



**UNIVERSIDAD DEL ISTMO**  
FACULTAD DE HUMANIDADES  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN UNIVERSITARIA

DISEÑO DE UN MANUAL DE INDUCCIÓN PARA ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE LA  
CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

MÓNICA ISABEL QUIEJ VILLAFUERTE  
Guatemala, 7 de noviembre de 2022



**UNIVERSIDAD DEL ISTMO**  
**FACULTAD DE HUMANIDADES**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN UNIVERSITARIA**

**DISEÑO DE UN MANUAL DE INDUCCIÓN PARA ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE LA  
CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO**

Memoria de Investigación  
Presentado al Honorable Consejo de la Facultad de Humanidades  
por Mónica Isabel Quiej Villafuerte

**AL CONFERÍRSELE EL TÍTULO DE MÁSTER EN EDUCACIÓN UNIVERSITARIA**

Guatemala, 7 de noviembre de 2022



UNIVERSIDAD  
DEL ISTMO

FACULTAD DE  
HUMANIDADES

Guatemala, 7 de noviembre de 2022.

EL CONSEJO DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES DE LA UNIVERSIDAD  
DEL ISTMO

Tomando en cuenta la opinión vertida por los asesores de Trabajo Final y considerando que el mismo satisface los requisitos establecidos, **AUTORIZA** a **MÓNICA ISABEL QUIJEJ VILLAFUERTE** la reproducción digital de su Trabajo Final titulado: "DISEÑO DE UN MANUAL DE INDUCCIÓN PARA ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO".

Previo a optar el título de

MÁSTER EN EDUCACIÓN UNIVERSITARIA

Lcda. Mirna Rubí Cardona de González

Decana



FACULTAD DE HUMANIDADES

MAEJ-18/2022  
MAG/RB  
CC: Espoloviste

Sede Fraijanes  
km 19.2 carretera a Fraijanes  
Finca Santa Isabel  
PBX (502) 6665-3700  
Directo (502) 6665-3741  
E-mail: fhum@unis.edu.gt  
www.unis.edu.gt  
Guatemala, Centroamérica



UNIVERSIDAD  
DEL ISTMO

FACULTAD DE  
HUMANIDADES

Guatemala, 2 de noviembre de 2022.

Licenciada  
Norma Barreno  
Directora de Maestrías  
Facultad de Humanidades

Estimada Licenciada Barreno:

Por este medio informo que he asesorado y revisado de fondo y forma la Memoria de investigación que presenta la alumna MÓNICA ISABEL QUIJE VILLAFUERTE, ID 00000014328 de la carrera Maestría en Educación Universitaria, el cual se titula "**DISEÑO DE UN MANUAL DE INDUCCIÓN PARA ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO**".

Luego de la revisión, hago constar que la alumna, ha incluido las sugerencias dadas para el enriquecimiento del trabajo de investigación. Por lo anterior emito el *dictamen positivo* sobre dicho trabajo y confirmo que el mismo está listo para su reproducción.

Atentamente,

Lcda. Karla María González de Sandoval  
Revisora de fondo y forma

Sede Fraijanes  
Km. 19.2 Carr. a Fraijanes  
Finca Santa Isabel  
PBX (502) 6665-3700  
Directo: (502) 6665-3741  
E-mail: [flum@unis.edu.gt](mailto:flum@unis.edu.gt)  
[www.unis.edu.gt](http://www.unis.edu.gt)  
Guatemala, Centroamérica

MAEU-29/2022  
KJ/NB  
CC: Expediente

## **AGRADECIMIENTOS**

A Dios, dador de vida, fuerza, sabiduría y fe.

A mi familia: Daniel, Adriana y Sofía. Esto es por ustedes, para ustedes y gracias a ustedes.

A mi madre, por ser siempre un ejemplo de superación.

A mis amigos, por infundirme ánimo y siempre creer que podría lograrlo.

## ÍNDICE GENERAL

RESUMEN.....	1
ANTECEDENTES .....	2
JUSTIFICACIÓN.....	6
1. MARCO CONTEXTUAL.....	8
1.1 CONTEXTO INSTITUCIONAL .....	8
1.2 CONTEXTO PERSONAL .....	10
1.3 SITUACIÓN PROBLEMA .....	14
1.3.1 Casos .....	14
1.3.2 Datos .....	16
1.4 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	24
1.5 OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN .....	25
1.6 PREGUNTA INVESTIGACIÓN .....	26
2. MARCO TEÓRICO .....	27
2.1 INTRODUCCIÓN .....	27
2.2 ESTUDIANTES DE PRIMER INGRESO A LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO .....	28
2.2.1 Etapas del desarrollo humano .....	28
2.2.1.1 La etapa de la adolescencia .....	28
2.2.1.1.1 La adolescencia tardía .....	29
2.2.1.1.1.1 Características de la adolescencia tardía .....	29
2.2.1.2 La etapa de la juventud .....	30
2.2.1.2.1 Características de la juventud .....	30
2.2.3 El estudiante universitario .....	31
2.2.3.1 Características del estudiante universitario .....	32
2.2.3.2 Perfil del estudiante universitario .....	33
2.2.3.3 El estudiante de diseño gráfico .....	34
2.2.3.4 El estudiante de primer ingreso a la universidad .....	35
2.3 CONOCIMIENTOS NECESARIOS PARA INICIAR ESTUDIOS DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO .....	36
2.3.1 La educación universitaria .....	36
2.3.1.1 Funciones de la educación universitaria .....	37
2.3.2 El perfil de ingreso a la universidad .....	37
2.3.2.1 Componentes del perfil de ingreso .....	38
2.3.2.2 Perfil de ingreso del estudiante de diseño gráfico .....	39
2.3.3 La inducción universitaria .....	39
2.3.3.1 Procedimiento de inducción universitaria .....	40
2.3.3.1.1 El manual de inducción universitaria .....	41
2.3.4 El diseño gráfico .....	42

2.3.4.1 Ramas del diseño gráfico .....	43
2.3.4.2 El diseñador gráfico .....	44
2.3.4.3 El estudio del diseño gráfico .....	44
2.3.5 Licenciatura en Diseño gráfico Universidad de extensión universitaria elegida .....	45
2.3.5.1 Pensum de estudios .....	45
2.3.5.1.1 Áreas temáticas del primer año de estudios .....	46
2.4 PROPUESTA DE SOLUCIÓN: DISEÑO DE MANUAL DE INDUCCIÓN PARA ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO ....	49
2.4.1 Objetivos del manual de inducción .....	50
2.4.2 Pasos para la realización del manual de inducción .....	50
2.4.3 Contenido del manual de inducción .....	51
2.4.4 Divulgación del manual de inducción .....	57
3. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	58
3.1 CONCLUSIONES .....	58
3.2 RECOMENDACIONES .....	60
REFERENCIAS .....	61
ANEXOS .....	67
ANEXO 1: MANUAL DE INDUCCIÓN .....	67

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No.1 Fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas .....	16
Tabla No.2 Registro de respuestas de la encuesta .....	20
Tabla No.3 Resultados de las encuestas realizadas .....	21

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No.1 Diagrama de Ishikawa .....	19
Gráfico No.2 Diagrama de Pareto .....	23

## RESUMEN

El presente trabajo está enfocado en la creación de un manual de inducción para los alumnos de primer ingreso a la Licenciatura en Diseño Gráfico de la extensión universitaria elegida. Esto como respuesta a la problemática identificada a raíz del desconocimiento que presentan los estudiantes al iniciar su carrera, la información limitada que reciben al momento de su ingreso y las diferencias que existen en el nivel de habilidades que presenta cada uno de ellos. Al no existir un proceso de inducción que cumpla con los requisitos necesarios para que los alumnos tengan un contexto adecuado acerca de la carrera, se vuelve imprescindible contar como mínimo con herramientas de apoyo como la propuesta.

La creación del manual de inducción ha requerido de una serie de pasos que van desde la identificación de las necesidades de comunicación, selección de contenido, diseño del documento y definición de mecanismos de difusión. Este proceso tiene como respaldo el conocimiento del autor tanto en el área educativa como en la disciplina del diseño gráfico.

Mediante el uso de métodos de investigación cuantitativa como las encuestas fue posible identificar los factores que impulsan la necesidad de creación de un manual de inducción, y la percepción que el estudiante tiene frente a la ausencia del mismo. Gracias a estos datos pudo afirmarse la necesidad de la existencia del material, y al analizar la fuentes bibliográficas de consulta se ratificó la pertinencia de su contenido. Por lo que se considera que el manual diseñado cumple con su función y es un aporte significativo tanto para la Licenciatura en Diseño Gráfico como para la extensión universitaria elegida.

## ANTECEDENTES

La transición de los estudios de nivel diversificado a universitarios representa un reto para los jóvenes. Esto no obedece únicamente a cuestiones académicas, sino que también se ve influenciado por el entorno sociocultural del estudiante. Según Johnston (2013, p.133), esta transición hace que se enfrenten a “una realidad dinámica y compleja”, y dentro de ese contexto, la universidad debe tomar un rol activo, creando sistemas, procedimientos y acciones que permitan al alumno alcanzar el éxito, de lo contrario, deberá enfrentarse a consecuencias como el abandono. Por tal motivo, y según varios autores, entre ellos Crissman y Upcraft (2005, como se citó en Uptcraft et al., 2005, p.27), las acciones que se tomen en favor del acoplamiento del estudiante a un nuevo sistema de estudios son fundamentales para su permanencia.

Parte de la responsabilidad de las instituciones académicas a nivel universitario es la creación de procedimientos que permitan al estudiante la adecuación a la vida universitaria, tal como lo son la orientación educativa y los programas de inducción. Ambos tienen como finalidad evitar que el proceso sea traumático y brindar la guía y apoyo necesarios para que los alumnos puedan adaptarse a ese nuevo universo lleno de retos y demandas. “La experiencia del primer año para ser exitosa requiere un profundo proceso de integración emocional, social y académica por parte del estudiante”(Brown, 2012, como se citó en Padilla et al., 2017, p.3), por lo que la inducción juega un papel clave en dicho proceso.

La inducción es un concepto que hace referencia al acto de conducir a un individuo para que esté en la capacidad de realizar una acción determinada. Es muy conocido en el ámbito laboral, en el cual tiene como finalidad brindar apoyo a los nuevos talentos para que puedan familiarizarse con las normas, políticas, cultura, su puesto de trabajo y todo lo referente a la empresa. Entre los beneficios de la inducción pueden citarse la mejora del rendimiento, disminución de dudas en relación a sus atribuciones y facilitar el proceso de adaptación (RSM Global, 2020).

En el ámbito educativo, el objetivo de la inducción es lograr que los nuevos estudiantes conozcan la institución educativa, su misión, visión, valores y su método de trabajo. Además, esta puede utilizarse como una oportunidad para que el estudiante conozca la comunidad académica específica a la que pertenece, así como los pre conocimientos con los que debe

contar para desenvolverse satisfactoriamente, sobre todo en instituciones donde no se llevan a cabo pruebas específicas para el ingreso. Sumado a que permite al estudiante crear una conexión emocional con la institución y sentirse parte de ella, este proceso le brinda la oportunidad de prepararse y conocer parte de los nuevos conocimientos que deberá adquirir en esta etapa de su vida.

Siendo la inducción un proceso que debe planificarse y desarrollarse de forma organizada y con objetivos claros, es necesario que se cuente con las herramientas adecuadas para llevarlo a cabo. Una de las más importantes es el manual de inducción, que es un documento donde se incorpora toda la información que debe saber un nuevo miembro de la institución; tal como el reglamento interno, normas de convivencia y cualquier otro tema que este deba conocer al momento de su ingreso. Dicho manual debe ser facilitado de forma ideal por un tutor designado por la institución para que este se encargue de velar por que el nuevo miembro se involucre en el proceso inductivo.

Si bien los manuales de inducción en el ámbito educativo presentan muchas similitudes, los que están diseñados para poner al estudiante en el contexto de áreas de conocimiento específicas incluyen, además de información meramente institucional, datos relacionados con la metodología de la carrera, su malla curricular, procesos específicos y la descripción de los cursos o diferentes ramas del conocimiento que involucra. Puede incluir también el perfil de ingreso y egreso del futuro profesional. En el caso de una Licenciatura en Diseño Gráfico, la existencia de un manual de inducción, si bien no es una garantía de adaptación por parte de los estudiantes debido a la diversidad del perfil que presentan, brinda a la institución la oportunidad de recibirlos con un grado de conocimiento que le permita entender el contexto en el que se desenvuelve.

Aunque los referentes en relación a la herramienta propuesta son escasos, manuales de inducción como el de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Facultad del Hábitat, perteneciente a la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, son ideales para entender el tipo de contenido que deben incluirse en un documento de tal relevancia, pues además de explicar cada una de las unidades en las que se divide su pensum, muestra los objetivos de cada una de dichas unidades y la metodología con la cual se llevan a cabo los cursos involucrados.

Los autores consultados concuerdan en la importancia del proceso de inducción, y al analizar la situación específica de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la universidad elegida, así como se hace evidente la necesidad de incorporar dicho proceso y diseñar una herramienta adecuada para llevarlo a cabo, se evidencia también el beneficio que la institución puede obtener mediante su implementación, pues además de recibir estudiantes con conocimientos generales de la misma, les brindará la posibilidad de tener un contacto previo con el diseño gráfico. Teniendo un mayor conocimiento de la institución y la carrera, podrá aumentarse el compromiso por parte del estudiante y, tal como se expuso anteriormente, reducir la tasa de deserción.

El estudio de la importancia del manual de inducción y el proceso de elaboración del mismo ha sido abordado por diferentes autores e instituciones tanto a nivel nacional como internacional, entre los que se encuentran los siguientes:

1. María Eugenia Lavín Cervera (1981). El proceso de inducción para los alumnos de primer ingreso en la Licenciatura en Relaciones Industriales, análisis y medición del resultado al finalizar sus estudios.
2. Rosana Mora Guerra (2004). Diseño de una herramienta instruccional para la inducción de los estudiantes de pregrado semipresencial online caso de estudio: Instituto Universitario de Tecnología Antonio José de Sucre.
3. Pedro Luis Toribio Aquino (2007). Diseño y elaboración de manual de inducción de personal en la Secretaría Nacional de Ciencia y Tecnología (SENACYT).
4. Jorge Iván Gallego Mosquera, Bernardo Barragán Castrillón y Mauricio Andrés Correa Ochoa (2008). Programa de inducción a la vida universitaria, PIVU.
5. Anuar Kasis Ariceaga, Dolores Lastras Martínez, Fausto Saucedo, Gregorio Yera Ibarra y Angélica Vilet Espinosa (2013). Manual de inducción a la Licenciatura en Diseño Gráfico de Facultad del Hábitat, Universidad Autónoma de San Luis Potosí.
6. Angélica Andrea Filigrana Neuta (2014). Diseño de un programa de inducción para los estudiantes de primer ingreso de la Universidad del Valle sede Pacífico.

7. Anna María Biedderman (2015). Introducción al diseño gráfico y comunicación.
8. Rodrigo Fuentes Castillo (2016). Programa de inducción como herramienta de adaptación a la vida universitaria.
9. Manuel de Jesús Véliz Méndez (2016). Diseño de un manual de inducción impreso para orientar al personal de primer ingreso en las actividades laborales del Galileo Educational System –GES–. Universidad Galileo.
10. Gréttel Aguilar Santamaría (2017). Desarrollo de una herramienta pedagógica para apoyar el proceso de inducción para los estudiantes de la Escuela de Ciencias de la Comunicación Colectiva, Universidad de Costa Rica.
11. Claudia Cabrera Hernandez, Daniela Bernal Villa y Sheyla Penélope Espinoza Pineda (2017).Curso de inducción para alumnos de nuevo ingreso. Programa de recuperación de estudiantes.

## JUSTIFICACIÓN

Parte de la visión de toda institución académica a nivel superior es la de formar ciudadanos que estén preparados para realizar aportes valiosos a la sociedad por medio de sus conocimientos, pero además de eso, debe guiar a su comunidad educativa en relación a sus aptitudes intelectuales, éticas y físicas, enfocándose en la construcción del carácter (Houssay, 1941, p.3). La visión particular de la extensión universitaria que es objeto del presente trabajo es contribuir a la formación integral del individuo con base en una enseñanza de excelencia. Esto se ve reflejado en la forma en la que se ha diseñado su currículo y se ha formado su modelo de enseñanza.

Para que su visión pueda concretarse y el estudiante egresado pueda encontrar oportunidades en su entorno personal y laboral, es indispensable que la institución dirija sus esfuerzos a brindar las herramientas necesarias para ello desde el momento que empieza a formar parte de su comunidad educativa. Al realizar una prueba de ubicación general a todos los estudiantes de primer ingreso, la institución se asegura de que la persona cuenta con cierto número de competencias básicas, sin embargo, las competencias específicas para cada una de sus facultades no son evaluadas por ninguna de ellas.

Si bien la adquisición de dichos conocimientos específicos puede llevarse a cabo dentro del proceso de desarrollo de cada carrera, conocer las fortalezas y debilidades del estudiante es muy útil para generar oportunidades que les permitan obtenerlos, y si dichas oportunidades se le presentan previo a iniciar sus estudios, puede darse inicio a un proceso de preparación que en muchos de los casos sería de gran valor para que el estudiante se sienta más preparado y que tenga un mayor grado de identificación con la institución.

