UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

CARRERA DISEÑO GRÁFICO

PROYECTO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE INGENIERA EN DISEÑO GRÁFICO

TEMA:

“TECNOLOGÍA MULTIMEDIA Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE INTERACTIVO DE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL 1ER. SEMESTRE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL EN EL AÑO 2017”

PROPUESTA:

“REVISTA DE REALIDAD AUMENTADA PARA LA DIFUSIÓN Y RECONOCIMIENTO DE USOS Y APLICACIONES DEL LENGUAJE Y COMUNICACIÓN”

AUTORES: ROBERTO BRYAN PAUTA BAJAÑA.
ADRIANA MAGALY SARANGO RODRIGUEZ.

TUTOR: LCDO. EDMUNDO CÓRDOVA DURÁN, MSC.

GUAYAQUIL, AGOSTO 2017

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

CARRERA DISEÑO GRÁFICO

DIRECTIVOS

Lcdo. Kleber Loor Valdiviezo, MSc.	**Lcda. Christel Matute, MSc.**
DECANO	SUBDECANA
Lcdo. Alfredo Llerena Guerrero, MSc.	**Lcda. Beatriz Vallejo Vivas, MSc.**
COORDINADOR	DIRECTORA

Ab. Martha Romero Zamora

SECRETARIA GENERAL

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA			
FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE GRADUACIÓN			
TÍTULO Y SUBTÍTULO:	"TECNOLOGÍA MULTIMEDIA Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE INTERACTIVO DE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL 1ER. SEMESTRE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL EN EL AÑO 2017"		
AUTOR(ES) (apellidos/nombres):	PAUTA BAJAÑA ROBERTO BRYAN - SARANGO RODRIGUEZ ADRIANA MAGALY		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES) (apellidos/nombres):	LCDO. EDMUNDO CÓRDOVA DURÁN, MSC.		
INSTITUCIÓN:	UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL		
UNIDAD/FACULTAD:	COMUNICACIÓN SOCIAL		
MAESTRÍA/ESPECIALIDAD:	DISEÑO GRÁFICO		
GRADO OBTENIDO:	INGENIERIA		
FECHA DE PUBLICACIÓN:		**No. DE PÁGINAS:**	143
ÁREAS TEMÁTICAS:	Diseño Editorial, Ilustración, Realidad Aumentada.		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Digital, Impreso, Diseño Gráfico, Editorial.		
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras): El presente proyecto fue elaborado con el objetivo de plantear una nueva herramienta para el aprendizaje del estudiante, como un medio de transmisión impreso y a su vez digital, en la que conlleva a realizar una revista con realidad aumentada educativa, donde forma parte del soporte para el diseño editorial basándonos en la información e investigación. Los procedimientos educativos han sido el punto clave para obtener la información necearía en la educación. El estudio de campo que se realizo fue para entender la metodología que usa el docente con sus estudiantes, es por eso que llegamos a una conclusión que siendo una carrera que imparte arte, debemos ser lo pioneros en entregar nuevas herramientas tecnológicas para el estudio. De esta manera la revista que se desea incorporar dentro de la carrera de Diseño Gráfico formara parte en la nueva manera de comunicarse mediante la interacción Emisor-Receptor, para mejorar errores a futuro.			
ADJUNTO PDF:	☒ SI	☐ NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	**Teléfono:** 0980371736 - 0991448699	E-mail:Roberto.pautab@gmail.com Adrianasarango92@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:	**Nombre: Secretaria Diseño Grafico**		
	Teléfono: 042643991		
	E-mail: www.facsodg.edu.ec		

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

CARRERA DISEÑO GRÁFICO

CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD

Habiendo sido nombrado LCDO. EDMUNDO CÓRDOVA DURÁN, MSC, tutor del trabajo de titulación, certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por ROBERTO BRYAN PAUTA BAJAÑA con C.I.: 0951903681 y ADRIANA MAGALY SARANGO RODRIGUEZ con C.I.: 0930802483, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO.

Se informa que el trabajo de titulación: "TECNOLOGÍA MULTIMEDIA Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE INTERACTIVO DE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL 1ER. SEMESTRE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL EN EL AÑO 2017" ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa antiplagio URKUND, quedando el 1% de coincidencia.

https://secure.urkund.com/view/29827183-603080-914528#q1bKLVayijaI1VEqzkzPy0zLTE7MS05VsjLQMzAwNLAwM7G0MLU0tLQwMzW0MKsFAA

LCDO. EDMUNDO CÓRDOVA DURÁN, MSC.
DOCENTE TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN
C.I. 092495483-7

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

CARRERA DISEÑO GRÁFICO

Guayaquil, 25 de Agosto de 2017.

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR REVISOR

Habiendo sido nombrado LCDO. JOHN ALFREDO ARIAS VILLAMAR, MSC., tutor del trabajo de titulación "TECNOLOGÍA MULTIMEDIA Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE INTERACTIVO DE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL 1ER. SEMESTRE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL EN EL AÑO 2017" certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por ROBERTO BRYAN PAUTA BAJAÑA, C.C.: 0951903681 y ADRIANA MAGALY SARANGO RODRIGUEZ, C.C.: 0930802483**,** con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de Ingeniero en Diseño Gráfico, en la Carrera/Facultad, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.

_____

LCDO. JOHN ALFREDO ARIAS VILLAMAR, MSC.

C.I.: 0923553283

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

CARRERA DISEÑO GRÁFICO

LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA PARA EL USO NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES NO ACADÉMICOS

Nosotros, ROBERTO BRYAN PAUTA BAJAÑA, C.C.: 0951903681 y ADRIANA MAGALY SARANGO RODRIGUEZ, C.C.: 0930802483, certifico que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es **"TECNOLOGÍA MULTIMEDIA Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE INTERACTIVO DE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL 1ER. SEMESTRE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL EN EL AÑO 2017"** son de mi absoluta propiedad y responsabilidad Y SEGÚN EL Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN*, autorizo el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines no académicos, en favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso del mismo, como fuera pertinente

ROBERTO BRYAN PAUTA BAJAÑA

C.I. No. 0951903681

ADRIANA MAGALY SARANGO RODRIGUEZ

C.I. No. 0930802483

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

CARRERA DISEÑO GRÁFICO

PROYECTO

"TECNOLOGÍA MULTIMEDIA Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE INTERACTIVO DE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL 1ER. SEMESTRE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL EN EL AÑO 2017"

APROBADO

……

Miembro del Tribunal

…… ……

Miembro del Tribunal **Miembro del Tribunal**

…… ……

Miembro del Tribunal **Miembro del Tribunal**

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

CARRERA DISEÑO GRÁFICO

Guayaquil, 25 de agosto de 2017.

Lcda. Beatriz Vallejo Vivas, MSc.

DIRECTORA DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad. -

De mis consideraciones: Envío a Ud. el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación "TECNOLOGÍA MULTIMEDIA Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE INTERACTIVO DE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL 1ER. SEMESTRE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL EN EL AÑO 2017" de los estudiante ROBERTO BRYAN PAUTA BAJAÑA CI. 0951903681; ADRIANA MAGALY SARANGO RODRIGUEZ CI. 0930802483. Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimento de los siguientes aspectos:

- Cumplimiento de requisitos de forma:
- El título tiene un máximo de 37 palabras.
- La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
- La investigación es pertinente con la línea y sublíneas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo 10 años.
- La propuesta presentada es pertinente.
- Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:
- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se indica que fue revisado, el certificado de porcentaje de similitud, la valoración del tutor, así como de las páginas preliminares solicitadas, lo cual indica el que el trabajo de investigación cumple con los requisitos exigidos.

Una vez concluida esta revisión, considero los estudiantes: ROBERTO BRYAN PAUTA BAJAÑA, ADRIANA MAGALY SARANGO RODRIGUEZ, están aptos para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,

_____
Lcdo. John Alfredo Arias Villamar, MSc.
C.I.: 0923553283

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

CARRERA DISEÑO GRÁFICO

Guayaquil, 4 de Agosto de 2017.

Lcda. Beatriz Vallejo Vivas, MSc.

DIRECTORA DE LA CARRERA
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad.-

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la tutoría realizada al Trabajo de Titulación "TECNOLOGÍA MULTIMEDIA Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE INTERACTIVO DE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL 1ER. SEMESTRE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL EN EL AÑO 2017" del (los) estudiante (s) ROBERTO BRYAN PAUTA BAJAÑA y ADRIANA MAGALY SARANGO RODRIGUEZ, indicando ha (n) cumplido con todos los parámetros establecidos en la normativa vigente:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.
- Adicionalmente, se adjunta el certificado de porcentaje de similitud y la valoración del trabajo de titulación con la respectiva calificación.

Dando por concluida esta tutoría de trabajo de titulación, **CERTIFICO**, para los fines pertinentes, que el (los) estudiante (s) está (n) apto (s) para continuar con el proceso de revisión final.

Atentamente,

_____

LCDO. EDMUNDO CÓRDOVA DURÁN, MSC.
DOCENTE TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN
C.I.: 092495483-7

DEDICATORIA

Dedicamos el presente trabajo primero a nuestro Dios por la sabiduría y paciencia brindada en el transcurso de este mes, porque tu presencia es y será fiel con nosotros gracias por permitirnos culminar una etapa más en nuestras vidas, cuando hemos sentido desmayar tu nos has levantado y nos has llenado de tu poder gracias mi Jesús por darnos ese amor de esa paz que solo tú puedes llenar.

Les dedicamos a nuestros Padres y familiares por el apoyo que nos dieron y llenarnos de fuerza y alientos para seguir adelante, que sería de nosotros sin sus voces de padres, y a nuestros familiares porque son el seno de nuestros hogares.

Le dedicamos a nuestro Tutor Lcdo. Edmundo Córdova Durán, el cual más que un docente encontramos un gran amigo que estuvo dispuesto siempre para escucharnos. E instruirnos a través de sus conocimientos.

Roberto Pauta Bajaña.

Adriana Sarango Rodriguez.

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios de ante mano por el apoyo que en lo espiritual nos brindaba cada noche de desvelo, ahí estabas Padre, siempre recordándonos tu amor y lo fiel que eres con nosotros

A nuestros Padres y nuestra familia que nos brindaron aquel apoyo físico como moral, gracias por los consejos que obtuvimos a lo largo de nuestra vida y hasta en el ámbito profesional.

Roberto Pauta Bajaña.

Adriana Sarango Rodriguez

ÍNDICE GENERAL

CARÁTULA i

INFORME DE APROBACIÓN..... ii

DEDICATORIA x

AGRADECIMIENTO xi

ÍNDICE GENERAL xi

INDICE DE TABLAS……..…xviii

ÍNDICE DE GRÁFICOS…….xviii

ÍNDICE DE FIGURAS……xxii

RESUMEN…….....xxvi

ABSTRACT…….xxvii

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA 3

Planteamiento del Problema..... 3

Ubicación del problema en un contexto 4

Reseña Histórica De La Facultad De Comunicación Social 4

La Villa..... 5

Ingeniería En Diseño Gráfico..... 6

Situación Conflicto 7

Causas y Consecuencias del Problema..... 9

Delimitación del Problema 9

Formulación del Problema 10

Evaluación del Problema 10

Delimitado 10
Claro 10
Evidente 10
Concreto 11
Relevante 11
Original 11
Contextual 12
Factible 12
Productos Esperados 12
Variables de la Investigación 13
Variables de Independiente 13
Variable Dependiente 13
Objetivos de la Investigación 13
Objetivo General 13
Objetivos Específicos 13
Hipótesis o premisas de Investigación y su Operacionalización 14
Justificación e Importancia 14
CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO 16
Antecedentes del Estudio 16
Fundamentación Teórica 19
Diseño 19
El Diseño Gráfico 20
El Diseño Editorial 21
El Diseño Editorial en Revistas 22

La Tecnología 24
La Realidad Aumentada 24
Lenguaje y Comunicación 26
La Educación 27
Fundamentación Psicológica 28
Fundamentación Sociológica 29
Fundamentación Tecnológica 30
Fundamentación Legal 32
CAPÍTULO III
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN 38
Diseño de la Investigación 38
Modalidad de la Investigación 38
Métodos de Investigación 39
Método Deductivo 39
Método Cualitativo 39
Método Experimental 40
Tipos de Investigación 41
Investigación de Campo 41
Investigación Descriptiva 41
Investigación Explicativa 42
Investigación Bibliográfica 43
Población y Muestra 43
Población 43
Población de la Poblemática 44
Muestra 45

Muestra no Probabilística Consecutiva 45
Instrumentos de la Investigación..... 46
Fichas Nemotécnicas 46
Observación Científica……...46
Entrevista 47
Encuesta 47
Técnicas para el Procesamiento y Análisis de Resultados 48
Análisis e Interpretación de Resultados 48
Procesamiento y Análisis..... 49
Encuestas Docentes - Carrera de Diseño Gráfico 50
Encuestas Estudiantes - Carrera de Diseño Gráfico 59
Discusión de los resultados 69
Docentes Carrera de Diseño Gráfico 69
Estudiantes Carrera de Diseño Gráfico..... 69
Conclusión y Recomendaciones..... 70
Conclusiones 70
Recomendaciones..... 70
CÁPITULO IV
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA PROPUESTA 71
Titulo de la Propuesta..... 71
Justificación..... 72
Fundamentación..... 73
Realidad Aumentada 73
Descripción de la Aplicación Layar 74
Herramientas de Diseño Utilizado Adobe Illustrator 75

Herramientas de Diseño Utilizado Adobe Photoshop..... 76
Herramientas de Diseño Utilizado Adobe Indesign 77
Herramientas de Diseño Utilizado Adobe After Effects 78
Herramientas de la Aplicación Realidad Aumentada Layar..... 79
Objetivos de la Propuesta..... 80
Objetivo General..... 80
Objetivos Específicos 80
Importancia..... 81
Factibilidad de la Propuesta..... 81
Factibilidad Técnica 81
Factibilidad Financiera..... 82
Factibilidad de Recursos Humanos 82
Ubicación Sectorial y Física..... 84
Alcances..... 85
Descripción de la Propuesta 86
Descripción del Usuario o Beneficiario..... 87
Misión 87
Visión..... 87
Etapas de Desarrollo 88
Especificaciones Técnicas..... 88
Diseño del Nombre de la Revista ……...89
Conceptualización y Definición del Imagotipo de la Revista..... 90
Estructura Técnica del Imagotipo..... 91
Usos del Imagotipo 91
Definición de Colores..... 92

Fuentes Tipográficas Utilizadas 95

Desarrollo de la Portada en Adobe Illustrator..... 97

Contenido de la Revista……..…101

Maquetación de la Revista en el Programa InDesign……108

Implementación de (RA) Aplicación LAYAR……...112

Especificaciones de Implementación…….…..113

El Marketing Mix……...114

Cronograma de Actividades ……..124

Presupuesto ……125

Definición de Términos Relevantes……..126

CONCLUSIONES……128

RECOMENDACIONES……..129

BIBLIOGRAFIAS ……...130

Referencias Documentales……130

Referencias Bibliograficas……131

ANEXOS ……134

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla Nº 1

Causas y consecuencias del problema……9

Tabla Nº 2

Población de estudio……44

Tabla Nº 3

Cuadro de respuestas – Encuestas a docentes – Enunciado #1……..50

Tabla Nº 4

Cuadro de respuestas – Encuestas a docentes – Enunciado #2……..51

Tabla Nº 5

Cuadro de respuestas – Encuestas a docentes – Enunciado #3……..52

Tabla Nº 6

Cuadro de respuestas – Encuestas a docentes – Enunciado #4……..53

Tabla Nº 7

Cuadro de respuestas – Encuestas a docentes – Enunciado #5……..54

Tabla Nº 8

Cuadro de respuestas – Encuestas a docentes – Enunciado #6……..55

Tabla Nº 9

Cuadro de respuestas – Encuestas a docentes – Enunciado #7……..56

Tabla Nº 10

Cuadro de respuestas – Encuestas a docentes – Enunciado #8……..57

Tabla Nº 11

Cuadro de respuestas – Encuestas a docentes – Enunciado #9……..58

Tabla Nº 12

Cuadro de respuestas – Encuestas a estudiantes – Enunciado #1……..59

Tabla Nº 13

Cuadro de respuestas – Encuestas a estudiantes – Enunciado #2……..60

Tabla Nº 14

Cuadro de respuestas – Encuestas a estudiantes – Enunciado #3…….61

Tabla Nº 15

Cuadro de respuestas – Encuestas a estudiantes – Enunciado #4…….62

Tabla Nº 16

Cuadro de respuestas – Encuestas a estudiantes – Enunciado #5…….63

Tabla Nº 17

Cuadro de respuestas – Encuestas a estudiantes – Enunciado #6……64

Tabla Nº 18

Cuadro de respuestas – Encuestas a estudiantes – Enunciado #7……65

Tabla Nº 19

Cuadro de respuestas – Encuestas a estudiantes – Enunciado #8……66

Tabla Nº 20

Cuadro de respuestas – Encuestas a estudiantes – Enunciado #9……67

Tabla Nº 21

Cuadro de respuestas – Encuestas a estudiantes – Enunciado #10….68

Tabla Nº 22

Cronograma de Actividades…….124

Tabla Nº 23

Presupuesto……125

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico Nº 1

Población de estudio……..44

Gráfico Nº 2

Respuestas de encuestas - docentes – Enunciado #1…….50

Gráfico Nº 3

Respuestas de encuestas - docentes – Enunciado #2…….51

Gráfico Nº 4

Respuestas de encuestas - docentes – Enunciado #3……52

Gráfico Nº 5

Respuestas de encuestas - docentes – Enunciado #4……53

Gráfico Nº 6

Respuestas de encuestas - docentes – Enunciado #5…….54

Gráfico Nº 7

Respuestas de encuestas - docentes – Enunciado #6…….55

Gráfico Nº 8

Respuestas de encuestas - docentes – Enunciado #7…….56

Gráfico Nº 9

Respuestas de encuestas - docentes – Enunciado #8…….57

Gráfico Nº 10

Respuestas de encuestas - docentes – Enunciado #9…….58

Gráfico Nº 11

Respuestas de encuestas - estudiantes – Enunciado #1……59

Gráfico Nº 12

Respuestas de encuestas - estudiantes – Enunciado #2……60

Gráfico Nº 13

Respuestas de encuestas - estudiantes – Enunciado #3……61

Gráfico Nº 14

Respuestas de encuestas - estudiantes – Enunciado #4……....62

Gráfico Nº 15

Respuestas de encuestas - estudiantes – Enunciado #5……63

Gráfico Nº 16

Respuestas de encuestas - estudiantes – Enunciado #6……64

Gráfico Nº 17

Respuestas de encuestas - estudiantes – Enunciado #7……65

Gráfico Nº 18

Respuestas de encuestas - estudiantes – Enunciado #8……66

Gráfico Nº 19

Respuestas de encuestas - estudiantes – Enunciado #9……67

Gráfico Nº 20

Respuestas de encuestas - estudiantes – Enunciado #10……...68

Gráfico Nº 21

Alcance de años……..86

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA Nº 1

Fuente de la aplicación LAYAR……74

FIGURA Nº 2

Programa Adobe Illustrator CS6…….....75

FIGURA Nº 3

Programa Adobe Photoshop CS6 ……...76

FIGURA Nº 4

Programa Adobe Indesign CS6……77

FIGURA Nº 5

Programa Adobe Afther Effects CS6……...78

FIGURA Nº 6

Aplicación online de la página LAYAR……79

FIGURA Nº 7

Organigrama de recursos humanos……82

FIGURA Nº 8

Ubicación geográfica de google maps……84

FIGURA Nº 9

Pasos para descargar la aplicación LAYAR ……88

FIGURA Nº 10

Diseño y nombre de la revista……..89

FIGURA Nº 11

Definición de los elementos imagotipo……90

FIGURA Nº 12

Estructura del imagotipo……91

FIGURA Nº 13

Usos correctos del imagotipo……92

FIGURA Nº 14

Color del imagotipo……93

FIGURA Nº 15

Fuente tipográfica TIME DG ……..……...95

FIGURA Nº 16

Fuente tipográfica del título de la revista…….97

FIGURA Nº 17

Fuente tipográfica del contenido de la revista…….97

FIGURA Nº 18

Portada y contraportada de la revista……...97

FIGURA Nº 19

Código QR……....98

FIGURA Nº 20

Portada de la revista RA …….99

FIGURA Nº 21

Contraportada de la revista ……100

FIGURA Nº 22

Unidades de la revista …….101

FIGURA Nº 23

Unidad #1 ……..102

FIGURA Nº 24

Unidad #2 ……..103

FIGURA Nº 25

Unidad #3 ……..104

FIGURA Nº 26

Tips videos interactivos……105

FIGURA Nº 27

Temas de la unidad con RA……106

FIGURA Nº 28

Publicidades RA……107

FIGURA Nº 29

Configuración del programa Abobe Indesign ……..108

FIGURA Nº 30

Configuración del documento ……109

FIGURA Nº 31

Configuración de la plantilla……109

FIGURA Nº 32

Configuración de rejilla en Adobe Indesign……110

FIGURA Nº 33

Retícula del documento Adobe Indesign……110

FIGURA Nº 34

Retícula del documento Adobe Indesign……111

FIGURA Nº 35

Previsualización de la revista……111

FIGURA Nº 36

Crear cuenta en la página de LAYAR……..112

FIGURA Nº 37

Pasos para descargar la aplicación de LAYAR ……..114

FIGURA Nº 38

Primer paso en la descarga de la aplicación LAYAR ……115

FIGURA Nº 39

Segundo paso aplicación LAYAR ……116

FIGURA Nº 40

Volantes estrategias para vender la revista ……118

FIGURA Nº 41

Volantes estrategias para vender la revista…….118

FIGURA Nº 42

Publicidad en redes sociales ……119

FIGURA Nº 43

Stand de exposición de TIME DG ……120

FIGURA Nº 44

Roll up - publicidad……..121

FIGURA Nº 45

Vasos y gorras con (RA)…… 122

FIGURA Nº 46

Camisas de TIME DG con (RA)…… 123

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

CARRERA DISEÑO GRÁFICO

TÍTULO DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO

Autores: Roberto Pauta – Adriana Sarango

Tutor: Lcdo. Edmundo Córdova Durán, Msc.

Fecha: 25 Agosto de 2017

RESUMEN

El presente proyecto fue elaborado con el objetivo de plantear una nueva herramienta para el aprendizaje del estudiante, como un medio de transmisión impreso y a su vez digital, en la que conlleva a realizar una revista con realidad aumentada educativa, donde forma parte del soporte para el diseño editorial basándonos en la información e investigación. Los procedimientos educativos han sido el punto clave para obtener la información necearías en la educación. El estudio de campo que se realizo fue para entender la metodología que usa el docente con sus estudiantes, es por eso que llegamos a una conclusión que siendo una carrera que imparte arte, debemos ser lo pioneros en entregar nuevas herramientas tecnológicas para el estudio. De esta manera la revista que se desea incorporar dentro de la carrera de Diseño Gráfico formara parte en la nueva manera de comunicarse mediante la interacción Emisor-Receptor, para mejorar errores a futuro.

Palabras Claves: Digital, Impreso, Diseño Gráfico, Editorial.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

CARRERA DISEÑO GRÁFICO

TÍTULO DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO

Author: Roberto Pauta – Adriana Sarango

Advisor: Lcdo. Edmundo Córdova Durán, Msc.

Date: 25 Agosto de 2017

Abstract

The present project was elaborated with the aim of presenting a new tool for student learning, as a means of digital and digital transmission, in which it leads to a magazine with augmented educational reality, where it forms part of the support for the Editorial design based on information and research. Educational procedures have been the key point in obtaining the necessary information in education. The field study that was carried out was to understand the methodology that the teacher uses with his students, that is why we came to a conclusion that being a career that imparts art, we must be the pioneers in delivering new technological tools for the study. In this way, the magazine to be incorporated into the Graphic Design career will be part of the new way of communicating through the Emitter-Receiver interaction, to improve future mistakes.

Keywords: Digital, Printed, Graphic Design, Editori

INTRODUCCIÓN

La repercusión del diseño editorial mediante el pasar del tiempo ha ido generando varias clases de cambios. Un aspecto primordial es que nos da la facilidad de poder comunicar a las personas, en este caso a través de los medios masivos de comunicación que existen en la actualidad. Para obtener una buena comunicación necesitamos llevar a cabo el proceso de trasmitir una información entre un emisor y un receptor, sin omitir al canal que es esencial para poder transmitir una buena información y sin lugar a duda el código que mediante un conjunto de signos, permite que el emisor pueda descifrar el mensaje. La importancia del diseño editorial nos lleva a establecer que necesitamos obtener el interés del lector. Por ese motivo hay que comprometerlo a que sea muy selectivo con la clase de información que debe de consumir.

Es deber del diseñador gráfico que el núcleo principal, ya sea una revista, un libro, un folleto y en generar todo tipo de complemento en el cual lleguen a ser impresos, contengan sus propias particularidades en referencia a la composición, formato, contenido, inclusive el orden de los elementos. La cual es fundamental dentro de la identidad que debe contar un diseño.

La parte esencial del diseño gráfico puede dividirse en cinco partes, en las cuales tenemos el orden, el cual se sub-divide en dos partes: el primero que requiere de concentración para poder realizar un proyecto y el segundo es el compromiso de seguir una misma línea gráfica. También se encuentra el descubrimiento que da paso acerca del proyecto en general, en este caso teniendo en cuenta a su gente, productos y servicios. Parte fundamental de todo es el diseño, el cual se trata de realizar un mezcla entre habilidad y creatividad, mediante un buen desarrollo dentro de todas sus etapas, es recompensable ver que el

proyecto que inicio como una simple idea, vaya cogiendo forma al transcurrir los días y por último se encuentra la aplicación de todo el proyecto en general, interactuando con el consumidor final.

De esta manera el diseño editorial tiene un realce predominante cumpliendo un excelente rol al momento de informar o transmitir todo clase de aviso para los diferentes espectadores. Es aquí donde la disimilitud mediante el uso de varios criterios en este caso técnicos dan paso al uso de formas, mediantes fuentes tipográficas, color y composición de toda clase de elementos para trasmitir una información. En este caso mediante un diseño editorial, persuadiendo al lector, con algo fresco y sin complicaciones.

Es indispensable tener en consideración que este proyecto de tesis cumple con los asignado por el plan nacional del Buen Vivir, razón por la cual el objetivo primordial es la de mejorar la calidad de vida de la población, mediante la implementación de la lectura a los jóvenes que han perdido la costumbre de la lectura.

Por lo ante mostrado, el tema corresponde a la “TECNOLOGÍA MULTIMEDIA Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE INTERACTIVO DE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL 1ER. SEMESTRE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL EN EL AÑO 2017”

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del problema

El problema que ha generado el mal uso del lenguaje, y el uso ortográfico proviene desde la niñez principalmente por la clase de enseñanza que se ha venido dando, el incremento del analfabetismo entre el periodo 2013 y 2014 es de un 20% en los jóvenes y adultos, sin embargo en el mundo entero existe ya un grado de analfabetismo en los países desarrollados con un total de un 25% en donde países se ven afectados con el no saber leer, escribir, o como formular una oración, y entre estos está Ecuador, para la Unesco (Unesco, 2006) “Estas necesidades abarcan tanto las herramientas esenciales para el aprendizaje –lectura, escritura, expresión oral, cálculo- como los conocimientos necesarios para que los seres humanos puedan sobrevivir, desarrollar plenamente sus capacidades, vivir y trabajar con dignidad” (p.19). Es por eso que en los últimos años se ha visto un atraso en lo que respecta al Lenguaje, para ser más preciso en la Ortografía.

La Educación en el Ecuador dependerá siempre por lo económico, social y político, es por eso según el (Inec, 2010) afirma “Que nuestro país se encuentra afectado con un 6,8% entre niños jóvenes y adultos que no saben leer ni escribir. Entonces implementa el proyecto emblemático de Educación Básica para Jóvenes.

Adultos, con la finalidad de reducir la de tasa analfabetismo al 4%” (p.1). Este es el motivo de la falta de conocimiento entre las personas, posteriormente uno de los problemas por la falta de aprendizaje es la pobreza que persiste; para esto es necesario crear y utilizar nuevas

herramientas en donde el aprendizaje del saber leer y escribir sea esencial en nuestro País.

