



DEDTE
Departamento de Educación a Distancia y Tecnología Educativa
UAGRM



Manual de **Diseño Grafico**

Índice

1. Etiqueta Bienvenida.....	4
1.1. Ubicación y visualización de la etiqueta de bienvenida	4
1.2. Elementos de la etiqueta de bienvenida	5
1.3. Tamaño de la etiqueta de bienvenida.....	5
1.4. Colores corporativos de la etiqueta de bienvenida	6
1.5. Tipografía de la etiqueta de bienvenida	7
2. Curriculum Vitae	9
2.1. Elementos del CV	10
2.2. Tamaño del CV	10
2.3. Ubicación y visualización del CV	11
2.4. Colores del CV	12
3. Mapa de Inicio	14
3.1. Elementos y Estructura Visual del Mapa	15
3.2. Dimensiones del Mapa de Organización	15
3.3. Diseño de Fondo del Mapa	16
3.4. Elementos Internos y Colorimetría	16
3.5. Tipografía del mapa de inicio	18
5. Resumen Grafico de las Unidades	26
5.1. Elementos y Estructura Visual del resumen grafico.....	26
5.2. Dimensiones del resumen grafico	27
5.3. Colores del resumen grafico	27
5.4. Ubicación y Visualización del resumen grafico	28
5.5. Tipografía del resumen grafico	30
5. Mapa de ponderaciones	30
5.1. Elementos y Estructura Visual del Mapa de Ponderación.....	31
5.2. Dimensiones del Mapa de Ponderación	32
5.3. Colores del Mapa de Ponderación	33
5.4. Ubicación y Visualización del Mapa de Ponderación	33
5.5. Tipografía de mapa de ponderación	34
6. Mapa de Video conferencia.....	36
6.1. Elementos y Estructura Visual del Mapa de Videoconferencia.....	36

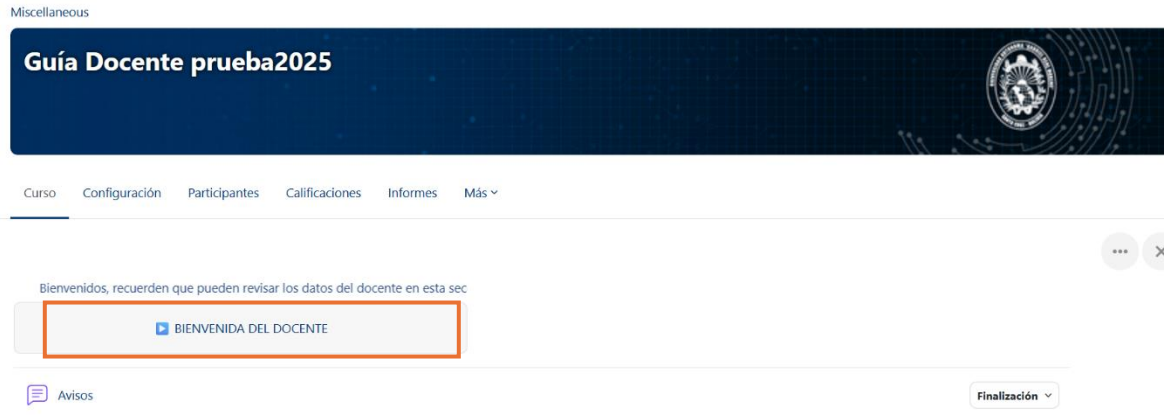
6.2. Dimensiones del Mapa de Videoconferencia	37
6.3. Colores del Mapa de Videoconferencia	37
6.4. Ubicación y Visualización del Mapa de Videoconferencia	38
6.5. Tipografía de mapa de ponderación	39
7. Iconos para los Mosaicos	41

1. Etiqueta Bienvenida

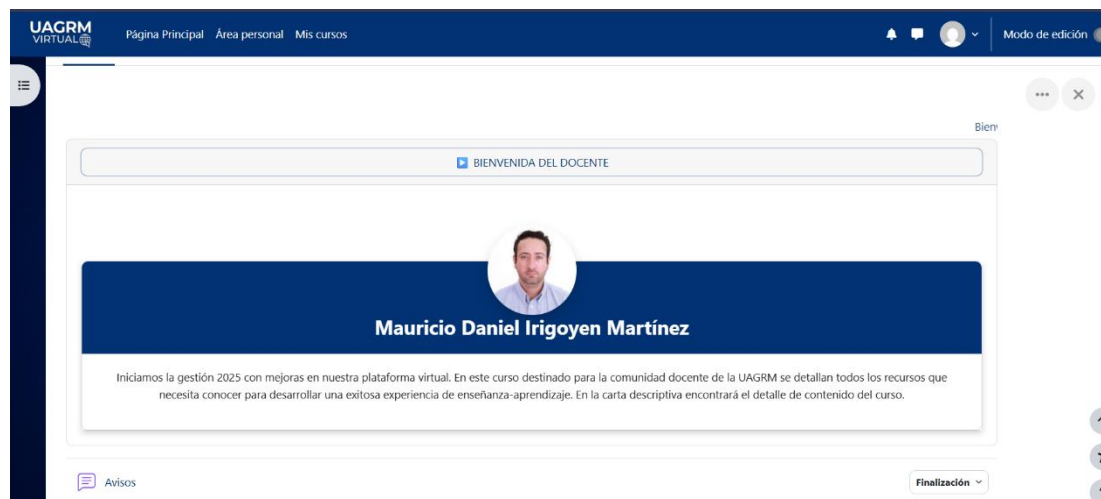
La sección principal de la asignatura, según lo establecido en el Manual de Diseño Gráfico de UAGRM Virtual, se enfoca en presentar al usuario los elementos iniciales del curso de manera clara y jerárquica.