De las 8 facultades que forman parte de la institución académica, hasta el momento no existe información de que alguna de ellas haya solicitado una prueba específica, por lo que es poco probable que un proceso de este tipo pueda implementarse en un futuro cercano. Una posible causa es que solo una de ellas corresponde a una disciplina de tipo proyectual, y en ese caso, los conocimientos previos que demandan el resto de las carreras tienen menos incidencia en el desempeño académico. Sin embargo, en el caso de la Licenciatura en Diseño Gráfico, el contar con conocimientos previos marca una gran diferencia en la forma en la que el estudiante se adapta a los contenidos y se relaciona con el currículo.

Debido a las condiciones tan variadas en las que ingresan los estudiantes, y a falta de un examen específico para la carrera, la creación de un procedimiento de inducción en el cual puedan informarse acerca de sus bases y los conocimientos mínimos con los que deben contar para adaptarse a la misma será de gran beneficio para ellos, y brindará a los docentes la oportunidad de utilizar de manera más eficiente su cátedra al no tener una necesidad imperante de reforzar temáticas y diseñar procesos de nivelación. Esto también será muy importante para la implementación de mejoras en la carrera, la modernización del pensum y en aumento de la calidad del conocimiento de los egresados.

La finalidad de todo procedimiento de inducción universitaria es propiciar la adecuada integración del estudiante a la institución académica. Dicho procedimiento involucra la creación de herramientas como el manual, mismo que recoge toda la información necesaria para ponerlo en contexto e introducirlo a los contenidos generales de la carrera. El manual también será de gran ayuda para preparar al estudiante para empezar a involucrarse en el mundo del diseño gráfico, y a su vez evitar que caiga en frustración por no sentirse preparado para ello. Sumado a esto, contar con un manual de inducción es una excelente oportunidad para que las demás facultades de la universidad elegida puedan evaluar sus procesos específicos de admisión y sean motivados a crear herramientas que ayuden al estudiante a prepararse adecuadamente para su vida académica.

## **1. MARCO CONTEXTUAL**

### **1.1 CONTEXTO INSTITUCIONAL**

La sede central de la universidad elegida nació en el año 1994 en el departamento de Quetzaltenango, siendo inicialmente una extensión departamental de una reconocida universidad de Guatemala. En el año 1,995 se instituyó un patronato formado por docentes y egresados, con el fin de independizar dicha extensión, comprometiéndose a dar continuidad a la doctrina de la universidad en la que tuvo origen al momento de ser independiente. La extensión fue aprobada en el año 2010 y esta se convirtió en una institución universitaria independiente.

Como parte de su proceso de expansión, la universidad elegida ha creado extensiones en diferentes departamentos, contando con 3 en el departamento de Guatemala. Una de ellas es la extensión que es objeto del presente trabajo, que se encuentra en la zona 12 de la Ciudad de Guatemala y fue fundada en el año 2012. Esta extensión cuenta con 8 facultades: Ingeniería, Diseño Gráfico, Ciencias Económicas, Ciencias de la Salud, Educación, Psicología, Gestión de Riesgo y Deportes. Estas facultades funcionan en diferentes jornadas: la mayoría de ellas funcionan en jornada sabatina, pero también se cuenta con jornada dominical y diaria.

La institución basa su filosofía en la libertad de la persona. Reconoce y defiende los derechos de cada individuo, pero también estipula que estos culminan donde empiezan los de sus semejantes, por tanto, están condicionados al respeto hacia los demás. Basa sus creencias en que el ejercicio de la libertad y el goce de derechos funcionan como herramientas que permiten a la persona alcanzar el progreso, lo cual influye en que esta pueda salir de la pobreza o que pueda mantener un estado de prosperidad. Con base en esta línea filosófica, la institución académica busca formar profesionales exitosos que se conduzcan de manera honesta, utilizando su libertad con responsabilidad y velando por los derechos propios y los de los demás.

La visión de la universidad elegida es llegar a ser la mejor universidad por medio de la excelencia académica y su filosofía de libertad. Su misión es difundir de forma responsable la filosofía de la libertad, en todos los ámbitos de la vida, para contribuir así al progreso material

y espiritual de la humanidad. Siendo la libertad uno de los pilares de su filosofía, sus valores están centrados en el respeto y la responsabilidad con la que cada individuo debe ejercer su libertad.

Dentro de sus mentores se encuentran Ludwing Edler von Mises, Friedrich August von Hayek y Manuel Francisco Ayau Cordón, intelectuales que generaron importantes aportes en materia de economía y filosofía, siendo liberales influyentes.

La extensión universitaria elegida ha llevado a cabo alianzas estratégicas con las que ha desarrollado proyectos educativos de la mano de instituciones gubernamentales, lo que le ha permitido crear cursos y carreras novedosas como las de Deportes y Gestión de Riesgo, además de otorgar becas de capacitación con la finalidad de tecnificar a jóvenes residentes en la Ciudad de Guatemala en conocimientos relacionados con el aprendizaje de idiomas, marketing, enfermería, diseño gráfico y servicio al cliente.

Con la finalidad de brindar posibilidades de estudios superiores a los jóvenes de sectores aledaños a la sede universitaria, anualmente se asigna la entrega de becas de estudios a colegios seleccionados, quienes a su vez entregan las mismas a estudiantes con promedios sobresalientes.

La Licenciatura en Diseño Gráfico de la extensión universitaria elegida fue autorizada en el año 2012, pero fue hasta el año 2015 que inició sus funciones. Teniendo autonomía en relación a los contenidos académicos, la universidad diseñó la malla curricular de la carrera dividiéndola en 3 especialidades: diseño web, diseño de marcas y diseño editorial. La carrera está dividida en 20 trimestres, en cada uno de los cuales los estudiantes tenían asignados 2 cursos, haciendo un total de 8 cursos por año.

Siendo conscientes de algunas debilidades relacionadas con la estructura de los contenidos de la carrera, se inicia una serie de cambios en beneficio de la población estudiantil, siendo el más importante de ellos el cambio de pensum, que se llevó a cabo en el año 2019. Este cambio responde a la necesidad de formar a los estudiantes de una manera más completa y adecuada a las demandas del mercado actual, cubriendo más áreas de conocimiento y brindando a los futuros profesionales una formación más integral.

Los cambios implementados en la Licenciatura en Diseño Gráfico han representado nuevas oportunidades de expansión para esta extensión universitaria, ya que ha repercutido en el incremento de la matrícula anual, le ha aportado mayor visibilidad a la carrera y ha abierto las puertas a nuevos programas derivados de sus alianzas estratégicas.

La Licenciatura en Diseño Gráfico de la extensión universitaria elegida cuenta con un área de coordinación de carrera, misma que tiene como finalidad velar por la formación integral de los estudiantes mediante la resolución de sus necesidades tanto a nivel académico como administrativo. La Coordinación de Diseño Gráfico es la encargada de promover dentro del claustro procesos de actualización, planificación, innovación, evaluación e investigación, los cuales se llevan a cabo para la aplicación de mejoras en los planes de estudio y para darle continuidad a la calidad en el proceso educativo. Otra de las áreas en las que la coordinación de carrera encuentra su campo de acción es en la revisión y supervisión de proyectos de grado, asegurándose de que el trabajo realizado por los estudiantes que concluyen su carrera sea una muestra fiel de los conocimientos adquiridos en la casa de estudios.

## **1.2 CONTEXTO PERSONAL**

Mónica Quiej Villafuerte es una licenciada en Diseño Gráfico egresada de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Desde muy joven tuvo 2 pasiones muy arraigadas: el diseño gráfico y la enseñanza, y muchas de sus decisiones de vida más importantes fueron basadas en dichas pasiones.

Sus estudios en la rama del diseño gráfico iniciaron en su carrera a nivel medio, obteniendo el título de Perito en Diseño Gráfico en el año 2001. En ese momento el diseño gráfico era una disciplina poco conocida cuya popularidad iba en aumento, sin embargo, las personas interesadas en esa rama no tenían claro cuál era su campo de acción. Al finalizar la carrera empieza a laborar como diseñador gráfico en diferentes instituciones, teniendo su primera oportunidad laboral como docente de diseño gráfico en el año 2005, en la institución académica donde estudió su carrera, laborando en esta hasta el año 2007, y volviendo en el año 2010 para retirarse de forma definitiva en el año 2015. Esta decisión se basó en la necesidad de crecimiento que sentía, pues una de sus aspiraciones era ser docente en una institución universitaria.

En el año 2017, Mónica Quiej ingresa al claustro de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la extensión universitaria elegida como docente titular del curso de Diseño Visual I, convocada por la coordinadora en funciones. Fue seleccionada gracias a su trayectoria como docente a nivel medio y por el aporte realizado a la Licenciatura en Diseño Gráfico de Universidad de San Carlos de Guatemala, su alma máter, por medio de la realización de un libro didáctico destinado a la enseñanza de la tipografía. A partir de esa fecha ha trabajado de forma continua para la institución, impartiendo cursos en diferentes áreas de la carrera, adecuando su experiencia y conocimientos a las necesidades identificadas en los estudiantes.

Como parte de su compromiso con la enseñanza de calidad, y siendo consciente de las falencias originadas por la estructura del pensum original de la carrera de diseño gráfico, decide proponer algunas estrategias con la finalidad de aumentar las capacidades de los estudiantes. Una de ellas fue la creación de cursos libres de tecnología, en los cuales los estudiantes reciben inducción para el uso de aplicaciones para diseño gráfico, tales como Adobe Illustrator, Adobe Photoshop y Adobe Indesign.

En el año 2018, la coordinadora en funciones inicia la creación de una nueva propuesta de pensum para la carrera. Esta propuesta toma en cuenta áreas que no estaban incluidas en el pensum original, sugiere la ampliación de la cantidad de cursos impartidos para beneficiar tanto el área común de la carrera como la de especialidad. La propuesta se lleva a cabo con apoyo de parte del cuerpo docente en funciones, siendo Mónica Quiej la encargada de diseñar la estructura de los cursos en el área de tecnología. La propuesta se entrega a la sede central de la universidad a mediados de ese año, siendo autorizada para ser aplicada en el año 2019.

Como parte de una serie de cambios relacionados con la evaluación del cuerpo docente, su adecuación al nuevo pensum y el aprovechamiento de las capacidades de los miembros del claustro de Diseño Gráfico, en el mes de marzo de 2020 Mónica Quiej es elegida como Coordinadora de la Licenciatura en Diseño Gráfico. Esto le permitió continuar con sus propuestas para el mejoramiento de la carrera y aportar sus conocimientos y experiencia a la toma de decisiones relacionadas con el diseño curricular.

Siendo consciente de la necesidad de tener formación académica en relación a didáctica y pedagogía, misma de la cual carecen muchos profesionales del diseño que ejercen como

docentes, en ese mismo año inicia sus estudios de Maestría en Educación Universitaria en Universidad del Istmo. Esto le ha permitido adquirir conocimientos relacionados con el perfil que debe tener un docente universitario, planificación, evaluación e investigación, lo cual ha representado un incremento en sus capacidades y le ha permitido aplicar mejoras en su estilo de enseñanza.

Al ser parte de sus responsabilidades como coordinadora el someter a constante análisis la forma en la que la carrera de diseño gráfico se desarrolla, ha tenido la oportunidad de identificar algunas problemáticas que merman el desempeño de los alumnos en diferentes etapas de la carrera, pero una de las que más ha llamado su atención es la dificultad que presentan los alumnos de primer ingreso en relación a la adquisición de conocimientos básicos relacionados con el diseño gráfico, tales como las aplicaciones tecnológicas, desarrollo de creatividad, seguimiento de procesos y creación de conceptos. Esta problemática suele afectar a una buena parte de los alumnos durante todo el primer año de estudios, y esto repercute en la dificultad para el alcance de las competencias y la modificación de los programas para adaptarlos a las necesidades que surgen, lo cual implica un retroceso y afecta la oportunidad de progreso tanto para los estudiantes como para la carrera en general.

A nivel cultural, se ha creado una especie de tabú en relación al diseño gráfico y las habilidades natas con las que cuentan ciertas personas, planteando al diseño como algo que fluye; que se nace con esa predisposición y que sin ella no es posible desarrollarse en esa área. Como se menciona en el sitio web Fude (s.f.), las principales destrezas que debe tener un diseñador gráfico son talento y habilidad, pero raramente se deja ver que las mismas pueden ser adquiridas. Si bien la predisposición o talento implica una diferencia notable entre los resultados que se obtienen en el ejercicio de la carrera, también es cierto que por medio del esfuerzo y la práctica, es posible llegar al dominio de cualquier disciplina.

En la actualidad, una parte de las personas que ingresan año con año a la Licenciatura en Diseño Gráfico carecen totalmente de algún antecedente en cuanto que les permita relacionarse con la carrera, y una parte menor de ellos, pero igualmente importante, no tiene habilidades que les permitan adaptarse con facilidad a los conocimientos que adquirirán en esta disciplina.

Esto evidencia la necesidad de diseñar un proceso de adaptación que permita al nuevo estudiante tener un contacto inicial con los fundamentos de la carrera, y le brinde una serie de pautas que le permitan reforzar su proceso de preparación e iniciar sus estudios con mayor claridad y seguridad.

## 1.3 SITUACIÓN PROBLEMA

### 1.3.1 Casos

El objetivo primordial de la educación es lograr que las personas se desarrollen de forma integral. Al hacer énfasis en el aspecto integral, se refiere a que cada individuo cuente con las capacidades necesarias para desenvolverse adecuadamente en la sociedad. Estas capacidades consideradas básicas han cambiado en el transcurso de la historia; esto debido principalmente a los avances tecnológicos y la transformación social, aspectos que generan consigo la necesidad de adquisición de nuevos conocimientos. Debido a ello, en la década de los ochentas nace el concepto de “Competencias del siglo XXI”, y hace referencia al conjunto de conocimientos y habilidades que deben ser desarrolladas en los estudiantes para que puedan tener éxito en el mundo actual. (The Glossary Of Education Reform, 2016). Estas competencias se dividen en varios ejes, enfocados en habilidades de aprendizaje e innovación, habilidades para la vida personal y profesional, habilidades de información y tecnología, y valores y actitudes (Rosado, 2017).

Si bien las instituciones educativas han realizado esfuerzos por introducir estas competencias dentro de su currículum, existen diversos factores que dificultan tener plena seguridad de que los estudiantes cuentan con ellas al egresar de los centros de estudios. Estos factores pueden ser tanto internos, relacionados con la capacidad del personal docente, infraestructura y calidad del contenido en la malla curricular; como externos, derivados del compromiso del estudiante, sus posibilidades económicas u otros elementos que les impidan concretar el aprendizaje. Las falencias en el alcance de estas competencias tan necesarias suelen evidenciarse de forma más clara al momento en que estos ascienden de nivel educativo, siendo el punto más álgido la culminación de sus estudios de nivel medio para iniciar la educación superior.

Además de las competencias del siglo XXI, existen competencias específicas que el estudiante debe dominar al iniciar sus estudios universitarios. Estas competencias están directamente relacionadas con el campo de estudios u ocupación a la que este aspira, y en muchas ocasiones pueden definir el grado de éxito o fracaso que tendrá al inicio de su carrera. Por tal motivo, es necesario que las instituciones de educación superior estén

preparadas ante los diferentes panoramas que puedan presentarse al momento de recibir nuevas generaciones de estudiantes en sus aulas.

Para garantizar una adecuada incorporación a la vida universitaria y a una carrera particular, las instituciones de educación superior han diseñado su perfil de ingreso, que es “una descripción de aquellas características, conocimientos previos, habilidades, destrezas, actitudes, recursos personales o atributos mínimos que debe presentar el estudiante al momento de ingresar a un programa determinado” (Universidad de la Frontera, s.f). Su finalidad es avalar que el estudiante se encuentre en la condición idónea para iniciar su formación de manera exitosa.

La extensión universitaria elegida cuenta con un perfil de ingreso para el estudiante de Licenciatura en Diseño Gráfico, en sus 3 especialidades (Editorial, Marcas y Web). Dentro de las características que debe tener un aspirante según dicho perfil se encuentra la capacidad de comunicarse tanto de forma oral como escrita, tener habilidades para el dibujo, conocimientos tecnológicos y tener gusto por aspectos relacionados con el diseño gráfico, tal como lo son el arte y el color. También cuenta con un proceso de admisión en el cual el estudiante debe aprobar un examen, mismo que está orientado a conocimientos generales, no específicos de la carrera.

Los aspirantes a estudiantes de Licenciatura en Diseño Gráfico suelen presentar perfiles muy variados: algunos cuentan con estudios previos relacionados al diseño o conocimientos técnicos adquiridos de forma personal, otros cuentan únicamente con habilidades natas en dibujo o creatividad, y algunos más no cuentan con ningún conocimiento y habilidades previas; estos últimos, orientan su elección de carrera únicamente por el interés que les genera. El proceso inductivo para todos ellos se basa únicamente en la presentación del perfil de ingreso (mismo que suele ser pasado por alto por la mayoría de ellos), y la realización del examen de conocimientos generales. Esto suele no ser un problema para quienes cuentan con conocimientos previos, pero representa una gran dificultad para quienes no se han informado adecuadamente ni se han formado académicamente con una orientación hacia el diseño gráfico.

Debido a lo heterogéneo del perfil del estudiante de primer ingreso, causado por los elementos expuestos con anterioridad, y que no existe un examen específico para el

aspirante a estudios de diseño gráfico, resulta sumamente difícil definir un parámetro exacto acerca de la situación en la cual estos inician los estudios de Licenciatura en Diseño Gráfico. Esto repercute regularmente en atrasos en el desarrollo de los contenidos o en que el estudiante con deficiencias no logre el alcance de la competencia.

