



UNICIT
UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA
DE CIENCIA Y TECNOLOGIA



Miembro de Asociación de Universidades Privadas de Centroamérica y Panamá
Miembro de la Asociación Universitaria Iberoamericana de Postgrado



PROPUESTA DE MATERIAL EDUCATIVO SOBRE LA HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO PARA ESTUDIANTES DE LA LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

Autor:

Máster Karen Massiel Álvarez Nicaragua

Coautores:

Br. Andrea Elena Castillo Narváez

Br. Homeiny Leandra Martínez Bermúdez

Br. Kristel Francesca Zamora Bermúdez

Asesor:

MSc. Bayron Alexander Arias Hernández

Fecha de presentación: 15 de enero 2024

Resumen

La investigación titulada "Propuesta de Material Educativo sobre la Historia del Diseño Gráfico para Estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico" tuvo como objetivo general la creación de un material educativo sobre la Historia del Diseño Gráfico en el período de la revolución industrial que abordó las necesidades identificadas en los recursos educativos actuales, como lo son la mejora de la presentación y la calidad visual con el fin de brindar una mejora en el proceso de enseñanza y aprendizaje para los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico.

La investigación es de carácter descriptivo y aplicada, no experimental, y se considera de corte transversal porque los datos se recopilaron en un momento específico del tiempo. Por otra parte, el estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, pues se buscó comprender las experiencias, opiniones y percepciones de los estudiantes y docentes mediante la recolección de datos a partir de distintas entrevistas. La muestra estuvo conformada por tres docentes y tres estudiantes elegidos por conveniencia.

Dentro de los hallazgos obtenidos, se identificaron deficiencias significativas en la estructura visual de los libros actuales, y se confirmó la necesidad de rediseñar estos recursos con un enfoque más moderno y visualmente atractivo. Este nuevo diseño se espera que facilite una mejor comprensión y retención del contenido, proporcionando una experiencia de aprendizaje más efectiva para los estudiantes.

Palabras Clave: Diseño gráfico, Diseño Editorial, Revolución Industrial, tendencias del diseño, material educativo.

Abstract

The research titled "Proposal for Educational Material on the History of Graphic Design for Graphic Design Bachelor's Degree Students" aimed to create educational material on the History of Graphic Design during the Industrial Revolution period that addresses the identified needs in current educational resources, such as improving presentation and visual quality, to enhance the teaching and learning process for Graphic Design students.

The research is descriptive and applied, non-experimental, and is considered cross-sectional because the data was collected at a specific point in time. Moreover, the study was conducted under a qualitative approach, seeking to understand the experiences, opinions, and perceptions of students and teachers through data collection from various interviews. The sample consisted of three teachers and three students selected by convenience.

Among the findings, significant deficiencies were identified in the visual structure of current books, and the need to redesign these resources with a more modern and visually appealing approach was confirmed. This new design is expected to facilitate better understanding and retention of the content, providing a more effective learning experience for students.

Keywords: Graphic design, Editorial design, Industrial Revolution, design trends, educational material.

Índice de Contenido

Índice de tablas	6
I. Introducción	7
II. Antecedentes y contexto del problema y Contexto de la investigación	9
III. Objetivos	14
A. General	14
B. Específicos.....	14
IV. Pregunta central de investigación.....	15
V. Justificación	15
VI. Limitaciones.....	16
VII. Supuestos básicos	18
VIII. Categorías, temas y patrones emergentes de la investigación	20
IX. Perspectiva teórica	22
A. Estado del arte	22
B. Perspectiva teórica asumida	28
X. Metodología.....	29
A. Enfoque cualitativo asumido y su justificación	29
B. Muestra teórica y sujetos del estudio	29
C. Métodos y técnicas de recolección de datos utilizados	32
D. Criterios de calidad aplicados: credibilidad, confiabilidad y triangulación....	36
E. Métodos y técnicas para el procesamiento de datos y análisis de información	37
XI. Discusión de resultados o hallazgos	39
A. Análisis de entrevista a estudiantes	39
B. Análisis de entrevista a docentes.....	52
XII. Conclusiones.....	60

XIII. Recomendaciones.....	62
XIV. Referencias	63
XV. Anexos	67

Índice de tablas

Tabla 1 - Variables	20
Tabla 2 - Pregunta 1: Análisis entrevista a estudiantes.....	39
Tabla 3 - Pregunta 2: Análisis entrevista a estudiantes.....	40
Tabla 4 - Pregunta 3: Análisis entrevista a estudiantes.....	41
Tabla 5 - Pregunta 4: Análisis entrevista a estudiantes.....	42
Tabla 6 - Pregunta 5: Análisis entrevista a estudiantes.....	43
Tabla 7 - Pregunta 6: Análisis entrevista a estudiantes.....	45
Tabla 8 - Pregunta 7: Análisis entrevista a estudiantes.....	46
Tabla 9 - Pregunta 8: Análisis entrevista a estudiantes.....	47
Tabla 10 - Pregunta 9: Análisis entrevista a estudiantes.....	48
Tabla 11 - Pregunta 10: Análisis entrevista a estudiantes.....	49
Tabla 12 - Pregunta 11: Análisis entrevista a estudiantes.....	50
Tabla 13 - Pregunta 1: Análisis entrevista a docentes	52
Tabla 14 - Pregunta 2: Análisis entrevista a docentes	53
Tabla 15 - Pregunta 3: Análisis entrevista a docentes	55
Tabla 16 - Pregunta 5: Análisis entrevista a docentes	56
Tabla 17 - Pregunta 6: Análisis entrevista a docentes	57

I. Introducción

El diseño gráfico ha desempeñado un papel fundamental a lo largo de la historia, sin embargo, a pesar de su importancia, se ha logrado identificar un problema en la estructura visual de los materiales educativos y libros correspondientes a la historia del diseño gráfico que afectaría a los estudiantes de la carrera de diseño gráfico.

Con el propósito de brindar una solución a la necesidad imperante de la mejora de la calidad visual y la efectividad del material educativo disponible para los estudiantes, el presente trabajo de investigación tiene como objetivo abordar la "Creación de una propuesta de un material educativo sobre la Historia del Diseño Gráfico en el periodo de la revolución industrial para estudiantes de la licenciatura en Diseño Gráfico". La mejora de la presentación y la calidad visual de estos recursos supone una gran importancia para el aprendizaje de los estudiantes y cualquier diseñador gráfico, puesto que el periodo de la historia del diseño gráfico seleccionado es uno de los momentos históricos más importantes en el rubro, sentando las bases de lo que sería el diseño a posterior, y no comprender dicha información puede limitar al estudiante a no desenvolverse de manera correcta en los años de la carrera.

La importancia de esta investigación radica en su potencial para transformar la calidad de la educación de los estudiantes de diseño gráfico mediante la mejora de los recursos. Actualmente, los materiales disponibles presentan deficiencias en su estructura visual, lo que dificulta la comprensión y retención de la información histórica relacionada con el diseño gráfico. Al abordar estas carencias, la investigación no solo busca actualizar y modernizar el contenido, sino también proporcionar una herramienta de enseñanza más eficaz que enriquezca la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Esto es esencial en un campo donde la comunicación visual es fundamental, y donde una presentación adecuada del material puede influir significativamente en el desarrollo de habilidades críticas y creativas.

En este trabajo investigativo, se exploró el problema en la presentación visual de la información en los libros de historia del diseño gráfico a través del análisis documental. Una vez exploradas las problemáticas existentes en los recursos educativos actuales, se recopiló información sobre la historia del diseño y se creó un nuevo material educativo mediante el uso de los principios fundamentales del diseño editorial, con el fin de mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y promover una comprensión más profunda y contextualizada del diseño gráfico y su evolución histórica.

El enfoque de esta investigación es cualitativo, y es de carácter descriptivo, documental y de campo, y se caracteriza por ser aplicada, no experimental y transversal. Se llevó a cabo con una muestra de docentes y estudiantes de distintas universidades. Para la recolección de datos, se emplearon entrevistas e investigaciones documentales. Las entrevistas se realizaron tanto con docentes como con estudiantes para obtener sus opiniones sobre la necesidad de un nuevo material educativo y evaluar la funcionalidad de los libros actuales.

II. Antecedentes y contexto del problema y Contexto de la investigación

Antecedes

Por medio de una indagación bibliográfica se encontraron una variedad de investigaciones tanto a nivel internacional como local, de las cuales se retomaron las más relevantes en cuanto a nuestras variables de estudio, presentador en orden cronológico:

Ensayo a nivel internacional

Pedroni (2021) realizó el siguiente ensayo que lleva como título “Géneros editoriales en la historiografía del arte” que tiene como objetivo en caracterizar un conjunto de géneros editoriales en la producción de libros temáticos sobre artes visuales desde una perspectiva histórico-cultural. Para ello, es tenido en cuenta el peso de distintas tradiciones disciplinares de la historiografía y la crítica de arte, el lugar ocupado por imaginarios del libro y de la cultura escrita y el rol desempeñado por comunidades letradas y mediadores editoriales en los procesos de transmisión. Se tomaron como loci de observación algunos dispositivos de producción de libros sobre arte en Argentina en las décadas centrales del siglo XX, así como escenas en la historia editorial de textos fundacionales en la disciplina, trayectos de producción y de circulación de libros que hemos reconstruido y analizado en investigaciones previas. El trabajo pretende señalar la productividad de un abordaje que sea a la vez diacrónico y sincrónico en relación con el objeto de estudio propuesto. En este sentido, los procesos de transmisión de los géneros fueron considerados en sus distintas temporalidades. El foco fue puesto tanto en las duraciones históricas más amplias como en los momentos de apropiación.

Este trabajo busca delimitar algunos problemas y estrategias de estudio relativas a los géneros editoriales en la producción de libros sobre arte. La perspectiva se ubica en la intersección entre la historia del libro y de la cultura escrita y una historia cultural de las prácticas de la historiografía y la crítica de arte. A partir de investigaciones que se realizó previamente, en este trabajo se singularizan

estrategias metodológicas y conclusiones sobre el valor heurístico de estudiar libros sobre arte desde la especificidad de determinados géneros y prácticas editoriales. El recorrido se hace a partir del amplio escenario de la producción de libros sobre arte en Argentina entre los años cuarenta y sesenta y a la vista de las referencias de la historiografía del arte en el área centroeuropea que se constituyeron como modelos en su historia de recepción.

Tesis a nivel internacional

Martínez (2021) realizó la investigación titulada “Difusión y registro mediante el diseño editorial, de las actividades de FLOTANTE | GALERÍA” que tiene como objetivo difundir, a través de la creación de tres productos editoriales (libro, revista y periódico), la obra de los artistas Ofelia Iszaevich, Jair Romero y Emilia Mejía; mediante la profundización de las bases teóricas, temáticas y conceptuales, enriqueciendo los conocimientos teórico-prácticos para la planeación, estructuración y ejecución de proyectos de diseño editorial. El diseño de investigación tiene presente un enfoque cualitativo a partir de todos los requerimientos tanto para los productos editoriales como la investigación teórica para el presente escrito, Las etapas serán: de investigación, recopilación de datos, recopilación de imágenes y textos, creación y compaginación y preimpresión.

Un producto editorial tiene un flujo natural en su creación que involucra a una gran cantidad de individuos hasta que el usuario tiene el producto final en sus manos, que van desde: autor, editor, diseñador, corrector, prepresista, impresor, encuadernador, distribuidor, librero y lector o usuario. La manera en cómo se diseñan los productos editoriales dependerá esencialmente de dos factores: su contenido y el usuario al que va dirigido.

La comunicación visual es una herramienta compleja que necesita ser elaborada con mucha rigurosidad para evitar en la medida de lo posible, interpretaciones subjetivas del usuario al que está destinado. Estos conocimientos del lenguaje visual combinados con un correcto tratamiento de la imagen y su distribución armónica con los textos dotarán a los productos editoriales de un innegable interés visual para cualquiera que sea nuestro espectador. En un inicio, la lectura de

cualquier producto editorial comienza siendo la de una imagen tal cual, sin intervenir en el texto.

Tesis a nivel nacional

López y Francis (2022) realizaron una investigación titulada “Uso de los recursos didácticos audiovisuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje por parte de los docentes de la carrera Diseño Gráfico multimedia de UNAN-Managua” que tenía como objetivo valorar el uso de recursos educativos audiovisuales en el proceso de enseñanza por parte de los docentes de la UNAN-Managua. El diseño de la investigación tiene presente un enfoque mixto debido a que la investigación presenta técnicas tanto cualitativas como cuantitativas. Los datos obtenidos fueron por diversos instrumentos: encuesta, entrevista y recopilación documental.

La investigación busca proporcionar información de utilidad para la comunidad educativa, debido que no se cuenta con suficientes estudios que permitan el mejoramiento de los servicios en las instituciones educativas a través de la explotación de los medios audiovisuales en la educación, los recursos audiovisuales en la enseñanza pueden mejorar la experiencia de aprendizaje al facilitar comprensión, estimular la retención, aumentar la participación, adaptarse a diferentes estilos de aprendizajes, motivar a los estudiantes y fomentar la creatividad.

Por lo tanto, dicha investigación presenta un antecedente significativo ya se analizó y se tomará en cuenta que los medios audiovisuales son herramientas poderosas para la creación de materiales didácticos en diseño gráfico, ya que permiten visualizar conceptos, ofrecer demostraciones en tiempo real, proporcionar interactividad, mantenerse actualizados, estimular múltiples sentidos y adaptarse a las necesidades de los estudiantes.

Por otra parte, Mendieta (2018) realizó una investigación que lleva como título “Diseño y diagramación de la propuesta de libro recopilatorio de historia de diseño gráfico en Nicaragua durante la época de la revolución sandinista en el período 1979-1990” cuyo objetivo es diagramar un libro recopilatorio sobre la historia del

diseño gráfico en Nicaragua durante la época de la revolución (1979-1990); como propuesta de material de referencia para los estudiantes de diseño en la asignatura de Historia del Diseño Gráfico. El diseño de la investigación es de enfoque mixto debido a los instrumentos de investigación que se utilizaron para lograr el resultado esperado. Los datos obtenidos fueron por diversos instrumentos: encuesta, entrevista, grupo focal y recopilación documental.

Dicha investigación demuestra que el estudio, análisis, y recopilación de datos de la historia del diseño gráfico es un tema poco abordado en Nicaragua, los profesionales y estudiantes poseen limitaciones en el acceso a esta información, por lo que se considera la elaboración de una propuesta de diseño de un libro compilatorio para comprender mejor los conocimientos de historia del diseño gráfico en Nicaragua.

El diseño y la diagramación en los libros de historia no solo mejorar la estética del libro, sino que también pueden potenciar la comprensión y el disfrute del contenido histórico, el adecuado diseño y diagramación en los libros de historia aportar varios beneficios como: claridad y legibilidad, organización visual, atractivo visual, enriquecimiento del contenido y facilita el aprendizaje.

Herrera (2010) realizó una investigación que lleva como título “El estudio, análisis, y recopilación de datos de la historia del diseño gráfico es un tema poco abordado en Nicaragua, los profesionales y estudiantes poseen limitaciones en el acceso a esta información, es por ello que se considera la elaboración de una propuesta de diseño de un libro compilatorio para comprender mejor los conocimientos de historia del diseño gráfico en Nicaragua” del cual tiene como objetivo elaborar un manual de fotografía ajustado al plan de estudio de la asignatura de fotografía de la carrera de comunicación social de la UCA. El diseño de la investigación tiene presente un enfoque cualitativo ya que el análisis de contenido fue la herramienta más importante utilizada para la recopilación de información necesaria para el manual. Para utilizar esta técnica existen algunos elementos que se tomaron en cuenta: recopilación documental, sondeo y grupo focal.

La recopilación de información para la creación de material didáctico es fundamental para garantizar la calidad, relevancia y efectividad del contenido, proporcionando a los educadores los recursos necesarios para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. La recopilación adecuada y esencial conlleva numerosos beneficios como la precisión y veracidad, contextualización, adaptabilidad, variedad de recursos, innovación y personalización.

Contexto del problema

Existe una problemática de diseño en la estructura visual de la información en los libros de la historia del diseño gráfico utilizados como material educativo para los estudiantes de la carrera.

Esto se manifiesta principalmente en la falta de atención a la organización visual del contenido, la escasez de elementos visuales complementarios como ilustraciones, diagramas o gráficos, y la ausencia de una narrativa visual coherente que facilite la comprensión y retención de la información por parte del lector.

En muchas ocasiones, los libros asignados no poseen una estructura visual adecuada porque no garantizan una legibilidad óptima, ya sea por la calidad deficiente de las imágenes escaneadas o el exceso de texto en las páginas, lo cual puede resultar tedioso para el lector puesto que plantea un desafío para los estudiantes, académicos y profesionales del diseño, debido que dificulta su acceso a un conocimiento integral y contextualizado sobre este campo creativo y su desarrollo a lo largo del tiempo.

