

**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA DE ARTES**



**TITULO:
CURSO VOCACIONAL DE DISEÑO GRÁFICO EN LAS ÁREAS
DE ADOBE ILLUSTRATOR Y ADOBE PHOTOSHOP, PARA
JÓVENES DEL CENTRO URBANO DE BIENESTAR Y
OPORTUNIDADES (CUBO) DE LA COLONIA ZACAMIL,
MEJICANOS, 2023.**

PRESENTADO POR:

DIANA SOFIA ARGUETA GONZALEZ (CARNÉ: AG15057)

CALEB ISAAC GALVEZ GUEVARA (CARNÉ: GG16079)

MIGUEL ENRIQUE GARCÍA LÓPEZ (CARNÉ: GL05011)

**INFORME FINAL DEL CURSO DE ESPECIALIZACION “EL ARTE EN LA
GESTIÓN CULTURAL” PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADOS
EN ARTES PLÁSTICAS OPCIÓN DISEÑO GRAFICO**

**DOCENTE ASESORA DEL PROCESO DE GRADO
MASTER XENIA MARÍA PÉREZ OLIVA**

**COORDINADORA GENERAL DE PROCESOS DE GRADO
MASTER LIGIA DEL ROSARIO MANZANO MARTÍNEZ**

**CIUDAD UNIVERSITARIA, DR. FABIO CASTILLO FIGUEROA, SAN
SALVADOR, EL SALVADOR, CENTROAMÉRICA, SEPTIEMBRE DEL 2023**

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR.

**RECTOR:
MAESTRO JUAN ROSA QUINTANILLA**

**VICERRECTORA ACADÉMICO:
DOCTORA EVELYN FARFÁN**

**VICERRECTOR ADMINISTRATIVO:
MAESTRO ROGER ARIAS**

**SECRETARIO GENERAL:
LICENCIADO PEDRO ROSALÍO ESCOBAR CASTANEDA**

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

**DECANO:
MAESTRO JULIO CÉSAR GRANDE RIVERA**

**VICE DECANA:
MAESTRA María Blas Cruz Jurado**

**SECRETARIO:
LICENCIADO JUAN PEREZ**

AUTORIDADES DE LA ESCUELA DE ARTES

**DIRECTOR ESCUELA DE ARTES:
LICENCIADO MIGUEL ÁNGEL MIRA MIRA**

**COORDINADORA DE PROCESOS DE GRADUACIÓN:
MAESTRA LIGIA DEL ROSARIO MANZANO MARTÍNEZ**

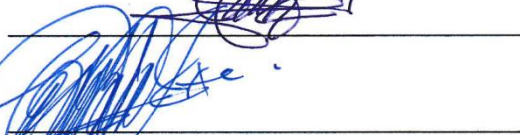
**DOCENTE DIRECTORA:
MAESTRA XENIA MARÍA PÉREZ OLIVA**

Tribunal Evaluador

Mtro. José Orlando Ángel Estrada



Mtro. Carlos Alberto Quijada Fuentes



Mtra. Mtra. Xenia María Pérez Oliva



AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, doy gracias a Dios, por haber puesto estos dones y sabiduría para llegar hasta este momento culmen de mi carrera, en segundo lugar, quiero agradecer a mis padres por el apoyo que me han dado tanto en lo económico como en el apoyo motivacional y tener las palabras de ánimo para seguir adelante y no rendirme, este logro es una dedicación para ellos, también quiero tener agradecimientos para todos los licenciados de la Escuela de Artes, para aquellos que desde el primer ciclo del primer me brindaron su tiempo para las clases, aclarando dudas, acompañando con su guía y la admiración que tuvieron para conmigo, agradecimientos especiales para los licenciados que son parte del proceso de la especialización Licenciada Ligia Manzano, Licenciado Orlando Ángel, Licenciado Carlos Quijada y Licenciada Xenia Pérez, que su orientación en esta etapa ha sido importante y fundamental para la presentación de este trabajo y sin olvidar a mis compañeros de grupo que han sido el apoyo importante con los que he trabajado para estar en este proceso, cada momento y cada trabajo ha sido un motivo para resaltar la amistad y la unidad, gracias a todos los que me han acompañado en este caminar y sin su apoyo este logro no sería posible.

Miguel García.

Un agradecimiento primeramente a Dios, porque me ha permitido llegar hasta este punto de la carrera, en segundo lugar agradecer a mi familia, que han sido un gran apoyo a lo largo de mi carrera estudiantil y han estado ahí para apoyarme, un agradecimiento especial a los docentes asignados al CURSO DE ESPECIALIZACIÓN “EL ARTE EN LA GESTIÓN CULTURAL” por su apoyo a lo largo de este proceso, ayudándonos a mejorar y apoyarnos para un óptimo resultado, una mención a los encargados del CUBO de la colonia Zacamil, por darnos la oportunidad de desarrollar el presente proyecto en sus instalaciones.

Caleb Guevara.

Quisiera aprovechar esta oportunidad para expresar mi sincero agradecimiento a todas las personas que contribuyeron de manera significativa en la realización de este trabajo de Especialización. Sus valiosas aportaciones y apoyo fueron fundamentales para culminar este proyecto con éxito. En primer lugar, deseo expresar mi gratitud a Dios y a mis supervisores, cuya orientación experta y consejos acertados guiaron cada paso de este proceso. Su dedicación y paciencia fueron fundamentales para dar forma a este trabajo y para impulsarme a alcanzar mis metas académicas.

No puedo dejar de mencionar a mis compañeros y amigos, quienes me brindaron su apoyo moral y compartieron sus conocimientos a lo largo de este emocionante viaje académico. Sus conversaciones y debates fueron una fuente constante de inspiración. Mi familia merece una mención especial por su inquebrantable apoyo emocional y su comprensión en los momentos de intensa dedicación a este proyecto. Su amor y aliento continuo fueron mi mayor motivación. Finalmente, quiero expresar mi reconocimiento a todos aquellos cuyos nombres no figuran en estas líneas, pero cuya contribución fue igualmente valiosa. Cada conversación, cada consejo y cada interacción dejaron una huella en este trabajo.

Este logro no habría sido posible sin el respaldo de todas estas personas que me rodean. A todos, mi más sincero agradecimiento.

Sofía Argueta.

INDICE

CONTENIDO	NO. de PÁGINA
PORTADA.....	I
HOJA DE AUTORIDADES.....	II
TRIBUNAL EVALUADOR.....	III
AGRADECIMIENTOS.....	IV
INDICE.....	VI
RESUMEN.....	1
ABSTRACT.....	2
INDICE DE FIGURAS.....	3
INTRODUCCIÓN.....	6
I. CONTEXTO GENERAL DEL PROYECTO.....	8
1.1 BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	8
1.2 PROBLEMÁTICA Y ANTECEDENTES.....	10
1.2.1 PROBLEMÁTICA.....	11
1.2.2 ANTECEDENTES.....	11
II. OBJETIVOS.....	15
2.1 GENERAL.....	16
2.2 ESPECÍFICOS.....	16
III. CONTENIDO GENERAL.....	17
3.1 FUNDAMENTACIÓN.....	18
3.2 DESAFÍOS Y ESTRATEGIAS DE LA GESTIÓN ARTÍSTICA-CULTURAL.....	22
3.2.1 ESTRATEGIAS CREATIVAS:.....	24
IV. EJECUCIÓN DEL PROYECTO.....	26
4.1 ACTIVIDADES REALIZADAS.....	27
4.2 EVALUACIÓN DE RESULTADOS.....	57
V. CONCLUSIONES Y CONTINUIDAD DEL PROYECTO.....	61

VI. RECOMENDACIONES.....	64
FUENTES BIBLIOGRAFICAS	66
ANEXOS.....	6

RESUMEN

La educación vocacional tiene como propósito ayudar a los adolescentes y jóvenes en la elección de una carrera o del ámbito laboral; esta es la base de creación de nuestro proyecto de especialización; que como gestores tuvo la finalidad de presentar una opción novedosa para los estudiantes con el fin de continuar con sus estudios profesionales relacionados al diseño gráfico en general.

Dicho proyecto se basó en la enseñanza vocacional de los programas de diseño gráfico y en la presentación de la teoría base y el uso de los programas antes mencionados; Así como explorar la creatividad acorde a las motivaciones, aptitudes y actitudes de los asistentes al curso, con el fin de explorar también el aspecto artístico dentro de este proyecto. La finalidad del mismo es la presentación de una opción a futuro, tanto de educación superior o en el ámbito laboral; para ello se utilizó material pedagógico digital como lo son presentaciones visuales, ejemplos guiados y material de apoyo para hacer más comprensible la temática a exponer y volverlo atractivo a los asistentes. La finalidad del proyecto no solo fue el desarrollo de un curso vocacional, sino la creación de las bases de un plan de estudio pedagógico vocacional, por medio de documentos que sustentaran el desarrollo de este curso, como por ejemplo diagnóstico del proyecto, cartas didácticas, Jornalización del proyecto, Cronogramas de actividades, oferta técnica y económica; entre otros. Para que el proyecto pudiera ser retomado y darle seguimiento posteriormente desde las bases que se han planteado.

Palabras clave: *Diseño, Vocacional, Educación, Pedagogía, Desarrollo, Enseñanza.*

ABSTRACT

The purpose of vocational education is to help adolescents and young people in choosing a career or work environment; This is the basis for creating our specialization project; that as managers had the purpose of presenting a new option for students in order to continue with their professional studies related to graphic design in general.

This project was based on the vocational teaching of graphic design programs and the presentation of the basic theory and use of the aforementioned programs; As well as exploring creativity according to the motivations, aptitudes and attitudes of those attending the course, in order to also explore the artistic aspect within this project. Its purpose is to present an option for the future, both in higher education or in the workplace; For this, digital pedagogical material was used, such as visual presentations, guided examples and support material to make the topic to be presented more understandable and make it attractive to attendees. The purpose of the project was not only the development of a vocational course, but the creation of the bases of a vocational pedagogical study plan, through documents that supported the development of this course, such as project diagnosis, didactic letters, Project timing, activity schedules, technical and economic offer; among others. So that the project could be resumed and followed up later from the bases that have been proposed.

Keywords: *Design, Vocational, Education, Pedagogy, Development, Teaching.*

INDICE DE FIGURAS

Página.

INDICE DE TABLAS

Tabla 1- Etapas del proyecto y descripción detallada Fuente: Caleb Guevara.....3

Tabla 1- Etapas del proyecto y descripción detallada Fuente: Caleb Guevara.....3

INDICE DE MAPAS

Página.

Mapa 1- Mapa de la colonia Zacamil. Imagen extraída de:
[google.com/maps/place/Col+Zacamil,+Mejicanos](https://www.google.com/maps/place/Col+Zacamil,+Mejicanos).....6

Mapa 2-Mapa de ubicación del centro urbano de bienestar y oportunidades (CUBO) Imagen extraída de:
[https://www.google.com/maps/place/Centro+Urbano+de+Bienestar+y+Oportunidades+\(CUBO\)+de+la+colonia+Zacamil/](https://www.google.com/maps/place/Centro+Urbano+de+Bienestar+y+Oportunidades+(CUBO)+de+la+colonia+Zacamil/)7

INDICE DE IMÁGENES

Página.

Imagen 1- Fotografía del centro urbano de bienestar y oportunidades (CUBO) la colonia Zacamil Imagen extraída de: <https://www.presidencia.gob.sv/gobierno-del-presidente-nayib-bukele-constata-avances-en-el-cubo-y-skatepark-de-la-colonia-zacamil/>.....9

Imagen 2- Fotografía de primera reunión con autoridades del Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil, Autor: Sofía Argueta.....23

Imagen 3 - Fotografía de primera reunión con autoridades del Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil, Autor: Sofía Argueta.....23

Imagen 4- Fotografía de prueba e instalación de programas de diseño Adobe Photoshop e Ilustrador en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil, Autor: Caleb Gálvez.....24

Imagen 5- Fotografía de promoción del curso vocacional; Reunión con la directora del Instituto Nacional Alberto Masferrer de la colonia Zacamil, Autor: Miguel García.....25

Imagen 6 - Fotografía de reunión con la directora del Instituto Nacional Alberto Masferrer de la colonia Zacamil, Autor: Miguel García.....26

Imagen 7 - Fotografía de primera clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil, Autor: Miguel García.....27

Imagen 8 - Fotografía de primera clase de diseño en Adobe Ilustrador en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil, Autor: Miguel García.....	28
Imagen 9 - Fotografía de Primera clase de diseño en Adobe Ilustrador en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil, Autor: Miguel García.....	29
Imagen 10 - Fotografía de Segunda clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil, , Autor: Miguel García.....	30
Imagen 11 - Fotografía de Segunda de diseño en Adobe Ilustrador en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil, Autor: Sofia Argueta.....	31
Imagen 12 - Fotografía de Segunda de diseño en Adobe Ilustrador en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil, Autor: Sofia Argueta.....	31
Imagen 13 - Fotografía de tercera clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil, Autor: Miguel García.....	32
Imagen 14 - Fotografía de tercera clase de diseño en Adobe Ilustrador en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil, Autor: Sofía Argueta.....	33
Imagen 15 - Fotografía de cuarta clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil, Autor: Miguel García.....	33
Imagen 16 - Fotografía de cuarta clase de diseño en Adobe Ilustrador en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil, Autor: Sofía Argueta.....	34
Imagen 17 - Fotografía de quinta clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil, Autor: Miguel García.....	36
Imagen 18 - Fotografía de quinta clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil, Autor: Miguel García.....	36
Imagen 19 - Fotografía de quinta clase de diseño en Adobe Ilustrador en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil, Autor: Miguel García.....	37
Imagen 20 - Fotografía de quinta clase de diseño en Adobe Ilustrador en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil, Autor: Miguel García.....	37
Imagen 21 - Fotografía de sexta clase de diseño en Adobe Ilustrador en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil, Autor: Sofía Argueta.....	39
Imagen 22 - Fotografía de sexta clase de diseño en Adobe Ilustrador en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil, Autor: Sofía Argueta.....	39
Imagen 23- Fotografía de sexta clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil, Autor: Miguel García.....	40
Imagen 24 - Fotografía de Séptima clase de diseño en Adobe Ilustrador en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil, Autor: Sofía Argueta.....	41

Imagen 25 - Fotografía de Séptima clase de diseño en Adobe Ilustrador en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil, Autor: Sofía Argueta.....	41
Imagen 26 - Fotografía de Séptima clase de diseño en Adobe Ilustrador en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil, Autor: Miguel García.....	41
Imagen 27 - Fotografía de Séptima clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil, Autor: Caleb Gálvez.....	42
Imagen 28 - Fotografía de octava clase de diseño en Adobe Ilustrador en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil, Autor: Miguel García.....	43
Imagen 29 - Fotografía de octava clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil, Autor: Miguel García.....	45
Imagen 30 - Fotografía de novena clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil, Autor: Miguel García.....	46
Imagen 31 - Fotografía de decima clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil, Autor: Caleb Gálvez.....	47
Imagen 32 - Fotografía de decima clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil, Autor: Miguel García.....	48
Imagen 33 - Fotografía de última clase de diseño en Adobe Illustrator en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil, Autor: Caleb Gálvez.....	49
Imagen 34 - Fotografía de última clase de diseño en Adobe Illustrator en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil, Autor: Caleb Gálvez.....	49
Imagen 35 - Fotografía de última clase de diseño en Adobe Illustrator en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil, Autor: Caleb Gálvez.....	49
Imagen 36 - Fotografía de entrega de diplomas a cursantes en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.....	50
Imagen 37 - Fotografía de entrega de diplomas a cursantes en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.....	50
Imagen 38 - Fotografía de entrega de diplomas a cursantes en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.....	51
Imagen 39 - Fotografía de entrega de diplomas a cursantes en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.....	51

INTRODUCCIÓN.

Como profesionales del diseño y como parte del compromiso social que aporta la carrera, se tomó a bien proponer un curso vocacional orientado al diseño gráfico a los asistentes al Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades de la Colonia Zacamil; municipio de Mejicanos; como proyecto artístico-cultural, en el marco del Curso de Especialización: El Arte en la Gestión Cultural, como parte del proceso de grado de la Escuela de Artes.

Su finalidad fue la presentación de una opción a futuro, tanto de educación superior como del ámbito laboral, instruyendo a los asistentes en herramientas digitales de los programas Adobe Illustrator y Adobe Photoshop; en las instalaciones del CUBO y que será un gran aporte para los participantes.

En el presente documento se presentan, los resultados obtenidos del proyecto en general, dejando en evidencia no solo en desarrollo del mismo, sino la materialización del cumplimiento de objetivos y metas durante su desarrollo.

Para ello, se presentan como apartados, un contexto general para ubicar al lector en la naturaleza, problemática y origen del proyecto; siguiendo con los objetivos generales y específicos de esta iniciativa artístico-cultural.

Posteriormente se abordan la fundamentación y los desafíos y estrategias de la gestión cultural como contenido general; para luego abordar las principales actividades ejecutadas y la respectiva evaluación de sus resultados.

Las conclusiones y recomendaciones se presentan en este informe sintetizando los aportes y visualizando las posibilidades de continuidad del proyecto. Finalmente, se presenta la bibliografía consultada y los anexos con documentación complementaria que respalda este proyecto.

Se destaca que debido a la participación de menores de edad en el curso y respetando su derecho a la intimidad según la Ley Lepina, se pidieron los permisos pertinentes a los encargados legales para el uso de las fotografías de los mismos, con fines ilustrativos de la labor realizada en el proyecto. En aquellos casos en que no se obtuvo el permiso, habrá un desenfoque en los rostros de los menores en las imágenes, a fin de proteger su identidad. Los permisos en general podrán ser encontrados en los anexos de este mismo informe.

CONTEXTO GENERAL DEL PROYECTO

I. CONTEXTO GENERAL DEL PROYECTO.

1.1 BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.

El proyecto Curso vocacional de Diseño Gráfico, de las áreas de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop, consta de la enseñanza vocacional de los programas de diseño gráfico y se basa en la presentación de la teoría base y el uso de los softwares de edición y creación de imágenes; con el fin de incentivar un público meta a interesarse en el área del diseño gráfico en general. Cuando hablamos de un curso vocacional nos referimos a un proceso cuyo propósito es tratar de ayudar a la elección de una profesión en concreto, acorde a las motivaciones, aptitudes y actitudes de los jóvenes y adultos que asistieron al curso.

Los autores de este proyecto son los bachilleres Miguel Enrique García López, Diana Sofía Argueta González y Caleb Isaac Gálvez Guevara, egresados de la Licenciatura en Artes Plásticas, Opción Diseño Gráfico de la Escuela de Artes, Facultad de Ciencias y Humanidades, Universidad de El Salvador; dichos autores fungieron como gestores del proyecto.

La finalidad de este esfuerzo fue la presentación de una opción a futuro, tanto de educación superior o en el ámbito laboral; para ello, se utilizó material pedagógico digital como presentaciones visuales, referencias, ejemplos guiados, material de apoyo para hacer más comprensible la temática a exponer y volverlo interesante y atractivo a los asistentes; ya que es un tema de gran importancia en la actualidad en distintos ámbitos.

Para el desarrollo de este proyecto se plantearon 5 etapas en específico las cuales son las siguientes y constan de las siguientes características:

NOMBRE ETAPA	DESCRIPCION
Pre-Ejecución	Correspondió al proceso de Planificación; en la se concretizó la formulación del proyecto en específico, además del acercamiento con los encargados de la institución.
Planificación.	En esta etapa se abordó la planificación general de actividades y la organización de contenidos a impartir.
Ejecución.	Esta etapa incluyó el inicio del proyecto en general; además, el desarrollo de contenidos planificados durante las clases.

Supervisión.	En esta etapa se hizo un análisis de resultados obtenidos a través de actividades como la redacción de una bitácora que puso en evidencia los resultados por cada sesión; además de la revisión de la ejecución general del proyecto.
Cierre.	Se concluyó con el proyecto propuesto, además de finalizar actividades con la institución y finalmente consolidar la información obtenida durante el desarrollo del proyecto.

Tabla 1 Fuente: Elaboración propia.

El público meta fueron jóvenes de entre los 15 y los 18 años, quienes se encuentran en la etapa en la que cursan los grados académicos de primero a tercer año de bachillerato y que muchas veces dichos estudiantes no tienen una idea clara de lo que quisieran hacer al finalizar sus estudios de bachillerato; presentándoles una opción a futuro de lo que podrían elegir, con el fin de incentivarlos a continuar sus estudios posteriores de educación superior en una carrera vigente.

Tratando de darles opciones a los jóvenes de posibles áreas de interés, Cabe mencionar que el curso tuvo muy buena acogida no solo por parte de nuestro público meta, sino de la comunidad en general, ya que muchos de los padres manifestaron su agradecimiento por la oportunidad que están teniendo sus hijos al formar parte de esta iniciativa, así como el interés de un grupo etario de mayor edad que se integró con el fin de ampliar sus conocimientos.

El curso se impartió en las instalaciones del Centro de Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO) ubicado en la Colonia Zacamil en el departamento de San Salvador; Cabe mencionar que el CUBO, es una institución orientada al enriquecimiento y crecimiento personal de la adolescencia y juventud.

El curso se impartió entre los meses de mayo a julio en un total de 2 sesiones por semana, los días miércoles y sábado en turno vespertino.

PROBLEMÁTICA Y ANTECEDENTES

1.2 PROBLEMÁTICA Y ANTECEDENTES.

1.2.1 Problemática:

La problemática principal que abordó el proyecto fue la necesidad de ofertas de alternativas formativas continuas para jóvenes en la Colonia Zacamil.

Se identificó el problema por medio de un diagnóstico y reuniones con los encargados del Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO) de la colonia Zacamil, se presentó la propuesta de realizar un curso vocacional orientado al diseño gráfico en general, considerando que esfuerzos similares se realizaron antes pero no se le había dado continuidad a pesar del interés, por ello, se tomó a bien tomar la iniciativa de realizar un curso de enseñanza de Adobe Illustrator y Photoshop.

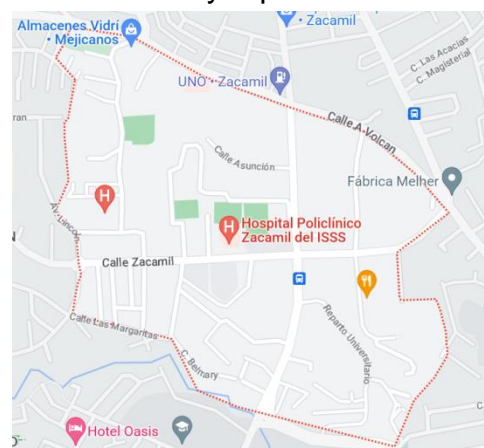
Actualmente en el CUBO, se ofertan diversos cursos artísticos y deportivos; pero ninguno orientado a formar jóvenes para ofertarle propuestas para su consecuente desarrollo. Por lo que como profesionales del diseño y como parte del compromiso social que aporta la carrera, se ha tomado a bien proponer un curso vocacional orientado al diseño gráfico; para así ofrecer una alternativa formativa que beneficie a los jóvenes asistentes, teniendo como base la formación de la carrera en Artes Plásticas.

1.2.2 Antecedentes:

Se trabajó con la institución del Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO), ubicado en la Colonia Zacamil, Mejicanos.

La colonia Zacamil actualmente posee 20,000 habitantes, entre los cuales la gran mayoría entre 8,000 y 10,000 son un grupo etario de entre los 12 y los 30 años, entre los cuales se encuentra en un 80% los usuarios asistentes al CUBO.

Los usuarios a los que se expuso el proyecto fueron los usuarios asistentes del Centro CUBO que son jóvenes de 12 años en



Mapa1; Mapa de la colonia Zacamil. Imagen extraída de: <https://www.google.com/maps/place/Col+Zacamil,+Mejicanos>

adelante; beneficiarios directos del proyecto.

