



**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE  
ARTES & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL  
TESIS**

**PERFIL DEL ESTUDIANTE DE LA CARRERA DE  
ARTES & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL DE LA  
UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN, 2018**

**PARA OPTAR TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADO EN ARTES & DISEÑO GRÁFICO  
EMPRESARIAL**

**Autor:**

**Bach. Martínez Montenegro Darwin Rubi**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4420-1459>

**Asesor:**

**Dr. Aragón Alvarado Pompeyo Marco**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3557-287X>

**Línea de Investigación:  
Comunicación y Desarrollo Humano**

**Pimentel – Perú  
2019**

**PERFIL DEL ESTUDIANTE DE LA CARRERA DE ARTES & DISEÑO  
GRÁFICO EMPRESARIAL DE LA UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN, 2018**

**Aprobación de la tesis**

---

Bach. Martínez Montenegro Darwin Rubi

**Autor**

---

Dr. Aragón Alvarado Pompeyo Marco

**Asesor Metodológico**

---

Dra. Pelaez Caveró Julia Beatriz

**Presidente de Jurado**

---

Mg. More Peña Joaquín Edgar

**Secretario(a) de Jurado**

---

Dr. Aragón Alvarado Pompeyo Marco

**Vocal/Asesor de Jurado**

## **DEDICATORIA**

Agradecerle a Dios por darme la vida, salud y permitirme haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

Gracias a mis padres, por el apoyo incondicional que me han brindado durante este proceso de estudios.

Amigos y compañeros de aula, con los que he compartido momentos muy gratos dentro de nuestra casa de estudios.

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a nuestros docentes por todo el conocimiento brindado en estos cinco años de carrera y sobre todo a nuestro asesor metodológico por el apoyo en la elaboración de nuestra tesis.

A la Dr. Julia Peláez Cavero, por brindarme su asesoría e información que me ha servido de mucho para esta investigación y direccionar de mejor manera para obtener buenos resultados.

A la Lic. Susana Orozco Rodríguez por los conocimientos brindados y por todos esos momentos agradables e importantes, que aportaron en este largo proceso.

Darwin Martínez Montenegro

## RESUMEN

La presente investigación, como objetivo principal, analizó la influencia del dibujo y las herramientas básicas de éste, dentro de las competencias del perfil de los estudiantes de Artes & Diseño Gráfico Empresarial, así como también la utilidad que merece el dibujo y la importancia de este recurso como parte del desarrollo de un diseño lo cual para un estudiante de Diseño Gráfico es necesario, puesto que estas herramientas le permitirán desarrollar una comunicación efectiva al momento de plasmar sus ideas.

Al analizar más a fondo, se evidencia un problema de desconocimiento en los estudiantes sobre su perfil profesional debido a la escasez de información que se brinda, lo cual limita al estudiante en el desarrollo de sus competencias.

A fin de mejorar la problemática observada, se pone a prueba a los estudiantes que se encuentran expuestos a la misma, a través de una evaluación que consta de dos fases: en la primera fase se aplica una encuesta para determinar el conocimiento teórico adquirido sobre el tema en cuestión, y en la segunda fase se analiza con una prueba diagnóstico cómo aplican los conocimientos teóricos manifestados en la primera fase.

A partir de los resultados obtenidos en la primera fase los estudiantes demostraron que tienen los conocimientos sobre el tema, por el contrario en la segunda fase se mostró que dichos conocimientos no fueron aplicados correctamente, ocasionando limitaciones en el estudiante al momento de desenvolverse profesionalmente.

Finalmente, con la propuesta de estrategia de comunicación sobre el uso del dibujo como competencia profesional para los estudiantes de Diseño Gráfico, se refuerza el conocimiento sobre la importancia de las formas y técnicas del dibujo para poder aplicarlos en campañas de identidad corporativa, campañas gráficas publicitarias y campañas de responsabilidad social.

**Palabras clave:** Dibujo, perfil profesional, estrategia de comunicación.

## ABSTRACT

The present investigation, as main objective, analyzed the influence of the drawing and the basic tools of this, in the competences of the profile of the students of Artes & Diseño Gráfico Empresarial, as well as the utility that the drawing deserves and the importance of this resource as part of the development of a design which for a graphic design student is necessary, since these tools will allow you to develop an effective communication at the moment of expressing your ideas.

In analyzing further, it shows a problem of ignorance in students about their professional profile, because of the lack of information that is provided, which limits the student in the development of their competences.

In order to improve the observed problem, students who are exposed to it are put to the test, through an evaluation that consists of two phases: in the first phase a survey is applied to determine the theoretical acquired knowledge about the matter at hand, and in the second phase, a diagnostic test is used to analyze how they apply the theoretical knowledge manifested in the first phase.

From the results obtained in the first phase the students showed that they have the knowledge of the subject, on the contrary in the second phase it was shown that those knowledge had not applied correctly, causing limitations in the student at the time of their professional development.

Finally, with the proposal of a communication strategy about the use of drawing as a professional competence for Graphic Design students, the knowledge is reinforced about the importance of drawing forms and techniques in order to apply them in corporate identity campaigns, graphic advertising campaigns and social responsibility campaigns.

**Keywords:** Drawing, professional profile, communication strategy.

## ÍNDICE

Dedicatoria.....	III
Agradecimientos .....	IV
Resumen .....	V
Palabras Clave.....	V
Abstract .....	VI
Keywords .....	VI
<b>I. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>10</b>
1.1. Planteamiento del Problema.....	12
1.2. Antecedentes de Estudio .....	14
1.3. Abordaje Teórico.....	18
1.4. Formulación del problema.....	26
1.5. Justificación e importancia del estudio.....	26
1.6. Objetivos .....	26
1.7. Limitaciones .....	27
<b>II. MATERIAL Y MÉTODO .....</b>	<b>28</b>
2.1 Tipo de estudio y diseño de la investigación.....	28
2.2 Escenario de estudio .....	29
2.3 Caracterización de sujetos.....	29
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	30
2.5 Procedimientos para la recolección de datos.....	31
2.6 Procedimientos de análisis de datos .....	31
2.7 Criterios éticos.....	31
2.8 Criterios de rigor científico .....	32
<b>III. REPORTE DE RESULTADOS .....</b>	<b>33</b>
3.1 Análisis y discusión de resultados.....	33
3.2 Consideraciones finales .....	47
3.3. Propuesta de Investigación .....	47
<b>Referencias .....</b>	<b>65</b>
<b>Anexos .....</b>	<b>67</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 .....	42
Tabla 2 .....	45
Tabla 3 .....	45
Tabla 4 .....	69

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura N° 1 .....</b>	<b>34</b>
<b>Figura N° 2 .....</b>	<b>34</b>
<b>Figura N° 3 .....</b>	<b>35</b>
<b>Figura N° 4 .....</b>	<b>35</b>
<b>Figura N° 5 .....</b>	<b>36</b>
<b>Figura N° 6 .....</b>	<b>36</b>
<b>Figura N° 7 .....</b>	<b>37</b>
<b>Figura N° 8 .....</b>	<b>37</b>
<b>Figura N° 9 .....</b>	<b>38</b>
<b>Figura N° 10 .....</b>	<b>38</b>
<b>Figura N° 11 .....</b>	<b>39</b>
<b>Figura N° 12 .....</b>	<b>39</b>
<b>Figura N° 13 .....</b>	<b>40</b>
<b>Figura N° 14 .....</b>	<b>40</b>
<b>Figura N° 15 .....</b>	<b>41</b>
<b>Figura N° 16 .....</b>	<b>41</b>
<b>Figura N° 17 .....</b>	<b>42</b>
<b>Figura N° 18 .....</b>	<b>50</b>
<b>Figura N° 19 .....</b>	<b>51</b>
<b>Figura N° 20 .....</b>	<b>52</b>
<b>Figura N° 21 .....</b>	<b>54</b>
<b>Figura N° 22 .....</b>	<b>55</b>
<b>Figura N° 23 .....</b>	<b>55</b>
<b>Figura N° 24 .....</b>	<b>55</b>



<b>Figura N° 25.....</b>	<b>56</b>
<b>Figura N° 26.....</b>	<b>56</b>
<b>Figura N° 27.....</b>	<b>56</b>
<b>Figura N° 28.....</b>	<b>57</b>
<b>Figura N° 29.....</b>	<b>57</b>
<b>Figura N° 30.....</b>	<b>57</b>
<b>Figura N° 31.....</b>	<b>58</b>
<b>Figura N° 32.....</b>	<b>58</b>
<b>Figura N° 33.....</b>	<b>59</b>
<b>Figura N° 34.....</b>	<b>60</b>
<b>Figura N° 35.....</b>	<b>61</b>
<b>Figura N° 36.....</b>	<b>61</b>
<b>Figura N° 37.....</b>	<b>62</b>
<b>Figura N° 38.....</b>	<b>70</b>
<b>Figura N° 39.....</b>	<b>70</b>
<b>Figura N° 40.....</b>	<b>70</b>
<b>Figura N° 41.....</b>	<b>71</b>
<b>Figura N° 42.....</b>	<b>71</b>
<b>Figura N° 43.....</b>	<b>71</b>
<b>Figura N° 44.....</b>	<b>71</b>
<b>Figura N° 45.....</b>	<b>72</b>
<b>Figura N° 46.....</b>	<b>72</b>
<b>Figura N° 47.....</b>	<b>73</b>
<b>Figura N° 48.....</b>	<b>73</b>
<b>Figura N° 49.....</b>	<b>74</b>
<b>Figura N° 50.....</b>	<b>74</b>

## I. INTRODUCCIÓN

La presente investigación se basa en analizar la influencia del dibujo en las competencias del perfil de los estudiantes de Artes & Diseño Gráfico Empresarial, lo cual para un estudiante de Diseño Gráfico es necesario, tener al alcance siempre, una o varias herramientas que le permitan desarrollar una comunicación efectiva, de esta manera verificar la utilidad e importancia que merece el dibujo a mano alzada y demostrar la importancia de este recurso como parte del desarrollo de un diseño, según Cámara (2009) “el diseñador debe saber interpretar la sensación espacial, la incidencia de sombras y luces proyectadas o propias, la teoría del color y forma” (p. 32), por lo tanto los estudiantes deben tener conocimientos básicos, no tan profundos y tener un alcance que le permita crear y elaborar materialmente, todas aquellas ideas que surgen de su interior.

Si bien es cierto los alumnos de Diseño Gráfico bocetan al momento de conocer el problema o de lo que quieran proyectar en la fase de planificación, lo cual es todo un proceso que deben desarrollar y para poder iniciar solo se necesita representar conclusiones tempranas para su proceso creativo, pero a la vez, los estudiantes se frustran al no poder plasmar sus ideas fomentadas, ocasionando la pérdida de originalidad y la falta de capacidad para desarrollar las ideas creativas y tratar de adaptarse a lo que encuentran en internet u otro medio propuesto, y no son capaces de mostrar algo nuevo, sino también llegando siempre en abstenerse a desarrollar un dibujo preliminar.

Frente a esta problemática se identificó, determinó y diseñó una estrategia de comunicación sobre el uso del dibujo como competencia profesional para los estudiantes de Diseño Gráfico que permita orientarlos en su aprendizaje para su perfil profesional.

Donde se utilizó como técnicas e instrumentos de recolección de datos la encuesta y la ficha de observación la cual se aplicó en una prueba diagnóstica a la muestra a 10 sujetos participantes de la escuela de Artes & Diseño Gráfico Empresarial. Los resultados obtenidos con la ficha de observación respaldan nuestra problemática, al demostrar cuánto es el conocimiento sobre la influencia del dibujo con el aprendizaje, estos resultados se tuvieron en cuenta al momento de la creación de la estrategia gráfica e informativa, para que resulte eficaz y convincente. Por tal sentido, el presente trabajo se ha estructurado en los siguientes capítulos:

En el Capítulo I de esta investigación, comprende una explicación de la problemática, seguida a los antecedentes de estudio, abordaje teórico, la formulación del problema, justificación e importancia y objetivos; además del planteamiento de la limitante encontrados.

El Capítulo II, se presentan los fundamentos y diseño de investigación, definiéndose la trayectoria cualitativa, el enfoque seleccionado, el tipo de muestra, los métodos para la recolección y análisis de los resultados, culminando con los criterios éticos investigativos, los cuales brindan validez científica a esta investigación.

El Capítulo III se detalla todos los resultados alcanzados de los instrumentos planteados, analizados y evaluados es las consideraciones finales.

Finalmente, se presentan las referencias y anexos que proporcionaron la ejecución de toda esta investigación.

Es importante resaltar que al finalizar nuestra investigación afirmamos que se lograron los objetivos propuestos, los cuales analizan la influencia del dibujo en las competencias del perfil profesional del estudiante de Artes & Diseño Gráfico Empresarial de la Universidad Señor de Sipán 2018.

## **1.1. Planteamiento del Problema.**

Teniendo en cuenta que los diseñadores gráficos pueden desempeñar distintas funciones dentro de una empresa, y al querer ajustarse a la gran demanda del mercado laboral, ha surgido la necesidad en las empresas de volverse, constantemente, más agresivas laboralmente, obligando a esta parte a establecerse con una plana cada vez más profesional.

En consecuencia, los egresados están desempeñando actividades que le competen a su perfil profesional y esto se ve relacionado claramente con una elaboración de eficacia, concorde a los nuevos requerimientos empresariales. En consecuencia, las empresas han cambiado procesos a término de precisar las características del personal que posibilite un desempeño profesional óptimo y apropiado a sus especificaciones.

Estas nuevas especificaciones conllevan a la responsabilidad de las instituciones de instrucción superior por conservar una formación profesional coincidente a dichas demandas. Para esto, es exacto que las instituciones educativas superiores actualicen, de modo inmodificable, el requerimiento referente al potencial de sus egresados para insertarse en el mercado profesional y comparar los resultados de los esfuerzos realizados en la formación de sus profesionales.

La formación de profesionales conforme a las especificaciones laborales del momento está estrechamente relacionada con los perfiles profesionales que ofrezcan las instituciones educativas, mientras que la calidad de la acción profesional es construida de modo personal, por cada persona, en el transcurso de educación, durante la estadía por la universidad.

Actualmente en la ciudad de Chiclayo se cuenta con la escuela de Artes & Diseño Gráfico Empresarial de la Universidad Señor de Sipán, dicha universidad forma un perfil profesional que desarrolla sus habilidades para difundir variedad en la comunidad a través de la ejecución de campañas publicitarias gráficas y campañas de identidad corporativa, etc., cuyos resultados optimizan la comunicación empresarial mediante propuestas creativas. Es sabido que el estudiante de diseño gráfico busca plasmar sus ideas o conceptos iniciales a través de bocetos o representaciones básicas, pero en algunas ocasiones lo que visualizan en sus bocetos no termina siendo lo que tenían en mente, lo cual tiene como resultante un sentimiento de frustración que empuja al mismo a buscar

métodos que le eviten ese amargo sentimiento y le abrevien el trabajo de tener que bocetar o desarrollar algún tipo de expresión gráfica que pueda representar la idea que tenían en mente, acostumbrándose finalmente, a no tener criterio propio y a copiar ideas que pueden encontrar fácilmente en internet u otro medio similar.

Si bien, este comportamiento no aplica para el total de alumnos, sí se le debería tomar importancia porque el porcentaje de ellos es bastante grande. Donde dibujar crea aspectos importantes, tanto a la manera de cómo proyectar la imaginación y hacerla presente y llega a ser una forma de expresión para presentar su creatividad y llevar a cabo las ideas más descabelladas a la realidad. Sin embargo, para dar un primer paso en la realización de un dibujo, se debe emplear el boceto, siendo un medio tan eficaz como lo aseguran muchos diseñadores. El boceto, es sin duda una herramienta antigua que nunca ha estado ni estará en oposición a los avances tecnológicos, muy por el contrario, ha persistido a todos los diversos cambios y siempre está de adaptándose a las nuevas herramientas que surgen a raíz de a tecnología.

Solano (2005) menciona que:

Esto nos lleva a entender al boceto como objeto de diseño; para trasladarlo de su razón instrumental a una razón crítica; donde el diseño es una disciplina que, responsablemente, genera objetos – espacios, imágenes, etc. – significativos de manera intencional para su consumo desde una experiencia estética, según corresponda a un contexto.(p. 2)

Es decir el boceto (dibujo preliminar) facilita la traducción de información y las plasma de manera concreta y visible, aunque no contenga toda la acción comunicativa que requiera como instrumento de diseño. Donde esta representación (boceto), se puede resumir a un dibujo de manera sintetizada que puede representar cualquier ser humano.

Así mismo los diferentes diseñadores profesionales que destacan en América, Europa y Latinoamérica muestran diferentes aspectos en cuanto a la utilización del dibujo como prioridad. Tomando en cuenta a Andreas Preis y su trayectoria como diseñador gráfico Alemán, menciona que todas sus piezas son obras de arte porque los dibuja y luego los escanea para trabajarlos de manera digital, así mismo Milton Glaser diseñador Estadounidense que fue cofundador del Pushpin Studio y creador de la Revista New York Magazine da entender que dibujar ha sido la manera fundamental de poder entender al

mundo. Está convencido que solo a través del dibujo mira las cosas con atención, donde dibujar lo hace consciente de lo que se está realizando, de esta manera vemos como los diferentes representantes del diseño utilizan el dibujo como primera etapa a la hora de desarrollar cualquier idea o proyecto.

A medida del siglo XX la vía de propagación más esencial sería la vista, donde el Perú fue adaptando atribuciones internacionales para la realización de sus propuestas gráficas, realizando e incluyendo siempre su propia autenticidad. Uno de los principales referentes del diseño en el Perú es Roni Heredia director general de Taller 4, agencia publicitaria localizada en la ciudad de Lima, menciona que vivir creando es como respirar, es un acto biológico, va más allá de uno en el cual llega un momento que no puede controlar y lo debes plasmar mediante un dibujo, esto debe ser algo inherente para un diseñador gráfico, es decir considera al dibujo como una actividad natural para el hombre.