En consecuencia, este proyecto se pretende en identificar los diversos problemas en los materiales y lecturas educativas utilizadas por los docentes para enseñar a los estudiantes acerca de la evolución del diseño gráfico en el período de la revolución industrial, y cuyo fin fue proponer un material educativo que se ajuste a las expectativas de los estudiantes y docentes

III. Objetivos

A. General

Crear una propuesta de un material educativo sobre la Historia del Diseño Gráfico en el periodo de la revolución industrial para estudiantes de la licenciatura en Diseño Gráfico.

B. Específicos

- Recopilar información veraz sobre la historia del diseño gráfico durante el periodo de la revolución industrial, a partir de fuentes confiables como libros, documentos y recursos académicos, con el objetivo de integrarla en un documento único y coherente.
- Proponer un rediseño en la estructura visual aplicando un diseño moderno en el material educativo, como aporte a la enseñanza de la historia del diseño gráfico en el periodo de la revolución industrial.
- Diseñar una estructura y secuencia de contenido para el material educativo que integre los principios fundamentales del diseño editorial, incluyendo la creación de elementos gráficos complementarios, enriqueciendo la presentación del contenido y facilitando la comprensión de conceptos clave sobre la historia del diseño gráfico durante la revolución industrial.

IV. Pregunta central de investigación

¿Por qué es importante crear una propuesta de un material educativo sobre la Historia del Diseño Gráfico en el periodo de la revolución industrial como aporte para los estudiantes de la licenciatura en Diseño Gráfico?

V. Justificación

La presente investigación surgió de la necesidad de crear un material educativo con un diseño dirigido a las generaciones modernas, el cual abordó la historia del diseño gráfico durante el periodo de la revolución industrial, como aporte para los estudiantes de la carrera de diseño gráfico.

Por ende, la importancia en esta investigación es que se identifique los elementos clave que debe contener un material educativo para mejorar la comprensión de la materia de historia del diseño gráfico y optimizar su efectividad en el proceso de aprendizaje.

En consecuencia, se desarrolló un material educativo para el estudio de la historia del diseño gráfico durante la revolución industrial, respaldado por información verídica, que no solo esté fundamentado en los principios esenciales del diseño editorial, sino que también cumpla con un diseño que sea atractivo y brinde variedad de contenido visual, accesibilidad y facilidad de uso, estructura organizada, coherencia en la presentación, calidad, legibilidad y claridad, cumpliendo con las necesidades y expectativas de los estudiantes. Asimismo, se propuso la inclusión de este material en la biblioteca virtual del campus para facilitar el acceso de esta información en cualquier momento. Finalmente, se proporcionó recomendaciones para futuros diseñadores que deseen mejorar libros y materiales educativos sobre otros temas dentro del ámbito del diseño gráfico.

VI. Limitaciones

El desarrollo de un material educativo sobre la historia del diseño gráfico durante la revolución industrial enfrenta diversas limitaciones relacionadas con la disponibilidad y fiabilidad de las fuentes de información. La recopilación de datos históricos puede verse afectada por la escasez de documentos accesibles, ya que muchos textos relevantes no se encuentran digitalizados o su acceso es restringido a bibliotecas especializadas. Además, la veracidad de las fuentes podría representar un desafío, debido a la existencia de interpretaciones sesgadas o información desactualizada que puede influir en la calidad del contenido final.

Desde el punto de vista metodológico, el proceso de diseño y rediseño del material educativo puede presentar dificultades en la validación de su efectividad. La percepción subjetiva de los usuarios, como estudiantes y docentes, podría influir en la aceptación del nuevo diseño, y la evaluación de su impacto en el aprendizaje requerirá la implementación de pruebas piloto y ajustes constantes. Asimismo, el desarrollo del material educativo podría extenderse más allá de los plazos previstos, dado el tiempo necesario para la recopilación de información, la estructuración del contenido y las pruebas de usabilidad.

En el ámbito técnico, la creación de un material educativo de calidad exige el uso de herramientas especializadas de diseño editorial, lo cual implica una inversión en software y capacitación del equipo de trabajo. Además, la elección del formato de distribución, ya sea digital o impreso, podría limitar su accesibilidad para ciertos grupos de estudiantes, dependiendo de la infraestructura tecnológica disponible. La compatibilidad del material con plataformas educativas también podría presentar desafíos, especialmente en lo referente a su integración con sistemas de gestión del aprendizaje.

La implementación del material educativo dentro de la comunidad académica puede enfrentar resistencia por parte de los docentes, quienes podrían mostrar preferencia por los recursos tradicionales con los que ya están familiarizados. La adaptación del material a los planes de estudio existentes podría requerir modificaciones en la estructura curricular, lo que demanda coordinación con las autoridades académicas

y un periodo de ajuste prolongado. Además, la falta de estrategias claras para evaluar el impacto del material en el proceso de enseñanza-aprendizaje podría dificultar su aceptación generalizada.

Por último, existen limitaciones inherentes a la percepción del contenido por parte de los estudiantes, ya que su nivel de comprensión y motivación hacia el material podría variar. La falta de elementos interactivos en un formato estático como un libro podría afectar el interés de los usuarios, dificultando la retención de la información. Si el material educativo no logra captar la atención visual y conceptual de los estudiantes, su efectividad en el proceso de aprendizaje podría verse reducida.

VII. Supuestos básicos

Participantes representativos: Se asumió que los estudiantes universitarios de la licenciatura en diseño gráfico y los docentes de la materia de historia del diseño gráfico representaban adecuadamente las perspectivas y experiencias clave dentro del ámbito de estudio. Los participantes fueron seleccionados de distintas universidades, lo que permitió una muestra diversa y relevante para explorar las prácticas y conocimientos en diseño gráfico.

Experiencia y conocimiento especializado: Se partió del supuesto de que los docentes y estudiantes participantes poseían conocimientos y experiencias previas en diseño gráfico, lo que facilitaría la profundización en temas específicos relacionados con la historia del diseño gráfico, el diseño editorial y la creación de materiales educativos. Este supuesto permitió enfocarse en aspectos más avanzados y específicos del campo.

Acceso a información actualizada: Se supuso que los participantes estaban al tanto de las tendencias y avances actuales en diseño gráfico y editorial, lo que contribuyó a obtener información relevante y contextualizada. En particular, se consideró que tanto los docentes como los estudiantes tenían acceso a las herramientas y recursos necesarios para aplicar y comprender los procesos de diseño en sus prácticas profesionales.

Colaboración activa de los participantes: Se asumió que los estudiantes y docentes participarían de manera activa y comprometida en las entrevistas, encuestas y discusiones, lo que aseguraría la validez de los datos recolectados. Este supuesto era fundamental para el éxito de las técnicas cualitativas y cuantitativas empleadas en el estudio, como las entrevistas semi-estructuradas y los cuestionarios.

Relevancia de los datos recogidos: Se partió de la premisa de que los datos obtenidos de las entrevistas, encuestas y análisis de contenido serían representativos de las prácticas y perspectivas actuales en el campo del diseño gráfico educativo. Asimismo, se asumió que la triangulación de métodos garantizaría la fiabilidad y validez de los resultados obtenidos.

Aplicación de técnicas adecuadas: Se supuso que las técnicas de procesamiento y análisis de datos seleccionadas (análisis cualitativo y cuantitativo) serían las más apropiadas para interpretar la información recabada, permitiendo una comprensión integral del fenómeno investigado y facilitando la formulación de conclusiones relevantes y útiles.

Sujetos de Investigación: En la presente investigación participaron alrededor de tres estudiantes universitarios de la licenciatura de diseño gráfico de distintas universidades, así mismo participaron tres docentes de la materia de historia del diseño gráfico.

VIII. Categorías, temas y patrones emergentes de la investigación

Tabla 1 - Variables

Variables	Tipo de Variable	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Material educativo	Independiente	Kaplún, (2005, p. 143), entiende por “material educativo un objeto que facilita una experiencia de aprendizaje. (...) Es decir: una experiencia de cambio y enriquecimiento en algún sentido: conceptual o perceptivo, axiológico o afectivo, de habilidades o actitudes, etc.”	-Formato de material: Digital	-PDF	Entrevista a estudiantes de la carrera Investigación documental
			-Variedad de contenido: Imágenes, ilustraciones, actividades educativas, texto.	- Diseño moderno y atractivo - Calidad de imagen e ilustración - Interactividad - Claridad y coherencia	
			- Accesibilidad y facilidad de uso	-Facilidad para encontrar la información - Flexibilidad en la visualización del contenido - Legibilidad	
			-Estructura organizada	-Retículas - Maquetación	
Desarrollo del aprendizaje y la	Dependiente	Proceso mediante el cual se asimila una información	- Coherencia en la presentación	- Organización en la secuencia	- Entrevista a docentes

comprensión		o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción.		de los contenidos	
			-Presencia de elementos visuales	-Texto con apoyo visual -Ejemplos visuales para ilustrar conceptos	

Fuente: Elaboración propia. Nota. Tabla que muestra la variable dependiente e independiente.

IX. Perspectiva teórica

A. Estado del arte

Diseño gráfico

En una tesis de maestría de Pérez (2016) cita al diseñador industrial Dieter Rams, el cual menciona que:

“Un diseño tiene que ser comprensible. Un usuario ha de entender con un simple vistazo el diseño y lo que nos quiere comunicar. Más en el diseño gráfico, es de vital importancia que éste sea bien entendible, para no dar lugar a confusiones y equivocaciones” (p. 20).

En el blog de gráfica, Macharowski (2013) menciona al diseñador Christopher Jones (1984), quien describe que:

“El diseño es una forma de mejorar las relaciones entre los objetos y la gente, la parte central del proceso de diseño consiste en modificar lo que ya existe, lo que incluye tanto teorías como prácticas, proceso de concebir no productos individuales, sino sistemas o ambientes enteros, el diseño como participación, el diseño como creatividad, el diseño como disciplina educativa que conjugas las artes y las ciencias y va más allá que ambas” (párr. 6).

Diseño editorial

Íñigo y Makhoul (2014) definen el diseño editorial de la siguiente forma:

Formación o diagramación de textos e imágenes incluidas en publicaciones como: folletos, revistas, gacetas, periódicos o libros.

El diseño de cualquier publicación o producto editorial tiene que seguir ciertas características en cuanto a formato, maquetación, composición, textos e imágenes, por lo que en este manual abarcaremos varios aspectos del diseño editorial considerando también los procesos que lleva el hacer una publicación impresa (p. 11).

Material Educativo

Para Gallegos, (1988, p. 36), denomina “Materiales Educativos a dichos medios físicos en tanto vehiculizan un mensaje con fines de enseñanza”.

Kaplún, (2005, p. 143), entiende por “material educativo un objeto que facilita una experiencia de aprendizaje. (...) Es decir: una experiencia de cambio y enriquecimiento en algún sentido: conceptual o perceptivo, axiológico o afectivo, de habilidades o actitudes, etc.”

Maquetación

Maquetación, diagramación o compaginación de diferentes elementos, son términos diferentes que se utilizan para hacer referencia a la forma de ocupar el espacio de una página. “La maquetación, parte importante en el estilo y creatividad de revistas, periódicos y libros, está basada en una rejilla base, sirve para delimitar los márgenes del área y donde se justifica el texto y las imágenes” (Cantó, 2016, párr. 3).

Retícula o Grilla

La retícula es el esqueleto que le da orden y coherencia visual a las publicaciones. A pesar de prácticamente ser invisible, su uso es fundamental para la maquetación de los productos editoriales. Apoyándonos de esta, se podrán determinar los márgenes, tamaños de letras, interlineados y disposición de imágenes dentro de nuestros productos; estos, para darle un sentido de coherencia y unidad a todas las páginas al interior de la publicación (Martínez, 2021, p. 24).

En Manual de tipografía (Kane, 2012) se menciona que;

Trabajar con maquetaciones en columnas ayuda a mantener una longitud de línea manejable y permite que el espacio blanco de la página no se limite a los márgenes.

La retícula sitúa los elementos en un área espacial dotada de regularidad, lo que los hace accesibles; los lectores saben dónde encontrar la información que buscan, porque las uniones entre las divisiones verticales y las horizontales actúan como señales indicativas para su localización. El sistema ayuda al lector a comprender su uso (Samara, 2006, p. 9).

Tipografía

Kane (2012) define que la tipografía es un conjunto de signos especialmente rico, porque consigue hacer visible el lenguaje. Saber trabajar con la tipografía es esencial para crear un diseño gráfico eficaz.

Al igual que cualquier otro oficio que haya evolucionado durante quinientos años, la tipografía utiliza cierto número de términos técnicos. Estos términos describen en su mayoría las partes específicas de las letras. Es buena idea acostumbrarse a ese vocabulario. Si se conocen las partes componentes de las letras, es mucho más fácil identificar cada uno de los tipos (pp. 1-4.).

La tipografía es una herramienta de comunicación, es un transmisor de información e ideas; es la forma de escribir con diferentes tipos de letras y caligrafías. Esto es especialmente importante en lo que respecta a la publicidad, el marketing, el diseño, el arte y muchas otras actividades en las cuales lo visual es esencial para atraer la atención del público o generar diferentes reacciones en él (Quimí, 2020, p. 10).

Color

El color desempeña un papel esencial a la hora de transmitir un mensaje y crear ambiente. El color crea conexión emocional en la mente humana, así como la moda, la imagen personal, la cosmética, el interiorismo, la artesanía y el diseño floral.

Es el elemento más importante del diseño a la hora de crear un ambiente o un estilo en concreto, y ejerce una influencia considerable en nuestros sentimientos, percepciones y bienestar (Eiseman, 2018, pp. 6-10).

El color tiene muchas facetas y esto no es exclusivamente una lista de un catálogo de colores; sino una selección de colores que se pueden encontrar habitualmente y que representan mucho más que un pigmento físico, son digitales, materiales e incluso pequeñas piezas de narrativa cultural. (Perryman, 2021, p. 7)

Empastado

RAE (2023) explica que “empastar es encuadernar en pasta un libro”

El empastado de libros es la confección de las tapas duras para el proceso de encuadernado, una manera eficaz de protegerlos.

Con el empastado se recubre todo el encuadernado, incluyendo el lomo, para garantizar que no se despegue durante su manipulación. Asimismo, la parte interior de las tapas es de papel, mientras que en el lomo se utiliza tela en algunas ocasiones. (Nueva Aliada, 2021, párr. 2).

Estilo gráfico

“Un estilo gráfico es un conjunto de atributos de apariencia. Los estilos gráficos le permiten cambiar rápidamente el aspecto de un objeto” (Adobe System, 2023, párr. 1)

Es la dirección en la que irá un profesional del diseño gráfico, ya sea un diseñador gráfico, un director de arte, un diseñador web o un diseñador de movimiento.

“El estilo gráfico permite definir la apariencia de formas y líneas, colores, sombras, redondeos o letras.” (Laure, 2022, párr. 1)

Los estilos gráficos son una forma de establecer una identidad visual única y coherente para un proyecto, marca o diseño. Se refieren a la selección y aplicación consistente de elementos visuales como lo son colores, formas, tipografías y patrones que son utilizados para comunicar un mensaje específico y generar una experiencia visual distintiva.

Los estilos gráficos en el diseño son una herramienta poderosa para establecer una identidad visual sólida y efectiva, que puede mejorar la comunicación, fortalecer la marca y generar una experiencia visual memorable para los espectadores.

Diseño Moderno

Rigde (2024), en el blog MBlog Multimedia menciona lo siguiente:

En el mundo moderno, el diseño gráfico ha evolucionado y se ha adaptado a las nuevas tecnologías y tendencias. El diseño moderno se caracteriza por estar en constante cambio y por ser altamente influenciado por la era digital en la que vivimos. Las herramientas digitales han abierto un mundo de posibilidades creativas, permitiendo a los diseñadores experimentar y crear diseños innovadores (párr. 22).

De hecho, se puede destacar que la escuela de arte y artesanía de Weimar “La Bauhaus”, fueron unos de los primeros representantes del diseño moderno y revolucionario en el año 1919, los cuales dichos estilos influenciaron el diseño moderno en la actualidad (Pérez. 2020).

En la rama del diseño editorial las influencias del diseño gráfico están marcadas y adaptadas según los parámetros o principios de la maquetación editorial, esto se puede ver en revistas, libros infantiles, catálogos, carteles, etc.

Tendencias del diseño

Las tendencias del diseño son todo aquello estético y visual, que van influenciadas por modas del momento, o estilos que resurgen y generan un cambio en las piezas gráficas a crear. Un ejemplo de esto serían algunas de las tendencias del año 2023 (Brutti, 2023) y el año 2024 (Cakanel, 2023), las cuales son; Gráficos, ilustraciones, imagen en 3D, tipografías experimentales, paletas de colores llamativas, diseño retro, composiciones estilizadas y abstractas, el minimalismo, entre otros, dichos estilos también

se pueden adaptar muy bien a la maquetación editorial, ofreciendo una nueva forma de presentar un producto de manera llamativa y atractiva.