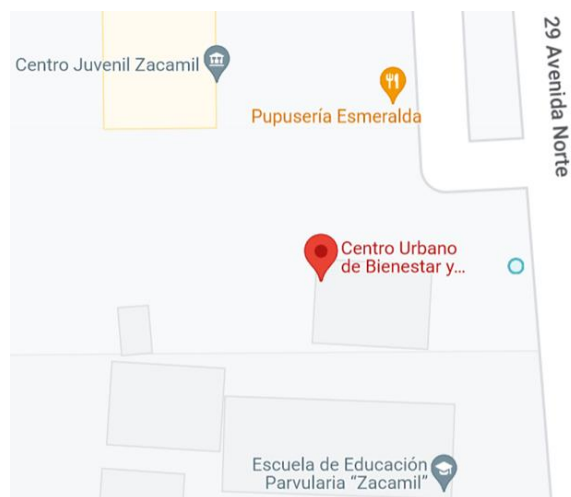
Estos jóvenes se encuentran cursando los grados académicos de primero a tercer año de bachillerato, promoviendo la enseñanza de distintas habilidades en el área de diseño gráfico que les podrían servir al momento de aplicar a una carrera universitaria o técnica. Además, mencionar que otro grupo de usuarios beneficiarios son de distintas edades que se integraron durante el desarrollo del curso.

Los beneficiarios Indirectos del proyecto fueron los encargados de la institución ya que se ofertó un curso vocacional, que promueve habilidades en el área de diseño gráfico en general; por lo que se amplió su gama de cursos habituales.

Ampliar que la Colonia Zacamil se encuentra dentro del distrito de Zacamil en el municipio de Mejicanos, que consta de una Latitud de 13.7333 y una Longitud de -89.2167; está situada cerca del barrio Centro Urbano José Simeón Cañas y de la localidad Urbanización Zacamil Dos. Actualmente posee un promedio de 20,000 habitantes en su totalidad.

La colonia Zacamil es una zona urbana que la posiciona en una de las zonas más populosas del departamento de San Salvador; debido a que posee dos elementos importantes en ella como lo es el Mercado Zacamil y Hospital Nacional "Dr. Juan José Fernández" Zacamil.

El área en específico en donde se desarrolló el proyecto, fue en la 29 Avenida Norte de Mejicanos, que es donde se encuentra ubicado el CUBO; que es un sitio aperturado por el Ministerio de Gobernación de El Salvador en colaboración con el Ministerio de Cultura; en el cual se desarrollan diferentes actividades que contribuyen a la educación y formación física y artística de la niñez y la juventud. Cuentan con áreas, materiales y equipos de diferentes disciplinas, como estudio grabación, gimnasio, área infantil con juegos didácticos, consolas de videojuego,



Mapa2 ; mapa de ubicación del centro urbano de bienestar y oportunidades (CUBO) Imagen extraída de: [https://www.google.com/maps/place/Centro+Urbano+de+Bienestar+y+Oportunidades+\(CUBO\)+de+la+colonia+Zacamil/](https://www.google.com/maps/place/Centro+Urbano+de+Bienestar+y+Oportunidades+(CUBO)+de+la+colonia+Zacamil/)

espacios para clases, cancha de básquetbol, libros de diferentes géneros, computadoras e Internet.

El CUBO de la Colonia Zacamil, lleva un año en funcionamiento y ha generado grandes beneficios para un aproximado de 43,000 visitantes en su primer año de funcionamiento, a través de diferentes actividades que contribuyen a la educación, formación física y artística de la niñez y juventud.

El sector de la Colonia Zacamil, hace no más de un año era considerada una de las zonas más peligrosas del país, por el abandono en general de la colonia tanto en el aspecto de seguridad como por el gobierno local; pero en la actualidad la parte gubernamental han comenzado a apostar en el área deportiva y artística. La dinámica actual, es que, a partir de la creación del CUBO, se impulsa el deporte y el arte en general, con talleres en las distintas disciplinas en áreas deportivas y talleres de diversa índole dentro de sus instalaciones, mismas que fueron designadas para la ejecución del taller en el marco de este proyecto.

En dichas instalaciones, se encuentra un centro de cómputo que consta de 15 equipos completos, lo que permitió el desarrollo de talleres, pero al mismo tiempo limita la cantidad de usuarios por taller.

El esfuerzo cultural que se ha hecho previamente en la comunidad se puede constatar en distintos cursos artísticos por parte de la institución, como curso básico de dibujo, curso básico de pintura, curso de lettering y otros orientados al área de diseño gráfico, etc. Desde los primeros meses, en función de la institución, se impartieron clases abiertas de diseño gráfico en general, pero sin dar continuidad al proyecto y este no estaba orientado a un grupo etario en específico.

Los jóvenes a los que se busca beneficiar se encuentran cursando los grados académicos de Tercer ciclo y Bachillerato, por lo que el taller que impulsa este proyecto, pretende promover la enseñanza de distintas habilidades en el área de diseño; presentándoles una opción a futuro de lo que podrían elegir al continuar sus estudios de educación superior en una carrera afín. El interés que se busca causar en los participantes es motivarlos con el aprendizaje de

los 2 software que actualmente se encuentran entre los más importantes en el área del diseño gráfico en general.



Imagen 1; fotografía del centro urbano de bienestar y oportunidades (CUBO) la colonia Zacamil
Imagen extraída de: <https://www.presidencia.gob.sv/gobierno-del-presidente-nayib-bukele-constata-avances-en-el-cubo-y-skatepark-de-la-colonia-zacamil/>

El proyecto desarrollado beneficiar a la población juvenil que asiste al CUBO ya que ofertara un curso vocacional que será orientado para este grupo etario, algo que no se había desarrollado antes, por lo que esperamos que tenga mucho auge dentro del publico meta.

El aporte que se espera generar es promover espacios de desarrollo formativo para que los jóvenes desarrollen sus capacidades de manera vocacional con el fin de motivarlos a que continúen su formación en el ámbito académico tanto universitario como particular a partir de los conocimientos adquiridos.

OBJETIVOS

II. OBJETIVOS.

2.1 GENERAL

Promover el desarrollo de habilidades creativas del diseño gráfico en los jóvenes interesados del Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO) de la Colonia Zacamil, a través de un curso vocacional de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop.

2.2 ESPECÍFICOS

2.2.1 Identificar las necesidades de formación en diseño gráfico de los jóvenes de la Colonia Zacamil a fin de contextualizar una propuesta de formación.

2.2.2 Seleccionar, conceptualizar y estructurar los contenidos a desarrollar en un curso básico Vocacional de diseño gráfico.

2.2.3 Realizar un curso Vocacional de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop con los jóvenes de un grupo etario de entre los 15 y los 18 años inscritos en el CUBO de la Colonia Zacamil.

2.2.4 Registrar los resultados del curso vocacional y elaborar un reporte que sirva como insumo que ponga en evidencia el correcto cumplimiento de las metas propuestas para su futura continuidad.

CONTENIDO GENERAL

III. CONTENIDO GENERAL.

3.1 FUNDAMENTACIÓN

El diseño es el proceso de configuración mental inicial, que pretende la búsqueda de soluciones a una problemática en específico; generalmente, es para la creación de un producto, elemento que resulte útil o atractivo según sea el caso en particular. (RAE, 2023)

Desde el inicio de la humanidad el ser humano se ha visto en la necesidad de hacer uso del diseño para todas las actividades del día a día, desde la creación de las primeras herramientas para la cacería, elementos manufacturados para el uso diario, hasta su etapa más avanzada en donde se diseñan desde grandes edificios hasta elementos publicitarios en general.

Steve Jobs, cofundador y ex presidente ejecutivo de Apple se refirió al diseño en general como: “La mayoría de la gente cree que el diseño es algo decorativo. Para mí, nada es más importante en el futuro que el diseño. El diseño es el alma de todo lo creado por el humano.” (Jobs, Steve; 2005, Discurso en la Universidad de Stanford)

La creación de piezas publicitarias en general, se basan en el uso de elementos gráficos, que son componentes que se representa por medio de signos, dibujos u otros elementos pictóricos (RAE, 2023); a partir de esa premisa, al diseño se aplican elementos gráficos para la expresión de distintas ideas, ya sean personales, culturales, políticas, pero sobre todo publicitarias.

En uno de los escritos realizado por el profesor Hans Baumann llamado ¿Qué es el diseño gráfico?, descubre por qué es una de las profesiones más versátiles; manifiesta un concepto muy personal de lo que es el diseño gráfico: el arte de proyectar ideas con distintos contenidos visuales. (Baumann, Hans; 2021, ¿Qué es el diseño gráfico? Descubre por qué es una de las profesiones más versátiles)

El expresa: “El diseño gráfico se define como: el arte y la práctica de planificar y proyectar ideas y experiencias con contenido visual y textual.” (Baumann, Hans; 2021, ¿Qué es el diseño gráfico? Descubre por qué es una de las profesiones más versátiles)

También hace hincapié que el fundamento en el que se basa el diseño gráfico es el diseño visual y la comunicación visual. El diseño visual es una denominación profesional del tipo de diseño que tiene como objetivo transformar los datos en maneras visuales tomando en consideración la percepción y utilizando las nuevas tecnologías para crear imágenes y así establecer una comunicación; y la comunicación visual consiste en utilizar elementos visuales para transmitir información o ideas. (RAE, 2023).

En este punto, es posible darse cuenta que el diseño gráfico en general, no solo es un tipo de arte, sino que establece un tipo de comunicación en la que el diseñador transmite un mensaje a través de imágenes con una idea o concepto que quiere dar a conocer. Es decir, que una disciplina como el diseño gráfico, proporciona herramientas de comunicación visual.

La investigadora Camila Casarotto (2021), hace hincapié en la importancia de la comunicación visual en el ser humano, ya que dice que esta misma es capaz de encantar, atraer y persuadir.

Casarotto enuncia: “La comunicación visual es capaz de encantar, atraer y persuadir. Sin imágenes, colores, fotografías, gráficos y otros tipos de ayudas visuales, el Diseño gráfico pierde fuerza. Es por eso que creamos este artículo para explicar cómo fortalecer la forma en que tu marca se comunica visualmente.”

Para la profesora y conferencista Anna López Besa (2022), el diseño gráfico es parte de nuestra vida cotidiana y es considerado como arte. Haciendo remembranza, el arte es la actividad en la que el ser humano recrea, con una finalidad estética, un aspecto de la realidad o un sentimiento en formas bellas valiéndose de la materia, la imagen o el sonido. (RAE, 2023). Por lo que la idea de la profesora López Besa es muy acertada, ya que como se señaló antes, el diseño permite expresar una idea con una finalidad estética valiéndose de una imagen.

Besa expresa: “El diseño es un elemento de la vida que combina imaginación, creatividad, libertad de expresión y visión. Pero hay algo que muchas personas no saben sobre dicha rama del arte: todos podemos hacerlo.”

Bajo la premisa: todos podemos hacerlo, se pensó en la idea de crear El proyecto curso vocacional de diseño gráfico, de las áreas de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop.

El proyecto se dirige a jóvenes de entre los 15 y 18 años, constara de la enseñanza vocacional sobre los programas de diseño gráfico, incluyendo la teoría base y el uso práctico de los programas Adobe Illustrator y Adobe Photoshop; esto, con el fin de incentivar un público meta a interesarse en el área del diseño gráfico en general. Al referirse a un curso vocacional se refiere a un proceso cuyo propósito es ayudar a los adolescentes y jóvenes en la elección de una carrera profesional vigente, dentro de las cuales, el diseño gráfico es una de ellas.

Deteniéndose un poco más en el tema de lo vocacional, hay que mencionar que la orientación vocacional es un proceso psicológico y pedagógico que trata de ayudar a la elección de una profesión en concreto, acorde a las motivaciones, aptitudes y actitudes del estudiante (Universidad de Valencia, 2022).

Haciendo referencia directa a la edad a la que se ha establecido como grupo meta, jóvenes de entre los 15 y los 18 años, estos, se encuentran cursando los grados académicos de primero a tercer año de bachillerato y por ende se hayan a un paso de decidir lo que desean hacer con su futuro estudiantil o laboral.

Durante el proceso de elección, entre un ámbito de educación superior universitario o la elección de una vida laboral, muchos de los jóvenes afrontan una etapa de indecisión o inseguridad con respecto a su futuro. Por ello, el mejor auxiliar para ayudar en esta difícil decisión es la orientación vocacional.

En la investigación realizada por Agustina Corica (2012), Magíster en diseño y gestión de políticas y programas sociales, hace mención del fenómeno de la inseguridad que los jóvenes comienzan a experimentar al momento de tomar decisiones drásticas sobre su futuro tanto estudiantil como laboral. Por otra parte, la investigadora Ana Miranda (2007), en su investigación: La nueva condición joven: educación, desigualdad y empleo; también hace referencia a que la transición de la juventud a la vida adulta también toma relevancia las

elecciones y decisiones sobre el futuro. Según estas autoras, el presente aparece condicionado por los proyectos o la anticipación del futuro y de ello forma parte de las aspiraciones y los planes futuros lo que muchas veces causa incertidumbre en la juventud.

Volviendo con Agustina Corica, ella manifiesta que: “los estudiantes se desaniman del esfuerzo de continuar estudios superiores. Esto parece reflejar una «ilusión frustrante» en la que la educación no es suficiente para ellos... los jóvenes no escapan a esta realidad y son ellos quienes viven estas incertidumbres de que realizar con su futuro”

En este contexto, como profesionales del diseño y como parte del compromiso social que aporta la carrera, se ha tomado a bien proponer un curso vocacional orientado al diseño gráfico, cuya finalidad es la presentación de una opción a futuro, tanto de educación superior como del ámbito laboral, instruyendo a jóvenes en herramientas digitales.

Tratando de darles opciones a los jóvenes de posibles áreas de interés, se les proporcionará información de una carrera actual y vigente con muchas vertientes laborales como: diseñador freelance, diseñador especializado en community manager, diseñador gráfico, diseñador 3D, entre otros; promoviendo, además, la formación artística.

Otro de los beneficios del proyecto será el desarrollo de habilidades creativas del diseño gráfico y la presentación de un curso básico de diseño gráfico, un elemento que no en todas las instituciones educativas en las que se imparte bachillerato se ha implementado. Esto se destaca, ya que solo lo imparten como su plan de estudio, los colegios privados, a los que muchos de los jóvenes no tienen acceso por razones principalmente económicas.

Por último, se otorgará un diploma de reconocimiento a cada estudiante que finalice satisfactoriamente el curso, dicho reconocimiento será validado por la institución en la que se estará impartiendo el curso, lo que le dará un grado de validez a la formación, ya que dicha institución es apoyada y financiada por el gobierno. Este diploma, le daría un elemento más que le sirva al joven como insumo o referencia para usos futuro laboral o estudiantil, como parte de su hoja de vida.

3.2 DESAFÍOS Y ESTRATEGIAS DE LA GESTIÓN ARTÍSTICA-CULTURAL

Los puntos fuertes o destacados del proyecto desde su concepción hasta la ejecución son:

- La apertura por parte de la institución, la cual colaboró desde el primer día, abriendo las puertas para poner en marcha el proyecto, así como facilitar el área del centro de cómputo para las sesiones guiadas.
- Otro punto a favor es que los gestores del proyecto contaron con experiencia docente previa ya que dos de los miembros actualmente son docente de diseño gráfico en una institución educativa, mientras que los miembros restantes ya han participado impartiendo clases de distintas índoles artísticas, lo que impulsaría de mejor manera el desarrollo del proyecto.
- La institución contó con el equipo adecuado para impartir el curso propuesto, con las computadoras, que son el elemento indispensable para el desarrollo del curso; además un espacio adecuado para el aprendizaje.
- La institución se comprometió a colaborar con el grupo para la puesta en marcha del proyecto por medio de algunos de los elementos que se necesitarían para impartir las clases como: pizarra, pantalla para proyectar, computadora, entre otros.
- Otro punto a destacar, es la gestión del equipo responsable del proyecto que dedico tiempo para coordinar, planificar y crear el sistema de clases en el que se basaría el proyecto, teniendo como insumo jornalizaciones de clase, calendarización de sesiones y material de apoyo para cada sesión, dando así un óptimo resultado en el proyecto.
- Mencionar la correcta planificación del proyecto, conllevó a finalizar el mismo con éxito; ya que se siguió al pie de la letra, el esquema desarrollado para el proyecto, trabajando con los tiempos correspondientes y logrando finalizar en el periodo establecido.
- Por último, señalar el aspecto del darle seguimiento al proyecto a petición de los encargados de la institución, de los asistentes y de los miembros de la comunidad cuyos hijos y familiares se vieron

beneficiados con el proyecto. Este aspecto, dio luz verde a la continuidad del mismo, poniendo en evidencia la labor que como gestores se desarrolló y mostró además el compromiso dado en la formación en beneficio de los asistentes al curso.

Entre las limitantes encontradas se puede mencionar:

- El proceso de aprendizaje de todos los estudiantes fue diferente, dependiendo de su edad y del conocimiento previo que poseían; evidentemente algunos aprenden más lento que otros.
- La incorporación de estudiantes nuevos por sesiones de clase, conlleva una retroalimentación del programa, lo que provoca que los estudiantes ya asistentes tengan bajar el ritmo de aprendizaje para esperar a que los estudiantes que se incorporen.
- La comunicación virtual con el encargado de la institución CUBO, se hizo difícil ya que, con sus diversas ocupaciones, no logró coordinarse de manera virtual; por lo que se tuvieron que realizar visitas continuas a la institución para poder consultar distintas temáticas o platicar acerca del curso en cuestión.
- Se encontraron problemas con el equipo del centro de cómputo de la institución, ya que algunos no se encontraban en óptimas condiciones, por lo que se tuvo que dar mantenimiento y actualizaciones para lograr adaptar el equipo al curso y facilitar el funcionamiento.
- El material adaptado a los asistentes fue una limitante ya que para el desarrollo de material de apoyo que sirviera como insumo, se tenían que consultar distintas fuentes bibliográficas digitales, para luego sintetizar la información y consolidarla en un folleto para entregarlo a cada asistente del curso; lo que tomó más tiempo del previsto.

El modelo de gestión utilizado y como ha funcionado:

La gestión ha sido mixta, pues gran parte de los recursos que se utilizaron en su mayoría son de la institución, ya que desde el primer momento en que se les

planteo, los recursos que se facilitaron en específico son Tecnológicos e Inmobiliarios; en el aspecto inmobiliario se facilitó el área del centro de cómputo, equipada para poner en marcha el proyecto.

En el aspecto tecnológico: se facilitaron insumos como una pantalla para la proyección del material de apoyo durante las sesiones de clase y una pizarra para escribir algunos elementos básicos durante la clase.

Actualmente se instaló en el área de clase una computadora con pantalla de proyección para volver más fácil el desarrollo del proyecto en general.

Por la parte los recursos propios que el grupo ha utilizado durante el desarrollo del proyecto son: económicos y tecnológicos; en el aspecto económicos se puede mencionar la inversión en papelería, en elementos como las listas de asistencia del proyecto y la publicidad impresa que se pegó en distintos lugares de la colonia para promocionar el curso en cuestión.

En el aspecto tecnológico, se ha aportado una laptop para impartir las sesiones de clase, además, mouses inalámbricos para un mejor desempeño durante cada sesión, el uso de una Tablet para fotografiar y grabar videos que pongan en evidencia el trabajo desempeñado.

3.2.1 ESTRATEGIAS CREATIVAS:

En cuanto a la estrategia que se han utilizado para la situación del proceso de aprendizaje de todos los estudiantes es diferente: dependiendo de su edad y del conocimiento previo que posean, adaptando las estrategias educativas más idóneas; en el caso de los jóvenes identificamos que se les hacía más fácil aprender, mientras que los adultos, se les hacía más difícil por lo que concentramos nuestros esfuerzos en primer lugar en hacer más entendible, la parte teórica, por medio de una explicación más amplia y utilizando términos más coloquiales que pudieran facilitar la comprensión de cada sesión, además se les otorgaba material didáctico de lectura para que pudieran repasar a lo largo de la semana y afianzaran los conocimientos vistos en cada sesión; por último se les asignaban ejercicios prácticos para que durante la semana pudieran poner en práctica lo visto en las sesiones de clase y se les pidió a los encargados del CUBO que se les permitiera a los estudiantes inscritos usar los

dispositivos del centro de cómputo durante la semana, en los casos donde no se tenían a disposición una computadora adaptada para el uso de los programas de diseño.

Se organizó la actividad de trabajo entre dos facilitadores, el responsable y el asistente. Este último, es ayudante de cada sesión se encarga de los estudiantes con mayor dificultad para aprender, dándoles apoyo extra al momento de la realización de la sesión práctica, explicar las veces necesarias algo que no entendieron. El responsable por su parte, se concentra en seguir lo planificado del contenido a impartir, orientarla practica y atender inquietudes al grupo en general, desarrollando así un trabajo en equipo.

La comunicación virtual con el encargado de la institución CUBO, se mejoró enormemente al obtener el número personal de su teléfono móvil para facilitar y agilizar el contacto con él.

Con respecto a la incorporación de estudiantes nuevos por sesiones de clase, se habló con los encargados del CUBO para que ya no inscribiesen más estudiantes ya avanzado el taller, logrando respetar los tiempos establecidos y logrando optimizar el tiempo de la clase, al no tener que retroalimentar los conocimientos previos impartidos, se pudo avanzar al ritmo y en el tiempo establecido en el cronograma.

Con respecto a los estudiantes que se integraron tardíamente, se facilitó apoyo extra para ayudarles a solventar el desfase de las clases. Por ejemplo, el gestor de apoyo para la sesión se enfocaba en aclarar sus dudas y apoyar en lo que no se entendiera con facilidad; además se les hizo entrega de los materiales de apoyo previos a su integración para que tuviera más información de lo visto en las sesiones con anterioridad.

EJECUCIÓN DEL PROYECTO

IV. EJECUCIÓN DEL PROYECTO.

4.1 ACTIVIDADES REALIZADAS.

- **Primera reunión grupal.**

Fecha de desarrollo: 20 de marzo de 2023.

La primera reunión como grupo de trabajo, fue para establecer y proponer ideas para dar marcha al proyecto de gestión cultural; entre estas ideas que se tomaron de base fue un curso de Diseño 3D y un curso básico vocacional de Diseño Gráfico; debido a la viabilidad y luego de una reflexión y discusión; se decidió por desarrollar un curso vocacional de diseño gráfico. Luego, se establecieron instituciones de interés para desarrollar dicho proyecto; se establecieron lugares como El Centro Escolar Republica de España y El Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil, estableciéndose este último como mejor opción, debido a que poseían las condiciones adecuadas y el equipo tecnológico para el desarrollo del proyecto. Se propuso un horario tentativo para desarrollarlo; fueron tres personas, las encargadas de llevar a cabo del proyecto.

- **Primera reunión con autoridades del Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.**

Fecha de desarrollo: 27 de marzo de 2023.

Se contactó con el encargado del Centro de Urbano de Bienestar y Oportunidades de la Colonia Zacamil; para desarrollar una reunión presencial donde se le propuso el proyecto en general y se estudió la viabilidad del mismo, se desarrolló una reunión con el encargado de la institución, Ismael Ortiz, quien dio el visto bueno para desarrollar el curso y se dio paso a la planificación y concreción de curso, además, se propusieron horarios con base a su opinión; asimismo, se buscó concretar permisos pertinentes para la realización del proyecto, también se buscó realizar un diagnóstico previo al inicio del proyecto.

En esta actividad participaron 4 personas; los encargados de llevar a cabo el proyecto y el encargado del CUBO.



Fecha: 27/03/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Sofía Argueta.

Descripción: Primera reunión con autoridades del Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Imagen 2

Como valoración de la actividad se puede decir que fue una reunión en la que se destacan como aspectos positivos: la apertura del encargado de la institución para desarrollar el proyecto planteado, así como insumos e ideas para el mejor funcionamiento de la propuesta acorde a los horarios y el espacio disponible.



Fecha: 27/03/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Sofía Argueta.

Descripción: Primera reunión con autoridades del Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Imagen 3

- **Prueba e instalación de programas de diseño Adobe Photoshop e Illustrator**

Fecha de desarrollo: 15 de abril de 2023.

Luego de concretarse los permisos para instalación de programas Adobe Illustrator y Adobe Photoshop en los dispositivos de la institución y luego de que se manifestara que se les daría mantenimiento a las computadoras para que tuvieran un óptimo desempeño, se instalaron los programas necesarios para el desarrollo del proyecto propuesto y además se realizaron pruebas de funcionalidad para asegurar la viabilidad de la actividad.