## **1.2. Antecedentes de Estudio**

Jiménez (2014) en su tesis: El Boceto como base primordial para el desarrollo creativo de los estudiantes de la carrera de diseño gráfico de la facultad de comunicación social de la Universidad de Guayaquil año 2014, Universidad de Guayaquil para optar el grado de Tesis de licenciatura en Diseño Gráfico, concluye que:

1. Toda propuesta se plasma en cualquier substrato o material base para el dibujo.
2. Todo proceso creativo nace precisamente por la cantidad de información que procesa el cerebro.
3. Mucho antes de plasmar en trazos cualquier idea, ya está en la mente del hombre las formas y elementos que van a ser parte de una composición.
4. Toda composición creativa surge o nace en el instante en que se decide dar inicio al dibujo.
5. Debilidades en la aplicación de técnicas básicas del dibujo fomenta no poder crear una buena composición.
6. Poca aplicación del boceto en las actividades de plástica y dibujo.
7. Importancia de la guía del docente en la ejecución de actividades talleres.
8. La investigación de campo permitió detectar a través de la encuesta los diferentes criterios sobre la importancia del boceto en el dibujo y la debilidad que tienen los estudiantes es su aplicación.

Cruz (2012) en su tesis: EL DIBUJO: Proceso creativo y resultado en la obra artística contemporánea, Pontificia Universidad Católica del Perú para optar el grado de Tesis de licenciatura en Arte con mención en Grabado, concluye que:

El hombre a través del dibujo ha mostrado, desde su primera aparición hace ya más de 15,000 años, una progresiva evolución y continua mejora en el aspecto técnico, expresivo y creativo, proporcionándole una herramienta visual que con el transcurso del tiempo ha sido adaptada y utilizada en muchos campos como la educación, psicología, el arte en general, matemáticas. Así mismo, ha pasado a formar parte de nuestro vocabulario cotidiano. Su trayectoria no solo nos cuenta la historia de una disciplina de marcada evolución e innovación, sino que también nos guía por los senderos de la evolución del pensamiento humano y de su necesidad por entender su entorno por medio de su uso. 6 puntos importantes a considerar:

1. El dibujo en la Historia: La necesidad del hombre por encontrar medios adecuados para expresarse lo llevan a dibujar, originando así una búsqueda por medios adecuados para “graficar” aquello que escapaba a su comprensión de la realidad o con la intención de dejar una huella de su paso, sean uno u otro, los motivos pueden ser muy diversos. Conforme se van consolidando las civilizaciones, y se marcan las diferencias entre una cultura y otras, el uso del dibujo también va variando, evolucionando. Se comienzan a perfeccionar la técnica al mismo tiempo que la síntesis, con el continuo entrenamiento visual. El hombre entonces deja de simplemente ver y por primera vez, observa conscientemente aquello que es objeto de su atención. Esta es una constante en el recorrido del dibujo por la historia de la humanidad, conforme los conocimientos pasan de cultura a cultura, se va adquiriendo un nuevo conocimiento visual, ya sea la proporción adecuada del ser humano, el descubrimiento del escorzo, las leyes de la perspectiva, el claroscuro, la expresión en su realización, etc.
2. Factores de cambio en el uso y concepción del dibujo: Son cuantiosos los factores que determinaron los cambios en materia tanto técnica como expresiva, estas parten desde los intercambios culturales que se dieron a lo largo de la historia, algunos de manera pacífica y otros no como por ejemplo la absorción del arte

Helenístico al arte Romano tras la caída de Macedonia. Un factor importante también fue la preponderancia de la iglesia cristiana después que Constantino la institucionalizara, lo cual marcó la subordinación de las artes a los mandados de la religión en occidente. Sin duda un factor importantísimo es el Renacimiento y los variados cambios sociales y culturales que engendró, probablemente este es un periodo donde el uso del dibujo llegó a estándares no solo técnicos y compositivos, sino de creatividad y producción altísimas para la época, adquiriendo para algunos como Vasari el título de: “Núcleo de las Artes”. Si bien el Renacimiento dio inicio a una etapa muy favorable, no solo al dibujo sino a las artes en general, no es sino hasta 1839 con la aparición del Daguerrotipo y la evolución de la fotografía que se desplaza a la pintura y el dibujo de su hasta entonces privilegiada posición como medios de representación de la realidad. Este último factor, desencadena la entrada del dibujo y otras disciplinas plásticas hacia la experimentación gráfica y sobre todo a la temática, con lo cual se termina de romper la dependencia del dibujo al proceso productivo de obras para ser ejecutadas en otra disciplina.

3. Evolución e innovación constante. El desplazamiento del dibujo como medio de representación formal de la realidad, antes que limitar su uso al tradicional estudio previo de una obra, dejó abierta la opción de comenzar a utilizarlo como medio de experimentación técnica y, más importante aún, como un medio visual con fin en sí mismo en manos de artistas con un alto nivel de creatividad y curiosidad por abarcar temas más personales. Los temas se comenzaron a presentar diversos, en algunos casos psicológicos, críticos, satíricos, etc. Esto a su vez potenciado por un ejercicio constante de la creatividad, lo cual incluso llevó la experimentación a la elección de los materiales para su realización. La constante evolución en la experimentación y exploración, es abierta a los cambios que se van dando y se va adecuando a los nuevos medios tecnológicos como lo es hoy en día el arte digital, y la virtualidad del soporte que le caracteriza.
4. El dibujo y el proceso creativo. Diferentes estudios sobre creatividad han logrado determinar que esta es una capacidad humana innata y que esta define al ser humano como ente pensante, como tal, capaz de ser ejercitada. El dibujo, siendo un



medio gráfico versátil y si se quiere, muy económico en su producción, se puede convertir en una herramienta valiosísima para ejercitar dicha creatividad. Esta disciplina, practicada frecuentemente, enriquece la creatividad del hombre al mismo tiempo que le otorga conocimientos visuales y técnicos con los cuales enfrentarse a composiciones y temas más complicados para posteriormente, resolverlos en una obra con sentido.

5. El concepto “Dibujo”. Más allá del acto de plasmar una imagen sobre un soporte mediante el uso de uno o más materiales, el concepto “Dibujo” ha ampliado su significado con el transcurso del tiempo, debido a su evolución constante que lo ha convertido en herramienta, medio de expresión o comunicación.

Siendo esta una de sus definiciones formales, este estudio ha servido para profundizar en otros igualmente cercanos al arte plástico, pero no ligados solo al acto físico de dibujar.

6. El dibujo en la educación general.

Aunque este estudio no ha estado destinado formalmente al papel del dibujo como medio de educación visual, no se puede negar su importancia en este campo. La práctica formal del dibujo, no solamente ejercita las capacidades técnicas de los estudiantes, sino también y sobre todo, sus capacidades perceptivas, creativas y expresivas.

De la misma forma, ayuda a conocer y poner en práctica pautas básicas de composición, con la finalidad de estructurar la obra gráfica acorde a sus decisiones. Con el tiempo estos conocimientos ya interiorizados les permitirán ir explorando y experimentando no solo con diversos materiales sino con respecto a trabajos que presenten mayores dificultades de ser representados gráficamente.

Solano (2005) en su tesis: La enseñanza del boceto como objeto de diseño, Universidad Iberoamericana de Puebla. México para optar el grado de Tesis de Maestría en Comunicación y Diseño, concluye que:

La concepción del boceto se ha circunscrito a su carácter de dibujo, pero, como Acha (1999) ha mencionado, “el dibujo como actividad manual constituye un trabajo simple, es decir, consta de las acciones perceptibles en el manejo de herramientas, procedimientos y materiales dados”; (p.33) Por ello, dicho carácter no puede ser sustento para la disciplina ya que dicha actividad le corresponde a todo ser humano y no existe una diferenciación con otros individuos u otras actividades laborales profesionales que se manifiestan en actividades específicas para la solución de problemas de su comunidad. Así que la diferencia entre el boceto como técnica y como trabajo exclusivo del diseñador “objeto de diseño” en su discurso como correspondencia social se ha manifestado en las características del boceto. Entendido éste como parte del proceso metodológico del diseño donde la concreción de la idea está por sobre el carácter dibujístico que le es inherente.

En la medida que los diseñadores sean conscientes que el valor de su hacer se encuentra en su propuesta de síntesis formal y no en la incursión de ésta en el mercado, la segunda será consecuencia natural de la primera, que es donde se encuentra una propuesta de satisfacción de necesidades específicas para un grupo igual de concreto que pide productos de diseño por su significación y su estética correspondiente; pero que lo ha pagado con su sustitución de usuarios a meros consumidores. El diseño es una actividad social que penetra en su hacer y éste también se encuentra, metodológicamente, en los bocetos que nacen en la búsqueda de una salida a las carestías localizadas.

### **1.3. Abordaje Teórico**

#### **1.3.1. Teoría de la Creación de Kandinsky.**

La enseñanza de Kandinsky es resumida en una presentación de los componentes, pero de forma abstracta (su teoría de la creación por excelencia); además, Kandinsky compartía un curso de dibujo analítico. Trabajaba con los temas, teoría de los colores, Teoría de las formas, teoría del color y la forma y plano.

Esta lección estaba clasificada en gran medida de manera teórica y “centrada en el profesor”. Las sesiones instructivas se complementaban con dinámicas prácticas de los estudiantes (generalmente de pequeña entidad), que debían

ayudar a la apropiación creadora de lo enseñado teóricamente. (Wick, 1993, p.180)

#### **1.3.1.1. Teoría de la forma de Kandinsky.**

La teoría de las formas de Kandinsky comprende el estudio de las unidades de las imágenes elementales como lo son el punto y la línea. Por otro lado, Kandinsky no deja de lado las tres formas básicas que se forman a raíz del punto y la línea: círculo, triángulo y cuadrado.

El punto geométrico es invisible (inmaterial), desde la perspectiva pictórica es el producto del primer encuentro de la herramientas con la superficie material, con el plano.

Según Kandinsky, el punto puede ser definido como la forma elemental más pequeña. Es “la forma intrínsecamente más pequeña”. El punto se sostiene en el plano para mantenerse siempre.

La línea es definida como la más grande oposición al punto. Kandinsky analizó la relación entre la horizontal y vertical, las líneas diagonales considerándola rectas libres o sin equilibrio. (Wick, 1993, p.186)

#### **1.3.1.2. Dibujo analítico**

Según Wick (1993) “Para Kandinsky el objetivo de esta enseñanza del dibujo no era por tanto la reproducción, lo más parecida posible al natura, sino el descubrimiento de las tensiones normales que se pueden descubrir en los objetos existentes.” (p. 197).

#### **1.3.2. El dibujo**

Es el acto de plasmar una imagen, sobre un papel, un lienzo o cualquier otro material físico, teniendo en cuenta que su práctica lo utiliza mayormente el hombre con la cualidad sensorial de la vista y a través de este sentido trata de proyectar lo que tiene a su alrededor. Esto coincide con lo que dice este autor Ching (1990) “El dibujo es un acto natural, a veces espontaneo, a veces premeditado. Envuelve en su proceso tanto el pensamiento como la expresividad y se asienta mayormente en el uso de la vista para su posterior culminación sobre algún soporte físico.” (p. 5).

### **1.3.2.1. El dibujo como herramienta de visualización e imaginación.**

La herramienta del dibujo es de importancia estratégica para la facilitación de los procesos de innovación y creación, por su rapidez de plasmar lo visualizado, se transforman en un óptimo recurso para capturar la mayor cantidad ideas.

El dibujo para Diseño debe ser hábil al perseguir a las ideas, debe causar un razonamiento leal entre lo que imaginamos y lo dibujado, de modo coordinado y fluido. Sin embargo, debe ser apoyado en una consistente comprensión del área, proporciones, perspectiva y todo el estudio que corresponde a esta expresión. El dibujo académico o artístico es práctico en cuanto a la simbolización, pero no sirve en diseño ya que es pausado y trabajado. Este mecanismo entorpece la claridad creativa. En el transcurso de las horas en que una persona está dibujando a una modelo que posa sobre un taburete, en su cabeza se han generado un sinnúmero de ideas y representaciones pictóricas. El dibujo tiene que ser más fugaz y fundamental en sus líneas y trazos para aprisionar de modo efectivo esas representaciones pictóricas. (González, 2012, p.128)

### **1.3.2.2. El dibujo como facilitador del proceso de innovación y creación.**

(...)La relevancia estratégica de los dibujos como impulsador del proceso de creación y construcción radica en su flexibilidad de investigación conceptual, ayudando en cualquier momento seguir cualquier vector de salida, por absurdo que parezca, dejando registro de ese proceso visual, como un efectivo mapa conceptual en imágenes. (González, 2012, p.128)

### **1.3.2.3. Los dibujos insertos en el proceso de diseño.**

Este autor González (2012) “Los dibujos como método de investigación se insertan estratégicamente durante el proceso de diseño de acuerdo con sus roles funcionales y están orientados básicamente a estructurar y expandir las ideas.” (p.129)

#### **1.3.2.4. Dibujos de exploración e investigación.**

Este autor González (2012) “En esta categoría se definen los bocetos que son creados para la etapa de ideación - conceptualización del proceso de diseño” (p.130)

El boceto es la etapa donde definimos un concepto, es decir sería la colección de pistas suficientes para sugerir un diseño, ya que el diseñador está explorando posibilidades y no quiere todavía atarse a ningún enfoque en particular.

#### **1.3.2.5. El dibujo en el aprendizaje de las profesiones**

Su presentación se encuentra por todos lados: en los procesos de fabricación de las manifestaciones que asisten la elaboración de esos objetos, en las cadenas de comunicación de los productos y, exclusivamente, en las fases de su conceptualización e imaginación. En decir, es esencial estar al tanto de las virtualidades del dibujo para componer esas profesiones – y sus estrategias formativas. (Rodrigues, 2011, p.35)

#### **1.3.2.6. La consolidación del dibujo en el aprendizaje de las profesiones**

El dibujo cumple persistentemente, en esa forma, dos grandes funciones formativas. La primera se encuentra en el área de la educación. Ahí, los cimientos del dibujo se vuelven un instrumento de educación de la percepción en cuanto método de signos de representación del universo sensorial, visualmente siendo específico, por el que ocupan una parte central en el conjunto de los actos formativos. La segunda aplicación, más específica, trata del progreso de estrategias pedagógicas dirigidas al afianzamiento de un campo profesional específico y en la ganancia de las herramientas de sostén a un trabajo determinado o, más puntualmente, a la experiencia de la elaboración de “objetos” que competen al campo disciplinar en causa. (Rodrigues, 2011, p.37)

### **1.3.3. Técnicas del dibujo**

#### **1.3.3.1. Formas elementales y geometría**

Este autor Fernanda (2014) “Se muestra en detalle los métodos que permiten al dibujante realizar sus obras; desde el encaje de las formas hasta la perspectiva, pasando por todos los recursos de sombreado y modelados.” (p.102)

#### **1.3.3.2. La proporción**

Este autor Tomás (2010) “Corresponde con la orientación o distancia de dibujar líneas imaginarias que faciliten la labor del encaje al dibujo. Donde es la relación entre las medidas de un objeto con respecto a él mismo, a su altura, a su anchura y a su profundidad o fondo, y su relación con los elementos y espacio que le rodea.” (p. 22)

#### **1.3.3.3. El encuadre**

Este autor Tomás (2010) “Es una representación selectiva de un tema. Cada imagen es un modo de observación único e individual, es el punto de vista de una persona, donde el dibujo ofrece varios sistemas para llevar a cabo una selección de las formas.” (p. 28)

#### **1.3.3.4. Composición del dibujo**

Es la que permite la organización del dibujo dentro los límites del papel. Es el proceso de organizar la forma mediante el cual se ordenan en un área apropiada varias figuras de forma que termine resultando una imagen estética. Esta imagen debe crear el efecto deseado y se debería poder leer de forma fácil y agradable. (Hannum y Valdes, 2008, p.68)

#### **1.3.3.5. Perspectiva**

La perspectiva es un recurso ineludible para la representación de los objetos en un espacio real. Se aplican a las representaciones de grandes espacios arquitectónicos donde las distancias son grandes y no son aplicables en aquellos compuestos de objetos pequeños cuyas dimensiones no permitan apreciar la convergencia de las líneas.

- El horizonte es la noción central de la presentación en perspectiva. Así mismo determina la línea del horizonte determina la situación de todos los objetos, figuras o panoramas representados en un espacio.
- Líneas de fuga son rectas que se cortan en algún punto del horizonte llamado punto de fuga. Un punto de fuga es el lugar ideal donde convergen las líneas de fugas paralelas. (Fernanda, 2014, p.114)

#### **1.3.3.6. Modelado, sombreado y valor**

Se entiende por modelado del proceso del dibujo mediante el cual se ponen de manifiesto los volúmenes del motivo representado. El sombreado es la gradación de las luces y las sombras del motivo.

Se denominan valores a los grados o intensidad relativos de luz o de sombra.

(Fernanda, 2014, p.132)

#### **1.3.4. Diseño Gráfico**

Es comunicar por medio de elementos gráficos, colores, fotografías y tipografía, un diseñador profesional debe de tener criterio para elaborar dichos elementos, pero aplicado con estrategias para que el mensaje sea conciso y llegue con claridad a la mente del target.

El diseño no sólo es color e imágenes es comunicar, son estrategias e investigación para así llegar a la creación de las piezas gráficas, detrás de cada diseño existe todo un arduo trabajo de investigación.

Hablar de diseño es hablar de muchas ramas que tiene esta profesión las cuales son tipografía, fotografía, marketing, branding, cromática etc. Un diseñador debe estar en constantes actualizaciones como también capacitaciones, además de estar atento de las nuevas tendencias, culturas y acontecimientos para utilizar estos elementos a favor de una campaña publicitaria o social.

Este autor dice López (2014) “El diseño gráfico es un proceso creativo que combina el arte y la tecnología para comunicar ideas. El diseñador trabaja con una variedad de herramientas de comunicación a fin de transmitir un mensaje de un cliente a una audiencia determinada.” (p.21)

#### **1.3.4.1. Perfil del Estudiante de la Escuela Profesional de Artes & Diseño Gráfico Empresarial del Plan Curricular - Versión 5.0 - Universidad Señor de Sipán.**

El ingresante de la carrera de Artes & Diseño Gráfico Empresarial cumple con el siguiente perfil.

- Demuestra un crecimiento de pensamiento crítico.
- Comprende, analiza y evalúa información obtenida de textos escritos.
- Analiza procesos históricos, económicos, ambientales y geográficos que le permiten comprender y explicar el contexto en el que vive
- Posee conocimiento básicos de razonamiento lógico – matemático
- Demuestra apego por el arte, mostrándose creativo, innovador y original.