1.1. Ubicación y visualización de la etiqueta de bienvenida

En el entorno de las aulas virtuales de UAGRM Virtual, la etiqueta principal de bienvenida del docente se ha diseñado para ser un punto focal inmediato de información y presentación. Tal como se observa en la imagen proporcionada, esta sección está estratégicamente ubicada para captar la atención del usuario al ingresar al aula.



La disposición y el diseño cromático de esta etiqueta de bienvenida buscan no solo identificar al responsable del contenido, sino también establecer un tono acogedor y



profesional desde el primer contacto del estudiante con el aula virtual.

1.2. Elementos de la etiqueta de bienvenida



Elementos de la etiqueta: La "etiqueta principal" o sección de bienvenida del docente se sitúa en un área destacada de la interfaz del curso. Visualmente, se presenta como un bloque de información que incluye la fotografía del docente y su nombre completo, resaltado con un fondo de color sólido y contrastante para distinguirlo del resto del contenido. Esta elección de color y la tipografía en blanco para el nombre aseguran una legibilidad óptima y una alta jerarquía visual.

Mensaje de Bienvenida Directo: Debajo del nombre del docente, se despliega un mensaje de bienvenida que contextualiza el curso y ofrece una primera interacción con los estudiantes. Este texto se presenta con una tipografía clara y un tamaño adecuado para su lectura, manteniendo un equilibrio en el espacio blanco que rodea el texto para evitar la saturación visual.

1.3. Tamaño de la etiqueta de bienvenida

Para mantener la coherencia y la calidad visual en todas las aulas virtuales, se debe respetar un tamaño específico para la etiqueta principal:

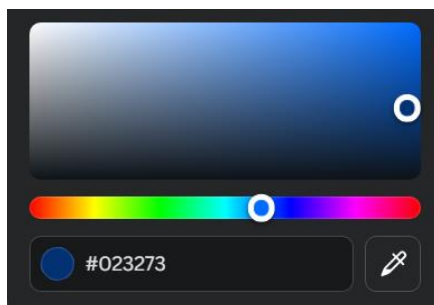
- **Ancho:** 900 píxeles.
- **Alto:** 150 píxeles.

El cumplimiento de estas dimensiones garantiza que la etiqueta se integre correctamente en la interfaz, sin distorsiones ni cortes, y que la información que contiene sea legible y estéticamente agradable para todos los usuarios.



1.4. Colores corporativos de la etiqueta de bienvenida

El color principal para utilizar es un **azul oscuro**, que es el tono representativo de la Universidad Autónoma Gabriel René Moreno. Este color se debe aplicar en la parte superior de la etiqueta, estableciendo de inmediato la identidad institucional.

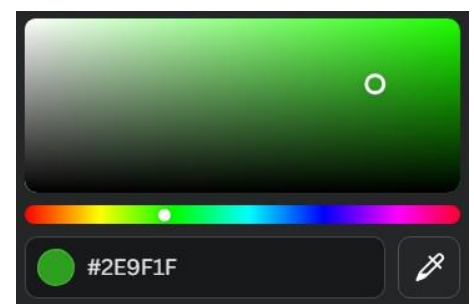


Para asegurar la consistencia cromática, se ha especificado el código hexadecimal exacto para este azul: **#023273**.

El color de la etiqueta es representativo de cada carrera teniendo hasta la presente gestión 3 carreras en producción con los siguientes colores:

a. Contaduría Pública

El color representativo para la carrera de contaduría pública es un verde, para asegurar la consistencia cromática, se ha especificado el código hexadecimal exacto para este verde: **#2E9F1F**.

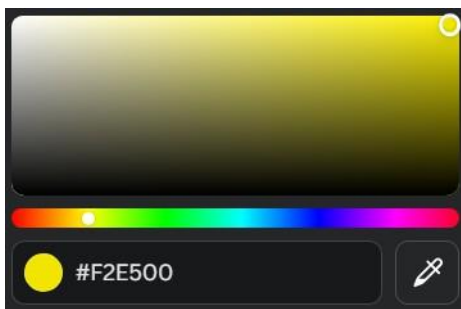


b. Derecho



El color representativo para la carrera de derecho es el rojo, para asegurar la consistencia cromática, se ha especificado el código hexadecimal exacto para este rojo: **#E52620**.

c. ingeniería Informática



El colore representativo para la carrera de Ing. informática es el amarillo, para asegurar la consistencia cromática, se ha especificado el código hexadecimal exacto para este amarillo: **#F2E500**.

1.5. Tipografía de la etiqueta de bienvenida

Es una tipografía humanista sans-serif conocida por su **gran legibilidad en cualquier tamaño y pantalla**. Su diseño neutro y abierto la hace extremadamente versátil, ideal para interfaces de usuario y textos extensos, contribuyendo a una lectura cómoda y eficiente.