### 1.3.2 Datos

La Licenciatura en Diseño Gráfico de la extensión universitaria en cuestión fue incorporada a la casa de estudios en el año 2012, siendo parte de la Facultad de Arquitectura. La extensión a la que se refiere este trabajo ha realizado modificaciones en la carrera en varias oportunidades desde su fundación, buscando con cada una de ellas mejoras en su oferta académica; incorporando nuevas áreas de conocimiento y evaluando la calidad docente. Siendo una carrera relativamente joven en comparación a otras instituciones académicas, es importante realizar una evaluación acerca de las características que la hacen más o menos competitiva que sus semejantes. Posee fortalezas que le permiten aumentar día a día su reconocimiento en el ámbito educativo, tiene oportunidades para mejorar y afianzar su imagen; pero también presenta debilidades que afectan su funcionamiento y no está exenta a amenazas que pueden mermar su crecimiento. Todos estos factores afectan de forma directa el proceso de ingreso de los estudiantes, por lo que es necesario evaluar la relevancia que tienen en relación al problema.

Para realizar este análisis se utilizará la herramienta FODA, el cual permitirá realizar un diagnóstico tanto interno como externo de la situación. El mismo involucra fortalezas (F), oportunidades (O), debilidades (D) y amenazas (A).

Tabla No.1

Fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas

FORTALEZAS	DEBILIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 3 áreas de especialización</li> <li>● Pensum adecuado a las demandas actuales</li> <li>● Cuerpo docentes con amplia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● No se realiza un examen específico para el ingreso la facultad</li> <li>● Falta de comunicación interna para identificación de deficiencias en los</li> </ul>

trayectoria en el diseño gráfico a nivel profesional <ul style="list-style-type: none"> <li>● Adaptación a las nuevas tecnologías</li> <li>● Sistema de ingreso poco complejo</li> </ul>	programas
OPORTUNIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Crecimiento de la comunidad educativa por medio de ampliación de jornadas de estudio y creación de programas con facilidades para el ingreso.</li> <li>● Innovación en la enseñanza</li> <li>● Renovación curricular</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Deserción académica</li> <li>● Falta de interés en alguna de sus áreas de especialidad, lo que repercute en el cierre de la misma.</li> <li>● Descenso de la calidad educativa, lo que provoca falta de interés por el ingreso.</li> </ul>

Fuente: elaboración propia (2022)

La Licenciatura en Diseño Gráfico de la extensión universitaria elegida representa una oportunidad de crecimiento para las personas que buscan profesionalizarse, pero que por una u otra razón no pueden tener una jornada diaria para sus estudios. Esto se debe a que su plan de estudios se enfoca al día sábado y domingo. Esto ha beneficiado significativamente el crecimiento de la carrera, llegando a triplicar su matrícula estudiantil en relación a los últimos años. Las mejoras en la calidad educativa, sumadas a una estrategia publicitaria que ha permitido que tanto la institución como la carrera aumenten su reconocimiento, han sido elementos clave para que año con año el interés por el ingreso vaya en aumento.

Al iniciar el primer año de estudio de Licenciatura en Diseño Gráfico, los docentes reciben en las aulas una población estudiantil con niveles de conocimientos diversos. Esto dificulta poder definir competencias que estén al alcance de todo el grupo o la unificación de criterios de evaluación. Esto obliga al cuerpo docente a realizar modificaciones en los contenidos que no siempre significan mejoras a los programas de estudios. También genera pocas oportunidades de aprovechamiento de los conocimientos de quienes ya tienen una base

relacionada con el diseño, puesto que consideran que los contenidos planteados no cumplen con sus expectativas. A su vez, quienes tienen conocimientos muy básicos o nulos, muchas veces no logran alcanzar el nivel de habilidad de los anteriormente descritos, lo cual puede impactar en ellos generando negatividad, desmotivación e incluso, deserción.

El interés por los estudios a nivel superior en diseño gráfico ha aumentado significativamente en la última década. Los avances tecnológicos han propiciado la creación de nuevos canales de comunicación, así como de herramientas digitales que permiten a los jóvenes tener un contacto temprano con los elementos básicos del diseño gráfico: color, forma, textura, tipografía, imagen, etc. El auge de las redes sociales ha revolucionado la forma en la que las nuevas generaciones conciben el diseño gráfico, y así como para algunos puede representar una claridad en relación a sus puntos de interés, para otros puede generar distorsión y causar una idea errónea acerca de lo que implica realmente la profesión del diseño gráfico.

Debido a esto, la condición en la que los aspirantes a estudiar en la Licenciatura en Diseño Gráfico de la institución académica elegida es muy variada, habiendo desde quienes tienen trayectoria laboral en el medio hasta quienes nunca han puesto en práctica la expresión por medio de elementos gráficos.

Para poder aportar claridad en este aspecto, se realizó un listado de algunas de las causas de la disparidad en conocimientos y habilidades que presentan los estudiantes de primer ingreso a la carrera, lo cual permitirá identificar la razón principal por la cual no presentan el nivel de conocimientos adecuado para iniciar sus estudios. La información para determinar dichas causas partió de los registros anecdóticos del cuerpo docente, el estudio de los perfiles de ingreso de la facultad y por medio de opiniones de los estudiantes que actualmente se encuentran en su primer año de estudios.

Partiendo de la información recopilada, surgen 3 causas principales:

- Falta de examen de conocimientos específicos previo al ingreso.
- Falta de conocimientos previos relacionados con el diseño gráfico.
- Falta de claridad en relación a los contenidos temáticos de la carrera.

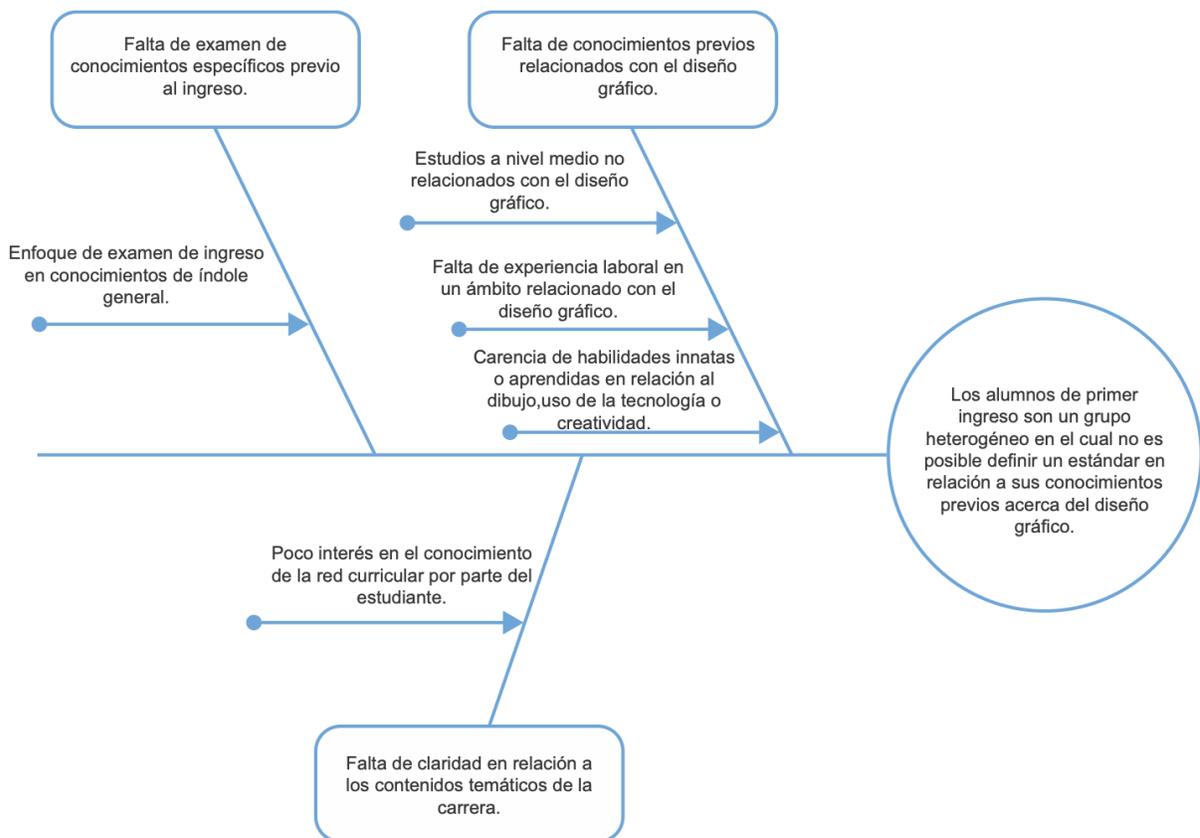
Estas a su vez se originan a partir de causas en un nivel secundario, las cuales son:

- Enfoque de examen de ingreso en conocimientos de índole general.
- Estudios a nivel medio no relacionados con el diseño gráfico.
- Falta de experiencia laboral en un ámbito relacionado con el diseño gráfico.
- Carencia de habilidades innatas o aprendidas en relación al dibujo, uso de la tecnología o creatividad.
- Poco interés en el conocimiento de la red curricular por parte del estudiante.

Frente a la necesidad de organizar la información obtenida por medio de una estructura jerárquica, se utilizó como herramienta el Diagrama de Ishikawa, en el cual se representan tanto las causas primarias como secundarias en un diagrama con la forma de un esqueleto de pescado.

Gráfico No.1

Diagrama de Ishikawa



Fuente: elaboración propia (2022)

El anterior diagrama permite identificar que una de las causas con más relevancia en relación a las diferencias identificadas en relación a los conocimientos de los alumnos de primer ingreso a Licenciatura en Diseño Gráfico se debe a su formación previa o la carencia de ella. Si bien la institución académica no ha definido dentro de sus procesos de ingreso un examen de conocimientos específicos, procura que cada estudiante tenga acceso al perfil de ingreso a la carrera y la red curricular; pero estos elementos no son consultados por una parte significativa de los estudiantes.

Para poder fundamentar adecuadamente la problemática expuesta, se realizó un estudio en el cual los estudiantes de primer ingreso respondieron algunas interrogantes por medio de una encuesta. Las preguntas se enfocaron en indagar acerca de sus conocimientos previos relacionados al diseño gráfico y la identificación de la necesidad de un proceso de inducción previo al iniciar sus estudios.

Los participantes fueron estudiantes pertenecientes a la jornada sabatina, en dos secciones, y estudiantes que forman parte de la jornada dominical, siendo un total de 55. Se realizaron 6 preguntas cerradas en las cuales debían contestar SÍ o NO.

La siguiente tabla muestra los resultados obtenidos por medio de la realización de la encuesta.

Tabla No.2

Registro de respuestas de la encuesta.

No.	Pregunta	Sí	No
1	¿Sus estudios de nivel medio tienen alguna relación con el diseño gráfico?	32	23
2	Al iniciar sus estudios de licenciatura, ¿Conocía el perfil de ingreso del estudiante de Diseño Gráfico en Universidad de Occidente extensión Montesquieu?	35	20
3	Antes de iniciar sus estudios de licenciatura, ¿Tenía claro	29	26

	qué es el diseño gráfico?		
4	¿Considera que la información recibida por parte de la institución, previo a iniciar sus estudios, fue suficiente para comprender el contenido de la carrera?	40	15
5	¿Considera que es necesaria una inducción previo a iniciar los estudios de licenciatura en diseño gráfico?	35	20
6	¿Cree que contaba con las habilidades necesarias para iniciar adecuadamente sus estudios de licenciatura en diseño gráfico?	29	26

Fuente: elaboración propia (2022)

Para tener un criterio más claro acerca del nivel de relevancia de cada una de las interrogantes planteadas se utilizará como herramienta el Diagrama de Pareto. Para poder realizarlo, es necesario organizar los datos de manera jerárquica, mismos que se presentan en la siguiente tabla.

Tabla No.3

Resultados de las encuestas realizadas.

Población total del curso	Muestra de alumnos	Valor relativo de la muestra	Variables		valor absoluto de la variable	Valor relativo de la variable
80	55	69%	A	¿Considera que la información recibida por parte de la institución, previo a iniciar sus estudios, fue suficiente para comprender el contenido de la carrera?	40	73%
			B	Al iniciar sus estudios de licenciatura, ¿Conocía el perfil de ingreso del	35	64%

			estudiante de Diseño Gráfico en Universidad de Occidente extensión Montesquieu?		
		C	¿Considera que es necesaria una inducción previo a iniciar los estudios de licenciatura en diseño gráfico?	35	64%
		D	¿Sus estudios de nivel medio tienen alguna relación con el diseño gráfico?	32	58%
		E	Antes de iniciar sus estudios de licenciatura, ¿Tenía claro qué es el diseño gráfico?	29	53%
		F	¿Cree que contaba con las habilidades necesarias para iniciar adecuadamente sus estudios de licenciatura en diseño gráfico?	29	53%

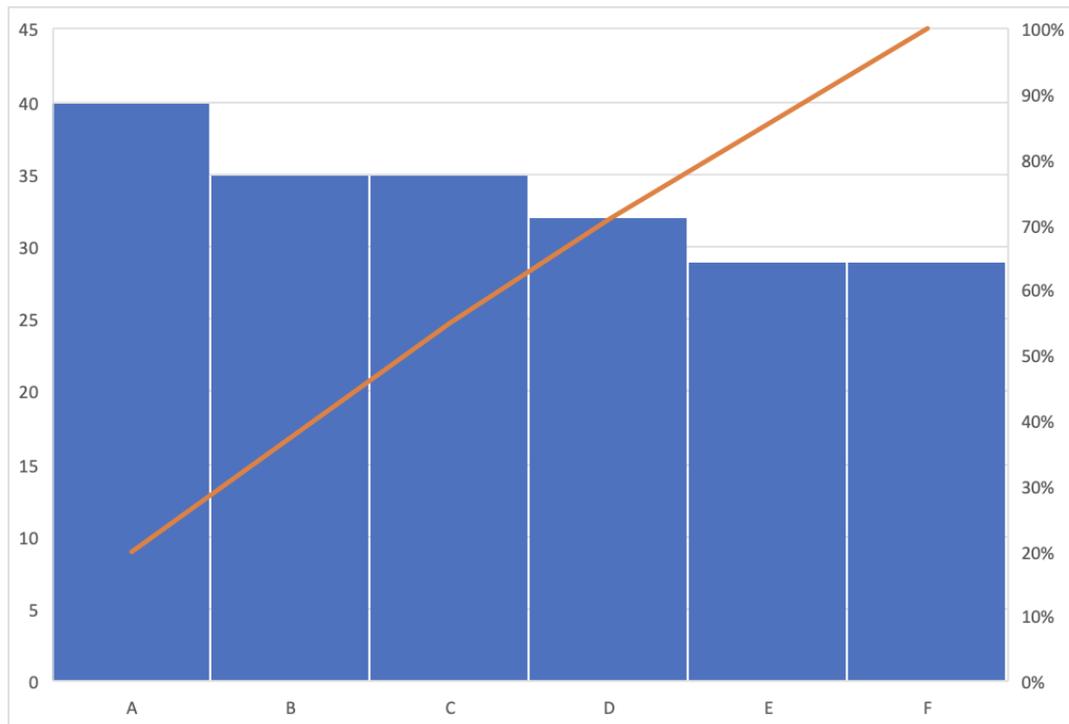
Fuente: elaboración propia (2022)

Como producto del ordenamiento jerárquico de las respuestas obtenidas, se encuentra que la mayor parte de los estudiantes manifiesta haber recibido la información necesaria acerca del contenido de la carrera de Diseño Gráfico, y además de ello, tenían conocimiento del perfil de ingreso, es decir, de los pre conocimientos con los que debían contar al momento de iniciar sus estudios. A pesar de ello, también la mayoría de los participantes se manifiestan conscientes de la importancia de diseñar procesos de inducción previo al ingreso a la carrera. Esto se relaciona directamente con la cantidad de la muestra que tiene conocimientos previos en relación al diseño gráfico, los cuales siguen siendo la mayoría, pero por una cantidad más cercana a la media. Las opiniones en relación a si tenían claridad acerca de lo que es el diseño gráfico se encuentran un poco más divididas, predominando por poco los que afirman haber tenido dichos conocimientos, que son la misma cantidad de los que consideran que tenían las habilidades necesarias para iniciar sus estudios.

Organizados los resultados, se procede a graficarlos para poder visualizarlos en orden de importancia.

Gráfico No.2

Diagrama de Pareto



Fuente: elaboración propia (2022)

Mediante el análisis de la información, se afirma la problemática planteada: una parte importante de los estudiantes no cuenta con conocimientos previos relacionados con el diseño, y aún el grupo que sí los tiene, considera necesaria la incorporación de un proceso de inducción a la carrera. Están conscientes de que la institución les ha brindado la información necesaria para que puedan entender el contenido de la red curricular y el perfil de ingreso, pero las diferencias en cuanto a sus habilidades hace necesario dicho proceso inductivo.

#### **1.4 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

La Licenciatura en Diseño Gráfico de la extensión universitaria elegida recibe a un grupo heterogéneo de estudiantes que inician la carrera año con año. Debido al contexto del que proceden, sus conocimientos previos y que no existe una prueba de conocimientos específicos para poder ingresar a la carrera, no es posible identificar el nivel de habilidad con el que cuentan, elemento que es necesario para definir si es factible el logro de las competencias planteadas, y que pone en evidencia la necesidad de un proceso completo de inducción y la creación de herramientas para ponerlo en marcha.

## **1.5 OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.5.1 Objetivo general**

Diseñar un manual de inducción para los alumnos de primer ingreso a la Licenciatura en Diseño Gráfico, con el fin de proporcionarles la base necesaria para iniciar la carrera de forma adecuada.