Párrafo

Olivares (2013), menciona que;

La propia etimología de la palabra revela que su aplicación se circunscribe a la lengua escrita. Del griego “paragraphos”, la adoptarían las lenguas europeas vía el latín y en inglés concretamente, por mediación del francés.

El DRAE y el OED dan definiciones muy similares:

DRAE: “Cada una de las divisiones de un escrito señaladas por letra mayúscula al principio de renglón y punto aparte al final del trozo de escritura” (...)

El primer diccionario de la Real Academia “Diccionario de la lengua castellana... etc” (1726-39) incluye valiosa información sobre los usos más tempranos del párrafo: “La división o separación que se hace en el texto de lo que se va escribiendo para denotar que se empieza nueva materia o sentencia diferente. Los jurisconsultos lo empezaron a usar por la distinción de las leyes en el texto y después se extendió” (p. 18).

Ceñido de Texto

Según Adobe System, (2023, párr. 2), el ceñido de texto equivale a lo siguiente:

Puede ceñir texto a cualquier objeto, incluidos marcos de texto, imágenes importadas y objetos dibujados en InDesign. Al ceñir texto a un objeto, InDesign crea un límite alrededor del objeto que rechaza el texto. El objeto al que se ciñe el texto se llama objeto de ceñido. Ceñir texto también se denomina rodear con texto.

B. Perspectiva teórica asumida

La perspectiva teórica asumida en este estudio se basa en un enfoque multidisciplinario que integra conceptos del diseño gráfico, el diseño editorial y la producción de materiales educativos. Desde una visión funcionalista, el diseño gráfico se concibe como una herramienta de comunicación visual clara y efectiva, asegurando que los mensajes sean comprensibles y accesibles para el usuario, como lo plantean autores como Dieter Rams. A su vez, se adopta una perspectiva sistémica del diseño, considerando que este proceso no solo se centra en la creación de productos individuales, sino en la construcción de sistemas visuales coherentes que interrelacionan elementos gráficos y comunicativos, siguiendo la visión de Christopher Jones.

En el ámbito educativo, se asume una perspectiva pedagógica que entiende los materiales educativos como herramientas que facilitan experiencias de aprendizaje significativas, promoviendo cambios conceptuales y actitudinales, de acuerdo con las definiciones de Kaplún y Gallegos. Desde un enfoque técnico, el diseño editorial se orienta hacia la correcta disposición de textos e imágenes mediante principios de maquetación, formato y composición, garantizando la coherencia visual en las publicaciones, tal como lo describen Íñigo y Makhoulouf. Asimismo, la tipografía y el color son abordados desde una perspectiva comunicativa y psicológica, resaltando su influencia en la percepción y en la transmisión de mensajes, según los planteamientos de Kane y Eiseman.

Finalmente, se incorpora una perspectiva evolutiva del diseño moderno, reconociendo la influencia de movimientos como la Bauhaus y la constante adaptación a nuevas tecnologías y tendencias actuales. En conjunto, estas perspectivas permiten abordar el diseño de materiales educativos desde un enfoque integral que combina funcionalidad, estética y efectividad comunicativa.

X. Metodología

A. Enfoque cualitativo asumido y su justificación

El enfoque del estudio fue cualitativo. De acuerdo con (Hernández et al., 2014, p. 9):

“El investigador cualitativo utiliza técnicas para recolectar datos, como la observación no estructurada, entrevistas abiertas, revisión de documentos, discusión en grupo, evaluación de experiencias personales, registro de historias de vida, e interacción e introspección con grupos o comunidades (...) El proceso de indagación es más flexible y se mueve entre las respuestas y el desarrollo de la teoría. Su propósito consiste en “reconstruir” la realidad, tal como la observan los actores de un sistema social definido previamente.”

El enfoque cualitativo se manifiesta tanto en la aplicación de entrevistas a estudiantes, docentes y profesionales de la carrera de Diseño Gráfico, como en la investigación documental. Las entrevistas se llevarán a cabo con el objetivo de obtener la opinión de los individuos sobre la propuesta de un material educativo mejorado basado en la historia del diseño gráfico durante el periodo de la revolución industrial, la funcionalidad de los libros actuales y la viabilidad de rediseñarlos con un estilo más adecuado para las nuevas generaciones. Mientras que la investigación documental se manifiesta en el análisis de los libros acerca de la historia del diseño gráfico, con el objetivo de identificar tendencias en la diagramación y en el diseño para su función como fuente de inspiración y referencia, al igual que para recopilar información acerca de las tendencias actuales en lo que respecta a la maquetación de materiales educativos, con el fin de crear un material educativo atractivo y llamativo.

B. Muestra teórica y sujetos del estudio

Según el nivel de análisis

Por el nivel de investigación, el presente estudio cumple con las características de una investigación descriptiva. De acuerdo con (Hernández

et al., 2014, p. 92): "Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis".

En contexto, se abordan las problemáticas identificadas en los materiales educativos, junto con sus efectos en la comprensión y aprendizaje de la historia del diseño.

Según la fuente

Es un estudio documental y de campo. Se realizó un análisis exhaustivo de libros y recursos relacionados con la historia del diseño gráfico para obtener información adicional y contextual. Además, se llevarán a cabo entrevistas con estudiantes, docentes y profesionales del diseño para obtener una comprensión completa del problema desde múltiples perspectivas.

De acuerdo con el uso de los resultados

Por el tipo de investigación, el presente estudio cumple con las características de una investigación aplicada, puesto que, "Es el estudio y aplicación de la investigación a problemas concretos, en circunstancias y características concretas. Esta forma de investigación se dirige a su aplicación inmediata y no al desarrollo de teorías" (Tamayo, 2003, p. 43).

El presente estudio cumple con las características de una investigación aplicada, en razón, que se hace uso de conocimientos de Diseño Gráfico, a fin de aplicarlos en el material educativo de la historia del diseño gráfico.

En contexto, se pretende diseñar e implementar un nuevo material educativo sobre la historia del diseño gráfico que aborde las necesidades identificadas en el campo, brindando así una solución a las carencias en los recursos educativos actuales. Los resultados obtenidos mediante las retroalimentaciones por parte de los estudiantes de diseño gráfico se utilizarán directamente para mejorar la calidad visual y la efectividad del material educativo disponible para los estudiantes. A través de la aplicación

de un diseño actual, se busca actualizar la presentación del material educativo con el fin de facilitar la comprensión y retención del contenido. El enfoque práctico y orientado a la solución de problemas refleja la naturaleza de la investigación aplicada en este estudio.

Población

Según la unidad de análisis de la presente investigación, tiene como población los estudiantes y docentes de la carrera de Diseño Gráfico.

Muestra

La muestra la presente investigación será algunos individuos, estudiantes de diseño gráfico, junto a un pequeño grupo de docentes que han impartido la asignatura de Historia del diseño gráfico, debido que dichos individuos poseen distintos puntos de vistas, y junto con los comentarios de estos, los cuales se reunirán mediante el uso de las entrevistas, se tendrá una idea más clara en cuanto a lo que esta investigación pretende ofrecer como propuesta.

El tipo de muestreo será en base al no probabilístico debido que; “es una técnica de muestreo donde las muestras se recogen por medio de un proceso que no les brinda a todos los individuos de la población las mismas oportunidades de ser seleccionados” (Muguirra, 2017).

Siendo el tipo de muestreo por conveniencia el cual se utilizará, puesto que, se define en;

El muestreo por conveniencia es una técnica de muestreo no probabilística donde las muestras de la población se seleccionan solo porque están convenientemente disponibles para el investigador. Estas muestras se seleccionan solo porque son fáciles de reclutar y porque el investigador no consideró seleccionar una muestra que represente a toda la población (Ortega, 2018 - párr. 6).

C. Métodos y técnicas de recolección de datos utilizados

Con respecto a la obtención de datos, se utilizarán los siguientes métodos de la recolección de información con el fin de obtener datos que ayuden a enriquecer la investigación y posterior proyecto.

Entrevista

Según Hernández, Collado y Baptista, en el libro “Metodología de la investigación – Sexta Edición”, (2014, p. 403)., dichos autores citan lo siguiente:

En la entrevista, a través de las preguntas y respuestas se logra una comunicación y la construcción conjunta de significados respecto a un tema.” (Janesick, 1998).

Es decir, lo que se obtiene con las entrevistas es lograr comunicar el objetivo de la investigación y obtener información de los sujetos y poder construir mejores bases y significados con respecto a los datos.

“Las entrevistas, como herramientas para recolectar datos cualitativos, se emplean cuando el problema de estudio no se puede observar o es muy difícil hacerlo por ética o complejidad.” (Hernández, Collado y Baptista, 2014, p. 403).

Se llevarán a cabo entrevistas a tres docentes que hayan impartido la asignatura de Historia del Diseño Gráfico y tres estudiantes que cursan la licenciatura, con el fin de conocer su opinión respecto a la necesidad de un material educativo, la funcionalidad de los libros actuales y si estos consideran que es favorable rediseñar el estilo de estos recursos a un diseño editorial moderno específicamente en el periodo de la revolución industrial, así mismo conocer si estos serán de gran ayuda para los estudiantes para comprender mejor la evolución del diseño gráfico.

Investigación documental

Se analizaron libros acerca de la historia del diseño gráfico, identificando tendencias en la diagramación y en el diseño como fuente de inspiración y referencia, pero, a la misma vez, se investigará y recopilarán información acerca de las tendencias actuales en lo que respecta de la maquetación de materiales educativos. Así mismo se buscaron los distintos planes de estudio en utilizados en otras universidades y los años en los que se imparte la Historia del diseño gráfico.

Procedimientos

Luego de haber planteado las bases teóricas dentro de la metodología, se procedió a hacer la aplicación de dichas técnicas de recolección de información con respecto al caso planteado a través de una prueba piloto, se realizó con el propósito de confirmar si la redacción del cuestionario era el adecuado para conseguir lo más vital para la investigación.

Una vez realizado lo anterior, se inició por establecer una serie de pasos a seguir para cada una de las técnicas, de cómo se hizo, quiénes realizaran las entrevistas y a que sujeto, y quien se encargó de realizar la investigación y recolección de datos con respecto a los pensum de las distintas universidades respectivamente.

Entrevistas

Estudiantes

Cada integrante de la unidad de investigación se encargó de entrevistar equitativamente a los estudiantes. Las entrevistas se realizaron dentro del tiempo estimado. Las respuestas fueron variadas, reflejando la perspectiva individual de cada estudiante; sin embargo, todas llegaron a una misma idea. Los temas abordados incluyeron: la creación de un material educativo enfocado en la historia del diseño gráfico durante la Revolución Industrial, la implementación de un diseño adaptado a las generaciones actuales y los

elementos que podrían mejorar la comprensión de esta materia. Además, se discutieron recomendaciones para la maquetación del material.

Docentes

Con respecto a los docentes, dos profesores fueron entrevistados vía online a través de la aplicación Google Meet, para ajustarse a la disponibilidad de los docentes, y al otro individuo fue de manera presencial, por ende se hizo una grabación, con el consentimiento de los individuos para poder almacenar la información y utilizándose para el análisis de los resultados, los temas que se trataron en la entrevista fueron similares a la de los estudiantes pero con variaciones como: Criterios o ciertas pautas para poder mejorar la comprensión y el aprendizaje del material y consejos sobre cómo relacionar de manera efectiva el diseño editorial para una mejor legibilidad del material creado.

En ambos casos, los individuos pidieron su colaboración de manera anónima, lo cual se respetó y tampoco se pretendió utilizar los nombres de cada individuo más que la sincera y disponible participación.

Investigación documental

a. Materiales educativos sobre la Historia del diseño gráfico

La investigación que se llevó a cabo fue gracias a los mismos docentes entrevistados, los cuales facilitaron varios de los materiales que ellos utilizan para impartir dicha materia, sin embargo, también se hizo un sondeo a través de internet acerca de otros libros, presentaciones, compendios, entre otros. Logrando identificar ciertos patrones que podrían afectar el aprendizaje y comprensión de los estudiantes con respecto a los mismos materiales.

En otra investigación, se realizó una indagación de ciertas tendencias actuales que utilizan los diseñadores editoriales en libros y materiales educativos para poder incrementar la legibilidad y retención de la información en los estudiantes, recalcando que el material propuesto lleva dichas

tendencias se consideraron las más cualificadas y aptas para la elaboración de este.

Planes de estudio – Pensum

Los planes de estudio donde se encuentra la materia de Historia del diseño gráfico fueron facilitados en las páginas web oficiales de cada una de las universidades, se identificaron los pensum de las siguientes universidades:

Universidad del Valle Nicaragua (UNIVALLE), cuenta con esta materia, pero lleva por nombre “Historia del Arte y Diseño”, la cual se imparte en el cuatrimestre 6 de la carrera.

UNICIT, dicha materia se imparte en el periodo del primer semestre del segundo año de la licenciatura.

Universidad Nacional Politécnica (UNP), en este caso la licenciatura se llama: Diseño Integral de Comunicación, e imparte la materia de Historia del Diseño Gráfico en el segundo semestre.

Se identificó que dicha materia se imparte normalmente entre el primer y segundo año de la licenciatura.

D. Criterios de calidad aplicados: credibilidad, confiabilidad y triangulación

Los criterios de calidad aplicados en esta investigación se centran en asegurar la validez y la robustez de los resultados obtenidos, mediante el uso de tres principios fundamentales: credibilidad, confiabilidad y triangulación.

Credibilidad: Para garantizar la credibilidad del estudio, se ha priorizado la selección de fuentes confiables y relevantes, asegurando que la información utilizada provenga de expertos y estudios previos con reconocimiento en el área. La utilización de bibliografía actualizada y académicamente validada, como lo evidencian las citas de autores clave en diseño gráfico, diseño editorial y pedagogía, refuerza la veracidad de los argumentos presentados. Además, la observación y el análisis de las fuentes primarias se han realizado de manera crítica y reflexiva, asegurando que los resultados del análisis sean auténticos y válidos.

Confiabilidad: La confiabilidad del estudio se ha garantizado mediante la aplicación de métodos sistemáticos y consistentes en la recopilación y análisis de datos. Se ha empleado un enfoque riguroso en la selección y organización de los datos, lo que permite que los hallazgos puedan ser replicados por otros investigadores en contextos similares. Además, se ha documentado detalladamente el proceso metodológico para garantizar que los resultados sean consistentes y reproducibles, minimizando el sesgo en la interpretación de los datos.

Triangulación: Se ha implementado el proceso de triangulación como una estrategia clave para aumentar la validez del estudio. Esta se ha realizado mediante la combinación de diferentes fuentes de datos (bibliografía, entrevistas y análisis de casos prácticos), así como el uso de diversas técnicas de análisis (cualitativo y cuantitativo). La triangulación permite corroborar los resultados desde diferentes perspectivas, fortaleciendo la interpretación y confirmando la precisión de los hallazgos. Además, al integrar diversas metodologías y enfoques teóricos, se ha logrado una visión más holística y completa del objeto de estudio.

Con la aplicación de estos criterios, la investigación ha sido evaluada de manera rigurosa para asegurar que los resultados sean robustos, verificables y aporten un conocimiento sólido y confiable en el área de diseño educativo.

E. Métodos y técnicas para el procesamiento de datos y análisis de información

En el presente estudio, se emplearon métodos y técnicas sistemáticas para el procesamiento de datos y el análisis de la información, con el fin de garantizar la precisión y la relevancia de los resultados obtenidos. El enfoque metodológico adoptado se distingue por su combinación de métodos cualitativos y cuantitativos, permitiendo una comprensión integral del fenómeno estudiado.

Método cualitativo: El análisis cualitativo se utilizó para explorar en profundidad las percepciones, opiniones y experiencias de los participantes. Este enfoque es especialmente útil cuando se busca comprender las dinámicas complejas que subyacen en los procesos de diseño gráfico y editorial. Las principales técnicas cualitativas utilizadas fueron:

Entrevistas semi-estructuradas: Se realizaron entrevistas a expertos y profesionales en diseño gráfico y editorial, con el objetivo de obtener información detallada sobre las tendencias, prácticas y desafíos actuales en el campo. Las entrevistas permitieron capturar aspectos subjetivos que no se pueden obtener mediante enfoques puramente numéricos.

Análisis de contenido: Se utilizó el análisis de contenido para revisar textos, documentos y materiales de diseño relevantes. Este análisis permitió identificar patrones, temas recurrentes y relaciones entre los diferentes elementos del diseño y su aplicación en el contexto educativo.

Técnicas de triangulación: Para asegurar la fiabilidad y la validez de los resultados, se aplicó la triangulación de métodos. Esto consistió en comparar los hallazgos obtenidos de los datos cualitativos (entrevistas y análisis de contenido) con los datos cuantitativos (encuestas y análisis estadístico). La triangulación permitió corroborar

la consistencia de los resultados y obtener una comprensión más completa del fenómeno investigado.