La Ortografía ha sido unos de los casos más vistos en los niños, hasta en adultos, debido a esto los docentes optan nuevos mecanismos y técnicas de estudio, es por esto que se debe tomar conciencia sobre el sistema en la escritura desde el entorno escolar. El cual se basará mediante la necesidad de una enseñanza didáctica en la ortografía, de esta manera poder llevar hacia otros niveles de enseñanza dicho tema.

Ubicación del Problema en un Contexto

Reseña Histórica de la Facultad de Comunicación Social

Reseñando históricamente tenemos que la Universidad Central del Ecuador creó en el año 1944 el primer curso libre de periodismo, luego el 8 de marzo de 1945 la Asamblea Constituyente aprobó la creación de las escuelas de periodismo en las Universidades de Guayaquil y Quito. Este decreto tuvo vigencia legal hasta el 22 de junio de 1945.

Es así como el H. Consejo Universitario de la Universidad de Guayaquil, siendo el Rector el Dr. José Miguel García Moreno, quien atendiendo los planteamientos del Decano de la Facultad de Filosofía Prof. Francisco Huerta Rendón, resolvió organizar la escuela de Periodismo, designando al Dr. Abel Romeo Castillo, como su primer Director.

Transcurrido el tiempo y por exigencia de la necesidad de abrir nuevos campos dentro de la información, en el año 1965 el H. Consejo Universitario aprobó la denominación de escuela de Ciencias de la información, pero es en el año de 1967 cuando se transforma en escuela de Ciencias de la Comunicación Social, adscrita a la Facultad de Filosofía de la Universidad Estatal de Guayaquil. Luego de 16 años de actividades

como escuela adscrita a la facultad de Filosofía, el 4 de Noviembre de 1980 el H.

Consejo Universitario aprueba la creación de la Facultad de Comunicación Social FACSO, encargando el Decanato al profesor más antiguo, el Dr. Abel. Romeo Castillo. Cinco meses después, en el mes de Abril de 1981, se convoca la primera junta de Facultad donde se eligió a los miembros que representarían a la Facultad en el H. Consejo Directivo, quienes designaron como Decana, a la Dra. Cumandá Gamboa de Zelaya, siendo la primera decana oficial elegida. Después de ella seguirían los Decanos: Abogada Alba Chávez de Alvarado, quien se mantuvo en el decanato por dos ocasiones, Lcdo. Carlos Alvarado Loor, y en la actualidad el Lcdo. Héctor Chávez Villao, Lcdo. Galo Cantos López, Lcdo. Julio Camba Pérez Sub decanos, Dr. Pedro Buitrón Jaramillo Sub decano actual.

La Facultad de Comunicación Social o FACSO como es conocida por sus siglas, antes de funcionar en la Ciudadela Quiquis, funcionaba en las instalaciones del Instituto Coello Av. Olmedo 410 y Boyacá y sus horarios se mantenían por las tardes y noches, ya que en el día funcionaba como colegio.

La Villa

Con el éxito obtenido como carrera de Comunicación Social, luego de dos años se apertura las carreras de Camarógrafa, Locución y Teatro, las que tuvieron gran aceptación en la población estudiantil, haciendo del espacio físico del Instituto Coello, insuficiente para la cantidad de alumnos que se inscribían, lo que motivó a buscar un lugar cercano al Instituto Coello, que permitiera a los alumnos realizar sus actividades con más comodidad.

No hay una fecha exacta, pero fue el Lcdo. Carlos Alvarado Loor, quien adquiere una villa, ubicada en las calles Carchi entre Clemente Ballén y Aguirre; de propiedad del Ing. Clímaco Cañarte, reconocido ex jugador del equipo de Barcelona. Este lugar de estudios fue conocido desde entonces, como la villa, esta fue readecuada para el uso académico, convirtiendo la mayor parte de los espacios en aulas, creando procesos de formación académica que marcarían los inicios de La UNIDAD DE PRODUCCIÓN TECNOLÓGICA. En “La Villa” se inician los cursos cortos, que luego se consolidan como las carreras técnicas, de camarografìa, fotografía, locución y Diseño Gráfico, con un promedio de 25 alumnos por carrera inicialmente, con un aproximado de 100 graduados por periodo lectivo.

Proyectándose desde ese momento como una entidad educativa, que no sólo desarrollaría y educaría talentos, sino como una productora de gran prestigio y referencia para el medio creativo y de comunicación en el Ecuador, capaz de competir con los mercados internacionales.

Ingeniería en Diseño Gráfico.

El abril del 2003 se observa la necesidad de ampliar el grado de estudio en la especialidad que hasta ese momento esa de técnico en diseño gráfico, y avanzar hasta el grado superior. Posterior a un sondeo se discuten opciones con el director de la Carrera de entonces, el Arq. Jorge Coque Arias, el Lcdo. William Torres Samaniego, Lcdo. Víctor Ballesteros y Lcdo. Julio Camba y entre las alternativas de titulación se consideraron las de Licenciado en Comunicación Visual, Licenciado en Diseño Gráfico, y finalmente peso más la opción de Ingeniero en Diseño Gráfico. Paralelamente mientras se realizaban los estudios de la necesidad social y la demanda laboral de profesionales de esa especialidad, otras Universidades como la Universidad Católica Santiago

de Guayaquil, la Universidad Politécnica del Litoral, y la universidad Santa María, también realizaban estudios similares para ofertar la carrera.

Aunque la Unidad de Producción Tecnológica inicio con la propuesta y el estudio de la demanda laboral, fueron las universidades privadas las que ofertaron al público sus carreras, aunque con cierta variación. En la Universidad católica se orientaba la carrera al entorno multimedia, para la Universidad santa María en enfoque era más empresarial y de gestión de la actividad profesional y para la ESPOL y UPT la importancia mayor se la daba a la parte técnica y operativa. Con esto se presente la propuesta de diseño curricular de la Carrera en mayo del 2004, fecha que empieza a estudiarse el tema en el Consejo Académico Universitario, organismo que aprueba finalmente la creación de la carrera en noviembre del mismo año.

NOTA: *Tomado del libro de Propuesta de Rediseño Macrocurricular Informa para Discusión y Socialización con el colectivo de la Facultad de Comunicación Social de Octubre del 2013.*

Situación Conflicto

Es evidente que el problema que determinó la investigación, sobre la falta de lectura y mala utilización de palabras con faltas ortográficas en los estudiantes del 1er. Semestre de la Carrera de Diseño Gráfico, Universidad de Guayaquil; es por la escases de información sobre las reglas del lenguaje. Estas dan como resultado implementar una revista informativa, sobre temas esenciales que los ayude a mejorar sus términos como futuros profesionales.

En la actualidad se pretende desarrollar su interés, ya sea en este caso, por la lectura o por reglas básicas del lenguaje. De tal manera que es indispensable que el diseñador gráfico porte una revista informativa para la buena utilización de palabras y para obtener un buen criterio. El

problema radica en el contexto de enseñanza que hayan tenido desde la etapa de escuela y colegio y el poco interés del estudiante por preocuparse por sí mismo.

Esto no es algo que se aísle de la realidad, ya que hoy en día para el joven leer una revista o periódico le suele ser dificultoso por el exceso de información que llegan a tener. Una perspectiva dentro de los estudiantes del 1er. Semestre de la Carrera de Diseño Gráfico es que hoy en día no buscan, ni se interesan por leer ya que de alguna manera si lo hicieran tendrían la oportunidad de fomentar de mejor manera su aprendizaje.

Es realmente recomendable que los estudiantes obtengan un medio impreso interactivo el cual, les sirva como guía de estudio. Esto generará que las actividades que efectúen sientan la capacidad de refutar temas de interés del diario vivir. Un diseñador gráfico debe empaparse a menudo de información actualizada que los ayude a emprender proyectos y trabajos constantemente ya sean de manera individual o grupal.

En el medio cotidiano que se desempeñan los estudiantes es mediante un “chat” que de alguna manera por escribir rápidamente, omiten varias letras dentro de una palabra, que a lo largo del tiempo es perjudicial para llegar a desempeñar un cargo laboral. Esto reafirma que existe carencia de manera significativa en el área del lenguaje y la falta de transmisión en actividades básicas para generar un cambio en los estudiantes.

Causas y Consecuencias del Problema

Tabla 1
Causas y Consecuencias

Causas	Consecuencias
Desinterés por la lectura.	Insuficiente entendimiento en la lectura.
Destreza limitada en redacción básica.	Bajo nivel de comprensión.
Bajo nivel en la escritura y ortografía.	Desinterés al momento del querer realizar un resumen escrito.

Fuente: Datos de la Investigación

Delimitación del Problema

Campo: Diseño Editorial – Lenguaje y Comunicación

Área: Superior – Carrera de Diseño Gráfico

Aspecto: Tecnológico **-** Informativo – Educativo

Tema: "TECNOLOGÍA MULTIMEDIA Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE INTERACTIVO DE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL 1ER. SEMESTRE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL EN EL AÑO 2017"

Propuesta: "Revista de Realidad Aumentada para la difusión, reconocimiento de usos y aplicaciones del Lenguaje y Comunicación"

Formulación del Problema

¿De qué manera la Tecnología Multimedia influye en el aprendizaje interactivo de la asignatura de Lenguaje y Comunicación en los estudiantes del 1er. Semestre de la Carrera de Diseño Gráfico, Universidad de Guayaquil en el año 2017?

Evaluación del Problema

Delimitado:

El presente proyecto se llevará a cabo para los estudiantes del área Superior de la Carrera de Diseño Gráfico, Universidad de Guayaquil. En el último período del paulatino apogeo del sector educativo, es realmente la verdadera demostración de que la educación marcha a la par, lo cual es fundamental para que el sujeto competente que egresa, sea capaz de tener una buena lectura, redacción y escritura razón por la cual siempre debe estar en la búsqueda de la excelencia académica.

Claro

Se puede identificar de una manera sencilla el inconveniente mediante la lectura, redacción y escritura durante el proceso de formación de los estudiantes que lógicamente mejorará con su compromiso e interés al momento de procurar aprender.

Evidente

La propuesta empezó mediante estudiantes universitarios, los cuales durante una jornada de clase los docentes encontraron falencias, convirtiéndose en un problema que arrastran desde la etapa de primaria y secundaria en la asignatura de Lenguaje y Comunicación.

Concreto

Mediante reconocimiento de usos y aplicaciones en la asignatura de Lenguaje y Comunicación se estructurará un trabajo que beneficie exclusivamente a los estudiantes por medio de una revista interactiva con avances tecnológicos en realidad aumentada.

Relevante

Es importante para la comunidad de estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico del 1er. Semestre, ya que el tema que se presenta como un posible problema, el cual es un impedimento para desarrollar habilidades básicas tanto en la lectura, redacción y escritura de los estudiantes, por lo que la propuesta de una revista interactiva ayudará a mejorar el nivel de interpretación en la asignatura de Lenguaje y Comunicación.

Original

La propuesta mediante una revista interactiva con la posibilidad de tener un efecto de realidad aumentada sobre los temas relevantes en el área del Lenguaje y Comunicación, da un nuevo enfoque a la manera tradicional de obtener una revista, el cual agote a los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico, con un simple contenido. La realidad aumentada permitirá que el contenido sea realmente interactivo con la posibilidad de observar imágenes en movimiento (gif), y videos. Para llegar a obtener la atención del estudiante con algo innovador y tecnológico.

Contextual

Pertenece a la práctica por medio del contexto educativo, formando un orden mediante los elementos y factores que ayudan al proceso íntegro de la enseñanza y aprendizaje para los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico. Es esencial que los docentes conozcan el tipo de contexto educativo en el cual los estudiantes se desenvuelven, para de esa manera tener en cuenta el nivel de aprendizaje adquirido durante el semestre.

Factible

Se debe tener en cuenta que al momento de incorporar una revista interactiva con un efecto de realidad aumentada sobre temas de lectura, redacción y escritura que pertenece al campo de Lenguaje y Comunicación, mejorará el proceso de aprendizaje en los estudiantes; que por medio de interacciones básicas, se les hará más sencillo poder comprender la asignatura. La terminación de este proyecto propone una revista representativa que debe ser realizada con el único fin, de llegar a todos los estudiantes, entregando un buen contenido gráfico, definido e innovador.

Productos Esperados

Con la revista Interactiva se podrá estimular a los estudiantes del 1er. Semestre de la Carrera de Diseño Gráfico, Universidad de Guayaquil, de tal manera fomentar la lectura, de esta manera llegar a tener una buena redacción y al mismo tiempo mejorar la escritura, que es de fundamental importancia para su vida profesional.

Variables de la Investigación

Variable Independiente :

- Tecnología Multimedia

Variable Dependiente:

- En el aprendizaje interactivo de la asignatura de Lenguaje y Comunicación.

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

- Identificar los factores que influyen en el bajo nivel de interpretación, del lenguaje y comunicación, por medio de encuestas y exploración de campo, para gestionar una posible propuesta.

Objetivos Específicos

- Seleccionar la información necesaria para la implementación del material editorial, con bases en diseño y que se maneje de manera ilustrativa.
- Mejorar el aprendizaje de los estudiantes mediante una revista interactiva.
- Determinar la importancia que tiene la lectura como base principal durante el período de aprendizaje de los estudiantes.

- Elaborar una revista de realidad aumentada para la difusión de sus usos y aplicación en la asignatura de Lenguaje y Comunicación.

Hipótesis o Premisas de Investigación y su Operacionalización

El presente proyecto obtendrá un resultado de factibilidad de 98% de manera positiva, la propuesta ayudara a emplear una táctica pedagógica que ayude a difundir una revista con la implementación de la realidad aumentada sobre los usos y aplicación en la asignatura de Lenguaje y Comunicación, al momento de aplicar esta estrategia se podrá contribuir satisfactoriamente el proyecto con los estudiantes del 1er. Semestre de la Carrera de Diseño Gráfico, Universidad de Guayaquil.

Justificación e Importancia

Al analizar el nivel de entendimiento de los estudiantes bajo un método de información, se trató de aportar mediante el aprendizaje de la asignatura de lenguaje y comunicación desarrollando actividades que fortalezcan las debilidades. En este proyecto se manifiesta la importancia de desarrollar mediante una diagramación editorial, un tipo de revista interactiva que ayude al entendimiento y mejoramiento de los estudiantes, exponiendo técnicas basadas sobre usos y aplicación del lenguaje.

El proyecto se lo desarrolla en beneficio de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil, con lo cual se busca llevar un seguimiento y ejecutar cada paso que se requiere para la buena elaboración de la revista, con ello se tratará de difundir toda clase de reglas necesarias que como diseñadores serán de vital importancia, tratando de innovar y dándole realce a la lectura como papel preponderante dentro de la carrera.

Cabe recalcar que el interés de los estudiantes por la comprensión lectora, ha disminuido de manera considerable, ya que en la actualidad ellos prefieren informarse a través de un Celular o una Tablet, antes que informarse por medio de una revista o periódico, esto no quiere decir que se excluya el uso de dispositivos móviles para poder obtener información. El problema radica, cuando se trata de omitir letras dentro de una misma palabra, con el fin de escribir de manera rápida.

El proyecto tiene como fin, obtener cambios positivos que ayude a los estudiantes, involucrándolos con la lectura y por ende corrigiendo errores ortográficos que puedan llegar a tener. Esta iniciativa de promover la lectura, por medio de una revista interactiva esta direccionada para el entendimiento de las reglas del lenguaje de una manera sencilla y bien ilustrada, para los estudiantes del 1er. Semestre de la Carrera de Diseño Gráfico.

Un Diseño Editorial tiene y tendrá siempre un realce predominante cumpliendo un excelente rol al momento de informar o transmitir todo clase de aviso para los diferentes espectadores. Es aquí donde la disimilitud mediante el uso de varios criterios en este caso técnicos dan paso al uso de formas, mediantes fuentes tipográficas, color y composición de toda clase de elementos para trasmitir una información. En este caso mediante un diseño editorial, persuadiendo al lector, con algo fresco y sin complicaciones.

En consideración que este proyecto de tesis cumple con los asignado por el plan nacional del Buen Vivir, razón por la cual el objetivo primordial es la de mejorar la calidad de vida de la población, mediante la implementación de la lectura a los jóvenes que han perdido la costumbre de la lectura.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

Como es de saber el Rendimiento Académico influye a nivel Mundial, y siempre se tratará de dar soluciones para el mejoramiento de conocimiento del alumnado, permitiendo que en un futuro los resultados sean favorables. El uso Gramatical y reglas de Ortografías son unos de los temas con más problemas, ya sea en los niños, jóvenes y hasta en Adultos, esto significa que.

Los recursos didácticos es el conjunto de materiales o instrumentos (gráficos, literarios, visuales informativos que son elaborados por los docentes para facilitar, estimular la capacidad de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes tanto en el aspecto cognitivo que permita la educación integral de los educandos. (Paula, 2011, pág. 65)

El estudio que realizó la investigadora es en una escuela en Cuenca donde existe un problema en la enseñanza y aprendizaje en el área de lenguaje, ya que no existen recursos didácticos que mejore el método de aprendizaje en esa asignatura. La autora desea implementar un libro instructivo que facilite la escritura, lectura y la gramática en los niños. Es un problema que se viene tratando de manejar desde la infancia, inclusive no se ha llegado a una repuesta por parte de cada sistema educativo, si los niños están obteniendo un óptimo aprendizaje.

El objetivo fundamental de toda práctica es el Docente, porque se ajusta a la ley Orgánica de Educación Intercultural Bilingüe, determina que el docente en el Art. 11 deben ser actores en una educación pertinente y de calidad y calidez, con los estudiantes a su cargo. (Ley Orgánica de Educación del Ecuador, 2011. Arti.11) Es por eso que la metodología de estudio en actualidad depende tanto del docente y sus horas que imparte en sus clases. Se debe buscar la manera que el estudiante se sienta incentivado en realizar sus actividades, tal es el caso sobre el uso del lenguaje y la comunicación, que es una pieza fundamental en la enseñanza del país. Otro caso es sobre las estrategias que usan los docentes para mejorar el rendimiento estudiantil en el colegio Rita Lecumberri.

Para los profesionales la educación supone un problema, la cual es contemplar los altos índices de fracaso escolar. En muchas ocasiones el fallo está en la carencia de hábitos y técnicas de estudio en nuestros estudiantes, sean estos niños, jóvenes o adultos. Con un buen método estudio, una disciplina de horarios y estrategias los resultados positivos son inmediatos con la aplicación de herramientas estratégicas. (Lara, 2013, pág. 17)

La propuesta de dicha autora es sobre la implementación de guías, que se basan en estrategias didácticas, las cuales permiten el mejoramiento en las actuaciones y a la vez se logra la comunicación de los estudiantes con sus docentes cuando requieran de alguna inquietud. Esta investigación es dada en alumnas del colegio Rita Lecumberri, en la cual es implementar en ese período guías universales, no sólo en la materia de Lenguaje si no en otras asignaturas. La autora encuentra falencias en el método de enseñanza, tanto en el Lenguaje como en la Ortografía, pero la guía no bastará para que consintiesen el valor que tiene los tres puntos importantes, como es la lectura, redacción, escritura.

Es por eso que como diseñadores gráficos nuestras enseñanzas deben ser impartidas desde temprana edad, buscando otras estrategias en la que lleguemos a la mente y a la habilidad estudiantil para cuando se revise una guía, un libro o revista, se lo relacione con distintos temas.

Es por eso que nuestro método de llegar al estudiante en base a la materia de Lenguaje y Comunicación sea de manera permanente en la mente humana, algo que les llame la atención y sientan interés en leerla y revisarla; y con esto lograr convertir su punto débil en una fortaleza.

También es el caso de unas de las investigaciones que hizo en María Carmen Sigcha Chive en la ciudad de Cotopaxi, sobre la elaboración de Manuales de ejercicios para el desarrollo del lenguaje en los niños, la mayoría de estos casos han sido en base a problemas identificados en los niños de escuelas. Muy pocos son los temas tratados en los colegios o instituciones en la que se realizan medios didácticos para el mejoramiento educacional en el país. (Sigcha, 2010) Menciona que “Mediante la elaboración de un Manual físico y didáctico, se ha fundamentado teóricamente el proceso de enseñanza y aprendizaje para mejor el lenguaje oral en los niños y niñas para evitar que un futuro tengan errores contundentes”. (p.124). Por lo que cuando se trata de dar soluciones y problemáticas que ya vienen desde la niñez, siempre hay que encontrar soluciones a las necesidades, que de tal manera sea novedosa ante la vista humana, en este caso la niñez.

La propuesta en la que basamos nuestro tema, queda muy aparte a la de estos autores, ya que la mayoría de su problemática es en escuelas y colegios, basándose en guías, libros informativos que ayuden en el aprendizaje. Lo novedoso del proyecto es que está dirigido a un público juvenil, el que está constantemente a la vanguardia de nuevas tecnologías, que son parte de su necesidad. Pero no nos alejemos del tema, sino más bien realizar un proyecto en la que se guíe de una forma

moderna a los jóvenes, entregándoles información como es el uso del Lenguaje, tocando los tres puntos más fuertes, tales como: Lectura, Redacción y Escritura, plasmados en una revista didáctica.

Fundamentación Teórica

Diseño

El Diseño es la rama de la creatividad con el fin de demostrar un arte plasmado, en lo que sus elementos son en base a las necesidades del ser humano, para que de esta manera se logre obtener el producto concluido. Su arte es el ingenio de imaginar y plasmarlo en algo jamás antes visto ante el espectador, tal cual se menciona.

Hoy día, el diseño se presenta como algo necesario, con un sin fin de formas, aplicaciones y en desventaja, sin ningún límite. Algunos utilizan el término diseño para designar objetos, para hablar de un proceso y otro más, se refieren a un acto o que hacer. Incluso hay quienes se dicen ser diseñadores sin tener bajo el brazo el título de diseñador, ¿qué ha ocasionado este hecho (Chávez ,2012,p.62)

Es decir que el Diseño tiene como fin llegar a una conclusión, en donde se permita una inmediata solución en base al problema, para de esa manera poder llegar al arte que se amerite, tal como indica. Belluccia (2007) lo siguiente: “Puede decirse entonces que ni el diseño ni quienes lo brindan constituye un fenómeno marginal o efímero, sino que están integrados perfectamente en ámbitos muy extendidos de la vida social contemporánea; su tarea se ha realizado”. (p. 16). Por lo que de esta manera para lograr un buen resultado en el diseño, es indispensable que el diseñador realice una buena actividad artística, usando técnicas y herramientas necesarias para un mejor acabado.

El Diseño Gráfico

La historia del diseño Gráfico se fundamenta en todo el mundo por el arte y la forma, como el artista se comunica dirigiéndose a las personas, pero más en los países Latinoamericanos, de tal forma un Diseñador Gráfico tiene la capacidad de almacenar información y convertirla en un estilo único a través de una imagen que se llenan de curvas y bocetos, tal cual menciona.

El Diseño Gráfico es tan poderoso como el arte, para representar una cultura o momento histórico. La gráfica emite mensajes, que constituyen en referentes simbólicos importantes, el diseño gráfico como profesión juega un rol importante en la transformación de la realidad. (Peralta, 2016, pág. 10).

Para seguir argumentando el diseño gráfico se basa en proponer comunicaciones gráficas que desde tiempos pasados se originaron a través de pinturas y obras de arte.

El Diseño Gráfico es la acción de poder proyectar mensajes visuales, basándose en las necesidades del ser humano, una de ellas es el poder comunicarse a través de una imagen o texto realizado, ya que se demuestran las destrezas tales como el dibujar, pintar hasta incluso ser capturados en distintos momentos por la fotografía; todo esto conlleva al proceso de un diseñador, tal como indica. (M, 2015) que menciona: “La principal misión del diseño gráfico es la de transmitir información, es decir, comunicar un contenido concreto a un grupo de personas específico” (p.10). con el fin de aportar la gama amplia del diseño. En la Actualidad el Diseño Gráfico se ha vuelto indispensable ante la sociedad, ya que permite el crecimiento de todo un país, su relación es indispensable entre un negocio que desea comunicar una necesidad hacia las personas

El Diseño Editorial

En el Diseño Editorial es importante saber cuál es la mejor manera para entrelazar una comunicación, ya que contiene texto e imágenes, entre otras. Se logra formar la maquetación con las herramientas del diseño gráfico para llegar al proceso final de la impresión. Entre sus piezas importantes están LIBROS, REVISTAS, PERIÓDICOS, FOLLETOS, etc.

Su Evolución se ha dado en el transcurso del tiempo, ya que las tecnologías que se han llegado a incrementar facilitan la mano de obra humana, tales como son sus materiales y herramientas que se utiliza para plasmar el diseño en tendencias para los profesionales, de esta manera se logra que el mensaje hacia el receptor sea el correcto.

El Diseño Editorial lo conforman también elementos necesarios tales como: la grilla o la retícula, que es donde se construye la base para dar la información hacia el usuario, ya que estos elementos son sumamente necesarios al momento de la maquetación para el diseñador. Su impresión es el resultado del proceso realizado con la información que se añade a la revista o dicho medio de comunicación.

La característica esencial de un Diseño Editorial es la motivación que le permita persuadir al público destinatario, esto incluye cuidar de la ortografía y sintaxis del texto, de esta manera se logrará que la información se logre instruir a través de imágenes e mensajes adecuados para el usuario. También se considera una base en donde se recrean formas para darle mejor énfasis a lo que habitualmente vamos a comunicar, este medio sobrepasa a la velocidad de un mensaje para su transmisión del Lenguaje de Comunicación. De esta manera se dispone que toda maquetación con los elementos del diseño debe ser claros y de gran utilidad para que dicha información logre llegar correctamente.

El Diseño Editorial en Revistas

El diseño Editorial en revistas son publicaciones que se hacen mediante información, en donde sólo tiene un lapso de tiempo, ya que tienen diversidad de temas. Posteriormente la diagramación que se maneja en revistas es mediante el juego de imágenes y tipografías, dejando toda la imaginación plasmada en hojas, la calidad de tinta y de papel en donde se logra imprimir. El material a utilizar debe ser de alta definición para poder dar un mejor acabado.

Sus contenidos son representados por la variedad de temas que llegan a tratar, de tal manera le permite al usuario llenarse de toda información que requiera, a todo esto se lo identifica también como un elemento esencial como herramienta gráfica para un diseño editorial.

Su historia se remota en el origen de las primeras publicaciones en revistas que muy pocos conocerán llamado Mercurio, su particularidad era la manera como se llevaba el texto con las imágenes, ya que se basaban en ilustraciones, sus tipos se relacionan tales como reportajes, poemas, ensayos. Se cree también que en la antigüedad se haya creado algo parecido como lo que es la revista o similares, cuando surgió la guerra de civil de EEUU, las revistas llegaron a tener más impacto en el mundo teniendo una alta demanda hacia el público en estos casos, tal cual menciona**.**

Las controversias que han enfrentado las publicaciones a nivel de papel y las digitales han terminado. Se cuenta con una nueva edad llamada la edad de Oro en cuanto al diseño editorial, la existencia de un ecosistema con características hibridas, conformado por las redes sociales, campañas e información a través de dispositivos móviles. En un contexto nuevo, es imperioso y necesario conocer ahora más que nunca

los fundamentos del diseño editorial, los principios básicos y fundamentales de la tipografía, (Cedir, 2017, pág. 240)

En el ambiente Gráfico, la revista es considerada la forma de comunicar y de informarse más precisa en la actualidad con más 750 millones de suscriptores, es por eso que hoy en día es considerada como unos de los mejores medios de comunicación, de esta manera llega a un público más amplio, los temas que son tratar son informaciones más educativas y al estilo de vida de las personas es por eso que requiere de gran demanda en las ventas para la audiencia, pero a su vez se logra dar una inclinación al entretenimiento.

La mayor parte de las revistas tienden por usar sus espacios para los gráficos, ya que son los más usadas y vistas por las personas, por su colores y la línea gráfica hacen que la información llegue clara y precisa. Es recomendable plantear lo siguiente, tal cual se menciona.