### **1.5.2 Objetivos específicos**

- Definir el listado de conocimientos básicos con los que deben contar los estudiantes de primer ingreso a la Licenciatura en Diseño Gráfico y la información que deben tener a su alcance previo a iniciar sus estudios.
- Obtener la información que deberá estar contenida en el manual mediante la investigación y consulta en instancias pertinentes.
- Diseñar un manual conteniendo la información relacionada con los conocimientos básicos del diseño gráfico, la carrera, red curricular, sistema de evaluación, comportamiento esperado, procedimientos académicos y herramientas a utilizar durante el ciclo inicial de estudios.
- Facilitar a los estudiantes de primer ingreso el acceso al manual de inducción para que puedan llevar a cabo su proceso de preparación para el inicio de sus estudios de diseño gráfico.

## **1.6 PREGUNTA - INVESTIGACIÓN**

¿Cómo lograr que los estudiantes que ingresan a la Licenciatura en Diseño Gráfico tengan conocimiento de los pre saberes necesarios para desarrollarse de manera adecuada y alcanzar las competencias iniciales de la carrera?

## 2. MARCO TEÓRICO

### 2.1 INTRODUCCIÓN

La base teórica que sustenta el presente trabajo se divide en dos ejes fundamentales: el estudiante de primer ingreso a la Licenciatura en Diseño Gráfico y los conocimientos necesarios para iniciar estudios de diseño gráfico a nivel de licenciatura. Ambos se desarrollan por medio de la investigación de teorías y conceptos basados en diferentes autores. Para poder profundizar acerca de las características del estudiante de diseño gráfico a nivel universitario es preciso identificar el período del desarrollo en el que este se encuentra según los rangos de edad reconocidos en la población estudiantil. Esto permite conocer su perfil psicográfico y conductual y la forma en la que este afecta su adaptación a la vida universitaria. Las fuentes consultadas también exponen la importancia del contexto social en el que se desarrolla el estudiante y cómo esto tiene injerencia en la forma en la que percibe la educación universitaria. La situación del estudiante al ingresar a la universidad por primera vez también es un elemento importante a explorar, pues también puede ser un factor determinante para el éxito académico o el fracaso.

El segundo eje se centra en los conocimientos que debe tener el estudiante al momento de iniciar sus estudios universitarios de diseño gráfico, donde la inducción juega un papel muy importante. Se expone el concepto de educación universitaria y el propósito de la misma, enfatizando en la postura de los autores consultados en lo referente a los beneficios que esta educación representa. Se presentan los aspectos generales de un perfil de ingreso, y cómo la inducción universitaria es de utilidad para que el estudiante conozca tanto de ese tema como de muchos otros que le permitirán adaptarse a la universidad. Finalmente, se plantea el concepto de diseño gráfico, sus ramas y la forma en que se aborda su estudio dentro de un programa de estudios universitarios.

## **2.2 ESTUDIANTES DE PRIMER INGRESO A LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO**

### **2.2.1 Etapas del desarrollo humano**

El ciclo de la vida humana es un proceso fascinante que, visto desde una perspectiva biológica, abarca desde el momento del nacimiento hasta la muerte. Sin embargo, el desarrollo del ser humano inicia desde que este es concebido, donde a partir de una célula comienza un proceso donde esta se convierte en un individuo con características únicas; con capacidades y aptitudes que lo diferencian de los demás. Aún con la singularidad de cada ser humano, existen factores comunes que permiten estudiar de forma científica cada una de las etapas de la vida. Este estudio es llamado desarrollo humano, y abarca toda la vida del mismo, y su estudio se centra básicamente en los aspectos físicos, cognoscitivos y psicosociales (Papalia, et al., 2010, p.4).

La clasificación de las etapas del desarrollo humano varían según la disciplina que lo tenga por objeto de estudio y del punto de vista del autor que lo aborde. Una de las concepciones más comunes define que las etapas del desarrollo humano son 9 y que, si bien el momento de inicio o finalización de algunas de ellas aún es tema de discusión, sí existe un acuerdo en relación a cuál es cada una de ellas y sus características (Torres, 2016). Estas son: La etapa prenatal, la primera infancia, la niñez temprana, la niñez intermedia, la adolescencia, la juventud, la madurez, la adultez madura y la tercera edad.

#### **2.2.1.1 La etapa de la adolescencia**

Esta etapa inicia al finalizar la niñez intermedia y culmina al iniciar la juventud. Abarca de los 10 a los 19 años y se divide en adolescencia temprana, media y tardía. Su nombre proviene del latín «adolescere», cuyo significado es «crecer hacia la adultez». Su inicio y culminación es variable ya que está sujeto a elementos sociales y culturales, siendo las sociedades menos desarrolladas en las que este período tiene menor duración. Esta etapa está llena de cambios físicos y psicológicos que suelen alterar el comportamiento del individuo.

#### 2.2.1.1.1 La adolescencia tardía

Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF, esta etapa dura desde los 17 años pudiendo extenderse hasta los 21.

En relación a los cambios del individuo, resalta lo siguiente:

Su cuerpo ya no cambia con tanta velocidad, comienzan a sentirse más cómodos con él, buscando la aceptación para definir así su identidad. Se preocupan cada vez más por su futuro y sus decisiones están en concordancia con ello. El deseo de pertenecer a toda costa se transforma en elegir con quienes quieren pasar su tiempo. Los grupos ya no son lo más importante en su vida y comienzan a elegir relaciones individuales o grupos más pequeños.(UNICEF, 2021, p.2)

##### 2.2.1.1.1.1 Características de la adolescencia tardía

Los cambios relacionados con el crecimiento se estancan y alcanzan una etapa de madurez. En el caso de los hombres, la talla definitiva se define en este momento del desarrollo, mientras que en las mujeres esta es alcanzada en la adolescencia media. Se llega a la aceptación de la imagen corporal y los cambios que el cuerpo ha sufrido en las etapas anteriores, así como también se llega a la aceptación de la identidad sexual; esto generalmente acompañado del inicio de las relaciones sexuales (Gaete, 2015, p.441). El cerebro continúa con su desarrollo, y se alcanza un estado de control de las emociones.

Una característica muy importante en esta etapa es que el individuo se encuentra en negación con el inicio de la etapa adulta, lo cual conlleva el que evite cumplir con sus responsabilidades y padezca períodos de rebeldía. Este reconoce los valores inculcados por sus padres, pero emprende la búsqueda de los propios, así como sigue en la búsqueda de su propia identidad. Se da un acercamiento mayor a los padres, dejando atrás el rompimiento de comunicación que le afectó en las etapas anteriores de la adolescencia. Las relaciones de amistad adquieren mayor relevancia a medida que la persona se acepta e involucra con grupos de iguales, lo que le permite generar lazos afectivos más duraderos que en las etapas anteriores, aunque con círculos mucho más reducidos.

Dentro de los cambios psicológicos que son parte de esta etapa está la capacidad de planificar a futuro, lo cual repercute en la necesidad de definir su orientación vocacional y hacer una elección educativa definitiva, buscando que esta sea acorde a sus intereses y capacidades (Gaete, 2015, p.441). El inicio de la vida laboral y la elección de una carrera universitaria le generan una sensación de independencia, pero también pueden aportar un estrés significativo debido a la necesidad de hacerse acreedor de logros profesionales y académicos.

#### 2.2.1.2 La etapa de la juventud

La edad en la que inicia esta etapa ha sido objeto de estudios e investigaciones. Algunos autores concuerdan en que el inicio de la misma es consecuencia de un constructo social que deriva del momento de la historia al que se refiera, la cultura existente y las condiciones socioeconómicas del grupo de individuos al que haga referencia (Villegas, 2004). En lo que a biología se refiere, se considera que esta etapa abarca de los 18 a los 25 años. Al iniciar la juventud el individuo ha madurado sexualmente y su cuerpo ha alcanzado el cúlmen de su desarrollo. La etapa de la juventud también ha sido catalogada por algunos autores como pre adultez, puesto que se ha dejado de ser adolescente pero aún no se es adulto; este grupo aún no ha terminado de desarrollarse y no ha alcanzado la madurez.

##### 2.2.1.2.1 Características de la juventud

La etapa de la juventud está marcada por la capacidad del individuo para tomar sus propias decisiones y la búsqueda de independencia social y económica, misma que al concretarse, lo traslada a la etapa de la adultez. Por tal motivo, el fin de la etapa de la juventud podría extenderse inclusive hasta los 30 años.

En la juventud la identidad toma forma; se consolidan las creencias y valores. El joven comienza una transición en la que deja de guiar sus acciones con base en las conductas aprendidas en el hogar y comienza a formar sus propios principios, mismos que lo guían en la toma de decisiones. Al involucrarse en el mercado laboral, es más consciente de sus responsabilidades y busca la estabilidad. En este período también suele tener una actividad sexual más frecuente y empieza a considerar formar un hogar. Todo esto se debe al cambio de pensamiento que el individuo sufre en esta etapa, pues sus experiencias pasadas y

aprendizajes adquiridos hacen que tome en consideración las consecuencias de sus acciones y esto influye en lo que hace y sus planes a futuro (Caro, 2018, p.7).

En el aspecto físico, en esta etapa se han dejado de padecer las consecuencias de los cambios hormonales ya que el desarrollo se estabiliza, sin embargo, esto tiene varios efectos a nivel corporal como los cambios en el metabolismo, lo que hace que la pérdida de peso sea más dificultosa. Los descuidos en el cuidado del cuerpo empiezan a generar complicaciones, esto puede deberse tanto a estilos de vida sedentarios como el abuso de la actividad deportiva, así como el consumo de tabaco, alcohol o drogas.

En el aspecto afectivo, se toma mayor consciencia de la importancia de la interacción social, aunque los círculos de amistad se reducen, y se separa a las personas con las que se desea compartir aspectos íntimos de la vida de aquellas con las que se tendrá una relación superficial.

En relación a los aspectos psicológicos, cognitivos y del desarrollo de la inteligencia, se expone que:

El ciclo vital de la juventud integra, a través del pensamiento posformal, otros procesos psicológicos como la inteligencia y el lenguaje en el área de ajuste social . El desarrollo cognitivo evidencia los cambios como parte de la maduración y adaptación que el ser humano requiere para enfrentarse a los nuevos retos y a las tareas de esta etapa. (Caro, 2018, p.25)

### 2.2.3 El estudiante universitario

Un estudiante universitario, según el Diccionario Panhispánico del Español Jurídico (DEJ, s.f.) es una “Persona que cursa enseñanzas oficiales en alguno de los tres ciclos universitarios, enseñanzas de formación continua u otros estudios ofrecidos por las universidades”. Asimismo, apunta que dicha persona debe regirse a los derechos y deberes designados por la institución específica a la que pertenece mediante su reglamento interno. En términos generales, es toda persona que se encuentre realizando estudios en una universidad o los haya realizado en algún momento.

Para poder ser llamado estudiante universitario es necesario que haya cumplido con los procedimientos básicos establecidos, como lo es el proceso de inscripción y matriculación. De esta forma, se entiende que la persona deja de serlo cuando alcanza el grado académico deseado.

#### 2.2.3.1 Características del estudiante universitario

Las universidades en general presentan, en relación a los estudiantes que forman parte de su comunidad, características muy variadas, siendo un grupo sumamente heterogéneo. Los ámbitos demográfico y socioeconómico juegan un papel fundamental en esta valoración. En América Latina, es cada vez más amplia la brecha de edad entre los estudiantes; esto motivado por la necesidad de escalar en el mercado laboral, el deseo de superación o la búsqueda de nuevos retos. También se ha identificado un aumento significativo en la cantidad de mujeres que inician su vida universitaria, siendo en algunos casos una población mayor a la de los hombres. La búsqueda de oportunidades repercute en un aumento de estudiantes que han migrado de su lugar de origen a comunidades con acceso a universidades (Parra, 2021, p.10).

En relación a la extensión universitaria que es objeto de estudio, el rango de edad de los estudiantes activos oscila entre los 17 y los 45 años, mismo que varía notablemente según la carrera a la que haga referencia. La población femenina es mayor que la masculina, pero la presencia por género es variable por carrera también. Predomina la presencia del estudiante trabajador, esto debido al tipo de jornadas de estudio que se ofrecen (sábado y domingo), aunque en carreras técnicas también es común encontrarse con personas que se dedican exclusivamente a sus estudios universitarios. El elemento económico también es variable, pues así como una buena parte de los estudiantes labora para poder costear sus estudios, y los que no lo hacen suelen contar ya sea con el apoyo de padres o encargados para este efecto.

Cada estudiante es a su vez miembro de una subcultura con características propias, y cuya expansión depende del grado de coincidencia que encuentre con el resto de los miembros de su comunidad educativa. Sin embargo, a pesar de la heterogeneidad de estos grupos, hay elementos comunes en el estudiante del siglo XXI, que son, según De la Cruz (2003, como se citó en Durán, et. al. 2021, p.191): autonomía en la exploración de la información,

capacidad de reflexión y resolución de problemas, razonamiento crítico, iniciativa, capacidad de comunicarse y comprender la información recibida, capacidad de adaptación, planificación, confianza en sí mismo y conocimiento de la tecnología, por ser nativos digitales. Esta conexión con la tecnología convierte a muchos de ellos en individuos solitarios, por lo que la interacción es un reto para ellos. Su pensamiento y forma de vivir su vida es muy diferente a la de sus padres, hecho que suele ser causa de conflicto. Suelen ser individuos con miedo al fracaso y necesitados de ser reconocidos al tener algún tipo de logro, por lo que estudiar en la universidad les ayuda a afirmarse y a sentirse confiados en cuanto a las oportunidades que esto represente en su futuro.

### 2.2.3.2 Perfil del estudiante universitario

Según la Real Academia de la Lengua Española (RAE, 2022), un perfil se refiere a los rasgos característicos de algo o alguien. En relación al ámbito universitario, el perfil es utilizado para definir las características de la persona que forma parte de un programa académico (De la Cruz, 2003, como se citó en Durán, et.al, 2021, p.192). Las instituciones de educación superior basan el perfil deseado en los miembros de su comunidad educativa en las conductas y actitudes que, además de permitirles realizar con éxito sus actividades académicas, también permitan identificarlos como miembros idóneos de la misma.

Cada universidad posee un perfil de ingreso propio, mismo que suele basarse en competencias básicas y genéricas. En este punto pueden encontrarse similitudes evidentes en los perfiles de ingreso tanto en universidades públicas como privadas: la capacidad de comunicación oral y escrita es imprescindible, así como el dominio del idioma. Se espera también que un estudiante universitario tenga un amplio dominio de la tecnología, que esté en la capacidad de construir su propio aprendizaje y que utilice el pensamiento crítico para la resolución de problemas. La innovación, la habilidad para dialogar y capacidad de adaptación al cambio. En el ámbito de la ética y los valores, el estudiante universitario debe ser un ejemplo de superación y esfuerzo para la sociedad, obrar bien y siempre dentro del marco del respeto a la academia, sus superiores y a sus semejantes. También son importantes el deseo de superación, la alta valoración de sí mismos, la capacidad de trabajar en equipo y la perseverancia (Tu Proyecto de Vida, 2019).

La extensión universitaria en cuestión posee un perfil de ingreso en donde, además de las cualidades citadas anteriormente, se incluye el interés por tópicos generales de cada carrera, responsabilidad, disciplina y deseo de hacer aportes significativos para la resolución de problemáticas dentro de su contexto personal y social.

### 2.2.3.3 El estudiante de diseño gráfico

El diseño gráfico se encuentra dentro del campo de las disciplinas proyectuales, que son aquellas que tienen su fundamento en el mundo de las ideas y que por lo mismo, necesitan ser representadas de forma gráfica para ser comunicadas (Susta, 2020, p.9). Entre estas se encuentran la arquitectura, el diseño gráfico, el industrial y el textil. Al basarse en aspectos visuales, dichas disciplinas suelen ser objeto de interés de personas con gustos y características muy particulares, mismos que suelen ser determinantes en relación al grado de interés con el que aborden las diferentes áreas de estudio de la carrera y su rendimiento general.

Una de las características de quienes se inclinan por los estudios de diseño gráfico es la creatividad, que se define como "...la capacidad para pensar fuera de lo establecido, encontrar nuevas soluciones y generar ideas" (CESUMA, s.f.). Las personas creativas suelen encontrar gusto en la soledad, contar con una alta capacidad de abstracción y tienden a proponer nuevas maneras de ver las cosas. Si bien estas características no son una regla, muchos de los estudiantes que se inclinan al estudio del diseño gráfico las presentan. En cuanto a su personalidad, la introversión también es una constante, sobre todo en los que inician sus estudios entre los 16 y los 18 años y aún no han tenido su primera experiencia laboral.

En épocas anteriores se creía que las personas que iniciaban sus estudios de diseño gráfico eran quienes habían demostrado habilidades sobresalientes en disciplinas como el dibujo y la pintura, mismas que, a falta de una concepción clara sobre el campo de acción del diseño gráfico, solían ser catalogadas como equivalentes al mismo. En la actualidad, dichas habilidades no son inherentes al estudiante de diseño gráfico, esto debido a la forma en la que los avances tecnológicos han puesto a su alcance las posibilidades de comunicación que existen mediante el ejercicio del diseño, y que no involucran forzosamente las

habilidades de dibujo. De ahí que nos encontremos tanto con estudiantes con habilidades de dibujo muy limitadas como con algunos de ellos que las han desarrollado plenamente.

La orientación a lo visual también representa una deficiencia común en el estudiante de diseño gráfico: el poco interés por la lectura, que a su vez repercute en problemas remarcables en relación a la ortografía y redacción. El estudiante de diseño gráfico lee poco (con algunas excepciones, como en cada una de las características vistas con anterioridad), y tiene dificultades para escribir sus ideas con coherencia y cohesión. Su vocabulario es bastante limitado y generalmente se supedita a su cultura visual. Así como la lectura y escritura le representan dificultades, sucede lo mismo con el área numérica, por lo que alcanzar las competencias en cursos como matemáticas y administración les requiere mucho esfuerzo.