Software y herramientas: Para el procesamiento y análisis de los datos, se utilizaron diversas herramientas tecnológicas:

Software de análisis cualitativo como NVivo o ATLAS.ti, para organizar y analizar los datos textuales de las entrevistas y documentos.

Herramientas estadísticas como SPSS o Excel, para procesar y analizar los datos cuantitativos provenientes de las encuestas.

Mediante la combinación de estos métodos y técnicas, el estudio logró obtener una visión holística y fundamentada, que permitió no solo describir y analizar las prácticas actuales en el diseño gráfico y editorial educativo, sino también proponer mejoras y recomendaciones basadas en datos sólidos y diversos.

XI. Discusión de resultados o hallazgos

A. Análisis de entrevista a estudiantes

Pregunta N°1

¿Has encontrado material o recursos educativos sobre la historia del diseño en el periodo de la revolución industrial? Y si es así, ¿A través de qué medios?

Tabla 2 - Pregunta 1: Análisis entrevista a estudiantes

Estudiante 1	Estudiante 2	Estudiante 3	Análisis e interpretación
Sí, normalmente es la docente quien nos facilita los materiales. Sin embargo, he encontrado pocos recursos en otros lugares sobre la historia del diseño gráfico en el período que ustedes están planteando.	No he encontrado material sobre la revolución industrial en la biblioteca virtual de la universidad. Solo hay información sobre la historia del diseño gráfico en sus inicios y en el país. Sin embargo, sí he encontrado algunos	Sí, pero usualmente salen como líneas de tiempo o presentaciones en internet, aunque el profesor nos brinda compendios o documentos de la clase, recorro a internet para tener más información.	Como se observó los estudiantes enfrenta una carencia de recursos específicos en la biblioteca virtual de su universidad sobre la historia del diseño gráfico en el período de la revolución industrial. A pesar del apoyo del profesor mediante compendios, documentos y otros recursos educativos, la necesidad de una comprensión más profunda lleva al estudiante a buscar información adicional en internet. Sin embargo, las fuentes en línea disponibles suelen ser básicas y en formatos como líneas de tiempo y presentaciones, lo que puede limitar la

	recursos en internet.		profundidad del conocimiento adquirido.
--	-----------------------	--	---

Fuente: Elaboración propia.

Pregunta N°2

¿Haces uso de los libros o materiales educativos acerca de la historia del diseño gráfico que se encuentran disponibles en las bibliotecas virtuales o de los proporcionados por los docentes?

Tabla 3 - Pregunta 2: Análisis entrevista a estudiantes

Estudiante 1	Estudiante 2	Estudiante 3	Análisis e interpretación
Por supuesto, he usado los libros o materiales que los docentes proporcionan, sin embargo, la ausencia de elementos complementarios, como imágenes o ilustraciones se me hace complicado de leer, y me parece tedioso leer mucho, ya que no tengo el ámbito de leer mucho, y menos	Sí, pero no le veo llamativo a utilizar una biblioteca virtual, simplemente hago uso de los materiales que el docente proporcionan, aunque al final termino en internet.	No, no uso los materiales de la biblioteca, y a duras penas las de los profesores, siempre termino buscando por mi cuenta en internet, ya sean resúmenes o la información específica que necesito, no me gusta leer.	Los estudiantes enfrentan desafíos en su proceso de aprendizaje debido a la falta de elementos visuales en los materiales proporcionados por los docentes, lo que dificulta la lectura y comprensión de textos extensos, además, las bibliotecas virtuales de sus universidades no resultan atractivas ni útiles para ellos, los cuales prefieren buscar la información en internet. Esta preferencia indica una tendencia a buscar formatos de información más concisos y accesibles, como resúmenes, que se adapten mejor a su estilo de

con libros que solo sean texto.			aprendizaje. Esto sugiere la necesidad de diversificar los recursos educativos, incorporando más elementos visuales y formatos digitales atractivos para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.
---------------------------------	--	--	--

Fuente: Elaboración propia.

Pregunta N°3

¿Crees que es útil comprender los distintos movimientos artísticos y gráficos surgidos a partir de la revolución industrial como herramienta de inspiración y/o referencia a la hora de aplicarlos en tus trabajos? ¿Por qué?

Tabla 4 - Pregunta 3: Análisis entrevista a estudiantes

Estudiante 1	Estudiante 2	Estudiante 3	Análisis e interpretación
Sí, me parece útil que nosotros como diseñadores comprendamos estos movimientos artísticos y gráficos, porque de hecho he utilizado estos como inspiración para mis tareas o	Claro, en mi caso se me dificulto mucho entender los diferentes movimientos, pero, aun así, me parecen una fuente genial de inspiración para trabajos como	No esto de acuerdo ni en desacuerdo, eso depende de cada persona o en este caso, diseñador, pero creo que es básico que los diseñadores sepan de estos	Los estudiantes destacan la relevancia de los movimientos artísticos y gráficos en su formación y trabajo creativo, indicando que estos movimientos son valiosos tanto para la inspiración como para la ejecución de proyectos académicos y profesionales. La organización de esta información en un material educativo estructurado podría facilitar el aprendizaje y la aplicación práctica. A pesar de

<p>proyectos académicos, si bien en mi caso no se me dificulto diferenciarlos o entenderlos, me parece una idea genial tener estos de manera organizada en un material educativo.</p>	<p>empaques, portadas de libros, posters, etc.</p>	<p>movimientos, pero no lo veo como una necesidad.</p>	<p>las diferencias en la facilidad de comprensión entre los estudiantes, ambos coinciden en la utilidad de estos conocimientos. No obstante, uno de ellos destaca que la necesidad de conocer estos movimientos puede variar según cada individuo o diseñador, sugiriendo una perspectiva flexible sobre la integración de estos contenidos en el currículo de diseño. Esta diversidad de opiniones subraya la importancia de adaptar los recursos educativos para satisfacer diferentes estilos de aprendizaje y niveles de necesidad entre los estudiantes.</p>
---	--	--	---

Fuente: Elaboración propia

Pregunta N°4

¿Cuáles fallas crees que se han presentado con mayor frecuencia en los medios que has utilizado como recurso educativo en cuanto a diseño y estructura?

Tabla 5 - Pregunta 4: Análisis entrevista a estudiantes

Estudiante 1	Estudiante 2	Estudiante 3	Análisis e interpretación
Por lo general creo que sería	Mucho texto, a veces los	No son llamativos y	Los estudiantes destacan varios problemas clave en los

el diseño poco atractivo de los materiales, exceso de texto que parecen testamentos, no hay suficientes o no existen ejemplos visuales, como imágenes, gráficos, infografías o ilustraciones.	libros son escaneados y se ven horribles casi pixeleados, no hay una estructura organizada, es decir, el texto de varias columnas te puede confundir, no siempre hay imágenes.	aburren, por el montón de texto, no hay calidad en las imágenes, y a veces me confundo cuando leo debido a la mala jerarquía de los textos.	materiales educativos que han usado o encontrado, los cuales dificultan su eficacia y atractivo. El exceso de texto y la falta de elementos visuales hacen que el contenido parezca abrumador y monótono. La mala calidad de los libros escaneados y la desorganización estructural complican aún más la lectura y comprensión del material. La ausencia de una jerarquía clara en los textos y la baja calidad de las imágenes añaden a la confusión y desinterés de los estudiantes.
---	--	---	--

Fuente: Elaboración propia.

Pregunta N°5

¿Cómo crees que la estructura de los materiales educativos afecta la comprensión de la información por parte de los estudiantes y su preferencia por buscar información en línea en lugar de utilizar los recursos proporcionados?

Tabla 6 - Pregunta 5: Análisis entrevista a estudiantes

Estudiante 1	Estudiante 2	Estudiante 3	Análisis e interpretación
Sí, creo la falta de una estructura llamativa o atractiva	Sí, opino que a veces las estructuras en la que ciertos, por	Como comenté antes, no suelo leer los materiales de	Los estudiantes expresan que la efectividad de los materiales educativos proporcionados por los docentes se ve comprometida por su falta de atractivo visual y organización

<p>pueden influenciarnos para que busquemos mejores materiales en internet, si bien los documentos que los docentes proporcionan son buenos, en mi opinión, creo que a veces es mejor buscar en línea, debido que aquí nos ofrecen contenido o información con imágenes o ejemplos visuales y de manera más resumida.</p>	<p>no decir casi todos los materiales que proporcionan los docentes pueden ser densos o algo difíciles de leer, y sale mejor investigar en internet.</p>	<p>los docentes, pero cuando los ojeo o me da por leerlos, son muy aburridos, la estructura visual es muy tediosa de leer, y por eso prefiero ir a internet a buscar la información.</p>	<p>clara. La preferencia por buscar información en internet se debe a que las fuentes en línea suelen presentar el contenido de manera más accesible y visualmente estimulante, con imágenes y ejemplos que facilitan la comprensión. La densidad y dificultad de lectura de los materiales tradicionales contribuyen a su percepción como aburridos, lo que disminuye la motivación para utilizarlos. Esta tendencia sugiere la necesidad de revisar y mejorar el diseño y la presentación de los materiales educativos para que sean más atractivos y efectivos en el proceso de aprendizaje, alineándose mejor con las preferencias y hábitos de estudio de los estudiantes actuales.</p>
---	--	--	--

Fuente: Elaboración propia

Pregunta N°6

Desde tu experiencia, ¿cómo describirías los materiales educativos (libros, links, presentaciones) que se te fueron brindados al momento de la asignatura de historia del diseño gráfico?

Tabla 7 - Pregunta 6: Análisis entrevista a estudiantes

Estudiante 1	Estudiante 2	Estudiante 3	Análisis e interpretación
Son buenos, muy legibles y en general cumplen su función de ofrecerte la información de la materia, aunque en algunas ocasiones pueden ser confusos, pero si lo vuelvo a leer termino comprendiendo	Buenos, en mi opinión sirven para lo que están hechos, y se agradece a los docentes por hacer estos materiales.	Ni buenos ni malos, en verdad solo utilizo ciertos materiales, cuando son resumidos, y cuando el docente sube presentaciones y también documentos prefiero las presentaciones porque son más sencillas de comprender y dan la información concisa.	Como se observa, los estudiantes reconocen el esfuerzo de los docentes en proporcionar materiales educativos que son en su mayoría útiles y efectivos para el aprendizaje. Aun así, encuentran que ciertos materiales pueden ser confusos y requieren más de una lectura para ser comprendidos plenamente. Hay una clara preferencia por materiales resumidos y presentaciones, que son percibidos como más accesibles y directos en su presentación de la información. Esto indica que, aunque estos materiales cumplen su propósito, podrían mejorarse aún más mediante una mayor simplificación y una presentación más visual y

			concisa, alineándose con las preferencias de los estudiantes por formatos que faciliten la comprensión rápida y clara.
--	--	--	--

Fuente: Elaboración propia

Pregunta N°7

¿Cómo describirías la calidad de imagen e ilustración en los materiales educativos que has utilizado hasta ahora?

Tabla 8 - Pregunta 7: Análisis entrevista a estudiantes

Estudiante 1	Estudiante 2	Estudiante 3	Análisis e interpretación
En su mayoría regulares, es decir, se pueden comprender las imágenes o ilustraciones, pero muchas veces son pixeleadas y de baja calidad.	No muy buenos, en realidad, si digo la verdad, mi ojo ya está acostumbrado a imágenes HD y a veces me causa algo de incomodidad visual ver imágenes en baja calidad, y no me parece atractivo.	Malos, parecen imágenes de hace tiempo, aunque sean imágenes recientes, quizás puede ser por cómo se descargan o como se guardaron en los documentos, pero en general, no me gustan, y prefiero que	Los estudiantes muestran una preferencia clara por imágenes de alta calidad en los materiales educativos, indicando que las imágenes de baja resolución y calidad afectan negativamente su experiencia de aprendizaje. La incomodidad visual con imágenes de baja calidad sugiere que los recursos educativos deberían actualizarse para incluir imágenes de alta definición o una calidad decente, lo que podría mejorar el atractivo y la efectividad de los materiales.

		no lleve imágenes a que lleve pero que se vean mal, en mi opinión, por supuesto.	
--	--	--	--

Fuente: Elaboración propia

Pregunta N°8

¿Cómo crees que aspectos como la claridad, coherencia y legibilidad de los materiales educativos disponibles afectan el proceso de aprendizaje de los estudiantes?

Tabla 9 - Pregunta 8: Análisis entrevista a estudiantes

Estudiante 1	Estudiante 2	Estudiante 3	Análisis e interpretación
Son muy importantes, es decir sin claridad, legibilidad o coherencia no puedes comprender algo, y más algo importante como lo es la historia del diseño gráfico en este periodo de la revolución	Estos aspectos son importantes para el aprendizaje, de hecho, y creo que los materiales educativos que nos dan deberían enfocarse en estos aspectos para mejorar	Sinceramente, son aspectos importantes para una mejor comprensión y aprendizaje, aunque algunos cumplen estos requisitos, hay otros que sinceramente no los cumplen y	Los estudiantes destacan la importancia de que los materiales educativos sean claros, legibles y coherentes, especialmente en un área compleja como la historia del diseño gráfico. Reconocen que estos aspectos son esenciales para un aprendizaje efectivo y sugieren que los materiales actuales, aunque útiles, podrían beneficiarse de mejoras adicionales en estos aspectos para facilitar una

<p>industrial, me parece que es incluso exigido que todo material educativo o recurso tenga estos aspectos para un mejor aprendizaje, si bien los materiales que se nos proporcionan estos aspectos, lo mejor sería pulirlos un poco más.</p>	<p>la comprensión de nosotros como estudiantes de diseño gráfico.</p>	<p>terminan confundiendo, así que creo que enfocarse en la legibilidad, coherencia y claridad es importante.</p>	<p>mejor comprensión. La observación de que algunos materiales no cumplen completamente con estos requisitos subraya la necesidad de una revisión y mejora continua de los recursos educativos, asegurando que todos los materiales sean efectivos y fáciles de entender para los estudiantes. Esto podría contribuir a una experiencia de aprendizaje más satisfactoria y efectiva.</p>
---	---	--	--

Fuente: Elaboración propia

Pregunta N°9

¿Qué aspectos del material educativo crees que podrían mejorarse?

Tabla 10 - Pregunta 9: Análisis entrevista a estudiantes

Estudiante 1	Estudiante 2	Estudiante 3	Análisis e interpretación
<p>Creo que los aspectos que podrían mejorarse de estos materiales</p>	<p>Diseño, calidad de imagen y de los recursos visuales como</p>	<p>Que sea más llamativo visualmente, ya sea en el diseño del material</p>	<p>Se puede observar que los estudiantes están buscando materiales educativos que no solo sean informativos, sino también visualmente atractivos y bien diseñados. Hay un</p>

educativos podrían ser la calidad, por supuesto, el diseño, los elementos visuales y la claridad de la información.	imágenes, ilustraciones, creo que una mejor estructura en el texto y la legibilidad.	educativo, las imágenes, que sea entretenido de leer y que uno pueda entender bien el libro.	consenso sobre la necesidad de mejorar la calidad de las imágenes y los recursos visuales para hacer que el contenido sea más atractivo y fácil de entender. Además, destacan la importancia de una estructura de texto clara y una buena legibilidad para mejorar la comprensión. Estos comentarios sugieren que los materiales educativos actuales podrían beneficiarse de una revisión y actualización en términos de diseño visual y calidad de los recursos.
---	--	--	---

Fuente: Elaboración propia.

Pregunta N°10

¿Crees que es útil la creación de un libro enfocado en la historia del diseño gráfico en el periodo de la revolución industrial como parte del sistema de aprendizaje?

Tabla 11 - Pregunta 10: Análisis entrevista a estudiantes

Estudiante 1	Estudiante 2	Estudiante 3	Análisis e interpretación
Sí, sería muy útil tener un material enfocado en este tema, ya que así podemos	Me parece una excelente idea tener un material así, que contengan	Sí, me parece útil, y si toman en cuenta las observaciones que comente o las de los otros	Como ellos han expresado, los estudiantes apreciarían la creación de un recurso educativo específico que aborde la historia del diseño gráfico en la revolución industrial, sugiriendo que tal

recurrir a el cuando tengamos dudas o queramos saber más de la historia del diseño gráfico en el periodo de la revolución industrial, me parece una buena idea.	todo lo relacionado al diseño en el periodo de la revolución industrial.	estudiantes pueden hacer un buen trabajo.	material podría ser muy beneficioso para aclarar dudas y ampliar el conocimiento en esta área. Su interés en que se consideren sus observaciones y las de otros compañeros sugiere un deseo de que los recursos educativos sean mejorados y adaptados a sus necesidades y expectativas.
---	--	---	---

Fuente: Elaboración propia.

Pregunta N°11

¿Qué te gustaría ver en el nuevo material educativo para la clase de Historia del diseño gráfico? ¿Y qué sugeriría en cuanto a diseño, funcionalidad y estructura?