Antes de empezar a diseñar debemos plantearnos una serie de preguntas como: ¿Qué debemos Comunicar? o ¿cuál es el objetivo de nuestro diseño?, ¿Qué elementos son los más adecuados? una vez tenemos esto claro, tendremos que decidir cómo desarrollar la composición (Palacios, 2014, pág. 26)

Otros puntos a relucir con respeto a la revistas es que existen variedad de tema de gran importancia para el mundo tipos como: Científico, Informativo, Educativo, Entretenimiento, etc. Es por eso que cada gráfico que se designe imagen o fotografía tiene que ir de acuerdo al tema a tratar, que es lo contrario que un diario/periódico cuenta; llevando a cabo la afinidad que todo esto tiene con la diagramación, ya sea en texto o gráfico. Este tipo de medio tiene su gran ventaja por la relaciones presenciales que cuenta, y la calidad de sus impresiones son de una alta calidad.

La Tecnología

La tecnología es una de las piezas fundamentales hoy en día, el ser humano se ha llenado de habilidades de algún tema en especial, tal cual menciona en lo siguiente

Esto quiere decir que, la tecnología por un conjunto de conocimientos propios de arte industrial, permiten la creación de artefactos o procesos para producirlos. Cada tecnología tiene una lengua propia, exclusiva y técnica de forma, que los elementos que componen quedan perfectamente definidos de acuerdo con el léxico adoptado en la tecnología específica. En ocasiones se ha definido erróneamente la tecnología como la aplicación de la ciencia a la solución de los problemas prácticos (Segarra, 2015, pág. 19).

La tecnología día a día mejora la calidad de vida; es por eso que los avances tecnológicos se han convertido en un punto primordial para nuestras vidas, ya que estamos rodeados de nuevos inventos, en el que mejoran el día a día de todo ser humano, incluyendo hasta en la educación que es lo primordial hoy en día, tal como indica (Rhonda, 2014) que menciona: “La tecnología se debe utilizar para mejorar tanto su metodología de enseñanza como el aprendizaje del alumnado, la tecnología continua aumentado con más recursos que tienen dificultades en superar las necesidades de formación y desarrollo” (p.7). Según el crecimiento de la tecnología ha logrado fomentar la comunicación basada en las informaciones que le permiten interactuar de una manera más fácil con las personas.

La Realidad Aumentada

La Realidad Aumentada es una nueva herramienta tecnológica que permite conectar lo real con lo virtual, gracias a esta herramienta se logra

acceder a informaciones, la cual se obtiene todo tipo de experiencia, en donde se puede llegar a interactuar con las personas, tal cual menciona

Esto significa que la realidad aumentada no es más que una realidad vista con más medios que los que tenemos con los sentidos humanos. Esta es una nueva virtud que tienen las nuevas tecnologías, entre ellas la de realidad aumentada, que recuperan la capacidad de sorpresa (Ariel, Realidad Aumentada nuevo lente para ver al mundo, 2011, pág. 73).

Esta nueva Tecnología va revolucionando en el mundo por las nuevas plataformas que se crean, es por eso que hoy en día los jóvenes y hasta niños siguen las novedades que se establezcan. Su historia se basa en las grandes compañías que usaban mucho antes la realidad aumentada, en la que difundían series de informaciones y sin darse cuenta ya aplicaban esta herramienta, tal cual menciona

Esto quiere decir que, en la década de los 60 ya existían estos conceptos, su atribución se debe al investigador Boeing Tom Caudel, que considera que fue quién acuño la terminación y formación pero no sería sino hasta el año de 1998 cuando celebra el Primer Congreso Internacional sobre la materia en el International Workshop, Congreso que se ha ido reproduciendo cada año, y que ahora se realiza bajo el nombre de IEEE, esto ha permitido que la realidad aumentada sea posible tanto para ordenadores personales como en dispositivos móviles (Ariel, 2011, pág. 16)

Por consiguiente la realidad aumentada va creciendo de manera productiva de tal manera que se populariza llegando a tener gran aceptación en el mundo.

Lenguaje y Comunicación

El ser humano desde sus principios se basa en necesidades de comunicarse de una forma natural para la realización del Lenguaje, tal cual menciona en lo siguiente.

Debe señalarse que el ser humano desde su etapa primitiva, ha tenido una necesidad de comunicarse, para ello se ha ingeniado y creado diferentes formas y medios. Las señales de humo, los destellos en el cielo y las palomas mensajeras, de esta manera buscaban soluciones para cubrir necesidades. (Guardia, 2014, pág. 7)

Por lo tanto se ha visto que el hombre desde tiempo atrás ha obtenido resultados en sus mecanismos de comunicación, usando distinto instrumentos y estrategias para sus estudios.

También se considera en otro punto que el lenguaje se fundamenta en un conjunto de sonidos y signos verbales en que le permite al hombre la comunicación, dado también que el uso frecuente del lenguaje realza la redacción y manera de expresar en el ser humano, tal cual menciona.

Mediante el lenguaje y la forma de comunicarse del hombre, siempre haciendo énfasis sobre el nuevo de uso de métodos creativos, la lengua puede estudiarse como un sistema autónomo. Así también cualquier sistema simbólico puede ser estudiado como sistema de comunicación. (Pelayo, 2015, pág. 10)

Cuando se habla del lenguaje y la comunicación debemos basarnos en aspectos muy importantes que en el diario vivir es y debe ser primordial. Para el ser humano la Comunicación tiene tres puntos que son esenciales como es la Lectura, una pieza fundamental para entendimiento; la Redacción la cual es esencial para saber interpretar alguna información que desarrolla tu intelecto, lo que en la actualidad

muchos jóvenes les hace falta, y por último la Escritura que es una de las principales en teorías por la ortografía.

La Educación

El aspecto que sin lugar a duda la podemos definir como, el proceso general de socialización entre los individuos la cual es llamada educación. Por lo general al momento de instruirse, una persona llega asimilar y comprender situaciones que lo comprometen a dar más de sí mismo, en el sentido intelectual. Tener en cuenta donde al ser humano se lo integre a la sociedad, dándole la oportunidad para desarrollar criterios de tal manera que obtenga un sentido crítico que le dé la capacidad de reconocer lo adecuado y lo inadecuado, para que se desarrolle de forma integral, tal como indica (Galileo, 2016) que menciona “En cierto sentido, la educación se ve obligada a proporcionar las cartas náuticas de un mundo complejo y en perpetua agitación y al mismo tiempo, la brújula para poder navegar por él” (p.104). La educación es realmente un derecho el cual deben de gozar todos los seres humanos desde la niñez hasta su adultez sin ninguna clase de exclusión. La educación tiene varios niveles el cual inicia como base en la niñez, luego en la adolescencia y termina en la adultez.

En los primeros años el aprendizaje comienza con la educación de primer nivel, el cual da lugar a toda la etapa de la infancia del niño. Luego, siguen los años en la educación secundaria que corresponde íntegramente a la adolescencia. Por último en la edad adulta existe la educación de tercer nivel la cual corresponde a la etapa de la universidad.

De esta manera se considera que la educación es un desarrollo de tipo continuo que permite formar parte permanente de los estudiantes, los cuales deben desarrollar ámbitos desde lo físico, siguiendo por lo mental

hasta lo integral de una persona, para obtener un avance significativo tanto en lo personal como en lo profesional.

Mediante este proceso se trata de aplicar estrategias que de alguna manera sean innovadoras con el aprendizaje que generalmente requiere el estudiante de una manera significativa. Es considerable que la educación sea de forma autónoma para los beneficios del desarrollo sustentable dentro de todo sistema.

Fundamentación Psicológica

La enseñanza que se imparte en todo método para el aprendizaje de los estudiantes en la educación ya no son las mismas desde temprana edad, ya que muchas veces las herramientas de estudios no eran las adecuadas para brindarles información a los alumnos, y es por eso que hoy en día hay una deficiencia con el tema de lenguaje y comunicación, tal indica (Moran, 2016) que menciona “Existe una relación íntima entre saber cómo aprende un alumno y comprender como influyen en el aprendizaje las variables de cambios, por una parte , y saber hacer para ayudarlo a aprender mejor”**.** (p.54) por su parte de preferencia en la educación todo depende de la evolución de como el alumno se dirige en el crecimiento estudiantil. Es por eso que la maestra o el maestro deben estar capacitados para que sepan según la actualidad, cuáles serían las herramientas adecuadas para poder impartir en clase.

De esta manera el método de enseñanza del docente debe estar basado a las necesidades que requiere el estudiante para el mejoramiento intelectual, de tal manera el conocimiento se debe producir en base a pensamientos útiles, para que exista un entorno en que se ajuste tanto para el que imparte las clases, como el que lo recibe.

Fundamentación Sociológica

La Fundamentación Sociológica se refiere nada más a cómo influye el aprendizaje en la sociedad, de esta manera el mundo imparte un rol importante cuando se habla sobre el aprendizaje en la educación de todo ser humano, basada siempre en el Buen Vivir, tal cual menciona.

Esto significa que el hombre aprende de du entorno social y con la ayuda de su escuela, este aprendizaje seria formal, convirtiéndose el ecuador en una guía de adquisición de los conocimientos, es el proceso por el cual el hombre se forma y se define como persona. (Gonzales, 1990, pág. 22)

Esto indica la relación que tiene el aprendizaje, que en un futuro desempeña un cargo importante en la sociedad, cuando se habla de educación es de unas principales fuerzas de desarrollo en el mundo, y por los derechos del niño. Es por eso que es importante en el avance de la humanidad por lo que se ha convertido desde luego en una necesidad; si no obtienes educación, no tendrás trabajo ni prosperidad en tu vida. A continuación el autor hace referencia en lo siguiente.

La construcción del aprendizaje significativos y su funcionalidad, facilita cuando más similitud entre situaciones de la vida real, social y la vida escolar.

El aprendizaje es fruto de las relaciones humanas con el docente, otros estudiantes y el entorno que los rodea, el entorno es el elemento fundamental que incide en el proceso de configuración de los intereses, expectativas y actitudes, motivaciones en el conocimiento previo a punto de vista cognitivo, afectiva y emocional. (Gonzales, 2015, pág. 25)

Dentro del análisis que se construye en base la sociedad, da como resultado que el ser humano es la base de la interacción con el mundo a través del aprendizaje.

Posteriormente la educación que se imparte en el mundo forma parte ya de un cambio para las nuevas generaciones, muchas veces los métodos de enseñanzas ya no son lo mismo, todo va cambiando, tanto como las herramientas de clases que usa cada profesor al momento de enseñar. Mientras tanto cuando el ser humano se vuelve dependiente, la tecnología no se queda atrás y acelera el proceso de enseñanza en los alumnos, tales como las salas de cómputo, los proyectores, y en la actualidad se utilizan Tablets como libros virtuales y en situaciones se va al hiperrealismo, trasladando la enseñanza desde otro punto.

Podríamos destacar que el comportamiento en la educación va evolucionando a medida que pasa el tiempo, es por eso que el docente debe estar constantemente capacitado al momento que forme parte de un salón de clase, muchas veces las falencias académicas también se derivaban de la enseñanza como tal, sin embrago el rendimiento en la educación no solo deber ser individual sino más bien social.

Así mismo la sociedad juega un papel importante en el aprendizaje, en base a cada necesidad del ser humano para toda formación. De igual forma la influencia que tiene la tecnología en el mundo en base a la educación ha sido llevada de manera positiva a negativa, ya que hoy en día les han permitido Celulares Inteligentes o Tablets que contienen información de las asignaturas.

Fundamentación Tecnológica

La Tecnología en la Educación se ha llegado a convertir en técnicas, medios y herramientas para mejorar y facilitar el aprendizaje desde temprana edad hasta en adultos, muchas veces el cerebro capta

de muchas maneras, por lo tanto el progreso que ha tenido la tecnología hoy en día, sus avances han permitido que en la educación existieran nuevas técnicas y así de esta manera el nivel del ser humano sea distinto.

Es importante destacar que cuando se habla de la tecnología y la educación, tiene como objetivo el estudio, en las que son recursos y herramientas que se utilizan en las aulas de clase, mediante la incorporación de tecnologías digitales didácticas en las aulas de estudio. De esta forma ahora se ha convertido en una necesidad el uso de la tecnología en la sociedad; si hablamos en la educación muchas veces suelen persuadir de forma negativa en el alumno porque es en base a celulares, mp3, etc. En ocasiones si hablamos de herramientas de estudios como son los libros digitales, videos en presentación digital entre otros, se han convertido en habilidades necesarias que se imparten en la educación.

Posteriormente no se trata de comparar o ingresar la nueva era de la tecnología en las aulas de estudio, ahora se ha vuelto necesario incorporar tecnología en el método de aprendizaje en las escuelas, colegios o instituciones, en los diferentes modelos de educación, como lo es un Libro, pizarra, computadoras; estas se han convertido en los nuevos modelos del aprendizaje para el mejoramiento de la información y estudio.

La Tecnología en la educación es un método de Autoaprendizaje, ya que muchas veces se utilizan programas que tiene como objetivo alcanzar el interés en los estudiantes, el rol que desempeña lo digital son las herramientas que desempeñan, tanto como en libros, videos y computadoras. Las nuevas formas ahora de aprender también se basan en las TIC, ya que ahora se suman al proceso del aprendizaje en busca de las nuevas comodidades para el ser humano.

De igual forma se debe tener en cuenta que la tecnología ha llenado espacios y experiencias en los alumnos. De este modo no se debe limitar la enseñanza de acuerdo a la tecnología que se desea usar.

Fundamentación Legal

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR

SECCIÓN QUINTA EDUCACIÓN

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso

universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Art. 29.- El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural.

Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.

Art. 349.- El Estado garantizará al personal docente, en todos los niveles y modalidades, estabilidad, actualización, formación continua y mejoramiento pedagógico y académico; una remuneración justa, de acuerdo a la profesionalización, desempeño y méritos académicos.

La ley regulará la carrera docente y el escalafón; establecerá un sistema nacional de evaluación del desempeño y la política salarial en todos los niveles. Se establecerán políticas de promoción, movilidad y alternancia docente.

Art. 350.- El sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación,

promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo.

Art. 351.- El sistema de educación superior estará articulado al sistema nacional de educación y al Plan Nacional de Desarrollo; la ley establecerá los mecanismos de coordinación del sistema de educación superior con la Función Ejecutiva. Este sistema se regirá por los principios de autonomía responsable, cogobierno, igualdad de oportunidades, calidad, pertinencia, integralidad, autodeterminación para la producción del pensamiento y conocimiento, en el marco del diálogo de saberes, pensamiento universal y producción científica tecnológica global.

Art. 352.- El sistema de educación superior estará integrado por universidades y escuelas politécnicas; institutos superiores técnicos, tecnológicos y pedagógicos; y conservatorios de música y artes, debidamente acreditados y evaluados. Estas instituciones, sean públicas o particulares, no tendrán fines de lucro

Art. 353.- El sistema de educación superior se regirá por:

1. Un organismo público de planificación, regulación y coordinación interna del sistema y de la relación entre sus distintos actores con la Función Ejecutiva. 2. Un organismo público técnico de acreditación y aseguramiento de la calidad de instituciones, carreras y programas, que no podrá conformarse por representantes de las instituciones objeto de regulación.

Art. 357.- El Estado garantizará el financiamiento de las instituciones públicas de educación superior.Las universidades y

escuelas politécnicas públicas podrán crear fuentes complementarias de ingresos para mejorar su capacidad académica, invertir en la investigación y en el otorgamiento de becas y créditos, que no implicarán costo o gravamen alguno para quienes estudian en el tercer nivel. La distribución de estos recursos deberá basarse fundamentalmente en la calidad y otros criterios definidos en la ley. La ley regulará los servicios de asesoría técnica, consultoría y aquellos que involucren fuentes alternativas de ingresos para las universidades y escuelas politécnicas, públicas y particulares.

Art. 388.- El Estado destinará los recursos necesarios para la investigación científica, el desarrollo tecnológico, la innovación, la formación científica, la recuperación y desarrollo de saberes ancestrales y la difusión del conocimiento.

Un porcentaje de estos recursos se destinará a financiar proyectos mediante fondos concursables. Las organizaciones que reciban fondos públicos estarán sujetas a la rendición de cuentas y al control estatal respectivo. Constitución de la República del Ecuador (2015)

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN SUPERIOR

Art. 2.- Esta Ley tiene como objeto definir sus principios, garantizar el derecho a la educación superior de calidad que propenda a la excelencia, al acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna.

Art. 4.- El derecho a la educación superior consiste en el ejercicio efectivo de la igualdad de oportunidades, en función de los méritos respectivos, a fin de acceder a una formación académica y profesional con producción de conocimiento pertinente y de excelencia.

Las ciudadanas y los ciudadanos en forma individual y colectiva, las comunidades, pueblos y nacionalidades tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo superior, a través de los mecanismos establecidos en la Constitución y esta Ley.

Art. 8.- La educación superior tendrá los siguientes fines:

Aportar al desarrollo del pensamiento universal, al despliegue de la producción científica y a la promoción de las transferencias e innovaciones tecnológicas;

Fortalecer en las y los estudiantes un espíritu reflexivo orientado al logro de la autonomía personal, en un marco de libertad de pensamiento y de pluralismo ideológico;

c) Contribuir al conocimiento, preservación y enriquecimiento de los saberes ancestrales y de la cultura nacional;

d) Formar académicos y profesionales responsables, con conciencia ética y solidaria, capaces de contribuir al desarrollo de las instituciones de la República, a la vigencia del orden democrático, y a estimular la participación social;

e) Aportar con el cumplimiento de los objetivos del régimen de desarrollo previsto en la Constitución y en el Plan Nacional de Desarrollo;

f) Fomentar y ejecutar programas de investigación de carácter científico, tecnológico y pedagógico que coadyuven al mejoramiento y protección del ambiente y promuevan el desarrollo sustentable nacional;

a) Garantizar el derecho a la educación superior mediante la docencia, la investigación y su vinculación con la sociedad, y asegurar crecientes niveles de calidad, excelencia académica y pertinencia;

b) Promover la creación, desarrollo, transmisión y difusión de la ciencia, la técnica, la tecnología y la cultura;

c) Formar académicos, científicos y profesionales responsables, éticos y solidarios, comprometidos con la sociedad, debidamente preparados para que sean capaces de generar y aplicar sus conocimientos y métodos científicos, así como la creación y promoción cultural y artística;

d) Fortalecer el ejercicio y desarrollo de la docencia y la investigación científica en todos los niveles y modalidades del sistema. (Ley Orgánica De Educación Superior 2013)

PLAN NACIONAL DEL BUEN VIVIR

Todo proyecto debe trabajar en función de lo que demanda la constitución y lo establecido en el Plan Nacional del Buen Vivir. El presente proyecto hace énfasis en la mejora de la calidad de vida de la población, Fortalecer todas las potencialidades y capacidades que tiene la ciudadanía. (PNBV, 2013)

LEY ORGÁNICA DE COMUNICACIÓN

Art. 8.- Prevalencia en la difusión de contenidos. - Los medios de comunicación, en forma general, difundirán contenidos de carácter informativo, educativo y cultural, en forma prevalente. Estos contenidos deberán propender a la calidad y ser difusores de los valores y los derechos fundamentales consignados en la Constitución y en los instrumentos internacionales de derechos humanos. (Registro Oficial, 2013)

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La metodología se manifiesta por medio de la necesidad de lograr varios objetivos dentro de una investigación, en los cuales se aspira alcanzar soluciones a los diferentes aspectos implementando técnicas para la resolución de algún problema. La metodología de la investigación es realmente una orden dentro del conocimiento que está encargada de determinar y estructurar un conjunto de procedimientos, métodos que deben avanzar mientras el desarrollo de investigación produce conocimiento.

Diseño de la Investigación

Modalidad de la Investigación

El diseño de la investigación establece en general un plan que es de suma importancia para el investigador para que de esa manera pueda conseguir respuestas a todas sus dudas y así poder verificar la hipótesis de la investigación. Qué permita lograr eficiencia y calidad tanto en los resultados como en sus conclusiones obtenidas por medio de la planificación y cumplimiento de las actividades en el transcurso de la labor de campo.

El diseño de la investigación ayuda a separar las estrategias que se generan por medio del investigador dando una información certera.

Estas actividades van enlazadas exclusivamente con lo que se va a investigar y lo que en particular se espera, teniendo en cuenta a la población, la muestra y todas las técnicas aplicadas en base al proyecto

con un respectivo análisis de los datos obtenidos previo al proceso de la tabulación.

Métodos de Investigación

- Método deductivo
- Método cualitativo
- Método experimental

Método Deductivo

El método deductivo se considera un método netamente científico que toma en cuenta a la conclusión, la cual está implícita dentro de las ideas, esto pretende decir que las conclusiones son necesarias dentro de las ideas: cuando la información resulta verdadera el método deductivo tiene autenticidad, y por ende no hay manera que la conclusión no sea real, tal como indica (Pérez, 2009) que menciona “La deducción es un método de razonamiento que lleva a conclusiones partiendo de lo general aceptado como válido, hacia las aplicaciones particulares” (p.68*)*. En la parte de la conclusión mediante una verdad ya fundamentada, se busca realizar una demostración que es aplicada de forma individual para de esa manera aprobar su valor, el método deductivo es uno de los más utilizados al momento de obtener o lograr conclusiones sobre diferentes cuestiones.

Método Cualitativo

El método cualitativo o también llamado método de investigación la cual menciona a todas las cualidades, en particular se las emplea con mayor detalle en las ciencias sociales, pero es frecuente utilizarlas en la

investigación política y de mercado. Este método ayuda a detallar de manera minuciosa, las situaciones, eventos, hechos y comportamientos que se analizan por medio de un estudio generalizado. La información está comprendida en base a los seres humanos razón por la cual ayuda a reconocer la naturaleza del objeto en investigación mediante la elaboración de interrogantes con el único fin de conseguir toda la información necesaria del marco fundamentado en un razonamiento lógico, tal como indica (Sadín, 2009) que menciona “Los métodos cualitativos no sitúan al investigador en un lugar seguro, si no que por el contrario lo pone en contacto directo con la realidad y con la experiencia misma de investigar”(p.49). En conclusión el método cualitativo trata de analizar un sin número de conjuntos de discursos entre los sujetos y su relación de significado, los contextos son de índole ideológicos, sociológicos y culturales, si existe una selección realizada en base de algún parámetro, sencillamente deja de ser un método cualitativo.

Método Experimental

El método experimental es un tipo de investigación que ayuda al investigador a manejar premeditadamente las variables para acotar toda clase de relación ha fundamentado en la metodología científica. Este método recoge antecedentes que trata de comparar mediante un sondeo la conducta de un grupo en específico, el tipo de variable que se pueden utilizar son las Variables dependientes (la que se pretende valorar o directamente el objeto de aplicación del investigador) y las variables independientes (las cuales el investigador tiene la opción de manejar para ver la similitud con la variable dependiente). También está basado directamente con la hipótesis, este método permite sacar sus propias conclusiones en base al trabajo que se quiere realizar.

Se puede determinar que el método experimental es una disciplina que estudia los fenómenos psicológicos por medio del proceder y desarrollo que los sustentan.

Tipos De Investigación

- Investigación de campo
- Investigación descriptiva
- Investigación explicativa
- Investigación bibliográfica

Investigación de Campo

El trabajo de investigación de campo es una de las maneras más eficaz al momento de obtener información, por medio de este tipo de investigación de una manera u otra trata de facilitar material para la obtención de información necesaria cumpliendo con todos los objetivos diseñados durante la etapa de proceso y desarrollo, tal como indica Bartis, (Bartis, 2008) que menciona "Una vez determinado el tema de su investigación y se ha preparado con investigaciones preliminares, está listo para identificar a las personas que le pueden dar la información que busca"(p.7). Esta investigación aprueba directamente el objeto de estudio que al momento de examinarlo permite sacar deducciones por medio de lo que se observa. Esta investigación de campo accede a dar detalles verdaderos y confiables, en la cual el investigador debe de ser muy profesional y realmente objetivo con su punto de vista.

Investigación Descriptiva

La investigación descriptiva se basa en el aspecto de contemplar y describir todas las funciones desarrolladas por los estudiantes del 1er.

Semestre de la Carrera de Diseño Gráfico, se considera mediante un proceso académico la importancia de todas las actividades que lleguen a formar parte de un resultado por medio de una revista interactiva, para de esa manera obtener un impacto en los estudiantes, tal como indica (Hernandes, 2008) que menciona “Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis”(p.71). En conclusión esta investigación tiene base en la comprensión y conocimiento por medio de la compilación de datos tanto en las actitudes como en los hábitos del objeto, en particular bajo una investigación. En general este tipo de información se escoge y se revisa con el único fin de descartar el mayor porcentaje de error.

Investigación Explicativa

El tipo de investigación explicativa está directamente orientado a un proceso y no solo a especificar o llegar a cabo un acercamiento en base a un fenómeno o un hecho determinado, lo cual permite establecer todo tipo de causas que se encuentren detrás del problema planteado. También trata de buscar la causa que se originó por medio de un problema en las que a su vez diversas funciones se llevan a cabo con el único fin de encontrar soluciones, tal como indica (Hernández, 2008) que menciona “Las investigaciones explicativas son más estructuradas que las demás clases de estudios y de hecho implican los propósitos de ellas (exploración, descripción y correlación), además de que proporcionan un sentido de entendimiento del fenómeno a que hacen referencia”(p.76). En pocas palabras la investigación explicativa primordialmente trata de fomentar el por qué y el para qué del problema en desarrollo. De tal manera permite definir o describir el simple hecho del porqué de un fenómeno o algún hecho en determinado.

Investigación Bibliográfica

Este tipo de investigación da uso en fuentes de ámbito bibliográfico, para la ayuda de una aportación con fundamento teórico, permitiendo conseguir datos e información en distintos documentos. Por medio de esta investigación se aplican varias técnicas en la obtención de información, tal como indica (Sabino, 2008) que menciona “Se aduce que al faltar el contacto directo entre el estudioso y su mundo empírico lo único que podrá hacer éste es reelaborar conocimientos ya obtenidos sin efectuar mayores aportes” (p.72). Desde este punto de vista se puede obtener de manera inmediata todo tipo de información, a través de un informe de forma directa y concreta exclusivamente con libros de autores. Este ámbito permite llevar a cabo varios frentes en donde se puede obtener información tales como; artículos científicos, libros, blogs, entrevistas e internet.

Población y Muestra

Población

La población está definida por sus particularidades determinantes, el cual se constituye en un grupo de elementos que tiene características las cuales se denominan población o universo. La población es la universalidad del fenómeno el cual se pretende estudiar y que al momento de pasar por este proceso se obtiene el origen de los datos dentro de una investigación.

La población se conforma mediante un grupo de personas que forman parte de un interés y en donde se puede llegar analizar mediante un estudio de campo una parte o un conjunto de ella.

Población de la Problemática

La población considerada en este proyecto de estudio fueron los docentes y Estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico, Universidad de Guayaquil en el año 2017. Ya que forman parte esencial del proceso académico dentro de la Universidad en la asignatura de Lenguaje y Comunicación.

Tabla 2

Población de estudio

	Estratos	Población	%
	Docentes	3	4%
	Estudiantes(1er.Semestre)	65	96%
TOTAL		68	100%

Fuente: Registro de la Carrera de Diseño Gráfico

Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Gráfico Nº 1

Fuente: Registro de la Carrera de Diseño Gráfico

Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Muestra

En si la muestra que es extraída y forma parte del conjunto por medio de un procedimiento que es empleado para la acumulación de los datos cualitativos, tal como indica (Baptista, 2008) que menciona “La muestra es, en esencia, un subgrupo de la población. Digamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población” (p. 175). La muestra en si consiste para descifrar los datos que desea tener.

Muestra no Probabilística Consecutiva

La muestra no probabilística trata de introducir a todos los individuos de forma alcanzable para poder realizar la muestra, la cual debe de ser calculada y en lo absoluto no requiere de fórmulas. En cierta parte el individuo destaca ciertos criterios para avalar en todo lo posible lo investigado, lo cual hace que la muestra llegue a ser muy representativa. Este tipo de muestra es la más utilizada actualmente, para poder incluir a todos los individuos que estén sometidos a una investigación. Los estudiantes del 1er. Semestre de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil, serán evaluados mediante este proceso.