#### **1.3.4.2. Competencias**

El programa de estudios de Artes & Diseño Gráfico Empresarial forma profesionales comprometidos con el crecimiento y desarrollo social empresarial, teniendo como competencias:

##### *1.3.4.2.1. Campaña Gráfica Publicitaria*

- Interpreta los objetivos de marketing y estudios de mercado para traducirlos a lenguaje gráfico publicitario, generando un compromiso con el desarrollo empresarial y social.
- Desarrolla campañas publicitarias gráficas de índole comercial y social, con el fin de optimizar la comunicación empresarial, utilizando criterios estratégicos, creativos y herramientas tecnológicas adecuadas para la ejecución de su labor gráfica.
- Diseña piezas gráficas de comunicación publicitaria y social, para facilitar la comprensión del mensaje empresarial, mostrando una visión plural de la realidad y de consideración al público receptor de dichos mensajes. (Universidad Señor de Sipán, 2017)



#### *1.3.4.2.2. Campaña Gráfica de Identidad Corporativa*

- Desarrolla campañas de identidad corporativa gráfica para la generación y mantenimiento de la marca empresarial, bajo los fundamentos básicos de gestión e imagen corporativa, integrando equipos interdisciplinarios.
- Diseña piezas gráficas de comunicación corporativa, que facilita el posicionamiento de la identidad empresarial, mostrando una visión plural de la realidad y de consideración al público receptor de esta comunicación. (Universidad Señor de Sipán, 2017)

#### *1.3.4.2.3. Investigación en Diseño*

- Diseña proyectos e informes de investigación científica en Artes & Diseño Gráfico Empresarial, orientados a la realización de asesoría y consultoría en comunicación gráfica empresarial (comercial, institucional y social), asumiendo un compromiso con el desarrollo empresarial y social, con una visión crítica y humanista. (Universidad Señor de Sipán, 2017)

#### **1.3.4.3. Campo laboral:**

- Agencias de publicidad.
- Departamentos de marketing de diversas instituciones.
- Oficinas de Imagen Institucional.
- Instituciones educativas especializadas en marketing, publicidad y diseño gráfico.
- Organizaciones que brindan consultorías y asesorías en diseño gráfico y publicidad.
- Departamento de diseño gráfico de editoras, revistas, diarios y publicaciones diversas.
- Empresas de servicios de comunicaciones.
- Empresas dedicadas al desarrollo de páginas web y multimedia.
- Emprendimientos personales como consultorías y como free lance, etc. (Universidad Señor de Sipán, 2017)

#### **1.4. Formulación del problema**

¿De qué manera influye el perfil profesional a los estudiantes de la carrera de Artes & Diseño Gráfico empresarial de la Universidad Señor de Sipán, 2018?

#### **1.5. Justificación e importancia del estudio.**

El proyecto de investigación busca aportar en el nivel académico, el conocimiento de la influencia del curso de dibujo en su aprendizaje para el perfil profesional del futuro diseñador gráfico.

Esta investigación busca demostrar el nivel de necesidad del dibujo y cómo este podría determinar la efectividad en la manera de plasmar piezas gráficas, además de enriquecer su conocimiento para un futuro, como profesional.

Como profesional en la carrera de diseño gráfico, es significativa la comprensión de todos estos elementos básicos del dibujo, los cuales aumentan el desempeño en la oferta laboral.

A nivel social, la investigación busca demostrar a los estudiantes la existencia de la relación del dibujo con el diseño gráfico; ya que podrá dibujar cualquier objeto que pueda observar. Esta es la manera de aumentar su percepción visual, y por medio de ella, su creatividad con la finalidad de optimizar sus piezas gráficas.

Consideramos importante en esta investigación ampliar conocimientos y habilidades, que permitan analizar, conocer y comparar la problemática que viven los estudiantes; además funcionará como referencia para posteriores investigaciones relacionadas al plan, contribuyendo de este modo con los futuros profesionales.

#### **1.6. Objetivos**

##### **1.6.1. Objetivo General**

Analizar la influencia del dibujo en las competencias del perfil profesional del estudiante de Artes & Diseño Gráfico Empresarial de la Universidad Señor de Sipán 2018.

### **1.6.2. Objetivos Específicos**

- 1) Identificar el perfil profesional en los estudiantes de Diseño Gráfico respecto al conocimiento del dibujo.
- 2) Determinar las necesidades sobre las competencias del dibujo para propuesta de comunicación visual.
- 3) Diseñar una propuesta de estrategia de comunicación sobre el uso del dibujo como competencia profesional para los estudiantes de Diseño Gráfico.

### **1.7. Limitaciones**

En el transcurso de la investigación se hallarán las siguientes limitaciones:

La escasa información existente sobre el tema, y en cuanto a estudios realizados a nivel local no se ha podido encontrar ninguna tesis, porque la información en esta área es escasa debido a que es un tema nuevo y muy pocos han realizado este tipo de investigación en el medio.

De información, puesto que los alumnos del 10mo ciclo no se encontraban con el tiempo disponible para realizar la prueba diagnóstica, debido a que se encuentran gran parte del tiempo realizando sus proyectos de Tesis y prácticas pre profesionales, por lo que su tiempo resultaba limitado para la elaboración de piezas gráficas.

## I. MATERIAL Y MÉTODO

### 2.1 Tipo de estudio y diseño de la investigación

Se utilizará el tipo de investigación Cualitativa, se analizó la problemática relacionada directamente con las necesidades del dibujo en los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico para su perfil profesional, a partir de ello nacen preguntas de investigación como: ¿De qué manera influye el perfil profesional a los estudiantes de Artes & Diseño Gráfico Empresarial de la Universidad Señor de Sipán? Desde esta perspectiva se pretende analizar la influencia del dibujo en las competencias del perfil profesional, por lo tanto se deduce que la investigación es de tipo Cualitativo ya que como lo plantea Báez y Pérez (2009) “Se utiliza para comprender las complejas interrelaciones que se dan en las realidades por las que se interesa, para ello trata de: Captar, contextualizar e interpretar, las actitudes y motivaciones básicas de los distintos grupos sociales” (p.38)

Se considera una investigación de tipo, no experimental, transeccional, descriptivo. No experimental, porque las variables no se pueden manipular, se obtendrán los datos a reunir observando lo que ocurre de forma natural en los estudiantes de Artes & Diseño Gráfico Empresarial; asimismo se considera transeccional, porque los datos se recolectará en un solo tiempo.

La investigación no experimental es la que se realiza sin la manipulación deliberada de variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos.

(...) En la investigación no experimental es un estudio donde no se construye ningún estado sino que se observan los estados ya existentes. (Hernández, Fernández y Baptista, 2003, p 153).

Los diseños transeccionales descriptivos tienen como objetivo indagar la incidencia de las modalidades o niveles de una o más variables en una población. El procedimiento consiste en medir o ubicar a un grupo de personas, objetos, situaciones, contextos, fenómenos en una variable o concepto y proporcionar su descripción (Hernández, Fernández y Baptista, 2003, p 153).

## **2.2 Escenario de estudio**

Se analizó a los estudiantes de la carrera profesional de Artes & Diseño Gráfico Empresarial de la Universidad Señor de Sipán.

## **2.3 Caracterización de sujetos.**

Se tomará como objeto de estudio a los 24 alumnos del 10mo ciclo entre los 21 y los 25 años, basándonos en la premisa que los estudiantes escogidos completaron con la mayoría de competencias asignadas durante su formación profesional.

Por ser un muestreo no probabilístico, intencionado, se tomó a 15 sujetos, debido a que este número de participantes representa aproximadamente al 50% de la población analizada, conformada por el 10mo ciclo de la Escuelas de Artes & Diseño Gráfico, 2018 - I, la cantidad de participantes que se ha establecido serán estudiados por medio de una encuesta y una ficha de observación para saber el grado de efectividad.

### **2.3.1. Criterio de inclusión**

- Alumnos del 10mo ciclo que hayan culminado todos los cursos requeridos en la malla curricular de 9no ciclo.
- Alumnos con asistencia regular.

### **2.3.2. Criterio de exclusión**

- Alumnos del 9no ciclo que lleven cursos de la malla curricular del 10mo ciclo.
- Alumnos con más del 40 % de inasistencias
- Alumnos con limitaciones de tiempos.

## **2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

### **2.4.1. Encuesta:**

Bernal (2010) “Es una de las técnicas de recolección de información más usadas. La encuesta se fundamenta en un cuestionario o conjunto de preguntas que se preparan con el propósito de obtener información de las personas”

Se aplicó una encuesta que consta de 16 preguntas cerradas y de opción múltiple, a 15 sujetos participantes de la escuela de Artes & Diseño Gráfico Empresarial del 10mo ciclo, la cual permitió la recopilación de información concluyente para el objeto de estudio.

Estas preguntas fueron formuladas sobre cuánto conocimiento tienen sobre el perfil profesional y cómo influye el dibujo para el aprendizaje del alumno.

### **2.4.2. Observación:**

Se observó a los estudiantes del 10mo ciclo en el desarrollo de un ejercicio práctico y así analizar cuáles son sus dificultades en la aplicación de una propuesta gráfica y cómo influye el dibujo a la hora de realizar y plasmar dicha propuesta.

Báez y Pérez (2009) “Es una técnica empírica intensiva directa de aprehensión de las realidades, dado que el investigador conoce no por lo que otros le cuentan, sino por lo que percibe directamente, sin intermediación, tal como un fenómeno se da en la realidad.” (p.174)

### **2.4.3. Estudio casos:**

Se observó a los estudiantes del 10mo ciclo a través del desarrollo de un ejercicio práctico que permita analizar cuáles son sus dificultades al momento de desarrollar una propuesta gráfica y el papel que tiene el dibujo al momento de ejecutar y plasmar dicha propuesta.

Alvarado (2004) “Es una técnica didáctica que consiste en presentar a los participantes una situación real (o eventualmente simulada) conflictiva (o problema) a fin de ser analizado por todos los integrantes, racionándolos con el tema (o aérea) inherente y obtener conclusiones de aprendizajes relevantes.” (p.174)

## **2.5 Procedimientos para la recolección de datos**

En la presente investigación se recolecto los datos en 2 fases. Se aplicó en la primera fase una encuesta, para saber si los estudiantes tenían conocimiento sobre el perfil profesional y sus competencias en la carrera de Artes & Diseño Gráfico Empresarial, si tenían conocimiento sobre el dibujo y la influencia de este en las competencias del estudiante y finalmente, cómo aplican todo ello en la elaboración de las piezas gráficas.

Frente a esa realidad, se plantea una prueba diagnóstico para corroborar las respuestas previamente brindadas por los estudiantes, la cual evalúa las formas y técnicas básicas del dibujo.

A continuación en la segunda fase se desarrolla la ficha de observación que consiste en la recolección de datos, la cual evalúa la veracidad de los conocimientos manifestados por los estudiantes en la encuesta frente a los datos obtenidos en la prueba diagnóstico.

## **2.6 Procedimientos de análisis de datos**

Los dato obtenidos se realizaron en dos fases, la primera fase es encuesta, aplicada a 15 sujetos participantes, estudiantes del 10mo ciclo de la escuela de Artes & Diseño Gráfico Empresarial de la Universidad Señor de Sipán, en la cual se formularon 17 preguntas, los datos obtenidos fueron interpretados para el mejor entendimiento de sus resultados, utilizando para ello los programas, Microsoft y Adobe.

La segunda fase es la ficha de observación, en la cual se analizaron los resultados obtenidos de este instrumento a través de tres cuadros, el primero se denomina categorización, en este se comparan las preguntas con las respuestas de cada estudiante, el segundo cuadro es de clasificación, este cuadro se separa en tres columnas, categoría, pregunta y respuesta, y por último el tercer cuadro se divide en categoría y explicación.

## **2.7 Criterios éticos**

Esta investigación analiza la influencia del dibujo en las competencias del perfil profesional del estudiante de Artes & Diseño Gráfico Empresarial. El informe de investigación mantiene un valor científico así que es metodológicamente auténtica y sensata.

Noreña, Moreno, Rojas y Malpica (2012) en su guía de Aplicabilidad de los criterios de rigor y éticos en la investigación cualitativa, se consideraron los siguientes criterios:

- **El consentimiento informado:** La aceptación al participar en la investigación cuando esta concuerda tanto con sus valores y principios como con el interés que les despierta el aportar su experiencia frente al fenómeno estudiado, sin que esta participación les signifique algún perjuicio moral.
- **La confidencialidad:** Los códigos de ética hacen énfasis en la seguridad y protección de la identidad de las personas que participan como informantes de la investigación.
- **Observación participante:** Bajo este criterio se asegura la responsabilidad ética por parte de los investigadores en cuanto a los efectos y las consecuencias que puedan originarse de la interacción con los participantes de la muestra.(p. 270)

## 2.8 Criterios de rigor científico

Para los criterios de rigor científico, Noreña, Moreno, Rojas y Malpica (2012), se tomó en cuenta la guía de Aplicabilidad de los criterios de rigor y éticos en la investigación cualitativa para definir los siguientes criterios usados en la investigación:

- **Credibilidad y autenticidad:** Este criterio permite certificar los datos validados por el tesista, el asesor especialista y un participante de la muestra. Es importante afirmar también, que las encuestas deberán ser validadas por al menos tres profesionales y/o especialistas. Una vez validados los instrumentos, podrán ser aplicados en la muestra determinada.
- **Transferibilidad:** Este criterio asegura la descripción detallada del contexto donde se desarrolla la problemática, a través de la recogida exhaustiva de datos; en este caso se cuenta con la observación y encuestas, así como también registros fotográficos y registros de audio y video.
- **Reflexividad y objetividad:** El criterio de objetividad asegura las transcripciones textuales sin ningún tipo de alteración por parte de los investigadores, complementado con el criterio de reflexividad que permite contrastar los resultados y elaborar una nueva propuesta que se acerque a la solución del problema, tomando siempre en cuenta las limitaciones de los investigadores. (p. 268)



## II. REPORTE DE RESULTADOS

### 3.1 Análisis y discusión de resultados

Para la verificación del problema encontrado, y poder diseñar y proponer la realización de una estrategia de comunicación sobre el uso del dibujo como competencia profesional para los estudiantes de Diseño Gráfico, se requirió adquirir información a través de determinados instrumentos (ficha de observación, encuestas (Ver anexo N°1, N° 2 y N° 3)) que permitió al investigador obtener un panorama previo y más amplio de la problemática, en esta investigación se aplicó la encuesta a los estudiantes del 10mo ciclo con el fin de analizar la relación actual del perfil profesional y la necesidad del dibujo en el transcurso del aprendizaje del estudiante de Artes & Diseño Gráfico Empresarial de la Universidad Señor de Sipán, la cual consta de 16 preguntas, enumeradas y tabuladas.

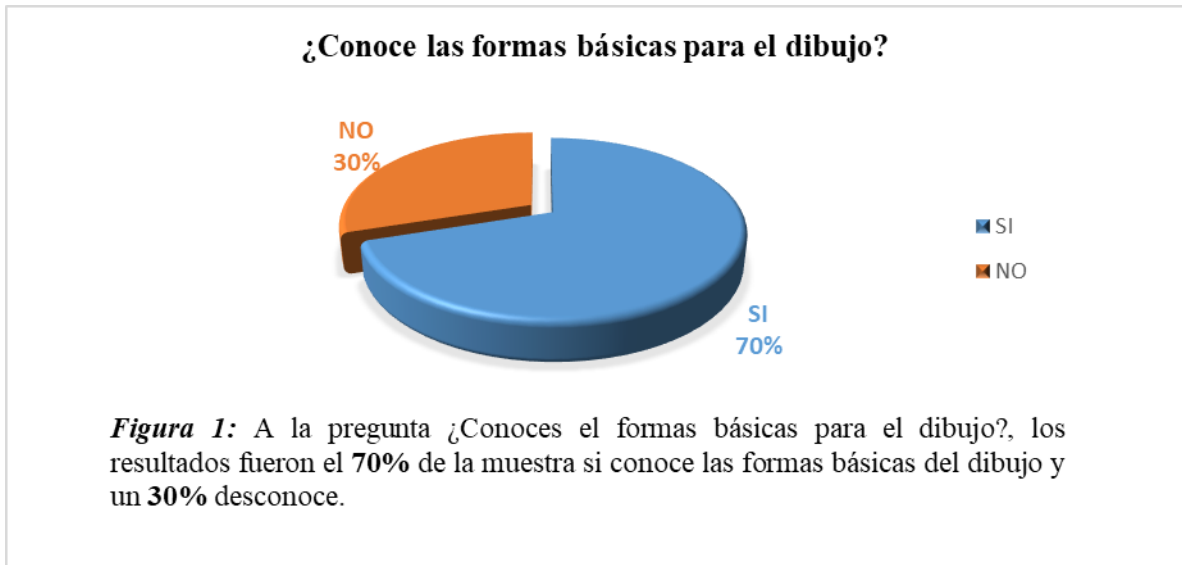
De la misma forma, de la encuesta previa a la propuesta, se extrajo que gran parte del objeto de estudio no tiene conocimiento sobre su perfil profesional. De forma paralela, la muestra mostró ser consciente del problema por la limitada información que la escuela brinda sobre el tema, lo que conlleva al desconocimiento de las competencias y capacidades que el licenciado de Artes & Diseño Gráfico debe conocer.

En cuanto a los estudiantes, a pesar del tiempo, llegan a adaptarse a no conocer dichas competencias, generando inseguridades posteriores al momento de elegir el ámbito profesional en el que buscan desempeñarse.