Todo funcionó correctamente y se contó con la participación del encargado de la institución que ayudo a la instalación de los programas.

Los participantes de la actividad fueron 4 personas; los encargados de llevar a cabo del proyecto y el encargado de la institución.

Como valoración de la actividad: se desarrolló con total normalidad y se contó con la participación del encargado de la institución para facilitar el proceso de instalación en las computadoras del centro de cómputo.

- **Segunda reunión grupal.**

Fecha de desarrollo: 23 de abril de 2023.



Fecha: 17/04/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Caleb Gálvez.

Descripción: Prueba e instalación de programas de diseño Adobe Photoshop e Ilustrador en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Imagen 4

La segunda reunión, sirvió para concretar un cronograma de actividades para la realización del curso; así como los contenidos a desarrollar durante el curso; luego de una reflexión y discusión; se decidió proponer distintas temáticas. Para ello, se aplicaron los conocimientos que como estudiantes de la Licenciatura de artes plásticas opción diseño gráfico, se adquirieron; los cuales se presentaron desde lo micro hasta lo macro, además de implementar los conocimientos adquiridos en Pedagogía el arte para volver dinámica y entretenida cada sesión de clases.

Algunos de los temas que se propusieron para iniciar fueron: Manejo de las tipografías, tamaños, tipos de fuente y su uso; Logo, isologo, imagotipo e isologo; Elaboración de logo personal; Figuras Low Poly; Paisaje en Ilustrador; Herramientas de creación de diseño gráfico: Pincel, Relleno, Degradado, Texto, Formas; Herramientas de creación de diseño gráfico: Pincel, Relleno, Degradado, Texto, Formas; Herramientas de retoque digital; Entre otros.

Los participantes fueron los encargados de llevar a cabo del proyecto.

- **Desarrollo de publicidad digital y material, promoción del curso CURSO VOCACIONAL DE DISEÑO GRÁFICO EN LAS ÁREAS DE ADOBE ILLUSTRATOR Y ADOBE PHOTOSHOP**

Fecha de desarrollo: del 2 al 12 de mayo de 2023.

Se crearon afiches publicitarios para promocionar y dar a conocer el curso a impartir, en distintas zonas aledañas al CUBO, se pegaron en la propia institución para que los asistentes pudieran tener la información por si querían optar a participar en dicho curso. Se pegaron algunos afiches en el mercado de la colonia Zacamil, con el permiso de los custodios, igual en otros lugares cercanos.

Además, se brindó el apoyo de la publicidad digital por parte de la institución; haciendo uso de sus redes sociales para promover el curso y presentárselo a sus seguidores en redes.

Participantes de la actividad fueron 4 personas; los encargados de llevar a cabo del proyecto y el encargado de la institución.

Como valoración de la actividad; se presentó la publicidad al encargado de la institución, según su solicitud, a fin de presentarlo a los usuarios que asisten regularmente a la institución.

Además, mencionar se solicitaron afiches publicitarios digitales para la promoción en las distintas redes sociales de la institución.



Fecha: 02/05/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, instituto Nacional Alberto Masferrer.

Autor: Miguel García.

Descripción: Promoción del curso vocacional; Reunión con la directora del Instituto Nacional Alberto Masferrer de la colonia Zacamil.

Imagen 5

- **Reunión con la directora del Instituto Nacional Alberto Masferrer de la colonia Zacamil.**

Fecha de desarrollo: 2 de mayo de 2023.

Se concretó una reunión con la directora de dicha institución educativa, para presentarle el proyecto, para que sus estudiantes de tercer ciclo y bachillerato se pudieran integrar si así lo deseaban.



Fecha: 02/05/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, instituto Nacional Alberto Masferrer.

Autor: Miguel García.

Descripción: Reunión con la directora del Instituto Nacional Alberto Masferrer de la colonia Zacamil.

Imagen 6

La directora manifestó su interés por proyectos como este y se realizó la respectiva publicidad entre los jóvenes, además que se pidió pegar un par de afiches del curso para informarles a los jóvenes de este proyecto.

Los participantes de la actividad fueron 4 personas; los encargados de llevar a cabo del proyecto y La directora del INAM

Como valoración de la actividad y en resumen fue una reunión en la que la directora recibió la iniciativa cordialmente y se logró el objetivo que los jóvenes y adolescentes de la institución conocieran del proyecto.

SESIONES DE CLASES DEL CURSO

- **Primera sesión de clase de Adobe Photoshop**

Fecha de desarrollo: sábado 13 de mayo 2023

La temática que se desarrolló fue Introducción al diseño gráfico: presentación del programa Adobe Photoshop.

El encargado de la sesión fue el gestor Caleb Isaac Gálvez Guevara y el asistente de la sesión fue el gestor Miguel Enrique García López.

Como descripción de la actividad, se puede mencionar que al ser la primera sesión de clase se hizo una presentación sobre el diseño gráfico en general;

resolución de dudas y propuesta de preguntas con el fin de adentrar a los participantes en la temática y finalmente la presentación del programa Adobe Photoshop, comandos básicos e interfaz básica del programa.

La importancia que tuvo la sesión, fue la presentación básica del programa de una manera dinámica para crear curiosidad en los asistentes

Como valoración de la actividad; esta fue una jornada introductoria en la que se presentaron las herramientas básicas de photoshop, se expuso el programa en general y se invitó a participar a los asistentes en una sesión de preguntas y respuestas, en las cuales se aclararon dudas y se tomaron sugerencias acerca de los futuros contenidos a impartir.

Entre lo positivo y lo negativo durante la sesión se pueden mencionar:

En el aspecto positivo: la publicidad fue difundida tanto en redes como en físico, se logró atraer a estudiantes interesados.

Otro aspecto positivo fue el interés de los distintos asistentes hacia la temática de photoshop, incluyendo que los asistentes hicieron sugerencias de temáticas que les interesan ver dentro del curso.

Los participantes de la actividad fueron 6 personas que se subdividieron en tres niñas y tres niños; con un rango de edades: 14-18 años

- **Primera sesión de clase de Adobe Illustrator**



Fecha: 13/05/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Miguel García.

Descripción: Primera clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Fecha de desarrollo: miércoles 17 de mayo 2023

La temática desarrollada fue la Introducción al programa de ilustrador, la interfaz del programa y sus herramientas.

El encargado de la sesión fue el gestor Miguel Enrique García López y la asistente de la sesión fue Diana Sofía Argueta González.

Esta sesión permitió dar a conocer el uso de cada herramienta de Ilustrador y su funcionamiento, prácticamente lo básico y necesario para poder familiarizarse con el programa.

Como valoración de la actividad se puede decir que para ser la primera jornada fue de mucho aprendizaje, los jóvenes que llegaron estaban muy emocionados por aprender y algunos querían retomar lo que una vez recuerdan haber visto en cursos anteriores, tienen la disponibilidad de aprender, se adaptaron fácilmente a todas las indicaciones que se daban.

El objetivo de esta primera jornada se logró, este consistió en conocer y manejar las herramientas básicas de Illustrator; los logros se vieron en las primeras prácticas que se realizaron.

La sesión fue de interés por los asistentes y quienes manifestaron que debería ser un curso abierto para más personas interesadas de mayor edad. Lo negativo a mencionar fue la cantidad de distractores cercanos al centro de cómputo, pero esto es algo que no se pudo evitar debido a la dinámica de trabajo del sitio y a que las divisiones de los espacios físicos son de vidrio y completamente transparentes.

Los participantes de la actividad fueron 4, dos niñas, un niño y adulto; su promedio de edades se encuentra entre los 16 y 37 años.



Fecha: 17/05/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Miguel García.

Descripción: Primera clase de diseño en Adobe Ilustrador en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Imagen 8.

- **Segunda sesión de clase de Adobe Photoshop**

Fecha de desarrollo: sábado 20 de mayo 2023.

El tema que se desarrollo fue la Introducción al diseño gráfico: Comandos y herramientas básicas de Adobe Photoshop. El encargado de la sesión fue el gestor Miguel Enrique García López y el asistente de la sesión fue el gestor Caleb Isaac Galvez Guevara.

Esta segunda sesión se basó en los comandos básicos del uso del programa Adobe Photoshop y las herramientas básicas, como abrir una foto, colocar una foto, cambiar tamaños, girar lienzo, herramienta de transformación libre; además se realizó una sesión practica guiada, que reforzó las herramientas y comandos explicados. Se brindaron conocimientos teórico prácticos básicos útiles para el desarrollo general del curso.

Como valoración de la actividad, se puede decir, que fue una jornada de clase que sirvió como introducción a las herramientas básicas de photoshop, mostrando con ejemplos el uso de cada uno de ellas. La sesión se complementó con ejemplos prácticos guiados, para poner en práctica lo planteado durante la sesión teórica, por medio de un afiche básico usando las herramientas básicas.

Lo positivo a mencionar, como primer punto se integraron 3 estudiantes nuevos al curso, lo que conllevó a acrecentar el público meta que ya se tenía como base. Otro aspecto fue, que, de los 3 estudiantes nuevos, dos adultos se integraron a la sesión de clase: un ingeniero en sistemas que quisiera aprender de diseño gráfico, para complementarlo con su trabajo habitual y un adulto mayor que fue publicista y diseñador gráfico de canal 12 en el momento del cambio de lo analógico a lo digital y quisiera seguir aprendiendo más sobre la temática y sus herramientas en la actualidad.

Los participantes de la actividad fueron 9 personas, cinco niñas, dos niños y dos adultos; con un rango de edades de entre los 12 y los 67 años



Fecha: 17/05/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Miguel García.

Descripción: Primera clase de diseño en Adobe Illustrator en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Imagen 9.

- **Segunda sesión de clase de Adobe Illustrator**

Fecha de desarrollo: miércoles 24 de mayo

El Tema que se desarrolló fueron Ejercicios de creatividad y formas en Illustrator. Teniendo como encargada de la sesión a la gestora Diana Sofía Argueta González y como asistente de la sesión: Miguel Enrique García López.

Fue una sesión presencial en el CUBO, siempre en el centro de cómputo de dicho lugar; la clase fue expositiva por los facilitadores utilizando los medios audiovisuales que se proporcionaron, así también, se abordó el manejo práctico del programa a través de preguntas y consultas, al finalizar aclarar las dudas e interactuar con los participantes.

La jornada de clase inicio dando una introducción a las herramientas básicas de Illustrator, mostrando con ejemplos el uso de cada uno de ellas; La segunda parte de la sesión se realizaron ejemplos prácticos guiados, para poner en práctica lo planteado durante la sesión teórica, por medio de un afiche básico usando las herramientas básicas.

Lo positivo a mencionar, es que al ser la segunda jornada fue de mucho



Fecha: 20/05/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Miguel García.

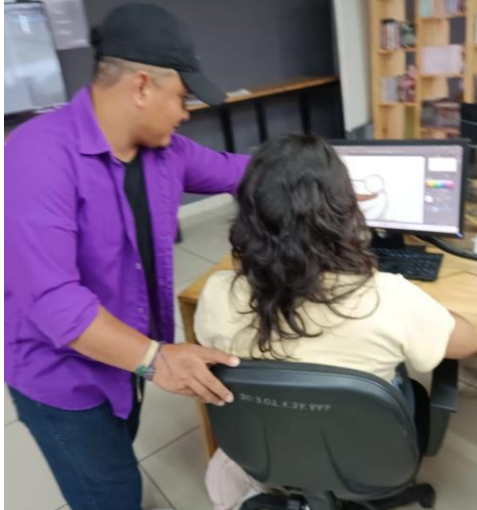
Descripción: Segunda clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Imagen 10.

aprendizaje, tanto para los jóvenes

que llegaron como para los dos adultos que se integraron en este día. Los logros se vieron en las segundas prácticas que se realizaron en esta jornada; pudiendo dominar el uso de capas, coloreado y posición de texto, entre otros; por ello se puede decir que el objetivo se cumplió al ver los resultados en la práctica de los ejercicios.

Los participantes de la actividad fueron 6, tres niñas, un niño y dos adultos, con un rango de edades de entre los 16 hasta los 65 años.



Fecha: 24/05/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Sofia Argueta.

Descripción: Segunda de diseño en Adobe Ilustrador en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.



Fecha: 24/05/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Sofia Argueta.

Descripción: Segunda de diseño en Adobe Ilustrador en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

- **Tercera sesión de clase de Adobe Photoshop**

Fecha de desarrollo: sábado 27 de mayo

El tema que se desarrollo fue: Herramientas de creación de diseño gráfico: Pincel, Relleno, Degradado, Texto, Formas. Teniendo como encargado de la sesión al gestor Caleb Isaac Gálvez Guevara y como asistente de la sesión al gestor Miguel Enrique García López.

Como descripción de la actividad, el desarrollo de la que fue la tercera sesión; abarcó las herramientas de creación básicas que ofrece Adobe Photoshop, se hizo hincapié en el uso de los Pinceles, herramienta Relleno, el uso del Degradado, el uso del Texto para complementar una composición y las Formas básicas del programa. Además, se realizó una sesión práctica guiada que reforzó las herramientas de creación básicas que ofrece Adobe Photoshop.



Fecha: 27/05/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Miguel García.

Descripción: Tercera clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Imagen 13

La importancia de tratar esta temática

se basó en seguir enriqueciendo los conocimientos básicos del programa. Como valoración de la actividad realizada, en esta Tercera sesión, se abordaron parte de las herramientas básicas, se realizaron ejemplos de su uso y además se les dio una base teórica; además durante la sesión práctica guiada, se elaboró un afiche utilizando dichas herramientas con el fin de poner en práctica lo visto durante la sesión. Cabe resaltar que hasta este momento no fueron evaluados los diseños realizados debido a que los estudiantes aún se encontraban aprendiendo principios básicos del programa.

Lo positivo a mencionar es resaltar el rápido aprendizaje de los asistentes, que desarrollaron a su vez las prácticas guiadas con mucho acierto y otro punto es la responsabilidad en cuanto a su asistencia al curso. Otro aspecto positivo fue la adición de una estudiante nueva, que actualmente se encuentra cursando materias de mercadeo, tratando de aprender más sobre los programas de diseño para aplicarlo a su carrera en específico.

Los participantes de la actividad fueron 10 personas que se subdividieron en cuatro niñas, cuatro niños, dos adultos: Una mujer y Un adulto mayor con un rango de edades de entre los 12 y los 67 años

- **Tercera sesión de clase de Adobe Illustrator**

Fecha de desarrollo: miércoles 31 de mayo

Tema desarrollado: Manejo de las tipografías, tamaños, tipos de fuente y su uso. Teniendo como encargado de la sesión al gestor Miguel Enrique García López y como asistente de la sesión al gestor Diana Sofía Argueta González.



Fecha: 31/05/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Sofía Argueta.

Descripción: Tercera clase de diseño en Adobe Illustrator en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Imagen 14.

El tema desarrollado durante esta sesión iba ligado al anterior, es aquí donde se presentaron las diferentes formas y posiciones en que se puede escribir un texto en algún trabajo de illustrator, también se les explico elementos como cambiar de tamaño, estilo y color.

Como valoración de la actividad realizada, fue una jornada de mucho aprendizaje, tanto para los jóvenes que llegaron como para los dos adultos que se integraron durante la sesión; Los logros que se vieron en las terceras prácticas que se realizaron en esta jornada fue que lograron dominar el uso de texto; objetivo logrado al hacer cada ejercicio paso a paso según se dieron las indicaciones.

Lo positivo y lo negativo a mencionar de esta sesión es en el aspecto positivo que los estudiantes lograron manejar las herramientas básicas de este programa; lo negativo fue que hubo distractores que dificultaron la escucha de la clase, por la realización de un evento en la parte baja; pero aun así se logra la comprensión.



Fecha: 27/05/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Miguel García.

Descripción: Cuarta clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Imagen 15

Los participantes de la actividad fueron 6 personas, subdividiéndose en tres niñas, un niño y dos adultos, con un rango de edades de entre los 16 y los 65 años

- **Cuarta sesión de clase de Adobe Photoshop**

Fecha de desarrollo: sábado 3 de Junio

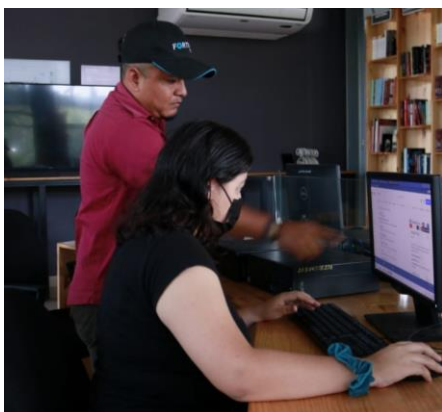
El tema a que se desarrollo fue Creación por medio del diseño gráfico: Trabajo con Capas. El encargado de la sesión fue el gestor Caleb Isaac Gálvez Guevara, fue su asistente de la sesión: Miguel Enrique García López.

La Cuarta sesión abarco el trabajo con capas que ofrece Adobe Photoshop, se hizo hincapié en la creación y trabajo con capas, estilos, ajuste y modos de fusión; además se realizó una sesión práctica guiada en la que se puso a prueba lo presentado en la sesión teórica. La importancia de esta temática fue iniciar con la creación de piezas graficas básica donde se haría uso del programa.

La valoración de la actividad fue que se realizó una clase expositiva acerca de las capas y sus diferentes tipos, así como su uso en particular y además como trabajar con cada una de ellas; también se realizó un diseño en el cual se puso en práctica lo visto durante la sesión.

Lo positivo a resaltar es el rápido aprendizaje que tuvieron los asistentes, además desarrollaron las prácticas guiadas con mucho acierto y la responsabilidad en cuanto a su asistencia al curso. Además, mencionar lo bien que se acoplaron los estudiantes que se fueron integrando durante las sesiones posteriores al inicio.

Los participantes de la actividad fueron 6, entre ellos dos niñas, tres niños y un adulto con un rango de edades de entre los 14 a los 31 años.



Fecha: 07/06/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Sofía Argueta.

Descripción: Cuarta clase de diseño en Adobe Illustrator en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Imagen 16

- **Cuarta sesión de clase de Adobe Illustrator**

Fecha de desarrollo: miércoles 7 de junio

No se llevó a cabo debido a una actividad interna de la institución.

Lo negativo a resaltar en esta fecha fue la poca anticipación con que se informó a los encargados que habría suspensión de la actividad por otro evento en el sitio, lo que evito que se llevara a cabo la sesión programada y tanto los estudiantes como los encargados llegaron a la sesión sin saber de dicho evento, perdiendo el tiempo y haciendo llegar a los estudiantes sin necesidad.

- **Quinta sesión de clase de Adobe Photoshop**

Fecha de desarrollo: sábado 10 de junio.

El tema que se desarrollo fue Creación por medio del diseño gráfico: Selecciones. El encargado de la sesión fue el gestor Caleb Isaac Gálvez Guevara y como asistente de la sesión se tuvo al gestor Miguel Enrique García López.

Como descripción de la actividad, se puede mencionar que durante la sesión se presentó la herramienta selección y sus usos; se hizo hincapié en como editar y ajustar la misma. Se realizó una sesión práctica guiada en la que se creó una pieza grafica haciendo uso de la selección y de los conocimientos de las 3 sesiones anteriores.

La importancia de esta temática fue la creación de una pieza grafica haciendo uso de los conocimientos desarrollados en las sesiones de clase.

La valoración de la actividad realizada es que esta sesión fue una prueba sorpresa en el cual se desarrolló un afiche por el día del padre, el cual consistió en un collage digital para poner en práctica todas las herramientas estudiadas en las sesiones previas.

Para el desarrollo de la prueba se trabajó con la dinámica de lluvia de ideas para reforzar el trabajo en equipo y la creatividad de cada uno de ellos, se tomó como base los recursos visuales que se asignaron por parte del maestro.



Fecha: 10/06/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Miguel García.

Descripción: Quinta clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Imagen 17

Lo positivo a resaltar es que los asistentes lograron resolver la actividad propuesta en el tiempo establecido, además del buen desempeño de cada uno a la hora de poner en práctica su aprendizaje, es importante mencionar, su buen trabajo en equipo aportando ideas y apoyándose al momento de desarrollar la actividad.

Los participantes de la actividad, fueron 7, subdividiéndose en cuatro niñas, cuatro niños y un adulto; en un rango de edades de entre los 14 hasta los 31 años



Fecha: 10/06/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Miguel García.

Descripción: Quinta clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Imagen 18

- **Quinta sesión de clase de Adobe Illustrator**

Fecha de desarrollo: miércoles 14 de junio

El tema que se desarrolló fue presentación de diferentes tipografías, estilos, descargas y formas para la creación de logos. El encargado de la sesión fue el gestor Miguel Enrique García López y como asistente de la sesión fue la gestora Diana Sofía Argueta González.

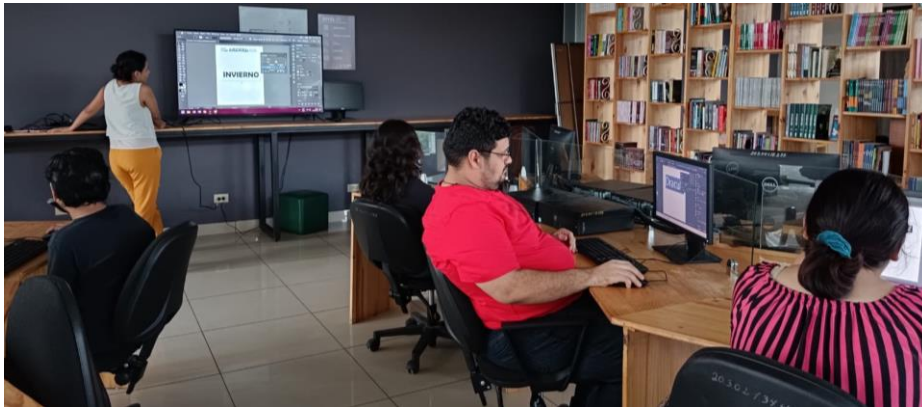
Descripción de la actividad: se dio continuidad a este tema para que los jóvenes y adultos conocieran el proceso de como descargar fuentes

tipográficas como modificarlas, aplicando máscaras de recorte y diferentes efectos creativos para textos.

Valoración de la actividad realizada como positiva, fue que en este punto del curso los asistentes ya estaban más familiarizados con el programa Illustrator, se nota en la práctica de este tema, con la explicación de este día ellos mismos lograron hacer su propia composición usando texto, fotografías, color y diferentes efectos creativos.

Lo positivo a resaltar en esta sesión es que se aprendió a usar: Máscara de recorte, Apariencia de texto, Deformar y distorsionar texto y Texto en trazado. Al final, se hizo un ejercicio de una composición con lo aprendido.

Los participantes de la actividad fueron 5, dos niñas, un niño y 2 adultos con un rango de edades de entre los 16 y los 65 años respectivamente.



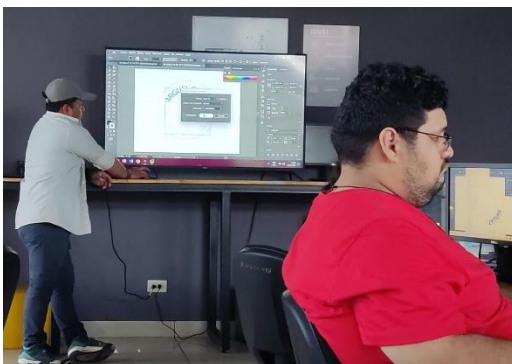
Fecha: 14/06/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Miguel García.

Descripción: Quinta clase de diseño en Adobe Illustrator en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Imagen 19



Fecha: 14/06/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Sofía Argueta.

Descripción: Quinta clase de diseño en Adobe Illustrator en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Imagen 20.

- **Quinta sesión de clase de Adobe Photoshop**

Fecha de desarrollo: sábado 17 de junio

No se llevó a cabo debido al asueto nacional por el día del padre. El encargado de la sesión fue el gestor Caleb Isaac Galvez Guevara.

Mencionar que para evitar cualquier tipo de atraso se les facilitaron materiales de apoyo digital y videos para que los estudiantes durante la semana pudieran ponerse al día con la sesión que se llevaría a cabo.