En este trabajo no será posible calcular la muestra, ya que la población en estudiantes del 1er. Semestre es muy pequeña, por lo consiguiente, se continuará trabajando con todo el alumnado que se tiene en consideración, este pertenece a 65 estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico, divididos en jornada matutina con (38) y vespertina con (27), que en la actualidad cursan el 1er. Semestre en el periodo lectivo 2017 - 2018.

Instrumento de la Investigación

Fichas Nemotécnicas

Las fichas nemotécnicas permiten anexar importantes aspectos sobre el argumento de un libro, revista o de algún artículo científico los cuales cuentan con definiciones, conceptos y comentarios. La nemotécnica ayuda a detener aspectos por medio de la fuente de información que es esencial en el desarrollo del proyecto en general o de manera escrita. Una ficha para la investigación debe de cumplir con todos estos datos; un encabezado, nombre del autor, título del libro, contenido del tema el cual se ficha y específicamente el lugar donde se encuentra el documento.

Observación Científica

Para la realización de este proyecto se empleó la técnica de la observación que a su vez es una de las técnicas más empleadas en los trabajos de investigación de proyectos y origen principal para otras técnicas. El uso de la técnica de observación dio la posibilidad de identificar la manera en la cual se llevan los procesos académicos en la asignatura de lenguaje y comunicación de la Carrera de Diseño Gráfico. Y a su vez se pudo apreciar el compromiso de los estudiantes en las actividades impartidas por el docente de la asignatura, de tal manera que se pudo apreciar el desenvolvimiento del docente y sus estrategias al momento de cautivar al alumnado y dichas actividades ya sean de forma individual o de manera grupal, tal como indica (Tamayo, 2008) que menciona “El espíritu de la observación crítica y creatividad se desarrolla desde los primeros años de Vida” (p.17).

Esto quiere decir que este proceso de observación entre el docente y el estudiante se da desde temprana edad e invita al compromiso que se debe de generar dentro del aula de clases, la observación da paso al

análisis por medio de procesos o situaciones que va direccionado al estudio.

Entrevista

La entrevista está enfocada en la obtención de toda clase de información, el cual ayude al estudio de personas directo o indirecto en ciertos hechos. En la entrevista se pueden realizar preguntas de tipo abiertas y cerradas que brinden al entrevistado una respuesta inmediata, pero a la larga también tiene su desventaja, tal como indica (Deymor, 2010) que menciona “Esta técnica tiene la desventaja de ser aplicada a pocas personas y de trabajar luego sobre aquellas respuestas que sean útiles; así mismo no garantiza que toda la intervención pueda ser asumida como objetivo” (p.84). En una entrevista debe de existir el intercambio de ideas, sugerencias y puntos de vistas que ayuden a que se genere un ambiente de un buen diálogo con fluidez y mucha espontaneidad.

Encuesta

La encuesta pertenece a una técnica, algo informal que sirve para la recopilación de datos sobre toda la población al cual se desee estudiar. Este método permite obtener datos relevantes con forme a la subjetividad de una manera clara y precisa, tal como indica (Sabino, 2008) que menciona “Se trata por tanto de requerir información a un grupo socialmente significativo de personas acerca de los problemas en estudio para luego, mediante un análisis de tipo cuantitativo, sacar las conclusiones que se correspondan con los datos recogidos” (p.130).

La encuesta debe está estructurada a manera de un cuestionario de una manera muy representativa, que directamente va dirigida a un grupo de personas (población) en específico. Es una herramienta de trabajo que facilita información de manera fidedigna.

Este proyecto tuvo como base la técnica de la encuesta por medio del diseño de un cuestionario con preguntas de índole cerradas y con el empleo de la escala de tipo LIKERT, para que el investigador tenga facilidad en poder responder las preguntas, marcando con una (x) las respuestas de la información de carácter específica, con la siguiente escala:

4.- De acuerdo

3.- Indiferente

2.- En desacuerdo

1.- Muy en desacuerdo

Este tipo de encuesta permite obtener datos confiables, el instrumento estará en observación y sucesivamente en la evaluación de los expertos. Esta técnica ayuda a conseguir la opinión del individuo experto en el tema de estudio, lo cual fortalece la aprobación del instrumento en general. El entendimiento de cada evaluador se centrará en las áreas estadísticas e investigativas, aportando con un buen criterio para el mejoramiento del instrumento y de la recolección de datos, el cual dará paso a la aplicación de todos los elementos seleccionados en las preguntas de la encuesta.

Técnicas para el Procesamiento y Análisis de Resultados

Análisis e Interpretación de Resultados

Luego de haber recopilado la información en base al proceso que se va a realizar por medio de distintas técnicas de investigación, se detallarán los resultados que se han registrado mediante representaciones gráficas y tablas con porcentajes. Cabe indicar que una

vez finalizado el proceso, se entregará una presentación de los resultados obtenidos.

Procesamiento y Análisis

Las técnicas utilizadas para el procesamiento y análisis se basan en la aplicación ordenada de series mediante operaciones, para que de esa manera se puedan extraer los datos que los representan de forma en general, este proceso se lleva acabo únicamente por medio de máquinas.

El procesamiento tiene la virtud de generar información por medio de los datos agrupados, lo cual es de gran ayuda para el investigador, ya que encuentra información de forma fácil y ordenada. En todo esto se encuentran los objetivos, preguntas, hipótesis de la investigación, sin apartar el análisis que por medio de datos de orden numérico ya se encuentran procesados y determinados los resultados. El último paso al procesamiento de la información.

Encuesta realizada a los DOCENTES de la Carrera de Diseño Gráfico

Enunciado Nº 1.- Es importante la Lectura, Redacción y Escritura en el método de enseñanza de la Carrera de Diseño Gráfico.

La Tecnología multimedia y su influencia en el Diseño Editorial para el aprendizaje interactivo de la asignatura de Lenguaje y Comunicación.

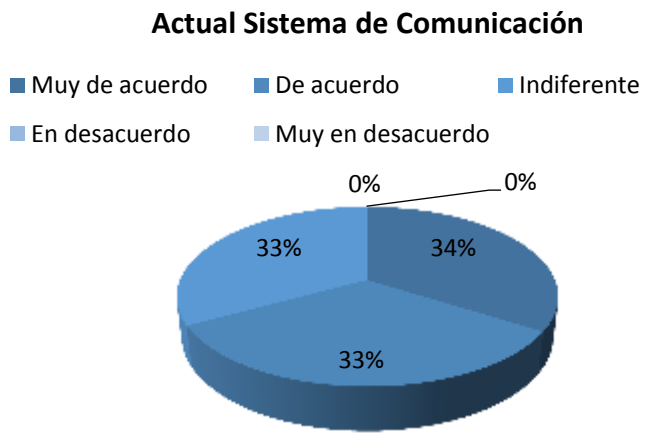
Cuadro Nº 3

Cuadro de Respuestas - Encuestas a Docentes

	RESPUESTAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
5	Muy de acuerdo	1	34%
4	De acuerdo	1	33%
3	Indiferente	1	33%
2	En desacuerdo	0	0%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
TOTAL		**3**	**100%**

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada a los Docentes.
Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Gráfico Nº 2



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada a los Docentes.
Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Análisis: Los docentes que fueron encuestados respondieron en esta pregunta de una manera parcializada, sobre la importancia de la Lectura, Redacción y Escritura.

Enunciado Nº 2.- Está de acuerdo que los estudiantes actualicen sus conocimientos de una manera constante con el uso de las reglas gramaticales.

La Tecnología multimedia y su influencia en el Diseño Editorial para el aprendizaje interactivo de la asignatura de Lenguaje y Comunicación.

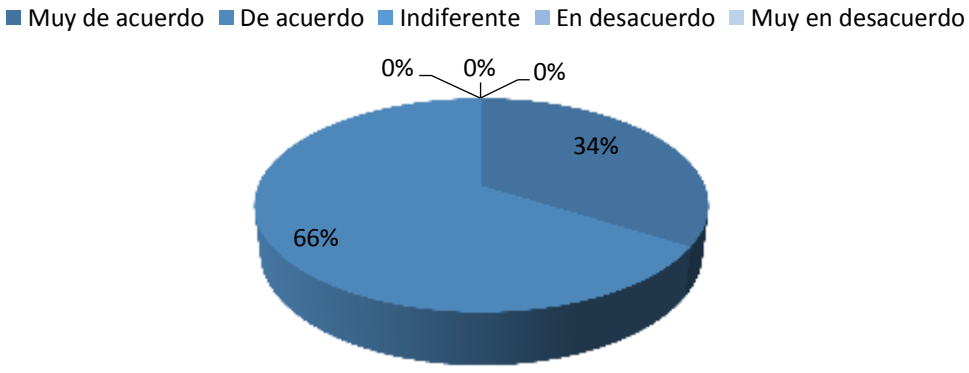
Cuadro Nº 4
Cuadro de Respuestas - Encuestas a Docentes

	RESPUESTAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
5	Muy de acuerdo	1	34%
4	De acuerdo	2	66%
3	Indiferente	0	0%
2	En desacuerdo	0	0%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
TOTAL		**3**	**100%**

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada a los Docentes.
Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Gráfico Nº 3

Actual Sistema de Comunicación



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada a los Docentes.
Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Análisis: Los docentes opinaron en una gran mayoría que los estudiantes deben actualizar sus conocimientos de forma constante, sobre todo en los usos de las reglas gramaticales. Los encuestados respondieron que estan de acuerdo y muy de acuerdo con este enunciado.

Enunciado Nº 3.- La asignatura de Lenguaje y Comunicación debe ser impartida de una forma didáctica.

La Tecnología multimedia y su influencia en el Diseño Editorial para el aprendizaje interactivo de la asignatura de Lenguaje y Comunicación.

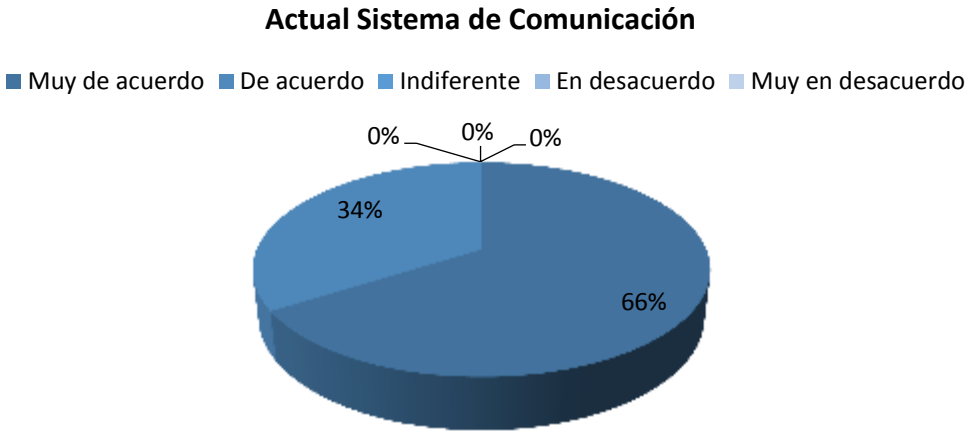
Cuadro Nº 5

Cuadro de Respuestas - Encuestas a Docentes

	RESPUESTAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
5	Muy de acuerdo	2	66%
4	De acuerdo	1	34%
3	Indiferente	0	0%
2	En desacuerdo	0	0%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
TOTAL		**3**	**100%**

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada a los Docentes.
Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Gráfico Nº 4



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada a los Docentes.
Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Análisis: En este ítem fue algo relevante la respuesta de los docentes, los cuales concuerdan de que la asignatura de Lenguaje y Comunicacion debe de ser impartida de una manera didáctica, dando como resultado una respuesta positiva para la implementación de un nuevo método.

Enunciado Nº 4.- Utiliza los medios impresos para realizar investigaciones sobre temas específicos.

La Tecnología multimedia y su influencia en el Diseño Editorial para el aprendizaje interactivo de la asignatura de Lenguaje y Comunicación.

Cuadro Nº 6

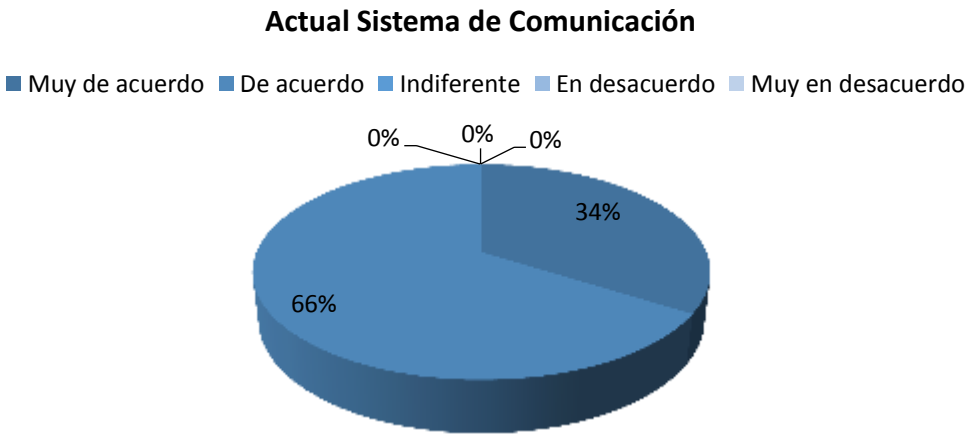
Cuadro de Respuestas - Encuestas a Docentes

	RESPUESTAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
5	Muy de acuerdo	1	34%
4	De acuerdo	2	66%
3	Indiferente	0	0%
2	En desacuerdo	0	0%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
TOTAL		**3**	**100%**

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada a los Docentes.

Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Gráfico Nº 5



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada a los Docentes.

Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Análisis: La mayoria de los docentes encuestados estuvieron muy de acuerdo y de acuerdo en que ellos utilizan los medios impresos para realizar investigación de ámbito relevante lo cual permite generar y fortalecer el conocimiento.

Enunciado Nº 5.- Considera que una Revista de Información Educativa, mejore el método de aprendizaje en la asignatura de Lenguaje y Comunicación.

La Tecnología multimedia y su influencia en el Diseño Editorial para el aprendizaje interactivo de la asignatura de Lenguaje y Comunicación.

Cuadro Nº 7

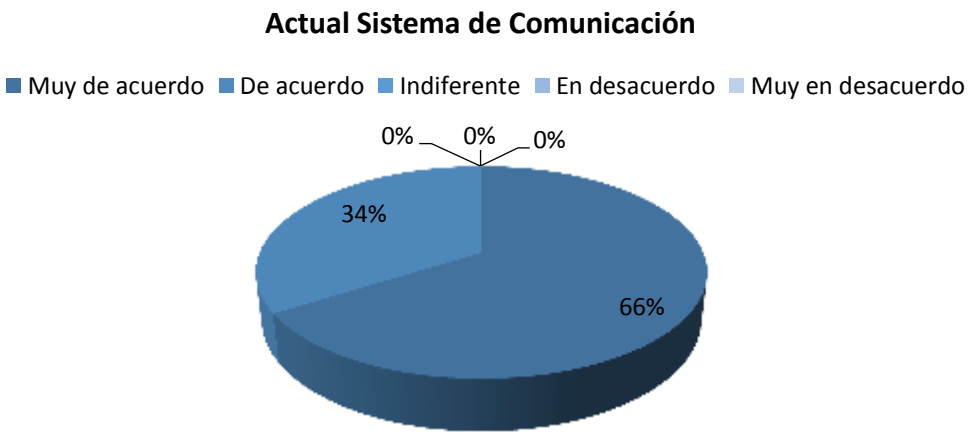
Cuadro de Respuestas - Encuestas a Docentes

	RESPUESTAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
5	Muy de acuerdo	2	66%
4	De acuerdo	1	34%
3	Indiferente	0	0%
2	En desacuerdo	0	0%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
TOTAL		**3**	**100%**

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada a los Docentes.

Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Gráfico Nº 6



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada a los Docentes.

Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Análisis: En este consulta la respuesta de los docentes fue con un margen muy positivo, respondiendo que están muy de acuerdo y de acuerdo con que la revista de información educativa puede fortalecer el método de aprendizaje de la asignatura de Lenguaje.

Enunciado Nº 6.- La Realidad Aumentada es la mejor opción para interactuar en tiempo real.

La Tecnología multimedia y su influencia en el Diseño Editorial para el aprendizaje interactivo de la asignatura de Lenguaje y Comunicación.

Cuadro Nº 8

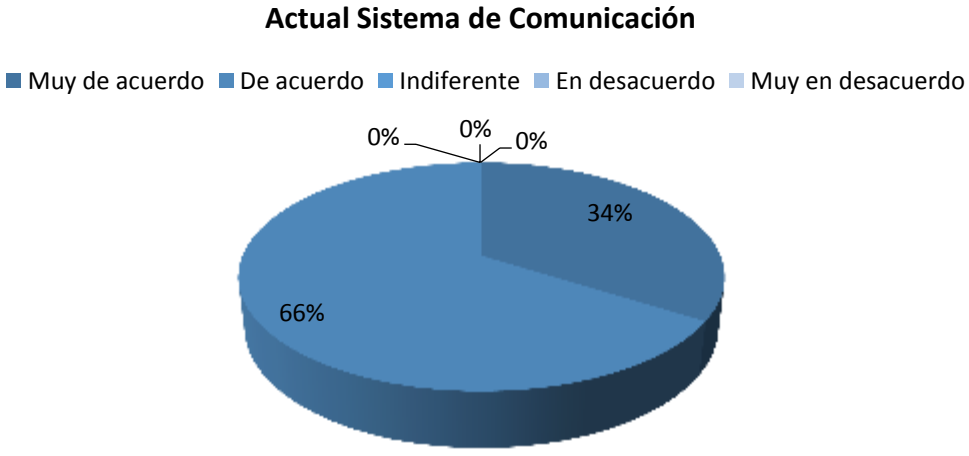
Cuadro de Respuestas - Encuestas a Docentes

	RESPUESTAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
5	Muy de acuerdo	1	34%
4	De acuerdo	2	66%
3	Indiferente	0	0%
2	En desacuerdo	0	0%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
TOTAL		**3**	**100%**

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada a los Docentes.

Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Gráfico Nº 7



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada a los Docentes.

Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Análisis: Los docentes respondieron de manera adecuada y de tal manera dando el paso a un método nuevo de aprendizaje por medio de la realidad aumentada, estando muy de acuerdo y de acuerdo con la interacción de este proyecto educativo.

Enunciado Nº 7.- La Realidad Aumentada es una forma didáctica de aprender e informarse.

La Tecnología multimedia y su influencia en el Diseño Editorial para el aprendizaje interactivo de la asignatura de Lenguaje y Comunicación.

Cuadro Nº 9

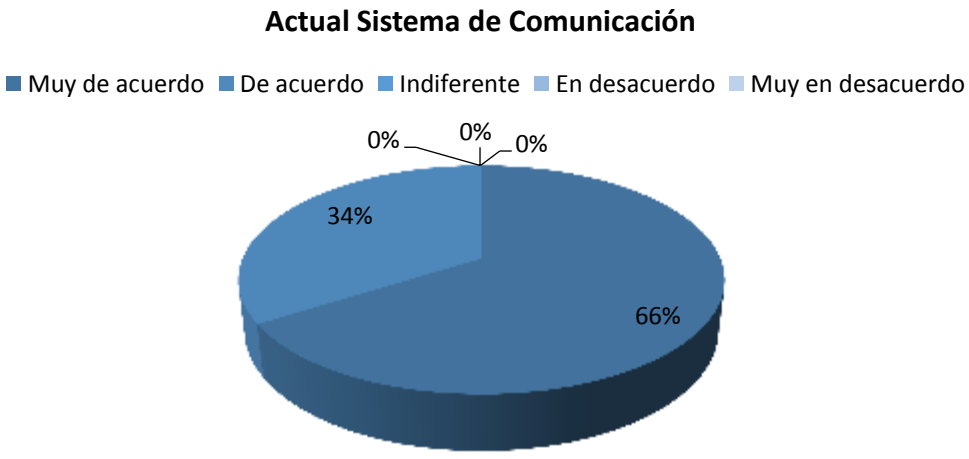
Cuadro de Respuestas - Encuestas a Docentes

	RESPUESTAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
5	Muy de acuerdo	2	66%
4	De acuerdo	1	34%
3	Indiferente	0	0%
2	En desacuerdo	0	0%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
TOTAL		**3**	**100%**

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada a los Docentes.

Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Gráfico Nº 8



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada a los Docentes.

Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Análisis: En esta consulta los docentes estuvieron muy de acuerdo y de acuerdo, con la propuesta de implementar una revista didáctica que ayude aprender e informarse con un plus agregado que es la realidad aumentada.

Enunciado Nº 8.- La asignatura de Lenguaje y Comunicación debe impartirse a través de un Medio impreso Didáctico.

La Tecnología multimedia y su influencia en el Diseño Editorial para el aprendizaje interactivo de la asignatura de Lenguaje y Comunicación.

Cuadro Nº 10

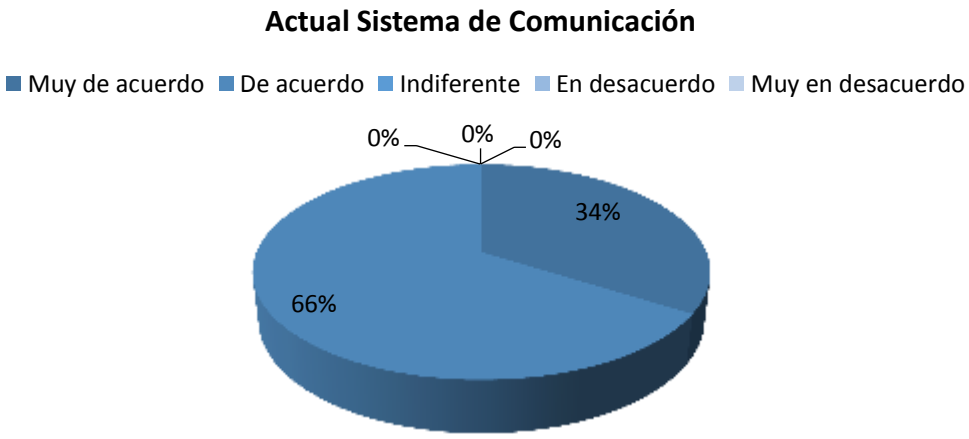
Cuadro de Respuestas - Encuestas a Docentes

	RESPUESTAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
5	Muy de acuerdo	1	34%
4	De acuerdo	2	66%
3	Indiferente	0	0%
2	En desacuerdo	0	0%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
TOTAL		**3**	**100%**

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada a los Docentes.

Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Gráfico Nº 9



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada a los Docentes.

Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Análisis: De forma positiva dieron su respuesta los docentes estando muy de acuerdos y de acuerdo, de tal manera que dan a entender que es beneficioso impartir la asignatura de Lenguaje y Comunicación, mediante una revista impresa y didáctica.

Enunciado Nº 9.- Una Revista con Realidad Aumentada te ayudaría a conocer métodos didácticos e innovadores.

La Tecnología multimedia y su influencia en el Diseño Editorial para el aprendizaje interactivo de la asignatura de Lenguaje y Comunicación.

Cuadro Nº 11

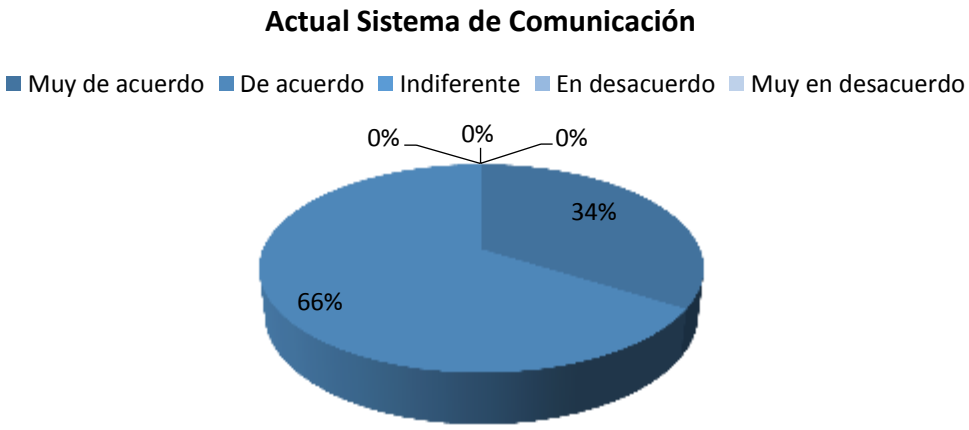
Cuadro de Respuestas - Encuestas a Docentes

	RESPUESTAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
5	Muy de acuerdo	1	34%
4	De acuerdo	2	66%
3	Indiferente	0	0%
2	En desacuerdo	0	0%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
TOTAL		**3**	**100%**

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada a los Docentes.

Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Gráfico Nº 10



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada a los Docentes.

Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Análisis: El total de los docentes encuestados respondieron en estar de acuerdo y en cierta parte muy de acuerdo en que la realidad aunmentada ayudaría a ganarse el interes de los estudiantes con nuevos métodos que aporten algo didáctico e innovador.

Encuesta realizada a los ESTUDIANTES de la Carrera de Diseño Gráfico

Enunciado Nº 1.- La asignatura de Lenguaje y Comunicación cumple con las expectativas didácticas.

La Tecnología multimedia y su influencia en el Diseño Editorial para el aprendizaje interactivo de la asignatura de Lenguaje y Comunicación.

Cuadro Nº 12

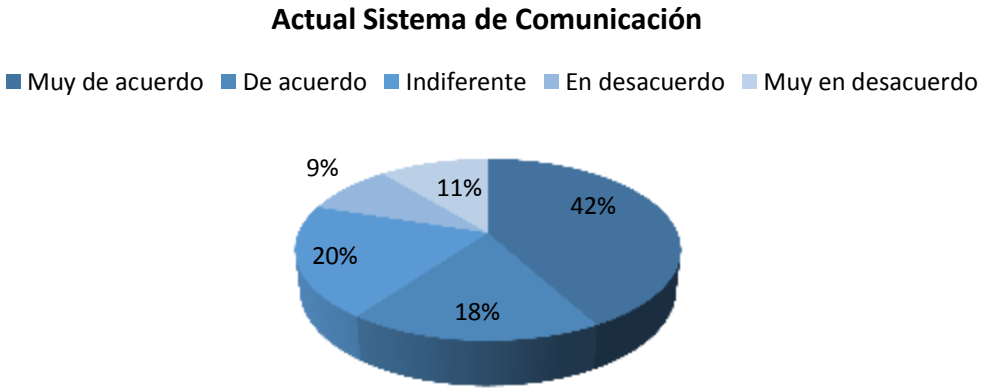
Cuadro de Respuestas - Encuestas a Estudiantes

	RESPUESTAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
5	Muy de acuerdo	27	42%
4	De acuerdo	12	18%
3	Indiferente	13	20%
2	En desacuerdo	6	9%
1	Muy en desacuerdo	7	11%
TOTAL		**65**	**100%**

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en los Estudiantes.

Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Gráfico Nº 11



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada a los Docentes.
Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Análisis: Para los estudiantes en general la asignatura de Lenguaje y Comunicación, según los ítem estuvieron parcializados, dando como esencia que existe un grupo que está muy de acuerdo y de acuerdo con un 42% y 18% mientas tanto existe una menoría que está en desacuerdo con un 9%.

Enunciado Nº 2.- Es importante la Lectura, Redacción y Escritura en el método de enseñanza de la Carrera de Diseño Gráfico.

La Tecnología multimedia y su influencia en el Diseño Editorial para el aprendizaje interactivo de la asignatura de Lenguaje y Comunicación.