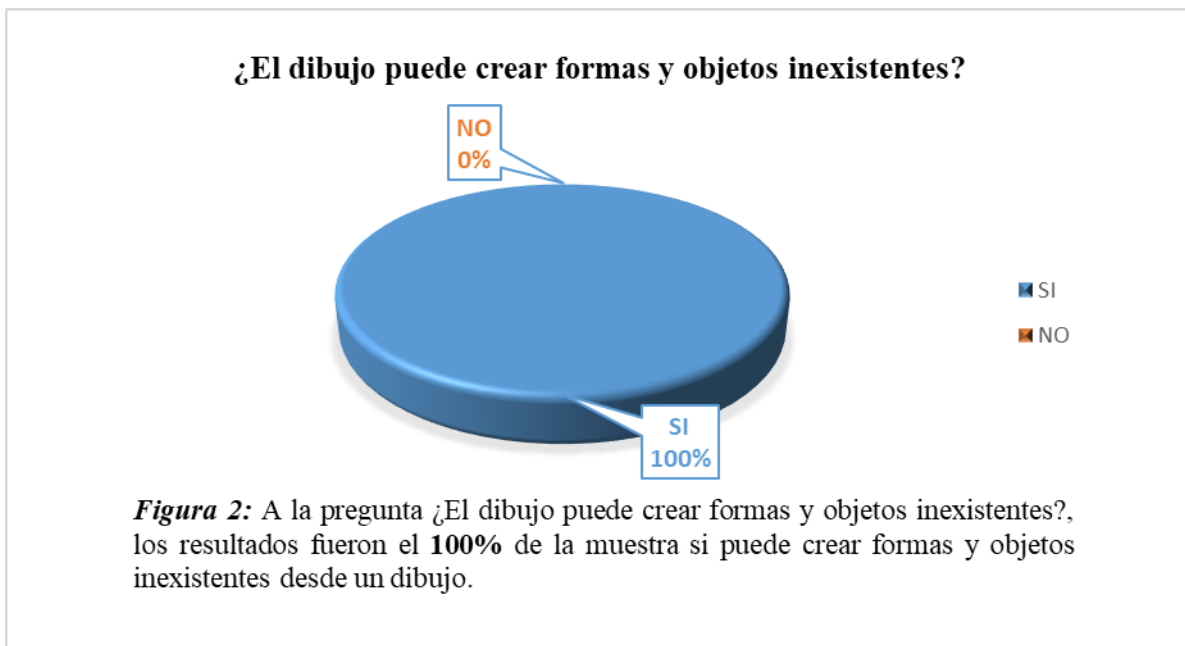
Asimismo, se muestra en las tablas de Categorización, Clasificación y Estructuración que 5 de cada 15 alumnos emplean las herramientas del dibujo al desarrollar su propuesta, y los restantes se limitan al uso de las referencias de internet, por lo cual no pueden mostrar un concepto muy estructurado y lo condicionan al uso preestablecido de recursos. Esto demuestra la importancia del dibujo como herramienta de aprendizaje para la creación de estrategias innovadoras, y cómo se pueden plasmar las ideas a la hora de poder diseñar campañas de identidad gráfica publicitaria, de identidad corporativa y campañas de responsabilidad social.

A partir de los resultados recibidos con los instrumentos descritos previamente, se tiene como fundamento referencial la comprobación de que realmente existe una dificultad, por lo que da como resultado realizable la proposición de comunicación relativo al uso del dibujo como competencia profesional que permita minorar la problemática presente.

### 3.1.1. Tabulaciones utilizadas para la identificación del problema encontrado

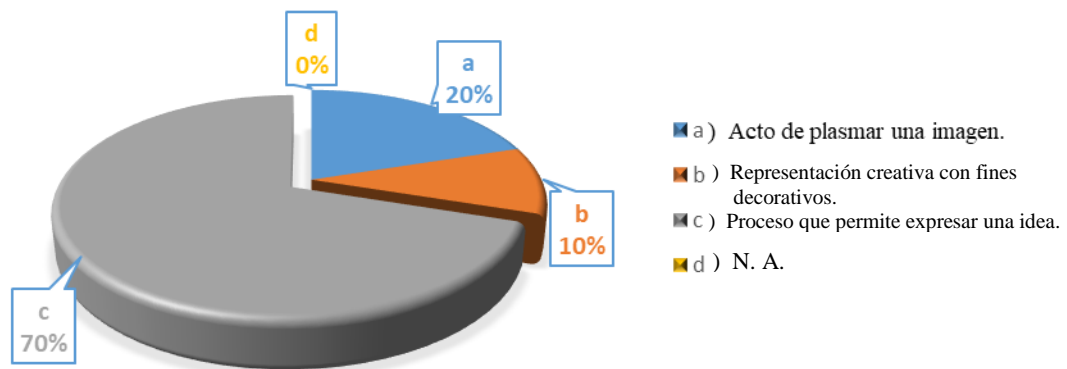


**Fuente:** Alumnos del 10mo ciclo de la escuela de Artes & Diseño Gráfico Empresarial



**Fuente:** Alumnos del 10mo ciclo de la escuela de Artes & Diseño Gráfico Empresarial.

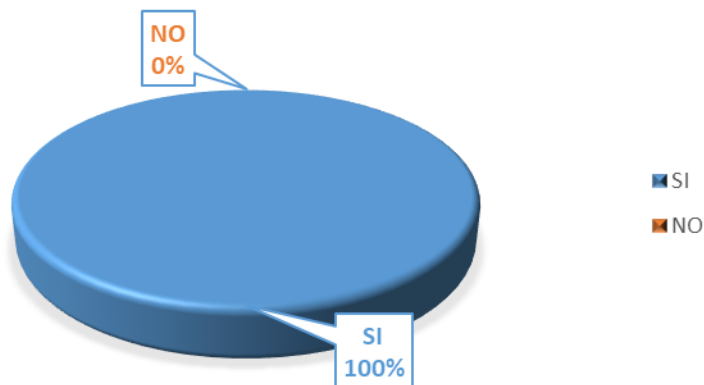
### ¿Para usted el dibujo se define como?



**Figura 3:** A la pregunta ¿Para usted el dibujo se define como?, los resultados fueron el 70% de la muestra considera que es el proceso que permite expresar una idea, el 20% define como el acto de plasmar una imagen y el 10% que es representación creativa con fines decorativos.

**Fuente:** Alumnos del 10mo ciclo de la escuela de Artes & Diseño Gráfico Empresarial.

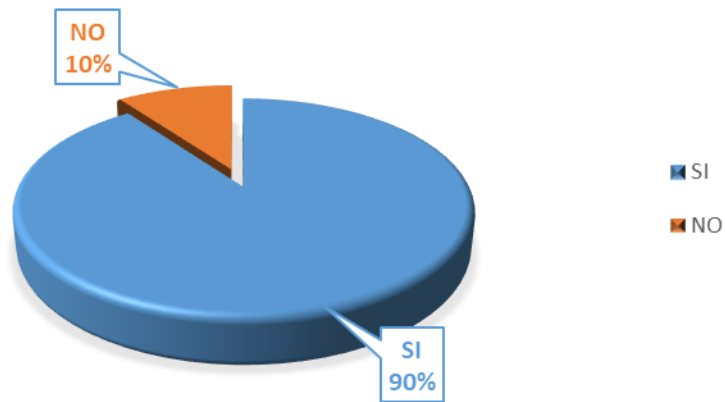
### ¿Cree que el dibujo es una herramienta de visualización de ideas?



**Figura 4:** A la pregunta ¿El dibujo puede crear formas y objetos inexistentes?, los resultados fueron el 100% de la muestra si cree que el dibujo es una herramienta de visualización.

**Fuente:** Alumnos del 10mo ciclo de la escuela de Artes & Diseño Gráfico Empresarial.

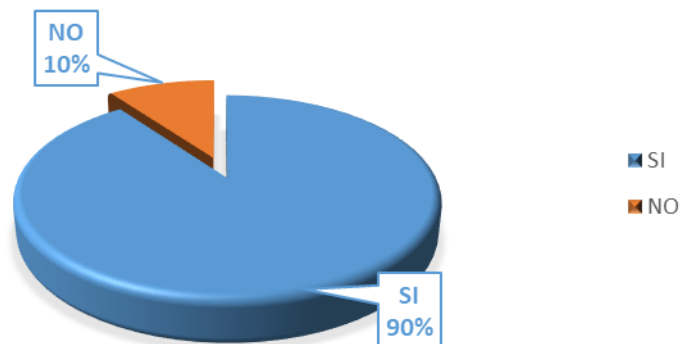
**¿Consideras que el dibujo pueda reflejar tu creatividad?**



**Figura 5:** A la pregunta ¿Consideras que el dibujo pueda reflejar tu creatividad?, los resultados fueron el **90%** de la muestra si considera que el dibujo puede reflejar su creatividad y un **10%** cree lo contrario.

**Fuente:** Alumnos del 10mo ciclo de la escuela de Artes & Diseño Gráfico Empresarial.

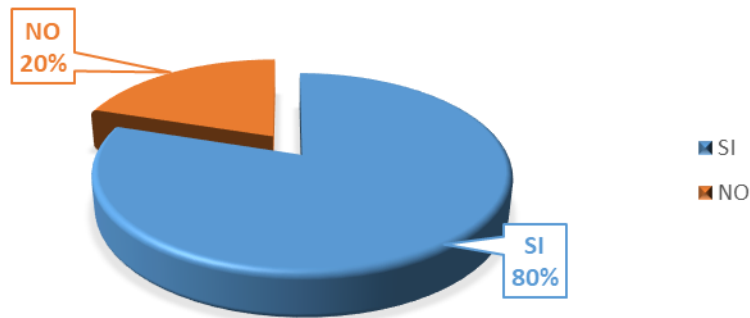
**¿Consideras al dibujo como una estrategia de creación e innovación?**



**Figura 6:** A la pregunta ¿Consideras al dibujo como una estrategia de creación e innovación?, los resultados fueron el **90%** de la muestra si consideran que con el es una estrategia de creación e innovación y un **10%** cree lo contrario.

**Fuente:** Alumnos del 10mo ciclo de la escuela de Artes & Diseño Gráfico Empresarial.

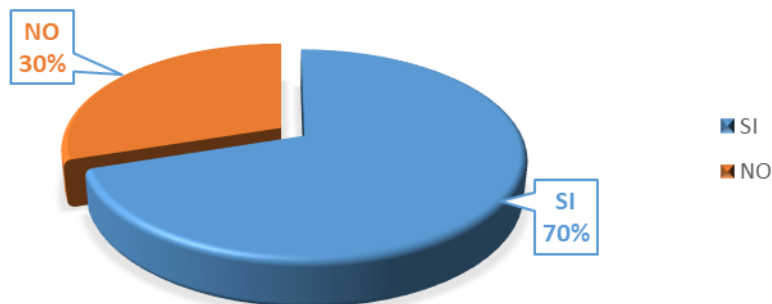
**¿Crees que el dibujo es una herramienta importante para el aprendizaje del diseño gráfico?**



**Figura 7:** A la pregunta ¿Crees que el dibujo es una herramienta importante para el aprendizaje del Diseño Gráfico?, los resultados fueron el **80%** de la muestra si considera que el dibujo es una herramienta importante en el aprendizaje del diseño y un **20%** cree lo contrario.

**Fuente:** Alumnos del 10mo ciclo de la escuela de Artes & Diseño Gráfico Empresarial.

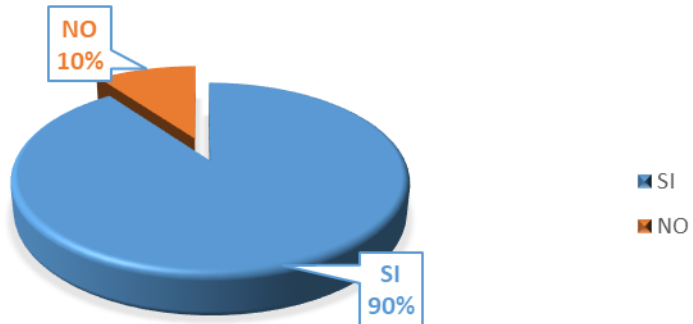
**¿El docente influye en el aprendizaje de dibujo?**



**Figura 8:** A la pregunta ¿El docente influye en el aprendizaje de dibujo?, los resultados fueron el **70%** de la muestra si considera que el docente influye en el aprendizaje del dibujo para la formación del Diseñador Gráfico y un **30%** cree lo contrario.

**Fuente:** Alumnos del 10mo ciclo de la escuela de Artes & Diseño Gráfico Empresarial.

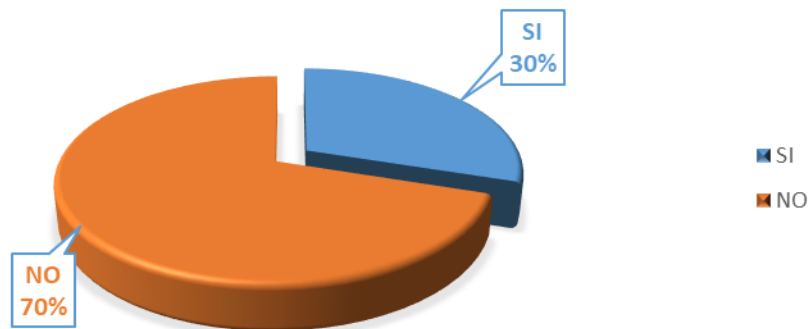
**¿Entiende qué es la proporción, el encuadre, la composición y la perspectiva?**



**Figura 9:** A la pregunta ¿Entiende qué es la proporción, el encuadre, la composición y la perspectiva?, los resultados fueron el 90% de la muestra si conocen que es la proporción, composición y la perspectiva y un 10% desconocen.

**Fuente:** Alumnos del 10mo ciclo de la escuela de Artes & Diseño Gráfico Empresarial.

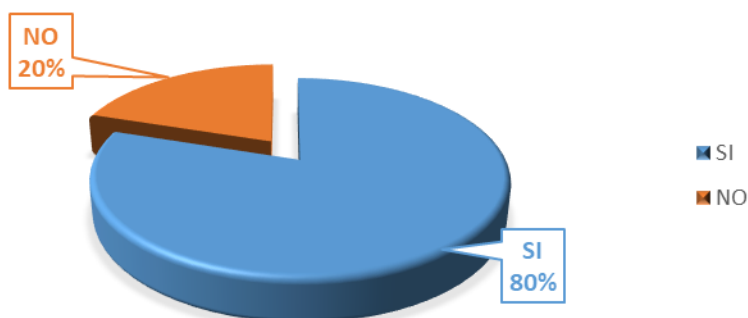
**¿Tú conoces el perfil profesional?**



**Figura 10:** A la pregunta ¿Tú conoces el perfil profesional?, los resultados fueron el 70% de la muestra no conoce el perfil de su carrera profesional y un 30% si conoce.

**Fuente:** Alumnos del 10mo ciclo de la escuela de Artes & Diseño Gráfico Empresarial.

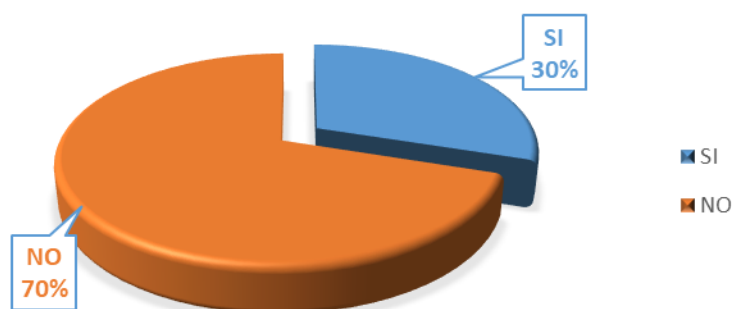
**¿Crees que el dibujo es importante para las competencias del perfil profesional?**



**Figura 11:** A la pregunta ¿Crees que el dibujo es importante para las competencias del perfil profesional?, los resultados fueron el **80%** de la muestra si considera que el dibujo es importante para las competencias y un **20%** cree lo contrario.

**Fuente:** Alumnos del 10mo ciclo de la escuela de Artes & Diseño Gráfico Empresarial.

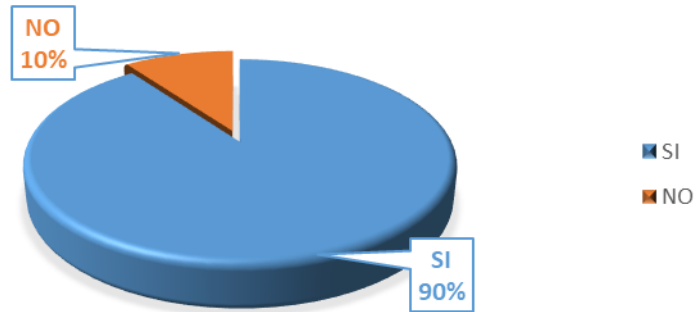
**¿Te sientes satisfecho con la enseñanza en la Escuela de Artes y Diseño Gráfico Empresarial?**



**Figura 12:** A la pregunta ¿Te sientes satisfecho con la enseñanza en la Escuela de Artes y Diseño Gráfico Empresarial?, los resultados fueron el **70%** de la muestra no consideran eficiente la enseñanza de la carrera de Artes y Diseño Gráfico Empresarial y un **30%** creen lo contrario.

**Fuente:** Alumnos del 10mo ciclo de la escuela de Artes & Diseño Gráfico Empresarial.

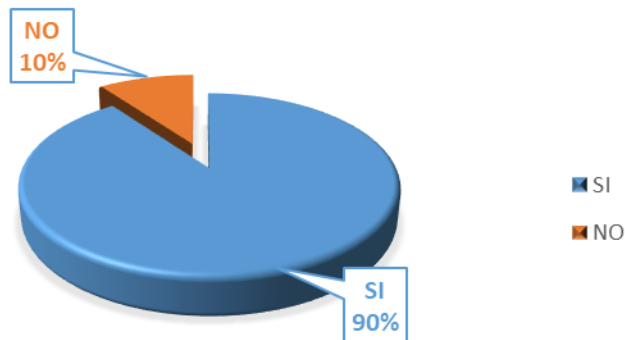
### ¿Has diseñado campaña de responsabilidad social?



**Figura 13:** A la pregunta ¿Has diseñado campaña de responsabilidad social?, los resultados fueron el **90%** de la muestra si apela al diseño para ejecutar y desarrollar proyectos sociales y un **10%** no lo consideran.

**Fuente:** Alumnos del 10mo ciclo de la escuela de Artes & Diseño Gráfico Empresarial.

### ¿Has diseñado campaña gráfica publicitaria?

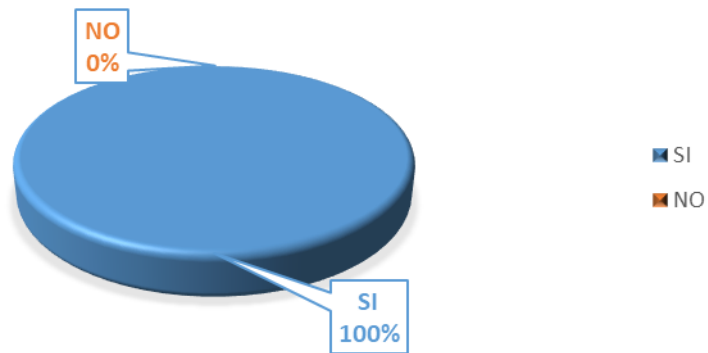


**Figura 14:** A la pregunta ¿Has diseñado campaña gráfica publicitaria?, los resultados fueron el **90%** de la muestra si han realizado campañas grafica publicitaria y un **10%** no lo consideran.