- **Sexta sesión de clase de Adobe Illustrator**

Fecha de desarrollo: miércoles 21 de junio

Tema que se desarrolló: Figuras Low Poly. El encargado de la sesión fue el gestor Miguel Enrique García López y como asistente de la sesión la gestora Diana Sofía Argueta González.

Durante esta sesión programada, se utilizaron varias de las herramientas ya vistas anteriormente para poder lograr una imagen por medio de figuras geométricas y usando la herramienta de cuentagotas para que los asistentes logran captar los diferentes tonos y lograr el efecto requerido.

Como valoración de la actividad, resaltar que se pudo apreciar un avance sustancial en la utilización de las herramientas lo que denota mucho progreso al desarrollar de manera creativa el ejercicio Low Poly, el objetivo se cumplió perfectamente.

En el aspecto positivo, los estudiantes comprendieron el uso de la herramienta pluma con más exactitud, se logró por medio de las figuras geométricas plasmar imágenes como rostros y animales. Además, se puso en práctica el uso de la herramienta cuentagotas para buscar diferentes tonalidades para apreciar la figura de una mejor manera; destacar que para el poco tiempo que se tenía la actividad se avanzó en un 65% de manera satisfactoria.

En el aspecto negativo, fue la ausencia de algunos a la sesión. Los participantes de la actividad fueron 3, un adulto, una joven y un adulto mayor; con un rango de edades de entre los 18 hasta los 65 años.



Fecha: 21/06/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Sofía Argueta.

Descripción: Sexta clase de diseño en Adobe Ilustrador en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Imagen 21



Fecha: 21/06/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Sofía Argueta.

Descripción: Sexta clase de diseño en Adobe Ilustrador en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Imagen 22

- **Sexta sesión de clase de Adobe Photoshop**

Fecha de desarrollo: sábado 23 de junio

El tema que se desarrollo fue: Tipografías: edición, tipografía personalizada y efectos. El encargado de la sesión fue el gestor Caleb Isaac Gálvez Guevara y como asistente de la sesión el gestor Miguel Enrique García López.

En la actividad se desarrolló la presentación de la herramienta texto y sus distintos usos; como ajustes y corrección en general; además se realizó una sesión práctica guiada en la que se editaron distintas tipografías haciendo uso de las herramientas estudiadas para personalizar las mismas.

Como valoración de la actividad se puede decir, que los contenidos: uso de la herramienta texto, sus diferentes variantes, utilidad, edición de tipografía, desarrollo de tipografía personalizada, aplicación de montaje y efectos sobre tipografía, fueron pertinentes. La sesión se desarrolló con poca afluencia debido al periodo de lluvias, lo que impidió que algunos estudiantes asistieran a la sesión.

En el aspecto positivo sería recalcar que los estudiantes gracias a su amplia atención, lograron aprender de manera rápida el uso del programa en general, además de la dedicación práctica que tuvieron algunos al practicar entre semana lo aprendido.



Fecha: 23/06/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Miguel García.

Descripción: Sexta clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Imagen 23



Fecha: 23/06/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Miguel García.

Descripción: Sexta clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Imagen 24

En el aspecto negativo, se destaca que, debido al periodo de lluvias en el país, muchos de los estudiantes no asistieron.

Los participantes de la actividad fueron 6, tres niñas, Un niño y dos adultos con un rango de edades de entre los 12 a los 67 años.

- **Séptima sesión de clase de Adobe Illustrator**

Fecha de desarrollo: miércoles 28 de junio

Tema que se desarrolló fue la Continuación de Figuras Low Poly, Inicio de creación de logo, Diferencias entre: Logo, isologo, imagotipo e isologo, Elaboración de logo personal. El encargado de la sesión fue el gestor Miguel Enrique García López y como asistente de la sesión la gestora Diana Sofía Argueta González.

En la actividad realizada, se les enseñó las características de un logo y los elementos que lo componen, para que cada uno de los participantes de este curso crearan un logo personal.



Fecha: 28/06/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

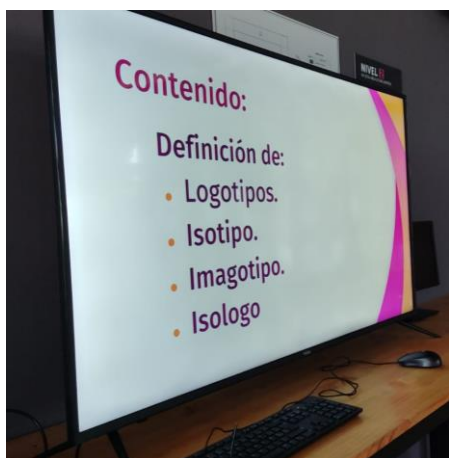
Autor: Sofía Argueta.

Descripción: Séptima clase de diseño en Adobe Ilustrador en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Imagen 25

Como valoración de la actividad, se puede destacar que los participantes ya habían logrado el uso de las herramientas Illustrator de manera más profesional, además en su mayoría hacían el uso de las capas para trabajar sus diseños, también mostraron gran dominio en la creación de texto, colores y las máscaras de contorno, elementos necesarios para la creación del logo.

Entre lo positivo a resaltar de la sesión: se aprendió a diferenciar los elementos publicitarios propios como: logotipo, isologotipo, imagotipo e Isologotipo.



Fecha: 28/06/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Miguel García.

Descripción: Séptima clase de diseño en Adobe Ilustrador en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Imagen 26

En el aspecto negativo, es de mencionar, que varios estudiantes faltaron por lo que se van quedando atrás con respecto a las clases.

Los participantes de la actividad fueron 4, dos niñas, un niño y un adulto mayor; con un rango de edades de entre los 18 hasta los 65 años.

- **Séptima sesión de clase de Adobe Photoshop**

Fecha de desarrollo: sábado 1 de julio

Tema que se desarrollo fue: edición de fotografía básica.



Fecha: 01/07/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Caleb Gálvez.

Descripción: Séptima clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Imagen 27

El encargado de la sesión fue el gestor Caleb Isaac Gálvez Guevara y como asistente de la sesión el gestor Miguel Enrique García López.

Como actividad, se desarrolló la forma básica de realizar montajes y edición de fotografías para añadir elementos, corrección de imágenes, uso de capas de corrección entre otros; se presentaron las herramientas de capas de coloración, manejo de capas de corrección, capas de relleno, entre otros. Como valoración de la actividad se puede decir que los estudiantes manifestaron desde el inicio del curso su interés en aprender a editar imágenes, por lo que la actividad fue muy dinámica, los estudiantes se mostraron proactivos y aprendieron rápidamente el uso de las mismas, además se desarrollaron distintas actividades prácticas que complementaron la clase.

Lo positivo a resaltar de esta sesión fue el interés de los estudiantes al ver que algunos de los temas que sugirieron al inicio del curso, se estaba implementando, por lo que se notó su entusiasmo al momento de desarrollar las practicas propuestas para la sesión.

Los participantes de la actividad fueron 5 personas, dos niñas, dos niños y un adulto mayor con un rango de edades de entre los 12 a los 67 años

- **Octava sesión de clase de Adobe Illustrator**

Fecha de desarrollo: miércoles 5 de julio

Tema que se desarrolló: Digitalizar caricatura personal. El encargado de la sesión fue la gestora Diana Sofía Argueta González y como asistente de la sesión el gestor Miguel Enrique García López.



Fecha: 5/07/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Miguel García.

Descripción: Octava clase de diseño en Adobe Illustrator en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Imagen 28

Se puede decir que con esta jornada se logró un dominio del 75% del programa de Illustrator, en el cual ya se pudo apreciar un manejo considerable de la mayoría de herramientas para poder hacer ilustraciones básicas. Durante la sesión se realizó una caricatura personalizada tomando como referencia algunos ejemplos de internet, cada quien incluyó un elemento representativo que lo identifica, personalizando su caricatura.

Como valoración de la actividad, se puede mencionar que hubo un toque personal y a su vez creativo en la realización de la práctica de clase, se destaca el buen manejo del programa de Illustrator en cada uno de los asistentes y a cada paso, mejoraron su técnica personal poniendo también en relevancia su creatividad y manera de diseñar. En general desde la primera sesión a esta fecha hubo un excelente avance.

En lo positivo a resaltar de la sesión fue sobre las dudas con respecto al manejo del programa, cada vez son menos, además, sus trabajos son bien resueltos en un 95% y son pocas las veces que recurren a los facilitadores por auxilio.

Entre lo negativo a mencionar, fue la persistencia de distracciones en el entorno, dificultaron la atención de los estudiantes, pero no evito el desarrollo de la clase.

Los participantes de la actividad fueron 4, dos niñas, un niño y un adulto mayor; con un rango de edades de entre los 18 hasta los 65 años

- **Octava sesión de clase de Adobe Photoshop**

Fecha de desarrollo: sábado 8 de julio

El tema que se desarrollo fue: corrección y coloración de fotografías. El encargado de la sesión fue el gestor Caleb Isaac Gálvez Guevara y como asistente de la sesión el gestor Miguel Enrique García López.

La actividad desarrollada fue el trabajo de coloración de fotografías en blanco y negro, aplicando tonalidades de color haciendo uso de las máscaras de capa, capas de color, manejo de las temperaturas de color; además se realizaron correcciones de color en fotografías full color, para darles un aspecto más personalizado, potenciando, además, la creatividad de los asistentes.

Como valoración de la actividad se puede decir, que los estudiantes al ver que continuaba desarrollándose un tema sugerido por ellos, cambio el dinamismo de la clase ya que los estudiantes se mostraron más atentos y con un gran interés hacia la clase que se impartió, lo cual fue bueno y productivo.

Lo positivo a destacar de esta sesión fue que, al momento del desarrollo de la clase, los estudiantes habían estado practicando lo visto con anterioridad lo que hizo más fácil el desarrollo tanto de la sesión de clase como el ejercicio práctico.

Los participantes de la actividad fueron 5, cuatro niñas y un adulto mayor con un rango de edades de entre los 13 a los 67 años

- **Novena sesión de clase de Adobe Illustrator**

Fecha de desarrollo: miércoles 12 de julio

El tema que se desarrolló: Fotografía intervenida. El encargado de la sesión fue la gestora Diana Sofía Argueta González y como asistente de la sesión el gestor Miguel Enrique García López.

Se puede mencionar que en esta penúltima jornada se intervino una fotografía con un modelo (hombre/mujer) en la cual se les hicieron diferentes elementos sobreexposados. Se utilizaron las herramientas de

ilustrador como color de relleno, color de contorno, pluma, lápiz, pinceles entre otros; para que al momento en que se juntaron todos los elementos y se lograra la sensación de estar entre un mundo de caricatura y la realidad como intervención sobre la fotografía de base. La finalidad de esta actividad fue el desarrollo de la creatividad.

Como valoración, se puede mencionar que en este punto; la asistencia de los facilitadores a los cursantes fue mínima, pues ellos solos fueron resolviendo cada paso y cada trabajo; esto puso en evidencia su nivel de avance con el programa de Illustrator. Los objetivos se lograron de manera positiva con los participantes que se han quedado hasta el final de este curso.

Lo positivo a resaltar de la sesión fue, que se pudo apreciar que los participantes pueden elaborar por si mismos sus propios diseños y solo se les orienta o se les da una pequeña sugerencia para mejorar sus trabajos; pero son cada vez más autónomos. Se ha mantenido el ritmo de las sesiones sin interrupción.

Los participantes de la actividad fueron 3, una niña, un niño y un adulto mayor; con un rango de edades de entre los 13 hasta los 65 años.



Fecha: 08/07/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Miguel García.

Descripción: Octava clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Imagen 29

- **Novena sesión de clase de Adobe Photoshop**

Fecha de desarrollo: sábado 15 de julio.

El tema que se desarrollo fue: Montaje artístico de fotografía. El encargado de la sesión fue el gestor Caleb Isaac Gálvez Guevara y como asistente de la sesión el gestor Miguel Enrique García López.

Durante la sesión, se les presento la última parte del área de edición de fotografía, donde se editaron fotos con el fin de poner en práctica su creatividad y que dichas fotografías transmitieran mensajes o ideas en específico, haciendo uso del aspecto artístico.

Como valoración de la actividad se puede decir que, en este punto los asistentes ya manejan solos el programa de Photoshop, presentaron pocas dudas en el desarrollo de la actividad práctica, se pudo apreciar cómo se desarrollaba la actividad con mucha dedicación, lo cual fue satisfactorio para los facilitadores.

Lo positivo a resaltar de esta sesión es que se notó que los objetivos planteados para este proyecto se habían logrado en su mayoría y que se vería reflejado en la evaluación de resultados.

Los participantes de la actividad fueron 5, cuatro niñas y un adulto mayor con un rango de edades de entre los 13 a los 67 años



Fecha: 15/07/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Miguel García.

Descripción: Novena clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

- **Decima sesión de clase de Adobe Photoshop**

Fecha de desarrollo: miércoles 19 de julio

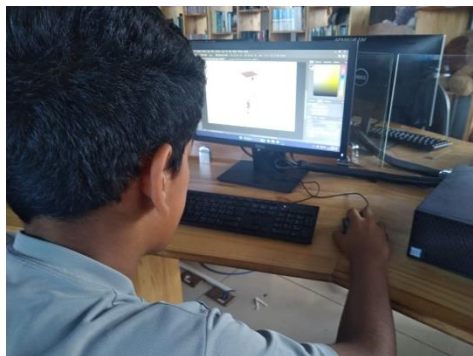
No se llevó a cabo la sesión de este día, debido a un curso de robótica que las autoridades del Ministerio de Educación impartirían en la misma fecha, por lo que las instalaciones de la institución, se destinaron en exclusivo, para dicha actividad.

- **Decima sesión de clase de Adobe Photoshop**

Fecha de desarrollo: sábado 22 de julio

Tema que se desarrollo fue: packaging, diseño publicitario y manejo de perspectiva. El encargado de la sesión fue el gestor Caleb Isaac Gálvez

Guevara y como asistente de la sesión el gestor Miguel Enrique García López.



Fecha: 22/07/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Caleb Gálvez.

Descripción: Decima clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

La actividad realizada fue la presentación de una manera básica para crear packaging comercial, abordando: el packaging para cajas de producto y el packaging para latas de bebida. Además, se trabajó con perspectivas para el montaje de imágenes en mock ups de vallas publicitarias y de publicidad en general.

Como valoración de la actividad, se señala que los asistentes pudieron aprender a manejar las capas de recorte y la edición en perspectiva, lo que les ayudara al momento de trabajar sus diseños en general; mencionar que al final de esta sesión se inició por parte de los estudiantes con la consulta de la posibilidad de darle continuidad al curso que se finalizaría en una semana.

Lo positivo a resaltar de esta sesión fue, que se pudo apreciar que el objetivo de lograr que los estudiantes se interesaran en el diseño gráfico en general había rendido fruto, ya que por parte de ellos surgió el interés por solicitar la continuidad al proyecto

Los participantes de la actividad fueron 7, cuatro niñas, dos niños y un adulto mayor con un rango de edades de entre los 13 a los 67 años



Fecha: 22/07/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Miguel García.

Descripción: Decima clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Imagen 32.

- **Sesión final de clase de Adobe Illustrator**

Fecha de desarrollo: miércoles 26 de julio

El tema que se desarrolló fue: Examen final del curso. El encargado de la sesión fue la gestora Diana Sofía Argueta González y como asistente de la sesión el gestor Miguel Enrique García López.

Con esta jornada, se culminó el curso en el CUBO, satisfechos con logros que se obtuvieron desde la primera clase hasta la última, mostrando la capacidad que los jóvenes y las personas que se integraron tienen para usar el programa de Adobe Illustrator. Como práctica final, se realizó un examen que consistió en una composición utilizando todas las herramientas que aprendidas sin apoyo o asesoría de los facilitadores.

Como valoración de la actividad, se destaca, que el examen se llevó a cabo según lo programado y con el tiempo necesario para que con mucha dedicación y concentración logran un resultado excelente.

El resultado fue satisfactorio y al mejorar el ejemplo que se les mostro, pueden considerarse capaces de diseñar a nivel básico con Adobe Illustrator.

Lo positivo a resaltar es que al final de la sesión, se les otorgo un diploma de participación como muestra del manejo básico de Adobe Illustrator, ya

más adelante se les dará una continuidad, para que puedan manejar más a fondo el software y alcanzar un nivel superior en su desempeño. Todos los cursantes manifestaron su satisfacción con esta primera etapa; así como los encargados del Centro Urbano; inclusive solicitaron una reunión para evaluar la continuidad de este curso.

Los participantes de la actividad fueron 4, 2 niña, un niño y un adulto mayor; con un rango de edades de entre los 13 hasta los 65 años.



Fecha: 26/07/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Caleb Gálvez.

Descripción: Ultima clase de diseño en Adobe Illustrator en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Imagen 33



Fecha: 26/07/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Caleb Gálvez.

Descripción: Ultima clase de diseño en Adobe Illustrator en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Imagen 34



Fecha: 26/07/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Caleb Gálvez.

Descripción: Ultima clase de diseño en Adobe Illustrator en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Imagen 35

- **Sesión final de clase de Adobe Photoshop**

Fecha de desarrollo: sábado 29 de julio

El tema que se desarrollo fue: Examen final del curso. El encargado de la sesión fue el gestor Caleb Isaac Gálvez Guevara y como asistente de la sesión el gestor Miguel Enrique García López.



Fecha: 29/07/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Caleb Gálvez.

Descripción: Entrega de diplomas a cursantes en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Imagen 36



Fecha: 29/07/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Caleb Gálvez.

Descripción: Ultima clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Imagen 37

En esta sesión, se desarrolló la prueba final del curso, consistió en un montaje con el uso de tipografía, herramientas de edición de imagen y desarrollo compositivo en general. Los estudiantes desarrollaron el examen dando su mejor esfuerzo, terminando la actividad en el tiempo establecido y logrando obtener resultados muy satisfactorios.

Como valoración de la actividad, se puede mencionar que, al ser el examen final, se pudo ver los resultados de las sesiones en general mejor de lo esperado, viendo el proceso creativo de los estudiantes han alcanzado hasta la fecha y sin ayuda, mejorando inclusive el diseño original que se les había propuesto.

Lo positivo a resaltar de esta sesión, fue que durante la entrega de los diplomas, los estudiantes se mostraron muy agradecidos con el servicio

prestado e incluso algunos de los padres al momento de llegar por sus hijos se manifestaron interesados en la idea de darle continuidad al curso. Los participantes de la actividad fueron 7, dos niños y un adulto mayor con un rango de edades de entre los 13 a los 67 años.



Fecha: 29/07/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Caleb Gálvez.

Descripción: Última clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Imagen 38



Fecha: 29/07/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Caleb Gálvez.

Descripción: Última clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Imagen 39

- **Reunión con autoridades del Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.**

Fecha de desarrollo: 29 de marzo de 2023.

Se solicitó una reunión por parte de los encargados de la institución, ya que los estudiantes manifestaron su interés en continuar con el curso, por lo que se consultó la viabilidad de seguir llevándolo a cabo, dándose la apertura del horario y del tiempo que como grupo gestor se dispusiera, así como de los recursos de la institución.

Como equipo de trabajo se aceptó la continuidad, ya que los estudiantes son muy responsables, además su deseo genuino de aprender es notorio.

Como grupo gestor, se cree, a pesar de la finalización del proyecto, se podría seguir aportando, tanto a los estudiantes, como a la institución y la comunidad en general.

Los participantes de la actividad fueron 4, los gestores del proyecto y el encargado de la institución.

Como valoración de la actividad se puede decir que fue una reunión en la que se destacan los aspectos positivos del proyecto que se realizó, el agradecimiento tanto de los encargados de la institución como de los estudiantes es notorio y con la apertura de la institución para seguir apoyando la iniciativa, basándose en el éxito y buen desempeño brindado. Se cree haber dejado en alto el nombre de la Universidad de El Salvador y de la Escuela de Artes de la Facultad de Ciencias y Humanidades, ya que este aporte, es una muestra de los conocimientos y aptitudes desarrollados en esta institución educativa y de su impacto en la realidad.

4.2 EVALUACIÓN DE RESULTADOS.

El Curso vocacional de diseño gráfico en las áreas de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop, para jóvenes del Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO) finalizó la última semana de julio, comprendida entre el 23 y el 29 de julio del presente año; dio paso a una reflexión y evaluación exhaustiva de los logros y resultados a lo largo de la realización del proyecto.

Como primer punto, se menciona que el objetivo primordial del proyecto era: promover el desarrollo de habilidades creativas del diseño gráfico en los jóvenes interesados del Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO) de la Colonia Zacamil, a través de un curso vocacional de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop, lo cual en su totalidad se logró. Se puede hacer esta afirmación, partiendo de la premisa que se llevó a cabo el curso en cuestión, que es el causal del proyecto en general. La segunda cuestión es que se promovieron y desarrollaron las habilidades creativas en los asistentes del mismo, ya que a través de los ejercicios y actividades que se realizaban durante cada sesión se trabajaba con distintas temáticas, empezando además, por darle libertad creativa a los asistentes bajo los parámetros de la sesión de clase; esto, con el fin de que exploraran su creatividad al momento de

desarrollar afiches, intervención de fotografía, ilustraciones, entre otros. Con el pasar de las sesiones cada estudiante desarrollará un estilo propio para el diseño en general. En este aspecto, se puede decir que el resultado es satisfactorio y se puede poner en evidencia a través de los distintos diseños elaborados durante el transcurso de las sesiones de clase.

El siguiente aspecto a tratar fue que la meta propuesta para identificar las necesidades de formación en diseño gráfico de los jóvenes de la Colonia Zacamil a fin de contextualizar una propuesta de formación; se llevó a cabo con el trabajo en conjunto con los encargados del CUBO, ampliando el panorama que se tenía y facilitando algunas ideas que servirían como base para la planificación y desarrollo del curso vocacional de diseño gráfico.

Con respecto a el objetivo de seleccionar, conceptualizar y estructurar los contenidos a desarrollar en un curso básico vocacional de diseño gráfico; este se trabajó con la cooperación de los integrantes del grupo gestor, tomando en cuenta ideas y en específico la experiencia de dos gestores que actualmente ejercen como docentes de distintas entidades educativas, impartiendo clases de diseño gráfico; lo que facilitó y enriqueció el proceso de planificación del curso, llevando por buen camino la estructuración de las 20 sesiones del mismo.

En una encuesta realizada al grupo de asistentes y a los encargados de la institución, donde se les preguntó cómo calificarían la organización del curso; arrojó que el cien por ciento de participantes se mostraron muy satisfechos con el desempeño de los facilitadores.

En el sentido de realizar un Curso Vocacional de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop con los jóvenes de un grupo etario de entre los 12 y los 18 años inscritos en el CUBO de la Colonia Zacamil; como ya se mencionó con anterioridad; se logró culminar con mucho éxito, pero a su vez mencionar que durante el proceso de realización del curso se dio una particularidad: usuarios pertenecientes a la comunidad cuyo grupo etario no estaba contemplado dentro del plan original (de los 18 años en adelante), comenzaron a integrarse a las sesiones de clase con el deseo de aprender y formar parte del curso en

general. Por su parte, los encargados de la institución hicieron la petición de integrarlos, a lo que se accedió, tomando con el curso un rumbo en el que el grupo etario se amplió teniendo dos adultos y un estudiante de la tercera edad participando del mismo, un logro que no estaba contemplado integrando así a adultos interesados en el proyecto.

Con respecto de los adultos que se integraron cabe mencionar que se les paso una encuesta de el que se les pregunto las razones del porque el interés por integrarse al proyecto; El 100% manifestó que su interés era el de integrar los conocimientos adquirido en este curso a sus respectivas áreas laborales, ya que uno de ellos es ingeniero en sistemas y este curso vendría a abonar a su conocimiento general en cuanto a su área de trabajo; los otros asistentes adultos manifestaron que al tener emprendimientos les serviría para complementar la presentación y exposición de productos al público en el área del marketing digital atravez de sus redes sociales, logrando así un resultado no previsto como lo es el uso de los programas de diseño como base de apoyo laboral y de emprendimiento de los asistentes al curso.