Open Sans

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
123456789

Open Sans light

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
0123456789

Se describe como una tipografía **neo-grotesca con una estructura geométrica, pero con curvas amigables y fluidas**. Fue diseñada específicamente por Google para el sistema Android y se adapta bien tanto a títulos como a cuerpos de texto, ofreciendo una apariencia moderna y adaptable a diversos dispositivos.

Roboto

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789

Roboto condensed

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
YZ 0123456789



QR general con el tipo de letra Open Sans accesible para personal.



QR general con el tipo de letra Roboto accesible para personal.

2. Curriculum Vitae

El Currículum Vitae (CV) es un documento formal y estructurado que resume de manera concisa la trayectoria académica, profesional y personal de un individuo. Su propósito principal es presentar las habilidades, experiencias, conocimientos y logros relevantes de una persona, generalmente con el fin de postularse a una oportunidad laboral, académica o de investigación.

Nombre del Docente

Rellenar Solo 1 hoja

Especialidad.....
 Colocar Correo electrónico..

FOTO


Datos Personales:

Fecha de nacimiento:.....

C.I:

Ubicación:

Celular: (opcional)

Formación profesional

Colocar información.....

Experiencia

Colocar información.....

Cursos

Colocar información.....

Talleres

Colocar información.....

Para editar este documento: ver manual del diseño gráfico

2.1. Elementos del CV

Un CV típicamente incluye secciones como:

- Información del Docente
- Datos Personales
- Formación profesional
- Experiencias
- Cursos
- Talleres

La hoja de vida diseñada para el aula es la primera carta de presentación que el docente muestra y debe entenderse como la representación de la imagen personal con todos los elementos correspondientes y necesarios.

2.2. Tamaño del CV

El Curriculum vitae se debe ajustar a un tamaño de 21.59cm de ancho y 27.94cm de alto.

21.59 cm

Nombre del Docente

FOTO

Rellenar Solo 1 hoja

Especialidad.....
Colocar Correo electrónico.....

Datos Personales:
 Fecha de nacimiento:.....
 C.I:
 Ubicación:
 Celular: (opcional)

Formación profesional
 Colocar información.....

Experiencia
 Colocar información.....

Cursos
 Colocar información.....

Talleres
 Colocar información.....

27.94 cm

[Para editar este documento: ver manual del diseño gráfico](#)

2.3. Ubicación y visualización del CV

En el modelo actualizado de UAGRM Virtual, la información relativa al Currículum Vitae (CV) del autor del contenido o docente no se encuentra directamente accesible desde la información general del instructor en la portada, sino que ha sido estratégicamente integrada dentro de la "Carpeta Pedagógica". Esta reorganización tiene como objetivo centralizar la documentación fundamental del curso.



Tal como se ilustra en la imagen, para acceder al CV del autor, el usuario debe primero navegar a la "Carpeta Pedagógica". Una vez dentro de este recurso, se presenta una "Tabla de contenidos" en el lateral derecho de la pantalla, que organiza la información clave de la asignatura. El Currículum Vitae del autor se encuentra específicamente listado como el punto número 6: "6. Currículum vitae del Autor" dentro de esta tabla de contenidos. Esta posición numérica y clara asegura que el usuario pueda localizarlo de manera intuitiva.



2.4. Colores del CV

Dentro de las directrices del Manual de Diseño Gráfico para las aulas de UAGRM Virtual, se establecen pautas claras para la presentación visual del Currículum Vitae (CV) del autor, garantizando una estética limpia y profesional.

a. Diseño del fondo

Para el diseño del CV, se ha determinado que el color blanco será utilizado como fondo principal. Esta elección cromática busca ofrecer una base neutra y de alta legibilidad para la información textual y gráfica del currículum.



Código: #FFFFFF

b. Elementos internos

- **Recuadro Superior:** Para la sección superior del CV, que generalmente contiene la fotografía y el nombre del autor, se ha definido el uso de un recuadro con un color plomo medio oscuro. Este tono proporciona un contraste adecuado que resalta los datos principales del perfil y establece una cabecera visualmente diferenciada.



Código: #666666

- **Líneas Divisorias:** Para organizar el contenido en columnas y secciones dentro del CV, se emplearán líneas divisoras. El color asignado a estas líneas será un rojo suave. Este detalle cromático no solo ayuda a segmentar visualmente la

información, facilitando la lectura, sino que también añade un toque distintivo sin ser intrusivo.