En relación a su cultura visual, suelen inclinarse al color, el movimiento y las gráficas impactantes, gusto que trasladan al tipo de contenido que consumen en redes sociales y plataformas digitales. El elemento auditivo también es muy importante para ellos, por lo que la música suele ser un elemento recurrente en su rutina diaria.

#### 2.2.3.4 El estudiante de primer ingreso a la universidad

El primer año de estudios universitarios es determinante para la continuidad y permanencia de los estudiantes, por lo que es necesario conocer la forma en la que la nueva dinámica a la que se involucran los afecta y los rasgos comunes que presentan a su ingreso a la universidad, para que las instituciones puedan llevar a cabo las acciones necesarias para facilitarles esta importante transición. Silva (2011, p.107), afirma que el cambio de los estudios de nivel medio a los estudios universitarios suele ser radical tanto en las relaciones con docentes y compañeros, como en la forma en la que se llevan a cabo las actividades y procesos académicos. Esto suele ser motivo de estrés para el estudiante, quien al no sentirse lo suficientemente preparado para dicha transición, considera tener que realizar esfuerzos adicionales que en determinado momento podrían exceder sus capacidades.

Además de las dificultades que el cambio de etapa educativa representa, pueden sumarse a parte del grupo de estudiantes de primer ingreso las dificultades en el ámbito económico, mismas que suelen poner en duda la capacidad que tendrán para solventar los gastos que

representa ser parte de la vida universitaria. Sin embargo, como expone Tinto (1987, como se citó en Silva, 2011), el valor que el estudiante atribuya a los aprendizajes que recibirá en la universidad y la forma en la que impactarán en su futuro suele ser un buen aliciente para realizar el esfuerzo económico necesario para avanzar en su carrera.

Un elemento común en el estudiante de primer ingreso es no tener plena seguridad de haber elegido la carrera correcta, ya que en muchos casos suelen ser guiados en su elección por motivaciones externas más que por objetivos personales. El cambio de la dinámica entre el nivel medio y la universidad también genera un impacto en sus relaciones; suele serles difícil adaptarse a su nuevo entorno y los círculos sociales que involucra. Al no sentirse parte de la institución por el corto tiempo que lleva siendo parte de ella, el ser parte de la vida universitaria es visto como algo lejano o suele no ser un objetivo palpable.

La calidad de la educación recibida a nivel medio también afecta de forma directa su desempeño en la universidad, pues al no haber adquirido hábitos de estudio o no contar con los conocimientos necesarios el aprendizaje representa mayor dificultad para ellos e incide en la probabilidad de permanencia. La falta de compromiso también afecta la posibilidad de que estos estudiantes puedan avanzar en su carrera ya que, al enfocarse más en otros aspectos de su vida que considera prioridades (como el trabajo y la familia), relega a segundo plano sus compromisos académicos y no se involucra lo necesario como para poder identificarse con la carrera o la institución educativa.

Si bien todo lo anterior hace énfasis en las dificultades que enfrentan los estudiantes de primer ingreso a la universidad, también es necesario aclarar que no todos ellos responden de la misma forma al reto que representa la vida universitaria, pues también hay estudiantes que inician su carrera con un enfoque muy claro acerca de la meta que esperan alcanzar y eso impacta notablemente en su desempeño. Estos logran actuar con la responsabilidad necesaria y emprenden su camino con entusiasmo, perseverancia y persistencia. Mediante el seguimiento de procesos, formación de buenos hábitos de estudios y compromiso con el aprendizaje puede convertirse en el modelo de estudiante que la institución pretende formar (Turull, 2020, p-59).

## **2.3 CONOCIMIENTOS NECESARIOS PARA INICIAR ESTUDIOS DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO**

### **2.3.1 La educación Universitaria**

El proceso educativo se divide en varias etapas, las cuales están adaptadas a las capacidades del ser humano y están destinadas a brindarle las herramientas que necesita para desenvolverse en la sociedad. Cada una de las etapas corresponde a un diferente nivel educativo, siendo el más alto de ellos la educación superior. Este tipo de educación corresponde a los programas educativos posteriores a la educación secundaria, y tienen como objetivo, según el Sistema de Información de Tendencias Educativas en América Latina (SITEAL, 2019), que el estudiante desarrolle “habilidades complejas en un campo de estudio especializado. Contemplan la educación profesional, vocacional avanzada y académica”. Dichos programas pueden estar a cargo de universidades u otro tipo de institución que tenga la autorización competente para impartir educación superior, como institutos superiores y academias técnicas.

En palabras de Torres (2002, como se citó en Julca, 2016, p.38), la educación universitaria es “el proceso enseñanza - aprendizaje orientado a la formación profesional y desarrollo intelectual de las personas que acrediten tener una formación básica, y a la búsqueda del desarrollo científico, tecnológico y de organización social eficiente”. Busca formar individuos que puedan actuar como agentes de cambio en la sociedad por medio de su desarrollo profesional e intelectual. Esto abarca más que el mero conocimiento: pretende que la persona despierte su pensamiento crítico y cuestione su entorno. La Universidad es el lugar donde la persona, además de formarse académicamente, puede reforzar sus principios y valores, y con ello aportar a la transformación social.

La educación universitaria difiere de otros tipos de educación superior en que, mientras la educación técnica tiene como fin dotar a la persona de competencias específicas que le permitan incorporarse al campo laboral de forma más rápida, la universitaria se enfoca más en la especialización y a profundizar en los conocimientos ligados a una disciplina particular.

### 2.3.1.1 Funciones de la educación universitaria

La formación profesional de los individuos es la función primordial de la educación universitaria, y que este, mediante las capacidades adquiridas en su proceso de desarrollo pueda realizar aportes positivos a la sociedad. Para García (2003, como se citó en Julca, 2016, p.33) la función de la educación universitaria es:

La formación de profesionales con excelencia académica, humanistas, científicos, técnicos e investigadores dedicados a la generación y búsqueda de nuevos conocimientos, traducidos en respuestas competitivas y solidarias a las demandas que plantea el actual proceso de globalización y la revolución científica y tecnológica de la era del conocimiento.

Se espera que la educación universitaria sea la encargada de vincular al estudiante con la sociedad de manera que, por medio de sus conocimientos, pueda realizar aportes significativos para el cambio social, la transformación y la evolución. Que sea un individuo que no se conforme con el conocimiento sino que lo utilice en favor del desarrollo.

### 2.3.2 El perfil de ingreso a la universidad

El estudiante que se encuentra por iniciar su vida universitaria, además de tener el deseo de adquirir nuevos conocimientos y la disposición para ser parte de la institución académica, también debe contar con una serie de conocimientos y habilidades que le permitan alcanzar los objetivos que este nuevo reto plantea. Por ello la existencia del perfil de ingreso y la importancia de que el alumno lo conozca previo al inicio de sus estudios.

Tal como expresa la Unidad de Innovación Educativa (UNIE) de la Universidad de Santiago de Chile (2012, p.140) el perfil de ingreso es "...Una selección de conocimientos, habilidades y recursos personales mínimos, que debería reflejar un estudiante al matricularse en una carrera universitaria". La finalidad del mismo es garantizar que al contar con las competencias plasmadas en el perfil tenga la preparación necesaria para avanzar con éxito en el programa de estudios.

Además de estar diseñado en función de las competencias básicas que debe evidenciar el estudiante al iniciar sus estudios universitarios, conocer el perfil de ingreso permite al cuerpo docente evaluar la situación particular de un estudiante o grupo, y a partir de ello tomar decisiones que permitan dar el refuerzo necesario para que pueda adecuarse a su nuevo entorno. Esta labor puede representar una mejora considerable en sus habilidades y propicia la reducción del abandono en los años iniciales de la carrera.

La elaboración de un perfil de ingreso debe estar sujeta a la realidad del estudiante, sus características personales y al conocimiento que la unidad académica tenga del contexto que rodea al alumnado para que tenga objetividad. También debe estar pensado para facilitar la adquisición de aprendizajes (UNIE, 2012, p.142).

#### 2.3.2.1 Componentes del perfil de ingreso

Los perfiles de ingreso se encuentran conformados por 2 áreas: en la primera se encuentran los conocimientos y habilidades, y en la segunda, los recursos personales. Los conocimientos y habilidades son las cualidades que permiten que un estudiante tenga la capacidad de comprensión de los saberes de una manera determinada por medio de sus acciones motrices. Esto involucra también que pueda vincularlos en el contexto. Como parte del perfil de ingreso, los conocimientos y habilidades que se consideran necesarios son los que le permitirán al estudiante el aprendizaje de los contenidos relacionados con su carrera y que le sean de apoyo durante su estadía en la universidad. Los conocimientos y habilidades a su vez se dividen en generales y disciplinares, siendo los disciplinares aquellos que son necesarios para determinada disciplina o carrera, y por consiguiente, los que adquieren más relevancia en la educación superior.

Los recursos personales hacen referencia a las cualidades del estudiante que les ayudan en su adaptación al ambiente en el que se desenvuelven, a la resolución de problemas y al desarrollo de estrategias para enfrentarse a situaciones. Estos influyen tanto a nivel individual (con él mismo) como grupal (con los demás). Dentro de los recursos personales se encuentran los sociales, que son los relacionados con la interacción e involucran aspectos como el trabajo en equipo y la empatía. También se encuentran los recursos psicológicos, que están relacionados con su percepción de sí mismos. Algunos de los recursos de este tipo son el autoestima, autocontrol e inteligencia emocional. Por último se encuentran los

recursos complementarios, que son los que se desarrollan durante el transcurso de su carrera con base en los aprendizajes extracurriculares. Estos les permiten utilizar de nuevas formas sus aprendizajes previos.

El conjunto de los componentes del perfil de ingreso busca que el desarrollo del estudiante sea integral, involucrando tanto los saberes como las cualidades intrínsecas de su persona, lo que permitirá que su formación tenga un impacto perdurable y que garantice un rol activo en la sociedad.

#### 2.3.2.2 Perfil de ingreso del estudiante de diseño gráfico

Siendo el diseño gráfico una disciplina con orientación proyectual y donde la creatividad y los elementos visuales tienen una gran relevancia, el perfil de ingreso debe hacer mucho énfasis en el componente de conocimientos y habilidades, pues esto suele ser determinante en el desempeño del estudiante al momento de empezar su carrera.

Las instituciones de educación superior suelen tener sus propias adaptaciones acerca del perfil de ingreso para la Licenciatura en Diseño Gráfico, sin embargo, existen muchos factores comunes entre cada una de ellas, tanto a nivel nacional como internacional. Aspectos como la destreza en la comunicación oral y escrita, el pensamiento crítico, trabajo en equipo y habilidad de observación forman parte de las competencias genéricas requeridas. Dentro de las habilidades y actitudes que se relacionan de forma más directa con su campo de estudios se encuentran la percepción bidimensional y tridimensional (relaciones espaciales), interés por la cultura y el arte, dominio de herramientas tecnológicas enfocadas a la comunicación visual, creatividad, capacidad de abstracción, gusto por el dibujo y la expresión gráfica, ser analítico y reflexivo.

En la actualidad, un porcentaje importante de las universidades guatemaltecas que tienen la Licenciatura en Diseño Gráfico dentro de su oferta académica no cuentan con un perfil de ingreso específico para la carrera, y se basan únicamente en el perfil de ingreso general de la institución, como es el caso de la extensión universitaria elegida.

### 2.3.3 La inducción universitaria

El significado de la palabra inducción varía según el objetivo que esta cumpla en determinado concepto. Para el propósito del presente trabajo, se utiliza la definición en la que inducción se refiere a incitar o provocar a una persona para que realice determinada acción (DefiniciónABC, s.f.). Este término es ampliamente utilizado en el ámbito organizacional, donde la inducción tiene mucha relevancia para la fuerza laboral y tiene como objetivo que los nuevos empleados puedan integrarse a la empresa, brindándole la información que necesita para iniciar su fase productiva.

La inducción laboral hace referencia a un conjunto de actividades que se realizan en un período de tiempo determinado, y se basa en un procedimiento estructurado por la organización, donde el fin primordial es una adecuada adaptación al puesto de trabajo. Esta busca reducir el período de tiempo necesario para dicha adaptación, así como reducir la tensión o incertidumbre que pueda sentir el nuevo empleado ante esta experiencia.

En el ámbito académico, la inducción tiene una finalidad similar: ayudar al estudiante en su adaptación a la vida universitaria, facilitando la información acerca de la institución, su historia, principios y valores, procedimientos y todo lo necesario para que este pueda poner en claro sus expectativas. Estas acciones son especialmente importantes ya que, según Sánchez, et.al., (s.f.), “Las primeras experiencias que vive un estudiante al llegar a la universidad van a matizar su rendimiento y su adaptación al medio”.

La inducción universitaria funciona como un programa. En esta se definen los objetivos a alcanzar, las actividades a realizar, la secuencia con la que se llevarán a cabo y el período de tiempo en el cual deberán realizarse, y de la consecución de los objetivos dependerá el grado de compenetración que el estudiante tenga con la institución y lo preparado que se sienta para iniciar su carrera. Si bien la inducción no es una garantía de que el estudiante concluirá de forma exitosa el primer año de estudios, sí permite que inicien sus estudios informados, con motivación y conscientes de la meta que deben alcanzar (Salamanca, 2020). Dentro del programa de inducción pueden realizarse actividades diversas, mismas que son definidas según las necesidades detectadas por cada institución.

### 2.3.3.1 Procedimiento de inducción universitaria

Dado que la inducción es un conjunto de acciones planificadas, es importante que la institución educativa tenga claridad en cuanto al tipo de actividades que realizará y el grado de complejidad del procedimiento en su totalidad. Las universidades que cuentan con procesos de inducción suelen adaptarlos tanto a sus necesidades como a las del estudiante: por ejemplo, las charlas presenciales de inducción se llevaban a cabo de forma muy general hasta el surgimiento de la pandemia del Covid 19, donde empezó a optarse por videoconferencias o la elaboración de videos institucionales. Si bien al hablar de inducción se enfatiza en el momento en que el alumno está por integrarse a las aulas, esta comienza desde el primer contacto que se tiene con la institución, en donde cada paso lo acerca al momento de llegar a formar parte de la misma. Sin embargo, los programas sí se circunscriben a la etapa donde los estudios están por iniciarse.

Las charlas de inducción son una constante en los procesos realizados en las universidades, y estas suelen ser reuniones con una duración determinada donde se expone al estudiante la información que necesita y se le permite exponer sus dudas. Estas reuniones suelen llevarse a cabo días antes de iniciar las clases, y se utiliza para estas algún espacio adecuado dentro del campus universitario. Estas charlas pueden ser a nivel general o con los representantes de cada unidad académica.

Para que la información relacionada con la inducción esté al alcance del estudiante se utilizan diferentes recursos de apoyo y materiales como el manual de inducción, mismo que puede ser entregado al estudiante previo a la charla de inducción o al momento de realizar la misma. Preferentemente, el alumno debe recibirla antes, pues el momento de la charla de inducción debe ser utilizado también para aclarar las dudas que tenga en relación al mismo.

Los procesos de inducción pueden ser bastante básicos dependiendo de la universidad en donde se lleven a cabo. En algunos casos el proceso de inducción se basa únicamente en proporcionar al estudiante la información básica acerca de la institución, proceso que se realiza por medio de correo electrónico, vía telefónica o de forma presencial al momento de matricularse. Algunas cuentan con videos institucionales, los que se comparten por vías tecnológicas. Esto suele estar relacionado con la dimensión de la institución y la preparación que tengan en esta área.

### 2.3.3.1.1 El manual de inducción universitaria

Un manual es un documento utilizado como herramienta técnica que expone la forma en la que ciertas acciones que deben llevarse a cabo para alcanzar un objetivo. También pretende transmitir ordenada y sistemáticamente información relacionada con alguna institución y cómo ésta lleva a cabo determinadas actividades. Suele incluir también reglamentos e indicaciones específicas (SafetYa, 2022). Existen muchos tipos de manuales: organizacional, de políticas, de procedimientos, etc., y entre estos tipos se encuentra el de inducción.

El manual de inducción tiene como finalidad ser un instrumento de apoyo para facilitar la integración del individuo al entorno del que inicia a ser parte. Por medio del mismo se le transmiten pautas, indicaciones, se le brinda información acerca de la organización y aquella que lo guiará para poder tener un buen desempeño. Los manuales de inducción son ampliamente utilizados en las empresas, pero también son muy importantes en las universidades, como parte del proceso de inducción de los nuevos alumnos.

Al hacer referencia a la inducción universitaria, el manual utilizado para este fin contiene información acerca de los objetivos de dicha casa de estudios, su historia, procesos académicos, derechos estudiantiles, además de presentar a los estudiantes las principales herramientas a utilizar como parte de su proceso de aprendizaje y datos que sean de utilidad para su integración a la vida universitaria. Dentro de los manuales de inducción universitaria los más conocidos son los que abarcan la institución en su totalidad, pero también existen manuales enfocados a un área específica, como los de ingenierías, licenciaturas o técnicos. Estos, además de incluir generalidades de la institución, también incluyen procedimientos exclusivos de dichas áreas e información complementaria para el alumno que pasará a ser parte de ella.

Si bien existen instituciones que prescinden de una herramienta como el manual dentro de su procedimiento de inducción, es importante enfatizar en la importancia del mismo, dado que facilita el acceso continuo a la información y esto representa un beneficio para el estudiante. Este puede presentarse de varias maneras, como la impresa o digital, y difundirse por diferentes medios, garantizando su disponibilidad en todo momento.