Por el aspecto del interés de la comunidad en general, se ha dado el caso en el que se tiene contacto con los padres de los estudiantes, formando parte activa del aprendizaje de sus hijos, mostrándose interesados en sus avances, actividades en general y el contacto con los gestores del proyecto. Como muestra de ello en la misma encuesta se planteó la interrogante sobre si los participantes recomendarían el curso, a lo que el 100% respondió que sí lo harían, denotando que el servicio dado a la comunidad ha sido de mucha ayuda y por lo mismo recomendarían a otras personas el integrarse.

Se debe mencionar que entre las metas que se tenía, se contempló registrar los resultados del curso vocacional y elaborar un informe que sirva como insumo para la continuidad o que se ponga en evidencia el correcto cumplimiento de las metas propuestas para su futura continuidad; se tienen distintos registros de lo que fue el proyecto en general, por medio de registro fotográficos y multimedia, así como listas de asistencia que dejan en evidencia

el desempeño de los gestores y que se usara para la concreción del presente documento adjuntándose como elementos testimoniales del proyecto.

Una de los tantos elementos que sirvieron para medir los resultados obtenidos fue a través de una encuesta, con el fin de conocer la opinión de los asistentes del curso en el cual los estudiantes calificaron a los gestores con una nota media de entre el 8 y el 10 de nota; además, se les cuestiono sobre las aptitudes de los gestores para explicar conceptos, resolución de dudas y además el dominio de los programas ; ante lo cual, el 90 por ciento de los estudiantes se mostraron más que satisfechos con el desempeño de los gestores.

Para finalizar el logro más importante del proyecto ha sido, la petición por parte de los encargados de la institución, los estudiantes asistentes y algunos miembros de la comunidad para darle continuidad al proyecto; esto aunado a que en la encuesta se les pregunto a los estudiantes qué tan satisfechos se sentían con el proyecto, frente a esto, el 90% planteó sentirse extremadamente satisfecho y un 10% se mostró muy satisfecho; poniendo en evidencia que el desempeño ha sido exitoso y de ahí, el deseo de seguimiento al proyecto. Por lo que al dar por finalizado el periodo reglamentario establecido por parte de los docentes asesores asignados, se decidió continuar voluntariamente y de manera inmediata con el curso, por lo que actualmente el curso sigue vigente hasta finales del presente año.

Uno de los mayores logros es el posicionamiento de la Universidad de El Salvador y de la Escuela de Artes como instituciones educativas, ya que se nos manifestó que están abiertos a cualquier otro proyecto relacionado con estas instituciones, cabe resaltar que esta es la primera vez que la esta institución trabaja con un equipo relacionado a la Escuela de Artes y luego del desempeño que se ha tenido, la institución como tal, está dispuesta a poner a disposición sus instalaciones y recursos en pro de proyectos que beneficien a la comunidad.

CONCLUSIONES Y CONTINUIDAD DEL PROYECTO

V. CONCLUSIONES Y CONTINUIDAD DEL PROYECTO.

El proyecto **Curso vocacional de diseño gráfico en las áreas de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop, para jóvenes del Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO) de la Colonia Zacamil**, fue una iniciativa, desarrollada en conjunto entre los gestores del proyecto y los encargados de la institución CUBO, para beneficiar a la comunidad en general de la zona, así como a la institución a la que se le ofreció llevar a cabo este curso ya que actualmente esta es la única opción de curso formativo que se está impartiendo en dicha institución.

El proyecto entre sus altas y bajas finalizó siendo un éxito, siendo un proyecto generó interés en la comunidad en general y que a su vez atrajo un público diverso en cuanto a grupo etario se refiere, ampliándose la brecha ya establecida desde un inicio para los participantes. Desde el grupo etario establecido que serían jóvenes y adolescentes se amplió a adultos y adultos mayores; ya que la labor realizada generó interés entre los miembros de la comunidad por lo que optaron en formar parte del curso.

Como gestores del proyecto se dio el mejor esfuerzo posible, para el óptimo desempeño del proyecto, con el fin de brindarles a los asistentes una enseñanza de calidad y dándoles una experiencia que les generara interés por seguir aprendiendo más sobre el mundo del diseño gráfico; lo cual se logró ya que el interés en seguirse formando fue tanto que el curso hoy en día aún sigue impartándose por nuestra parte y con la opción de que se le dé continuidad a futuro.

Entre algunos de los beneficios que el proyecto alcanzó, fue el desarrollo de habilidades creativas del diseño gráfico en los participantes, ya que ponen en práctica de manera creativa, lo aprendido en cada sesión de clase, aprendiendo, además, de manera implícita, algunos de los principios del arte. Otro beneficio fue la creación de una oferta formativa continua para jóvenes en la Colonia Zacamil; que es algo novedoso en este ámbito ya que actualmente se ofertan distintos cursos, pero ninguno que tenga una visión formativa o

incluso vocacional; que motive a los jóvenes a continuar con sus estudios especializados en este campo.

Cabe mencionar, que su mayor beneficio fue la acreditación brindada con la formación a los participantes del curso en las áreas antes enlistadas, ya que esto les serviría como referente para la búsqueda de oportunidades en su ámbito particular, ya que muchos de ellos manifestaron su interés en poner en práctica estos conocimientos para la obtención de oportunidades como diseñadores freelance.

Con respecto al futuro o continuidad del proyecto, se manifestó por parte de los estudiantes, miembros de la comunidad y encargados de la institución, la posibilidad de dar seguimiento al proyecto; de preferencia con los mismos facilitadores, aunque dando el tiempo disponible forma voluntaria, exponiéndonos que se quería dar continuidad al curso debido al buen recibimiento que tuvo y a la petición de los estudiantes del mismo de que se pudiera llevar a cabo una extensión del mismo con el fin de expandir y enriquecer los conocimientos que los estudiantes ya habían adquirido. Esto fue motivante ya que se ha podido observar que los estudiantes tienen enorme deseo de aprender, su dedicación al momento de cada sesión de clase y de la realización de las actividades complementarias; ha sido uno de los impulsos más grandes en este proyecto. Como grupo gestor, se cree que al dedicarles más tiempo ellos pueden dar más no solo como estudiantes, sino como la nueva generación que se adentrara al mundo del diseño y que mejor que apoyarlos en ese sueño, porque todo gran paso comienza siempre con algo pequeño como este curso.

RECOMENDACIONES

VI. RECOMENDACIONES.

Se recomienda a cualquier gestor que quiera darle continuidad a este curso, tener distintas formas de comunicación virtual para contactar al encargado de la institución CUBO, ya que en algunas ocasiones se hace difícil por sus diversas ocupaciones.

La incorporación de estudiantes nuevos por sesiones de clase, conllevó una retroalimentación del programa; para lo que se recomienda tener un plan de formación de nivelación tanto por parte del encargado de la sesión como su asistente, esto, con el fin de complementarse e integrar a los estudiantes de la manera más óptima posible.

Se recomienda también, tener un plan de formación extra en caso de situaciones naturales como las lluvias, con el fin de evitar retrasos y avanzar conforme a los tiempos pautados.

Se recomienda usar métodos pedagógicos dinámicos para volver más atractivas las sesiones de clase, ya que en la institución se dan de manera periódica distintas actividades en las que el ruido del entorno, hace que tener la total atención de los estudiantes sea difícil, por lo que se recomiendan volver dinámica la clase.

Se recomienda a los gestores y encargados del curso de especialización integrar temáticas más acordes a la gestión cultural, ya que muchos de los temas recapitulan elementos vistos en distintas materias a lo largo de la carrera, pero no ahondan en cómo se relacionan estas temáticas directamente con la puesta en marcha y desarrollo del proyecto a realizar.

FUENTES BIBLIOGRAFICAS.

Anónimo (2022) ¿Qué es la orientación vocacional y para qué sirve?; Universidad de Valencia, España. Disponible en: <https://educoway.com/que-es-la-orientacion-vocacional-y-para-que-sirve/>

Baumann, H. (2021) ¿Qué es el diseño gráfico? Descubre por qué es una de las profesiones más versátiles. Crehana, Perú.

Casattoro, C. (2021) Comunicación visual: entiende qué es, ejemplos y su importancia en las empresas; Rock Content. Disponible en: <https://rockcontent.com/es/blog/comunicacion-visual/>

Corica, A. (2012) Las expectativas sobre el futuro educativo y laboral de jóvenes de la escuela secundaria: entre lo posible y lo deseable. Vol.20, n.36, pp.71-95. Chile. Disponible con DOI: <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-22362012000100004>.

López Besa, A. (2022). Qué es el Diseño Gráfico: Introducción, Elementos y Ramas Del Diseño. Picktochart, Disponible en: <https://piktochart.com/es/blog/que-es-el-diseno-grafico/>

Miranda, A. (2017) La nueva condición joven: educación, desigualdad y empleo. FLACSO, Argentina.

RAE (2021) Diccionario de la Real Academia Española On line, Madrid. Disponible en: <https://dle.rae.es/>

ANEXOS

ANEXO 1. DIAGNOSTICO

Diagnostico

TEMA DEL PROYECTO DE GESTION CULTURAL: CURSO VOCACIONAL DE DISEÑO GRAFICO, de las áreas de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop, en los jóvenes de entre los 15 y 18 años del Centro de Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO) de la Colonia Zacamil, Mejicanos, 2023

El presente proyecto se basa en la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos sobre el diseño gráfico en general a través de la enseñanza de tipo pedagógica con el fin de enseñar a jóvenes de entre los 15 y los 18 años

El eje central del proyecto será impartir clases de los dos programas más importantes de la suite de Adobe como lo son: Adobe Illustrator y Adobe Photoshop; pero en este caso nos basaremos en una enseñanza de un tipo más vocacional; con la finalidad de hacer hincapié en sentar las bases de lo que es el mundo del diseño gráfico en general, como lo son la creación de ilustraciones de autoría propia, afiches, montajes y fotomontajes, intervención de imagen, uso estético de tipografías, entre otros; interesando al estudiante en continuar aprendiendo y mejorar en el desarrollo de cada actividad.

En el aspecto de adobe illustrator se tocarán temáticas como el uso básico del programa, presentación de herramientas básicas, pinceles y creación de pinceles, vectorizado de imagen, ilustración en general, entre otros. Presentando ilustrador como una herramienta netamente de creación de ilustraciones, logos e imagen de autoría propia en general.

En el aspecto de adobe Photoshop se tocarán temáticas como el uso básico del programa, presentación de herramientas básicas, uso de pinceles, retoque fotográfico, intervención de imagen, manejo de grillas, uso estético de tipografías, creación de afiches; entre otros, presentando Photoshop como una herramienta para intervención de imagen en general que sea de uso propio o de tipo comercial.

La enseñanza vocacional de este proyecto se encuentra intrínsecamente relacionada con la edad del público meta de la comunidad a la que se desea impactar como lo son los jóvenes que se encuentran en la etapa en la que se encuentran cursando los grados académicos de primero a tercer año de bachillerato y que muchas veces dichos estudiantes no tienen una idea clara de lo que quisieran hacer al finalizar sus estudios de bachillerato; presentándoles una opción a futuro de lo que podrían elegir, con el fin de incentivarlos a continuar sus estudios posteriores de educación superior en una carrera a fin por medio del interés que se busque causar en los participantes, provocando a su vez no solo que aprendan el uso de los 2 programas que actualmente se encuentran entre los más importantes en el área del diseño gráfico en general, sino que también se motiven a continuar aprendiendo y de ser posible uno de los participantes se convierta en la persona que continúe con el proyecto de enseñanza vocacional luego de dar por terminada nuestra participación; ya que contara con los conocimientos básicos del diseño así como con la base del proyecto ya realizado como lo será un público meta y un área en específico donde impartir el curso como tal, con

el fin de que sea un proyecto autosustentable para la comunidad a la que se expondrá, que se beneficiaría con un curso vocacional orientado a ampliar los conocimientos de la juventud en general .

JUSTIFICACIÓN.

El proyecto CURSO VOCACIONAL DE DISEÑO GRAFICO, de las áreas de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop, en los jóvenes de entre los 15 y 18 años del Centro de Urbano de Bienestar y Oportunidades consta de la enseñanza vocacional de los programas de diseño gráfico se basa en la presentación de la teoría base y el uso de los programas Adobe Illustrator y Adobe Photoshop; con el fin de incentivar un público meta a interesarse en el área del diseño gráfico en general. Al referirnos a un curso vocacional nos referimos a un proceso cuyo propósito es ayudar a los adolescentes y jóvenes en la elección de una carrera profesional; como será nuestro caso.

Nuestro público meta será jóvenes de entre los 15 y los 18 años a los cuales se les presentara un curso básico de diseño gráfico digital utilizando las herramientas graficas necesarias para hacer ilustraciones tanto propias como intervenidas, edición de imágenes, montajes e intervención de imágenes y fotografías en general, uso de grillas en general, principios básicos de la publicidad aplicadas al diseño.

La finalidad del mismo es la presentación de una opción a futuro, tanto de educación superior o en el ámbito laboral; para ello se utilizara material pedagógico digital como lo son presentaciones visuales, referencias, ejemplos guiados y material de apoyo para hacer más comprensible la temática a exponer y volverlo interesante y atractivo a los asistentes ya que es un tema de gran importancia en la actualidad en distintos ámbitos.

Para enriquecer la experiencia del curso se complementara con tareas prácticas que ayudaran al estudiante a poner en práctica lo aprendido durante cada sesión y que servirá como insumo tanto para la presentación de resultados del curso de especialización y además de que servirán como muestra para los representantes del Centro de Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO), de los resultados obtenidos con la implementación del curso.

Por medio de las clases se impartirán temáticas como: teoría del diseño gráfico, uso básico de los programas de adobe, aplicaciones del diseño en general entre otros; Y se impartirá entre mediados del mes de abril y mediados del mes de agosto del año 2023 con una duración de 5 meses. Tomando en cuenta que la temática del diseño no es una disciplina que se pueda enseñar académicamente en un mes o dos.

El curso se impartirá en las instalaciones del Centro de Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO) ubicado en el municipio de la Zacamil en el departamento de San Salvador, que beneficiara a una población de entre edades 15 a 18 años, jóvenes que se interesen en el curso impartido y será de mucho auge debido a que se encuentra en una institución orientada al enriquecimiento y crecimiento personal de la adolescencia y juventud; El curso se estará Impartiendo un total de 2 sesiones por semana, los días Miércoles y Sábado en turno vespertino. Debido a que muchos de los jóvenes cuentan con este tiempo libre posterior a sus clases en los distintos centros educativos.

DIAGNÓSTICO.

Durante el desarrollo de creación del proyecto Curso vocacional de diseño gráfico en las áreas de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop, se tomó la decisión de realizar un diagnóstico para identificar de mejor manera las problemáticas relacionadas a el concepto del curso en general; dicho diagnostico se realizó entre el 1 y el 8 de Abril del presente año.

Los resultados obtenidos se resumen en un cuadro que presenta las principales problemáticas identificadas, las causas que los generan y su posible solución:

Necesidad o problema	Causas del problema	Solución del problema
Necesidad de ofertas de alternativas formativas continuas para jóvenes en la Colonia Zacamil.	Actualmente en el CUBO, se ofertan diversos cursos artísticos y deportivos; pero ninguno orientado a formar jóvenes para ofertarle propuestas para su consecuente desarrollo.	Como profesionales del diseño y como parte del compromiso social que aporta la carrera, se ha tomado a bien proponer un curso vocacional orientado al diseño gráfico; para así ofertar un curso formativo que beneficiara a los jóvenes asistentes.
Falta de iniciativas que promuevan el arte digital o el diseño gráfico en la Colonia Zacamil.	Previamente se impartió un curso orientado al área del arte digital y diseño gráfico, en los primeros meses en función de la institución, pero sin dar continuidad al proyecto, no así con otros proyectos orientados al arte en general.	Se prevé los asistentes se motiven a continuar aprendiendo y de ser posible, que alguno de los participantes se convierta el responsable de dar continuidad al proyecto de enseñanza vocacional, luego de dar por terminada su formación en el curso. Esta es posible, ya que contará con los conocimientos básico del diseño, así como con la base del proyecto ya realizado y un área en específico donde impartir el curso como tal, con el fin de que sea un proyecto autosustentable para la comunidad a la que se expondrá.
Falta de dispositivos o computadoras por parte de los jóvenes asistentes.	Muchos de los jóvenes asistentes no poseen una computadora propia en su casa o domicilio, lo que les hará difícil el desarrollo de las actividades y tareas planteadas; otros de los asistentes no poseen una computadora en su hogar que soporten la exigencia y particularidades de los programas a utilizar, ya que se necesitan computadoras de gama media o alta para la instalación y uso de los programas Adobe Illustrator y Adobe Photoshop.	La solución estaría en hacer la propuesta de formación a los encargados del CUBO, para que puedan tener una consideración especial y abrir horarios especiales para que los jóvenes puedan desarrollar sus actividades; ya que la institución cuenta con un equipo adecuado para ello.

Reparaciones y remodelación de distintas áreas del Centro de Urbano de Bienestar y Oportunidades	Las posibles reparaciones y remodelación de distintas áreas del Centro de Urbano de Bienestar y Oportunidades, lo que provocaría el acceso limitado a distintas áreas dentro de la infraestructura del sitio, las cuales se puedan encontrar interconectadas con el área del centro de cómputo donde se impartirán las clases.	La solución sería darle seguimiento de manera virtual, mientras dure el proceso habilitando así una nueva modalidad que aún no se ha implementado, sentando un precedente dentro de la institución.
Un posible fenómeno de la NIÑA en el país en general.	Un posible fenómeno de la NIÑA que provocaría el cierre de distintas zonas urbanas y limitaría la movilidad tanto de los estudiantes como de los encargados de impartir las clases.	La solución sería darle seguimiento de manera virtual, mientras dure dicho fenómeno.

IDENTIFICACION DE PROBLEMAS

1) El horario de las sesiones de enseñanza del curso dependerá en gran manera del encargado del CUBO; debido a la cantidad de cursos que se imparten en el CUBO, los encargados de los cursos serán los que asignen los espacios para dar esos cursos. La solución sería llegar a un acuerdo con el encargado de establecer un horario que tanto los beneficie a ellos como institución y a nosotros como las personas que impartiremos dicho curso.

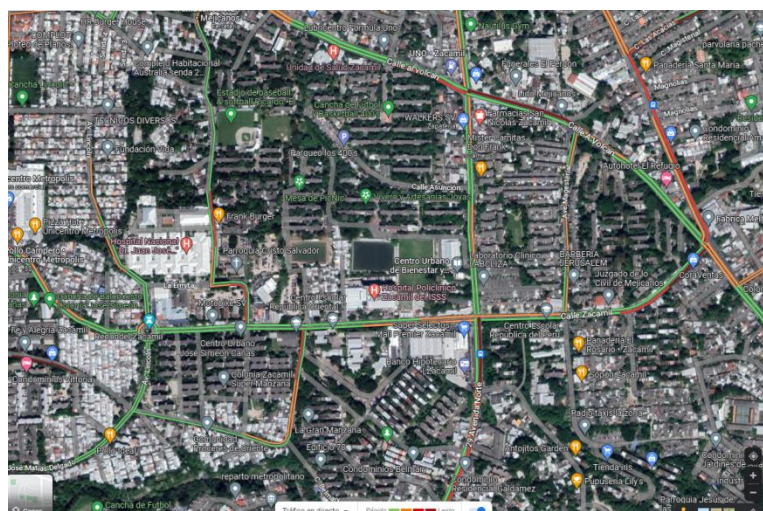
2) Muchos de los estudiantes no poseen una computadora en su hogar que soporten los programas a utilizar, por ende, van a recurrir a las computadoras de las instalaciones donde se impartirá el curso, pero en ocasiones estas van a estar ocupadas por más personas afines al CUBO; el problema radica que las personas de la colonia Zacamil, visita las instalaciones del CUBO con la finalidad de usar el centro de cómputo para realizar distintas actividades como tareas, búsquedas en la red, entre otros; que casualmente es el lugar donde se impartirán las sesiones de clases. La solución sería pedir a los encargados del cubo tener una consideración especial y abrir horarios en especiales para que puedan desarrollar sus actividades.

3) La cantidad de ruido hecha dentro de las instalaciones del CUBO, por otros cursos que se imparten; por ejemplo, el área de ludoteca donde se dedica a enseñar a niños menores de 5 años con distintos métodos de enseñanza sensorial como canciones, dictados y lecturas de cuentos. Lo que conllevaría a una cantidad de ruido en el sitio donde nos encontraremos impartiendo el curso. La solución sería organizarnos bien con los demás encargados de los otros cursos para que no coincidir y no causarles ruido a ellos ni ellos a nosotros.

4) La distracción por parte de los estudiantes que asistirán al curso; debido a que la estructura general del CUBO es de polímeros transparentes, lo que distraería a los estudiantes dentro del curso. La solución sería hacer clases con dinámicas interactivas y atractivas con el fin de llamar la atención total de los asistentes.

UBICACIÓN GEOGRAFICA

El curso se impartirá en las instalaciones del Centro de Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO) ubicado en el municipio de la Zacamil en el departamento de San Salvador.



extraídas

de:

Imágenes

GoogleMaps

[https://www.google.com/maps/place/Centro+Urbano+de+Bienestar+y+Oportunidades+\(CUBO\)+de+la+colonia+Zacamil/@13.7285186,-89.2025619,19.83z/data=!4m6!3m5!1s0x8f633bfb6d19f9f3:0xede08f08e71a2470!8m2!3d13.7285386!4d-89.2023985!16s%2Fq%2F11q1k0b3mb](https://www.google.com/maps/place/Centro+Urbano+de+Bienestar+y+Oportunidades+(CUBO)+de+la+colonia+Zacamil/@13.7285186,-89.2025619,19.83z/data=!4m6!3m5!1s0x8f633bfb6d19f9f3:0xede08f08e71a2470!8m2!3d13.7285386!4d-89.2023985!16s%2Fq%2F11q1k0b3mb) (2023). [Imagen Digital].

BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

Nuestro público meta será jóvenes de entre los 15 y los 18 años a los cuales se les presentará un curso básico de diseño gráfico digital.

El curso se impartirá en las instalaciones del Centro de Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO) ubicado en el municipio de la Zacamil en el departamento de San Salvador; mencionar que es una institución gubernamental que se especializa en

el enriquecimiento y crecimiento personal de la adolescencia y juventud, por lo que el curso vendrá a beneficiarlos de manera directa al ampliar su gama de cursos habituales.

Nuestro público meta será jóvenes de entre los 15 y los 18 años los cuales se encuentran en la etapa cursando los grados académicos de primero a tercer año de bachillerato y que muchas veces dichos estudiantes no tienen una idea clara de lo que quisieran hacer al finalizar sus estudios de bachillerato; presentándoles una opción a futuro de lo que podrían elegir

QUE DISCIPLINA ARTISTICA SERA EMPLEADA EN EL DESARROLLO DEL PROYECTO.

El presente proyecto se basa en la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos sobre el diseño gráfico en general, presentando sus diferentes usos y herramientas para su correcto uso.

Pero nos auxiliaremos del aspecto del dibujo técnico general para a bosquejar las distintas actividades y tareas a lo largo del curso.

La pertinencia de la dependencia de ambas técnicas es debido a que la técnica del diseño se auxilia directamente del dibujo técnico para presentar un avance previo o una idea de un diseño.

DESTACAR LAS POSIBLES VARIANTES QUE PUEDEN AFECTAR EL BUEN DESARROLLO DEL PROYECTO

- 1) Un posible nuevo brote de Coronavirus (COVID-19) que provocaría un nuevo cerco sanitario y el cierre de distintas zonas urbanas y limitaría las reuniones, por lo que la se vería afectado el curso de manera presencial, aunque su solución sería darle seguimiento de manera virtual.
- 2) Reparaciones y remodelación de distintas áreas del Centro de Urbano de Bienestar y Oportunidades, lo que provocaría el acceso limitado a distintas áreas dentro de la infraestructura del sitio, la su solución sería darle seguimiento de manera virtual.

Conclusiones

Con la implementación de este curso en las instalaciones del CUBO, vamos a lograr que los jóvenes tengan las técnicas y herramientas básicas para introducirlos al diseño gráfico, para que posteriormente al entrar a la universidad ya tengan las bases necesarias y se les facilite el uso de cada programa.