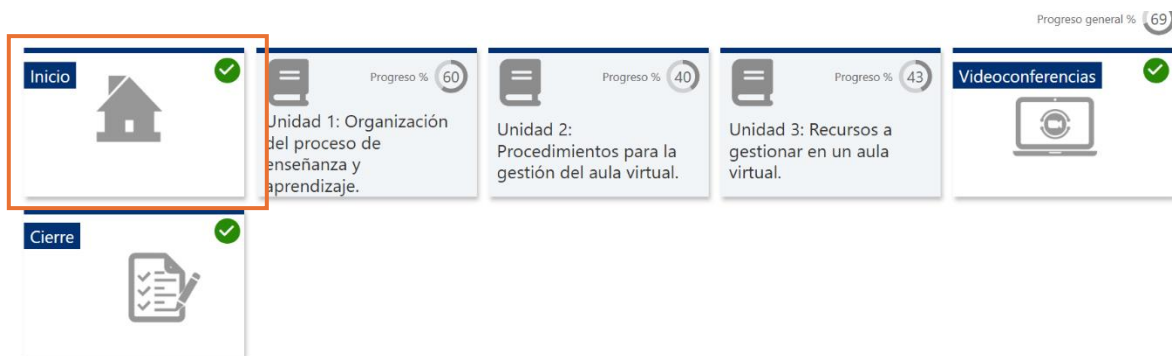
Código: #D86565



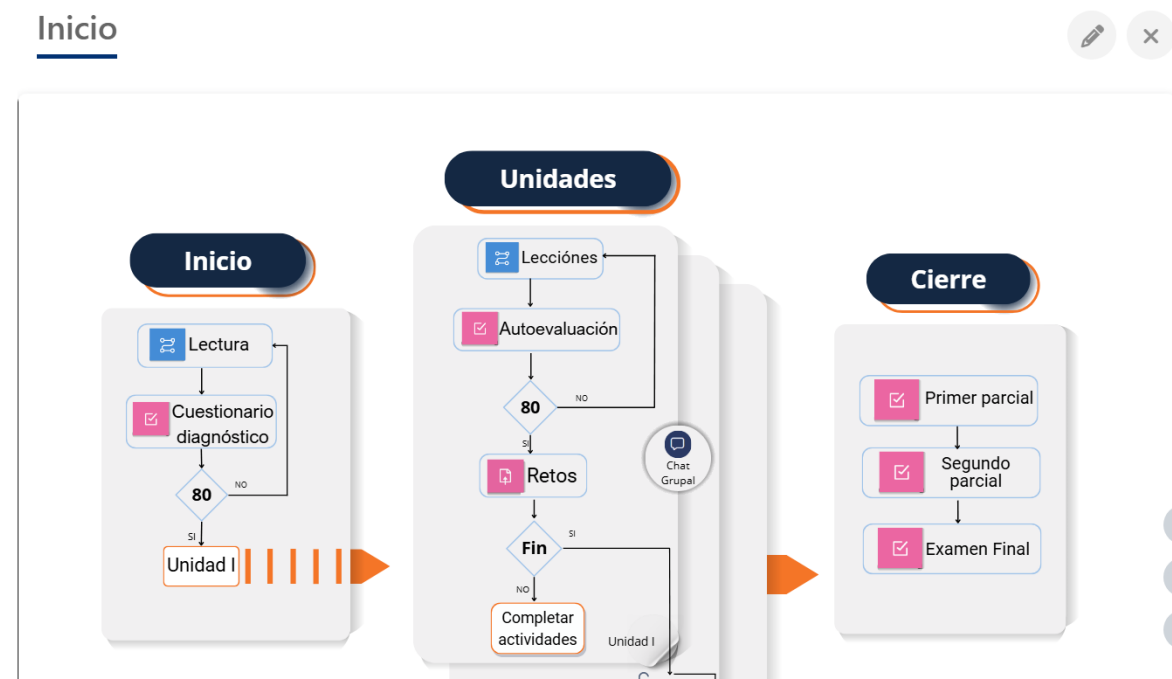
Qr general con el elemento editable de la etiqueta principal, únicamente para el personal.

3. Mapa de Inicio

Este elemento visual constituye una representación gráfica fundamental del proceso de enseñanza y aprendizaje dentro de las aulas virtuales de UAGRM Virtual. Su diseño está concebido para guiar al estudiante en la comprensión de la estructura de la materia, utilizando figuras, líneas y flechas que caracterizan el modelo adoptado.



Al dar clic en Inicio, aparecerá una ventana donde mostrará el mapa de inicio junto con sus datos correspondientes del aula.



3.1. Elementos y Estructura Visual del Mapa

El mapa se organiza en torno a tres columnas principales, cada una representando una fase clave del curso, diseñadas con un estilo que evoca la contención de información.

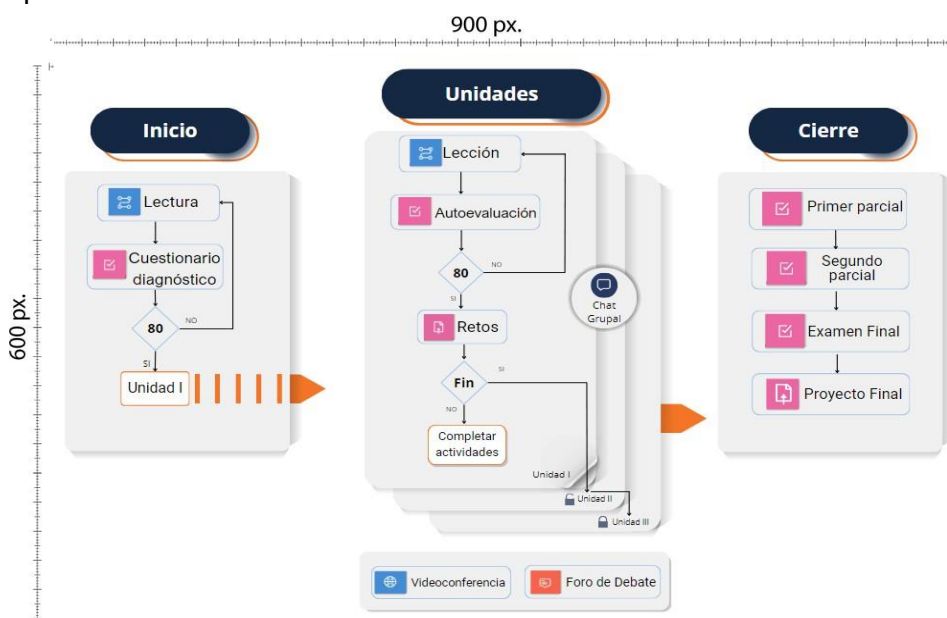
- **Sección de Inicio:** Representa el punto de partida del curso.
- **Sección de Unidades:** Abarca el desarrollo del contenido temático.
- **Sección de Cierre:** Corresponde a la fase de evaluaciones finales y conclusión.