**Fuente:** Alumnos del 10mo ciclo de la escuela de Artes & Diseño Gráfico Empresarial.



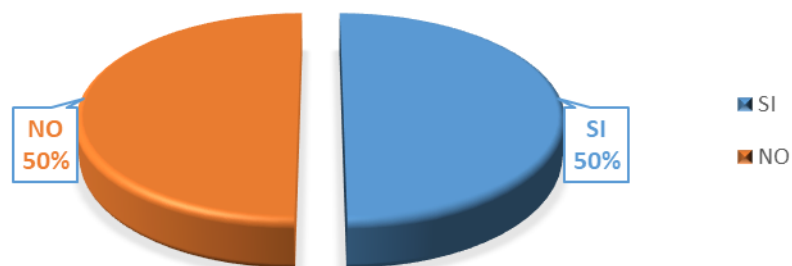
**¿Has diseñado campaña de identidad corporativa?**



**Figura 15:** A la pregunta ¿Has diseñado campaña de identidad corporativa?, los resultados fueron el **100%** de la muestra si realizaron campañas de identidad corporativa.

**Fuente:** Alumnos del 10mo ciclo de la escuela de Artes & Diseño Gráfico Empresarial.

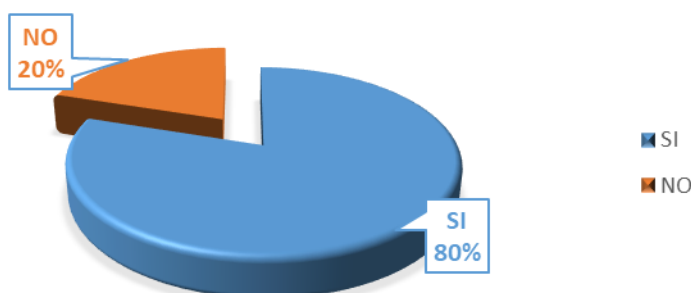
**¿Utiliza la denotación y connotación visual al aplicar los principios del diseño gráfico?**



**Figura 16:** A la pregunta ¿Utiliza la denotación y connotación visual al aplicar los principios del diseño gráfico?, los resultados fueron el **50%** de la muestra si utiliza la denotación, connotación visual y un **50%** no toman en cuenta.

**Fuente:** Alumnos del 10mo ciclo de la escuela de Artes & Diseño Gráfico Empresarial.

**¿Conoce el campo laboral de un licenciado en artes y diseño gráfico empresarial?**



**Figura 17:** A la pregunta ¿Conoce el campo laboral de un licenciado en Artes y Diseño Gráfico Empresarial?, los resultados fueron el **80%** de la muestra si conoce su campo laboral y un **20%** desconocen.

**Fuente:** Alumnos del 10mo ciclo de la escuela de Artes & Diseño Gráfico Empresarial.

### 3.1.2. Resultados de la ficha de observación

#### 3.1.2.1. Categorización

**Tabla 1**

*Tabla de Categorización*

PREGUNTA	RESPUESTA
1. ¿Utiliza al dibujo como primera etapa para plasmar su idea o concepto?	Alumno 01: se observó que sí lo considera.
	Alumno 02: se observó que no lo considera.
	Alumno 03: se observó que no lo considera, pide referencia.
	Alumno 04: se observó que sí lo considera.
	Alumno 05: se observó que sí lo considera, pedía ayuda.
	Alumno 06: no
	Alumno 07: se observó que no lo considera.
	Alumno 08: se observó que no lo considera.
	Alumno 09: no, pide referencia.
	Alumno 10: a veces.

2. ¿Conoce, implementa la proporción para desarrollar piezas de identidad corporativa?	Alumno 01: sí lo utilizo.
	Alumno 02: no lo utilizo.
	Alumno 03: no lo utilizo.
	Alumno 04: sí lo utilizo.
	Alumno 05: no lo utilizo.
	Alumno 06: no lo utilizo.
	Alumno 07: no lo utilizo.
	Alumno 08: no lo utilizo.
	Alumno 09: no lo utilizo.
	Alumno 10: sí lo utilizo.
3. ¿Conoce, implementa el encuadre para desarrollar piezas de identidad corporativa?	Alumno 01: sí lo utilizo.
	Alumno 02: no lo utilizo.
	Alumno 03: no lo utilizo.
	Alumno 04: sí lo utilizo.
	Alumno 05: no lo utilizo.
	Alumno 06: no lo utilizo.
	Alumno 07: no lo utilizo.
	Alumno 08: no lo utilizo.
	Alumno 09: no lo utilizo.
	Alumno 10: no lo utilizo.
4. ¿Conoce, implementa la composición para desarrollar piezas de identidad corporativa?	Alumno 01: sí lo utilizo.
	Alumno 02: no lo utilizo.
	Alumno 03: no lo utilizo.
	Alumno 04: sí lo utilizo.
	Alumno 05: no lo utilizo.
	Alumno 06: no lo utilizo.
	Alumno 07: no lo utilizo.
	Alumno 08: no lo utilizo.
	Alumno 09: no lo utilizo.
	Alumno 10: no lo utilizo.
	Alumno 01: no lo utilizo.
	Alumno 02: no lo utilizo.
	Alumno 03: no lo utilizo.

5. ¿Conoce, implementa el uso de la perspectiva al desarrollar piezas de identidad corporativa?	Alumno 04: no lo utilizo.
	Alumno 05: no lo utilizo.
	Alumno 06: no lo utilizo.
	Alumno 07: no lo utilizo.
	Alumno 08: no lo utilizo.
	Alumno 09: no lo utilizo.
	Alumno 10: no lo utilizo.
6. ¿Maneja correctamente el uso de la sombra en piezas de identidad corporativa?	Alumno 01: sí lo utilizo.
	Alumno 02: no lo utilizo.
	Alumno 03: no lo utilizo.
	Alumno 04: sí lo utilizo.
	Alumno 05: no lo utilizo.
	Alumno 06: no lo utilizo.
	Alumno 07: no lo utilizo.
	Alumno 08: no lo utilizo.
	Alumno 09: no lo utilizo.
Alumno 10: lo utilizo, pero no en su propuesta final.	
7. ¿Utiliza la denotación y connotación visual al aplicar los principio del diseño?	Alumno 01: sí lo utilizo la denotación y connotación.
	Alumno 02: no lo utilizo.
	Alumno 03: no lo utilizo.
	Alumno 04: sí lo utilizo la denotación.
	Alumno 05: sí lo utilizo la denotación.
	Alumno 06: no lo utilizo.
	Alumno 07: sí lo utilizo la denotación.
	Alumno 08: no lo utilizo.
	Alumno 09: no lo utilizo.
Alumno 10: sí lo utilizo la connotación.	

Fuente: El autor

### 3.1.2.2. Clasificación

**Tabla 2**

*Tabla de Clasificación*

CATEGORÍA	PREGUNTA	RESPUESTA
Se considera al dibujo en la primera etapa.	<b>¿Utiliza al dibujo como primera etapa para plasmar su idea o concepto?</b>	Se observó que sólo tres estudiantes consideran al dibujo como primera etapa para plasmar sus ideas, el resto quiso referencias y como no las tuvieron no las aplicaron.
Se considera la proporción en las piezas de identidad corporativa.	<b>¿Conoce, implementa la proporción para desarrollar piezas de identidad corporativa?</b>	Se observó que solo tres estudiantes utilizaron la proporción para realizar su propuesta.
Se considera el encuadre en las piezas de identidad corporativa.	<b>¿Conoce, implementa el encuadre para desarrollar piezas de identidad corporativa?</b>	Se observó que dos estudiantes utilizaron el encuadre para realizar su propuesta.
Se considera la composición en las piezas de identidad corporativa.	<b>¿Conoce, implementa la composición para desarrollar piezas de identidad corporativa?</b>	Se observó que dos estudiantes utilizaron la composición para realizar su propuesta.
Se considera la perspectiva en las piezas de identidad corporativa.	<b>¿Conoce, implementa el uso de la perspectiva al desarrollar piezas de identidad corporativa?</b>	Se observó que ningún estudiante utilizó la perspectiva para realizar su propuesta gráfica.
Utiliza las sombras en las piezas de identidad corporativa.	<b>¿Maneja correctamente el uso de la sombra en piezas de identidad corporativa?</b>	Se observó que sólo que un estudiante si utilizó una propuesta con luces y sombras.
Utiliza la denotación y connotación en las piezas de identidad corporativa.	<b>¿Utiliza la denotación y connotación visual al aplicar los principio del diseño?</b>	Se observó que 5 de 15 estudiantes solo utilizan la denotación para describir sus propuestas y no la connotación.

Fuente: El autor

### 3.1.2.3. Estructuración

**Tabla 3**

*Tabla de Estructuración*

<b>CATEGORÍA</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
Se considera al dibujo en la primera etapa.	Estos estudiantes sí pueden plasmar su idea de manera óptima por el contrario, los estudiantes que no consideran el dibujo no pueden mostrar un concepto más estructurado.
Se considera la proporción en las piezas de identidad corporativa.	Los estudiantes que emplearon la proporción, mostraron un mejor encaje en el dibujo, a diferencia de los que no la emplearon.
Se considera el encuadre en las piezas de identidad corporativa.	Los estudiantes que emplearon el encuadre, captaron lo esencial a la hora de plasmar la propuesta, a diferencia de los que no la emplearon.
Se considera la composición en las piezas de identidad corporativa.	Los estudiantes que emplearon la composición, pudieron organizar su propuesta dentro de los límites del espacio de trabajo, a diferencia de los que no la emplearon.
Se considera la perspectiva en las piezas de identidad corporativa.	Los estudiantes no exploran el uso de la perspectiva al momento de plasmar la propuesta gráfica.
Utiliza las luces y sombras en las piezas de identidad corporativa.	Los estudiantes no emplean el uso de las luces y sombras al momento de plasmar la propuesta gráfica.

Fuente: El autor

## **3.2 Consideraciones finales**

### **3.2.1. Propuesta de Investigación**

#### **3.2.1.1. Historia**

La propuesta se centra en la historia de Pedro, nos muestra a un estudiante promedio y sus vivencias cotidianas en la carrera de Artes & Diseño Gráfico Empresarial, en donde es entrevistado para saber cuánto conoce sobre la influencia del dibujo en su perfil profesional del estudiante de Artes & Diseño Gráfico Empresarial de la Universidad Señor de Sipán.

#### **3.2.1.2. Guion de la historia:**

**Voz en off:** ¡Hola Pedro!

**Pedro:** Hola

**Voz en off:** ¿Conoces el perfil del diseñador profesional del diseñador gráfico?

**Pedro:** No

**Voz en off:** No te preocupes, te lo explicare, Para tener un buen perfil profesional tienes que cumplir con ciertas competencias.

**Voz en off:** Campaña gráfica publicitaria.

**Voz en off:** Campaña grafica de identidad.

**Voz en off:** Investigación en diseño.

**Pedro:** ¿Y cómo puedo obtener todas esas competencias?

**Voz en off:** Cumpliendo todas estas bases

**Pedro:** ¡Wow!

**Pedro:** Pero aun así no llego.

**Voz en off:** Pedro estás olvidando completar la base del dibujo.

**Pedro:** ¿El dibujo también es importante?.

**Voz en off:** Por supuesto que sí, Pedro.

**Pedro:** Pero a mí me dijeron que no es necesario saber dibujar para ser diseñador.

**Voz en off:** No, Pedro recuerda que:

- 1.- El dibujo facilita el proceso de innovación y creación.
- 2.- Te ayuda a plasmar lo visualizado.
- 3.- Explora mejor tus ideas.
- 4.- Consolida las estrategias profesionales del diseñador.

**Pedro:** Explícame

**Voz en off:** Lo entenderás mejor cuando lo aplicas en la práctica.

**Voz en off:** Por ejemplo: ¿Qué es lo primero que haces al crear una marca?.

**Pedro:** Entro a internet para sacar las mejores referencias de diseño gráfico.

**Voz en off:** Pedro, no te limites.

**Voz en off:** Estas son las formas básicas del dibujo que harán plasmar cualquier idea.

**Voz en off:** Cuadrado

**Voz en off:** Circulo

**Voz en off:** Triangulo

**Pedro:** ¿enserio?

**Voz en off:** Claro pedro, esas serán tus guías para plasmar cualquier idea.

**Voz en off:** ¿Con qué elementos relaciones la palabra Ecodent?

- Destello y aparece el isotipo.

**Pedro:** Eco, lo relaciono con naturaleza, puede ser una hoja, y dent, pues con un diente.

¿Ya terminamos?.

**Voz en off:** No Pedro, ahora recordemos las formas básicas y creamos tanto el diente, con dos círculos y dos triangulo.

**Voz en off:** Y ahora hagamos la hoja, que sería un triángulo y un círculo.



**Voz en off:** Ahora ya tenemos el diente y la hoja para el isotipo de Ecodent.

**Pedro:** ¡queeeeeeeeeee!

**Voz en off:** Pedro ahora que tenemos la marca con el isotipo trazamos líneas imaginarias, estas nos van a ayudar a encajar correctamente en isotipo en la marca, Así estamos creando proporción entre los elementos.

Continuamos y organizamos nuestra marca de acuerdo a los límites del papel o soporte, y así tendremos la segunda característica de un buen logo: La composición..

**Pedro:** Recuerdo que en clase me hablaron sobre la perspectiva, ¿también cuenta al momento de hacer un logo?

**Voz en off:** Para utilizar la perspectiva necesitaremos la línea de horizonte y uno o más puntos de fuga, saliendo de estas “líneas de fuga”, las cuales dan a nuestros objetos la sensación de a lejanía en un espacio.

**Voz en off:** ¡Genial¡.

**Voz en off:** Claro Pedro, podrás ser un buen profesional y trabajar en diferentes áreas dentro del campo laboral, como:

**Voz en off:** Agencias de publicidad.

**Voz en off:** Departamentos de marketing

**Voz en off:** Oficinas de Imagen Institucional.

**Voz en off:** Organizaciones que brindan consultorías y asesorías en diseño gráfico y publicidad.

**Voz en off:** Y como freelance, etc.

### **3.2.1.3. Boceto**

Para el proceso del boceto se tuvo en cuenta algunos de los rasgos faciales del autor y de estudiantes del 10mo ciclo a modo de caricatura, para que el público objetivo se pueda sentir identificado.



*Figura N° 18 Boceto del personaje.*

Fuente: El autor

#### **3.2.1.4.    Carácter Sheet.**

Una vez que se eligió al personaje, se procedió a bocetar los ángulos de las acciones que realizaría a través de la historia el cuerpo tomo forma mediante las figuras geométricas(semicírculos, rectángulos), También el personaje tiene características de un estudiante promedio de unos 23 años.

El estilo del personaje se caracteriza por el cabello corto y la barba, rasgo que se optó del autor.

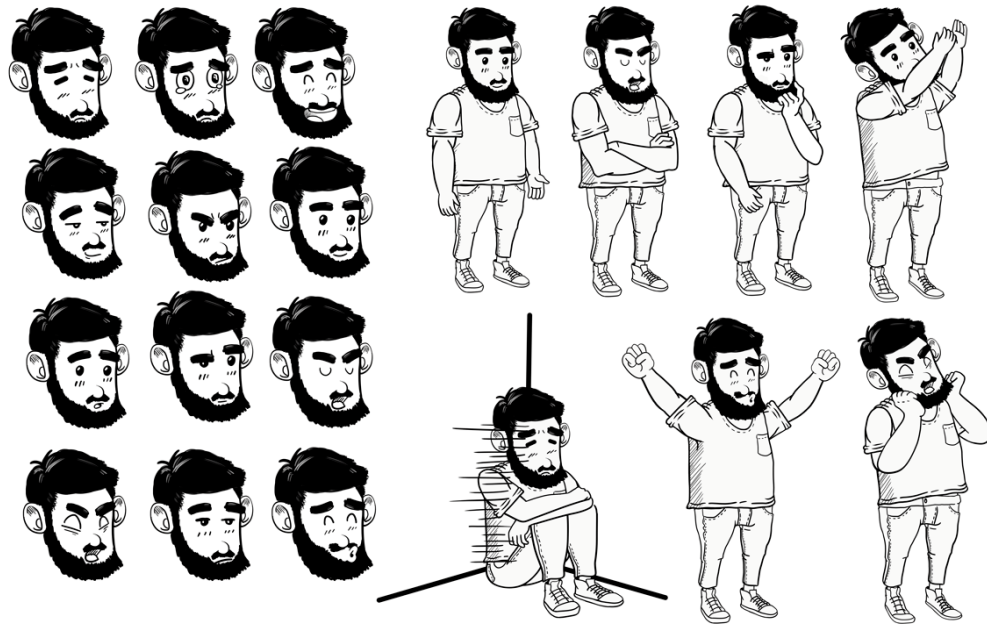
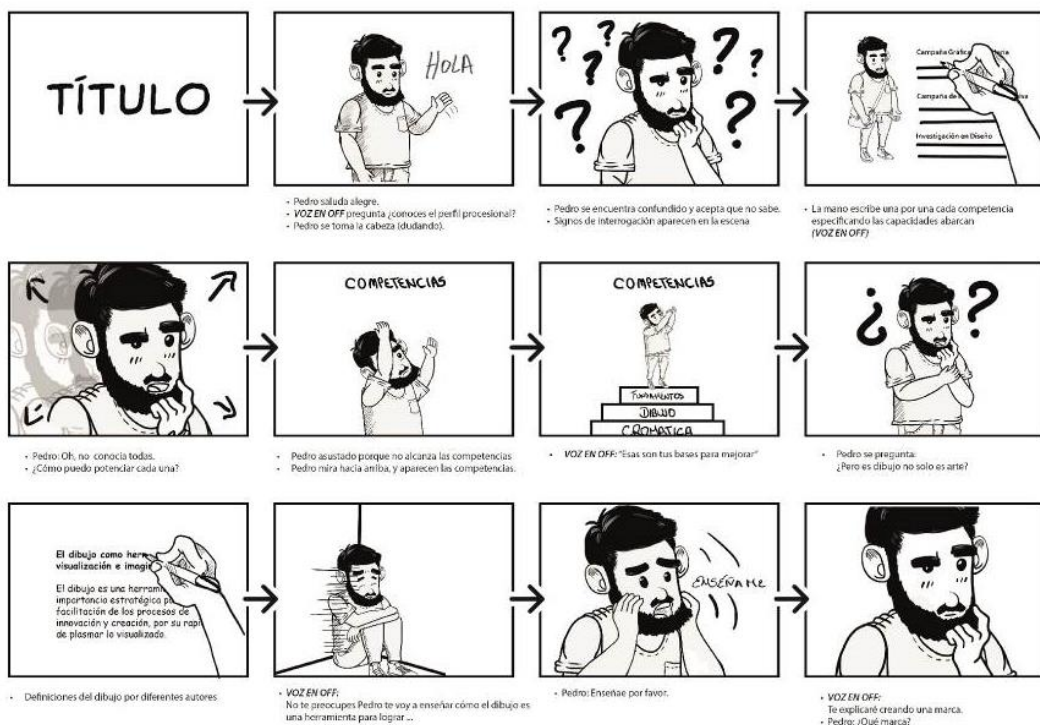


Figura N° 19 Carácter Sheet

Fuente: El autor

### 3.2.1.5. Storyboard.

Son forma ilustradas y agrupadas en un conjunto de secuencias con el objetivo de pre visualizar la estrategia de comunicación, donde básicamente el story es una serie de viñetas que sirven como guía para comprender una historia que se ordenan conforme al guion previo.