La propuesta de dar clases de diseño gráfico a jóvenes de Mejicanos, específicamente en la Colonia Zacamil, es una puerta para que más cursos de este tipo puedan darse, ya que son de importancia y una guía hacia carreras afines; en la zona hay movilidad

de estudiantes que les puede llamar la atención porque la finalidad de estas clases prácticas es eso orientarlos a una opción más en cuanto a carreras universitarias.

Los jóvenes de hoy en día tienen acceso a medios tecnológicos y es válido que por medio de ellos se den a conocer como personas activas en el ámbito laboral, una oportunidad que les dará el diseño gráfico, la meta es despertar en ellos la creatividad para que puedan diseñar sus ideas, el diseño gráfico es la herramienta actual en el ámbito social con la cual muchos trabajan y nuestro curso será un empuje para tener resultados en los que recibirán estas clases.

Nosotros como facilitadores tenemos la disposición de proporcionar nuestros conocimientos a los jóvenes, aclarar las dudas que puedan surgir durante estos meses que daremos las clases y así sean fácil de manejar los programas a enseñar.

ANEXO 2. PROTOCOLO

1. TÍTULO

Curso vocacional de diseño gráfico en las áreas de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop, para jóvenes del Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO) de la Colonia Zacamil, Mejicanos, 2023.

2. ELEMENTOS CONTEXTUALES.

a. Destinatarios/Usuarios/Beneficiarios/Público.

Se trabajará con la institución del Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO), ubicado en la Colonia Zacamil, Mejicanos.

La colonia Zacamil actualmente posee 20,000 habitantes, entre los cuales la gran mayoría entre 8,000 y 10,000 son un grupo etario de entre los 12 y los 30 años, entre los cuales se encuentra en un 80% los usuarios asistentes al CUBO.

Los destinatarios a los que se expondrá dicho curso serán:

Los usuarios: a los que se expondrá el proyecto es: a los usuarios asistentes del Centro CUBO que son jóvenes de entre los 12 y los 30 años.

Los Beneficiarios Directos:

Los beneficiarios del proyecto serán los jóvenes de entre los 15 y los 18 años los cuales se encuentran en la etapa cursando los grados académicos de primero a tercer año de bachillerato, promoviendo la enseñanza de distintas habilidades en el área de diseño que les podrían servir al momento de aplicar a una carrera universitaria o técnica.

La cantidad estimada de beneficiarios será de entre 25 y 30 jóvenes que podrán formar parte de este proyecto.

Los beneficiarios Indirectos:

Los encargados de la institución del Centro, debido a que ofertaran un curso vocacional, en el cual se promuevan habilidades en el área de diseño gráfico en general; por lo que el curso, vendrá a beneficiarlos de manera directa al ampliar su gama de cursos habituales.

Público: El público también beneficiario del proyecto, son en primer lugar, los padres de familia de los jóvenes asistentes que se verán beneficiados con un curso gratuito que ayudara a dichos jóvenes a una impulsar su interés por el diseño gráfico en general y les capacitara para desarrollar sus capacidades creativas en dicha rama.

En segundo lugar, los habitantes de la Colonia Zacamil, ya que al exponer la invitación abierta a los jóvenes de esta comunidad podrán verse beneficiados con un curso gratuito en los usuarios que estén en ese rango etario, ya que será requisito para formar parte del mismo.

b. Dinámica territorial.

La Colonia Zacamil se encuentra dentro del distrito de Zacamil en el municipio de Mejicanos, que consta de una Latitud de 13.7333 y una Longitud de -89.2167; está situada cerca del barrio Centro Urbano José Simeón Cañas y de la localidad Urbanización Zacamil Dos. Actualmente posee un promedio de 20,000 habitantes en su totalidad.

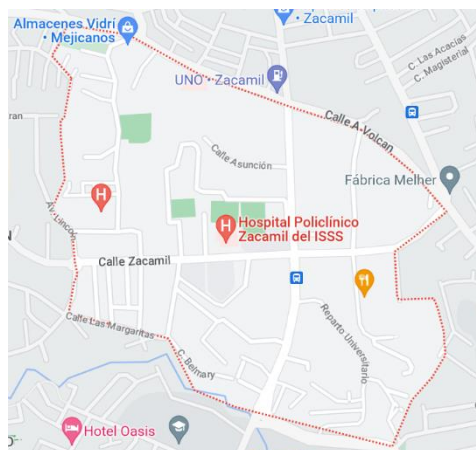


Figura 48; Mapa de la colonia Zacamil. Imagen extraída de: <https://www.google.com/maps/place/Col+Zacamil,+Mejicanos/@13.7287419,-89.2089106,15.71z/data=!4m6!3m5!1s0x8f633082b14edbd3:0x71295b426195485!8m2!3d13.7290858!4d-89.20273!16s%2Fq%2F1ydnz1q88>

La colonia Zacamil es una zona urbana que la posiciona en una de las zonas más populosas del departamento de San Salvador; debido a que posee dos elementos importantes en ella como lo es el Mercado Zacamil y Hospital Nacional "Dr. Juan José Fernández" Zacamil.



Figura 49; mapa de Mercado Zacamil y Hospital Nacional "Dr. Juan José Fernández" Zacamil.

Imagen extraída de: <https://www.google.com/maps/search/mercado+colonia+zacamil/@13.7279249,-89.2037807,18.25z>

En cuanto a su área económica, el Mercado Zacamil, da un impulso a la zona en este apartado, ya que es uno de los de mayor auge en la zona de San Salvador y se encuentra en una zona accesible tanto en transporte público como privado; esta es una de las mayores fuentes económicas ya que brinda oportunidades a los distintos vendedores y productores de productos locales, ya sean de frutas y verduras, como elementos de consumo como granos básicos, entre otros; además de productos varios.



Figura 50; fotografía de Mercado Zacamil. Imagen extraída de: <https://twitter.com/prensagrafica/status/1256636444203978760>

Mencionar además que otros espacios dedicados al área comercial ubicados en esta colonia sería el Mall Premier Zacamil ubicado en la 29 Avenida Norte, Mejicanos; a un costado del Mercado Zacamil; en el cual también se comercian distintos productos.

En el ámbito político la Alcaldía de Mejicanos, que es el municipio a donde pertenece la colonia Zacamil, se encuentra bajo la gestión del partido oficialista actual, que es Nuevas Ideas; su alcalde Saúl Meléndez y su gestión por medio de la Secretaria de Cultura y la Dirección de Tejido Social del actual gobierno, gestionaron la creación de un Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades, con el objetivo de impulsar las artes y la cultura general en esta área que fue considerada las tercera zona con mayor nivel de índices de violencia en el departamento de San Salvador. En este sentido el CUBO, se concibió como una estructura de apoyo al desarrollo cultural, deportivo y de esparcimiento de la zona y al mismo tiempo un espacio de encuentro sano y oportuno para jóvenes o usuarios del centro.

En materia de seguridad, actualmente cuenta con una Subdelegación o Área de bartolinas que se encuentran ubicados en el Edificio 4 y B de la colonia Zacamil, brindando seguridad a la población actual, así como cuentan con distintos puntos de vigilancia o kioscos de la Policía Nacional Civil a lo largo de la zona.



Figura 51; fotografía de Subdelegación o Área de bartolinas de la colonia Zacamil
 Imagen extraída de: <https://www.revistafactum.com/el-infierno-de-las-bartolinas-policiales/>

El área en donde se desarrollará el proyecto, es en la colonia Zacamil del municipio de Mejicanos, en específico en la 29 Avenida Norte de Mejicanos, que es donde se encuentra ubicado el CUBO.

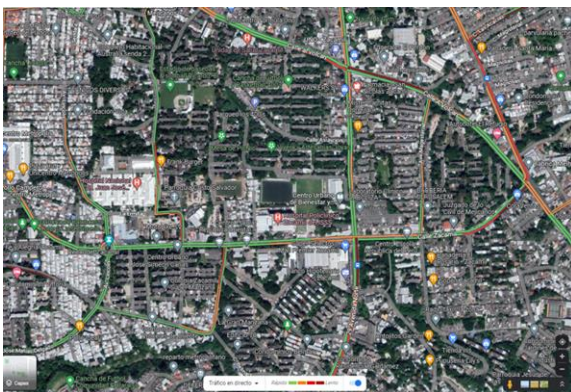


Figura 52 y 53; mapas de ubicación del centro urbano de bienestar y oportunidades (cubo). Imagen extraída de: [https://www.google.com/maps/place/Centro+Urbano+de+Bienestar+y+Oportunidades+\(CUBO\)+de+la+colonia+Zacamil/@13.7285186,-89.2025619,19.83z/data=!4m6!3m5!1s0x8f633bfb6d19f9f3:0xede08f08e71a2470!8m2!3d13.7285386!4d-89.2023985!16s%2Fq%2F11q1k0b3mb](https://www.google.com/maps/place/Centro+Urbano+de+Bienestar+y+Oportunidades+(CUBO)+de+la+colonia+Zacamil/@13.7285186,-89.2025619,19.83z/data=!4m6!3m5!1s0x8f633bfb6d19f9f3:0xede08f08e71a2470!8m2!3d13.7285386!4d-89.2023985!16s%2Fq%2F11q1k0b3mb)

El CUBO, es un sitio aperturado por el Ministerio de Gobernación de El Salvador en colaboración con el Ministerio de Cultura; en el cual se desarrollan diferentes actividades que contribuyen a la educación y formación física y artística de la niñez y la juventud. Cuentan con áreas, materiales y equipos de diferentes disciplinas, como estudio grabación, gimnasio, área infantil con juegos didácticos, consolas de

videojuego, espacios para clases, cancha de básquetbol, libros de diferentes géneros, computadoras e Internet.



Figura 54; fotografía del centro urbano de bienestar y oportunidades (CUBO) de la colonia Zacamil. Imagen extraída de: <https://www.presidencia.gob.sv/gobierno-del-presidente-nayib-bukele-constata-avances-en-el-cubo-y-skatepark-de-la-colonia-zacamil/>

El CUBO de la Colonia Zacamil, lleva un año en funcionamiento y ha generado grandes beneficios para un aproximado de 43,000 visitantes en su primer año de funcionamiento, a través de diferentes actividades que contribuyen a la educación, formación física y artística de la niñez y juventud.

c. Dinámica sectorial.

En el área Socio Política del sector hace no más de un año era considerada una de las zonas más peligrosas del país, por el abandono en general de la colonia tanto en el aspecto de seguridad como por el gobierno gubernamental; pero en la actualidad la parte gubernamental han comenzado a apostar en el área deportiva y artística.

La dinámica actual, es que, a partir de la creación del CUBO, se impulsó el deporte y el arte en general, con talleres de los distintos deportes en el área de la cancha y talleres de diversa índole dentro de sus instalaciones, mismas que serán usadas para la ejecución del taller a impartir en el marco de este proyecto.

En dichas instalaciones, se encuentra un centro de cómputo que consta de 15 equipos completos, lo que permitirá el desarrollo de talleres, pero al mismo tiempo limita la cantidad de usuarios por taller.

El esfuerzo cultural que se ha hecho previamente en la comunidad se puede constatar en distintos cursos artísticos por parte de la institución, como lo son curso básico de dibujo, curso básico de pintura, curso de lettering, y orientado al área de diseño gráfico, entre otros. Desde los primeros meses en función de la institución se impartieron clases abiertas de diseño gráfico en general, pero sin dar continuidad al proyecto y no estaba orientado a un grupo etario en específico.

Los jóvenes a los que se busca beneficiar se encuentran cursando los grados académicos de primero a tercer año de bachillerato, por lo que el taller que impulsar este proyecto, pretende promover la enseñanza de distintas habilidades en el área de diseño; presentándoles una opción a futuro de lo que podrían elegir al continuar sus estudios de educación superior en una carrera afín. El interés que se busca causar en los participantes es motivarlos con el aprendizaje de los 2 softwares que actualmente se encuentran entre los más importantes en el área del diseño gráfico en general.

3. DIAGNÓSTICO.

Durante el desarrollo de creación del proyecto Curso vocacional de diseño gráfico en las áreas de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop, se tomó la decisión de realizar un diagnóstico para identificar de mejor manera las problemáticas relacionadas a el concepto del curso en general; dicho diagnostico se realizó entre el 1 y el 8 de Abril del presente año.

Los resultados obtenidos se resumen en un cuadro que presenta las principales problemáticas identificadas, las causas que los generan y su posible solución:

Necesidad o problema	Causas del problema	Solución del problema
Necesidad de ofertas de alternativas formativas continuas para jóvenes en la Colonia Zacamil.	Actualmente en el CUBO, se ofertan diversos cursos artísticos y deportivos; pero ninguno orientado a formar jóvenes para ofertarle propuestas para su consecuente desarrollo.	Como profesionales del diseño y como parte del compromiso social que aporta la carrera, se ha tomado a bien proponer un curso vocacional orientado al diseño gráfico; para así ofertar un curso formativo que beneficiara a los jóvenes asistentes.
Falta de iniciativas que promuevan el arte digital o el diseño gráfico en la Colonia Zacamil.	Previamente se impartió un curso orientado al área del arte digital y diseño gráfico, en los primeros meses en función de la institución, pero sin dar continuidad al proyecto, no así con otros proyectos orientados al arte en general.	Se prevé los asistentes se motiven a continuar aprendiendo y de ser posible, que alguno de los participantes se convierta el responsable de dar continuidad al proyecto de enseñanza vocacional, luego de dar por terminada su formación en el curso. Esta es posible, ya que contará con los conocimientos básico del diseño, así como con la base del proyecto ya realizado y un área en específico donde impartir el curso como tal, con el fin de que sea un proyecto autosustentable para la comunidad a la que se expondrá.
Falta de dispositivos o computadoras por parte de los jóvenes asistentes.	Muchos de los jóvenes asistentes no poseen una computadora propia en su casa o domicilio, lo que les hará difícil el desarrollo de las actividades y tareas planteadas; otros de los asistentes no poseen una computadora en su hogar que soporten la exigencia y particularidades de los programas a utilizar, ya que se necesitan computadoras de gama media o alta para la instalación y uso de los programas Adobe Illustrator y Adobe Photoshop.	La solución estaría en hacer la propuesta de formación a los encargados del CUBO, para que puedan tener una consideración especial y abrir horarios especiales para que los jóvenes puedan desarrollar sus actividades; ya que la institución cuenta con un equipo adecuado para ello.

Reparaciones y remodelación de distintas áreas del Centro de Urbano de Bienestar y Oportunidades	Las posibles reparaciones y remodelación de distintas áreas del Centro de Urbano de Bienestar y Oportunidades, lo que provocaría el acceso limitado a distintas áreas dentro de la infraestructura del sitio, las cuales se puedan encontrar interconectadas con el área del centro de cómputo donde se impartirán las clases.	La solución sería darle seguimiento de manera virtual, mientras dure el proceso habilitando así una nueva modalidad que aún no se ha implementado, sentando un precedente dentro de la institución.
Un posible fenómeno de la NIÑA en el país en general.	Un posible fenómeno de la NIÑA que provocaría el cierre de distintas zonas urbanas y limitaría la movilidad tanto de los estudiantes como de los encargados de impartir las clases.	La solución sería darle seguimiento de manera virtual, mientras dure dicho fenómeno.

El proyecto a desarrollar vendrá a beneficiar a la población juvenil que asiste al CUBO ya que ofertará un curso vocacional que será orientado para este grupo etario, algo que no se había desarrollado antes, por lo que esperamos que tenga mucho auge dentro del público meta.

El aporte que se espera generar es promover espacios de desarrollo formativo para que los jóvenes desarrollen sus capacidades de manera vocacional con el fin de motivarlos a que continúen su formación en el ámbito académico tanto universitario como particular a partir de los conocimientos adquiridos.

4. OBJETIVO GENERAL.

Promover el desarrollo de habilidades creativas del diseño gráfico en los jóvenes interesados del Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO) de la Colonia Zacamil, a través de un curso vocacional de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop.

5. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

5.1 Identificar las necesidades de formación en diseño gráfico de los jóvenes de la Colonia Zacamil a fin de contextualizar una propuesta de formación.

5.2 Seleccionar, conceptualizar y estructurar los contenidos a desarrollar en un curso básico Vocacional de diseño gráfico.

5.3 Realizar un curso Vocacional de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop con los jóvenes de un grupo etario de entre los 15 y los 18 años inscritos en el CUBO de la Colonia Zacamil.

5.4 Registrar los resultados del curso vocacional y elaborar un reporte que sirva como insumo que ponga en evidencia el correcto cumplimiento de las metas propuestas para su futura continuidad.

6. FUNDAMENTACIÓN.

El diseño es el proceso de configuración mental inicial, que pretende la búsqueda de soluciones a una problemática en específico; generalmente, es para la creación de un producto, elemento que resulte útil o atractivo según sea el caso en particular. (RAE, 2023)

Desde el inicio de la humanidad el ser humano se ha visto en la necesidad de hacer uso del diseño para todas las actividades del día a día, desde la creación de las primeras herramientas para la cacería, elementos manufacturados para el uso diario, hasta su etapa más avanzada en donde se diseñan desde grandes edificios hasta elementos publicitarios en general.

Steve Jobs, cofundador y ex presidente ejecutivo de Apple se refirió al diseño en general como: “La mayoría de la gente cree que el diseño es algo decorativo. Para mí, nada es más importante en el futuro que el diseño. El diseño es el alma de todo lo creado por el humano.” (Jobs, Steve; 2005, Discurso en la Universidad de Stanford)

La creación de piezas publicitarias en general, se basan en el uso de elementos gráficos, que son componentes que se representa por medio de signos, dibujos u otros elementos pictóricos (RAE, 2023); a partir de esa premisa, al diseño se aplican elementos gráficos para la expresión de distintas ideas, ya sean personales, culturales, políticas, pero sobre todo publicitarias.

En uno de los escritos realizado por el profesor Hans Baumann llamado ¿Qué es el diseño gráfico?, descubre por qué es una de las profesiones más versátiles; manifiesta un concepto muy personal de lo que es el diseño gráfico: el arte de proyectar ideas con distintos contenidos visuales. (Baumann, Hans; 2021, ¿Qué es el diseño gráfico? Descubre por qué es una de las profesiones más versátiles).

El expresa: “El diseño gráfico se define como: el arte y la práctica de planificar y proyectar ideas y experiencias con contenido visual y textual.”(Baumann, Hans; 2021, ¿Qué es el diseño gráfico? Descubre por qué es una de las profesiones más versátiles)

También hace hincapié que el fundamento en el que se basa el diseño gráfico es el diseño visual y la comunicación visual. El diseño visual es una denominación profesional del tipo de diseño que tiene como objetivo transformar los datos en maneras visuales tomando en consideración la percepción y utilizando las nuevas tecnologías para crear imágenes y así establecer una comunicación; y la comunicación visual consiste en utilizar elementos visuales para transmitir información o ideas. (RAE, 2023).

En este punto, es posible darse cuenta que el diseño gráfico en general, no solo es un tipo de arte, sino que establece un tipo de comunicación en la que el diseñador transmite un mensaje a través de imágenes con una idea o concepto que quiere dar a conocer. Es decir, que una disciplina como el diseño gráfico, proporciona herramientas de comunicación visual.

La investigadora Camila Casarotto (2021), hace hincapié en la importancia de la comunicación visual en el ser humano, ya que dice que esta misma es capaz de encantar, atraer y persuadir.

Casarotto enuncia: “La comunicación visual es capaz de encantar, atraer y persuadir. Sin imágenes, colores, fotografías, gráficos y otros tipos de ayudas visuales, el Diseño gráfico pierde fuerza. Es por eso que creamos este artículo para explicar cómo fortalecer la forma en que tu marca se comunica visualmente.”

Para la profesora y conferencista Anna López Besa (2022), el diseño gráfico es parte de nuestra vida cotidiana y es considerado como arte. Haciendo remembranza, el arte es la actividad en la que el ser humano recrea, con una finalidad estética, un aspecto de la realidad o un sentimiento en formas bellas valiéndose de la materia, la imagen o el sonido. (RAE, 2023). Por lo que la idea de la profesora López Besa es muy acertada, ya que como se señaló antes, el diseño permite expresar una idea con una finalidad estética valiéndose de una imagen.

Besa expresa: “El diseño es un elemento de la vida que combina imaginación, creatividad, libertad de expresión y visión. Pero hay algo que muchas personas no saben sobre dicha rama del arte: todos podemos hacerlo.”

Bajo la premisa: todos podemos hacerlo, se pensó en la idea de crear El proyecto curso vocacional de diseño gráfico, de las áreas de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop.

El proyecto se dirige a jóvenes de entre los 15 y 18 años, constara de la enseñanza vocacional sobre los programas de diseño gráfico, incluyendo la teoría base y el uso práctico de los programas Adobe Illustrator y Adobe Photoshop; esto, con el fin de incentivar un público meta a interesarse en el área del diseño gráfico en general. Al referirse a un curso vocacional se refiere a un proceso cuyo propósito es ayudar a los adolescentes y jóvenes en la elección de una carrera profesional vigente, dentro de las cuales, el diseño gráfico es una de ellas.

Deteniéndose un poco más en el tema de lo vocacional, hay que mencionar que la orientación vocacional es un proceso psicológico y pedagógico que trata de ayudar a la elección de una profesión en concreto, acorde a las motivaciones, aptitudes y actitudes del estudiante (Universidad de Valencia, 2022).

Haciendo referencia directa a la edad a la que se ha establecido como grupo meta, jóvenes de entre los 15 y los 18 años, estos, se encuentran cursando los grados académicos de primero a tercer año de bachillerato y por ende se hayan a un paso de decidir lo que desean hacer con su futuro estudiantil o laboral.

Durante el proceso de elección, entre un ámbito de educación superior universitario o la elección de una vida laboral, muchos de los jóvenes afrontan una etapa de indecisión o inseguridad con respecto a su futuro. Por ello, el mejor auxiliar para ayudar en esta difícil decisión es la orientación vocacional.

En la investigación realizada por Agustina Corica (2012), Magíster en diseño y gestión de políticas y programas sociales, hace mención del fenómeno de la inseguridad que los jóvenes comienzan a experimentar al momento de tomar decisiones drásticas sobre su futuro tanto estudiantil como laboral. Por otra parte, la investigadora Ana Miranda (2007), en su investigación: La nueva condición joven: educación, desigualdad y empleo; también hace referencia a que la transición de la juventud a la vida adulta también toma relevancia las elecciones y decisiones sobre el futuro. Según estas autoras, el presente aparece condicionado por los proyectos o la anticipación del futuro y de ello forma parte de las aspiraciones y los planes futuros lo que muchas veces causa incertidumbre en la juventud.

Volviendo con Agustina Corica, ella manifiesta que: “los estudiantes se desaniman del esfuerzo de continuar estudios superiores. Esto parece reflejar una «ilusión frustrante» en la que la educación no es suficiente para ellos... los jóvenes no escapan a esta realidad y son ellos quienes viven estas incertidumbres de que realizar con su futuro”

En este contexto, como profesionales del diseño y como parte del compromiso social que aporta la carrera, se ha tomado a bien proponer un curso vocacional orientado al diseño gráfico, cuya finalidad es la presentación de una opción a futuro, tanto de educación superior como del ámbito laboral, instruyendo a jóvenes en herramientas digitales.

Tratando de darles opciones a los jóvenes de posibles áreas de interés, se les proporcionará información de una carrera actual y vigente con muchas vertientes laborales como: diseñador freelance, diseñador especializado en community manager, diseñador gráfico, diseñador 3D, entre otros; promoviendo, además, la formación artística.

Otro de los beneficios del proyecto será el desarrollo de habilidades creativas del diseño gráfico y la presentación de un curso básico de diseño gráfico, un elemento que no en todas las instituciones educativas en las que se imparte bachillerato se ha implementado. Esto se destaca, ya que solo lo imparten como su plan de estudio, los colegios privados, a los que muchos de los jóvenes no tienen acceso por razones principalmente económicas.