Los elementos gráficos utilizados para la composición de este diseño incluyen rectángulos con esquinas suavizadas para cada sección, y en su interior, se emplean elementos geométricos distintivos para representar cada tipo de contenido o actividad. Este uso de formas y líneas suaves contribuye a una interfaz amigable y fácil de interpretar.

3.2. Dimensiones del Mapa de Organización

Para garantizar una visualización óptima y consistente en la plataforma, el mapa de organización del proceso de enseñanza y aprendizaje debe ajustarse a las siguientes dimensiones:

- **Ancho:** 900 píxeles.
- **Alto:** 600 píxeles.



3.3. Diseño de Fondo del Mapa

La paleta de colores para el fondo del mapa está cuidadosamente seleccionada para proporcionar claridad y contraste sin saturar la vista.

- Se utilizan **dos tonos de blanco** para el fondo:



Un **blanco puro** (Código #FFFFFF) para el área principal del fondo.

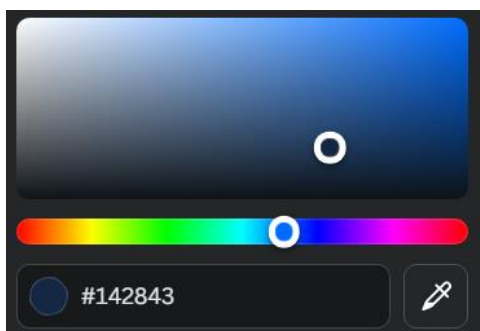


Un **tono ligeramente distinto de blanco** (Código #F1F0F1), utilizado específicamente para el fondo de los recuadros que contienen la información de las secciones, lo que añade una sutil profundidad visual.

3.4. Elementos Internos y Colorimetría

Los colores de los elementos internos del mapa están definidos para destacar la jerarquía y la identidad institucional:

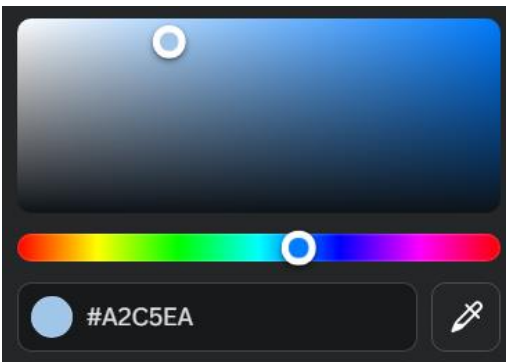
- Títulos de Sección:** Para los títulos principales del mapa (Inicio, Unidades, Cierre), se emplean los **colores representativos de la UAGRM y del departamento DEDTE:**



- **Azul** (Código #142843)



- **Naranja (Código #F47527)** Esta combinación cromática no solo guía visualmente al usuario a través de las fases del curso, sino que también refuerza la identidad de la institución y del departamento.



- **Bordes de Subtítulos/Recuadros Internos:** Los bordes de los recuadros que engloban los elementos internos de cada fase del mapa (ej. "Lectura", "Cuestionario diagnóstico") se presentan en un **color celeste (Código #A2C5EA)**. Este tono más suave distingue los componentes individuales sin restar protagonismo a los títulos principales.

Qr general con el elemento editable del mapa de inicio, únicamente para el personal.



3.5. Tipografía del mapa de inicio

La tipografía Open Sans es una tipografía humanista sans-serif ampliamente utilizada en el diseño web debido a su alta legibilidad en pantallas y tamaños pequeños, será utilizada para los títulos de la etiqueta principal.

Open Sans

**Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
123456789**

Open Sans light

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789

La tipografía Roboto es la fuente oficial de Gob.pe y está orientada a la fácil lectura, será utilizada para los subtítulos de la etiqueta principal.

Roboto

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789

Roboto condensed

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
YZ 0123456789



QR general con el tipo de letra Open Sans accesible para personal.

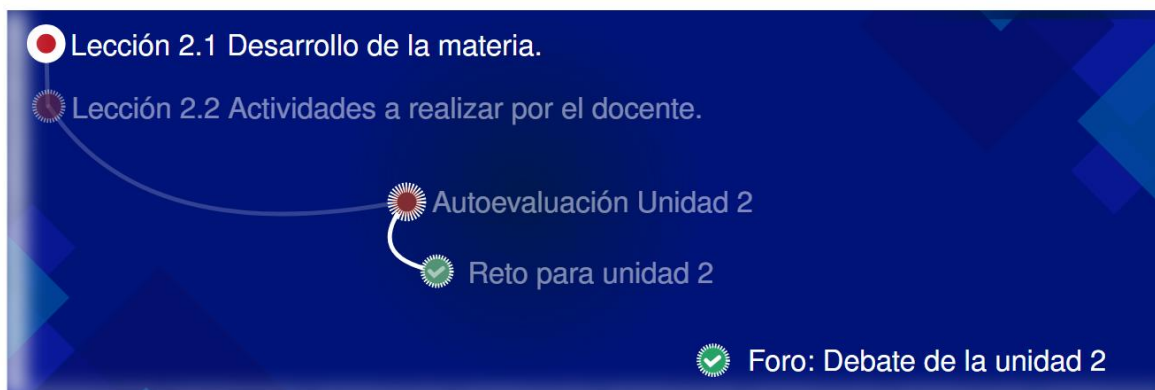


QR general con el tipo de letra Roboto accesible para personal.