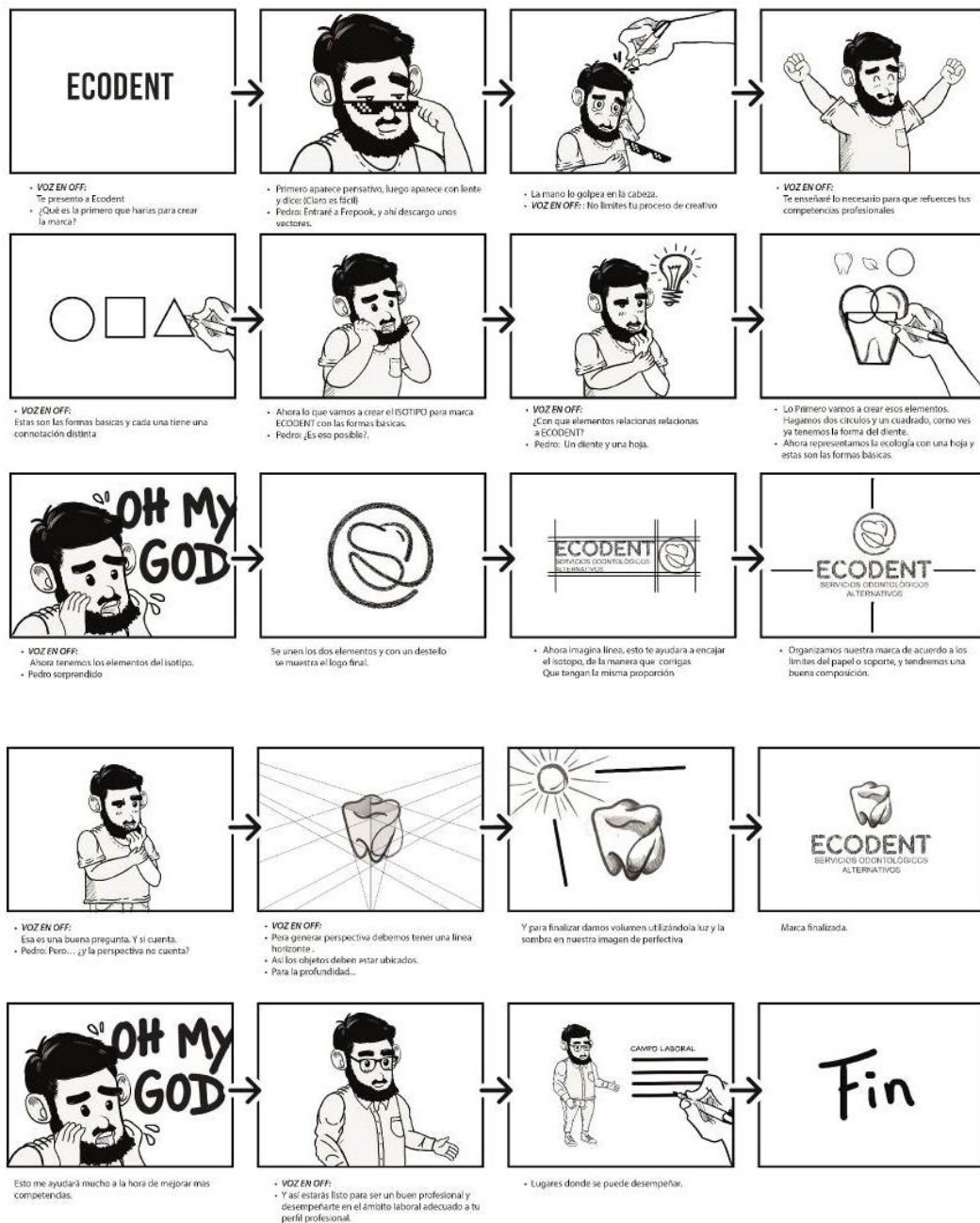


Figura N° 20 Story board

Fuente: El autor

### 3.2.1.6. Desarrollo de la propuesta gráfica .

En este punto se hizo el diseño del contenido de la propuesta, donde se puede encontrar todos los elementos (el personaje, Storyboard, el guion) para poder implementarlo de forma visual.

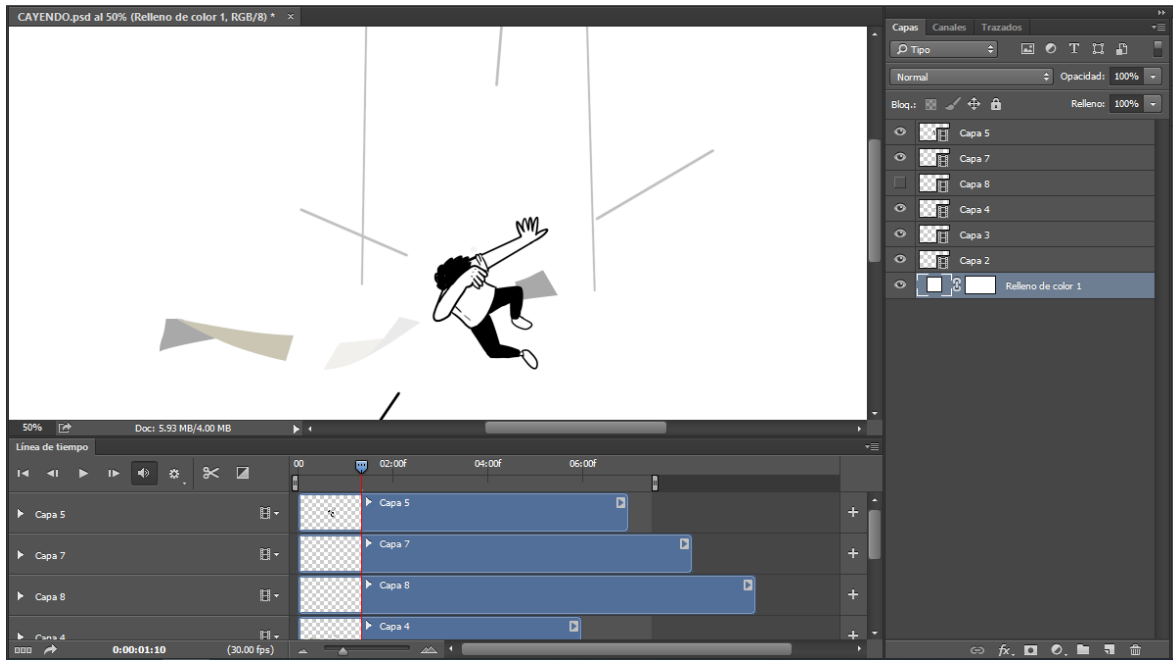
### **3.2.1.6.1. Adobe Photoshop cc 2109.**

Photoshop tiene incluido un panel de animación que le permitirá crear secuencias y de esta forma guardar animaciones mediante la utilización de capas. Asimismo, puede enviar a formato Photoshop una carpeta con capas a partir de ilustrador y animarlo desde Photoshop. Estas animaciones pueden guardarse en archivo GIF, para elaborar gifs animados, que en cualquier plazo puede valer para utilizarlo como banner Web. Photoshop es uno de los programas más desarrollados en la industria creativa Adobe Systems Incorporated. En la actualidad es el instrumento fundamental para transformar diversidad de imágenes. Se trata de una aplicación que es como un taller digital de pintura, fotografía y animación, que trabaja sobre un panel. Las herramientas que brinda están determinadas a la edición y retoque de imágenes compuestas. Las cuales permite trabajar con múltiples capas. Se puede alterar su opacidad, de modo que el contenido sea parcialmente traslúcido, y así permitir visualizar lo que presentan las capas inferiores. También ofrece la posibilidad de aplicar la fusión de las mismas, mediante transparencias que, por ejemplo, multiplican los contenidos.

Además, se puede incluir elementos vectoriales, aplicar gestiones avanzadas de color, emplear tratamientos a tipografías, control y retoques de color, efectos creativos y la correcta exportación de archivos para Web y creación de animaciones de cuadros que permitirá desarrollar secuencias para guardar animaciones por medio del uso de capas, donde estas animaciones pueden exportarse en formato GIF o de video (avi, flv, mp4, etc...). También puede exportar a formato Photoshop un archivo con capas desde ilustrador y animarlo. Sirve tanto para las plataformas de Windows como Macintosh.

### **3.2.1.6.2. Creación de animaciones de cuadros.**

Una animación en Photoshop se gestiona con el panel de animación en modo de cuadros, cada cuadro simboliza una configuración de capas. En otras palabras, creará una o varias capas por cada movimiento de su animación y colocará en cada cuadro las capas que guste que estén visibles en un momento determinado, de manera que al verlas todas a una cierta velocidad produzca la ilusión de movimiento



*Figura N° 21 Ilustración por capas de imágenes*

Fuente: El autor

### 3.2.1.6.3. Controles del modo de cuadros.

En el modo de cuadros, el panel Animación muestra los siguientes controles:

**Opciones de repetición:** Establece la cantidad de ocasiones que se reproduce la animación al momento de exportar como video animado o GIF.

**Tiempo de retardo de cuadros:** Establece la duración de un cuadro en la reproducción, agrega e intercala una serie de cuadros de animación en ambos cuadros existentes y varían las propiedades de capa de manera uniforme entre los nuevos cuadros.

**Duplica los cuadros seleccionados:** Duplica cuadros seleccionados al momento de agregar un nuevo segmento a la animación.

**Animación:** Transforma una animación de cuadros en una animación de línea de tiempo con apoyo de imágenes principales con el propósito de animar las propiedades de capa



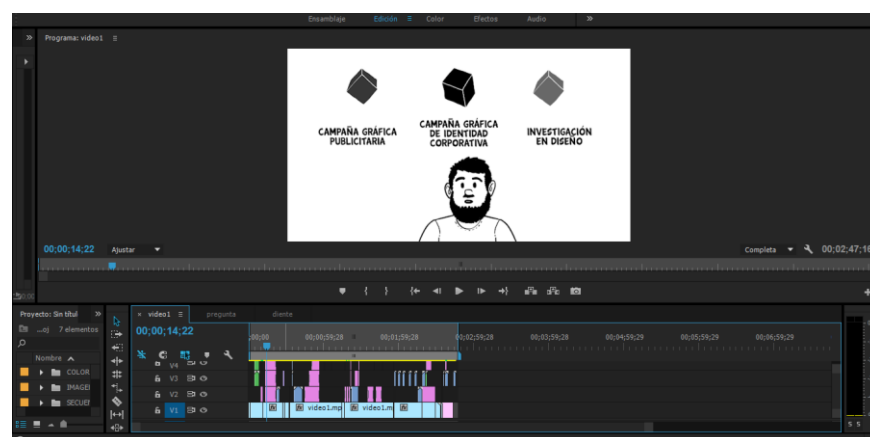
**Figura N° 22 Creación de Personaje**

Fuente: El autor



**Figura N° 23 Definir el Perfil Profesional**

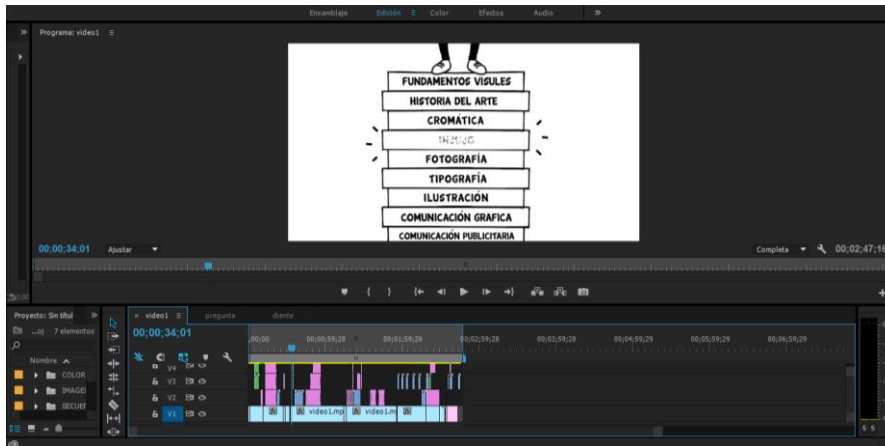
Fuente: El autor



**Figura N° 24 Definir las Competencias**

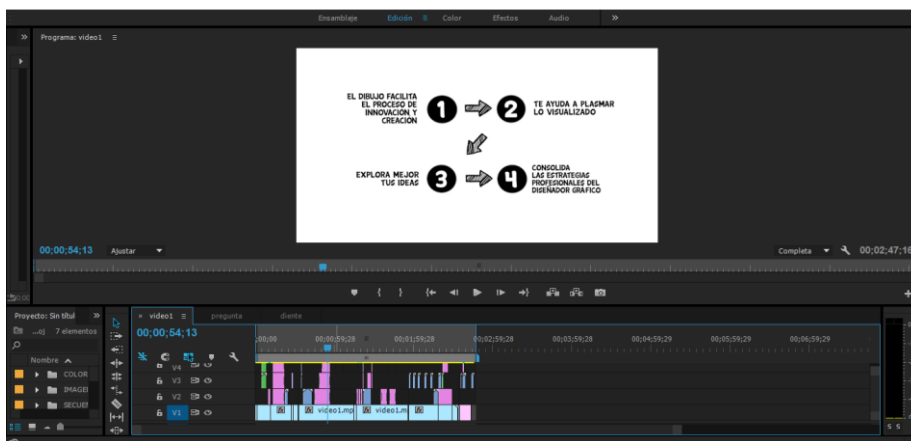
Fuente: El autor





*Figura N° 25 Explicación del Dibujo.*

Fuente: El autor



*Figura N° 26 El dibujo como aprendizaje.*

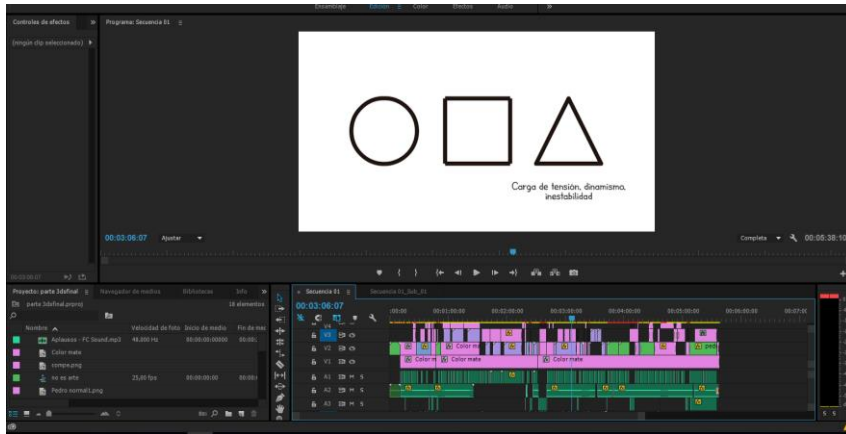
Fuente: El autor



*Figura N° 27 Creación de la Marca.*

Fuente: El autor





**Figura N° 28** *Importancia de las formas básicas.*  
Fuente: El autor



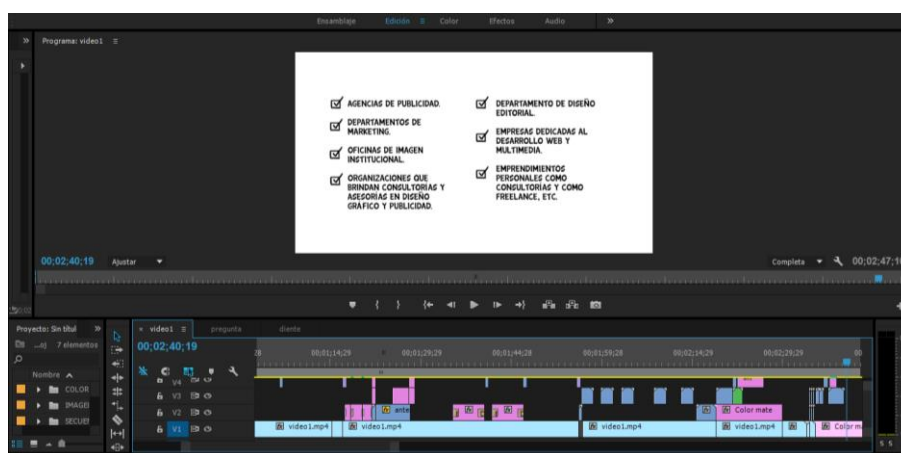
**Figura N° 29** *Desarrollo de la marca.*  
Fuente: El autor



**Figura N° 30** *Uso de composición.*  
Fuente: El autor



*Figura N° 31* Uso de perspectiva, luz y sombra.  
Fuente: El autor



*Figura N° 32* Implementación de las técnicas del dibujo con la marca.  
Fuente: El autor

### 3.2.1.7. Grupo de interés.

Según los datos que obtuvimos de la investigación, se dedujo que nuestro público objetivo estaba dirigido a estudiantes de la carrera de diseño gráfico, entre el 1ro a 3er ciclo los cuales están comenzando a utilizar la herramienta del dibujo como un factor de aprendizaje y alumnos del último año escolar que están interesados en estudiar la carrera de diseño gráfico.

### 3.2.1.8. Medios a utilizar.

Con respecto a la elección de las plataformas adecuadas, se encuentran Facebook y YouTube, ya que comprende a hombres y mujeres de 15 a 25 años, siendo este segmento nuestro público objetivo. Adicional a esto, este grupo tiene una accesibilidad a internet pues cuentan con un Smartphone desde donde conectarse para que visualicen el producto audiovisual de forma directa.