Tabla 12 - Pregunta 11: Análisis entrevista a estudiantes

Estudiante 1	Estudiante 2	Estudiante 3	Análisis e interpretación
Creo que este nuevo material educativo puede incluir, primero, más elementos visuales, una estructura coherente, calidad en	Que lleve un diseño más llamativo y adaptado a nuestras necesidades, pero si hacen un buen trabajo en el diseño puede	Diseño atractivo, más elementos visuales, menos texto, y que sea coherente, que tenga una buena distribución	Los estudiantes expresan un deseo claro de que los materiales educativos no solo sean informativos, sino también visualmente atractivos y bien diseñados para captar su interés y facilitar el aprendizaje. La inclusión de elementos visuales, una estructura coherente y de

<p>todos sus aspectos, y segundo, que este material este a acceso de todos, ya sea por parte de los profesores, en la biblioteca virtual, incluso en Google académico u otros lugares.</p>	<p>leerse, una portada creativa seria genial, y como el material se enfoca en el periodo de la revolución industrial, seria genial que cada paso del tiempo este en el libro.</p>	<p>de texto, y que sea temático en cada movimiento artístico, seria genial.</p>	<p>calidad, así como un diseño que sea accesible y temáticamente relevante, son vistos como esenciales para hacer que el contenido sea más atractivo y comprensible. La sugerencia de adaptar el diseño a las características de cada movimiento artístico indica un interés en una presentación más interactiva y contextualizada del material, lo que podría mejorar la comprensión y el interés en los temas históricos y artísticos. Estos comentarios subrayan la importancia de desarrollar materiales que no solo informen, sino que también enganchen visual y temáticamente a los estudiantes.</p>
--	---	---	---

Fuente: Elaboración propia

B. Análisis de entrevista a docentes

Pregunta N°1

¿Qué materiales educativos ha empleado o utilizado en la clase de Historia del Diseño Gráfico y qué aspectos de los recursos cree que han influido de manera positiva y negativa en el aprendizaje de los estudiantes?

Tabla 13 - Pregunta 1: Análisis entrevista a docentes

Docente 1	Docente 2	Docente 3	Análisis e interpretación
En la clase de Historia del Diseño Gráfico, utilizo libros de texto (principalmente el libro de Megg), presentaciones propias, PDFs compilados, videos y herramientas tecnológicas interactivas. Aunque es positivo que los estudiantes busquen más información e investiguen por su cuenta, me	En mis clases, proporciono compendios de referencias bibliográficas, presentaciones, videos y documentales. Además, incluyo actividades creativas como mapas mentales, líneas de tiempo, creación de personajes y collages. Sin embargo, noto que los estudiantes se	Utilizo el libro de historia del diseño gráfico de Mac Phillips, materiales propios investigados y compilados, y recursos de bibliotecas. Hago una mediación pedagógica para adaptar los materiales a las necesidades de los estudiantes, pero enfrento el desafío de	Los docentes hacen uso de distintos tipos de materiales en la clase de Historia del Diseño Gráfico, promoviendo la investigación y actividades creativas. Sin embargo, los estudiantes prefieren buscar información en internet en vez de revisar los materiales proporcionados, lo que sugiere que estos pueden ser extensos o poco atractivos. Además, los docentes a veces enfrentan dificultades al buscar y compilar materiales por su cuenta.

preocupa que no revisen los materiales que les proporciono y prefieran buscar en Internet	cansan de leer materiales extensos y a menudo prefieren buscar información en Internet	mantener su interés en la historia y encontrar información específica sobre la historia del diseño gráfico en Nicaragua	
---	--	---	--

Fuente: Elaboración propia

Pregunta N°2

¿Cree usted que el diseño tradicional de los libros educativos centrados en la historia del diseño gráfico es apto para la educación moderna?

Tabla 14 - Pregunta 2: Análisis entrevista a docentes

Docente 1	Docente 2	Docente 3	Análisis e interpretación
El diseño tradicional de los libros siempre va a existir y será apto, aunque eso lo decidirá la persona. Aunque los estudiantes prefieran buscar en Internet, los	Sigue siendo apto, pero debe adaptarse. Es necesario simplificar los contenidos y hacer conexiones con la vida cotidiana de los estudiantes. Integrar ejemplos	Sí, según recuerdo, el libro de historia de McPhillips ha tenido muchas ediciones, lo cual depende de las editoriales que lo manejan. Es	Los libros tradicionales siguen siendo aptos, sin embargo, su efectividad en la educación moderna depende de actualizaciones y adaptaciones que incluyan elementos interactivos, conexión con la vida de los estudiantes y un diseño visual atractivo.

libros, tanto físicos como digitales, son fundamentales como recurso base en la clase de historia del diseño gráfico.	contemporáneos y herramientas como redes sociales puede mejorar su relevancia.	bastante grueso y parece una biblia, pero las páginas están preciosas. La estética varía según la editorial; por ejemplo, los libros de Taschen de Alemania, Canadá o Estados Unidos tienen un diseño visual exquisito. Lo que quiero decir es que eso depende de las editoriales.	
---	--	--	--

Fuente: Elaboración propia

Pregunta N°3

¿Considera que la implementación de un diseño moderno, la legibilidad, los elementos visuales y otros factores pueden ser importantes al evaluar la eficacia del material educativo en los libros de la historia del diseño gráfico? ¿y por qué?

Tabla 15 - Pregunta 3: Análisis entrevista a docentes

Docente 1	Docente 2	Docente 3	Análisis e interpretación
El diseño moderno es crucial para captar la atención visual de los estudiantes, no solo en diseño gráfico, sino en todas las disciplinas. Es fundamental proporcionar apoyo visual junto con la explicación textual para facilitar el aprendizaje.	El diseño moderno es de suma importancia porque puede despertar el interés y la curiosidad de los estudiantes hacia la historia del diseño gráfico. Facilita la asimilación del contenido y hace la materia más accesible.	Considero que es importante adaptar el diseño a las preferencias del público, en su del estudiante. Un diseño que combine texto e imágenes de manera efectiva puede mejorar significativamente la experiencia de aprendizaje y la comprensión de la historia del diseño.	El diseño moderno, la legibilidad y los elementos visuales pueden mejorar significativamente la eficacia de los materiales educativos, haciendo del aprendizaje algo más atractivo, fácil, accesible y relevante para los estudiantes.

Fuente: Elaboración propia

Pregunta N°5

¿Qué opina de la creación de un material educativo centrado en la historia del diseño gráfico en el periodo de la revolución industrial diseñado con un estilo moderno utilizando tendencias actuales?

Tabla 16 - Pregunta 5: Análisis entrevista a docentes

Docente 1	Docente 2	Docente 3	Análisis e interpretación
El material educativo sobre la revolución industrial es crucial ya que marcó el desarrollo del diseño gráfico, tecnología, publicidad y tipografía. Un material ilustrado y centrado en esta temática sería bien recibido y útil para los estudiantes.	Creo que sería bastante acertado, porque a pesar de que es un tema histórico, perfectamente se pueden implementar todas las tendencias en lo digital, pues es algo fundamental. Los estudiantes comprenderían que la historia está en todo.	Creo que sería pertinente. Pero sería interesante saber el contenido del programa de la asignatura. La revolución industrial es crucial, pero también es importante explorar el renacimiento y las corrientes artísticas del siglo XVIII. Entonces, sí me parece importante la revolución	La creación de un material educativo centrado en el periodo de la revolución industrial es de suma importancia, pues es un periodo de gran relevancia en la evolución del diseño gráfico.

		<p>industrial. Pero también me parece sería interesante explorar otras opciones, aunque eso queda a su criterio.</p>	
--	--	---	--

Fuente: Elaboración propia.

Pregunta N°6

¿Qué criterios o elementos considera que se pueden implementar en el nuevo material educativo para brindar una mejora en el aprendizaje y comprensión de los estudiantes?

Tabla 17 - Pregunta 6: Análisis entrevista a docentes

Docente 1	Docente 2	Docente 3	Análisis e interpretación
<p>En un libro debe de haber texto, debe de haber fotos, debe de haber ilustraciones, pero sí recomiendo también infografía, puede ser un elemento</p>	<p>La docente vuelve a contestar lo mismo que respondió en la pregunta N°4.</p>	<p>A mi parecer, con todo lo que he visto, tiene que llevar un nivel de abstracción visual. O sea, tiene que ser más imagen que texto. Tiene que</p>	<p>Los docentes coinciden en que el diseño del material educativo debe incluir una combinación de elementos visuales y textuales para mejorar el aprendizaje y comprensión de los estudiantes.</p>

<p>bastante explícito. O líneas de tiempo que resuman.</p> <p>En el caso de las ilustraciones, de acuerdo a las tendencias del desarrollo de la revolución industrial, puede que lleven el mismo estilo del tiempo.</p> <p>Ilustraciones, infografías, líneas de tiempo, fotografías, mapas conceptuales o algún diagrama que extraiga la información, colores relacionados a</p>		<p>tener un espacio bastante atractivo para la lectura.</p> <p>Debería de verse muy minimalista, debería de verse sofisticado y ser muy interactiva, como esta parte de la interfaz que pueda ser orgánico el movimiento.</p> <p>Que sea atractivo, pero no tanto por la imagen, sino que hay una congruencia entre la imagen y el contenido.</p>	
---	--	---	--

<p>los estilos. Definan la paleta de colores, la tipografía. La tipografía, como la retícula también, es un elemento que pueden tomar en cuenta, la jerarquía visual también.</p>			
---	--	--	--

Fuente: Elaboración propia.

XII. Conclusiones

La falta de actualización en los materiales y el contenido educativo puede tener un impacto significativo en la efectividad y la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, así como en la percepción general de la calidad de la educación. Se hace necesario encontrar una solución a la problemática presentada que tiene como objetivo principal la propuesta de un nuevo material educativo sobre la historia del diseño gráfico para estudiantes de la licenciatura en diseño gráfico.

El proceso de recopilación de información veraz sobre la historia del diseño gráfico durante el periodo de la revolución industrial, a partir de fuentes confiables como libros, documentos y recursos académicos, con el objetivo de integrarla en un documento único y coherente. Ha sido llevado a cabo de manera efectiva, utilizando fuentes como lo son el libro “Historia del diseño gráfico de Philip B. Meggs y Alston W. Purvis, y recursos académicos tales como las tesis investigativas. Este esfuerzo ha permitido integrar esta información en un documento único y coherente que no solo explora la evolución del diseño gráfico en ese contexto histórico, sino que también subraya la importancia de la precisión y la rigurosidad en la investigación académica. La combinación de fuentes diversas ha enriquecido la comprensión de como el diseño gráfico ha respondido y contribuido al cambiante paisaje socioeconómico de la revolución industrial, destacando su papel crucial en la comunicación visual y el desarrollo cultural de la época.

La propuesta de rediseñar la estructura visual aplicando un diseño moderno sobre la historia del diseño gráfico durante la revolución con un enfoque moderno representó un aporte significativo en la enseñanza y comprensión de este periodo histórico. Al aplicar principios contemporáneos de diseño gráfico y editorial, como la claridad visual, la accesibilidad y la estética funcional, se ha buscado no solo actualizar la presentación del contenido, sino también mejorar su impacto educativo y su capacidad para transmitir información de manera efectiva. Este enfoque ha permitido crear un recurso educativo más atractivo y relevante para estudiantes y académicos, facilitando una mejor apreciación y comprensión del papel del diseño gráfico en la revolución industrial y su legado en la historia visual.

El diseñar una de estructura y secuencia de contenido para el material educativo, basada en los principios fundamentales del diseño editorial y en la creación de elementos gráficos complementarios, enriqueció significativamente la presentación del contenido sobre la historia del diseño gráfico durante la Revolución industrial. Este enfoque facilitó la comprensión de conceptos claves mediante una disposición visual coherente y atractiva, que guió al estudiante a través de los desarrollos históricos de manera clara y organizada. La integración de elementos gráficos no solo mejoró la estética del material, sino que también mejoró la accesibilidad y efectividad comunicativa, proporcionando un recurso educativo más efectivo y estimulante para estudiantes y académico interesado en este campo crucial de la historia visual y cultural.

La implementación de esta nueva propuesta de diseño buscó mejorar significativamente la comprensión y la apreciación de la historia del diseño gráfico, la etapa universitaria no solo enriquece el proceso de aprendizaje, sino que también promueve el desarrollo integral de los estudiantes, potenciando su capacidad para pensar de manera crítica, innovar y participar activamente en su propia educación.

En conclusión, la investigación realizada buscó registrar que la utilización de un diseño moderno y las tendencias actuales de diseño son elementos funcionales para la creación de un material educativo efectivo en la clase de historia del diseño gráfico. A través del análisis de las prácticas pedagógicas existentes, así como de las preferencias y necesidades de los docentes y alumnos, se ha confirmado que el diseño actual no solo aumentaría la accesibilidad y la comprensión del contenido, sino que también fomenta el compromiso y la motivación de los estudiantes.

XIII. Recomendaciones

Considerando la importancia de esta investigación y en función de los resultados se sugiere a los docentes de la Licenciatura de diseño gráfico y a los alumnos, esto con la finalidad de lograr que las instituciones educativas utilicen materiales con un diseño más atractivo, incorporando elementos visuales de alta calidad, como imágenes, gráficos y ejemplos ilustrativos. Esto puede aumentar el interés y la comprensión de los estudiantes, especialmente en áreas de estudio como lo son el diseño gráfico durante la revolución industrial.

Es fundamental que estos materiales sean fácilmente accesibles para todos los estudiantes, se sugiere que se dispongan en múltiples plataformas, como la biblioteca virtual, Google académico y otros repositorios en línea, facilitando el acceso a la información en cualquier momento y lugar.

Cada sección relacionada con un movimiento artístico específico debe reflejar visualmente el estilo de dicho movimiento. Esto no solo haría el diseño más interesante, sino que también ayudará a los estudiantes a contextualizar mejor el contenido histórico y artístico.

El diseño del contenido debe ser claro, legible, y coherente, se recomienda una estructura bien organizada del texto, con un uso adecuado de títulos, subtítulos y listados, y un formato que facilite la lectura y comprensión de la información.

Se recomienda que futuros investigadores continúen explorando este campo, enfocándose en la mejora continua de los materiales educativos. Estudios adicionales podrían evaluar la efectividad de diferentes formatos y diseños de materiales en el aprendizaje de los estudiantes.

Finalmente se sugiere que los docentes puedan tener el acceso a capacitaciones continua en el campo del diseño y nuevas tecnologías, así como de recursos digitales para la enseñanza y aprendizaje.

XIV. Referencias

Adobe System. (2023). *Ceñir texto a objetos*. Adobe. <https://helpx.adobe.com/es/indesign/using/text-wrap.html#:~:text=Ce%C3%B1ir%20texto%20tambi%C3%A9n%20se%20denomina,no%20al%20texto%20en%20s%C3%AD>

Adobe System. (2023). *Estilos gráficos*. Adobe. <https://helpx.adobe.com/es/illustrator/using/graphic-styles.html>

Brutti, F. (2023). *Las tendencias de diseño gráfico más interesantes para 2023*. Blog ThePower. <https://thepower.education/blog/tendencias-de-diseno-grafico>

Cakanel, E. (2023). *Las 15 grandes tendencias en diseño gráfico para 2024*. Blog UserGuiding. <https://userguiding.com/es/blog/tendencias-diseno-grafico/>

Cantó, M. (2016). *Muestras de Diseño Editorial, covers, maquetaciones*. *Diversidad Visual*. <https://diversidad.com/disenio-editorial/>

Eiseman, L. (2018). *Armonía Cromática. Edición Pantone*: Guía completa de información especializada sobre el uso del color para resultado profesionales. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=va8_EAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA4&dq=color+definiciones&ots=aZUFY2iJPs&sig=xGYH7y-jQHkIRJ_gybXHVfANQ_8#v=onepage&q=color%20definiciones&f=false

Gallegos, J. R. (1988). *Material Educativo. Modulo Nº 3 Ministerio de Educación*. Lima Perú. <https://www.biblioteca.une.edu.pe/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=19412>

Hernández, R., Collado, C., Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación – Sexta edición*. https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf

Herrera, C. (2010). *Elaboración de un manual básico de fotografía que sirva como material didáctico para la asignatura de fotografía del plan de estudio 2006 de los estudiantes de la carrera de Comunicación Social de la Universidad*

Centroamericana,

UCA.