Cuadro Nº 13

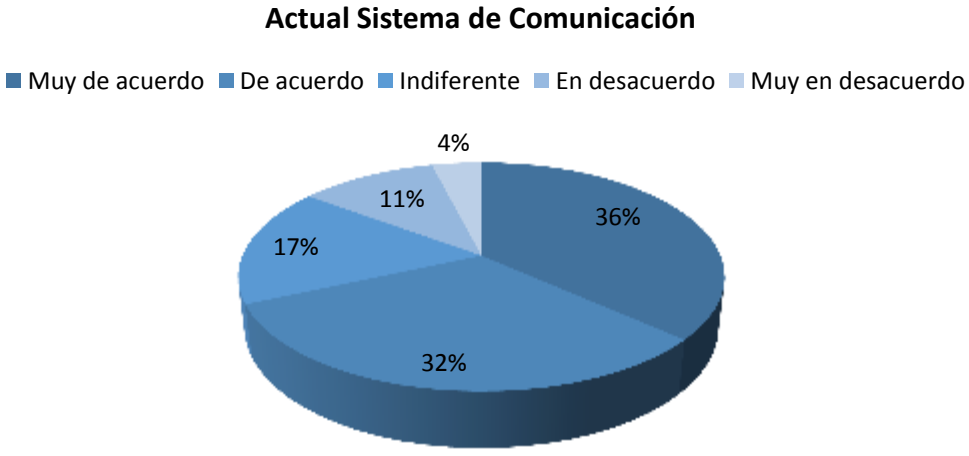
Cuadro de Respuestas - Encuestas a Estudiantes

	RESPUESTAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
5	Muy de acuerdo	24	37%
4	De acuerdo	20	31%
3	Indiferente	11	17%
2	En desacuerdo	7	11%
1	Muy en desacuerdo	3	4%
TOTAL		**65**	**100%**

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en los Estudiantes.

Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Gráfico Nº 12



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada a los Docentes.
Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Análisis: La mayoría de los estudiantes están muy de acuerdo con un margen del 37% de aceptación, al igual que existe un grupo que le es indiferente el ítem de estas preguntas con un 17% de parcialidad y por concluir con un pequeño grupo que es en muy en desacuerdo con un 4% en el cual pregunta en general es sobre la Lectura, Redacción y Escritura.

Enunciado Nº 3.- Está de acuerdo que los estudiantes actualicen sus conocimientos de una manera constante con el uso de las reglas gramaticales.

La Tecnología multimedia y su influencia en el Diseño Editorial para el aprendizaje interactivo de la asignatura de Lenguaje y Comunicación.

Cuadro Nº 14

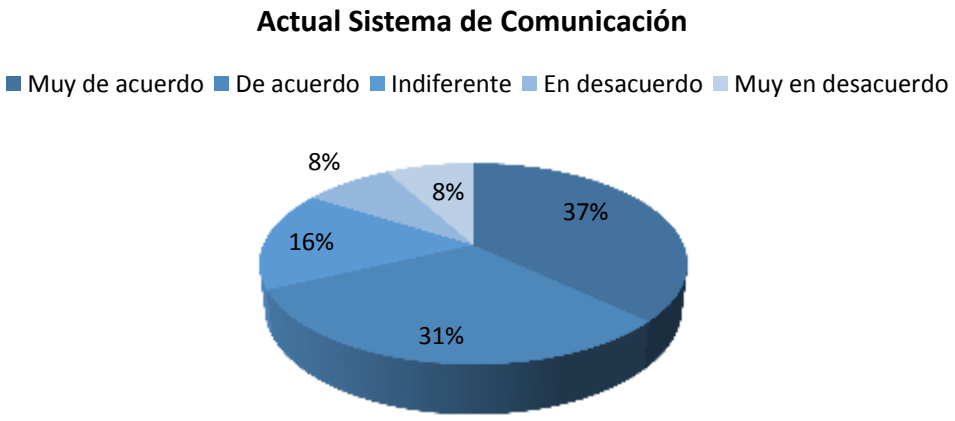
Cuadro de Respuestas - Encuestas a Estudiantes

	RESPUESTAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
5	Muy de acuerdo	24	37%
4	De acuerdo	20	31%
3	Indiferente	11	16%
2	En desacuerdo	5	8%
1	Muy en desacuerdo	5	8%
TOTAL		**65**	**100%**

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en los Estudiantes.

Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Gráfico Nº 13



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada a los Docentes.

Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Análisis: Un gran número de estudiantes están de acuerdo con que se actualicen los conocimientos dando como resultado que un porcentaje de los encuestados indican estar muy de acuerdo y de acuerdo con un 37% y 31%, mientras que el restante está los que piensan que el uso gramatical es algo indiferente y lo posesionan estando en desacuerdo.

Enunciado Nº 4.- La asignatura de Lenguaje y Comunicación debe ser impartida de una forma didáctica.

La Tecnología multimedia y su influencia en el Diseño Editorial para el aprendizaje interactivo de la asignatura de Lenguaje y Comunicación.

Cuadro Nº 15

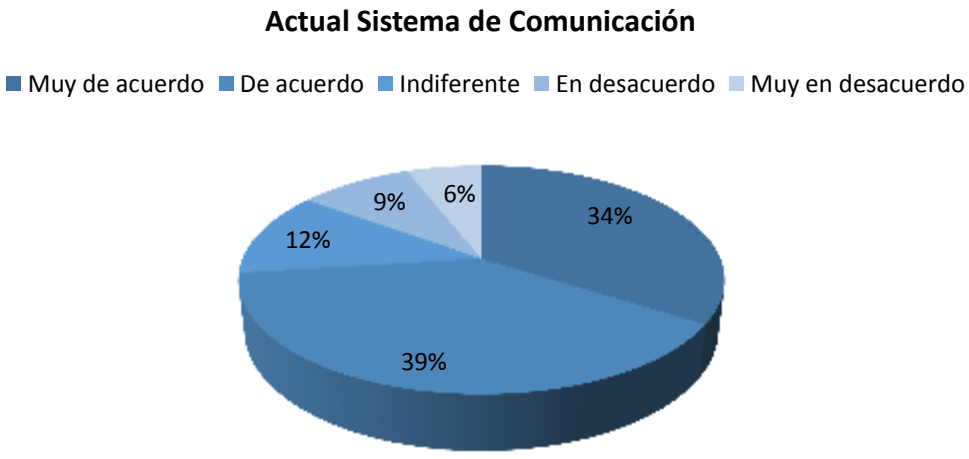
Cuadro de Respuestas - Encuestas a Estudiantes

	RESPUESTAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
5	Muy de acuerdo	22	34%
4	De acuerdo	25	39%
3	Indiferente	8	12%
2	En desacuerdo	6	9%
1	Muy en desacuerdo	4	6%
TOTAL		**65**	**100%**

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en los Estudiantes.

Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Gráfico Nº 14



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada a los Docentes.
Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Análisis: Un gran porcentaje de los encuestados consideran en estar de acuerdo con un 39% que la asignatura de Lenguaje y Comunicación debe ser impartida de forma didáctica para poder alcanzar un mejor aprendizaje, mientras tanto existe un pequeño grupo en estar muy en desacuerdo con un 4% dando a notar su falta de interés por la asignatura.

Enunciado Nº 5.- Utiliza los medios impresos para realizar investigaciones sobre temas específicos.

La Tecnología multimedia y su influencia en el Diseño Editorial para el aprendizaje interactivo de la asignatura de Lenguaje y Comunicación.

Cuadro Nº 16

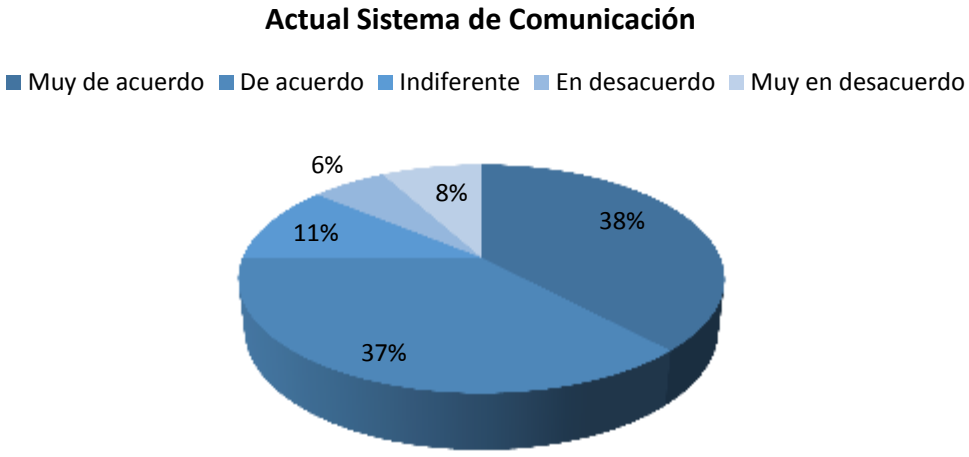
Cuadro de Respuestas - Encuestas a Estudiantes

	RESPUESTAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
5	Muy de acuerdo	25	38%
4	De acuerdo	24	37%
3	Indiferente	7	11%
2	En desacuerdo	4	6%
1	Muy en desacuerdo	5	8%
TOTAL		**65**	**100%**

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en los Estudiantes.

Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Gráfico Nº 15



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada a los Docentes.

Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Análisis: Para esta consulta, la gran mayoría de los encuestados respondieron en estar muy de acuerdo con un 38% en la utilización de medios impresos al momento de investigar sobre un tema en específico, mientras que existe un grupo de estudiantes que les resulta indiferente el tema de aplicación al momento de realizar una investigación que tenga relevancia.

Enunciado Nº 6.- Considera que una Revista de Información Educativa, mejore el método de aprendizaje en la asignatura de Lenguaje y Comunicación.

La Tecnología multimedia y su influencia en el Diseño Editorial para el aprendizaje interactivo de la asignatura de Lenguaje y Comunicación.

Cuadro Nº 17

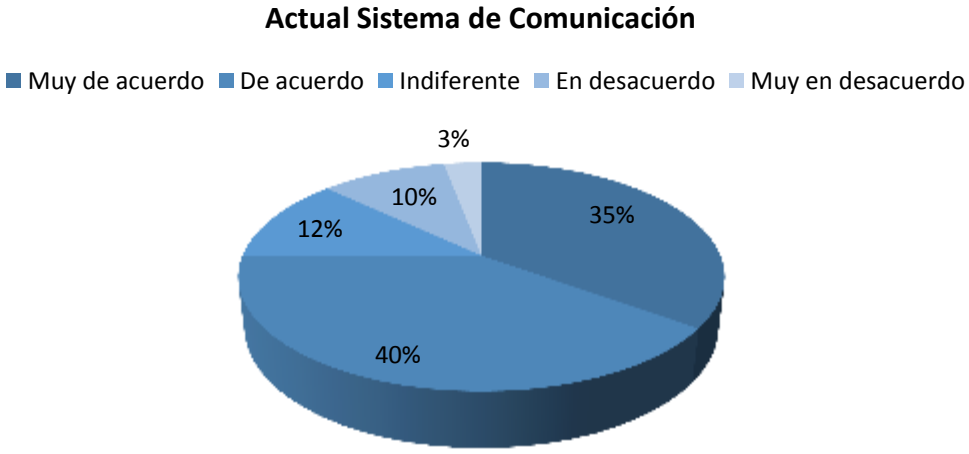
Cuadro de Respuestas - Encuestas a Estudiantes

	RESPUESTAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
5	Muy de acuerdo	23	35%
4	De acuerdo	26	40%
3	Indiferente	8	12%
2	En desacuerdo	6	10%
1	Muy en desacuerdo	2	3%
TOTAL		**65**	**100%**

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en los Estudiantes.

Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Gráfico Nº 16



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada a los Docentes.

Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Análisis: En este ítem, se obtuvo como resultado de un grupo de encuestado en estar de acuerdo con el 40% y muy de acuerdo con un 35% a la implementación de una revista informática educativa que fortalezcan los conocimientos de todos los estudiantes.

Enunciado Nº 7.- La Realidad Aumentada es la mejor opción para interactuar en tiempo real.

La Tecnología multimedia y su influencia en el Diseño Editorial para el aprendizaje interactivo de la asignatura de Lenguaje y Comunicación.

Cuadro Nº 18

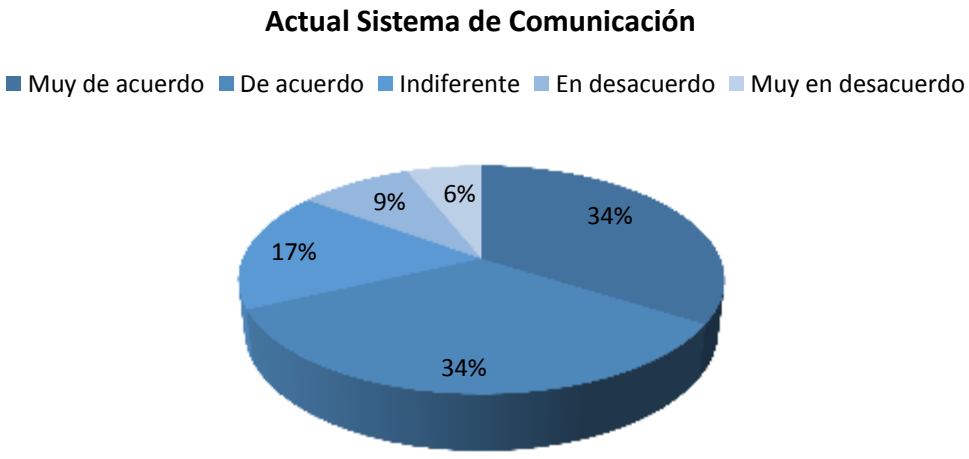
Cuadro de Respuestas - Encuestas a Estudiantes

	RESPUESTAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
5	Muy de acuerdo	22	34%
4	De acuerdo	22	34%
3	Indiferente	11	17%
2	En desacuerdo	6	9%
1	Muy en desacuerdo	4	6%
TOTAL		**65**	**100%**

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en los Estudiantes.

Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Gráfico Nº 17



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada a los Docentes.

Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Análisis: El interés por conocer algo nuevo dio como resultado en un grupo de encuestados que respondieron, estar muy de acuerdo con un 34% en tener una opción con la realidad aumentada al momento de adquirir ciertos conocimientos.

Enunciado Nº 8.- La Realidad Aumentada es una forma didáctica de aprender e informarse.

La Tecnología multimedia y su influencia en el Diseño Editorial para el aprendizaje interactivo de la asignatura de Lenguaje y Comunicación.

Cuadro Nº 19

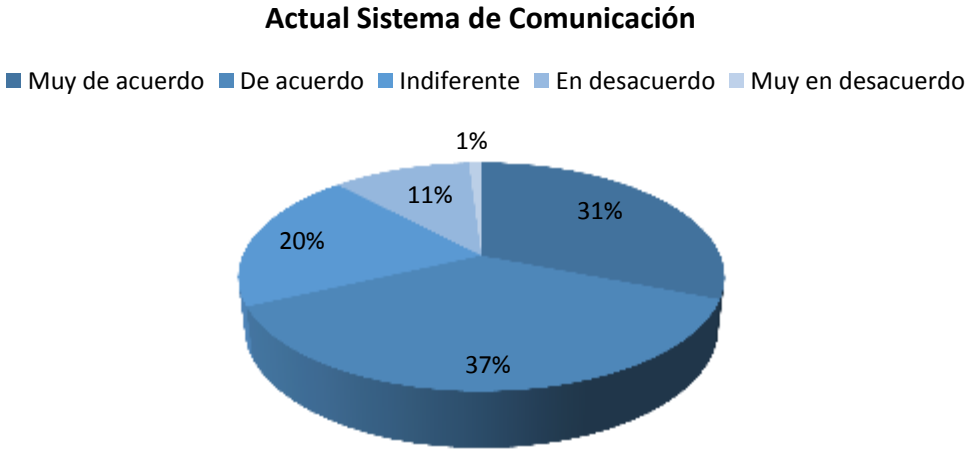
Cuadro de Respuestas - Encuestas a Estudiantes

	RESPUESTAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
5	Muy de acuerdo	20	31%
4	De acuerdo	24	37%
3	Indiferente	13	20%
2	En desacuerdo	7	11%
1	Muy en desacuerdo	1	1%
TOTAL		**65**	**100%**

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en los Estudiantes.

Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Gráfico Nº 18



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada a los Docentes.
Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Análisis: Pensar en que la realidad aumentada puede formar parte del proceso de aprendizaje de los estudiantes es muy satisfactorio y se respalda con la aceptación de un grupo de encuestados en que están de acuerdo con un 37% en desear adquirir una revista interactiva.

Enunciado Nº 9.- La asignatura de Lenguaje y Comunicación debe impartirse a través de un Medio impreso Didáctico.

La Tecnología multimedia y su influencia en el Diseño Editorial para el aprendizaje interactivo de la asignatura de Lenguaje y Comunicación.

Cuadro Nº 20

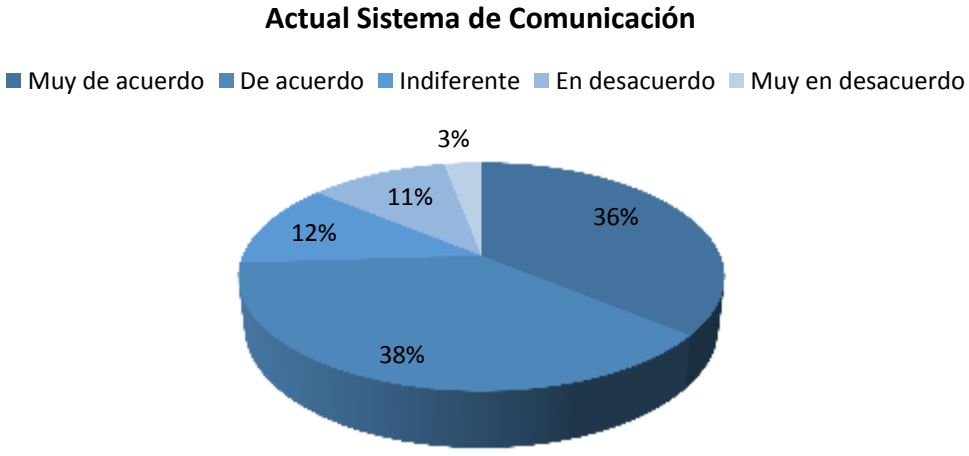
Cuadro de Respuestas - Encuestas a Estudiantes

	RESPUESTAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
5	Muy de acuerdo	23	36%
4	De acuerdo	25	38%
3	Indiferente	8	12%
2	En desacuerdo	7	11%
1	Muy en desacuerdo	2	3%
TOTAL		**65**	**100%**

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en los Estudiantes.

Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Gráfico Nº 19



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada a los Docentes.
Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Análisis: La mayoría de los encuestados respondieron en estar muy de acuerdo y de acuerdo con un 36% y 38% a que la asignatura de Lenguaje y Comunicación se imparta a través de un medio impreso didáctico que ayude al fácil entendimiento de los usos y aplicación en el lenguaje en general.

Enunciado Nº 10.- Una Revista con Realidad Aumentada te ayudaría a conocer métodos didácticos e innovadores.

La Tecnología multimedia y su influencia en el Diseño Editorial para el aprendizaje interactivo de la asignatura de Lenguaje y Comunicación.

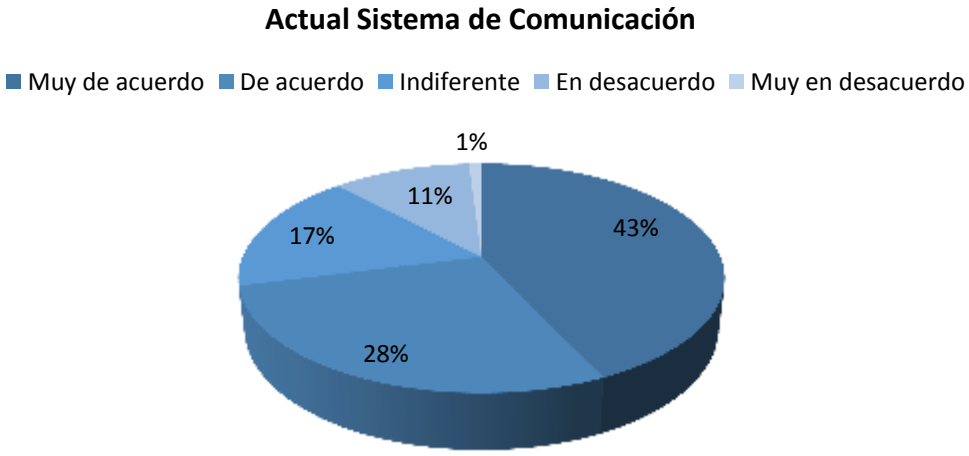
Cuadro Nº 21

Cuadro de Respuestas - Encuestas a Estudiantes

	RESPUESTAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
5	Muy de acuerdo	28	43%
4	De acuerdo	18	28%
3	Indiferente	11	17%
2	En desacuerdo	7	11%
1	Muy en desacuerdo	1	1%
TOTAL		**65**	**100%**

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en los Estudiantes.
Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Gráfico Nº 20



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada a los Docentes.
Elaborado: Roberto Pauta y Adriana Sarango

Análisis: La mayoría de los estudiantes con un 43% están muy de acuerdo a que una revista de realidad aumentada puede ayudar en cierta manera a conocer nuevos métodos didácticos e innovadores dentro de la educación de tercer nivel.

Discusión de los Resultados

El análisis obtenido mediante los resultados en las tabulaciones de las encuestas, dentro de la investigación tiene como base primordial la implementación de una revista interactiva con un plus de la Realidad Aumentada, para la difusión y reconocimiento de usos y aplicaciones en la asignatura de Lenguaje y Comunicación para los estudiantes del 1er. Semestre de la Carrera de Diseño Gráfico, Universidad de Guayaquil.

Docentes – Carrera de Diseño Gráfico

Al finalizar con las encuestas a los docentes de la Carrera de Diseño Gráfico, se pudo obtener un resultado positivo el cual indica que la propuesta de la implementación de la revista interactiva, tendría una buena aceptación en los docentes en particular, porque ayuda al aprendizaje de nuevos métodos en los cuales se puede adquirir la información, adicionándole un detalle tecnológico que compromete al estudiante para que se interese en temas fundamentales en el área del lenguaje, redacción y escritura.

Estudiantes – Carrera de Diseño Gráfico

En el proceso de las encuestas a los estudiantes de diseño, se obtuvo como resultado final la aceptación de un grupo mayoritario para dar paso a la implementación de la revista interactiva, el cual los estudiantes son conscientes que los ayudará a obtener un mejor resultado en el proceso académico. Un gran porcentaje está a favor del cambio, lo novedoso según los estudiantes seria el efecto de Realidad Aumentada que tendría la revista con videos animaciones básicas e imágenes en formato GIF.

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones:

El método de enseñanza o material de apoyo de los docentes no es suficiente para que los estudiantes se comprometan con la asignatura de Lenguaje y Comunicación. Es recomendable que la tecnología se implemente dentro de las aulas de clases para el aprendizaje del estudiante. Existen muchas falencias en los estudiantes en temas relacionados con los usos y aplicaciones del lenguaje.

Recomendaciones:

Incorporar nuevos temas tal como es la Realidad Aumentada en la que se logren realizar proyectos en los estudiantes y que conozcan más sobre esta nueva herramienta digital, en la que se logre ejecutar los propósitos en conocimientos.

Todo implemento que sea para adquirir conocimiento debe de ser implementado en la carrera de Diseño Gráfico para mejorar el rendimiento del estudiante. El adecuado manejo de la tecnología es base fundamental para la formación de cualquier individuo. Es considerable tener proyectos que ayuden a obtener un alto índice de producción para marcar precedentes dentro y fuera de la carrea de Diseño Gráfico.

Proyectar la revista de realidad aumentada como unas de las nuevas técnicas digitales en la carrera de Diseño Gráfico, y sea tomada como parte del aprendizaje en asignaturas que lo necesiten.

CAPITULO IV

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA PROPUESTA

Hoy en día los medios impresos como las revistas han sido los más buscados por las personas, pero que nos dicen si la tecnología se hace parte de ellos, de la manera en que los lectores interactúen entre sí tales como en sus contenidos ya sean novedosos. Cuando mencionamos la **REALIDAD AUMENTADA** sobre un papel muchas personas se preguntaran **¿De qué se trata?** O ¿**Cómo vera en un video sobre el papel?** Es por eso que es una técnica innovadora que trata de llegar de una mejor manera hacia el lector, es como ver una imagen que es estática sobre una hoja, y que luego a través de un Smartphone pueda moverse y que a su vez sea útil para todos. Una revista con la nueva herramienta de **REALIDAD AUMENTADA** permitirá que el contenido visual sea persuasivo para la persona que lo lee y lo llegue a interpretar, ya que de esta manera se podrá llegar al subconsciente de cada individuo, y así pueda entender del tema que se trata más que todo para el joven que pueda llegar a comentar y compartir información del mismo.

Título de la Propuesta

Revista de Realidad Aumentada para la difusión y reconocimiento de usos de aplicaciones de Lenguaje Y Comunicación.

Justificación

Mediante la investigación queremos aportar con una solución que existe dentro de la Carrera de Diseño Gráfico Facultad de Comunicación Social, para enriquecer el desarrollo del aprendizaje en la asignatura de **LENGUAJE Y COMUNICACIÓN** en los estudiantes del 1 Semestre, mediante una Revista de **REALIDAD AUMENTADA**, en la que se logre aprender de una manera didáctica para la difusión de varios temas informáticos en el conocimiento de usos y aplicaciones en la asignatura.

Para permitir que el estudiante obtenga el estudio adecuado y que pueda llegar con precisión la información sobre la asignatura, optamos por una **REVISTA** que sin duda es distinta a las demás, ya que aparte de tocar temas sobre el uso de la Gramática y Tips que te ayuden a mejorar la **ORTOGRAFÍA** conjuntamente con el sílabo de todos temas que se darán durante el período del semestre, resaltando el **PLUS** que le dará la revista la realidad aumentada, en la que vamos a proyectar videos, animaciones, imágenes que podrás verlo en **3D**. La revista estará elaborada mediante capas virtuales donde los estudiantes podrán entender y practicarlos mejor con informaciones digitales.

La revista será impresa pero que a su vez es digital por los contenidos virtuales que tendrá, posteriormente estará en conjunto con una aplicación que se llama **"LAYAR"** que se manejará a través del **CELULAR**, TABLET y **PC**, en donde fácilmente se podrá descargar a través de **GOOGLE PLAY**, **PLAY STORE** y entre otras. Este medio permite escanear las publicaciones mediantes un código llamado **QRCODE** o **QR** en la que se podrá realizar la **REALIDAD AUMENTADA,** donde cobran vida a través de esta aplicación, gracias a esta **APP** puedes pasar de lo estático a lo virtual.

Es importante destacar este medio es que se obtenga la atención necesaria y adecuada en los profesionales, que nos representen como grandes Diseñadores con una buena Redacción, Comunicación y Escritura y mediante estos 3 temas podamos desarrollar un producto en arte, y de esta manera logremos desempeñar y cumplir requerimientos artísticos en el diseño para el País. El docente va a poder impartir sus clases en base a las necesidades del estudiante estableciendo un ambiente favorable para el aprendizaje.

Fundamentación

Realidad Aumentada

Realidad Aumentada también llamada **"RA"** es unas de las herramientas tecnológicas más usadas hoy en día en la educación, la Revista de Realidad Aumentada tiene como propósito persuadir en el aprendizaje estudiantil , ya que sirve como un elemento de apoyo para la formación en la que ayude y facilite aprender más sobre la materia.

El objetivo de la Revista (RA) es permitir la interacción en el aprendizaje del joven ya que muchas veces para el estudiante prestar atención a las clases los llegan a desmotivar, el avance tecnológico que tiene esta herramienta y técnica para llegar al público es por la originalidad de presentar objetos, personas, etc de manera virtual. Hoy en día la Revista de EEUU llamada ESQUIERE tiene una gran demanda en sus lectores. El director de la revista Americana David (Granger 2009) afirma: "Por tanto, como se ha visto anteriormente, la realidad aumentada en este caso fue de nivel 0 –mediante marcador en 2D– y, además, se trataba de un producto hecho para ordenadores con Windows o Mac, nada de Smartphone para toda parte de la población "(p.19). En el Ecuador el tema de la Realidad Aumentada es desconocido por los lectores, ya que hoy en día lo que se venden solo son revistas o

periódicos estáticos de simples papeles, es por eso que se trata de incorporar e innovando una revista nueva más que todo en la carrera de Diseño Gráfico ya que es la rama al arte y la tecnología, de esta manera se trata de incentivar al estudiante a que lea y llegar a su subconsciente para permanecer en ellos.