### 2.3.4 El diseño gráfico

Existe una variedad de interpretaciones en la búsqueda de la definición del término “diseño gráfico”. Desde la designación del significado de cada palabra de forma individual: diseño como acción de crear algo con utilidad y estética, y gráfico, como la representación de algo por medio de líneas, signos y figuras, hasta la comunicación de conceptos mediante elementos visuales. En el libro *Diseño Gráfico y Comunicación*, Jorge Frascara (2000) plantea lo siguiente:

En función de proponer una definición inicial, se podría decir que el diseño gráfico, visto como actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados. (p.19)

El diseño gráfico infiere en su concepción la necesidad o deseo de comunicar, y se vale de elementos visuales para hacerlo. Es un proceso comunicativo se basa en el lenguaje no verbal para transmitir el mensaje. Algunos de los elementos que forman parte del sistema de comunicación del diseño gráfico son la línea, la forma, el color, la composición y la letra. Históricamente, se remonta a las cuevas del período paleolítico, donde el hombre primitivo plasmaba escenas de su vida cotidiana, mismas que evolucionaron pasando de ser representaciones semejantes a la realidad a signos abstractos con valor simbólico. La evolución del diseño gráfico se relaciona directamente con el desarrollo de la escritura, los cambios en la forma de comerciar y los hallazgos tecnológicos como la imprenta y la computadora. A pesar del cambio transcendental que ha tenido el diseño gráfico a lo largo de la historia, y la cantidad de soportes en los que puede realizarse ese trabajo en la actualidad, su finalidad sigue siendo la transmisión de un mensaje por medio de elementos visuales.

#### 2.3.4.1 Ramas del diseño gráfico

Así como ha cambiado la forma en la que se lleva a cabo la acción de crear diseño gráfico, también se han diversificado ampliamente los tipos de productos visuales que pueden realizarse dentro de esta disciplina. Los mismos avances tecnológicos que permitieron su evolución han dado paso a nuevas plataformas de comunicación, y la identificación de las diferentes necesidades comunicativas que se plantean al adaptar el diseño a productos y

tecnologías específicas. De esta forma surgen las ramas del diseño gráfico, entre las cuales se encuentran: el diseño multimedia, diseño web, diseño publicitario, diseño de empaques, diseño de identidad corporativa, diseño tipográfico, diseño didáctico y diseño de señalética. Cada una de estas ramas está dedicada a la exploración de las aplicaciones del diseño gráfico en su campo específico, y a la resolución de problemas de comunicación visual que se enfoquen en productos de diseño particulares.

#### 2.3.4.2 El diseñador gráfico

Tal como apunta Frascara (2000, p.20), el diseñador gráfico es quien se encarga de interpretar, organizar y representar visualmente los mensajes. Su función es la de utilizar un método específico (el diseño) para construir mensajes (comunicación) con medios visuales. Su trabajo consiste en el manejo adecuado tanto de la forma como del contenido. Además de utilizar adecuadamente los recursos estéticos a su alcance, debe priorizar en la efectividad para la transmisión del mensaje, lo cual implica un proceso de planificación, estructura del elemento comunicacional, producción y evaluación del mismo. Para encontrarse en capacidad de desarrollar el proceso de comunicación visual, el diseñador gráfico debe tener conocimientos sólidos de comunicación, lenguaje y percepción visual, tecnología, además de conocer el medio específico en el cual se plasmarán sus mensajes.

Es común que el trabajo del diseñador gráfico sea equiparado con el de un artista, sin embargo, ambas profesiones difieren en un punto crucial: mientras que el artista plasma en su obra un mensaje basado en su sentir, el diseñador interpreta la necesidad de comunicación de una fuente externa, por lo que su percepción personal no debe ejercer influencia entre el mensaje a comunicar y el público al que está dirigido.

En la actualidad, existe un auge en el interés del diseño gráfico como profesión, y la diversificación de las formas en las que se puede hacer diseño han creado múltiples oportunidades tanto laborales como de aprendizaje. Una muestra de ello es la creciente demanda de carreras universitarias dedicadas a la especialización en diferentes ramas del diseño y el aumento de instituciones de educación superior que han sumado el diseño gráfico a su oferta académica.

#### 2.3.4.3 El estudio del diseño gráfico

En la disciplina del diseño gráfico intervienen procesos que demandan una serie de conocimientos específicos, mismos que deben aprenderse de forma sistemática y progresiva. Esto ha provocado el surgimiento de carreras universitarias orientadas al aprendizaje del diseño gráfico, las que tienen como objetivo dotar al estudiante de los conocimientos necesarios para desarrollarse en el área, y que mediante la profesionalización pueda acceder a mejores oportunidades laborales.

La influencia que la creatividad ejerce sobre el resultado de un mensaje gráfico, así como las posibilidades que representa la tecnología en este tipo de comunicación, han dado pie al pensamiento de que el aprendizaje de esta disciplina puede llevarse a cabo sin necesidad de una preparación académica específica. Sin embargo, hay una serie de conceptos a aprender y habilidades a desarrollar que no pueden aprenderse de forma empírica, sin una estructura definida. Por ello es necesario que quien desea fungir como diseñador gráfico realice estudios especializados en el área dentro de una institución acreditada.

La oferta académica en las universidades de Guatemala incluye desde diplomados y técnicos hasta licenciaturas y maestrías. En el caso de las licenciaturas se cuenta con carreras orientadas al diseño gráfico en general y también con una serie de especializaciones enfocadas a diferentes ramas del diseño. La duración general de una licenciatura oscila entre 4 a 5 años, realizándose al terminar un proyecto de graduación para poder optar al título del grado académico.

#### 2.3.5 Licenciatura en Diseño gráfico Universidad de extensión universitaria elegida

La sede central de la universidad elegida cuenta con la Licenciatura en Diseño Gráfico desde su formación. Al momento de ser autorizada la extensión elegida se formó con ciertas carreras base, de las cuales no formaba parte la de diseño gráfico. Esta fue autorizada en el año 2012 pero fue puesta en funcionamiento hasta el año 2015. A diferencia de la sede central que trabaja en la modalidad de semestres, la extensión elegida trabaja con un sistema de trimestres, teniendo la Licenciatura en Diseño Gráfico una duración total de 20 trimestres divididos a lo largo de 5 años.

La carrera forma parte de la Facultad de Arquitectura y actualmente funciona únicamente en fin de semana, brindando opciones de estudio para día sábado o domingo respectivamente, aunque dentro de sus posibilidades se encuentra el incorporar la carrera en una jornada diaria. Su oferta académica consta de 3 especialidades: diseño editorial, diseño de marcas y diseño web, y cuenta con una población estudiantil de alrededor de 90 estudiantes.

#### 2.3.5.1 Pensum de estudios

El pensum de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la extensión universitaria elegida ha sido modificado una sola vez desde su formación en el año 2012, correspondiendo esta al año 2019. Esto obedece a una imperante necesidad de actualización y refuerzo de sus principales áreas, pasando de tener 40 cursos a 68. La carrera cuenta con un área común que abarca del primer al tercer año, con un total de 12 trimestres y 36 cursos, y un área de especialidad, que tiene un total de 32 cursos que se dosifican en 8 trimestres o 2 años. En el área común se sientan las bases formativas de la carrera y se adquieren conocimientos generales, mientras que en el área de especialidad la formación está enfocada en la rama del diseño gráfico elegida por el estudiante. Dentro de esta área hay cursos complementarios que se encuentran en el pensum de las 3 especialidades, por lo que la variación se enfoca en el diseño relacionado con la rama específica de estudio.

##### 2.3.5.1.1 Áreas temáticas del primer año de estudios

Dado que en el primer año de estudios deben sentarse las bases del conocimiento del diseño gráfico, los 12 cursos que lo conforman están destinados a transmitir los fundamentos de esta disciplina y a desarrollar habilidades básicas de comunicación por medio de la propia expresión y de herramientas tecnológicas. El énfasis principal se hace en 4 ejes: Historia del arte, fundamentos del diseño, herramientas digitales y lenguaje. Estos son complementados por la expresión gráfica, misma que tiene secuencia en los siguientes años de área común, al igual que las herramientas digitales. Fundamentos del diseño da paso a la aplicación del diseño como base de la identidad corporativa y evoluciona hasta el área de especialización.

Diseño Fundamental es una asignatura con 2 módulos, que se presentan en el segundo y tercer trimestre respectivamente. La finalidad del curso es conocer el concepto de diseño gráfico, los elementos básicos del mismo y la experimentación para tener la capacidad de

expresar ideas por medio de los mismos. Se basa en los principios explorados por Wucious Wong y la modalidad de trabajo es con base en proyectos.

Herramientas Digitales también se desarrolla en un total de 3 módulos: 2 de ellos se encuentran dentro del primer año de estudios; en el primer y tercer trimestre respectivamente. La finalidad del curso es el aprendizaje de dos de las principales aplicaciones utilizadas en el diseño gráfico actual: Adobe Illustrator y Adobe Photoshop, y que el estudiante utilice estas herramientas para poder plasmar el diseño. Se busca que el estudiante no sea únicamente un operador de acciones y procesos, sino que aplique su razonamiento creativo y que disponga de los recursos que le brindan las aplicaciones para comunicar conceptos gráficos con un propósito particular.

Historia del Arte es una asignatura con 3 módulos en total, todos dentro del primer año de estudios: en el primero, segundo y tercer trimestre. Se aborda desde el arte antiguo hasta el arte del siglo XX, explorando sus expresiones en la pintura, escultura y arquitectura. Las tendencias artísticas se estudian de forma cronológica y además de tratarlas de forma general, se profundiza hasta llegar a sus principales obras y exponentes. Conocer el desarrollo de las culturas y las formas de expresión es muy importante para el diseñador gráfico, puesto que le permite entender el pensamiento del hombre en las diferentes etapas evolutivas y la influencia de la cultura en la comunicación visual.

A pesar de que el diseño gráfico es una disciplina que enfatiza en la imagen, la expresión verbal y escrita son elementos de gran relevancia. Desde la correcta incorporación del texto a una pieza de diseño, hasta la presentación de un proyecto a un posible cliente, la capacidad de expresar ideas es un elemento necesario para el diseñador. Es por ello que dentro de los cursos de primer año se encuentra Lenguaje, que consta de 2 módulos ubicados en el segundo y cuarto trimestre. Su finalidad es que el estudiante ejercite la escritura y pueda plasmar sus ideas con coherencia y cohesión, conozca reglas gramaticales, enriquezca su vocabulario y aplique los conocimientos adquiridos para la escritura persuasiva, publicitaria e institucional.

En el último trimestre del primer año se presenta por primera vez la asignatura de expresión gráfica, que está destinada a desarrollar las habilidades de dibujo en los estudiantes. Si bien en algunos casos quienes inician la carrera de diseño gráfico cuentan con habilidades natas

en relación al dibujo, también hay quienes no han desarrollado dicha habilidad, que representa un gran beneficio para las posibilidades de expresión del diseñador, ya que le brinda una poderosa herramienta para la representación de sus ideas. La asignatura cuenta con 2 módulos que se dosifican entre el primer y segundo año de la carrera. En el primer año se afinan las destrezas en el uso de instrumentos de dibujo y se ponen en práctica los conceptos de proporción en el dibujo, luces y sombras.

Se busca que mediante los conocimientos adquiridos durante su primer año de carrera el estudiante esté listo para empezar a desarrollar diseño aplicando las bases aprendidas, que utilice adecuadamente la tecnología para hacerlo, que se exprese adecuadamente y tenga un acervo cultural enriquecido, además de apoyarse en el dibujo para transmitir ideas y conceptos.

## **2.4 PROPUESTA DE SOLUCIÓN: DISEÑO DE MANUAL DE INDUCCIÓN PARA ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO**

Como una solución al problema identificado se propone la realización de un manual de inducción para los alumnos de primer ingreso a la Licenciatura en Diseño Gráfico, mismo que pretende dar a conocer al estudiante información relacionada con la institución académica, la carrera de diseño gráfico, pensum de estudios, herramientas tecnológicas y principales procedimientos académicos. Además de ello, incluirá los deberes y derechos del estudiante, así como una reseña de los principales contenidos de aprendizaje que son parte del primer año de estudios.

Al no existir un documento similar en la institución, tanto a nivel general como de la Licenciatura en Diseño Gráfico en particular, y habiendo identificado que el procedimiento de inducción no llena con los requisitos básicos para que el estudiante pueda tener un contexto adecuado acerca de la carrera, el manual de inducción será una herramienta fundamental para este propósito.

Se espera que el manual pueda ser parte de un procedimiento más completo en un futuro, sin embargo, este puede ser una pauta importante para iniciar con los cambios necesarios en la actualidad, además de representar un avance en el proceso de inducción que se lleva a cabo hasta el momento. Si bien el estudiante se encuentra en posibilidades conocer acerca del estudio del diseño gráfico por sus propios medios, es muy importante que sea la institución quien tome la iniciativa, pues además de brindarle información básica acerca de la carrera, también podrá utilizar esta herramienta para hacerlo sentir parte de la casa de estudios y aclarar las expectativas que tenga acerca de lo que se espera de su rendimiento.

El manual de inducción es un aporte significativo tanto para la Licenciatura en Diseño Gráfico como para el resto de las carreras que ofrece la extensión universitaria elegida, pues funcionará como un modelo que posteriormente podrá replicarse paulatinamente en las unidades académicas que lo requieran. También puede ser objeto de reflexión para la institución, permitiéndole analizar la posibilidad de crear un manual de inducción generalizado y con ello mejorar el proceso inductivo que se realiza actualmente.

#### 2.4.1 Objetivos del manual de inducción

El manual de inducción para la Licenciatura en Diseño Gráfico de la extensión universitaria elegida cumple con varios propósitos, siendo los principales:

- Propiciar la adaptación del estudiante a la institución educativa.
- Brindar la información necesaria para conocer el funcionamiento de la Licenciatura en Diseño Gráfico.
- Disminuir las dudas o incertidumbre provocadas por el desconocimiento del contenido de la carrera y los procedimientos académicos.
- Aportar claridad acerca de lo que se espera del estudiante.
- Disminuir la deserción estudiantil.

#### 2.4.2 Pasos para la realización del manual de inducción

Antes de iniciar con la elaboración del manual de inducción se debe tener conocimiento tanto de las necesidades identificadas al inicio de la carrera como de los procedimientos que la institución considera que el alumno debe conocer al comenzar su vida universitaria. En la elaboración del presente manual, dicha información proviene de diversas fuentes: entrevistas al claustro de catedráticos, encuestas a estudiantes, consulta a documentos informativos de la institución y a sus canales de comunicación institucional. Esto dará el contexto necesario para definir el contenido del manual.

Al haber identificado los contenidos necesarios a incluir, se procederá a realizar la búsqueda de las fuentes de consulta adecuadas para este propósito. Las mismas incluyen las plataformas informativas de la institución, programa de estudios de la Licenciatura en Diseño Gráfico, así como referentes de manuales de inducción de universidades a nivel nacional e internacional. También se consultará bibliografía relacionada con las bases teóricas del diseño gráfico y de cualquier tema incluido que deba fundamentarse con mayor profundidad. Esto permitirá tener la información necesaria a incluir en el manual.

Al haber completado la selección del contenido, se procederá a diseñar el manual de inducción. Para ello se utilizará Indesign, una aplicación de diseño gráfico especializada en la creación de productos editoriales como libros y folletos, lo que permitirá darle al documento

una estructura adecuada. Siendo el diseño gráfico una disciplina que hace énfasis en el campo visual, es necesario que el manual cumpla tanto con su función informativa como estética. Se tomará como referente la identidad visual de la extensión universitaria elegida para aplicarla al diseño del documento, pues este formará parte del catálogo de documentos institucionales, y estos deben regirse a la normativa gráfica de la misma. Se creará una estructura reticular simple, donde se presente un equilibrio entre textos, imágenes y elementos icónicos, facilitando la lectura y permitiendo que los gráficos funcionen como un soporte a la información y definan un recorrido visual agradable y comprensible. La dimensión del documento será definida en función del contenido, proyectando que no sea mayor a 30 páginas, dado que al ser demasiado amplio, podría causar desinterés en el estudiante. El documento del manual se diseñará en una dimensión adecuada para lectura digital, eligiendo el formato A4 cuyas medidas son 21 x 29.7 centímetros. Esta dimensión también brindará la posibilidad de que se utilice de manera impresa en el momento que se requiera. Para evitar la modificación del contenido, el manual final se difundirá en un formato cerrado, siendo el Portable Document Format (PDF) el más adecuado para este propósito.

Al encontrarse finalizado el manual, estará listo para su difusión en los canales y mediante los procedimientos definidos por la institución.

#### 2.4.3 Contenido del manual de inducción

Para cumplir por completo con su función, el manual de inducción deberá incluir toda la información que el estudiante de primer ingreso necesita para familiarizarse tanto con la sede universitaria como con la carrera en particular. Esto hará posible que sienta un vínculo con la institución y con la carrera, dado que para que la meta de la educación universitaria sea alcanzada por el estudiante, este debe tener claridad en cuanto a lo que se espera de él.

La primera parte del manual se enfocará en la historia de la universidad elegida, seguido de la historia de la extensión universitaria. Ambas partes de la historia estarán divididas para poder profundizar adecuadamente en cada una de ellas, más se dejará en claro que tanto su filosofía como su modelo de estudios están determinados por la casa matriz. Dentro de esta parte también se abordará la historia de la carrera, desde su fundación hasta la actualidad, dando a conocer los cambios que ha sufrido en pro de las mejoras de su calidad académica y para lograr adecuarse a las demandas de la actualidad.