Dentro de las otras plataformas digitales a implementar optamos por YouTube, aplicación que utiliza todo tipo de contenido audiovisual para entretenimiento de los usuarios. Donde facilitará la reproducción de la propuesta final.

#### 3.2.1.8.1. Facebook.

La red social que permite interactuar con las personas a través de una plataforma digital, mediante las solicitudes de amistad o seguidores. Siendo una de las redes sociales más importantes en la actualidad.



*Figura N° 33 Presentación en la red social Facebook.*

Fuente: El autor

### 3.2.1.8.2. Planteamiento de calendario de contenidos.

La elaboración de un plan de distribución de contenidos facilita a determinar qué temas serían tratados dentro de las categorías de contenido. También responde a la necesidad de los participantes, ya sea desde el producto audiovisual o consejos en imágenes. Donde se publicarán los videos y los links de las Páginas de sobre el tema de dibujo. Además, se comparten noticias de la importancia del dibujo, documentos de libre descarga, información de talleres de distintas partes del mundo.

Este cronograma incluyó los siguientes temas:

- La importancia del dibujo en 4 fases.
- El uso de la proporción y composición en el desarrollo de una marca publicitaria.
- El uso de las formas geométricas en el desarrollo de una marca publicitaria.
- El uso de la perspectiva en el desarrollo de una marca publicitaria.
- Consejos de elaboración de la una marca aplicando el dibujo.

Cada tema será vinculado con el producto final hacia YouTube.

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
1 TIPS: LA IMPORTANCIA DEL DIBUJO (IMAGEN)	2 PUBLICAR FOTOS DE LA PRESENTACION DEL VIDEO	3 COMPARTIR: VIDEO DE YOUTUBE DEL PRODUCTO FINAL.	4	5	6 FRACMENTO: VIDEO DE LA IMPORTANCIA DEL DIBUJO PARA CREACION DE UNA MARCA.
8 TIPS: USO DE LAS FORMAS GEOMETRICAS EN IMÁGENES (IMAGEN).	9	10 COMPARTIR: VIDEO DE YOUTUBE DEL PRODUCTO FINAL.	11 PUBLICAR FOTOS DE LA PRESENTACION DEL VIDEO	12	13 FRACMENTO: VIDEO USO DE LAS FORMAS GEOMÉTRICAS PARA CREACION DE UNA MARCA.
15 TIPS: EL USO DE LOS FUNDAMENTOS DEL DIBUJO (IMAGEN).	16 PUBLICAR FOTOS DE LA PRESENTACION DEL VIDEO	17 COMPARTIR: VIDEO DE YOUTUBE DEL PRODUCTO FINAL.	18	19	20 FRACMENTO: VIDEO USO DE LA COMPOSICIÓN Y PROPORCIÓN PARA CREACION DE UNA
22 TIPS: EL USO DE LA PERSPECTIVA Y SUS TIPOS (IMAGEN).	23	24 COMPARTIR: VIDEO DE YOUTUBE DEL PRODUCTO FINAL.	25 PUBLICAR FOTOS DE LA PRESENTACION DEL VIDEO	26	27 FRACMENTO: VIDEO USO DE LA PERSPECTIVA PARA CREACION DE UNA MARCA.
29 PUBLICAR FOTOS DE LA PRESENTACION DEL VIDEO	30 COMPARTIR: VIDEO DE YOUTUBE DEL PRODUCTO FINAL.	31			

Figura N° 34 Cronograma de Facebook

Fuente: El autor

En el contenido realizado, principalmente, para Facebook tenemos: Tips, videos de la importancia del dibujo para creación de una marca, link de páginas de dibujo. Los videos comprenden información precisa que puede ser de interés a los estudiantes de la carrera de diseño gráfico o personas a fines sobre el uso del dibujo.



**Figura N° 35** Anuncios publicitarios de videos.

Fuente: El autor



**Figura N° 36** Anuncios publicitarios en imágenes.

Fuente: El autor

### 3.2.1.8.3. YouTube:

El canal de YouTube de Traza, fue creado para subir el video de la propuesta de investigación, sobre importancia del dibujo en el perfil del estudiante de diseño gráfico.

Sin embargo, para complementar la información compartida en este canal, se ha segmentado por lista de reproducción, ya sea por el uso de la proporción, composición, encuadre y perspectiva, donde las listas de reproducción del canal de YouTube son las mismas que se comparten en la Páginas de Facebook.



*Figura N° 37 La importancia del dibujo en YouTube*

Fuente: El autor

### 3.2.1.8.4. Espacios Educativos

Las aulas de 5to grado de secundaria, es el área donde se desarrolla el proceso de aprendizaje formal, donde de forma directa llega la información a los estudiantes para motivar el uso del dibujo en su futura decisión de elegir la carrera de diseño gráfico. Mayormente es un salón con el espacio suficiente para alojar al docente y los alumnos de la manera más cómoda posible y así obtener los mejores resultados de la proyección del producto audiovisual.

Las aulas de nivel superior entre el primer ciclo y el tercer ciclo de la carrera profesional de Diseño Gráfico, la cual servirá a la propuesta audiovisual como incentivo al desarrollo de alguna propuesta gráfica mediante la aplicación del dibujo, y así mejore el proceso personal de cada estudiante.

### 3.1.1. Consideraciones

Por medio de este análisis, los estudiantes encuestados, manifestaron no tener conocimiento sobre su perfil profesional, debido a que no se informa de manera adecuada estas características básicas que el estudiante promedio debería tener cimentadas; asimismo, demuestra sí conocer las competencias, debido a que sí pueden gestionar una idea, pero muestran dificultades al momento de ejecutar la idea, por el escaso conocimiento que tienen sobre el dibujo. Es por ello, que se considera importante el dibujo, por su trascendencia en el aprendizaje del diseño gráfico considerado así en el Plan Curricular 2018 -I (Ver anexo N°6) , siendo este, el primer contacto del diseñador con la idea a plasmar, siendo capaces de transportar ese concepto a cualquier soporte gráfico e interpretar su diseño de manera objetiva, en lugar de adaptarse al camino fácil, con lo que se puede encontrar en internet, perdiendo así la falta de originalidad y creatividad para ejecutar sus ideas en el desarrollo de campañas gráficas publicitarias, campañas de identidad corporativa o campañas de responsabilidad social.

Además Jesús Delgadillo dice:

Los diseñadores gráficos se dejan llevar por lo atractivo de la tecnología se deslumbran con los beneficios que ofrece, creyendo que al utilizarlos de manera avanzada mágicamente se convertirán en diseñadores excepcionales, ignorando la verdadera esencia del diseño, donde por prioridad deberá recurrir al dibujo como etapa inicial a partir de definir su concepto creativo, representando de esta manera una idea que vive en el interior de su mente, para transportarla al mundo real por medio de un soporte como lo es el papel. (Delgadillo, 2008, p 28).

Las formas y técnicas básicas del dibujo resultan importantes porque ayudan a conocer sobre la proporción para mejorar el encaje de la propuesta gráfica, el encuadre para estructurar la idea, a través de una líneas guías imaginarias en el espacio de trabajo, la composición para organizar la idea dentro de los parámetros establecidos, la perspectiva para la profundidad que se le otorga al objeto a plasmar, las luces y sombras para dar volumen en caso sea necesario, a su vez, todo esto debe ser debidamente sustentado a través de la denotación, la cual describe el significado de la propuesta de forma literal y la connotación, con la cual se explica el sentido figurado de la propuesta de comunicación visual.

El diseño de la estrategia de comunicación es una propuesta la cual es mostrada a través de un video animado, personificado a través de un sujeto que representa a los estudiantes de la carrera profesional de Artes & Diseño Gráfico Empresarial, en el cual se recalca la importancia del perfil profesional y las competencias incluidas dentro de dicho perfil, se nos muestra de manera dinámica y completa, cómo se emplea el dibujo en una campaña de identidad corporativa utilizando las formas y técnicas básicas del dibujo.

### **3.1.2. Recomendaciones**

Se recomienda a la Escuela Académico Profesional de Artes & Diseño Gráfico Empresarial que haga hincapié en la enseñanza sobre temas relacionadas al dibujo, lo cual permitirá a los futuros profesionales del diseño adquirir las competencias teóricas y prácticas necesarias para la creación efectiva de campañas gráficas publicitarias, campañas de identidad corporativa y campañas de responsabilidad social, generando así la satisfacción en la enseñanza y la seguridad al momento de elegir el ámbito profesional en el que buscan desempeñarse al momento de egresar.

Escoger exclusivamente a docentes que sean especialistas en el tema, lo cual permitirá que influya a los alumnos en el uso del dibujo como fuerza principal al desarrollo de una propuesta grafica

De la misma forma, se recomienda que en una investigación posterior se pueda ofrecer esta propuesta audiovisual como apoyo y refuerzo didáctico para los estudiantes que se encuentren cursando cualquier ciclo académico, si así se cree conveniente.

Paulatinamente se debe educar y guiar a los estudiantes a no tomar el camino más fácil al momento de resolver sus conceptos gráficos porque terminará marcando un límite muy evidente en el proceso creativo y en la formulación de ideas innovadoras al momento de planificar, implementar y ejecutar la propuesta gráfica.

Alumnos que están en el desarrollo del curso de prácticas pre profesionales, no pueden desarrollar ideas innovadoras ya que no cuentan con la ayuda de servicio de internet y no dejan que su proceso creativo sea lo más importante.



## REFERENCIAS

- Báez, J. y Pérez (2009). *Marketing Investigación Cualitativa*. (2ª edición). Madrid: ESIC Editorial.
- Bernal (2010). *Metodología de la Investigación*. (3ª edición). Colombia: Pearson Educación.
- Cámara S. (2008). *El Dibujo Publicitario. (Aula de dibujo profesional)* (1ª edición). Madrid: Parramón.
- Cruz, P. (2012). *EL DIBUJO: Proceso creativo y resultado en la obra artística contemporánea*. (Tesis de Título a Licenciado). Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima. Recuperado, de:  
[http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/4533/CRUZ\\_GAS TELUMENDI\\_PABLO\\_DIBUJO.pdf](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/4533/CRUZ_GAS TELUMENDI_PABLO_DIBUJO.pdf)
- Delgadillo, J (2018). *La importancia del dibujo para un diseñador gráfico* Recuperado de  
[https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/archivos/78\\_libro.pdf](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/78_libro.pdf)
- Fernanda, M. (2014). *Fundamentos del Dibujo Artístico*. (1ª edición). BARCELONA: PARRAMON.
- González, A. (2012). El dibujo como herramienta de visualización e imaginación. *Revista Diseña, no. 4, 126-131*
- Hannum, T. y Valdes, G. (2008). *Composición: Proceso y síntesis*. Recuperado de  
<https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448177282.pdf>
- Hernández, R., et al. (2003). *Metodología de la Investigación*. Recuperado de  
[https://www.esup.edu.pe/descargas/dep\\_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf](https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf)
- Jiménez, J. (2012). “El boceto como base primordial para el desarrollo creativo de los estudiantes de la carrera de diseño gráfico de la facultad de comunicación social de la Universidad de Guayaquil año 2014. (Tesis de Título a Licenciado). Universidad de Guayaquil. Guayaquil. Recuperado, desde:

<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/7586/1/TESIS%20FRANCISCO%20JIMENEZ.pdf>

- López, A. (2014). *Fundamentos y Técnicas*. (1ª edición). Madrid: Ediciones Pirámide.
- Noreña, A. et al. (2012). Aplicabilidad de los criterios de rigor y éticos en la investigación cualitativa. *Aquichan*. 12(3), 263-274 *Recuperado de:*  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4322420>
- Rodrigues, P. (2011). El dibujo como dispositivo pedagógico. Fundamentos del dibujo en la enseñanza contemporánea de las artes plásticas. (Tesis de Título a Doctorado). Universitat Politècnica de València, Valencia. *Recuperado de:*  
<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/15176/tesisUPV3638.pdf?sequence=1>
- Solano, A. (2010). La enseñanza del boceto como objeto de diseño. (Tesis de Título a Maestría). Universidad Iberoamericana de Puebla. México. *Recuperado, desde:*  
[http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/encuentro2010/administracion-concursos/archivos\\_conf\\_2012/584\\_52362\\_741con.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2010/administracion-concursos/archivos_conf_2012/584_52362_741con.pdf)
- Universidad Señor de Sipán (2017). Plan Curricular, Programa de estudios Artes & Diseño Gráfico Empresarial. *Comisión del Diseño Curricular de la EAP Artes y Diseño Gráfico Empresarial 2(0810 -2017)*. 55-57
- Wick, R. (1993). *La pedagogía de la Bauhaus*. (1ª edición). Madrid: Alianza Editorial.

**ANEXOS**  
**Anexo N° 01: ENCUESTA**

La siguiente encuesta va dirigida a los alumnos del 10mo ciclo de Artes & Diseño Gráfico Empresarial.

**Objetivos:** Analizar la relación actual del perfil profesional y la necesidad del dibujo en el transcurso del aprendizaje del estudiante de Artes & Diseño Gráfico Empresarial.

**Instrucciones:** Lee detenidamente, encierra o marca la respuesta que creas conveniente.

1. ¿Conoce las formas básicas para el dibujo?  
a) Si b) No
2. ¿El dibujo puede crear formas y objetos inexistentes?  
a) Si b) No
3. ¿Para usted el dibujo se define como?  
a) Acto de plasmar una imagen. c) Proceso que permite expresar una idea.  
b) Representación creativa con fines decorativos. d) N.A.
4. ¿Cree que el dibujo es una herramienta de visualización de ideas?  
a) Si b) No
5. ¿Consideras que el dibujo pueda reflejar tu creatividad?  
a) Si b) No
6. ¿Consideras al dibujo como una estrategia de creación e innovación?  
a) Si b) No
7. ¿Crees que el dibujo es una herramienta importante para el aprendizaje del Diseño Gráfico?  
a) Si b) No
8. ¿El docente influye en el aprendizaje de dibujo?  
a) Si b) No
9. ¿Entiende qué es la proporción, el encuadre, la composición y la perspectiva?  
a) Si b) No
10. ¿Tú conoces el perfil profesional?  
a) Si b) No
11. ¿Crees que el dibujo es importante para las competencias del perfil profesional?  
a) Si b) No
12. ¿Te sientes satisfecho con la enseñanza en la Escuela de Artes y Diseño Gráfico Empresarial?  
a) Si b) No
13. ¿Has diseñado campaña de responsabilidad social?  
a) Si b) No
14. ¿Has diseñado campaña gráfica publicitaria?  
a) Si b) No
15. ¿Has diseñado campaña de identidad corporativa?  
a) Si b) No
16. ¿Utilizas la denotación y connotación visual al aplicar los principios del diseño gráfico?  
a) Si b) No
17. ¿Conoces el campo laboral de un licenciado en Artes y Diseño Gráfico Empresarial?  
a) Si b) No

## **Anexo N° 02: PRUEBA DIAGNÓSTICO**

**Objetivo:** Analizar la influencia del dibujo en las competencias del perfil profesional del estudiante de Artes & Diseño Gráfico Empresarial de la Universidad Señor de Sipán 2018

**Instrucciones:** Lee detenidamente el siguiente brief para poder generar la creación de una imagen de marca como resultado final.

### **BRIEF**

**Empresa:** Ecodent

#### **Descripción de la empresa**

Ecodental, es una clínica odontológica integral- alternativa, que mezcla lo orgánico y le suma a sus servicios la formación espiritual, relajación y meditación, como alternativas de solución. Donde el paciente pueda liberar su estrés, perder el miedo y dolor, permitiendo así contrarrestar una experiencia traumática en las visitas del paciente. Así mismo busca generar conciencia en personas jóvenes y adultas, a que mantenga una alimentación saludable y orgánica.

Busca diferenciarse de las empresas típicas y netamente odontológicas; ya que desean consolidar un concepto Odontológico y ecológico, donde el paciente sienta paz y borre esa sensación de miedo cuando recurre a las visitas con su dentista.

#### **¿Qué tipo de servicios brinda la empresa?**

- Servicios odontológicos alterativos.
- Venta de productos orgánicos y saludables.

#### **¿Cuáles son los valores de tu empresa?**

Transparencia, compromiso, unión y bienestar.

#### **Público Objetivo**

Personas receptivas con mente amplia y cultas, interesadas por mejor su salud y mantenerse saludables, cuentan con una buena profesión u oficio que le generan buenos ingresos económicos, por lo tanto se estima que sea un nivel socio económico A-B.

#### **Competencia**

Clínica Sonríe .

#### **Conceptos claves a comunicar**

Ecológica, orgánica, innovadora.

### Anexo N° 03: FICHA DE OBSERVACIÓN

#### EL DIBUJO EMPLEADO COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS PROFESIONALES DEL ESTUDIANTE DE ARTES & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL DE LA UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN 2018

**Objetivo:** Obtener y registrar información relevante con el fin de responder al problema de la investigación.

**Tabla 4**

*Tabla de Ficha de Observación*

CRITERIO	SI	NO	PARCIALMENTE
¿Considera al dibujo como primera etapa en la elaboración de una pieza de identidad corporativa?			
¿Conoce, implementa la proporción para desarrollar piezas de identidad corporativa?			
¿Conoce, implementa el encuadre para desarrollar piezas de identidad corporativa?			
¿Conoce, implementa la composición para desarrollar piezas de identidad corporativa?			
¿Conoce, implementa el uso de la perspectiva al desarrollar piezas de identidad corporativa?			
¿Maneja correctamente el uso de la sombra en piezas de identidad corporativa?			
¿Utiliza la denotación y connotación visual al aplicar los principio del diseño?			