Como último beneficio, se le otorgará un diploma de reconocimiento a cada estudiante que finalice satisfactoriamente el curso, dicho reconocimiento será validado por la institución en la que se estará impartiendo el curso, lo que le dará un grado de validez a la formación, ya que dicha institución es apoyada y financiada por el gobierno. Este

diploma, le daría un elemento más que le sirva al joven como insumo o referencia para usos futuro laboral o estudiantil, como parte de su hoja de vida.

7. DESCRIPCIÓN.

El proyecto CURSO VOCACIONAL DE DISEÑO GRAFICO, de las áreas de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop, consta de la enseñanza vocacional de los programas de diseño gráfico se basa en la presentación de la teoría base y el uso de los programas Adobe Illustrator y Adobe Photoshop; con el fin de incentivar un público meta a interesarse en el área del diseño gráfico en general. Al referirnos a un curso vocacional nos referimos a un proceso cuyo propósito es tratar de ayudar a la elección de una profesión en concreto, acorde a las motivaciones, aptitudes y actitudes de los adolescentes y jóvenes que asistan al curso.

La finalidad del mismo es la presentación de una opción a futuro, tanto de educación superior o en el ámbito laboral; para ello se utilizará material pedagógico digital como lo son presentaciones visuales, referencias, ejemplos guiados y material de apoyo para hacer más comprensible la temática a exponer y volverlo interesante y atractivo a los asistentes ya que es un tema de gran importancia en la actualidad en distintos ámbitos.

Nuestro público meta será jóvenes de entre los 15 y los 18 años, son los jóvenes que se encuentran en la etapa en la que cursan los grados académicos de primero a tercer año de bachillerato y que muchas veces dichos estudiantes no tienen una idea clara de lo que quisieran hacer al finalizar sus estudios de bachillerato; presentándoles una opción a futuro de lo que podrían elegir, con el fin de incentivarlos a continuar sus estudios posteriores de educación superior en una carrera a fin por medio del interés que se buscara causar en los participantes

El curso se impartirá en las instalaciones del Centro de Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO) ubicado en la Colonia Zacamil en el departamento de San Salvador; Cabe mencionar que el CUBO una institución orientada al enriquecimiento y crecimiento personal de la adolescencia y juventud; El curso se estará Impartiendo un total de 2 sesiones por semana, los días miércoles y sábado en turno vespertino.

Problema identificado:

Necesidad de ofertas de alternativas formativas continuas para jóvenes en la Colonia Zacamil; Actualmente en el CUBO, se ofertan diversos cursos artísticos y deportivos; pero ninguno orientado a formar jóvenes para ofertarle propuestas para su consecuente desarrollo.

Por lo que Como profesionales del diseño y como parte del compromiso social que aporta la carrera, se ha tomado a bien proponer un curso vocacional orientado al diseño gráfico; para así ofertar un curso formativo que beneficiara a los jóvenes asistentes.

8. PROPUESTA GENERAL DE LA EJECUCIÓN.

Etapas del proyecto:

NOMBRE ETAPA	DESCRIPCION
Pre-Ejecución	Es la que consta del proceso de Planificación; en la que se espera la concreción de; proyecto en específico, a través de un acercamiento con los encargados de la institución.
Planificación.	En esta etapa se pretende la planificación general de actividades y la Organización de contenidos a impartir.

Ejecución.	Esta etapa consta de la Inicialización del proyecto en general; además del desarrollo de contenidos planificados durante las sesiones de clase.
Supervisión.	En esta etapa se hará un análisis de resultados obtenidos a través de actividades como la redacción de una bitácora que pondrá en evidencia los resultados por cada sesión; además de la revisión de la ejecución general del proyecto.
Cierre.	Se pretende concluir con el proyecto propuesto, además de finalizar actividades con la institución y finalmente consolidar la información obtenida durante el desarrollo del proyecto.

Fuente: Elaboración propia.

1. **Productos esperados.**

La finalidad del CURSO VOCACIONAL DE DISEÑO GRAFICO, de las áreas de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop; es la presentación de una opción a futuro, tanto de educación superior o en el ámbito laboral.

El desarrollo en los jóvenes de competencias para el manejo de los programas de diseño gráfico por medio de la presentación de la teoría base y el uso de los programas Adobe Illustrator y Adobe Photoshop.

2. **Aportes originales del proyecto.**

En primer lugar, se crearán ofertas de alternativas formativas continuas para jóvenes en la Colonia Zacamil; que es algo novedoso en este ámbito ya que actualmente se ofertan distintos cursos, pero ninguno que tenga una visión formativa o incluso vocacional; que motive a los jóvenes a continuar con sus estudios formativos.

Además, mencionar que se creó este curso para que sirva como elemento básico de enseñanza de los programas Adobe Illustrator y Adobe Photoshop; que actualmente se encuentran en auge por su utilidad desde redes sociales, hasta la presentación de campañas publicitarias. Lo que será un gran aporte a la educación de los jóvenes asistentes.

3. **Proceso de creación.**

Para la creación de este proyecto se inició con su proceso de planificación: en el cual se inició con un proceso de elección del sitio donde se llevará a cabo el proyecto, además de realizar una indagación de posibles proyectos a realizar.

Consecuentemente se procedió con la creación de concepto de proyecto, además de presentárselo al encargado del Centro de Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO) ubicado en la Colonia Zacamil; terminando con la creación de la planificación y concreción de curso y horarios del mismo.

Para ello nos basamos en los conocimientos que como estudiantes de la Licenciatura de artes plásticas opción diseño gráfico, adquirimos; presentando contenidos de lo micro hasta lo macro, además de implementar nuestros conocimientos adquiridos en Pedagogía el arte para poder volver dinámica y entretenida cada sesión de clases.

4. **Impacto.**

Se impulsará el desarrollo de habilidades creativas del diseño gráfico en los jóvenes asistentes con el fin de con el fin de incentivarlos a continuar sus estudios posteriores de educación superior en una carrera a fin al diseño gráfico o buscar oportunidades de extracurriculares para seguir enriqueciendo dichas habilidades.

La presentación de un curso vocacional orientado al diseño gráfico; no es muy común ver un curso vocacional orientado a esta temática, debido a distintos factores como la disposición de espacios físicos para el desarrollo del mismo, así mismo la disposición de computadoras o de dispositivos para impartir las clases y realizar las practicas consecuentes a las sesiones de clase, por lo que será un proyecto relativamente nuevo y que será orientado a un grupo etario poco común.

5. Creadores que participan en el proyecto.

En primer lugar, mencionar los encargados del proyecto como lo son los estudiantes Miguel Enrique García López, Diana Sofía Argueta González y Caleb Isaac Gálvez Guevara que son los encargados de aportar ideas y sacar adelante al proyecto.

Menciona a Ismael Ortiz Coordinador del Centro de Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO) ubicado en la Colonia Zacamil, que nos facilitó las instalaciones, así como el equipo necesario para el desarrollo del proyecto.

A los docentes encargados del PROYECTO DE GESTION CULTURAL como lo son: MSC. LIGIA DEL ROSARIO MANZANO MARTÍNEZ, MSI. CARLOS ALBERTO QUIJADA FUENTES, MSC. XENIA MARÍA PÉREZ OLIVA y MSC. JOSE ORLANDO ANGEL ESTRADA que apoyan constantemente con la retroalimentación del proyecto, así como proporcionando la guía necesaria para el avance del mismo.

6. ACTIVIDADES Y TAREAS, MÉTODOS Y TÉCNICAS.

NOMBRE ETAPA	ACTIVIDADES	TIEMPO DE EJECUCIÓN	RESULTADOS ESPERADOS
Pre-Ejecución	<p>Planificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Primera reunión de miembros de grupo. Selección del sitio donde se llevara a cabo el proyecto. Indagación de posibles proyectos a realizar. Creación de concepto de proyecto. <p>Gestión:</p> <ul style="list-style-type: none"> Contacto con el encargado del Centro de Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO) ubicado en la Colonia Zacamil. Concertación de reunión presencial con el encargado de la institución. Reunión con encargado de la institución (Ismael Ortiz). Planificación y concreción de curso y horarios del mismo. 	1 mes (Marzo 2023)	<ul style="list-style-type: none"> Concreción de un proyecto en específico. Definición de conceptos relacionados al proyecto. Realizar acercamiento con los encargados de la institución. Concretar permisos pertinentes para la realización del proyecto. Análisis de datos generales de la problemática. Realización de un diagnóstico del proyecto a realizar.
Planificación	<p>Proceso:</p> <ul style="list-style-type: none"> Concreción de gestión del proyecto con la institución. Segunda reunión de miembros de grupo. Planificación de cronograma de actividades. Organización de contenidos a impartir. Planificación de materiales a utilizar. <p>Gestión.</p> <ul style="list-style-type: none"> Visita a las instalaciones del Centro de Urbano de Bienestar y Oportunidades 	1 mes (Abril 2023)	<ul style="list-style-type: none"> Confirmación y carta de asignación de permisos para proyecto. Concertar un cronograma de actividades para la realización del curso. Concretar los contenidos a desarrollar durante el desarrollo del curso. Permisos para

	<p>(CUBO).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revisión del estado de los dispositivos del centro del centro de cómputo de la institución. • Instalación de programas a utilizar. • Búsqueda de material de apoyo para el desarrollo del curso. • Creación de material publicitario para la presentación del proyecto. 		<p>instalación de programas Adobe Illustrator y Adobe Photoshop en los dispositivos de la institución.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de protocolo de proyecto a desarrollar.
Ejecución.	<p>Proceso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inicialización del proyecto en general. • Desarrollo de contenidos planificados. • Planteamiento de actividades prácticas. • Exposición y asignación de materiales de refuerzo para el curso. <p>Gestión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inicio de sesiones de clases del curso. • Desarrollo general del curso planteado. • Asignación de tareas y actividades complementarias. • Entrega de materiales de apoyo a los participantes para el refuerzo de las sesiones. 	3 meses (Mayo, Junio y Julio 2023)	<ul style="list-style-type: none"> • Dar inicio al proyecto a desarrollar. • Desarrollo de los contenidos propuestos en la planificación de clases. • Obtener buenos resultados por parte de los asistentes al proyecto.
Supervisión.	<p>Proceso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de consolidado de sesiones de clase. • Análisis de resultados obtenidos. • Revisión de la ejecución general del proyecto. <p>Gestión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Redacción de bitácora de sesiones de clases. • Redacción de reporte de los resultados obtenidos por los participantes del proyecto. • Redacción de ejecución del proyecto por fases. 	3 meses (Mayo, Junio y Julio 2023)	<ul style="list-style-type: none"> • Redacción de una bitácora que pondrá en evidencia los resultados por cada sesión desarrollada. • Redacción de un reporte en el que se resalte los resultados positivos y negativos de los participantes. • Recabar información suficiente para el desarrollo de distintos documentos relacionados con los resultados del proyecto.

			<ul style="list-style-type: none"> • Crear insumos documentales que nos permitan evidenciar el buen desarrollo del proyecto para futuras actividades en las que se requiera dicha información.
Cierre.	<p>Proceso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concluir con el proyecto propuesto. • Finalizar actividades con la institución. • Consolidar la información obtenida durante el desarrollo del proyecto. • Presentación de resultados. <p>Gestión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Finalizar el curso vocacional. • Dar por finalizada las actividades correspondientes al curso y facilitar la información necesaria a la institución. • Desarrollo de reuniones grupales. • Elaboración de un documento que ponga en evidencia de los resultados del proyecto. • Defensa final y exposición de resultados del proyecto a encargados del curso de especialización de gestión cultural. 	2 meses (Agosto y Septiembre 2023)	<ul style="list-style-type: none"> • Dar por finalizada nuestra participación dentro de la institución de manera satisfactoria. • Cumplimiento de los objetivos propuestos para el desarrollo del curso. • Redacción del documento final del proyecto. • Exposición de resultados por medio de una defensa final del proyecto.

Fuente: Elaboración propia.

7. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO.

Jornadas y contenidos para el desarrollo del **CURSO BÁSICO DE ILUSTRADOR** en las instalaciones del CUBO (Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades) en la Colonia Zacamil.

Actividades	Mayo					Junio					Julio				
	Semanas					Semanas					Semanas				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Reunión grupal															
Preguntas explorativas y mostrar trabajos hechos en ilustrador															
Introducción al															

programa de ilustrador.																		
Ejercicios de creatividad y formas en Ilustrador.																		
Elaboración de una ilustración.																		
Reunión grupal																		
Manejo de las tipografías, tamaños, tipos de fuente y su uso.																		
Diferencias entre: Logo, isologo, imagotipo e isologo. Elaboración de logo personal.																		
Figuras Low Poly																		
Paisaje en Ilustrador																		
Reunion grupal																		
Digitalizar caricatura personal																		
Fotografía intervenida																		
Como elaborar afiches.																		
Parte final del afiche																		

Fuente: Elaboración propia.

Jornadas y contenidos para el desarrollo del **CURSO BÁSICO DE PHOTOSHOP** en las instalaciones del CUBO (Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades) en la Colonia Zacamil.

Actividades	Mayo					Junio					Julio				
	Semanas					Semanas					Semanas				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Reunión grupal															
Introducción al diseño gráfico: presentación del programa Adobe Photoshop.															
Introducción al diseño gráfico: Comandos y herramientas básicas de Adobe Photoshop															
Introducción al diseño gráfico: Comandos y herramientas básicas de Adobe Photoshop															

Herramientas de creación de diseño gráfico: Pincel, Relleno, Degradado, Texto, Formas.																			
Reunión grupal																			
Herramientas de creación de diseño gráfico: Pincel, Relleno, Degradado, Texto, Formas.																			
Creación por medio del diseño gráfico: Trabajo con Capas.																			
Creación por medio del diseño gráfico: Trabajo con Capas.																			
Creación por medio del diseño gráfico: Selecciones.																			
Reunión grupal																			
Creación por medio del diseño gráfico: Herramientas de retoque digital.																			
Creación por medio del diseño gráfico: Herramientas de retoque digital.																			
Creación por medio del diseño gráfico: Imagen para redes sociales																			
Creación por medio del diseño gráfico: Pieza gráfica final																			

Fuente: Elaboración propia.

8. RECURSOS

Se hizo una evaluación de los materiales a utilizar durante el desarrollo del proyecto propuesto, para ello se enlistaron los principales recursos de los cuales se hará uso

Recursos	Tipo	Descripción
	Profesionales.	Este recurso hace referencia a los 3 encargados de impartir la sesiones del curso vocacional que se impartirá en el Centro de Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO)
		En este apartado hacemos

Humanos	Encargados de la institución.	referencia a los encargados de la institución que nos facilitaran los permisos y muchas de las herramientas necesarias para el desarrollo del curso.
	Beneficiarios	Serán los encargados del centro urbano de bienestar y oportunidades (CUBO) y los jóvenes asistentes al curso.
Financieros	Fondos Propios	Este recurso es el presupuesto general que se hará para la impresión de la publicidad estática y la folletería que se entregara a lo largo del curso.
Materiales	Tecnológicos	Computadoras (Laptops y de escritorio) Pantalla (Para proyección)
	Didácticos	Material de apoyo (Folletería)
	Inmobiliarios	Centro de Computo (Área de clase)

Fuente: Elaboración propia.

PRESUPUESTO ESTIMADO EN CUANTO A GASTOS EN RECURSOS MATERIALES.

El presupuesto planteado a continuación se compone de 3 tipos de materiales a utilizar en específico los cuales procederemos a explicar, para su mejor comprensión.

Material propio: materiales que son propiedad de los encargados del curso a impartir.

Material Institucional: materiales que son propiedad de la institución con la que se trabaja a lo largo del proyecto.

Material adquirido: materiales que serán comprado con fondos propios enunciados en el cuadro anterior. A continuación, se especifican los materiales seleccionados para los usos pertinentes del proyecto.

Cantidad	Concepto	Tipo	Precio	Total
2	Computadora portátil. (Laptop)	Material propio	\$0.00 USD	\$0.00 USD
15	Computadora de escritorio.	Material Institucional	\$0.00 USD	\$0.00 USD
288	Folletos (Papel Bond)	Material adquirido	\$0.02 USD	\$5.76 USD
5	Afiches publicitarios (Tamaño tabloide, Papel couche)	Material adquirido	\$0.75 USD	\$3.75 USD
1	Pantalla (de proyección)	Material Institucional	\$0.00 USD	\$0.00 USD
Subtotal.				\$9.51 USD

Fuente: Elaboración propia.

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Baumann, Hans; ¿Qué es el diseño gráfico? Descubre por qué es una de las profesiones más versátiles; 2021.

Casattoro, Camila; Comunicación visual: entiende qué es, ejemplos y su importancia en las empresas; 2021.

Corica, Agustina; Las expectativas sobre el futuro educativo y laboral de jóvenes de la escuela secundaria: entre lo posible y lo deseable; 2012.

Diccionario de la Real Academia Española; 2023.

López Besa, Anna; Qué es el Diseño Gráfico: Introducción, Elementos y Ramas Del Diseño Gráfico; 2022.

Miranda, Ana: La nueva condición joven: educación, desigualdad y empleo: 2007.

¿Qué es la orientación vocacional y para qué sirve?; Universidad de Valencia (España); 2022.

ANEXO 3.OFERTA TÉCNICA Y ECONOMICA

Fecha de presentación: 20 de mayo de 2023

Nombre de la Asistencia Técnica o Capacitación (Proyecto):

CURSO VOCACIONAL DE DISEÑO GRÁFICO EN LAS ÁREAS DE ADOBE ILLUSTRATOR Y ADOBE PHOTOSHOP, PARA JÓVENES DEL CENTRO URBANO DE BIENESTAR Y OPORTUNIDADES (CUBO) DE LA COLONIA ZACAMIL, MEJICANOS

I. IDENTIFICACIÓN

Nombre de Ofertantes

ARGUETA GONZALEZ, DIANA SOFIA

GARCÍA LÓPEZ, MIGUEL ENRIQUE

GÁLVEZ GUEVARA, CALEB ISAAC

Número de carnet:

CARNET: AG15057

CARNET: GL05011

CARNET: GG16079

II. OFERTA TÉCNICA

1. NOMBRE Y DESCRIPCIÓN DE LA(S) INSTITUCIONES(S):

Nombre de la institución: Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO), ubicado en la Colonia Zacamil, Mejicanos.

Descripción:

El CUBO, es un sitio aperturado por el Ministerio de Gobernación de El Salvador en colaboración con el Ministerio de Cultura; en el cual se desarrollan diferentes actividades que contribuyen a la educación y formación física y artística de la niñez y la juventud. Cuentan con áreas, materiales y equipos de diferentes disciplinas, como estudio grabación, gimnasio, área infantil con juegos didácticos, consolas de videojuego, espacios para clases, cancha de básquetbol, libros de diferentes géneros, computadoras e Internet.

El CUBO de la Colonia Zacamil, lleva un año en funcionamiento y ha generado grandes beneficios para un aproximado de 43,000 visitantes en su primer año de funcionamiento, a través de diferentes actividades que contribuyen a la educación, formación física y artística de la niñez y juventud.

2. OBJETIVOS:

2.1 Objetivo general de la asistencia técnica/capacitación:

Promover el desarrollo de habilidades creativas del diseño gráfico en los jóvenes interesados del Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO) de la Colonia Zacamil, a través de un curso vocacional de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop.

2.2 Objetivos específicos:

2.2.1 Identificar las necesidades de formación en diseño gráfico de los jóvenes de la Colonia Zacamil a fin de contextualizar una propuesta de formación.

2.2.2 Conceptualizar los contenidos a desarrollar en un curso básico Vocacional de diseño gráfico.

2.2.3 Realizar un curso Vocacional de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop con los jóvenes de un grupo etario de entre los 15 y los 18 años inscritos en el CUBO de la Colonia Zacamil.

2.2.4 Registrar los resultados del curso vocacional y elaborar un reporte que sirva como insumo que ponga en evidencia el correcto cumplimiento de las metas propuestas para su futura continuidad.

3. METODOLOGÍA DE TRABAJO:

El presente proyecto se basa en la enseñanza de tipo pedagógica de los conocimientos adquiridos sobre el diseño gráfico en general.

El proyecto se está llevando a cabo orientado a jóvenes de trabajo, se ha elaborado el plan de trabajo para una duración de 10 semanas, tiempo en el que se ha pensado conocer todo el manejo básico de este programa de Ilustrador y Photoshop, las sesiones de clases prácticas se darán una vez por semana en este caso los días miércoles y sábado de 2:00pm a 4:00pm el lugar será en el Centro Urbano de Desarrollo y Oportunidades (CUBO) ubicado en la Colonia Zacamil.

Sobre las sesiones de clases se dividen en 3 segmentos: el primero es la exposición teórico-práctica de 45 minutos, en la cual se expondrá el contenido general de la sesión; posteriormente se tomará un receso de 15 minutos para luego retomar la sesión con un apartado práctico de 1 hora en el cual se les asigna a un ejercicio a desarrollar.

4. PRODUCTO(S) QUE SE ENTREGARÁN:

- A. Capacitación en el uso básico de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop.
- B. Curso vocacional con los jóvenes de la colonia Zacamil.
- C. Acreditación de conocimientos, por medio de un diploma de participación.
- D. Desarrollo de un documento de informe final, que sirva como insumo del desarrollo del proyecto.

5. PLAZO DE EJECUCIÓN:

62 horas efectivas, de las cuales el 70% debe ser trabajo en la institución y el 30% restante en oficina para redacción de informes y cualquier otro aspecto que el proceso requiera.

Deberá desarrollarse en un plazo no máximo de 10 semanas.

Esta relación puede variar dependiendo del tipo de trabajo a realizar y debe ir justificado en la planificación de actividades de la Oferta Técnica.

6. PLAN DE ACTIVIDADES COMPROMETIDAS¹

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	EN DIAS/SEMANAS										HORAS TOTALES	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Desarrollo de material didáctico para sesiones de clase (cartas didácticas, material de apoyo, presentaciones de clase)	x											6
Primera sesión de clase de Adobe Illustrator y Photoshop.	x											4
Desarrollo de informe escrito semanal por sesión de clase.	x											1
Segunda sesión de clase de Adobe Illustrator y Photoshop.		x										4
Desarrollo de informe escrito semanal por sesión de clase.		x										1
Tercera sesión de clase de Adobe Illustrator y Photoshop.			x									4
Desarrollo de informe escrito semanal por sesión de clase.			x									1

Cuarta sesión de clase de Adobe Illustrator y Photoshop.				x								4
Desarrollo de informe escrito semanal por sesión de clase.				x								1
Quinta sesión de clase de Adobe Illustrator y Photoshop.					x							4
Desarrollo de informe escrito semanal por sesión de clase.					x							1
Sexta sesión de clase de Adobe Illustrator y Photoshop.						x						4
Desarrollo de informe escrito semanal por sesión de clase.						x						1
Septima sesión de clase de Adobe Illustrator y Photoshop.							x					4
Desarrollo de informe escrito semanal por sesión de clase.							x					1
Octava sesión de clase de Adobe Illustrator y Photoshop.								x				4
Desarrollo de informe escrito semanal por sesión de clase.								x				1
Novena sesión de clase de Adobe Illustrator y Photoshop.									x			4
Desarrollo de informe escrito semanal por sesión de clase.									x			1
Sesión final y examen de conocimientos de Adobe Illustrator y Photoshop.										x		4
Desarrollo de informe escrito semanal por sesión de clase.										x		1
Desarrollo de informe final de proyecto											x	6
TOTALES												62 horas

Carta didáctica.

Carta didáctica de proyecto de especialización.

TEMA DEL PROYECTO DE GESTION CULTURAL: CURSO VOCACIONAL DE DISEÑO GRAFICO, de las áreas de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop, en los jóvenes de entre los 15 y 18 años del Centro de Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO) de la Colonia Zacamil, Mejicanos, 2023

Descripción:

El eje central de este proyecto es impartir clases de los dos programas más importantes de la suite de Adobe como lo son: Adobe Illustrator y Adobe Photoshop; pero en este caso nos basaremos en una enseñanza de un tipo más vocacional; con la finalidad de hacer hincapié en sentar las bases de lo que es el mundo del diseño gráfico en general, como lo son la creación de ilustraciones de autoría propia, afiches, montajes y fotomontajes, intervención de imagen, uso estético de tipografías, entre otros; interesando al estudiante en continuar aprendiendo y mejorar en el desarrollo de cada actividad. Este curso beneficiará a una población de entre edades 15 a 18 años;

El curso se estará Impartiendo un total de 2 sesiones por semana, los días miércoles y sábado en turno vespertino.