<https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/1093296?show=full>

Iñigo, L., Makhlouf, A. (2014). *Diseño Editorial – Manual de conceptos básicos*.
<http://riaa.uaem.mx/xmlui/handle/20.500.12055/1434>

Kane, J. (2012). *Manual de Tipografía*.
https://www.academia.edu/33328103/Manual_de_tipografia_Kane

Kaplún, G., (2005). *Contenidos, itinerarios y juegos*. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 27(1), 143-158.
<https://www.redalyc.org/pdf/4575/457545085007.pdf>

Laure, A. (2022). *¿Cuáles son los diferentes estilos gráficos?*. Snoweb.
<https://www.snoweb.io/en/web-design/graphic-style/#definition>

López, B., Francis, M. (2022). *Uso de los recursos didácticos audiovisuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje por parte de los docentes de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia*. <https://tesisfei.unan.edu.ni/wp-content/uploads/2023/01/BrandyMayneilly.pdf>

Macharowski, A. (2013). *¿Es el diseño una respuesta a la totalidad de la vida?* Gráfica. <https://graffica.info/es-el-diseno-una-respuesta-a-la-totalidad-de-la-vida/>

Martínez, M. (2021). *Difusión y registro mediante el diseño editorial, de las actividades de FLOTANTE | GALERÍA*.
<http://riaa.uaem.mx/handle/20.500.12055/3023>

Mendieta, S. (2018). *Diseño y diagramación de la propuesta de libro recopilatorio de historia del diseño gráfico en Nicaragua durante la época de la revolución sandinista en el período de los años 1979-1990*.
<https://drive.google.com/file/d/1DjgSh3-02mfn5hTzgAbkyiK4N7PdExje/view?usp=sharing>

- Muguiru, A. (2017). *Tipos de muestreo: Cuáles son y en qué consisten*. QuestionPro. <https://www.questionpro.com/blog/es/tipos-de-muestreo-para-investigaciones-sociales/>
- Nueva Aliada. (2021). *Empastado de libros: características y ventajas*. <https://www.nuevaliada.cl/empastado-de-libros-caracteristicas-y-ventajas/#:~:text=Caracter%C3%ADsticas%20del%20empastado&text=Con%20el%20empastado%20se%20recubre,utiliza%20tela%20en%20algunas%20ocasiones>
- Olivares, C. (2013). *El párrafo: estructura y función*. Cuadernos de Investigación Filológica. <https://publicaciones.unirioja.es/ojs/index.php/cif/article/view/1456>
- Ortega, C. (2018). Muestreo no probabilístico: definición, tipos y ejemplos. QuestionPro. <https://www.questionpro.com/blog/es/muestreo-no-probabilistico/>
- Pedroni, J. (2021). *Géneros editoriales en la historiografía del arte*. Repositorio Institucional CONICET Digital. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/178774>
- Pérez, A. (2020). ¿Qué es el diseño gráfico moderno? – Todo lo que debes saber. <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio-grafico/que-es-el-disenio-grafico-moderno-todo-lo-que-debes-saber>
- Peréz, O. (2016). *Diseño Gráfico y Arte*. <https://m.riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/76015/P%C3%89REZ%20-%20DISE%C3%91O%20GR%C3%81FICO%20Y%20ARTE.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Perryman, L. (2021). *Color en el arte y el diseño*. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=HDBJEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA97&dq=color+definiciones&ots=GCvW3dSimm&sig=2f_vqhXBAvnScLGM9cW_XFcb8wY#v=onepage&q=color%20definiciones&f=false
- Quimí, L. (2020). *Aplicación de la Tipografía y su importancia en la Efectividad del Mensaje*. <https://ojs.formacion.edu.ec/index.php/rei/issue/view/v2.n1>

- RAE. (2023). *Empastar*. Real Academia Española. <https://dle.rae.es/empastar>
- Ridge, B. (2024). *El concepto del diseño moderno: una mirada detallada al mundo del diseño gráfico*. <https://www.mediummultimedia.com/disenio/que-era-es-el-diseno-moderno/#:~:text=El%20dise%C3%B1o%20gr%C3%A1fico%20es%20una%20disciplina%20creativa%20que%20combina%20elementos,que%20percibimos%20la%20informaci%C3%B3n%20visualmente.>
- Sánchez, C. (2019). *Normas APA – 7ma (séptima) edición*. Normas APA (7ma edición). <https://normas-apa.org/>
- Tamayo, M. (2003) *El proceso de la investigación científica*. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El_proceso__de_la_investigaci_n_cient_fica_Mario_Tamayo.pdf
- Taylor, J., Bogdan, R. (1994). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Universidad de Sonora. <https://pics.unison.mx/maestria/wp-content/uploads/2020/05/Introduccion-a-Los-Metodos-Cualitativos-de-Investigacion-Taylor-S-J-Bogdan-R.pdf>

XV. Anexos

Instrumentos o fichas de recolección de la información

a. Entrevistas

Ficha de entrevista a docentes

Entrevista por parte de egresados de la licenciatura en Diseño Gráfico a los docentes que imparten o han impartido la asignatura de historia del diseño para la investigación monográfica que lleva como título “Propuesta de Material educativo sobre La Historia del Diseño Gráfico para estudiantes de la licenciatura en Diseño Gráfico”:

El propósito de esta entrevista es conocer la opinión y recopilar información de docentes expertos en diseño gráfico y educación, en base a los recursos educativos que se han empleado en la asignatura de Historia del diseño gráfico y cómo estos han influido en la educación de los estudiantes con respecto al diseño, organización visual, distribución del texto, calidad de imagen y presentación.

Profesión y Cargo actual: _____

Años de profesión: _____

1. ¿Qué materiales educativos ha empleado o utilizado en la clase de Historia del Diseño Gráfico y qué aspectos de los recursos cree que han influido de manera positiva y negativa en el aprendizaje de los estudiantes?
2. ¿Cree usted que el diseño tradicional de los libros educativos centrados en la historia del diseño gráfico es apto para la educación moderna?
3. ¿Considera que la implementación de un diseño moderno, la legibilidad, los elementos visuales y otros factores pueden ser importantes al evaluar la eficacia del material educativo en los libros de la historia del diseño gráfico? ¿y por qué?
4. ¿Cómo cree usted que se puede interrelacionar el diseño gráfico y el diseño editorial en la presentación visual para mejorar el aprendizaje y la comprensión del contenido en el material creado?

5. ¿Qué opina de la creación de un material educativo centrado en la historia del diseño gráfico en el periodo de la revolución industrial diseñado con un estilo moderno utilizando tendencias actuales?

6. ¿Qué criterios o elementos considera que se pueden implementar en el nuevo material educativo para brindar una mejora en el aprendizaje y comprensión de los estudiantes?

Ficha de entrevista a estudiantes

Entrevista que se realizará a estudiantes de la licenciatura de diseño gráfico:

Estimados estudiantes de la carrera de diseño gráfico:

El propósito de nuestra investigación es la propuesta de un material educativo sobre La Historia del Diseño Gráfico para estudiantes de la licenciatura en Diseño Gráfico

Agradecemos de antemano su tiempo y dedicación para contestar, puesto que su colaboración forma parte de nuestro esfuerzo por recopilar información valiosa sobre su experiencia y percepción con el material educativo actual.

Esperamos contar con sus opiniones y sugerencias para contribuir al desarrollo de un material educativo más efectivo y atractivo.

Preguntas:

1. ¿Has encontrado material o recursos educativos sobre la historia del diseño en el periodo de la revolución industrial? Y si es así, ¿A través de qué medios?
2. ¿Haces uso de los libros o materiales educativos acerca de la historia del diseño gráfico que se encuentran disponibles en las bibliotecas virtuales o de los proporcionados por los docentes?
3. ¿Crees que es útil comprender los distintos movimientos artísticos y gráficos surgidos a partir de la revolución industrial como herramienta de inspiración y/o referencia a la hora de aplicarlos en tus trabajos? ¿Por qué?
4. ¿Cuáles fallas crees que se han presentado con mayor frecuencia en los medios que has utilizado como recurso educativo en cuanto a diseño y estructura?
5. ¿Cómo crees que la estructura de los materiales educativos afecta la comprensión de la información por parte de los estudiantes y su preferencia por buscar información en línea en lugar de utilizar los recursos proporcionados?
6. Desde tu experiencia, ¿cómo describirías los materiales educativos (libros, links, presentaciones) que se te fueron brindados al momento de la asignatura de historia del diseño gráfico?

7. ¿Cómo describirías la calidad de imagen e ilustración en los materiales educativos que has utilizado hasta ahora?
8. ¿Cómo crees que aspectos como la claridad, coherencia y legibilidad de los materiales educativos disponibles afectan el proceso de aprendizaje de los estudiantes?
9. ¿Qué aspectos del material educativo crees que podrían mejorarse?
10. ¿Crees que es útil la creación de un libro enfocado en la historia del diseño gráfico en el periodo de la revolución industrial como parte del sistema de aprendizaje?
11. ¿Qué te gustaría ver en el nuevo material educativo para la clase de Historia del diseño gráfico? ¿Y qué sugeriría en cuanto a diseño, funcionalidad y estructura?

Sílabos y Pensum de la carrera de Diseño Gráfico en otras universidades

Figura 1

Plan de estudio de UNP – Licenciatura en Diseño Integral de Comunicación

The image shows a screenshot of the website for the Universidad Nacional Politécnica (UNP). At the top, there is a navigation bar with links for Inicio, Institución, Oferta Académica, Centros Universitarios Regionales, Portales, and Correo. Below this, there are several boxes: 'Misión y Visión' with the tagline 'La Universidad Nacional Politécnica como agente de cambio social', 'Calendario UNP' with the tagline 'Calendario de la Gestión Académica UNP', and 'Matrícula Reingreso' with the tagline 'A partir del 26 de febrero matrícula reingreso 2024'. A red button labeled 'EVA UNP' is also visible.

Below the navigation bar, the page is titled 'Plan de Asignaturas'. The curriculum is presented in a grid of eight semesters:

I SEMESTRE	II SEMESTRE	III SEMESTRE	IV SEMESTRE
<ol style="list-style-type: none">1. Matemática Introdutoria2. Técnicas y Estrategias de Comunicación3. Género en la Vida Cotidiana4. Fundamentos del Diseño I5. Historia del Arte6. Vectorial Digital	<ol style="list-style-type: none">1. Composición y Redacción Técnica2. Filosofía3. Historia del Diseño Gráfico4. Fundamentos del Diseño II5. Imagen Digital6. Expresión	<ol style="list-style-type: none">1. Dibujo y Representación Tradicional2. Taller de Serigrafía3. Comunicación Visual4. Imagen Creativa Digital5. Fotografía Básica6. Reflexión Teológica	<ol style="list-style-type: none">1. Historia de Nicaragua2. Pre-Prentsa3. Dibujo Anatómico4. Teoría y Metodología de la Comunicación Visual5. Tipografía6. Infografía
V SEMESTRE	VI SEMESTRE	VII SEMESTRE	VIII SEMESTRE
<ol style="list-style-type: none">1. Métodos y Técnicas de Investigación2. Cultura de Paz3. Comunicación Social4. Diagramación Digital5. Sociología para el Diseño6. Diseño Editorial	<ol style="list-style-type: none">1. Optativa II2. Edición no Lineal3. Lenguaje Audiovisual4. Dirección de Arte5. Producción Audiovisual	<ol style="list-style-type: none">1. Optativa III2. Redacción Creativa3. Publicidad4. Marketing Digital5. Gestión de Negocios6. Prácticas Profesionales Supervisadas	<ol style="list-style-type: none">1. Formulación y Evaluación de Proyectos2. Sistemas de Productivos3. Reflexión Teológica4. Proyecto de Diseño VI5. Optativa II

Fuente: Plan de Asignaturas. UNP – Universidad Nacional Politécnica.
<https://unp.edu.ni/disenio-integral-de-comunicacion/>

Figura 2

Plan de estudio de UNICIT – Licenciatura en Diseño Gráfico

The screenshot displays the UNICIT website's curriculum page for the Bachelor's degree in Graphic Design. The page features a navigation menu at the top with links for INICIO, LA UNIVERSIDAD, CARRERAS, EDUCACIÓN CONTINUA, VIDA ESTUDIANTIL, BLOG, and CONTACTO. The main content area is divided into three tabs: Descripción, Plan de Estudio (selected), and Valoraciones (1). The Plan de Estudio tab shows a two-year curriculum:

AÑO 1

I Semestre	II Semestre
Cálculo I	Cálculo II
Dibujo Geométrico I	Español I
Dibujo y Pintura I	Dibujo y Pintura II
Informática I	Informática II
Fundamentos del Diseño	Método del Diseño Gráfico
Diseño Gráfico I (Composición y Color)	Diseño Gráfico II (Signos E-Iconografía)

AÑO 2

III Semestre	IV Semestre
Diseño Digital I	Comunicación I
Fotografía I	Diseño Digital II
Historia del Diseño Gráfico	Fotografía II
Idioma Extranjero I	Idioma Extranjero II
Español II	Técnicas de Expresión I
Diseño Gráfico III (Tipografía)	Diseño Gráfico IV (Cartel Espectacular)

On the right side of the page, there is a 'MATICÚLATE YA!' button, a 'Facultades' button, and an 'Educación Continua' button. Below these is a 'NOTICIAS' section with three news items:

- UNICIT realiza su primera edición de Feria Jurídica** (09 May 2024)
- Autoridades del Consejo Nacional de Universidades visitan UNICIT** (09 May 2024)
- UNICIT Firma convenio de colaboración con HOLCIM Nicaragua** (29 Abr 2024)

Fuente: Plan de Estudio – Licenciatura en Diseño Gráfico. Universidad Iberoamericana de Ciencia y Tecnología. <https://unicit.edu.ni/oferta-academica/disenio-grafico/>

Figura 3

Plan de estudio de Universidad del Valle – Licenciatura en Diseño Gráfico



Diseño Gráfico



Nuevo Plan Actualizado

Cuatrimestre 1	Cuatrimestre 6	Cuatrimestre 11
Geometría Descriptiva	Creatividad	Marketing Digital
Redacción Básica	Publicidad I	Desarrollo del Proceso Creativo
Principios de Administración	Técnicas de Representación Gráfica	Investigación de Mercado
Orientación Universitaria	Psicología del Diseño	Cultura de Paz
Cuatrimestre 2	Cuatrimestre 7	Cuatrimestre 12
Fundamentos del Diseño	Historia del Arte y Diseño	Redacción de Informes Técnicos
Taller de Dibujo I	Técnicas fotográficas	Diseño Digital IV: Web
Teoría de la Forma	Taller de Diseño Gráfico IV: Diseño Editorial	Taller de Diseño Gráfico VI: Diseño Integral
Diseño Digital I: Ilustrator	Ingles I	Seminario de la Propiedad Intelectual
Cuatrimestre 3	Cuatrimestre 8	Cuatrimestre 13
Metodología del Diseño	Publicidad II	Prácticas Profesionales
Taller de Dibujo II	Fotografía del Producto	Programa Graduación
Diseño Digital II: Photoshop	Mercadeo II	
Taller de Diseño Gráfico I: Afiche	Ingles II	
Cuatrimestre 4	Cuatrimestre 9	
Teoría del Color	Principios de Estadísticas	
Diseño Digital III: InDesign	Taller de Diseño Gráfico V: Packaging	
Cátedra Rubén Darío	Producción Audio Visual	
Taller de Diseño Gráfico II: Tipografía	Ingles III	
Cuatrimestre 5	Cuatrimestre 10	
Liderazgo	Metodología de la Investigación	
Taller de Diseño Gráfico III: Identidad Corporativa	Técnicas y Sistemas de Impresión	
Semiótica del Diseño	Redacción Publicitaria	
Mercadeo I	Ingles IV	

Fuente: Diseño Gráfico. Universidad del Valle. <https://univalle.edu.ni/disenio-grafico/>