4. Mapa Mental

El Mapa mental utilizando el recurso de "Learning Map" es una representación visual y dinámica de la estructura de cada unidad, diseñado como un mapa mental para facilitar la comprensión y el seguimiento del progreso académico. Este recurso centralizado organiza los componentes clave de la unidad de manera lógica y secuencial. En él, se visualizan las lecciones que componen el desarrollo de la materia, así como las actividades de evaluación formativa y sumativa, incluyendo las autoevaluaciones y los retos o tareas. Además, integra los espacios de interacción social, como los foros de debate, conectando todos los elementos en una sola vista para que el estudiante pueda planificar su recorrido de aprendizaje de forma clara y efectiva. Esta herramienta no solo informa sobre los contenidos, sino que también establece las relaciones entre ellos, optimizando la gestión del tiempo y el enfoque en los **objetivos de la unidad**.

Unidad 2: Procedimientos para la gestión del aula virtual.



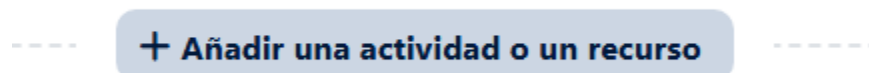
4.1. Integrar Learning Map en Unidades

La incorporación del "Learning Map" en una unidad es un proceso sencillo que requiere los siguientes pasos:

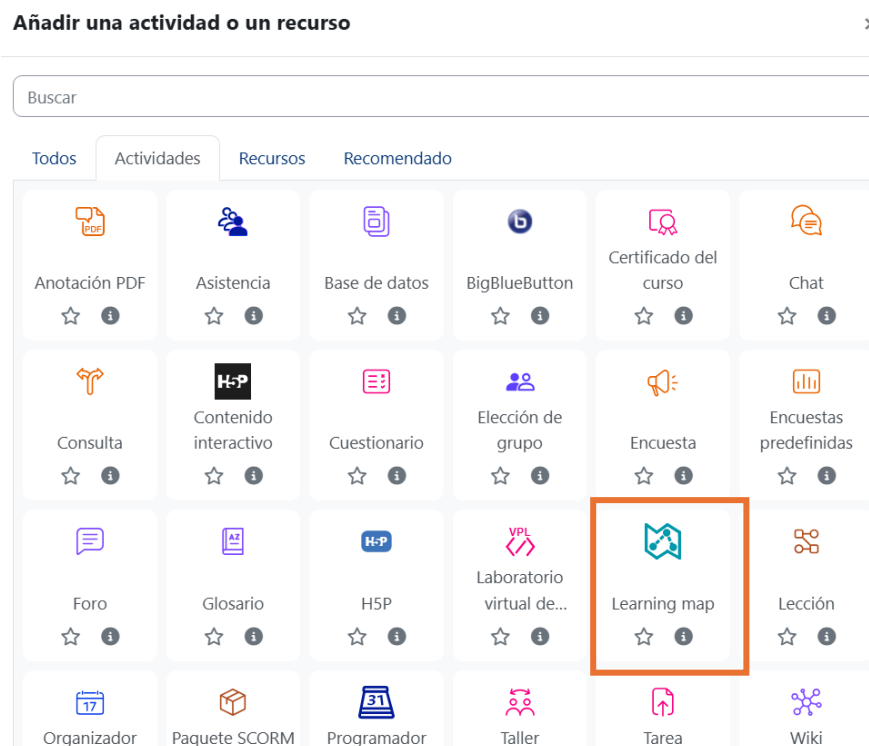
1. **Activar el modo de edición:** Para poder añadir o modificar recursos en la plataforma, es fundamental activar el modo de edición. Este suele encontrarse en la parte superior del aula virtual.

Modo de edición ☒

2. **Acceder a la unidad deseada:** Una vez activado el modo de edición, se debe navegar hasta la unidad específica en la que se desea integrar el mapa.
3. **Añadir un nuevo recurso:** Dentro de la unidad, se busca y se hace clic en la opción de "añadir una actividad o un recurso". Esto desplegará un menú con todas las herramientas disponibles.



4. **Seleccionar el recurso "Learning Map":** En el listado de recursos, se debe localizar y seleccionar "Learning Map".



5. **Configurar el mapa:** Una vez seleccionado, el recurso se añadirá a la unidad. A partir de este momento, se puede acceder a su configuración para editar su contenido, añadiendo las lecciones, autoevaluaciones, retos, foros y otros elementos que se deseen representar visualmente, tal como se muestra en el mapa mental de ejemplo.

Nuevo Learning map

Expandir todo

General

Learning map name

Descripción

A

B

I

☒ Muestra la descripción en la página del curso

How to use the editor

How to use learning maps

Learning map

Places

Visited

Paths

Este

procedimiento permite a los educadores crear y personalizar un mapa de aprendizaje visual para cada unidad, ofreciendo a los estudiantes una guía clara y estructurada del contenido.