Descripción de la Aplicación Layar

Figura #1: Fuente de www.layar.com

Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Layar es una herramienta tecnológica en aplicación móvil, pc, Tablet etc. Descargable gratuitamente y fácil de usar, su principal función es representar de una manera virtual algo estático y convertirlo en movimiento, logrando interactuar con el público espectador. Su función es de tal manera escanear un medio impreso que logre tener código **QR**, o establecer el logo de la aplicación para que identifiquen que puede ser escaneada por su móvil. Esta nueva herramienta fue lanzada en el año 2009 en la ciudad de España por los jóvenes Claire Boonstra, Raimo van der Klein, Maarten Lens-Fitz Gerald, en la que realizaron esta nueva adicción en el marketing.

Herramienta de Diseño utilizado Adobe Illustrator

Figura #2: Software Adobe Illustrator CS6

Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Adobe Illustrator es una aplicación en la que también puedes realizar información visual, vectorial y elementos del diseño gráfico tales como las composiciones y artes, esto lo requieren y usan empresas que viven del diseño. En la realización de la propuesta es necesario poder armar: logo, texto para poderles dar un buen acabado digital y logre ser impactante para el público

Herramienta de Diseño utilizado Adobe Photoshop

Figura #3: Software Adobe Photoshop CS6

Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Adobe Photoshop es uno de los programas en lo que se llega a utilizar para realizar retoques en las fotografías, e imágenes sus herramientas son múltiples ya que te permite entender hasta las opciones en 2D Y 3D, en la que te ayude obtener un mejor.

Mediante este programa realizaremos las fotos que vamos a lograr capturar, como resultado formaran parte de la propuesta.

Herramienta de Diseño utilizado Adobe Indesign

Figura #4: Software Adobe InDesign CS6

Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Adobe InDesign es una herramienta muy útil para el que redacta Información como es el Diseño Editorial todo lo que es referente a páginas e impresiones documentos, libros revistas, PDF, y multimedia etc. En dicho programa es la que le daremos vida a la revista, ya que mediante maquetación y redacción que nos basaremos en los temas que vamos a tocar estratégicamente. Las herramientas que nos brinda Adode Indesign nos da la facilidad de entender y visualizar como quedará nuestra revista, su uso es sencillo por lo que sólo se manejan textos en párrafos, y también nos permite incorporar varios formatos de archivos hasta como en audio y video.

Herramienta de Diseño utilizado After Effects

Figura #5: Software Adobe InDesign CS6

Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

After Effects es uno de los programas de interacción que te permite crear videos, animaciones con audio, llegando a realizar composiciones digitales a través de los gráficos. Es uno de las herramientas utilizadas hoy en día para elaborar los Motion Graphic. Mediante este programa realizaremos los videos para la revista animada que estarán ubicadas en cada sección de la revista en (RA).

Herramienta de la aplicación para realizar la Realidad Aumentada Layar

Figura #6: Aplicación Online de la página de LAYAR https://www.layar.com/
Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

La herramienta **LAYAR** te ofrece vía Online es una página que está en Ingles pero es fácil de manipular, en aquella aplicación es donde realizaremos lo novedoso de la revista, aquí es donde se verán los artículos y videos interactivos para el estudiante. Esta técnica va de la mano con la aplicación que ya se debe tener descargada e instalada en el móvil para poderle dar el uso respectivo.

Cuando se proceda a elaborar los **(RA)** mediante códigos QR o solo facilitando el logo de la aplicación sobre la imagen que se va a escanear. Aquí te brindan las herramientas necesarias cuando quieras insertar la animación, videos, páginas, entre otras más opciones novedosas.

Objetivos De La Propuesta

Objetivo General

- Desarrollar el nivel de interpretación de la lectoescritura, para generar conocimiento relevante sobre lenguaje y comunicación.

Objetivos Específicos

- Crear una Revista para los estudiantes con interacción de videos e imágenes, con temas, tips, y sílabos sobre la asignatura de Lenguaje y Comunicación / Ortografía, con la finalidad que se obtenga positivamente una correcta escritura en la que se logre ampliar sus oportunidades tanto en lo laboral como en lo académico, contribuyendo a la formación de una buena imagen profesional.

- Reunir la información necesaria sobre la materia de Lenguaje y Comunicación para la elaboración de la revista.

- Difundir la Revista de Realidad Aumentada a los estudiantes del 1er semestre sobre la asignatura de Lenguaje y Comunicación en la Carrera de Diseño Gráfico, mediante publicidades y promociones que se darán dentro de la carrera, de esta manera conocerán la facilidad que tienen para aprender.

Importancia

La Revista de **REALIDAD AUMENTADA** es importante porque nos basamos en las necesidades del estudiante para el mejoramiento del aprendizaje, la **REVISTA** está enfocada a temas de suma importancia que van de la mano con el Sílabo de la materia de Lenguaje y Comunicación. Posteriormente también daremos Tips, Usos de la Ortografía, Videos con Interacción, recordemos que la motivación es la pieza principal para los estudiantes que sientan aquel interés por aprender.

Factibilidad de la Propuesta

Este Proyecto se lo puede dirigir mediante el apoyo de las autoridades, profesores y estudiantes de la carrera de diseño gráfico de la Universidad de Guayaquil. De acuerdo con la información que se ha llegado a reunir, se deduce que existen vacíos sobre el uso de los temas Gramaticales / Lenguaje y Comunicación. Para la factibilidad de esta Revista se tomarán en cuenta los siguientes aspectos:

Factibilidad Técnica

La realidad aumentada conocida también como **RA** permite acceder al mundo virtual mediante aplicaciones que mantengan este tipo de formato para lograr convertir en información visual a digital, **(RA)** es compatible con todo archivo, programas del diseño Gráfico que les facilita su edición en la plataforma. Esta aplicación es una de ellas, mediante su página web te permite como usuario la creación de un objeto virtual, ya sea en publicidad, revistas, libros que sirvan para el interés del ser humano llamada **LAYAR**. Esta nueva técnica (RA) tendrá como objetivo mejorar el aprendizaje del joven y que a su vez permita compartir experiencias.

Factibilidad Financiera

Para la elaboración del presente proyecto se contará con un capital de $ 2.500 para 100 ejemplares de revista que se desarrollará cada 6 meses por la cual se considerará la inversión requerida para el diseño, materiales como la cartulina couche 300 grs. y 150 grs. para la revista, publicidad, recurso humano y de los demás medios que se solicite para la el desarrollo de la propuesta, de esta manera se logrará hacer un trabajo con responsabilidad y de calidad para que sea viable y tenga la aceptación necesaria del público lector.

Factibilidad de Recursos Humanos

Para la elaboración de la Revista con Realidad Aumentada se trabajó en unión de los encargados según su cargo. Para su elaboración primero se definió los departamentos con los que se contará realizarlo

Organigrama de cada Departamento

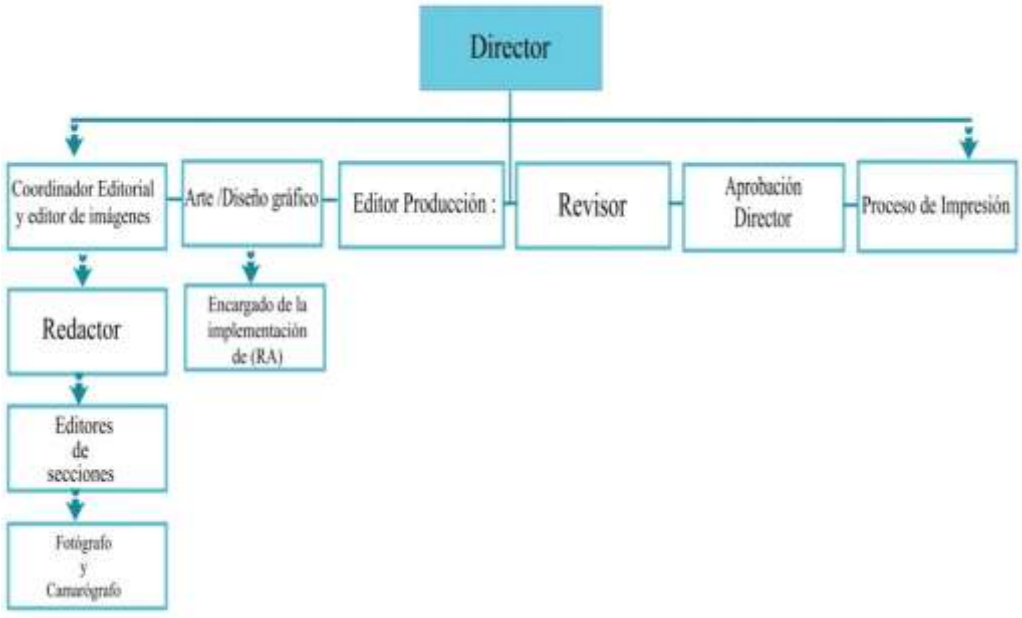


Figura #7: Organigrama de recursos humanos
Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Tabla 22
Departamentos de Recursos Humanos

No	Departamentos	Descripción
1	**Director**	Se encarga de dirigir y tomar decisiones con los temas que se trataran en su contenido
2	**Coordinador Editorial y editor de imágenes**	Llegan de acuerdo cual será la imagen, colores, fotografías que se incluirá en la revista
3	**Fotógrafo y Camarógrafo**	Se encargará de tomar fotos, y grabar los videos para la Realidad Aumentada
4	**Redactor**	La persona que se encargar de transcribir los temas de investigación.
5	**Editores de secciones:**	Es el que se va encargar de Diagramar cada sección cada parte de la revista
6	**Editor Producción :**	Es el encargado de Editar los Videos que se grabaran para la asignatura de Lenguaje y comunicación
7	**Arte /Diseño gráfico:**	Personas que se encargara de realizar el arte y diseño para la revista
8	**Revisor**	Es el que va a comprobar si todo está correcto
9	**Aprobación**	Persona que autoriza que es viable la revista como es el director
10	**Encargado de la implementación de (RA)**	Persona que se encargara de subir imágenes, videos en versión de (RA) en la página de Layar
11	**Proceso de Impresión**	Proceso final , impresión de cada parte de la revista

Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Ubicación Sectorial y Física de la Propuesta

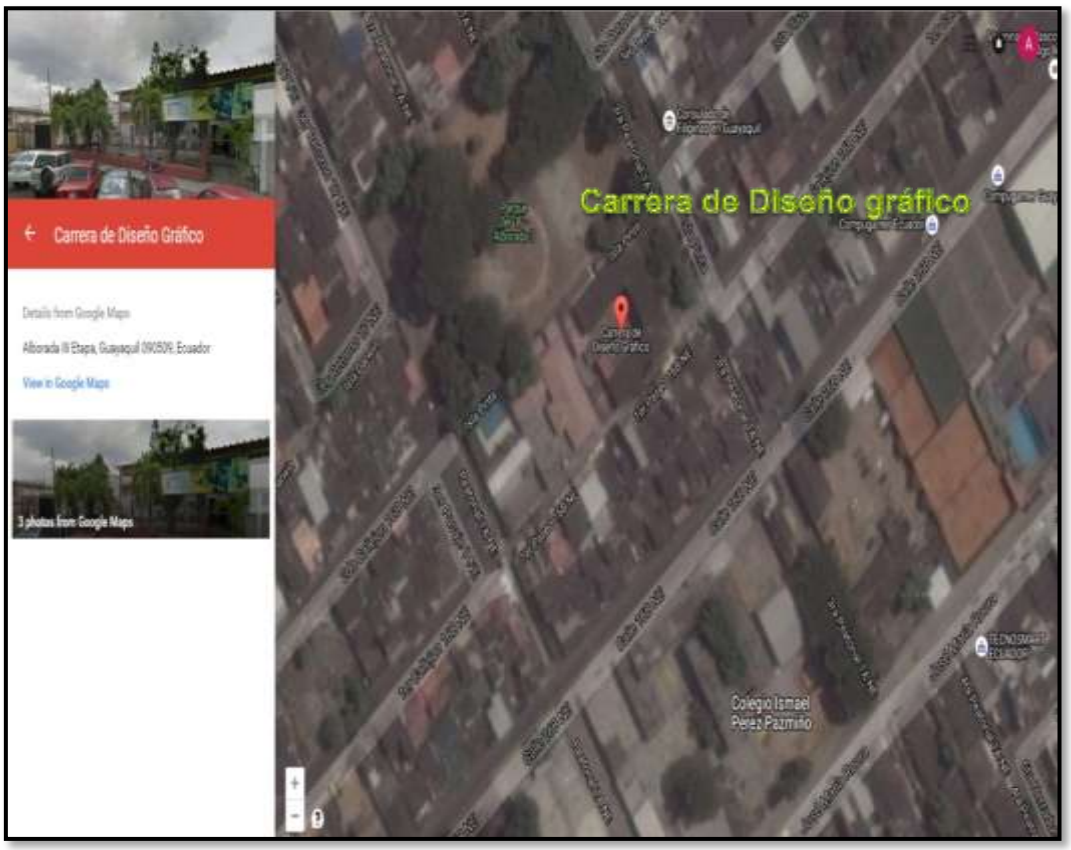


Figura #8: Ubicación Google Maps

Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Ciudad: Guayaquil.

Estudiantes: Carrera de Diseño Gráfico.

Universidad: Universidad de Guayaquil – Facultad de Comunicación Social – Carrera de Diseño Gráfico.

Dirección: Alborada.

Alcances

Acontinuación nos basaremos por 3 etapas refiriéndonos al alcance en corto mediano y largo plazo:

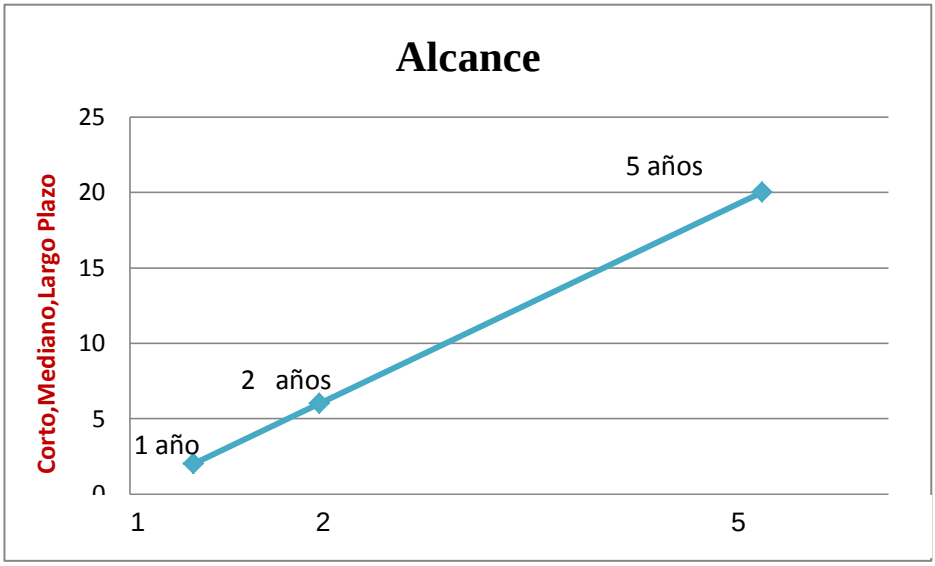
Etapa 1 : En corto plazo dentro dentro de 1 año el proyecto de la revista con realidad aumentada se dará a conocer durante los 6 primeros meses que es la duración de cada semestre de la unidad de Diseño Gráfico mediante los sílabos de estudios que se maneja la carrera, en el cual se tiene como finalidad mejorar los métodos de enseñanza, llevarlo a cabo de manera positiva para que el estudiante mejore su manera de redactar, escribir, y leer. Nos basaremos sólo en la asignatura de Lenguaje y Comunicación, que es lo que preocupa a los profesionales al momento de diseñar, en la que cometen faltas ortográficas o cuando envian trabajos de redacción. Este es unos de los propósito de la revista llenar cada vacio, entrenar al joven con temas de la gramática, Tips que ayuden en su aprendizaje y más que todo interactue el emisor como el receptor.

Etapa 2: En el mediano plazo a 2 años se logrará abarcar ahora a las facultades de diferentes Universidades, tales como la ESPOL,UEES,CASA GRANDE, entre otras mas instituciones que abarquen la carrera de Diseño Gràfico , implementando nuevos temas, tips que nos ayuden en el ámbito profesional como diseñadores, siendo los pioneros como carrera en implementar este tipo de técnica a través de una revista llevado a lo digital y virtual.

Etapa 3 : Nuestro último objetivo a largo plazo es extendernos de aquí unos a 5 años posesionarnos ya en el mercado como revista digital en todas las unidades, e instituciones, bibliotecas, ser reconocidos como carrera de **DISEÑO GRÁFICO** de la **FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL** los que lancen una revista con temas que se traten hoy en día

con Realidad Aumentada ya que es una técnica que en nuestra País no es tan común escuchar.

Grafico #21



Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Descripción de la Propuesta

La propuesta que llevaremos a cabo es la realización de una revista llamada **"TIMEDG"** con **REALIDAD AUMENTADA** de la asignatura de **LENGUAJE Y COMUNICACIÓN** materia que se imparte en los estudiantes de la carrera. La revista con (RA) tendrá su logo distintivo con sus respectivos colores que lo identifiquen como tales. La 1er edición de la revista contará con 30 páginas en la que se tratarán mediante el sílabo que se le otorga a cada docente para impartir sus clases, posteriormente cada estudiante tendrá su material para el aprendizaje, en la que cada página de la revista contará con videos interactivos. Para poder usar el editorial es necesario que cada estudiante descargue la aplicación para poder ver los video de la revista en realidad

aumentada, el nombre de la aplicación es **“LAYAR”,** esta herramienta es totalmente gratis al momento de descargarla, es necesario que el estudiante la obtenga para poder trabajar con la revista, de esta manera cada imagen que tenga el código QR con el teléfono se escanea el código de tal manera que la aplicación en el celular lo identifica y se logra ver el video dentro del **SMARTPHONE** de esta manera nos basaremos en la propuesta.

Descripción del usuario o beneficiario

La revista está dirigida para los estudiantes de la carrera de **DISEÑO GRÁFICO** del 1er. semestre jornada Matutina y Vespertina, asignatura de Lenguaje y Comunicación. Posteriormente los docentes de dicha asignatura también obtendrán la revista para que puedan impartir sus clases.

Misión

Aportar a través de nuevas técnicas de enseñanza tecnológicas, temas que se asocien con el aprendizaje del alumno refiriéndose a la asignatura de Lenguaje y Comunicación, de esta manera mejorar el sistema de enseñanza en la carrera de Diseño Gráfico, permitiendo la interacción entre el editor y el lector.

Visión

Convertir la Revista **TimeDG** con Realidad Aumentada en un instrumento de comunicación y aprendizaje educativo para el estudiante, para encaminarlos correctamente en el ámbito Profesional a través de valores Sociales, Éticos y Culturales en el desarrollo del buen vivir para nuestro País.

Etapas de Desarrollo

Especificaciones Técnicas

En la realización de la propuesta fue necesario precisar herramientas técnicas y tecnológicas en el **DISEÑO GRÁFICO** tales como: computadoras, teléfonos, cámara fotográfica e impresora. De este modo también se trabajó con programas tales como Adobe Indesign Adobe Photoshop y Adobe Illustrator, Adobe After Effects.

La revista **TIMEDG** con (RA) contara de varias páginas en donde cada sección tendrá imágenes con códigos **QR** , el usuario podrá acceder a la interacción solo es necesario escanear el código a través de su móvil donde deberá descargar una aplicación llamada **LAYAR** lo encuentra fácilmente en Play Store , con esta aplicación puede escanear cada imagen que se identifique con un código QR y podrá ver videos enlaces de páginas, hasta dar me gusta a la redes sociales de la revista.

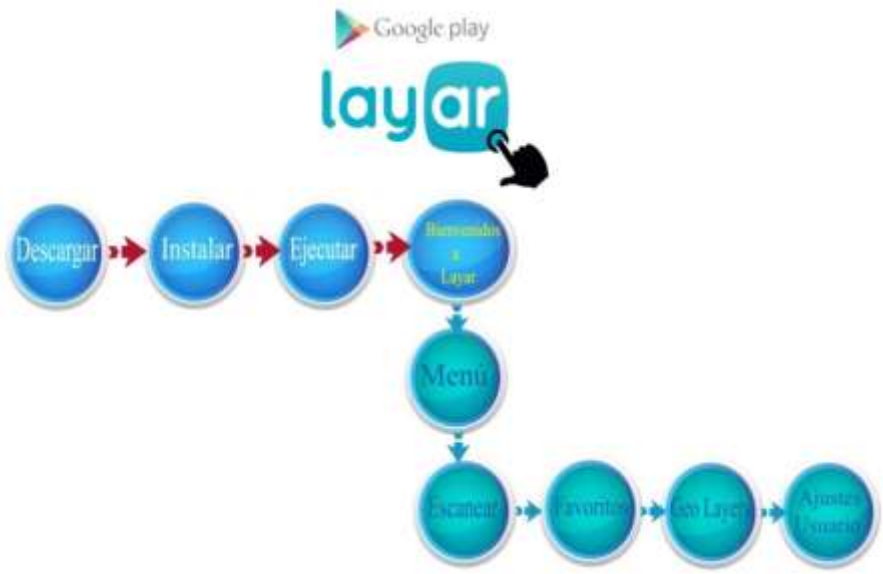


Figura #9: Pasos para descargar Layar.

Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Diseño del Nombre de la Revista

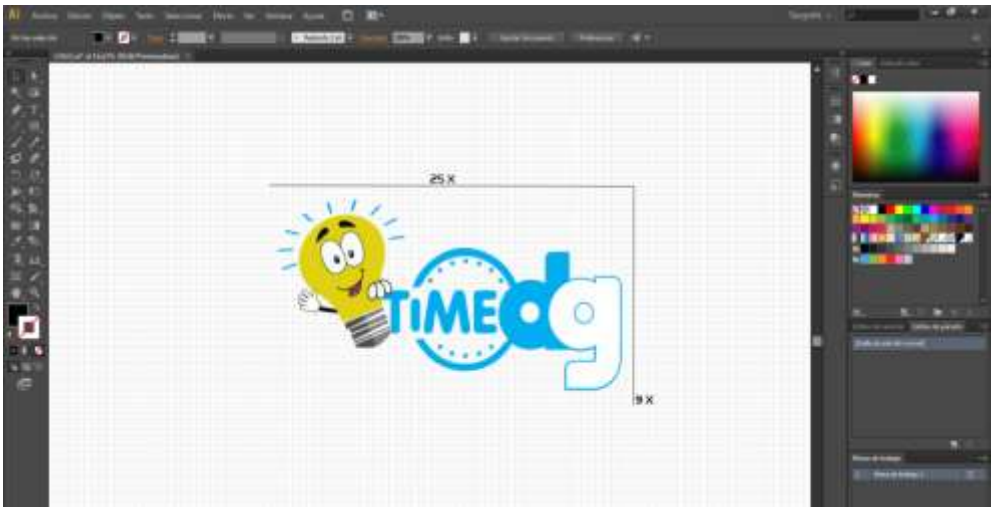


Figura #10: Diseño del nombre de la Revista.

Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

La imagen que representa como tal a la Revista tiene el nombre de **TIMEDG,** el nombre fue escogido refiriéndose al tiempo en el que el Diseñador se basa en realizar sus artes, su Isotipo el de un foco fue escogido porque a menudo el diseñador crea, imagina y tiene ideas para plasmarlas y ese fue el resultado de haber escogido el imagotipo. Posteriormente fue realizado en el programa de Adobe Illustrator CC 2017, en donde se logró utilizar texto claro y entendible para que no exista un cansancio visual que va de acuerdo al Diseñador Gráfico. Este programa da facilidad que los objetos, imágenes o elementos que se utilizan y no se distorsione, ya que eso es lo favorable que un programa vectorial.

Conceptualización y Definición del Imagotipo de la Revista

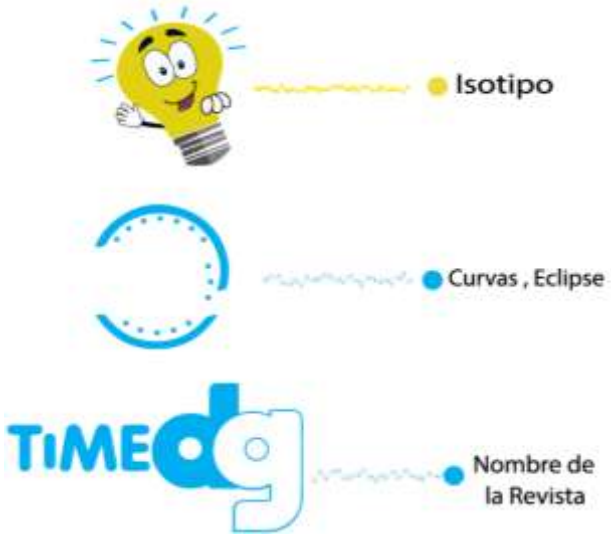


Figura #11: Definición de los elementos que se utilizó en el Imagotipo.
Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

El imagotipo de la revista **TIMEDG** está compuesto por un isotipo generalmente icónica es decir que es visible y reconocible a la vista humana, en lo cual lo simboliza un foco que da el significado de las grandes ideas que cada diseñador destaca al momento de realizar su arte.

Su curva es un trazado ovalado que la da la forma del contorno de un reloj que va en unión con el texto de time, su forma representa el tiempo que da el significado del cual todo diseñador requiere para aprender y realizar son horas valiosas para cada artista, en este caso es el tiempo de aprender con la nueva revista (RA).

El nombre de la revista por la cual se estableció, es por la representación que toma en la carrera agrupando una palabra en inglés como es tiempo=time y la abreviatura de dg=diseño gráfico, quedando como imagen para el diseño editorial que se está plasmando.

Y por último incluimos la particularidad de la revista con realidad aumentada, en la que se precisa que será un escrito, documento de gran interés informativo e instructivo para el estudiante.

Estructura Técnica del Imagotipo

Figura #12: Estructura del Imagotipo de la Revista
Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

La estructura de cada pieza visual en la que tomará forma la revista llevará medidas específicas, en la que facilite la manipulación del Isotopo. Para aquello se utilizó una grilla que también se llama cuadrícula, ya que nos ayuda y nos facilita cuales son las medidas de cada imagen con la que se va a trabajar.

Usos del Imagotipo

Para el uso del Imagotipo se debe tener en claro lo que se debe hacer y no se debe hacer. Lo correcto es utilizar la marca como se identifica horizontal como esta creado y también del isotipo arriba del texto creando un mejor ambiente para poder visualizarlo.

Sus colores en el texto no se permitirá ningún otro tono se mantendrá el mismo color para el texto del imagotipo y curvas.

Figura #13: Usos correctos e incorrectos del Imagotipo.

Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Definición de Colores

Para poder tener en claro sobre cómo elegir correctamente la armonía en los colores y matices en el diseño digital, ya sea a través de un imagotipo, slogan, isotipo u otro componente visual, tengamos en claro colores que son comunes como el rojo hasta el violeta. Mediante una luz el color puede cambiarse de ahí resulta el color en sí mismo, tales como son los adyacentes que se encuentran en un círculo cromático, en la que se logran distinguir entre cálidos fríos o también suelen aparecer brillantes.

Cuando el color es intenso se logra dar cuando pasa de ser vivo a un oscuro. Se define que un color que es oscuro se logre ver vivo y a la vez apagado, todo depende de la ubicación del color junto al elemento, de esta manera se visualiza que grado de intensidad puede tener la marca.

Para el isotipo se debe jugar con la psicología del color, ya que transmiten emociones y sentimientos en el ser humano es por eso que se

optó por escoger el color amarillo, plomo, blanco, celeste, ya que son colores cálidos antes la vista humana.