Instrumentos para el análisis de resultados

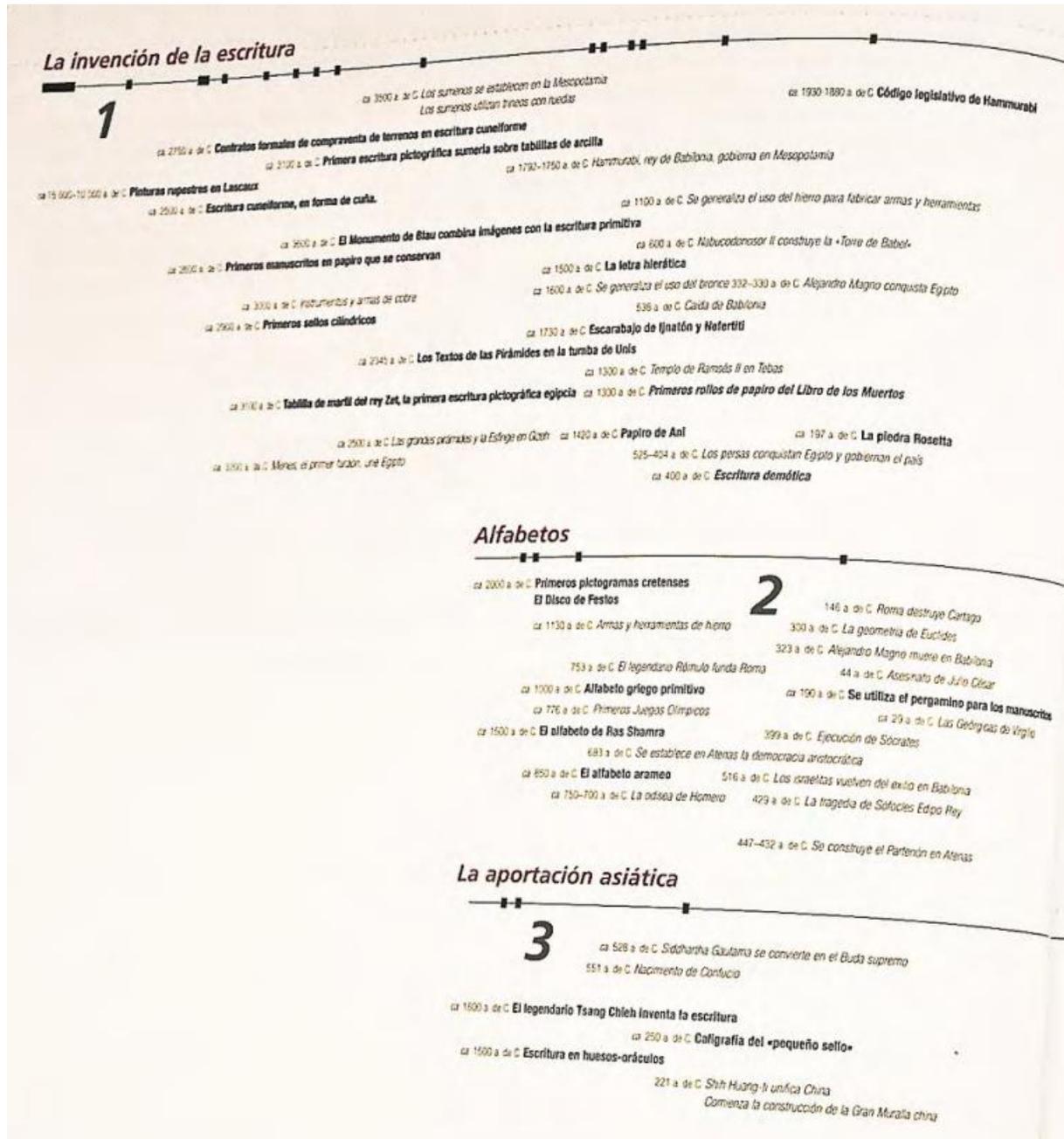
Se utilizó la fase de Relativización de datos, como mencionan Taylor y Bogdan (1994, p. 171), los cuales citan: “denominan Relativización de los datos: Se trata de interpretarlos en el contexto en que fueron recogidos. Tal como Deutscher lo señala (1973, p. 5), todos los datos son potencialmente valiosos si sabemos evaluar su credibilidad”

Los datos obtenidos de las entrevistas realizadas se organizaron mediante tablas, en las cuales se registraron las respuestas de cada docente y estudiante. Esto permitió crear un cuadro comparativo para cada pregunta, facilitando el análisis e interpretación de las respuestas. Al comparar las similitudes y validar los comentarios de cada individuo, se prepararon los datos para su uso posterior en la propuesta.

Ejemplos de libros utilizados por docentes como material educativo

Figura 4

Ejemplo 1 de estructura visual del material educativo utilizado por los docentes



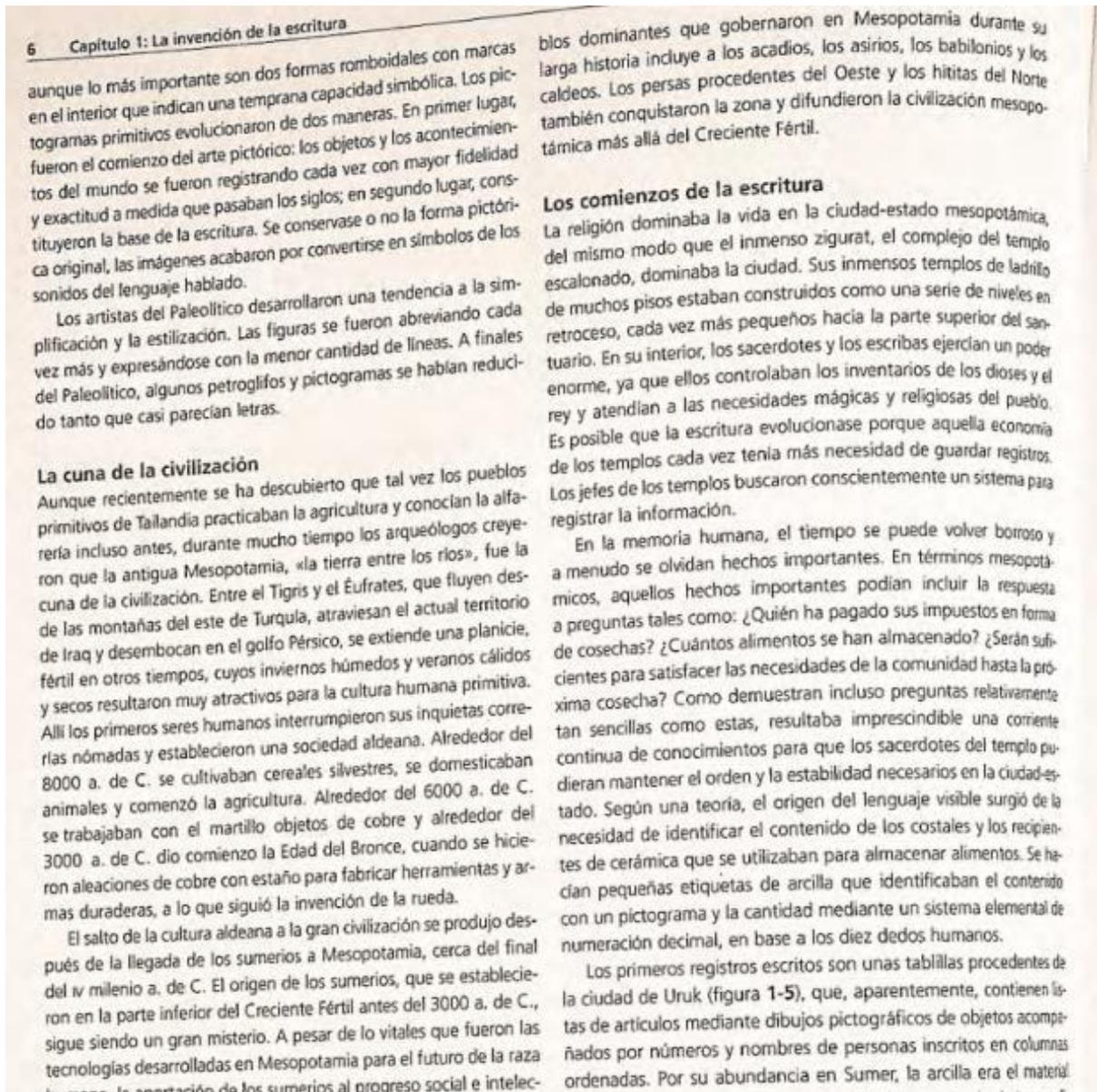
Baja calidad de imagen y no hay una estructura coherente.

Fuente: Phili B. Meggs, Alston W. Purvis. Historia del Diseño Gráfico.

<https://www.leo.edu.pe/libros/historia-del-diseno-grafico/>

Figura 5

Ejemplo 2 de estructura visual del material educativo utilizado por los docentes



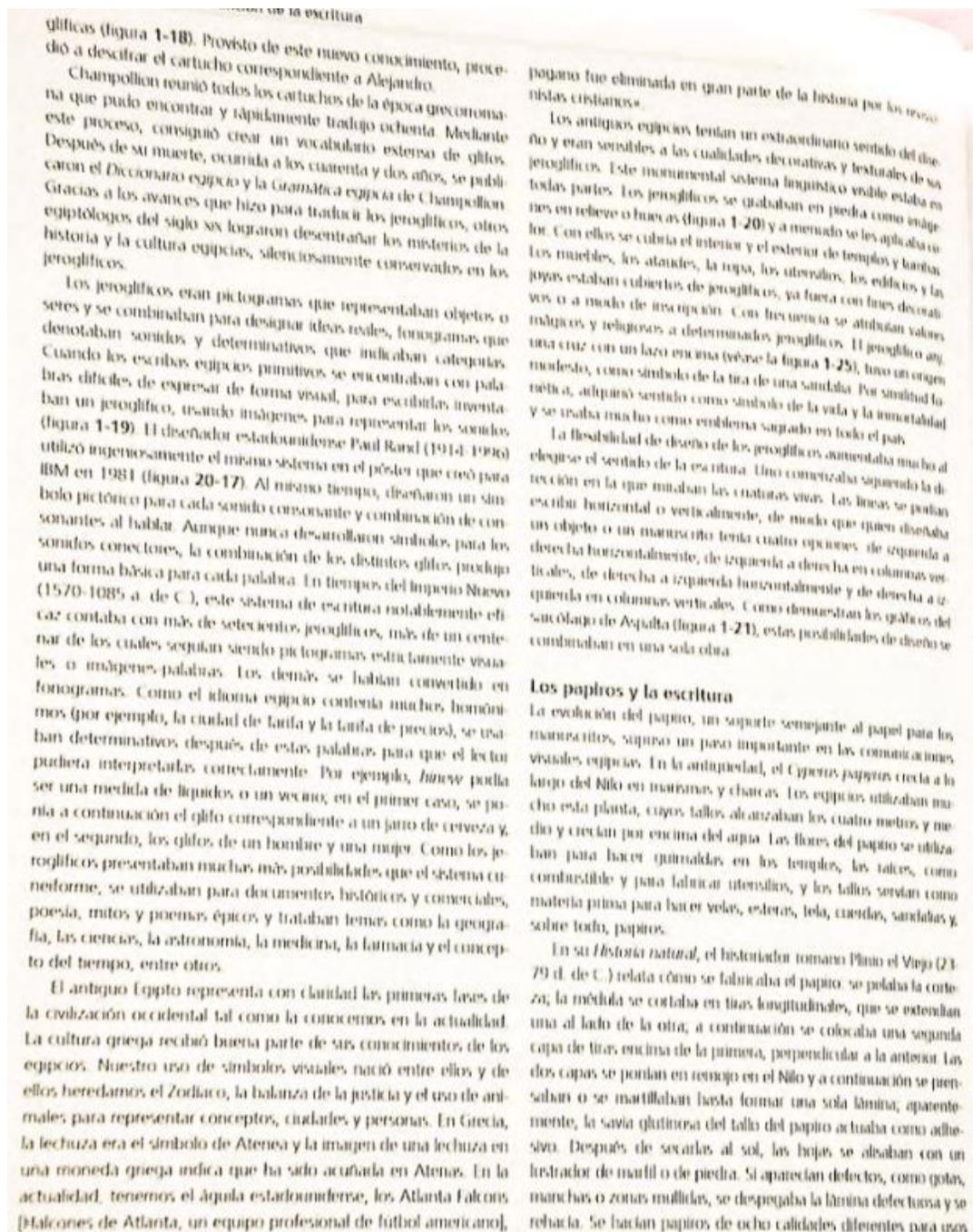
Exceso de texto, no hay descanso visual

Fuente: Phili B. Meggs, Alston W. Purvis. *Historia del Diseño Gráfico*.

<https://www.leo.edu.pe/libros/historia-del-diseno-grafico/>

Figura 6

Ejemplo 3 de estructura visual del material educativo utilizado por los docentes



Los papiros y la escritura

La evolución del papiro, un soporte semejante al papel para los manuscritos, supuso un paso importante en las comunicaciones visuales egipcias. En la antigüedad, el *Cyperus papyrus* crecía a lo largo del Nilo en marismas y charcas. Los egipcios utilizaban mucho esta planta, cuyos tallos alcanzaban los cuatro metros y medio y crecían por encima del agua. Las flores del papiro se utilizaban para hacer guirnaldas en los templos, los tallos, como combustible y para fabricar utensilios, y los tallos servían como materia prima para hacer velas, esteras, tela, cuerdas, sandalias y, sobre todo, papiros.

En su *Historia natural*, el historiador romano Plinio el Viejo (23-79 d. de C.) relata cómo se fabricaba el papiro: se pelaba la corteza; la médula se cortaba en tiras longitudinales, que se extendían una al lado de la otra; a continuación se colocaba una segunda capa de tiras encima de la primera, perpendicular a la anterior. Las dos capas se ponían en remojo en el Nilo y a continuación se prensaban o se martillaban hasta formar una sola lámina; aparentemente, la savia glutinosa del tallo del papiro actuaba como adhesivo. Después de secarlas al sol, las hojas se alisaban con un lestrador de marfil o de piedra. Si aparecían defectos, como gotas, manchas o zonas mullidas, se despegaba la lámina defectuosa y se rehacía. Se hacían papiros de ocho calidades diferentes para usos

Distorsión de la imagen y texto, ilegibilidad.

Fuente: Phili B. Meggs, Alston W. Purvis. *Historia del Diseño Gráfico.*

<https://www.leo.edu.pe/libros/historia-del-diseno-grafico/>

Figura 7

Figura 8

Ejemplo 5 de estructura visual del material educativo utilizado por los docentes



nacional. Se ha evitado este riesgo potencial cuando diseñadores como Waldemar Świerzy (nacido en 1921) han legado a visionales personales exclusivas. Acercándose al diseño gráfico desde el punto de vista de pintor, Świerzy se inspira en el arte popular y en el arte de siglo vi (figure 21-11). Este artista prolífico ha creado más de un millar de carteles en una amplia variedad de medios. A menudo incorpora en sus diseños acrílicos lápices de colores, lápices y acuarelas. En su famoso cartel para el músico de rock estadounidense Jimi Hendrix (figure 21-12), Świerzy animó el gran retrato con gestos energéticos en forma de remolinos. La espontaneidad de buena parte de su obra es engañosa, porque a veces Świerzy dedica tres semanas para hacer un cartel, e incluso es capaz de hacerlo cinco veces o más antes de quedar conforme con los resultados.

Roman Cieślewicz (1930-1996), un cartelista polaco exiliado, vivió en París a partir de la década de 1950. Cieślewicz, estrechamente relacionado con el teatro de vanguardia polaco, tomó el cartel, una forma artística popular, y lo transformó en un medio metafísico para expresar ideas profundas que costaría mucho expresar verbalmente (figure 21-13). Entre las técnicas de Cieślewicz figuraban ampliar collages, montajes e imágenes en semitonos a una escala que convierte los puntos en textura, estableciendo un juego entre dos niveles de información: la imagen y los puntos que la crean (figure 21-14).

En 1980, la escasez de alimentos, electricidad y vivienda provocó huelgas y la formación del sindicato ilegal Solidarnosc, cuyo logotipo (figure 21-15), diseñado por Jerzy Janiszewski, se convirtió en un símbolo internacional de la lucha contra la opresión. Como consecuencia de la censura oficial durante el malestar social en Polonia, los carteles que se hacían en el país a menudo trataban cuestiones que

21-4. Henryk Tomaszewski, cartel de fútbol para los Juegos Olímpicos de Londres, 1948.

21-5. Henryk Tomaszewski, cartel de la obra *Mania y Napoleón*, 1964. Tomaszewski condujo el diseño gráfico polaco hacia una expresión colorida y artística.

21-6. Jerzy Flisak, cartel de cine de Rzeczpospolita Bełzka, sin fecha. Los colores brillantes y las figuras informales transmiten la encantadora resonancia del cartel polaco de la década de 1950.

21-7. Roman Cieślewicz, cartel de circo, 1962. Los elementos de collage se superponen a la palabra *cyrk* y a un pez en una fotografía muy contrastada de un elefante.

21-8. Franciszek Starowiejski, cartel del Teatro Dramático de Varsovia, 1962. El cubo dibujado en perspectiva transforma la página plana en un espacio profundo y obliga a fijar al extraño complejo que hay por encima.

21-9. Jan Lenica, cartel de la *Sienel del Cartel de Varsovia*, 1976. Los arabescos sinuosos se metamorfosean en un ser aliado.

21-10. Jan Lenica, cartel de *Wozzcek de Alban Berg*, 1964. Como ocurre con muchos carteles de Lenica, resulta evidente el espíritu del Art Nouveau.

21-11. Waldemar Świerzy, cartel de *Ulica Hanby*, 1959. La rotulación fluida se convierte en una prolongación del lápiz de labios.

21-12. Waldemar Świerzy, cartel de *Jimi Hendrix*, 1974. La vitalidad eléctrica de los trazos gestuales en el retrato azul cobalto sugiere la energía vigorosa de la música de rock duro.

Imágenes distorsionadas

Fuente: Phili B. Meggs, Alston W. Purvis. *Historia del Diseño Gráfico*.

<https://www.leo.edu.pe/libros/historia-del-diseno-grafico/>

Figura 9

Ejemplo 6 de estructura visual del material educativo utilizado por los docentes



Sin descanso visual o área de respiro entre los textos.