La segunda parte del manual se concentrará en dar a conocer al estudiante el modelo educativo de la extensión universitaria, que es el enfoque en el que basa su programa de estudios e incluye las normas en las que basan su sistema de enseñanza basándose en enfoques pedagógicos y educativos (UNADE, 2020). Al conocer el modelo educativo el alumno puede comprender su rol en el proceso de enseñanza-aprendizaje y la forma en la que tanto la institución como el cuerpo docente adaptarán el proceso educativo a sus necesidades.

La siguiente parte del manual tendrá como fin presentar la carrera de diseño gráfico al estudiante, iniciando con una breve introducción acerca del diseño gráfico como disciplina y profesión. Esto es muy importante, pues a pesar de que los nuevos estudiantes cuentan con un sinnúmero de recursos con los cuales podrían adquirir ese conocimiento, es común que la información con la que cuentan sea superficial y no le brinde el contexto adecuado. Al haberlo expuesto, se procederá a presentar al estudiante la Licenciatura en Diseño Gráfico abarcando en este rubro sus objetivos y estructura. En esta sección se incluirá también la descripción de cada una de las especialidades en diseño gráfico con las que cuenta la sede universitaria: web, marcas y editorial. Esta información es fundamental para el estudiante, puesto que al momento de su ingreso a la institución debe elegir su área de especialización aún sin tener pleno conocimiento del campo de acción de la misma. Por tal motivo, se incluirá la descripción de la función y orientación de cada área de especialidad, sus ejes temáticos generales, los productos de diseño involucrados en su campo de acción y las áreas en las que podrán desempeñarse en el mercado laboral (algo que resulta ser de mucho interés y utilidad para el estudiante).

Posteriormente se describirán tanto el perfil de ingreso del estudiante como el perfil de egreso, al momento de convertirse en profesional del área. El perfil de ingreso se enfocará en dar a conocer al estudiante el conjunto de habilidades y actitudes con las que debe contar al momento de iniciar sus estudios universitarios y que le permitirán alcanzar una formación integral. Seguido de esto se presentará el perfil de egreso, que también está basado en una serie de habilidades y actitudes, siendo las que el profesional debe demostrar al finalizar su carrera y desempeñarse de lleno en el ámbito social y laboral. Esta información ayudará al estudiante a conocer lo que se espera de él tanto al iniciar sus estudios como al culminarlos, y en el caso del perfil de ingreso, le permitirá identificar aquellas áreas que debe fortalecer para desempeñarse adecuadamente al empezar su carrera.

Al finalizar la parte informativa introductoria, se procederá a presentar al estudiante la malla curricular por especialidad. La malla curricular define la estructura de contenidos de estudio y muestra cada uno de los cursos que conforman el pensum de estudios divididos en XX trimestres, lo que le permitirá al estudiante conocer las áreas que componen la carrera y la forma en las que se le presentarán en los 5 años de duración de la misma. En la malla curricular se incluyen cursos con énfasis teórico y con énfasis práctico. Con base en esta información, el estudiante comprenderá la forma en la que se desarrolla la carrera y los ejes temáticos de la misma, por lo que le será más sencillo proyectar los conocimientos con los que contará a su egreso.

Dentro de este rubro de información se presentarán a los estudiantes las autoridades académicas y entidades que conforman la institución. Esto es muy relevante pues cada una de ellas tiene una función relacionada con los procesos que el alumno debe llevar a cabo en determinado momento. Se dará a conocer al estudiante el organigrama institucional y las autoridades, tanto a nivel general como a nivel de la carrera. Esto le ayudará también a conocer la jerarquía de dichas autoridades y cómo esta le servirá de apoyo en la resolución de los problemas que pueda enfrentar.

A continuación, se incluirán los derechos y deberes de los estudiantes pertenecientes a la sede universitaria elegida. Esta área está enfocada en dar a conocer a los estudiantes los beneficios y garantías que se le adjudican al ser parte de una comunidad educativa, así como las normas y estatutos con los que deberán cumplir durante el período en el que sea parte de la institución. Según plantea la Universidad del País Vasco (s.f), los derechos son irrevocables y deberán ser aplicados sin distinción alguna. Dentro de estos podemos encontrar el trato en igualdad sin discriminación, el acceso a educación de calidad, oportunidades para tener acceso al conocimiento, asesoramiento académico, evaluación objetiva, libertad de expresión, entre otros. Como deber del estudiante se entienden todos aquellos compromisos que el estudiante adquiere al ser parte de una institución de educación superior y las reglas que debe seguir como miembro activo de la misma. Entre estos se encuentra la asistencia regular a clases, participación en las actividades académicas, respeto hacía las autoridades y a su compañeros, el cuidado de los bienes que son parte de la universidad y el cumplimiento de las normas internas de la institución. Al conocer sus derechos y deberes, los estudiantes podrán hacer uso de los mismos con la responsabilidad debida.

La tecnología es un elemento fundamental en la comunicación actual, y las instituciones académicas deben hacer uso de la misma para tener una comunicación cercana y constante con los estudiantes. Además de ello, las herramientas tecnológicas permiten centralizar información y recursos educativos a los cuales los estudiantes deben tener acceso, por lo que es imprescindible que el estudiante conozca las que son utilizadas por la sede universitaria elegida. Por ello se incluirá en el manual una sección en donde se dé a conocer el campus virtual tanto de la sede central universitaria como de la extensión elegida, puesto que el alumno deberá utilizar ambas para los procesos académicos a realizar durante sus estudios. Un campus virtual es una plataforma de educación en línea, mediante la cual se facilitan materiales y se intercambia información con los alumnos (Universia, 2020). En el caso del campus virtual de la sede central universitaria, se explicará a los estudiantes la forma de acceso y los procesos a realizar por medio de la misma, como lo es la asignación general de cursos. En la información correspondiente al campus de la sede elegida, se mostrará el método de acceso, la obtención de credenciales, asignación específica a cursos y sus principales funciones de comunicación alumno-maestro. Dado que, según la evidencia de uso, a un porcentaje de estudiantes le resulta difícil el uso de la plataforma, incluirlo en el manual les facilitará el proceso y permitirá que hagan un buen uso del recurso.

Existe una serie de procedimientos que los estudiantes deben realizar en diferentes etapas del ciclo académico, y que muchas veces son ignorados por ellos o no son atendidos en el momento indicado. Esto repercute en dificultades que pueden afectarlos a corto, medio o largo plazo, según el proceso que corresponda. Dentro de los procedimientos básicos a realizar por el estudiante está la inscripción, puesto que esto lo acredita como parte de la institución y estudiante activo en un período de tiempo determinado. El pago de matrícula mensual también es un proceso recurrente del cual el estudiante debe estar informado. Acciones como la asignación de cursos son necesarias para que el estudiante sea parte de la base de datos de cada cátedra y mediante ello tenga derecho a entregar proyectos, examinarse y tener una nota al final de la misma. Por tanto, es necesario que el manual contenga un apartado donde se le explique cada uno de los procedimientos anteriormente mencionados, y con ello pueda accionar de forma oportuna y así hacer uso de las garantías que el cumplimiento de los mismos representa, además de evitar inconvenientes por no llevarlos a cabo.

Uno de los elementos que el estudiante necesita conocer es la forma en la que será evaluado, pues le permitirá tomar medidas en el transcurso de cada etapa del conocimiento como al final, para aplicar cambios correctivos. Por ello, es importante que el manual incluya tanto las técnicas que se utilizarán para evaluarlo como los instrumentos utilizados para este propósito. También se incluirá en esta parte la nota de promoción de curso, el punteo correspondiente a zona, exámenes parciales y finales, además del porcentaje mínimo de zona con el que debe contar para poder realizar sus evaluaciones finales. Esta información se encuentra contenida en el programa de cada curso, sin embargo, es otro de los temas a los que el estudiante da poca importancia, y el incluirlo en el manual hará énfasis en la necesidad de estar al tanto del mismo y tenerlo presente en cada etapa del curso.

Dentro de esta parte de manual también se incluirá la suficiencia, que es un procedimiento que se lleva a cabo cuando un estudiante cuenta con el conocimiento previo relacionado con la temática de un curso determinado, ya sea por su experiencia laboral, personal o por experiencias educativas previas. La suficiencia le permite realizar una evaluación única del curso en cuestión sin necesidad de participar de él como un curso normal. Esto resulta ser de gran beneficio para algunos estudiantes, más es un proceso poco utilizado por falta de conocimiento del mismo. Otro proceso útil para el estudiante que se traslada desde otra institución universitaria es la equivalencia, en la cual se realiza un análisis de los cursos que ha promovido en la universidad donde estudió con anterioridad y se ubican los equivalentes en la malla curricular de la sede universitaria elegida para validarlos, y con ello evitar que el estudiante tenga que iniciar la carrera nuevamente.

Acto seguido se expondrán al estudiante las áreas temáticas correspondientes al primer año de estudios de la Licenciatura en Diseño Gráfico. Aquí se da inicio a la llamada área común, que es donde se sientan las bases de la carrera y donde los estudiantes recibirán conocimientos fundamentales acerca del diseño gráfico y las disciplinas relacionadas con el mismo. Introducir estos temas es importante para que el estudiante tenga un contexto adecuado acerca de los aprendizajes que recibirá y pueda prepararse para ello. Las áreas a incluir son: Historia del Arte, Diseño Fundamental, Expresión Gráfica, Herramientas Digitales, Teoría del Color y Lenguaje. Se explicará el concepto, contenido y propósito de cada área, así como la importancia que tienen en su formación.

La penúltima parte del manual estará formada por la descripción de los elementos básicos del diseño gráfico, los cuales serán la base de todas las producciones que realicen a lo largo de su carrera. Si bien estos temas son abordados en el área de diseño fundamental, es muy útil que los conozcan de forma previa para que puedan identificarlos dentro de su cultura visual y hacer habitual este ejercicio, pues de esta manera les será más sencillo aplicarlos al iniciar su práctica del diseño. Dichos elementos son: línea, forma, objeto, textura, tipografía y color. Toda pieza gráfica contiene uno o más de estos elementos y su reconocimiento es de gran utilidad para afianzar el conocimiento del estudiante.

En la parte final del manual se presentarán al estudiante las principales herramientas digitales a utilizar en su primer año de estudio, mismas que corresponden a aplicaciones tecnológicas dedicadas al diseño gráfico. Las aplicaciones utilizadas al inicio de la carrera son Adobe Illustrator y Adobe Photoshop, una dedicada al diseño de gráficos vectoriales (gráficos bidimensionales que se crean de forma digital) y la otra a la manipulación digital de imágenes. Estas suelen ser aprendidas por las personas de manera independiente, ya sea por curiosidad o por necesidad, y existe un sinnúmero de recursos mediante los cuales es posible adquirir dicho aprendizaje. Ambas aplicaciones son parte del programa de estudios y se abordan desde un nivel básico hasta uno intermedio, sin embargo, se ha evidenciado que el conocimiento previo de las mismas suele ser una ventaja para el desempeño de los estudiantes de primer ingreso, pues les brinda más oportunidades de aprovechamiento de las herramientas. Por tal motivo, se considera que estar al tanto de la necesidad de aprendizaje de dichas aplicaciones puede despertar en el alumno el deseo de explorarlos de forma previa o afianzar el compromiso de aprenderlas y adquirir habilidad en el uso de las mismas.

Siendo estos los contenidos del manual de inducción, se espera que al finalizar su lectura el estudiante comprenda tanto los objetivos de la institución como de la carrera en particular, afiance su deseo de pertenecer a la sede universitaria elegida, empiece su proceso de identificación con la carrera y tenga la información necesaria para iniciar sus estudios sintiéndose seguro y con pleno conocimiento del compromiso adquirido.

#### 2.4.4 Divulgación del manual de inducción

De forma ideal, el manual debe utilizarse como parte de un procedimiento de inducción en donde la institución educativa pueda cerciorarse de que el estudiante obtenga toda la información que necesita para iniciar adecuadamente su vida universitaria. Sin embargo, como se ha mencionado anteriormente en este trabajo, no todas las universidades tienen un desarrollo amplio de dicho proceso, como es el caso de la extensión universitaria elegida. El procedimiento se basa en el envío de documentación vía correo electrónico y la facilitación de los enlaces del sitio web institucional y el campus virtual. Por tal motivo, se propone que la divulgación del manual se realice utilizando los medios disponibles hasta el momento.

Dado el creciente uso de los medios digitales en la comunicación de índole educativa, y no habiendo una necesidad evidente para la impresión del manual fuera de los documentos que forman parte de biblioteca institucional, se propone que el manual sea facilitado a los estudiantes por vía digital. Este podrá hacerse llegar a través de correo electrónico al momento de confirmarse la inscripción, ya sea al personal o al institucional, dependiendo del tiempo en que las credenciales sean entregadas a los estudiantes. También se sugiere que el manual sea publicado en el campus virtual, en el área correspondiente a cada uno de los cursos de primer trimestre, ya que si bien al estar asignados a los cursos los estudiantes ya deben haber tenido contacto con el mismo, el darle mayor exposición reforzará su relevancia y el compromiso de conocer su contenido. Como último paso en la divulgación, se plantea que cada uno de los docentes realice previo a iniciar el contenido de su curso alguna actividad encaminada a la comprobación de la lectura: esta puede ser una prueba diagnóstica escrita, un foro, alguna actividad lúdica u otra realizada con el uso de TIC.

Al haber cubierto las opciones posibles para hacer llegar el material a los estudiantes y darle el énfasis necesario a su contenido podrá garantizarse en gran manera que tengan los conocimientos que necesitan para iniciar formalmente sus estudios universitarios.

### **3. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **3.1 CONCLUSIONES**

El objetivo primordial de este trabajo fue crear una herramienta que permita a los estudiantes de primer ingreso de la Licenciatura en Diseño Gráfico solventar las necesidades de comunicación relacionadas con su nueva área de estudios y la institución académica de la que recién inician a formar parte. El mismo ha logrado demostrar el beneficio de los manuales de inducción y su importancia dentro de los procesos inductivos, aportando claridad al estudiante y siendo un apoyo en la fase introductoria de la carrera. Al diseñar mecanismos de acceso para la información relevante puede garantizarse una adaptación más adecuada y en menor cantidad de tiempo, lo que posibilita preparar al estudiante para los retos que enfrentará en su primer año de estudios y en un futuro, reducir la deserción académica. Al haber cumplido con la trasmisión de la información, la institución se beneficia de que el estudiante comprenda su responsabilidad dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

Se aplicaron diversos métodos de investigación para identificar la necesidad de comunicación existente y así definir los contenidos a incluir dentro del manual, para que este pueda cumplir a cabalidad la función por la que ha sido creado.

Se realizó un proceso de investigación y compilación de contenido acorde a los temas a incluir en el manual, con la finalidad de que este pueda solventar las necesidades de información existentes y ser de utilidad en el proceso inductivo de los estudiantes.

Se diseñó un manual de inducción por medio del uso del uso de aplicaciones de diseño gráfico, con la finalidad de que el material tenga una estructura apropiada y cumpla con sus funciones estéticas e informativas. Siendo un documento que formará parte de la bibliografía propia de la carrera de diseño gráfico, dando prioridad a que la presentación del mismo sea una muestra de lo que se espera del trabajo de los estudiantes. Además de ello, se diseñó en un formato adecuado para su correcta difusión.

Finalmente, se propusieron métodos de difusión para que los estudiantes tengan acceso al manual. Dichos métodos fueron adaptados a los canales de comunicación que la institución utiliza en la actualidad, sugiriendo algunas acciones de reforzamiento por parte del cuerpo docente, con el fin de verificar que el estudiante lo conozca.

## 3.2 RECOMENDACIONES

Las universidades cumplen con un rol trascendental en la sociedad. Estas son las principales encargadas de la formación profesional de individuos que pretenden transformarla; es por ello que deben crear canales de comunicación que brinden al estudiante la información necesaria para que inicien su recorrido en la universidad con plena conciencia de sus exigencias y demandas. Esto les permitirá estar más enfocados en su meta, y en el caso particular del diseño gráfico, les ayudará a identificar las habilidades específicas que deberán desarrollar para desempeñarse con éxito.

Por tal motivo, se recomienda a la institución académica involucrarse en la mejora de los procedimientos que se llevan a cabo a partir de la admisión de los estudiantes, desarrollar mecanismos de acceso a la información y utilizar herramientas adecuadas a la actualidad dentro de sus procesos inductivos. La creación de manuales de inducción puede hacer una gran diferencia en la percepción que el estudiante tenga de la universidad, pues puede ser un reflejo del interés que esta tiene en facilitarle la adaptación.

Se recomienda también no limitarse al uso de manuales de inducción, sino crear procedimientos de inducción completos que involucren el uso de este material, pero que también incorporen actividades como charlas o talleres, en donde se pueda reforzar la importancia de su contenido.

En relación a la investigación realizada, se recomienda que puedan realizarse nuevos estudios en determinado período de tiempo, esto para ratificar que los contenidos del manual sigan siendo apropiados o identificar alguna necesidad que involucre la modificación del mismo. Esto debido a los cambios sociales y culturales que puedan cambiar el perfil del estudiante, el surgimiento de avances tecnológicos o las necesidades de actualización del pensum de estudios.

Para finalizar, se recomienda a la institución aplicar el uso de manuales de inducción tanto para las unidades académicas específicas como a nivel general, dado que esto representará un beneficio tanto para el estudiante - dándole las herramientas necesarias para iniciar sus estudios adecuadamente -, como para la institución, al demostrar interés en su población estudiantil y propiciando que puedan identificarse con la misma.

## REFERENCIAS

### Referencias primarias

Caro, J. (2018). *Desarrollo y Ciclo Vital: jóvenes y adultos*. Fundación Universitaria del Área Andina.