TEMAS DESARROLLAR.	A	Adobe illustrator <ul style="list-style-type: none"> • Introducción al programa de ilustrador. • Ejercicios de creatividad y formas en Ilustrador. • Manejo de las tipografías, tamaños, tipos de fuente y su uso. • Asueto. • Diferencias entre: • Logo, isologo, imagotipo e isologo. • Elaboración de logo personal. • Figuras Low Poly • Digitalizar caricatura personal • Fotografía intervenida 	Adobe Photoshop <ul style="list-style-type: none"> • Introducción al diseño gráfico: presentación del programa Adobe Photoshop. • Introducción al diseño gráfico: Comandos y herramientas básicas de Adobe Photoshop • Herramientas de creación de diseño gráfico: Pincel, Relleno, Degradado, Texto, Formas. • Creación por medio del diseño gráfico: Trabajo con Capas. • Creación por medio del diseño gráfico: Selecciones. • Creación por medio del diseño gráfico: Herramientas de retoque digital. • Creación por medio del diseño gráfico: Imagen para redes sociales. •
OBJETIVO		Promover el desarrollo de habilidades creativas del diseño gráfico en los jóvenes interesados del Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO) de la Colonia Zacamil, a través de un curso vocacional de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop.	
DESCRIPCION Y METODOLOGIA.	Y	Sesión presencial en el sitio pautado. Clase expositiva en la que presentara el contenido planteado, apoyándonos en ejemplos y elementos visuales que ayuden a una mejor comprensión. Sesión de preguntas para finalizar la temática, aclarando dudas de los asistentes. Asignación de tareas prácticas.	
MATERIALES Y EQUIPO A UTILIZAR	Y	Computadoras del centro de cómputo del CUBO. Pizarra para redacción de la temática e indicaciones. Pantalla portátil para proyección.	
HORAS EN LAS QUE SE REALIZARA LA ACTIVIDAD		2:00pm-3:00pm Clase expositiva 3:00pm-3:15pm Receso 3:15pm-4:00pm Espacio de preguntas y respuestas	
HORAS TOTALES DEL CURSO.		40 horas efectivas	
PERSONAS A LAS QUE ESTARA DIRIGIDO.		Grupo etario de entre edades 15 a 18 años.	
OBJETIVOS ESPECIFICOS DEL CURSO		<ul style="list-style-type: none"> • Identificar las necesidades de formación en diseño gráfico de los jóvenes de la Colonia Zacamil a fin de contextualizar una propuesta de formación. • Conceptualizar los contenidos a desarrollar en un curso básico Vocacional de diseño gráfico. • Realizar un curso Vocacional de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop con los jóvenes de un grupo etario de entre los 	

	<p>15 y los 18 años inscritos en el CUBO de la Colonia Zacamil.</p> <ul style="list-style-type: none"> Registrar los resultados del curso vocacional y elaborar un reporte que sirva como insumo que ponga en evidencia el correcto cumplimiento de las metas propuestas para su futura continuidad.
Evaluaciones.	Evaluaciones semanales de tipo práctica.

III. OFERTA ECONÓMICA

1. COSTO DE LA ASISTENCIA TÉCNICA O CAPACITACIÓN

Detalle	Dólares	%
Costo de asistencia técnica	\$698.00 USD	75%
Impuestos	\$232.00 USD	25%
Total	\$930.00	100%

2. DURACIÓN DE LA ASISTENCIA TÉCNICA

La asistencia tendrá una duración de 62 horas efectivas en un plazo no mayor a 10 semanas contabilizadas a partir de la firma del contrato.

3. PRESUPUESTO DEL PLAN DE ACTIVIDADES

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	No. DE HORAS CONSULTOR			COSTO
	Empresa	Oficina	Total	
Desarrollo de material didáctico para sesiones de clase (cartas didácticas, material de apoyo, presentaciones de clase)		6	6	\$90.00 USD
Sesiones de clase de Adobe Illustrator y Photoshop.	36		36	\$540.00 USD
Desarrollo de informes escritos semanales de sesiones de clase.		10	10	\$150.00 USD
Sesión final y examen de conocimientos de Adobe Illustrator y Photoshop.	4		4	\$60.00 USD
Desarrollo de informe final de proyecto.		6	6	\$90.00 USD
TOTAL	40	22	62	\$930.00 USD

4. PERSONAL ASIGNADO

ACTIVIDAD	Consultor asignado	Funciones en el Proyecto	Horas Consultor Comprometidas	COSTO
Desarrollo de material didáctico para sesiones de clase (cartas didácticas, material de		Consultor	6	\$90.00 USD

apoyo, presentaciones de clase)					
Sesiones de clase de Adobe Illustrator y Photoshop.	Diana Argueta González.	Sofía González.	Consultor	36	\$540.00 USD
Desarrollo de informes escritos semanales de sesiones de clase.	Miguel García López.	Enrique García López.	Consultor	10	\$150.00 USD
Sesión final y examen de conocimientos de Adobe Illustrator y Photoshop.	Caleb Galvez Guevara	Isaac Galvez Guevara	Consultor	4	\$60.00 USD
Desarrollo de informe final de proyecto.			Consultor	6	\$90.00 USD
Total General				62	\$930.00 USD

5. PERSONAL ASIGNADO

Nombres de ofertantes.

ARGUETA GONZALEZ, DIANA SOFIA

Estudiante

GARCÍA LÓPEZ, MIGUEL ENRIQUE

Estudiante

GÁLVEZ GUEVARA, CALEB ISAAC

Estudiante

ANEXO 4. HOJAS DE VIDA



Hello!
I'm Sofía

TELEFONO

7007-6950

EMAIL

dianasofia75@hotmail.com

HABILIDADES

Blender

Photoshop

Illustrador

inDesign

After Effects

INTERESES



INFORMACIÓN PERSONAL

NOMBRE: Diana Sofía Argueta González.

EDAD: 23 AÑOS

FECHA DE NACIMIENTO: 07 - 06 -1998

GENERO: Femenino.

DIRECCIÓN: San Salvador, Mejicanos, colonia regalado #2.

PERFIL

Soy una joven universitaria muy activa e entusiasta, con actitud de iniciativa comunicación, trabajo en equipo y capacidad para adaptarme a situaciones nuevas y organización, me gusta aprender cosas nuevas en busca de cumplir metas y objetivos, mi intención es unirme a una institución que me permita crecer y adquirir o reforzar habilidades y compartir mis conocimientos con el fin de crecer profesional y personalmente.

EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN ARTES, DISEÑO GRÁFICO

Universidad de El Salvador

Estudiante activo - 5° año

BACHILLER GENERAL

Instituto Nacional José Siméon Cañas

2012 - 2014

DIPLOMADOS

Técnicas Fotográficas, Nivel Básico. 03 Marz. - 2018

Grupo RAF - El salvador.

Taller de desarrollo de Creatividad. 15 Feb.- 2018

universidad de El Salvador.
Escuela de Artes.

Fotografía Artística Contemporánea.

universidad de El Salvador. 27 May.- 2019
Escuela de Artes.

Taller de Relaciones Públicas. 20 oct.- 2020

Instituto Municipal de la juventud. San Salvador.

EXPERIENCIA

Realización de horas sociales.

FUSAI- Apoyo en la realización de pots y visual de campañas internos. 15 jun.- Actulidad
(Departamento de Diseño y Recursos Humanos)

Suplente de agencia Silver hawk Multiplaza.

Realización de administración de caja, productos y visual de agencia. NOV- DIC



Miguel Enrique García López

Diseñador Gráfico y Pintor

Datos Personales

DUI: 03688468-6
NIT: 0614-300187-133-9
LUGAR Y FECHA DE NACIMIENTO:
San Salvador, El Salvador, 30 de enero de 1987
DIRECCION: Barrio concepción final pasaje san marcos cas Nª 27

Perfil Profesional

Profesional en Artes Plásticas, con experiencia laboral en el dibujo y de la pintura, diseño gráfico, con manejo en ilustrador y photoshop, de excelentes relaciones interpersonales, habilidad para aprender, adaptación para trabajar en equipo o individualmente y con alto grado de responsabilidad para el desempeño de cualquier área a trabajar.

Formación Profesional

Diplomado en Artes Plásticas CENAR, (Centro Nacional de Artes)
Bachillerato General, Complejo Educativo Cático Nuestra Señora del Rosario.
Egresado de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad de El Salvador.





Experiencia y Logros

Caricaturista Imprenta Artes Gráficas Camaleón
Elaboración de Murales:
Complejo Educativo Cático Nuestra Señora del Rosario.
Complejo Educativo Cático Padre Mario Zanconato.
Elaboración Comics en AEROMAN.

Conocimientos

Ilustrador.
Photoshop.
Power Point.
Manejo básico en Microsoft Word.
Manejo Redes Sociales.

Contactos

 7296 8585
 imagin__arte
 imaginarte370@gmail.com
 Michaelle Angello

Cursos

Experiencia en Dibujo y Pintura.
Taller de dibujo: Casa Taller Encuentros (Panchimco).
Cursos Especializados de Dibujo y Pintura en Casas de la Cultura.

Referencias

Miguel García Martínez: Tel: 6050 0725
William Iraheta: Tel: 7921 6204
Kenia Marisol López: Tel: 7229 1368
Diego José García: Tel: 7674 4113
Roberto Martínez: Tel: 7440 5651

Caleb Isaac Galvez Guevara

DISEÑADOR GRÁFICO

MI nombre es Caleb Guevara, soy Diseñador gráfico. Estoy interesado en las áreas de Branding, Diseño publicitario, diseño 3d y fotografía. Disfrutando de desarrollarme y mantenerme en continuo aprendizaje en las áreas mencionadas.

Tengo una experiencia tanto independiente como dentro del ámbito empresarial, diseñando desde imagotipos, una marca empresarial hasta diseños publicitarios tanto de marca como de marketing.



PERFIL

EMAIL

caleb.i.galvez@outlook.com

TELÉFONO

7843-0114

EXPERIENCIA LABORAL

Diseñador gráfico freelance

SAN SALVADOR

2019-03 - ACTUALMENTE

Diseño de publicidad y desarrollo de branding publicitario.

Diseñador gráfico

TRAVELMANÍA S.A DE C.V, SAN SALVADOR

2022-05 - 2022-10

Encargado de diseño gráfico y publicidad

EDUCACIÓN

Diseño gráfico, Licenciatura en artes plasticas Opcion diseno gráfico

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EL SALVADOR, SAN SALVADOR

2017-01 - ACTUALMENTE

Bachillerato, General.

LICEO CRISTIANO REV. JUAN BUENO, SAN SALVADOR

2014-01 - 2015-11

HABILIDADES

- Diseño publicitario
- Diseño 3D: Modelado, Maquetado de interiores y exteriores; Animación.
- Fotografía

IDIOMAS

- Inglés Basico

ANEXO 5. FORMATO DE AUTORIZACIÓN.

Formato de autorización para uso de fotografías de menores de edad.

AUTORIZACIÓN PARA EL USO Y PUBLICACIÓN DE FOTOGRAFÍAS Y VIDEOS NIÑEZ Y ADOLESCENCIA (autorización de uso no comercial)

Al firmar la presente carta de autorización, por medio del presente, yo cedo al grupo de GESTORES del proyecto CURSO VOCACIONAL DE DISEÑO GRÁFICO EN LAS ÁREAS DE ADOBE ILLUSTRATOR Y ADOBE PHOTOSHOP, PARA JÓVENES DEL CENTRO URBANO DE BIENESTAR Y OPORTUNIDADES (CUBO) DE LA COLONIA ZACAMIL; los derechos para reproducir, exhibir y compartir durante un tiempo indefinido, en cualquier formato tradicional o medio electrónico, la imagen del niño, niña o adolescente mostrada en las fotografías y videos. Resguardando y garantizando los derechos de estos, según la ley LEPINA.

Entiendo y acepto que los datos e imagen pueden ser utilizados por el equipo de gestores del proyecto señalado: en su documento de proyección de resultados y defensa final del proyecto, únicamente con las finalidades anteriormente mencionadas.

FIRMADO:

Nombre del Encargado del menor.

Numero de Dui.

Firma del encargado.

Fecha: 19 de AGOSTO de 2023

Cartas de autorización firmadas.

AUTORIZACIÓN PARA EL USO Y PUBLICACIÓN DE FOTOGRAFÍAS Y VIDEOS NIÑEZ Y ADOLESCENCIA (autorización de uso no comercial)

Al firmar la presente carta de autorización, por medio del presente, yo cedo al grupo de GESTORES del proyecto CURSO VOCACIONAL DE DISEÑO GRÁFICO EN LAS ÁREAS DE ADOBE ILLUSTRATOR Y ADOBE PHOTOSHOP, PARA JÓVENES DEL CENTRO URBANO DE BIENESTAR Y OPORTUNIDADES (CUBO) DE LA COLONIA ZACAMIL; los derechos para reproducir, exhibir y compartir durante un tiempo indefinido, en cualquier formato tradicional o medio electrónico, la imagen del niño, niña o adolescente mostrada en las fotografías y videos. Resguardando y garantizando los derechos de estos, según la ley LEPINA.

Entiendo y acepto que los datos e imagen pueden ser utilizados por el equipo de gestores del proyecto señalado: en su documento de proyección de resultados y defensa final del proyecto, únicamente con las finalidades anteriormente mencionadas.

FIRMADO:

Karla Michelle Avila de Ventura

Nombre del Encargado del menor.

03328856-4

Numero de Dui.



Firma del encargado.

Fecha: 19 de AGOSTO de 2023

AUTORIZACIÓN PARA EL USO Y PUBLICACIÓN DE FOTOGRAFÍAS Y VIDEOS NIÑEZ Y ADOLESCENCIA (autorización de uso no comercial)

Al firmar la presente carta de autorización, por medio del presente, yo cedo al grupo de GESTORES del proyecto CURSO VOCACIONAL DE DISEÑO GRÁFICO EN LAS ÁREAS DE ADOBE ILLUSTRATOR Y ADOBE PHOTOSHOP, PARA JÓVENES DEL CENTRO URBANO DE BIENESTAR Y OPORTUNIDADES (CUBO) DE LA COLONIA ZACAMIL; los derechos para reproducir, exhibir y compartir durante un tiempo indefinido, en cualquier formato tradicional o medio electrónico, la imagen del niño, niña o adolescente mostrada en las fotografías y videos. Resguardando y garantizando los derechos de estos, según la ley LEPINA.

Entiendo y acepto que los datos e imagen pueden ser utilizados por el equipo de gestores del proyecto señalado: en su documento de proyección de resultados y defensa final del proyecto, únicamente con las finalidades anteriormente mencionadas.

FIRMADO:

Sara Marizabel Orellana Cañas

Nombre del Encargado del menor.

03589400-2

Numero de Dui.



Firma del encargado.

Fecha: 19 de AGOSTO de 2023

ANEXO 6. EVIDENCIA FOTOGRÁFICA.

Fotografías de las sesiones de clase.



Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Caleb Gálvez.

Descripción: Imagen panorámica del área donde se imparten las clases

Figura: 44.



Fecha: 21/06/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Sofia Argueta.

Descripción: sesión de clase de diseño en Adobe Illustrator en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Figura: 45.



Fecha: 08/07/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Miguel García.

Descripción: Sesión de clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Figura: 46



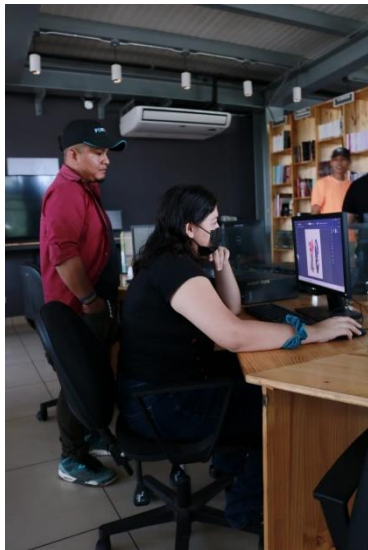
Fecha: 08/07/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Caleb Guevara.

Descripción: Sesión de clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Figura: 47.



Fecha: 21/06/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Sofia Argueta.

Descripción: sesión de clase de diseño en Adobe Ilustrador en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Figura: 48.



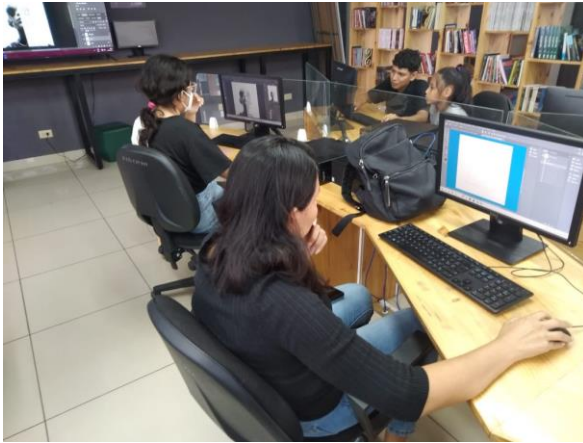
Fecha: 12/07/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Miguel García.

Descripción: Sesión de clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Figura: 49



Fecha: 24/06/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Caleb Guevara.

Descripción: Sesión de clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Figura: 50.



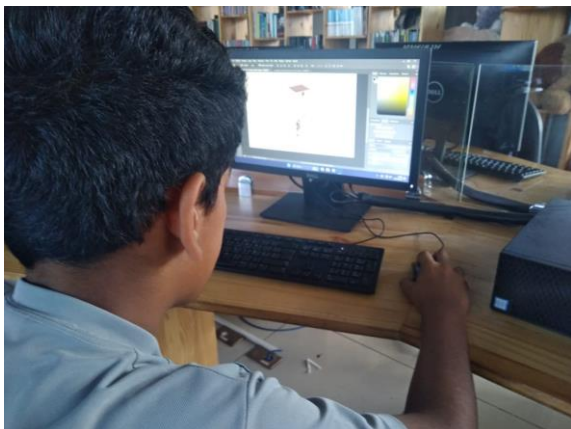
Fecha: 08/07/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Miguel García.

Descripción: Sesión de clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Figura: 51



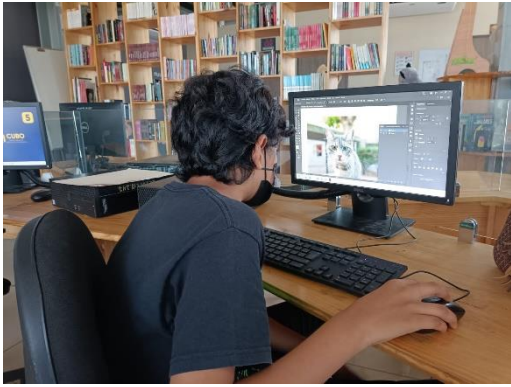
Fecha: 10/67/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Caleb Guevara.

Descripción: Sesión de clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Figura: 52



Fecha: 14/06/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Miguel García.

Descripción: Sesión de clase de diseño en Adobe Illustrator en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Figura: 53



Fecha: 14/06/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Sofia Argueta.

Descripción: Sesión de clase de diseño en Adobe Illustrator en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Figura: 54



Fecha: 20/05/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Autor: Sofia Argueta.

Descripción: Sesión de clase de diseño en Adobe Photoshop en el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades de la colonia Zacamil.

Figura: 55

ANEXO 6. TRABAJOS DE ESTUDIANTES. Mejores diseños realizados por los estudiantes.

Diseños realizados en adobe Illustrator.



Autor: Estudiante Ventura Avila

Fecha: 21/06/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Descripción: Sesión de clase de Illustrator, Low poly

Figura: 56



Autor: Estudiante Chevez Urrutia.

Fecha: 21/06/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Descripción: Sesión de clase de Illustrator, Low poly

Figura: 57



Autor: Estudiante Ventura Avila

Fecha: 5/07/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Descripción: Sesión de clase de Illustrator, Caricatura

Figura: 58



Autor: Estudiante Peña Carranza

Fecha: 5/07/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Descripción: Sesión de clase de Ilustrador, Fotografía Intervenida

Figura: 59



Autor: Estudiante Chevez Urrutia.

Fecha: 5/07/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Descripción: Sesión de clase de Ilustrador, Fotografía Intervenida

Figura: 60



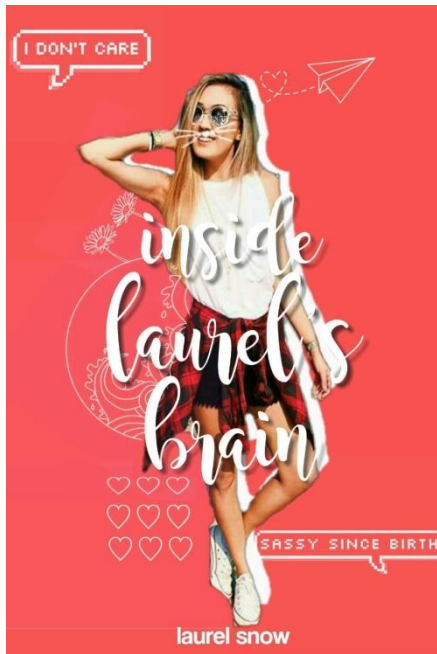
Autor: Estudiante Peña Carranza

Fecha: 5/07/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Descripción: Sesión de clase de Ilustrador, Ilustración digital.

Figura: 61



Autor: Estudiante Ventura Avila
 Fecha: 26/07/2023
 Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.
 Descripción: Sesión de clase de Ilustrador, Examen Final
 Figura: 62



Autor: Estudiante Moran Leiva
 Fecha: 26/07/2023
 Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.
 Descripción: Sesión de clase de Ilustrador, Examen Final
 Figura: 63

Diseños realizados en adobe Photoshop.



Autor: Estudiante Ventura Avila

Fecha: 23/06/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Descripción: Sesión de clase de Photoshop, Tipografía

Figura: 64



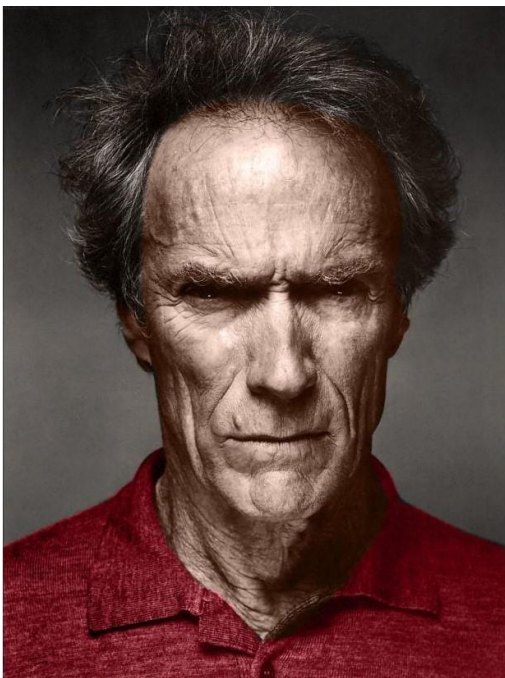
Autor: Estudiante Chevez Urrutia

Fecha: 23/06/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Descripción: Sesión de clase de Photoshop, Tipografía

Figura: 65



Autor: Estudiante Moran Leiva

Fecha: 1/07/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Descripción: Sesión de clase de Photoshop, Edición básica

Figura: 66



Autor: Estudiante Ventura Avila

Fecha: 15/07/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Descripción: Sesión de clase de Photoshop, Edición básica

Figura: 67



Autor: Estudiante Girón Cruz

Fecha: 15/07/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Descripción: Sesión de clase de Photoshop, Collage Digital

Figura: 68



Autor: Estudiante Moran Leiva

Fecha: 8/07/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Descripción: Sesión de clase de Photoshop, Collage Digital

Figura: 69



Autor: Estudiante Ventura Avila

Fecha: 29/07/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Descripción: Examen final

Figura: 71



Autor: Estudiante Moran Leiva

Fecha: 29/07/2023

Lugar: San Salvador, Mejicanos, CUBO Zacamil.

Descripción: Examen final

Figura: 72