Figura #14: colores que representan el Isotipo.
Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Para el isotipo y el texto se debe jugar con la psicología del color, ya que transmiten emociones y sentimientos en el ser humano, es por eso que se optó por escoger el color amarillo, plomo, blanco, celeste, ya que son colores cálidos antes la vista humana, y así será fácil permanecer en la mente del joven estudiante. El color amarillo representa un la tonalidad en alegre cálida, fácil de reconocer, en este caso se usó en un foco en donde le da la intensidad a la marca de la revista. (Ricupero, 2014) Afirma: “El amarillo es el color de la plenitud, el más luminoso y cálido, ya que es el color del sol resplandeciente, es el color de la juventud y de los niños. Suele interpretarse como joviales y animados “(p.113). Es por eso que dio como resultado el color amarillo para nuestro isotipo porque refleja esa claridad en la motivación.

El color gris es un color neutro la combinación entre el blanco y negro, su presentación puede darse entre claro pero a su vez oscuro, se lo definió en la base del foco. Ricupero (2014) afirma: “El gris simboliza indecisión y la ausencia de energía, expresa duda y melancolía, también se reflejan grises metálicos que da la sensación brillantes y lujos” (p.201). Es un color que no tiene carácter ya que el mundo se presente con este tono cuando no se sienten importantes.

El color blanco es uno de los tanos más significados porque representa paz armonía, pureza que es vital en la vista humana, fácil de verse reflejado. (Ricupero, 2014) Considera:” Expresa paz, feliz activo puro e inocente; crea una expresión luminosa de vacío y de infinito, para los orientales es el color que representa la muerte”(p.181). Es ideal para poderlo utilizar en espacios pequeños, ya que se logra visualizar como en puntos de amplitud.

El color azul representa la fuerza, la fidelidad y la utilidad que destaca y está entre uno de los colores favoritos en el ser humano por la imponencia que tiene en las grandes publicidades. (Muñez, 2013) Afirma: “El color azul es la sabiduría, la profundidad, y la serenidad. El azul es el color del cielo y del agua que atribuyen efectos calmantes y se usan en ambientes que invente el reposo”. (p.205). Es por eso que se logró efectuar tanto en el texto como los destellos del foco este color porque es el favorito tanto para empresas como para el individuo y llega de una manera subliminal a las personas cuando se trata de transmitir algún mensaje visual.

El color Negro es un color que da poder y a su vez elegancia, ya que transmite emociones fuertes pero que a su vez no sea pesado. (Muñoz ,2010) considera: “Tradicionalmente el negro relaciona con el poder y el misterio su formalidad y sutiliza. Tiene un aire de inteligencia y da satisfacción, es uno de los colores preferidos para los heavies y

góticos”. (p.297). Dicho color fue utilizado para el bordeado de los ojos y manos del isotipo que la formalidad para captar mejor la atención del estudiante.

Fuentes Tipográficas Utilizadas

Para poder resaltar la revista es necesario tener buenas fuentes que realce la lectura en la que sea legible y por su puesto clara para mejor captación en el estudiante. Para poder leer de manera adecuada es necesario que el lector construya una buena comunicación con el papel impreso de acuerdo a la información que requiere saber. Para la creación del imagotico unas de las fuentes que se utilizó Vag rounded por cyrillic black y Berlin Sans FB Demi Bold

Figura #15: Fuente usada para el logo de TimeDg.
Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

En el contenido de la redacción de la revista es preciso saber que un buen título es lo que impone e impacta la información que el lector debe saber o entender, en la que se debe de tener legibilidad y a la vez visibilidad. Es por eso que la fuente que incluimos en el titulo fue: Franklin Gothic Heavy

Franklin Gothic Heavy

ABCDEF

abcdef

123456

***+/%=**

@() &”!¿

Figura #16: Fuente usada para los títulos de la revista.
Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

La contextualización de la revista se basa en sus temas que deben ser de gran impulso para que el estudiante medite y practique sobre lo que se desea enseñar. En su resultado se deben tener buenas ideas basadas en el contenido, para poderlas desarrollar y revisarlas con interés cada

Puntualización, Por eso en la argumentación de la revista se escogió fuente llamada Arial.

A B C D E F

A b c d e f

1 2 3 4 5 6

@ * ( ) / + =

Figura #17: Fuente usada para el contenido de la revista.

Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Desarrollo de la Portada en Adobe Illustrator

La **REVISTA** en su portada debe notar un impacto hacia el público dirigido sobre todo en los componentes visuales, como inicio debe cautivar y sorprender al estudiante, para poderlo convencer en el contenido que se dará. El diseño de la portada debe llevar su nombre representativo, con sus temas a relucir, y sus colores llamativos que logre impactar su público objetivo, pero lo que la hará distinguirse ante las demás es el código **QR** que comprende la Realidad Aumentada, que tendrá al comienzo permitiendo que el estudiante a través de su celular escanee la figura y logre visualizar imágenes como en **3D** interactuando con el mismo.

Figura #18: Portada y contraportada de la revista.
Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Para el desarrollo de la portada y contraportada de la revista se utilizó las herramientas básicas del programa Adobe Illustrator, tanto como color, líneas, curvas, color, vectores, que es de gran soporte para su elaboración. Posteriormente también le procedió tener el código **QR** para la portada

El código en el transcurso de las paginas se verá visible , en la que denotara al lector que es donde se puede logrará escanear en el programa de LAYAR, solo si se encuentra en cada página se podrá ver la REALIDAD AUMENTADA en la revista TIMEDG

Figura #19: Código QR.
Elaborado por: Aplicación LAYAR.

Figura #20: Portada de la revista. Con (RA)
Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Figura #21: Contraportada de la revista.
Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Contenido de la Revista

La revista constara de 3 Unidades que mediante el sílabo del período 2017 referente a la asignatura de Lenguaje y Comunicación que nos basaremos:

Figura #22: Unidades de la Revista.
Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Unidad 1 - Categoría Gramaticales: En esta unidad estableceremos la clasificación y que funciones tiene cada categoría, hablaremos sobre el tema de la Ortografía en su actuación, este tema es muy importante y se hace un realce ya que es lo que trata de corregir día a día en los estudiantes. Posteriormente haremos mención sobre el contenido de las Normas Apa para su formación en un futuro y Tips que te harán recordar porque es necesario.

- Categorías gramaticales, clasificación y funciones
- Ortografía acentuación
- Normas Apa
- Expresión Oral

Figura #23: Unidad 1

Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Unidad 2 - **Lenguaje Medio de Comunicación**: La segunda Unidad nos vamos a referir en temas cuales son los contenidos de conocimientos que tenemos que desarrollar, para el momento de redactar escribir, etc. Temas también como el origen del lenguaje, signos porque es importante: incluye video instructivo. Y por último el tema de las competencias pragmática.

- Contenidos de conocimientos a desarrollar
- Competencia lingüística Signos, Origen
- Semántica y Léxica
- Competencia literaria, lectura

Figura #24: Unidad 2 de la Revista

Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Unidad 3 - La Comunicación: Los temas que abordaremos aquí será de gran importancia, ya que ayudarán al estudiante en su crecimiento social, basados en temas como la lingüística, Ortografía signos letras bien y mal escritas, Semiótica y la léxica adverbio, entre diversos temas que te ayudaremos a través de videos interactivos de información e imágenes en 3D.

- Competencia Lingüísticas
- Signos de Puntuación
- Competencias Argumentativas

Figura #25: Unidad 3 de la revista.
Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Sabías Que: En esta parte habrá una interacción, con videos como informativos, entrevistas y animación que harán referencia a los temas que se están tratando en la unidad, estará ubicada en ciertas páginas de la revista.

Figura #26: Página de Tips, videos interactivos
Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Para abordar cada tema del sílabo se tendrá en cuenta cada divisor mostrando al estudiante los puntos que se tocarán, para esto tendrán colores de acuerdo a la revista con sus elementos visuales. Posteriormente también estarán elaborados los tips, para poder interactuar con el estudiante.

Temas de cada Unidad con (RA)

Figura #27: Temas de cada Unidad con (RA)

Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Figura #28: (RA) Publicidades todo referente a la Carrera de Diseño Gráfico.

Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Maquetación de la Revista en el Programa InDesign

En el seguimiento de elaboración de la revista para establecerla en el software se debe llevar a cabo los siguientes pasos que son necesarios para la culminación de la propuesta, en la que logrará tener buenas expectativas:

- Establecer el boceto de las páginas.
- Establecer las página principal en el programa
- Establecer las secciones de las páginas maestras
- Establecer retículas
- Introducir número de páginas de la revista (RA)
- Establecer los párrafos en contenidos, y colores
- Diagramación.

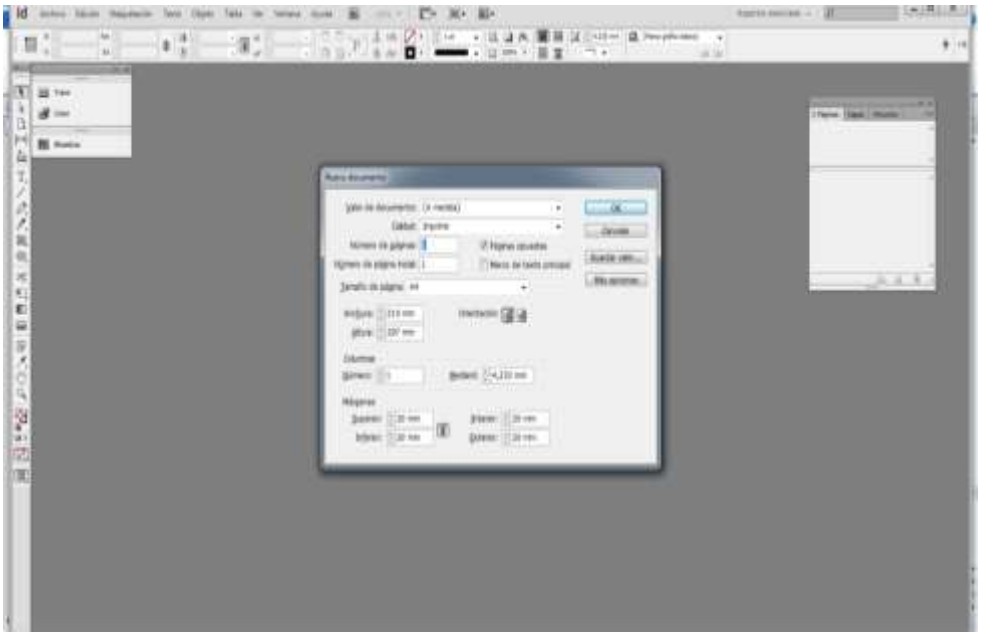


Figura #29: Configuración para la elaboración de la revista.
Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

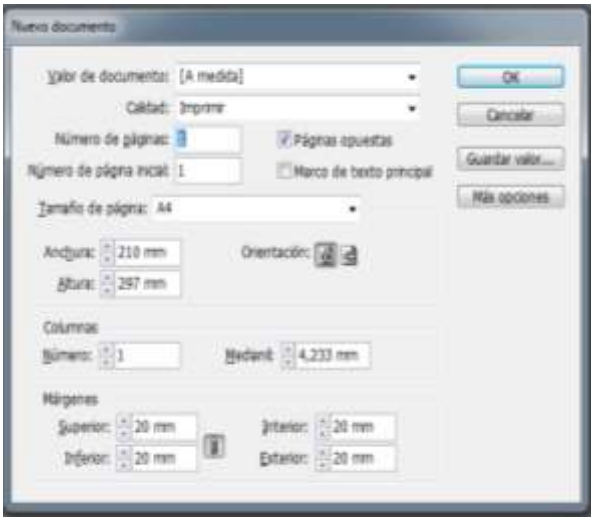


Figura #30: Configuración para la elaboración de la revista Adobe InDesign.

Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Cuando se procede a configurar el documento para la elaboración de revista queda en claro que serían las medidas y el formato con que se realizaría la propuesta, y de esta manera se procede verificar como quedará el documento para comenzar a redactar, ya que Adobe Indesign es uno de los programas que te entrega la facilidad de crear escribir conjuntamente con las herramientas que te brinda

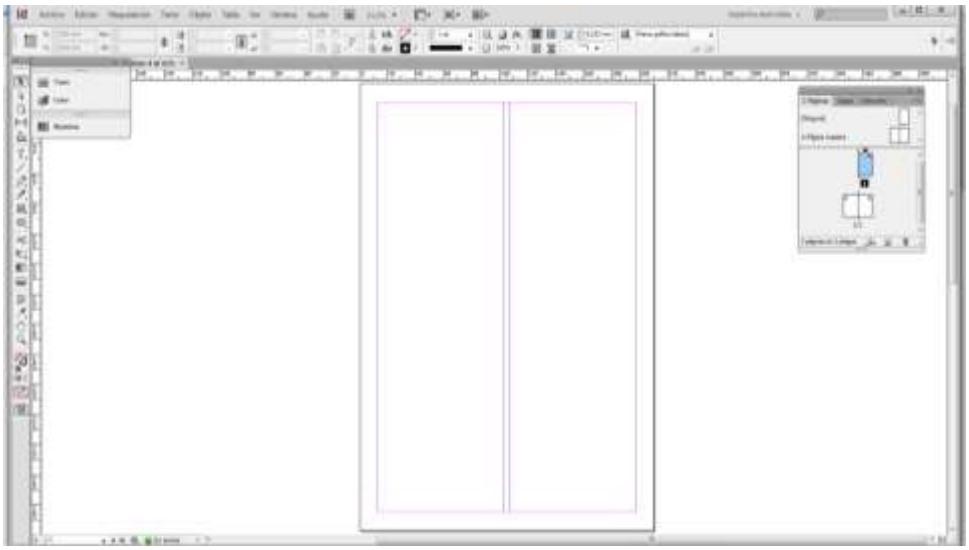


Figura #31: Configuración para la elaboración de la revista Adobe InDesign.

Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

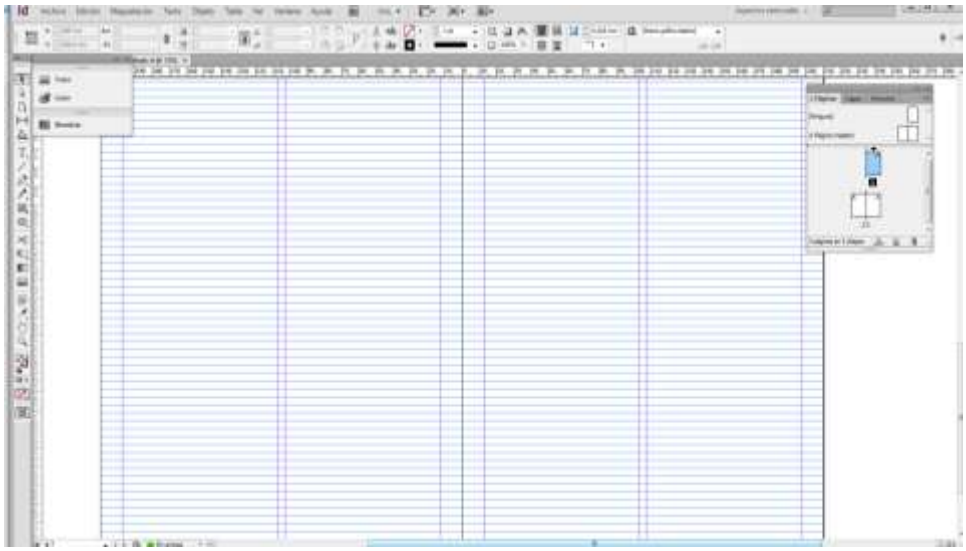


Figura #32: Configuración Rejilla Base en Indesign.

Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Figura #33: Configuración de retícula en Indesign.

Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

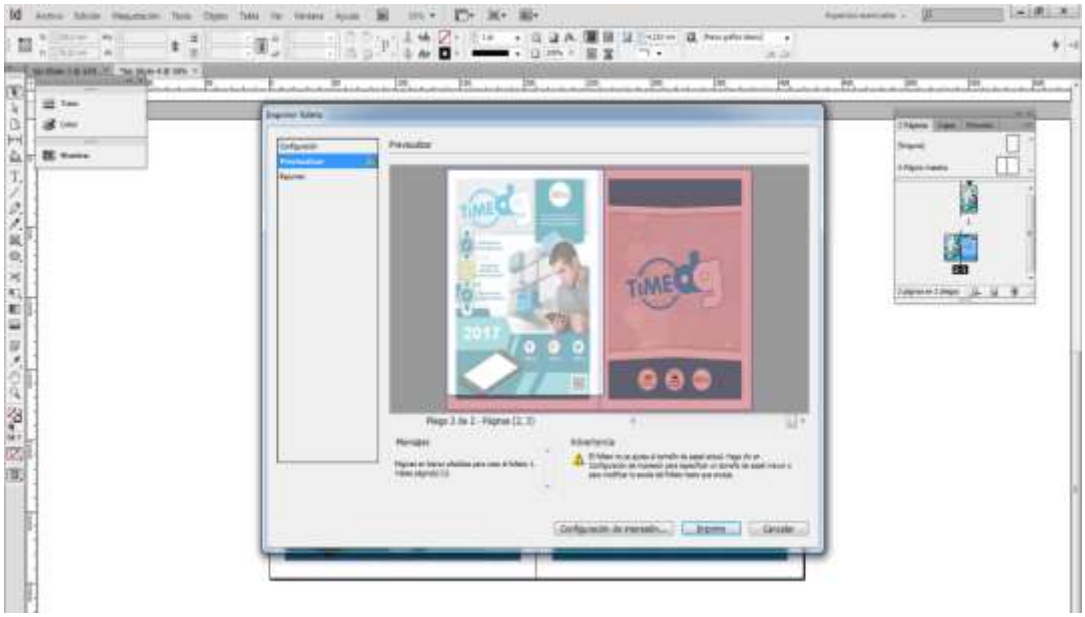


Figura #34: Configuración de retícula en Indesign.

Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

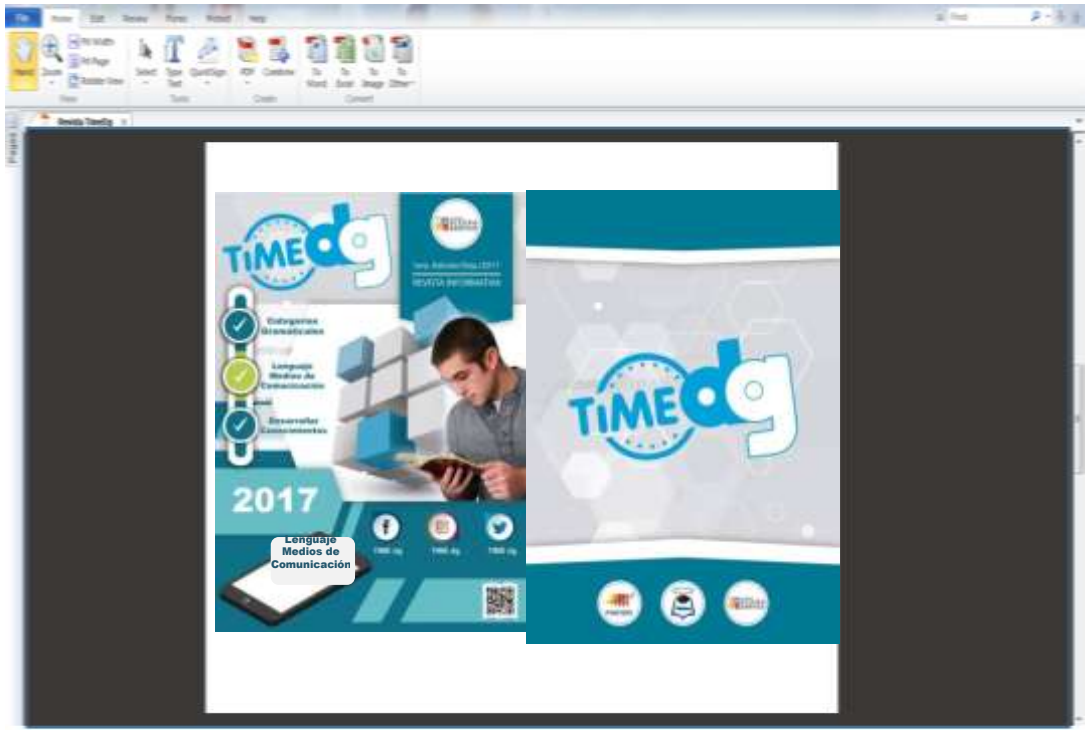


Figura #35: Presualización de la Revista (RA)

Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Implementación de (RA) con la aplicación LAYAR

Para la elaboración es necesario de ante mano que se cree una cuenta en la página de **LAYAR** para poder acceder y llevar su portafolio de elaboración de (RA) este proceso de facilita cuando desarrollas los videos o imágenes en RA sea más fácil de escanear la aplicación, LAYAR te brinda herramientas fácil y entendibles para poderla elaborar, están en inglés, incluso puedes ver publicidades que han sido realizada por esta aplicación.

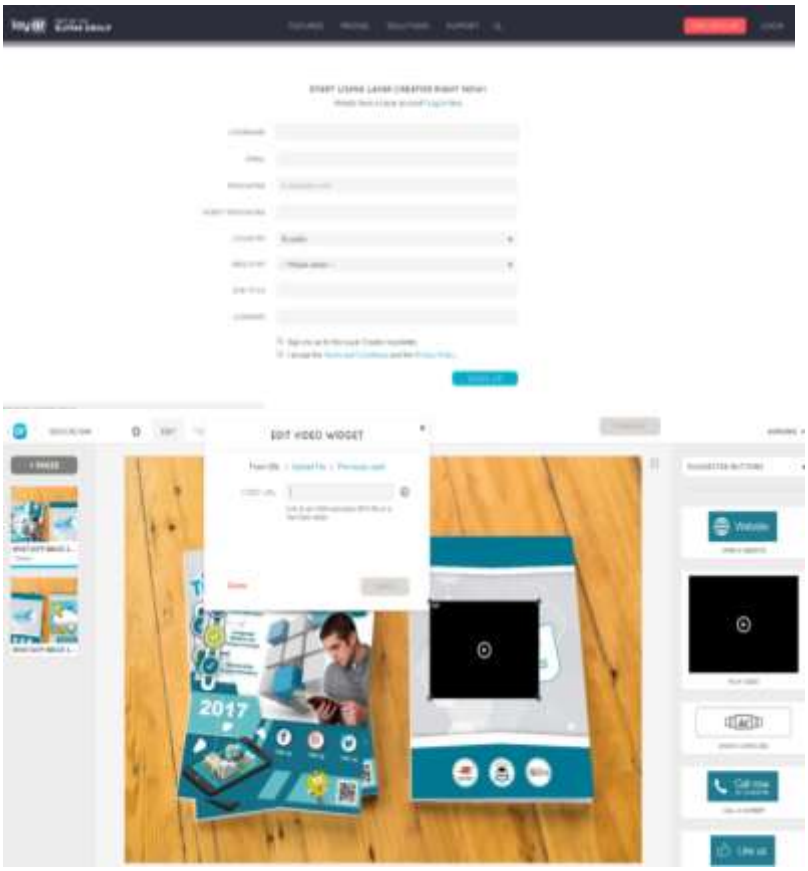


Figura #36: Crear cuenta en la página www.layar.com

Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Especificaciones de Implementación

Cuando se haya culminado la elaboración de la revista con RA, solo faltaría para dar como terminado el material que se usara para la impresión, ya que también es la carta de presentación que se le dará al público que se ha destinado, en este caso para los estudiantes de la carrea de diseño gráfico. El programa Adobe InDesign nos facilita la mayor parte en la elaboración, ya que te entrega compaginada, sección, tamaño del formato, de esta manera solo se dará por entregado el trabajo a la imprenta que lo realizará. De dar a conocer este nuevo producto es saber los elementos claves para poderlo dar a conocer, a continuación establecemos los siguientes puntos:

El FODA: es la parte esencial para nuestro proyecto, ya que nos permitirá como organización encontrar nuestros puntos fuertes y débiles en el mercado competitivo.

FORTALEZA: Somos un equipo capacitados que brinda óptimos trabajos en resultados siendo los pioneros en el área de diseño gráfico con medios didácticos como la realidad aumentada en revistas.

OPORTUNIDADES: No existen muchas revista en el mercado que tengan soportes digitales, Aumentaran el reconocimiento de la revista mediante las publicidades estratégicas que se darán en las redes sociales, por ende habrán más ventas.

DEBILIDADES: Existe riesgo de tener nuevas competencias por el poco tiempo que estamos en el mercado en el ámbito de editoriales, en donde consigan elaborar revistas con otras herramientas ya mejoradas.

AMENAZAS: Unos de los principales temores que consideramos es la poca aceptación del público lector sobre nuestra revista de Realidad Aumentada

El Marketing Mix

El marketing Mix se basa de qué manera y como se logrará dar conocer nuestro producto en este caso la revista con (RA), a continuación se tocará las 4P de Marketing.

PRODUCTO

Para llegar al consumidor y dar a conocer sobre la nueva revista TimeDg Realidad Aumentada con temas en Lenguaje y Comunicación, te brindamos los mejores temas basados en el sílabo, tips, videos que te damos, enlaces y mucho más. Sus características se basan primero en una app **(LAYAR)** que se lográ descargar en google Play Store gratuito y fácil de instalar esta aplicación escanea códigos Q**R** para poder ver la **REVISTA** de **LENGUAJE Y COMUNICACIÓN**. En cada página de la revista se encontrará imágenes o videos estáticos que cobraran vida al momento que uses tu teléfono, y cuando abras la aplicación **LAYER** y logres escanear el código que se encuentre donde quieras interactuar, puedes verlos por un código o también por el logo de la aplicación layar dentro de la revista.

Figura #37: Logotipo de Layar App, Isotipo de la revista TIMEDG
Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

1er. Paso para descargar

Figura #38: 1 paso
Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

2do. Paso como usar Layar en la Revista

Figura #39: 2 paso
Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

PRECIO

En este punto se ha definido estrategias de precios, para así ganar clientes y posterior crear posicionamiento en el mercado.

Estrategia 1:

El valor que se le ha designado a la revista de Realidad Aumentada por ser el lanzamiento de la 1er edición, será gratis para los estudiantes y docentes del 1 semestre

Estrategia 2:

Para su segunda edición que será cada seis meses duración que tiene la asignatura ya tendrá un costo solo para los estudiantes de Diseño Gráfico a $4.50, por cada compra que hagas recibirás un USB que te ayudará para guardar tus trabajos que te envíen

Estrategia 3:

Con tus datos puedes hacerte acreedor en fin de año de una Tablet mediante un sorteo que haremos por las redes sociales.

Volante Estrategia de Precio Gratis Pendrive

Figura #40: Volante estrategia para vender la revista.
Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Volante Estrategia de Precio sorteo de una Tablet

Figura #41: Volante estrategia para vender la revista
Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

PROMOCIÓN

Llegaremos primero por medio de las redes sociales, la revista consta ya con **FACEBOOK, INSTAGRAM, TWITTER**, ya que son las más usadas hoy en día por los jóvenes. Para promocionar en las páginas se pagará mensualmente $50, para lograr reconocimiento tanto de la revista como de la realidad aumentada.

Llegaremos también de manera directa por medio del canal de YouTube DG-TV que posee la carrera de Diseño Gráfico, permitiéndonos que más estudiantes y personas de alrededor reconozcan ya nuestro producto.

Otras maneras de promocionarnos es haciendo publicidad de afiches, camisas, vasos, de esta manera reconozcan la aplicación con la revista que estará al alcance de todos.

Publicidad de Facebook, Instagram, Twitter

Figura #42: Publicidad de Facebook, Instagram, Twitter
Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

PLAZA:

La revista la estaremos ofreciendo en la carrera de Diseño Gráfico mediante un Stand de Exposición donde se promocionará la Revista y se harán demostración de su funcionamiento. Contaremos con: Banners, Publicidades para el reconocimiento de la marca y la revista.

Stand de Exposición

Figura #43: Stand de Exposición de TimeDG.
Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Roll Up

Figura #44: Roll Up

Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Vasos y Gorras con (RA)

Figura #45: Vasos y Gorras con Realidad Aumentada.
Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Camisa de TimeDG con (RA)

Figura #46: Camisas de TimeDG con (RA)

Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Cronograma de Actividades

Al realizar el cronograma de actividades para ubicar cada detalle lo que se desarrolló en el mes de Julio del presente año, posteriormente establecemos ejecutar el modelo de diagrama de Gantt.