CESUMA (s.f.) ¿Qué es la creatividad y cómo estimularla?. Recuperado el 19 de septiembre de 2022 de

<https://www.cesuma.mx/blog/que-es-la-creatividad-y-como-estimularla.html>

Crissman, J., & Lee Upcraft, M. (2005). *The keys to first-year student persistence*.

Challenging and supporting the First-Year student. A handbook for improving the First-Year of college. Jossey-Bass.

Definición ABC, (s.f). Definición de inducción. Recuperado el 18 de septiembre de 2022 de

<https://definicionabc.com/inducccion/>

De la Cruz, A. (2003). *El proceso de convergencia europeo: ocasión de modernizar la universidad española si se produce un cambio de mentalidad en gestores , profesores y estudiantes*. Aula Abierta, 191-216.

Diccionario Panhispánico del Español Jurídico (s.f.). *Definición de estudiante universitario*.

Recuperado el 27 de septiembre de 2022 de

<https://dej-enclave2.rae.es/lema/estudiante-universitario>

Frascara, J., (2000). *Diseño Gráfico y Comunicación*. Ediciones Infinito.

Fude by Educativo (s.f.). *Diseñador gráfico, 5 destrezas que debes tener*. Recuperado el 20 de mayo de 2022 de

<https://www.educativo.net/articulos/diseniador-grafico-5-destrezas-que-debes-tener-1205.html>

Gaete, V. (2015) Desarrollo Psicosocial del Adolescente. *Revista Chilena de Pediatría*, 86 (6).

García, A.(2003). *Hacia una nueva universidad en el Perú*. Fondo Editorial de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

Houssay, A. (1941). *Función social de la universidad*. BEST Hermanos - Mendoza.

Johnston, B. (2013). *El primer año de Universidad: Una experiencia positiva de transición*. Narcea, S.A. de Ediciones.

Padilla, L., Figueroa, A., & Rodríguez, H. (2017). La incorporación a la universidad de los estudiantes en Aguascalientes. La perspectiva del orientador educativo. *Sinéctica*, 1(48).

Papalia, D., Wendkos, S., Duskin, R. (2010). *Desarrollo Humano*. McGraw-Hill / Interamericana Editores.

Parra, C. (2021). *Perfil del estudiante universitario latinoamericano*. UNESCO.

Real Academia Española (2001). *Definición de perfil*. Diccionario de la Lengua Española. Recuperado el 27 de septiembre de 2022 de <https://www.rae.es/drae2001/perfil>

Rosado, H. (12 de junio de 2017). *Habilidades del Siglo 21 para todos | Compartir Palabra maestra*. Compartir Palabra Maestra. Recuperado el 26 de marzo de 2022 de <https://www.compartirpalabramaestra.org/actualidad/columnas/habilidades-del-siglo-21-para-todos>

RSM Global (9 de enero de 2020) *La Importancia de la Inducción de Personal en la Gestión de Talento*. Recuperado de <https://www.rsm.global/peru/es/aportes/blog-rsm-peru/la-importancia-de-la-induccion-de-personal-en-la-gestion-de-talento>

SafetYa (24 de febrero de 2022). Tipos de documentos del SGSST. Recuperado de <https://safetya.co/tipos-de-documentos-del-sgsst/>

Sánchez, M., Álvarez, A., Flores, T., Arias, J., Saucedo, M.(s.f.) *El Reto del Estudiante Universitario ante su Adaptación y Autocuidado como Estrategia para Disminuir Problemas Crónicos Degenerativos*. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

Silva, M. (2011). El primer año universitario. Un tramo crítico para el éxito académico. *Perfiles Educativos* (33).

SITEAL (2019). Educación Superior. UNESCO.

Susta, C. (2020). *Las prácticas de enseñanza de los procesos proyectuales. El impacto de la incorporación de las tecnologías de representación gráfica tridimensional en la carrera de Diseño Industrial de la FAUD-UNMdP*. Universidad Nacional de Quilmes, Bernal, Argentina.

Torres, A. (7 de diciembre de 2016). *Las 9 etapas de la vida de los seres humanos*. Psicología y Mente. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/etapas-vida>

Torres, C. (2002). *Orientaciones Básicas de Metodología de la Investigación Científica*. Libros y Publicaciones.

The Glossary of Education Reform. (25 de agosto del 2016). *21st Century Skills Definition*. Recuperado el 26 de marzo de 2022 de <http://www.edglossary.org/21st-century-skills>

Tu Proyecto de Vida (5 de marzo 2019). Cualidades de un buen universitario. <http://www.tuprojectodevida.pe/blog/cualidades-de-un-buen-universitario>

Turull, M. (2020). *Manual de docencia universitaria*. Octaedro IDP/ICE, UB.

UNADE (4 de junio de 2020). *Modelo Educativo: qué es y qué tipos hay*. Recuperado de <https://unade.edu.mx/que-es-un-modelo-educativo/>

UNICEF, (2021) . *¿Qué cambios y conductas son esperables en la adolescencia?*. Unicef Uruguay.

UNIE, (2012). *Perfil de Ingreso*. Manual de desarrollo y diseño curricular.

Universidad de la Frontera. (s.f.). *Orientaciones sobre "Cómo construir un perfil de ingreso de un programa de postgrado"*. Gestión Postgrado UFRO.

Upcraft, M., Gardner, J., Barefoot, B.(2005). *Challenging and supporting the First-Year student. A handbook for improving the First-Year of college*. San Francisco: John Wiley & Sons.

Villegas, F. (2004) *Protestando por no ser ciudadanos : los jóvenes pandilleros de Lima a fines de los 90's*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

### **Referencias secundarias**

Centro Educativo Villa de Alcorcón. (24 de marzo de 2020). *Procesos Cognitivos Superiores: El Aprendizaje*. Centro Educativo Villa de Alcorcón.

CNB Guatemala. (3 de octubre del 2020). *El currículo para la formación de la y del Bachiller en Ciencias y Letras con Orientación en Diseño Gráfico*. CNB. Recuperado el 26 de marzo de 2022 de [https://cnbguatemala.org/wiki/Bachillerato\\_en\\_Ciencias\\_y\\_Letras\\_con\\_Orientaci%C3%B3n\\_en\\_Dise%C3%B1o\\_Gr%C3%A1fico/El\\_curr%C3%ADculo\\_para\\_la\\_formaci%C3%B3n\\_de\\_la\\_y\\_del\\_Bachiller\\_en\\_Ciencias\\_y\\_Letras\\_con\\_Orientaci%C3%B3n\\_en\\_Dise%C3%B1o\\_Gr%C3%A1fico#Perfil\\_de](https://cnbguatemala.org/wiki/Bachillerato_en_Ciencias_y_Letras_con_Orientaci%C3%B3n_en_Dise%C3%B1o_Gr%C3%A1fico/El_curr%C3%ADculo_para_la_formaci%C3%B3n_de_la_y_del_Bachiller_en_Ciencias_y_Letras_con_Orientaci%C3%B3n_en_Dise%C3%B1o_Gr%C3%A1fico#Perfil_de)

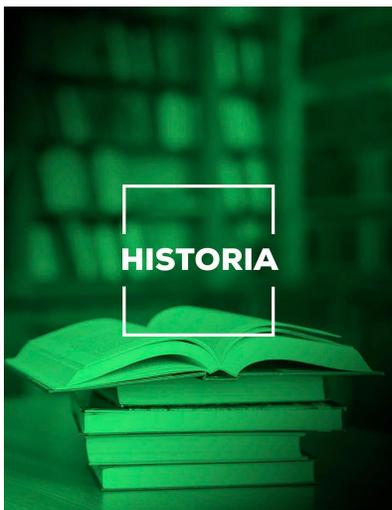
Flores Vargas, D. A. (2019). *Competencias técnicas y conceptuales del diseñador gráfico en el proceso de pasantía en la operación Asea Colombia Diego*. Universidad Santo Tomás.

Orozco, R. (13 de mayo del 2021). *Historia del Diseño Gráfico en Guatemala – Básica*. Básica. Recuperado de <https://www.ba-si-ca.com/historia-diseno-grafico/>

Universidad Autónoma de Baja California. (s.f.). *Licenciatura en Diseño Gráfico Plan 2022-2*.  
Universidad Autónoma de Baja California.

# ANEXO

## Manual de Inducción



La universidad elegida ha firmado un convenio de extensión con un grupo de empresarios para desarrollar el campus de la ciudad de Guatemala.

Este campus inicia en las instalaciones de un colegio de la zona 12, ubicado en el área sur de la Ciudad de Guatemala.

La extensión universitaria elegida imparte sus cursos con los mismos principios y filosofía que su matriz.

Esta extensión cuenta con 8 facultades: Ingeniería, Diseño Gráfico, Ciencias Económicas, Ciencias de la Salud, Educación, Psicología, Gestión de Riesgo y Deportes.

Estas facultades funcionan en diferentes jornadas: jornada diaria, sabatina y dominical.



Son deberes de los estudiantes de la extensión universitaria elegida:

- Realizar el trabajo académico propio de su condición universitaria con el suficiente aprovechamiento.
- Dedicarse con esfuerzo y responsabilidad a su formación humanística, académica y profesional, participando activamente en las labores universitarias.
- Respetar los valores y principios democráticos, pluralistas, tolerancia, diálogo intercultural e inclusión, rechazando la violencia.
- Defender y conservar los bienes materiales y culturales de la Universidad.
- Matricularse cada trimestre para conservar su condición de estudiante regular.
- Identificarse para ingresar a las instalaciones de la Universidad.
- Contribuir al prestigio de la Universidad y a la realización de sus fines.



Perfil de INGRESO

Para ingresar a la universidad, los alumnos deben haber superado el nivel medio y la prueba de admisión a la extensión universitaria elegida. Además de ello, deberán contar con las siguientes aptitudes y habilidades:

- Capacidad para la Investigación
- Sensibilidad al arte
- Liderazgo
- Proactividad
- Apertura al cambio
- Actitud crítica
- Creatividad
- Innovación
- Capacidad de análisis y síntesis
- Ser agentes de su propia formación
- Buen manejo de su tiempo
- Responsabilidad sobre su propio aprendizaje
- Habilidad para la comunicación oral y escrita
- Capacidad de trabajo en equipo
- Percepción bidimensional y tridimensional
- Dominio de herramientas tecnológicas
- Capacidad de abstracción
- Gusto por la expresión gráfica



DERECHOS de nuestros estudiantes

Los estudiantes de la extensión universitaria elegida cuentan con derechos por los que la institución vela para que sean garantizados a todos los miembros de la comunidad educativa. Estos son:

- Igualdad de oportunidades
- No discriminación
- Orientación sobre los procedimientos y actividades Universitarias
- Conocimiento de las normas universitarias
- Asesoramiento y asistencia por parte de los profesores
- Libertad de expresión, reunión y asociación dentro del ámbito universitario
- Defensa de sus derechos mediante los procedimientos adecuados
- Ejercer su condición de estudiantes
- Recibir educación de calidad
- Igualdad y objetividad en la evaluación
- Disponer de instalaciones, recursos y tecnologías para su correcto desarrollo
- Participar en procesos de evaluación de la calidad de enseñanza
- Libertad de estudios y de aprendizaje



Licenciatura en DISEÑO GRÁFICO



Especialidad en WEB

La forma en la que la información se presente al usuario de la web es fundamental para generar el interés necesario y poder comunicar un mensaje.

El diseño web se especializa en el desarrollo de interfaces digitales, tales como los sitios y aplicaciones para web.

El diseño web requiere tanto del dominio de la parte visual como de los lenguajes de programación, por lo que un diseñador web utiliza ambos elementos para la construcción de sitios y la definición de cómo se presentarán las páginas en los navegadores. Factores como el dominio del diseño responsive, buen uso de la tipografía y creación de estructuras son básicos para poder diseñar medios digitales de calidad.

Más que dedicarse a la creación de sitios visualmente atractivos, el diseño web involucra. Es necesario hacer un análisis de las necesidades del usuario y los objetivos de comunicación, para así configurar el medio de forma que pueda producir una experiencia agradable. El uso de lenguajes, manejo de gráficos, administración y actualización de sitios y medios digitales son algunas de las tareas que tiene el diseñador web.



**PENSUM DE ESTUDIOS - Especialidad en Diseño Web**  
Área Común

No.	Código	Trimestre	Nombre del curso	Prerrequisitos
1	3001		Historia del Arte I	No tiene
2	3002	1	Herramientas Digitales I	No tiene
3	3003		Tecno del Color I	No tiene
4	3004		Lenguaje I	No tiene
5	3005	2	Diseño Fundamental I	No tiene
6	3006		Tecno del Color II	3003
7	3007		Historia del Arte II	3001
8	3008	3	Herramientas Digitales II	3002
9	3009		Diseño Fundamental II	3005
10	3010		Lenguaje II	3004
11	3011	4	Expresión Gráfica I	3003
12	3012		Historia del Arte III	3007
13	3013		Diseño de Identidad Visual I	3008
14	3014	5	Herramientas Digitales III	3008
15	3015		Expresión Gráfica II	3011
16	3016		Matemática I	No tiene
17	3017	6	Proceso Económico I	No tiene
18	3018		Diseño de Identidad Visual II	3013
19	3019		Diseño Editorial	3013-3014
20	3020	7	Computación Avanzada	3014-3015
21	3021		Expresión Gráfica III	3015
22	3022		Matemática II	3016
23	3023	8	Proceso Económico 2	3017
24	3024		Expresión Gráfica IV	3021
25	3025		Diseño de Emblemas I	3019
26	3026		Dibujo Anatómico	3024
27	3027	9	Legislación	3010
28	3028		Fotografía Digital I	3020
29	3029	10	Filosofía Social de Mises	3023
30	3030		Artes para Reproducción	3025
31	3031		Diseño de Personajes	3020
32	3032	11	Redacción creativa	3025-3026
33	3033		Fotografía Digital II	3028
34	3034		Estadística I	3022
35	3035	12	Filosofía Social de Hayek	3029
36	3036		Administración y Finanzas	No tiene

\* Prerrequisito: asignatura de aprobación indispensable para cursar una superior.

**Área de Especialidad**

No.C	Código	Trimestre	Nombre del curso	Prerrequisitos
37	3037		Historietas y Cómics	3021
38	3038	13	Tipografía	3019-3021
39	3039		Semiología	3029
40	3040		Diseño Web IA	3032
41	3041	14	Estadística II	3034
42	3042		Audiovisual	3033
43	3043		Diseño Web IB	3040
44	3044		Dibujo Publicitario	3037
45	3045	15	Publicidad y Mercadotecnia	3032-3039
46	3046		Animación	3042
47	3047		Diseño Web IIA	3043
48	3048	16	Metodología de la Investigación	3034
49	3049		Ética, Cultura y Valores	3035
50	3050		Diseño Web IIB	3047
51	3051		Modelismo I	3009-3046
52	3052	17	Investigación de Grupos Objetivos	3044-3045
53	3053		Innovación y Diseño	3044
54	3054		Diseño Web IIA	3050
55	3055	18	Calidad de Calidad	3027
56	3056		Diseño Páginas Web	3046
57	3057		Diseño Web IIB	3054
58	3058		Modelismo II	3051
59	3059	19	Campañas de Información	3052
60	3060		Psicología aplicada a la Publicidad	3052
61	3061		Diseño Web IVA	3057
62	3062	20	Psicología	3053
63	3063		Diseño Digital	3056
64	3064		Diseño Web IVB	3061

\* Prerrequisito: asignatura de aprobación indispensable para cursar una superior.

**Perfil de EGRESO**

El egresado poseerá el dominio de las estrategias de comunicación efectiva tanto en forma oral como escrita y de las técnicas que le servirán para expresarse, tanto de forma manual como digital. Podrá solventar de forma efectiva las necesidades que se presenten en medios de comunicación, de educación y de persuasión.

Estará en la capacidad de crear proyectos, desde su concepción hasta el producto final. Contará con los fundamentos humanos, estéticos y tecnológicos para fundamentar, visualizar, crear e implementar proyectos de diseño que respondan a las necesidades de la sociedad y temporalidad mostrando eficiencia, eficacia y ética en sus propuestas. Poseerá la formación en su área de especialidad que le permitirá ser un profesional altamente competitivo, así como los conocimientos necesarios en materia económica, de mercados y publicidad.

Podrá proponer proyectos de mejor social, además de estar en capacidad de trabajar de forma individual y en equipo mostrando valores y conducta ética. Dominará herramientas de comunicación, expresión, diseño y tecnología para hacer un trabajo efectivo haciendo un óptimo uso de los recursos.

**Especialidad en MARCAS**

Una marca no es solamente un símbolo gráfico; una marca es el conjunto de experiencias que el público tiene con ella, y eso involucra tanto elementos tangibles como intangibles.

El branding o diseño de marcas es el conjunto de acciones que se llevan a cabo para fijar la marca en la mente de los consumidores, y abarca varios ámbitos, siendo uno de los principales su identidad visual. Para realizar diseño de marcas es necesario enlazar el diseño gráfico con un adecuado tono de comunicación y la experiencia que dará la marca a quienes están expuestos a ella. El diseño de marcas se basa en gestionar de forma inteligente, estratégica y creativa los elementos diferenciales de la identidad de marca. Es todo lo que forma la identidad, desde la parte gráfica hasta su tono de voz.

Para poder lograrlo se requiere de un proceso constructivo que abarque acciones desde el punto de vista gráfico, de comunicación y de posicionamiento.

El diseño de marcas permite que la marca sea relevante, distintiva, completa y le da una plataforma sostenible a través del tiempo, además de brindarle las herramientas para crear vínculos con las personas.