Fuente: Autor

#### Anexo N° 04: Fotografías

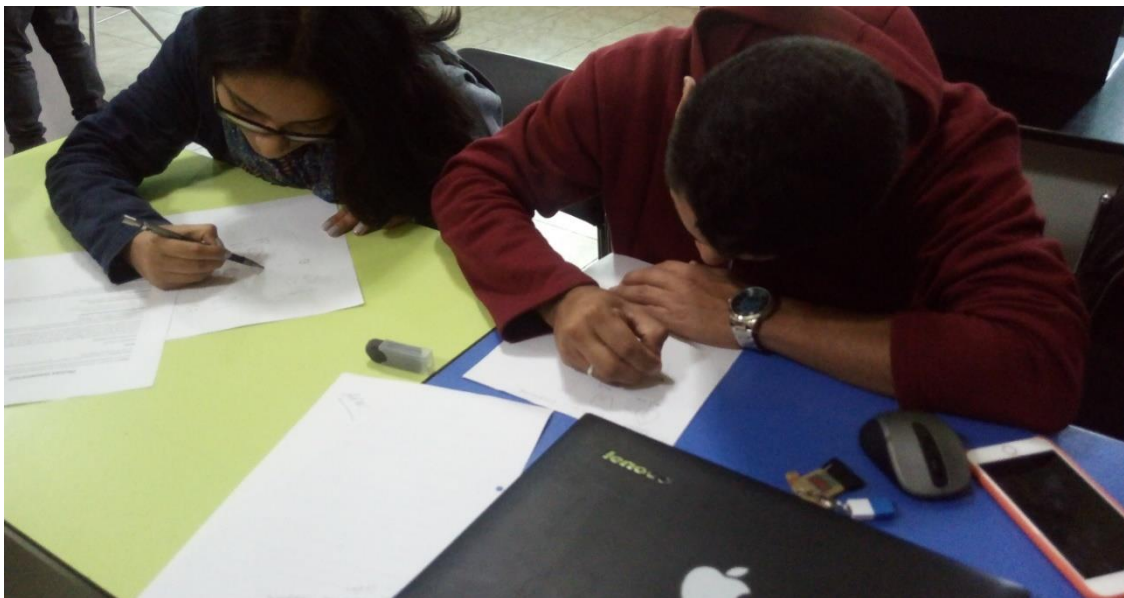
Estas fotografías fueron tomadas la hora de realizar la prueba diagnóstica a los estudiantes del 10mo ciclo, las cuales demuestra la participación de los agentes.



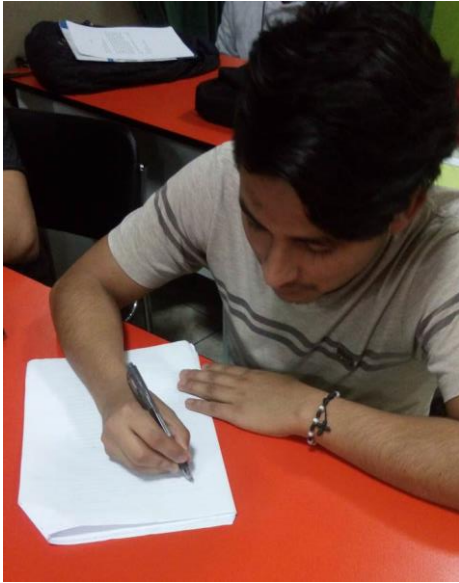
*Figura N° 38 Estudiantes de Arte & Diseño Gráfico Empresarial*



*Figura N° 39 Estudiante de Artes & Diseño Gráfico Empresarial*



*Figura N° 40 Estudiante de Artes & Diseño Gráfico Empresarial*



*Figura N° 42 Estudiante de Arte & Diseño Gráfico Empresarial*



*Figura N° 41 Estudiante de Arte & Diseño Gráfico Empresarial*



*Figura N° 43 Estudiante de Arte & Diseño Gráfico Empresarial*



*Figura N° 44 Estudiante de Arte & Diseño Gráfico Empresarial*

**Anexo N° 05: Propuestas de la prueba diagnóstico**



*Figura N° 45 Propuesta de Marca – Alumno 01*



*Figura N° 46 Propuesta de Marca – Alumno 02*





Figura N° 47 Propuesta de Marca – Alumno 03



Figura N° 48 Propuesta de Marca - Alumno 04

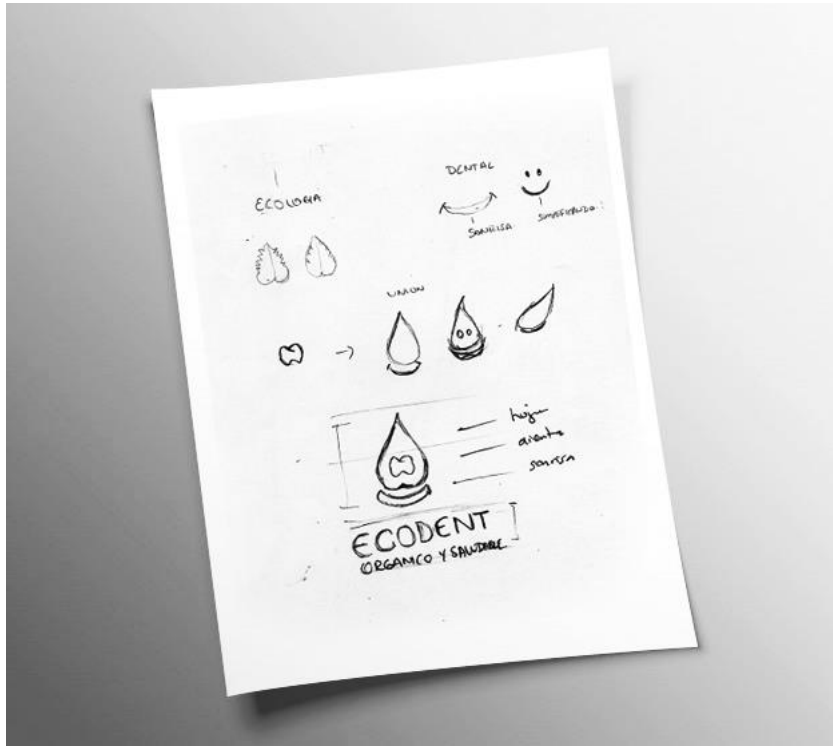
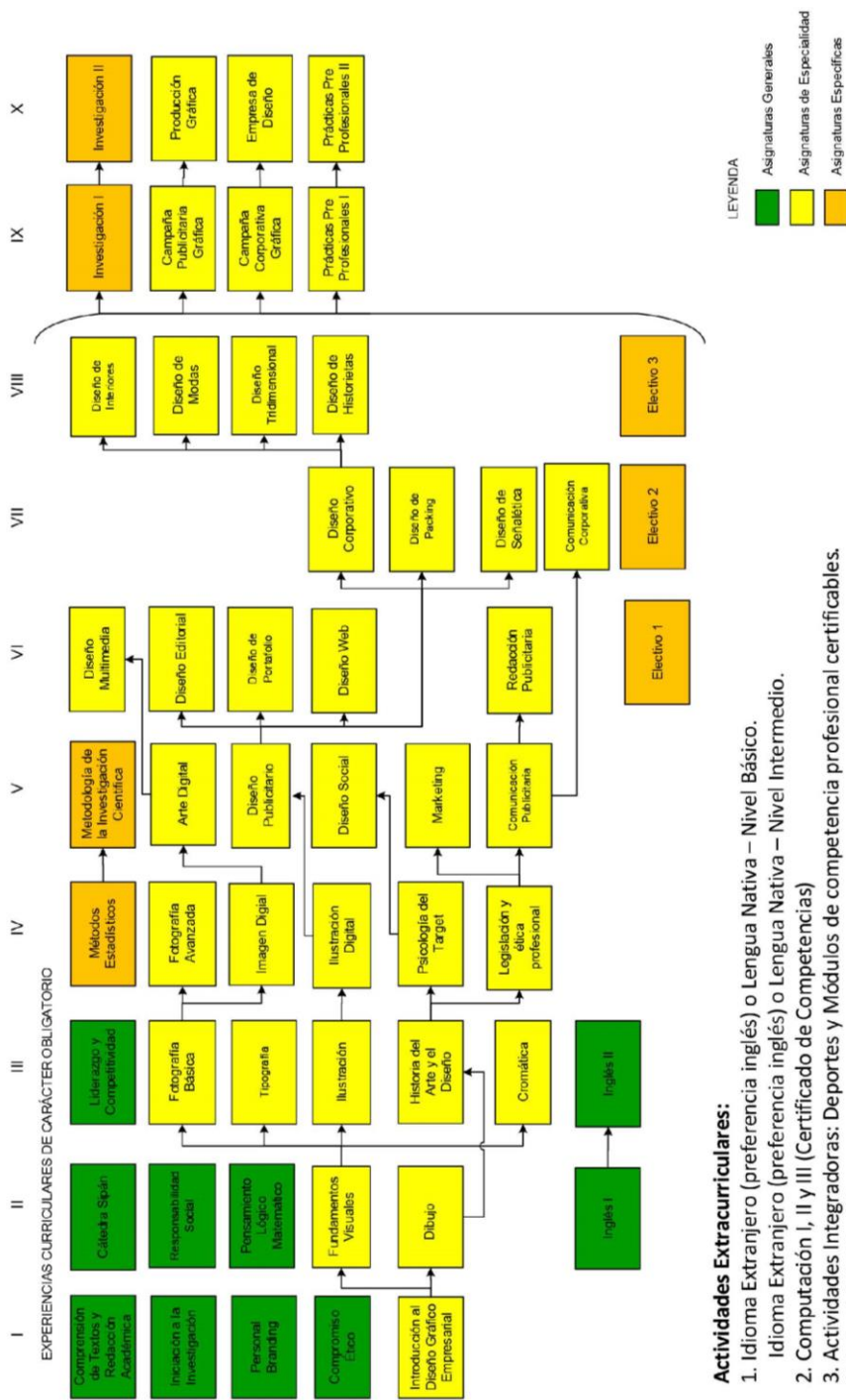


Figura N° 49 Propuesta de Marca - Alumno 05



Figura N° 50 Propuesta de Marca - Alumno 06

# Anexo N° 06: Malla curricular 2018 – I



**Actividades Extracurriculares:**

1. Idioma Extranjero (preferencia inglés) o Lengua Nativa – Nivel Básico.
2. Idioma Extranjero (preferencia inglés) o Lengua Nativa – Nivel Intermedio.
3. Computación I, II y III (Certificado de Competencias)
4. Actividades Integradoras: Deportes y Módulos de competencia profesional certificables.

<p><b>Versión: 2.0</b>                  Elaborado por: Comisión del Diseño Curricular de la EAP Artes y Diseño Gráfico Empresarial</p>	<p><b>F. Implementación: 2017-I</b>                  Revisado por: Dirección de la Escuela Profesional de Artes y Diseño Gráfico Empresarial</p>	<p><b>Página 1 de 1</b>                  Aprobado con Resolución Rectoral N° 0810-2018/UIS</p>
--	--	--

## **Anexo N° 08: Evaluación de la propuesta en animación**

La propuesta de diseño se evaluadas por tres expertos en el tema.

*Mg. Calderón Cosavalente, Max Gerberht*

Se sugirió la modificación de los buques de animación y resumir partes no esenciales de investigación.

*Dr. Aragón Alvarado, Marco*

Apoyó en el tema mostrado del storyboard, cuyo esquema de comunicación es atractivo y gráfico en sus expresiones que presentan una fisionomía sincera y franca emocionalmente.

*Mg. Ugaz Bravo, Suleika Eliana*

Cumple con la premisa establecida en el desarrollo de una animación.

## FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Después de revisar el resumen del proyecto de investigación y cada uno de los instrumentos, mite su opinión al siguiente cuadro.

INDICADORES DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE					
	Menos 50	60	70	80	90	100
¿En qué porcentaje estima usted que con esta prueba se logrará el objetivo propuesto?					X	
¿En qué porcentaje considera que las preguntas están referidas a los conceptos del tema?					X	
¿Qué porcentaje de las interrogantes formuladas son suficientes para lograr los objetivos?					X	
¿En qué porcentaje las preguntas de la prueba son de fácil comprensión?					X	
¿Qué porcentaje de las preguntas referidas al tema siguen secuencia lógica?					X	
¿En qué porcentaje valora ustedes que con esta prueba se obtendrá datos similares en otras muestras?				X		


**SUGERENCIA:**

¿Qué preguntas considera usted que deberían agregarse?

¿Saber en qué se especializará en la carrera laboral?

¿Qué preguntas considera usted que podrían reformularse?

Validad por: Dra. Milvia Peláez Cordero

Firma:  Fecha: 22 junio 2018

## FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Después de revisar el resumen del proyecto de investigación y cada uno de los instrumentos, mita su opinión al siguiente cuadro.

INDICADORES DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE					
	Menos 50	60	70	80	90	100
¿En qué porcentaje estima usted que con esta prueba se logrará el objetivo propuesto?				X		
¿En qué porcentaje considera que las preguntas están referidas a los conceptos del tema?						X
¿Qué porcentaje de las interrogantes formuladas son suficientes para lograr los objetivos?						X
¿En qué porcentaje las preguntas de la prueba son de fácil comprensión?						X
¿Qué porcentaje de las preguntas referidas al tema siguen secuencia lógica?						X
¿En qué porcentaje valora usted que con esta prueba se obtendrá datos similares en otras muestras?						X

### SUGERENCIA:

¿Qué preguntas considera usted que deberían agregarse?

- Están bien elaboradas .....

¿Qué preguntas considera usted que podrían reformularse?

- No hay ninguna corrección, ya se realizó .....

Validad por: Lorena Castillo Vargas

Firma:  Fecha: 22 junio 2018

### FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Después de revisar el resumen del proyecto de investigación y cada uno de los instrumentos, emita su opinión en el siguiente cuadro.

INDICADORES DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE					
	Menos 50	60	70	80	90	100
¿En qué porcentaje estima usted que con esta prueba se logrará el objetivo propuesto?					X	
¿En qué porcentaje considera que las preguntas están referidas a los conceptos del tema?						X
¿Qué porcentaje de las interrogantes formuladas son suficientes para lograr los objetivos?						X
¿En qué porcentaje las preguntas de la prueba son de fácil comprensión?						X
¿Qué porcentaje de las preguntas referidas al tema siguen secuencia lógica?						X
¿En qué porcentaje valora ustedes que con esta prueba se obtendrá datos similares en otras muestras?						X

**SUGERENCIA:**


¿Qué preguntas considera usted que deberían agregarse?

.....  
 .....  
 .....

¿Qué preguntas considera usted que podrían reformularse?

.....  
 .....  
 .....

Validad por: Lic. Susana Orozco Rodríguez

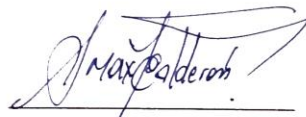
Firma:  Fecha: 06/06/2018



NOMBRE DEL ESPECIALISTA: Max Calderón Cosasolante

---

- Corregir encuadres
- Tener encuente lo ley de stencin
- Hacer bucles de Animación en Gestos
- Resumir partes no esenciales de la investigación
- el personaje debe tener peso



Firma

Mg. Max Calderón Cosasolante.



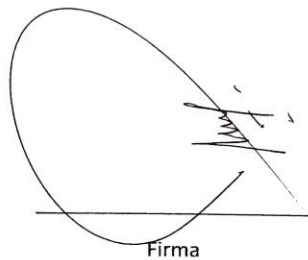
NOMBRE DEL ESPECIALISTA: Mg. Suleika Eliana Ugaz  
Braco

La propuesta de story board, personaje y la composición gráfica de la animación de la investigación "Perfil del estudiante de la carrera de Artes & Diseño gráfico Empresarial de la Universidad Señor de Sipán, 2018. Acumplido con las perissas establecidas.

  
Firma

NOMBRE DEL ESPECIALISTA: DR. MARCO ARAGÓN ALVARADO

EL PRESENTE STORY BOARD, ES UNA HISTORIA DE VIDA CUYO ESQUEMA COMUNICACIONAL, ES BASTANTE ATRACTIVO Y GRÁFICO EN SUS EXPRESIONES QUE PRESENTAN UNA FISONOMIA MUY SINCERA Y FRONCA EMOCIONALMENTE.



Firma

### Anexo N° 07: Cuadro de Operacionalización.

**Variable Independiente:** El estudiantes de Artes y Diseño Gráfico Empresarial.

**Variable Dependiente:** Perfil Profesional.

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
V I. ESTUDIANTES	Teoría de la Creación de Kandinsky.	¿Conoce las formas básicas para el dibujo? ¿El dibujo puede crear formas y objetos inexistentes?	Encuesta
	El dibujo como proceso de aplicación al - Diseño.	¿Para usted el dibujo se define como? ¿Cree que el dibujo es una herramienta de visualización de ideas? ¿Consideras que el dibujo pueda reflejar tu creatividad? ¿Consideras al dibujo como una estrategia de creación e innovación? ¿Crees que el dibujo es una herramienta importante para el aprendizaje del Diseño Gráfico? ¿El docente influye en el aprendizaje de dibujo? ¿Es importante el dibujo para crear conceptos?	Encuesta
	Técnicas del dibujo  - La proporción. - El encuadre y Composición del dibujo. - Perspectiva. - Modelado y sombreado.	¿Conoce, implementa la proporción para desarrollar piezas de identidad corporativa? ¿Conoce, implementa el encuadre para desarrollar piezas de identidad corporativa? ¿Conoce, implementa la composición para desarrollar piezas de identidad corporativa? ¿Conoce, implementa el uso de la perspectiva al desarrollar piezas de identidad corporativa?	Observaciones/Encuesta

		<p>¿Identifica el uso de las sombras al desarrollar piezas de identidad corporativa?</p> <p>¿Maneja correctamente el uso de la sombra en piezas de identidad corporativa?</p>	
<p>V. D. PERFIL PROFESIO NAL</p>	<p>Definición del perfil profesional.</p>	<p>¿Tú conoces el perfil profesional?</p> <p>¿Te sientes satisfecho con la enseñanza?</p> <p>¿Has diseñado campaña de responsabilidad social?</p>	<p>Encuesta</p>
	<p>Competencias</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Campaña Gráfica Publicitaria</li> <li>- Campaña Gráfica de Identidad Corporativa</li> <li>- Investigación en Diseño</li> </ul>	<p>¿Has diseñado campaña gráfica publicitaria?</p> <p>¿Has diseñado campaña de identidad corporativa?</p> <p>¿Consideras que el dibujo influye en la primera etapa de elaboración de una campaña gráfica publicitaria?</p> <p>¿Consideras que el dibujo influye en la primera etapa de elaboración de una campaña de identidad corporativa?</p> <p>¿Utilizas la denotación y connotación visual al aplicar los principios del diseño gráfico?</p> <p>¿Elabora y sustenta textos y gráficos publicitarios?</p>	<p>Encuesta/ Observación</p>
	<p>Campo laboral</p>	<p>¿Conoces el campo laboral de un licenciado en Artes y Diseño Gráfico Empresarial?</p>	<p>Encuesta</p>