Tabla 22
Diagrama de Gantt

		Mes de Julio del 2017					
No.	Actividades	1 semana		2 semana	3 semana		4 semana
1	Establecer el modelo o idea						
2	Decisión a que target nos dirigimos						
3	Investigación de la app con la que se va trabajar						
4	Desarrollo del boceto del Imagotipo						
5	Imagotipo presentado y revisado, aprobado						
6	Diseño Portada, Contraportada						
7	Diseño estructura de la revista						
8	Realización Machote para la Revista						
9	Fotografía, grabar videos						
10	Edición de fotos, videos						
11	Temas a tratar en la revista						
12	Redacción de los temas						
13	Aprobación de la Redacción						
14	Diagramación de la Revista						
15	Crear usuario en la página de Layar						
16	Insertar en las secciones la RA						
17	Funcionalidad de la revista RA						
18	Impresión de Ejemplares.						

Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta.

Presupuesto

A continuación se detallará cada material, recursos, publicidad, personal requieren para el desarrollo del proyecto de la revista **TIMEDG.**

Tabla 23
Presupuesto de la revista

Cantidad	Detalle	Valor	
1	Gerente		800
1	Diseñador Gráfico e Producción		800
1	Diseñador Editorial		400
1	Fotógrafo		340
1	Investigador de Contenido		340
1	Contadora		400
1	Imprenta		650
1	Registro de IEPI Marca		420
1	Internet	30.00	
2	Computadoras	1600.00	
2	Cámara Fotográfica y video	800.00	
2	Equipos de Oficinas		
4	Hojas tamaños 4 rmax	10.00	
500	pliegos papel Couche 200 grs	80.00	
500	pliegos papel bond 75 grs	70.00	
4	caja de lápiz carboncillo	9.00	
3	caja de borrador	5.00	
1	caja de sacapuntas	2.00	
	Publicidad en Facebook	50.00	
	Publicidad en Instagram	50.00	
	Publicidad en Twitter	50.00	
	Otras Publicidades	500.00	
	Total	$7.406.00	

Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta.

Definición de Términos Relevantes

Vanguardia: Grupos de personas que forman parte en los cultural o artístico.

Tabulación: Son los datos y análisis que se recogen de una investigación.

Nemotécnica: Métodos que se utilizar para la retención de información.

RA: Realidad Aumentada objetos que puedes verlos hasta en 3D.

Estático: Que permanece en el mismo lugar sin movimiento.

Silabo: Temas/ Módulos que se tratara en la enseñanza del estudiante.

Layar: Aplicación de Realidad Aumentada que te permite escanear y realizar un proyecto.

Tips: Consejos o sugerencias que se brinda al público destinado.

Factibilidad: Son objetivos que se tienen en cuenta que se van a alcanzar.

Couche: Material de medio impreso de papel solo con un brillo adicional y más grueso.

Diagramación: Son letras en cantidades o columnas cuando se redacta en el programa.

Codigo Qr: Es como un código de barra que obtiene repuestas de inmediatas.

Psiquis: Es la capacidad del ser humano para poder llevar temas a tratar.

Maquetación: Es el diseño editorial, su espacio e entorno donde se organizan contenidos.

Imagotico: Es la marca de una empresa que consta de un nombre, imagen y frase.

Retículas: Es el elemento de una composición del contenido de la publicación.

Bocetos: Es el borrador que se usa para darle forma a lo que se desea plantear.

Isotipo: Es la imagen que va conjunto a la marca como representación.

Subliminal: Tipo de comunicación en que se mantiene oculta y se trata de llegar a la mente del ser humano.

Grilla: También nombradas como retículas que están compuestas entre filas y columnas.

CONCLUSIONES

Lo importante de este artículo es el beneficio que se le da a la carrera y los estudiantes de esta manera ser reconocidos y es necesario serlo y así lograr resultados óptimos en un tiempo determinado, a través de sondeo de Datos puedo establecer el resultado quienes necesiten de este material.

En el presente proyecto se logró reunir todo lo referente en el proceso del diseño editorial, maquetación y diagramación de la revista (RA) llamada **TIMEDG** en la que se brindará información referente a la asignatura de lenguaje y comunicación con lo último en realidad aumentada en cada segmento, recopilando información de libros digitales, tomando en cuenta la elaboración y reunir cada elemento que es primordial al momento de crear el diseño editorial.

La revista está establecida en un medio de información impreso que a su vez también es digital, donde se tocaran temas relevantes de la asignatura para mejorar el aprendizaje y se logren ver gran resultados a largo plazo, basándose en la necesidad de la tecnología como lo es un móvil donde se le dará uso para la aplicación layar en los estudiantes del 1 semestre de la carrera de Diseño Gráfico universidad de Guayaquil.

Es imprescindible desarrollar una técnica visual que ayude a estimular el aprendizaje para mejorar el proceso de formación académica dentro de la institución, y que a su vez se logren introducirlo a lo practico ese es uno de los propósito de TimeDG, de esta manera se trata de impactar y captar el interés del joven a través del contenido físico y virtual.

Para validar estas conclusiones, el diseño editorial de la revista TimeDG conlleva a trabajo bien elaborado, primeramente estudios de campos e investigativos para basarnos en las necesidades que son primordiales, de esta manera se mantuvo una idea clara y de esta manera conseguir soluciones eficaces.

RECOMENDACIONES

Mejorar el método de enseñanza dentro de la institución en que se le permita al estudiante el desarrollo de todos los trabajos, en donde la revista TimeDG logre posesionarse en el tiempo previsto que dure el semestre, y se utilice de manera constante en la asignatura de lenguaje y comunicación.

Estudiar la asignatura de medios impresos , ya que es una de las ramas importantes en el diseño gráfico en la que este dentro del proceso de aprendizaje, que tengas materiales y herramientas tecnológicas que faciliten la elaboración del mismo, en donde exista también un espacio físico donde se puedan elaborar y construir conjunto a la materia.

Incorporar nuevos temas tal como es la Realidad Aumentada en la que se logren realizar proyectos en los estudiantes y que conozcan más sobre esta nueva herramienta digital, en la que se logre ejecutar los propósitos en conocimientos.

Proyectar la revista de realidad aumentada como unas de las nuevas técnicas digitales en la carrera de Diseño Gráfico, y sea tomada como parte del aprendizaje en asignaturas que lo necesiten.

BIBLIOGRÁFIAS

DOCUMENTAL

Granger. Realidad Aumentada . 2009.

Muñez. Principios del color. San Vicente: ECU, 2013.

Muñez. Principios del color. San Vicente: ECU, 2010.

Ricupero. Diseño Gráfico en el aula. Buenos Aires: Nobuko, 2014.

Ricupero. Diseño Gráfico en el aula. Buenos Aires: Nobuko, 2014.

Ricupero. Diseño Gráfico en el aula. Buenos Aires: Nobuko, 2014.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Baptista. (2008). *La Muestra en Conjunto.* Mexico: Impresos S.A.

Bartis. (2008). *Introduccion a las tecnicas de investigacion.* EEUU: Bartis S.A.

Deymor. (2010). *La entrevista.* Peru: Eumedlibros.

Hernandes, F. (2008). *Metodlogia de la Investigacion.* Mexico: Panamericana S.A.

Hernández. (2008). *Investigacion explicativa metodologia de la investigacion.* Colombia: Printed.

Pérez. (2009). *Metodo Deductivo, importancia de la investigación.* Mexico: Ladarius S.A.

Sabino. (2008). *Proceso de la Investigación.* Caracas: Panapo.

Sabino, C. (2008). *Proceso de la investigacion.* Caracas: Panapo S.A.

Sadín. (2009). *Enseñanza de la investigacion cualitativa, revista de enseñanza.* Madrid: S.A.

Tamayo. (2008). *Aprender a investigar.* Chile: Afroeditoresltda.

Inec. (2010). *Albafetizacion en los jovenes y Adultos*. Obtenido de Ministerio de Educacion: https://educacion.gob.ec/alfabetizacion/

Unesco. (2006). *Impacto social y econimico del analfabestismo .* Ecuador : Cepal .

Ariel. (2011). *Realidad Aumentada nuevo lente para ver al mundo.* Madrid: Ariel S.A.

Ariel. (2011). *Realidad Aumentada y el nuevo lente para ver el mundo.* Madrid: Ariel S.A.

CEDIR. (2016). Revista CEdiR nº 43. *CEDIR, publicación sobre el diseño en la Rioja*, 240. Recuperado el 13 de 06 de 2017

Cedir. (2017). Publicacion sobre el diseño en la Rioja. *Revista Cedir n. 43*, 240.

Galielo. (2016).

Galileo. (2016). *Los cuatro pilares de la educacion*. Obtenido de Galileo: https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/galileo/article/view/169/166

Gonzales. (2015). *Teoria y practica de los medios de enseñanza.* La Habana: Pueblo y Educacion.

Gonzales. (2014). *Teoria y practica en los medios de enseñanza.* La Habana: Pueblo y Educacion.

Guardia. (2014). *Lenguaje y Comunicacion.* Madrid: SICA.

Lara. (2013). *Proceso de Aprendizaje y desarrollo en las habilidades de lenguaje y comunicacion.* Guayas: Ecuador.

M, C. (2015). *Seleccion elaboracion,adaptacion de recursos didacticos en formacion profesionales.* Madrid: Praninfo S.a.

Moran. (2016). *Metodologia de Investigacion.* Guayaquil: Ecuador.

Palacios. (2014). *Diseño Editorial.* Mexico: Gustavo Gili S.A.

Paula, C. (2011). *Recursos didacticos en el proceso de enseñanza.* Cuenca: Ecuador.

Pelayo. (2015). *Lenguaje y Comunicacion.* Venezuela: CEC. S.A.

Peralta. (2016). *Diseño Gráfico latinoamericano.* Ecuador.

PNBV. (2013). *Objetivos Nacionales para el Buen Vivir.* Recuperado el 15 de 06 de 2017, de Buen Vivir Plan Nacional 2013-2017: http://www.buenvivir.gob.ec/objetivos-nacionales-para-el-buen-vivir

Registro Oficial. (25 de 06 de 2013). *Ley Orgánica de Comunicación.* Recuperado el 15 de 06 de 2017, de

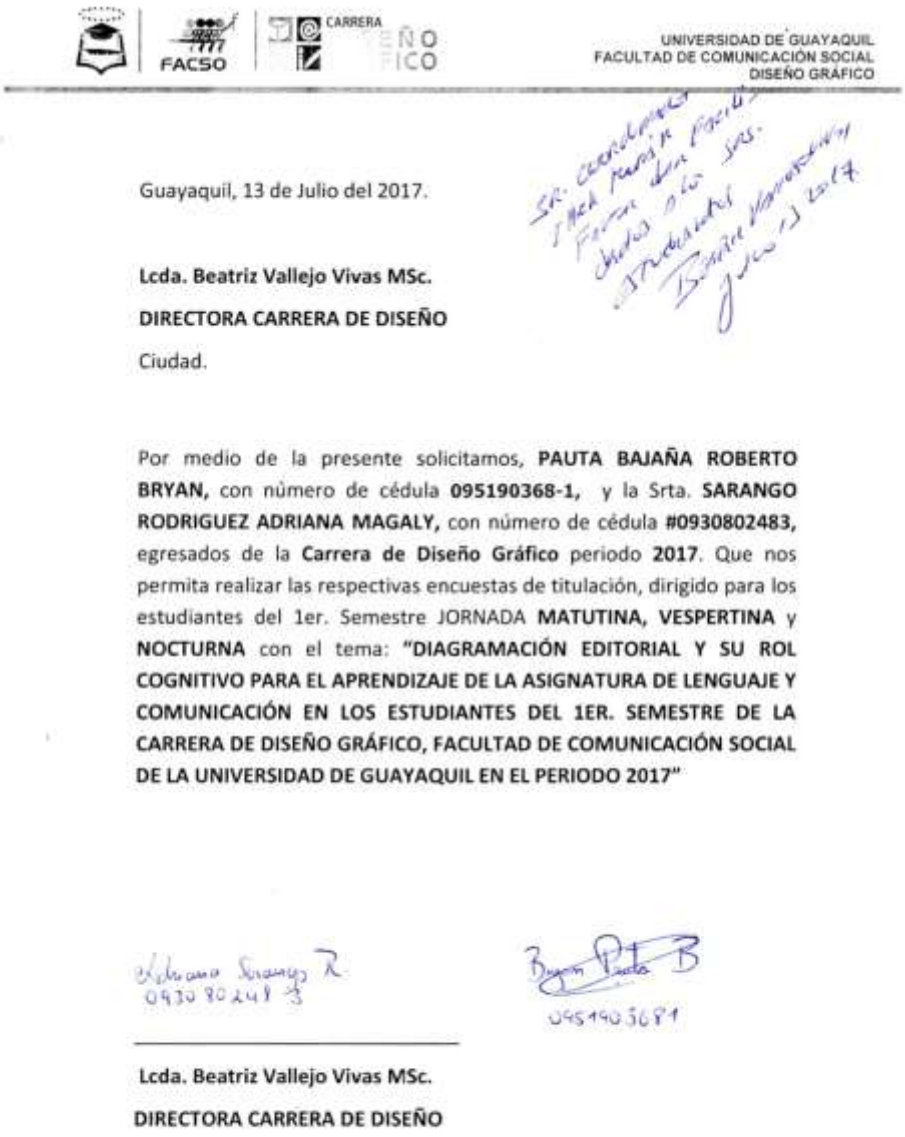
http://www.asambleanacional.gob.ec/es/system/files/ley_organica_comunicacion.pdf

Rhonda. (2014). *Enseñanza de como usar las nuevas Tecnologia.* USA: UOC.

Segarra. (2015). *Metologia de la investigacion Tecnologica.* Madrid: Ediciones Díaz Santos.

Sigcha. (2010). *Aprendizaje y desarrollo en la asignatura de lenguaje y comunicacion.* Latacunga: Ecuador.

Anexo 1:



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DISEÑO GRÁFICO

Guayaquil, 13 de Julio del 2017.

Lcda. Beatriz Vallejo Vivas MSc.
DIRECTORA CARRERA DE DISEÑO
Ciudad.

Por medio de la presente solicitamos, **PAUTA BAJAÑA ROBERTO BRYAN,** con número de cédula **095190368-1,** y la Srta. **SARANGO RODRIGUEZ ADRIANA MAGALY,** con número de cédula **#0930802483,** egresados de la **Carrera de Diseño Gráfico** periodo **2017**. Que nos permita realizar las respectivas encuestas de titulación, dirigido para los estudiantes del 1er. Semestre JORNADA **MATUTINA, VESPERTINA** y **NOCTURNA** con el tema: **"DIAGRAMACIÓN EDITORIAL Y SU ROL COGNITIVO PARA EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL 1ER. SEMESTRE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO, FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL EN EL PERIODO 2017"**

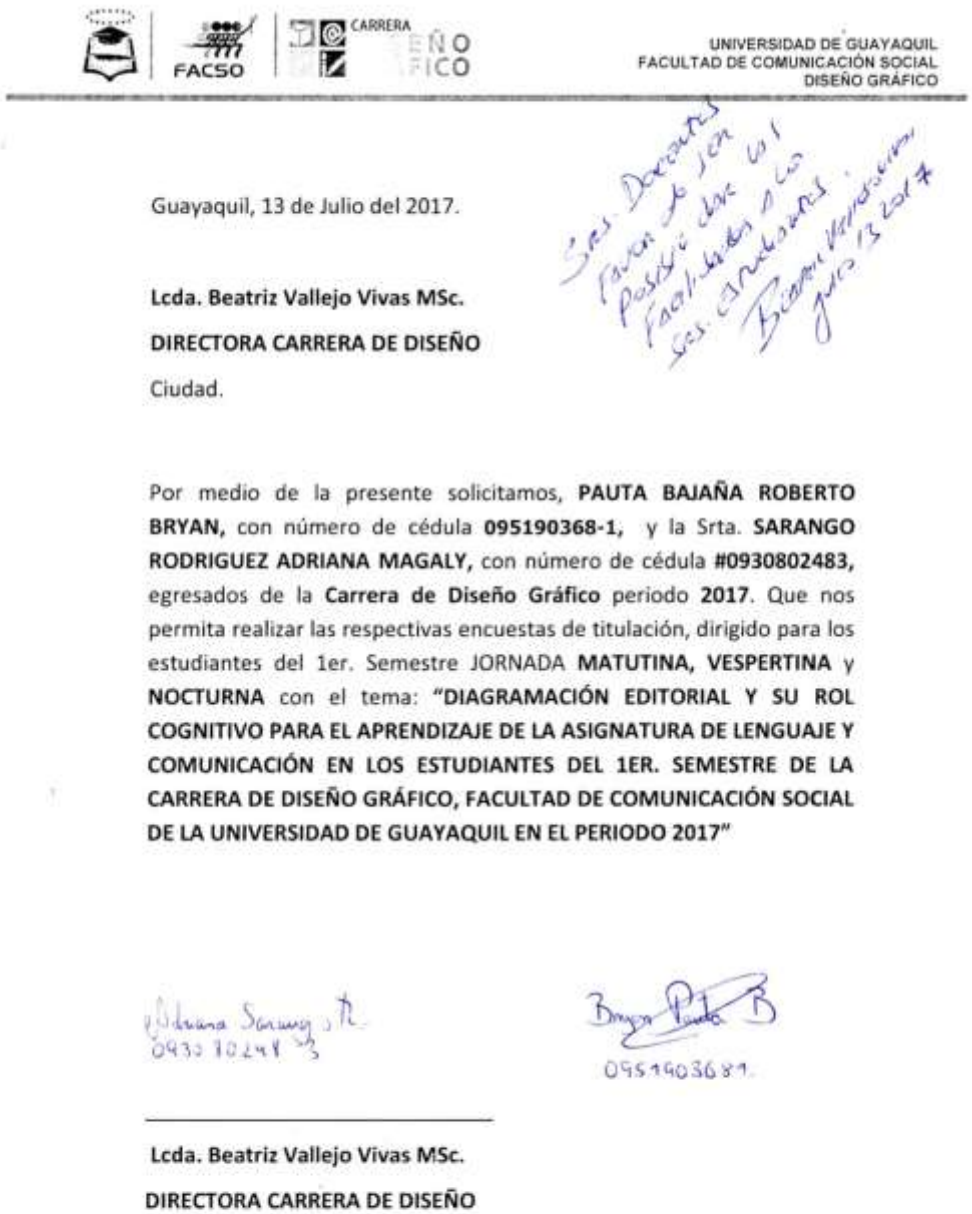
0930802483

095190368-1

Lcda. Beatriz Vallejo Vivas MSc.
DIRECTORA CARRERA DE DISEÑO

Figura #47: Solicitud a la directora de la Carrera para las encuestas.
Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Anexo 2:



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DISEÑO GRÁFICO

Guayaquil, 13 de Julio del 2017.

Lcda. Beatriz Vallejo Vivas MSc.
DIRECTORA CARRERA DE DISEÑO
Ciudad.

Por medio de la presente solicitamos, **PAUTA BAJAÑA ROBERTO BRYAN,** con número de cédula **095190368-1,** y la Srta. **SARANGO RODRIGUEZ ADRIANA MAGALY,** con número de cédula **#0930802483,** egresados de la **Carrera de Diseño Gráfico** periodo **2017**. Que nos permita realizar las respectivas encuestas de titulación, dirigido para los estudiantes del 1er. Semestre JORNADA **MATUTINA, VESPERTINA** y **NOCTURNA** con el tema: **"DIAGRAMACIÓN EDITORIAL Y SU ROL COGNITIVO PARA EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL 1ER. SEMESTRE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO, FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL EN EL PERIODO 2017"**

0930802483

0951903681

Lcda. Beatriz Vallejo Vivas MSc.
DIRECTORA CARRERA DE DISEÑO

Figura #48: Carrera de Diseño Gráfico.
Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Anexo 3:

DISEÑO GRÁFICO, UNA CARRERA DE FUTURO.

La Carrera de ***Ingeniería en Diseño Gráfico,*** hoy ubicada en la Ciudadela Alborada, tercera etapa, manzana C-1, solar 8, se creó mediante resolución No. 416-CU del H. Consejo Universitario, en Noviembre 10 del 2004; convirtiéndose en la cuarta carrera intermedia que ofrecía la UNIDAD DE PRODUCCIÓN TECNOLÓGICA (UPT), ubicada anteriormente en las calles Carchi 1206 y Aguirre., donde ya existían las ofertas académicas de LOCUCIÓN, CAMAROGRAFÍA y FOTOGRAFÍA, nacientes en la década del ochenta, siendo uno de sus ilustres graduados como Camarógrafo Profesional, el MSc. Óscar Vélez Mora, actual Director.

Hoy cuenta con 1.124 estudiantes que reciben clases en las jornadas matutina de 07h00 a 12h00, vespertina de 12h00 a 18h00, y, nocturna de 18h00 a 22h30; y, dos paralelos durante el fin de semana, debiendo cursar y aprobar la malla curricular programada; además, deben realizar Prácticas Preprofesionales, Vinculación con la Comunidad y elaborar una Tesis basada en un Proyecto de Investigación, previo a la obtención del Título de Ingenieros en Diseño Gráfico.

MISIÓN Y VISIÓN de la Carrera de Diseño Gráfico.

Misión

Formar y capacitar profesionales con perspectivas técnicas y humanas en Diseño Gráfico que sean líderes creativos, emprendedores e innovadores, competitivos, capaces de trascender por sus competencias y valores, en un ámbito, con sólidos conocimientos tecnológicos, éticos, científicos, investigativos que contribuyan al desarrollo sostenible, comprometidos con el desarrollo sostenible y la transformación del país.

Visión

Ser reconocidos a nivel nacional como la Unidad Académica líder en formación de profesionales de vanguardia, éticos, comprometidos, investigadores, humanistas, con el más alto nivel de dominio de la ciencia y la técnica propia de la profesión, respetuosos de los principios sociales, la naturaleza y al estado, acorde a las exigencia contemporáneas del contexto social, productivo y laboral, preparados para vencer desafíos laborales.

14

Figura #49: Historia de la Carrera de Diseño Gráfico.

Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Anexo 4:

MATRICULADOS POR MATERIAS 2017 CI

PRIMER SEMESTRE 1A1		
ASIGNATURAS	ESTUDIANTES	CRÉDITOS
Geopolitica del Ecuador	40	5
Lenguaje y Comunicación	38	6
Eticay legislacion aplicada / profesional y pr	40	5
Filosofia de la Comunicación /	38	4
Computación Aplicada (corel draw & inkscap	40	6
Ingles I	40	0

PRIMER SEMESTRE 1B1		
ASIGNATURAS	ESTUDIANTES	CRÉDITOS
Geopolitica del Ecuador	20	5
Lenguaje y Comunicación	27	6
Eticay legislacion aplicada / profesional y pr	21	5
Filosofia de la Comunicación /	21	4
Computación Aplicada (corel draw & inkscap	17	6
Ingles I	26	0

SEGUNDO SEMESTRE 2C1		
ASIGNATURAS	ESTUDIANTES	CRÉDITOS
Geometria y dibujo tecnico	34	6
Expresion artistica / fundamentos del diseño	38	6
Plastica y dibujo artistico	39	6
Desarrollo creativo	36	6
Ilustracion y boceto (analógico y digital con	40	6

TERCER SEMESTRE 3A1		
ASIGNATURAS	ESTUDIANTES	CRÉDITOS
Comunicación visual	32	6
Historia del arte y cultura universal, latinoam	28	6
Tipografia	38	6
Composicion y montaje de imágenes bitmap	32	6
Semiotica	30	6
Optativa I (sugerida: aerografia, infografia, p	40	4

TERCER SEMESTRE 3A2		
ASIGNATURAS	ESTUDIANTES	CRÉDITOS
Comunicación visual	18	6
Historia del arte y cultura universal, latinoam	21	6
Tipografia	13	6
Composicion y montaje de imágenes bitmap	18	6
Semiotica	17	6
Optativa I (sugerida: aerografia, infografia, p	10	4

CUARTO SEMESTRE 4A1		
ASIGNATURAS	ESTUDIANTES	CRÉDITOS
Fotografia Comercia y Artistica	22	6
Medios impresos y preprensa digital	26	6
Diseño editorial y e-pub	25	6
Packaging y display	27	6
Ingles II	31	0

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL DISEÑO GRÁFICO

Figura #50: Documento Nómina de los estudiantes.

Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Anexo 5:

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Encuesta realizada a los Docentes de la carrera de Diseño Gráfico

OBJETIVO: Mediante esta encuesta se medirá el alcance de una Revista Impresa de Lenguaje y Comunicación con tecnología de Realidad Aumentada, a los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico.

INSTRUCTIVO: Llenar la siguiente encuesta marcando con una x el cuadro de la derecha según corresponda

Marca con una X la repuesta de acuerdo a cada enunciado que diga lo siguiente:

5.- Muy de acuerdo

4.- De acuerdo

3.- Indiferente

2.- En desacuerdo

1.- Muy en desacuerdo

No.	Enunciados	1	2	3	4	5
1	Es importante la Lectura, Redacción y Escritura en el método de enseñanza de la Carrera de Diseño Gráfico.					
2	Está de acuerdo que los estudiantes actualicen sus conocimientos de una manera constante con el uso de las reglas gramaticales.					
3	La asignatura de Lenguaje y Comunicación debe ser impartida de una forma didáctica.					
4	Utiliza los medios impresos para realizar investigaciones sobre temas específicos.					
5	Considera que una Revista de Información Educativa, mejore el método de aprendizaje en la asignatura de Lenguaje y Comunicación.					
6	La Realidad Aumentada es la mejor opción para interactuar en tiempo real.					
7	La Realidad Aumentada es una forma didáctica de aprender e informarse.					
8	La asignatura de Lenguaje y Comunicación debe impartirse a través de un Medio impreso Didáctico.					
9	Una Revista con Realidad Aumentada te ayudaría a conocer métodos didácticos e innovadores.					

Figura #51: Encuestas a Docentes

Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Anexo 6:

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Encuesta realizada a los Estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico

OBJETIVO: Mediante esta encuesta se medirá el alcance de una Revista Impresa de Lenguaje y Comunicación con tecnología de Realidad Aumentada, a los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico.

INSTRUCTIVO: Llenar la siguiente encuesta marcando con una x el cuadro de la derecha según corresponda

1.- Información General

a) Género

Femenino ☐

Masculino ☐

b) Edad

17-21 ☐

22-26 ☐

27-31 ☐

c) ¿Ha escuchado alguna vez sobre la Realidad Aumentada?

Si ☐

No ☐

Si la repuesta fue SÍ, continúecon la encuesta

Figura #51: Encuestas a Estudiantes.

Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Anexo 7:

2.) Marca con una X la repuesta de acuerdo a cada enunciado que diga lo siguiente:

5.- Muy de acuerdo

4.- De acuerdo

3.- Indiferente

2.- En desacuerdo

1.- Muy en desacuerdo

No.	Enunciados	1	2	3	4	5
1	La asignatura de Lenguaje y Comunicación cumple con las expectativas didácticas.					
2	Es importante la Lectura, Redacción y Escritura en el método de enseñanza de la Carrera de Diseño Gráfico.					
3	Está de acuerdo que los estudiantes actualicen sus conocimientos de una manera constante con el uso de las reglas gramaticales.					
4	La asignatura de Lenguaje y Comunicación debe ser impartida de una forma didáctica.					
5	Utiliza los medios impresos para realizar investigaciones sobre temas específicos.					
6	Considera que una Revista de Información Educativa, mejore el método de aprendizaje en la asignatura de Lenguaje y Comunicación.					
7	La Realidad Aumentada es la mejor opción para interactuar en tiempo real.					
8	La Realidad Aumentada es una forma didáctica de aprender e informarse.					
9	La asignatura de Lenguaje y Comunicación debe impartirse a través de un Medio impreso Didáctico.					
10	Una Revista con Realidad Aumentada te ayudaría a conocer métodos didácticos e innovadores.					

Figura #52: Encuestas a Estudiantes.

Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Anexo 8:

Figura #53: Encuestas a Estudiantes. Del 1er. semestre
Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Anexo 9 :

Figura #54: Entrevistas a Docentes

Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta

Anexo 10:

Figura #55: Encuestas a Estudiantes.

Elaborado por: Adriana Sarango y Roberto Pauta