Fuente: Phili B. Meggs, Alston W. Purvis. *Historia del Diseño Gráfico.*

<https://www.leo.edu.pe/libros/historia-del-diseno-grafico/>

b. Capturas de la propuesta del material educativo creado

La creación del material educativo se fundamenta en las sugerencias y recomendaciones proporcionadas tanto por los estudiantes como por los docentes. Durante el proceso de elaboración, se llevó a cabo una serie de recopilación sobre una amplia gama de opiniones y expectativas de ambos grupos. Estas contribuciones fueron cruciales para identificar áreas clave de mejora y garantizar que el contenido final no solo fuera más atractivo, sino también plenamente alineado con las necesidades y expectativas de todos los usuarios. Al incorporar estos aportes, esta propuesta busca ofrecer una experiencia de aprendizaje más enriquecedora y eficaz, adaptándose a los estilos de aprendizaje diversos y promoviendo una mayor participación y motivación entre los estudiantes.

Figura 10

Portada del material creativo nuevo



Fuente: Elaboración propia. Portada creativa y referente a los movimientos destacados de dicho periodo.

Figura 11

Páginas internas del libro – 01

EL DISEÑO GRÁFICO Y LA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL 1760-1840



Aunque se podría decir que la revolución industrial se produjo por primera vez en Inglaterra entre 1760 y 1840, en realidad fue un proceso radical de cambio social y económico, más que un mero periodo histórico. La energía fue un impulso importante para esta transformación de una sociedad agrícola en una industrial. Hasta que James Watt (1736-1819) perfeccionó el motor de vapor, que se comenzó a usar enseguida a partir de la década de 1780, las fuentes principales de energía eran los animales y el hombre. En el transcurso del siglo XIX, la cantidad de energía generada a vapor se centuplicó.

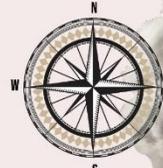
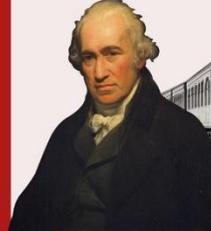
Durante las tres últimas décadas del siglo, los motores eléctricos y a gasolina aumentaron aún más la productividad. Surgió un sistema fabril con fabricación a máquina y división del trabajo y aparecieron nuevos materiales, en particular el hierro y el acero. Surgió un sistema fabril con fabricación a máquina y división del trabajo y aparecieron nuevos materiales, en particular el hierro y el acero. Las ciudades crecieron rápidamente, a medida que masas de personas abandonaron la economía de subsistencia en el campo y buscaron empleo en las fábricas.

GRAN BRETAÑA

LOCOMOTORA A VAPOR (1780)

JAMES WATT (1736-1819)

“EL PROCESO DE CAMBIO DE UNA ECONOMÍA AGRARIA Y ARTESANAL A UNA DOMINADA POR LA INDUSTRIA Y LA FABRICACIÓN DE MAQUINARIA”



Fuente: Elaboración propia. El estilo de las páginas sigue una forma sencilla y fácil de leer, siendo más llamativa y utilizando solo el texto necesario e importante.

Figura 12

1890

ART
NOUVEAU

El Art Nouveau es un estilo estético que se extendió por gran parte de Europa y América a partir de fines del siglo XIX. Este estilo, que forma parte de los movimientos modernistas de la época, asumió particularidades regionales y recibió distintos nombres: Art Nouveau en Francia, Secesión en Austria, Jugendstil en Alemania, Liberty en Italia, Modernismo en España y Modern Style en Inglaterra.

Los antecedentes del Art Nouveau pueden encontrarse en el Arts & Crafts, fundado por William Morris en 1861, el cual revalorizaba la artesanía tradicional y la naturaleza en contra de la creciente industrialización. El Art Nouveau también valoró las artes aplicadas y la naturaleza, pero a diferencia del Arts and Crafts, aprovechó los materiales y técnicas disponibles en la era industrial para crear un estilo moderno.

Páginas internas del libro – 02

Fuente: Elaboración propio.



CHARPENTIER DENY DE LOUIS THEOPHILE HINGRE

¿CÓMO SURGIÓ EL ART NOUVEAU?

Entre 1870 y 1914, Europa conoció un período de paz sin precedentes puesto que, durante esos cuarenta y cuatro años no hubo grandes conflictos bélicos internacionales. Fue, además, un período de expansión económica como consecuencia de la Segunda Revolución Industrial.

La industrialización favoreció el incremento del empleo y, por lo tanto, del ingreso económico de las familias. Las mejoras en la alimentación, la medicina e higiene provocaron un importante crecimiento de la población y al mismo tiempo un fenómeno de urbanización. Así se conformó una sociedad urbana optimista e industrializada que se veía a sí misma como moderna, cosmopolita y dinámica con una gran confianza al progreso científico y tecnológico como vehículo para mejorar la vida de las personas.

Se suele llamar a este período belle époque por el ambiente de optimismo y confianza en el futuro que caracterizó a la sociedad europea. En este contexto surgieron una serie de movimientos artísticos, entre los que se puede mencionar el Art Nouveau.

890 y 1914 aproximadamente. El 'arte nuevo', como su nombre en francés, se trataba de un estilo original, juvenil y moderno. Abarcó todas las artes, aunque se destacó especialmente en la arquitectura y las artes aplicadas.

El art nouveau fue un movimiento artístico y decorativo internacional, desarrollado entre



ZODIAC DE ALPHONSE MUCHA (1896)

Páginas internas del libro – 03

Fuente: Elaboración propia.

Figura 14

Páginas internas del libro – 04



Fuente: Elaboración propia. Portada de Sección

Figura 15

Páginas internas del libro – 05



Para
WRIGHT

El Diseño Orgánico
TENÍA ENTIDAD

«Algo en lo que la parte es al todo lo que el todo es a la parte y que está totalmente dedicado a una finalidad. [...] Busca esa completitud de la idea en una ejecución que es absolutamente fiel al método, fiel al propósito, fiel al carácter.»

El Espacio era
ESENCIA DEL DISEÑO

Y este hincapié fue la fuente de su profunda influencia en todas las áreas del diseño del siglo XX.



Fuente: *Elaboración Propia.*

Figura 16

Páginas internas del libro – 06



Buscó en la arquitectura y el diseño japoneses un modelo de proporción armoniosa y poesía visual; en la arquitectura y el arte precolombinos encontró el ornamento vivaz contenido por la repetición matemática de divisiones espaciales horizontales y verticales. La repetición que hace Wright de zonas rectangulares y su uso de una organización espacial asimétrica fueron adoptados por otros diseñadores. Al comenzar el siglo, se encontraba a la vanguardia del movimiento moderno emergente.

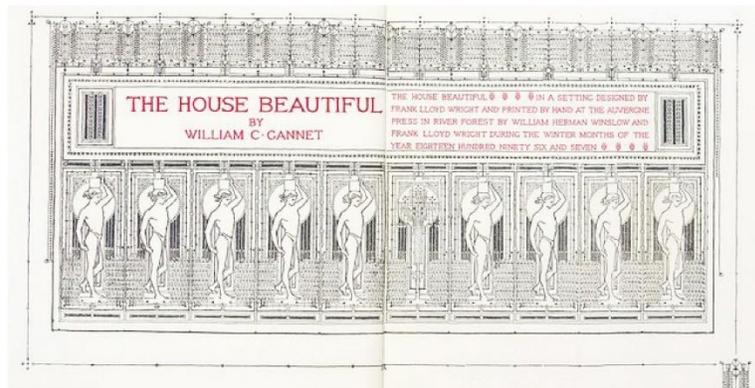


INVIERNO DEL

(1896-1897)



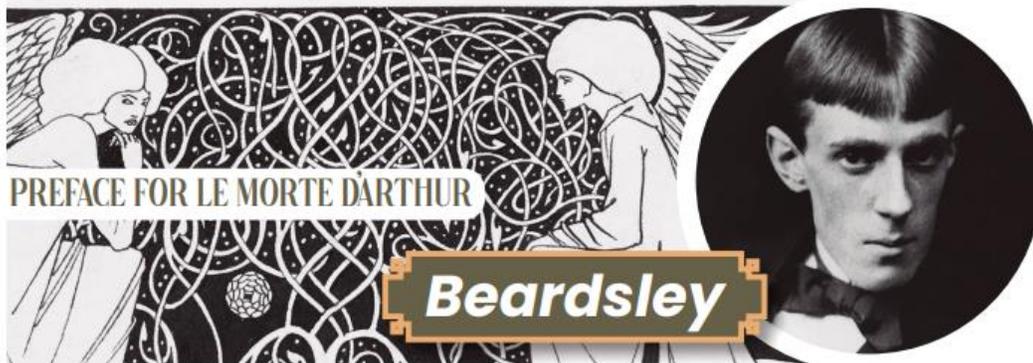
Wright colaboró con William H. Winslow en la producción de *The House Beautiful* del reverendo William C. Gannett, que se imprimía con una prensa manual, usando papel fabricado a mano, en la Auvergne Press, en tiradas de noventa ejemplares. Los diseños de marcos ornamentales de Wright se hacían con una línea frágil a mano alzada que describía un motivo de formas vegetales estilizadas como una filigrana.



Fuente: *Elaboración Propia.*

Figura 17

LA ESCUELA GLASGOW



The Studio y sus reproducciones de la obra de Beardsley y Toorop tuvieron mucha influencia en un grupo de jóvenes artistas escoceses que entablaron amistad en la Escuela de Arte de Glasgow a principios de la década de 1890.

Figura 18

Páginas internas del libro – 08



Cuando finalizó el siglo XIX y comenzó el siglo XX, en disciplinas como arquitectura, moda, diseño gráfico y diseño de productos, los diseñadores buscaron formas nuevas de expresión y los avances tecnológicos e industriales alimentaron estas inquietudes.



El nuevo vocabulario de diseño del Art Nouveau había desafiado las convenciones del diseño victoriano. El Art Nouveau demostró que se podían inventar formas nuevas, en lugar de copiarlas de la naturaleza o de modelos históricos.



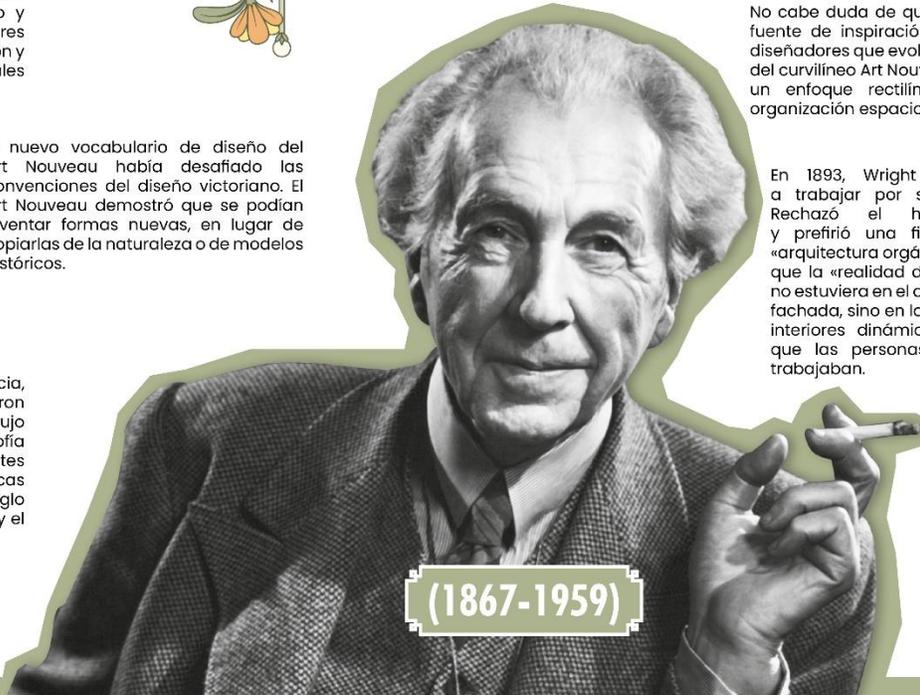
Algunos diseñadores de Escocia, Austria y Alemania que se alejaron de la belleza serpenteante del dibujo natural en busca de una nueva filosofía estética que encarara las cambiantes condiciones sociales, económicas y culturales del cambio de siglo investigaron el potencial del dibujo y el diseño abstractos y reduccionistas.

Frank Lloyd Wright

Durante los últimos años del siglo XIX, la obra del arquitecto estadounidense Frank Lloyd Wright se fue haciendo conocer entre los artistas y diseñadores europeos.

No cabe duda de que sirvió de fuente de inspiración para los diseñadores que evolucionaban del curvilíneo Art Nouveau hacia un enfoque rectilíneo de la organización espacial.

En 1893, Wright comenzó a trabajar por su cuenta. Rechazó el historicismo y prefirió una filosofía de «arquitectura orgánica», en la que la «realidad del edificio» no estuviera en el diseño de la fachada, sino en los espacios interiores dinámicos en los que las personas vivían y trabajaban.



(1867-1959)



Fuente: Elaboración Propia. Ceñido de texto.

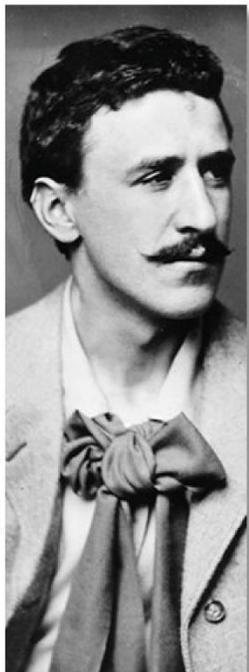
Figura 19

Páginas internas del libro – 09



Señaló las afinidades entre el trabajo de dos aprendices de arquitectos que asistían a clases nocturnas y el de dos alumnas que asistían a las clases diurnas. Los cuatro estudiantes comenzaron a colaborar y no tardaron en ser bautizados.

Los CUATRO

18 68		18 68	
Charles R. Mackintosh		J. Herbert McNair	
1928		1955	

Fuente: *Elaboración Propia.*

15.3. Cronograma de Actividades

Tabla 2

Distribución de actividades en la ejecución de la investigación

Actividades	2024					
	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio
Elección del tema	X					
Repaso de los momentos de la investigación	X					
Resumen, Introducción, Justificación Planteamiento del problema y objetivos de la investigación, preguntas de investigación	X					
Tema						
Marco teórico o referencial	X	X	X			
Revisión de la literatura, antecedentes y sustento teórico		X	X			
Diseño metodológico		X	X			
Enfoque de investigación		X	X			
Variables / Categorías de estudio			X			
Sujetos de investigación, población, muestra		X	X			
Técnicas e instrumentos			X	X		
Procedimientos					X	
Resultados					X	
Análisis de los resultados, Conclusiones,					X	

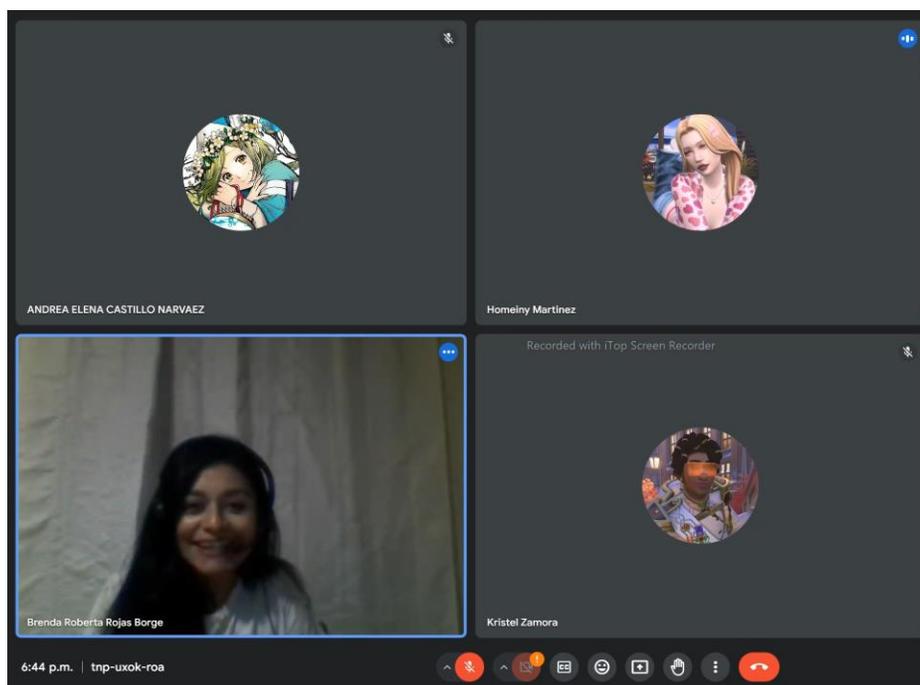
Recomendaciones, Bibliografía, Anexos	
Entrega final del informe	X
Presentación del trabajo monográfico	X

Fuente: Elaboración Propia.

Fotografías del Proceso Investigativo – Entrevistas a docentes

Figura 20

Entrevista vía Google Meet a docente 3



Fuente: Elaboración Propia.