4.2. configuración y edición de Learning map

Una vez añadido el recurso, el siguiente paso es la configuración y el diseño del mapa mental para la unidad. Este proceso se divide en la personalización general y la construcción de los puntos de aprendizaje.

1. Personalización del Mapa:

- **Título:** Se debe asignar un título claro al mapa, por ejemplo, "Mapa Unidad X", para identificarlo fácilmente.

Nuevo Learning map

Expandir todo

General

Learning map name

Descripción

A

B

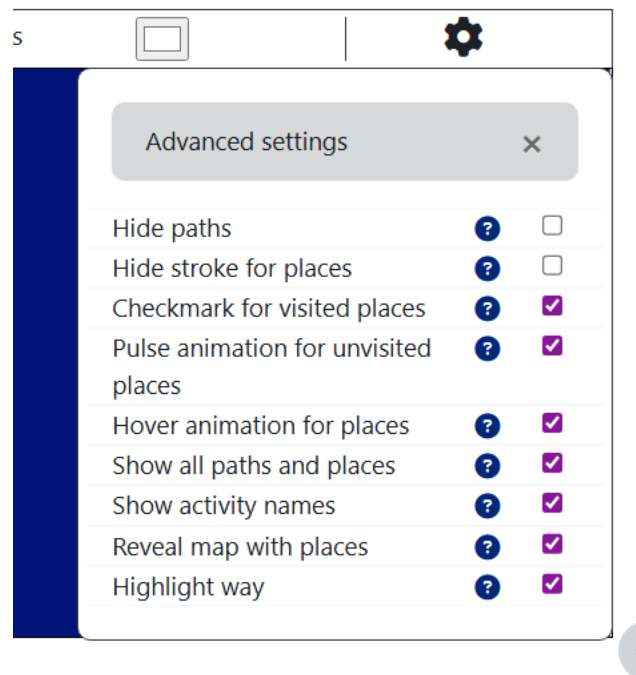
I

☒ Muestra la descripción en la página del curso

- **Fondo (Background):** Se puede subir una imagen de fondo para el mapa, utilizando formatos comunes para la web como .gif, .jpeg, .jpg, .png, .svg o .svgz, lo que permite personalizar la apariencia visual.

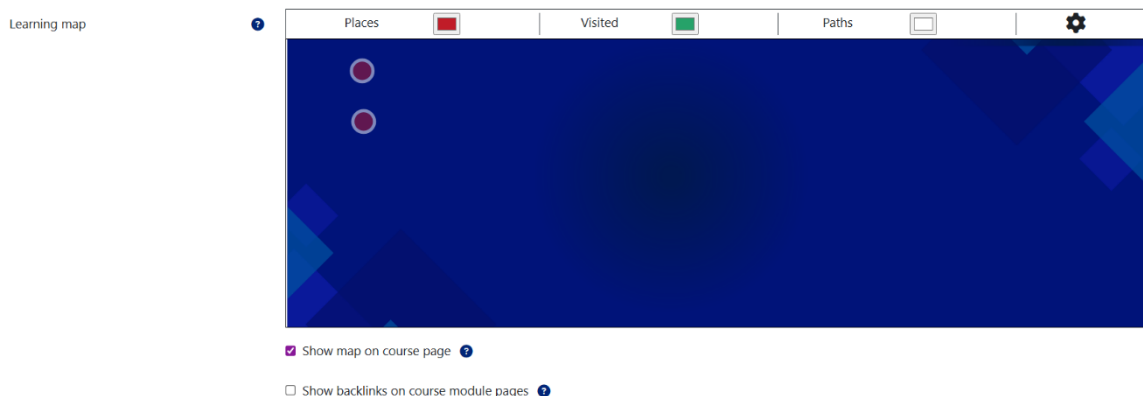


- **Configuración Avanzada:** Para armar el mapa, se accede a la configuración avanzada a través del ícono de engranaje (como se muestra en la imagen). En este menú, se recomienda seleccionar todas las opciones de visualización, excepto las dos primeras (Hide paths y Hide stroke for places). Esto asegura que el mapa sea interactivo y muestre todos los elementos de forma clara.



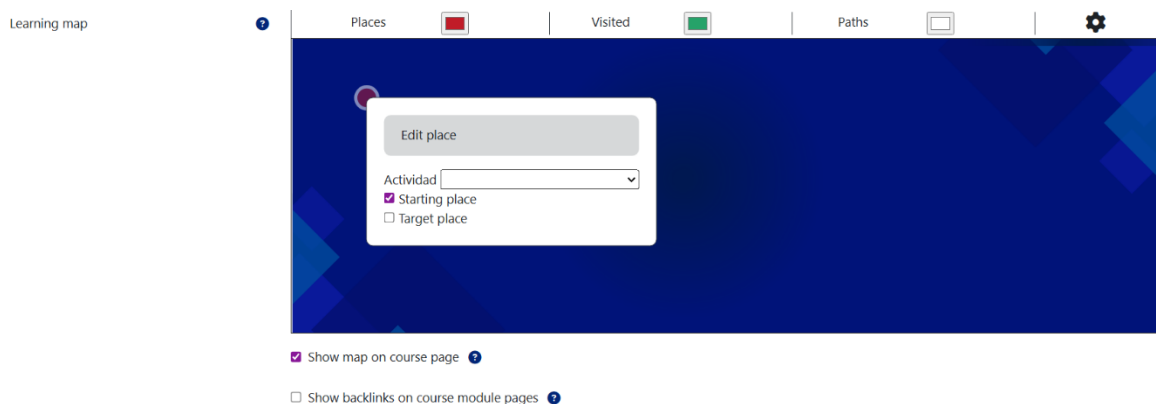
2. Construcción y Vinculación de los Puntos:

- **Creación de Puntos:** Para añadir un nuevo punto en el mapa, se hace doble clic sobre el fondo. Esto creará un punto que puede ser arrastrado a la posición



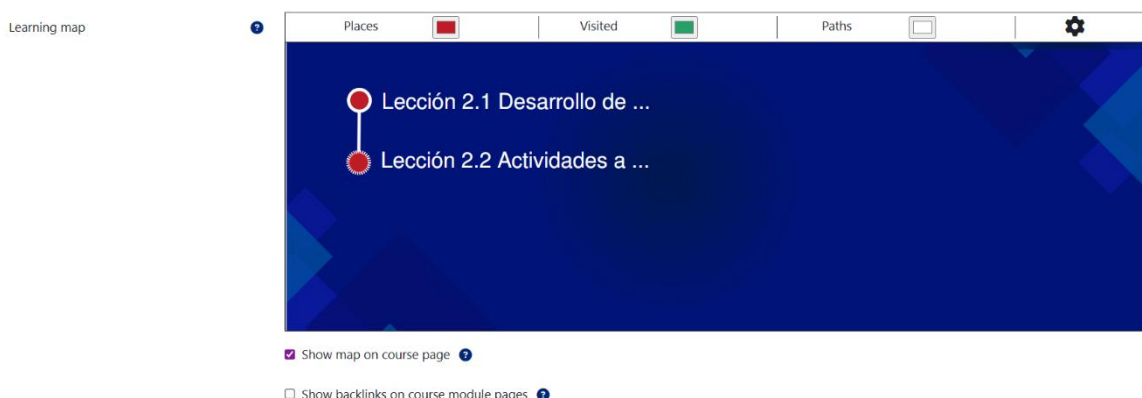
deseada.

- **Edición de Puntos:** Al hacer clic derecho sobre un punto, aparecerá el menú "Edit place" (como se ve en la imagen). Aquí, se selecciona la actividad o recurso del curso que se vinculará a este punto.
 - El **primer punto** del mapa siempre debe ser marcado como Starting place.
 - Los puntos siguientes serán marcados como Target place.



- **Vinculación de Puntos:** Para crear la ruta de aprendizaje, se hace clic una vez en un punto de origen y luego en el siguiente punto de destino. Una línea blanca

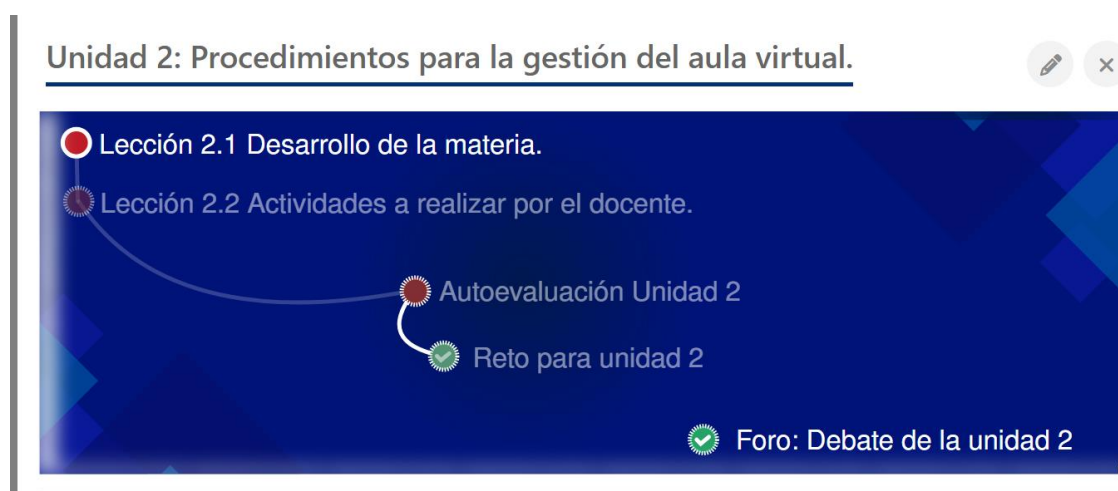
aparecerá automáticamente, uniendo ambos puntos. Esta línea puede ser seleccionada y modificada al gusto para ajustar su apariencia. Si se hace doble clic en un punto o en una línea de conexión, estos se eliminarán.



3. Organización de la Estructura:

La organización visual del mapa debe seguir una secuencia lógica:

1. Primero se deben colocar y vincular las **lecciones** de la unidad.
2. A continuación, se ubican las **autoevaluaciones**.
3. Después, se añaden los **retos o tareas**.
4. Finalmente, los **foros** se colocan al final, pero se recomienda que no estén vinculados a ningún otro punto, ya que suelen ser espacios de discusión que complementan el recorrido principal.



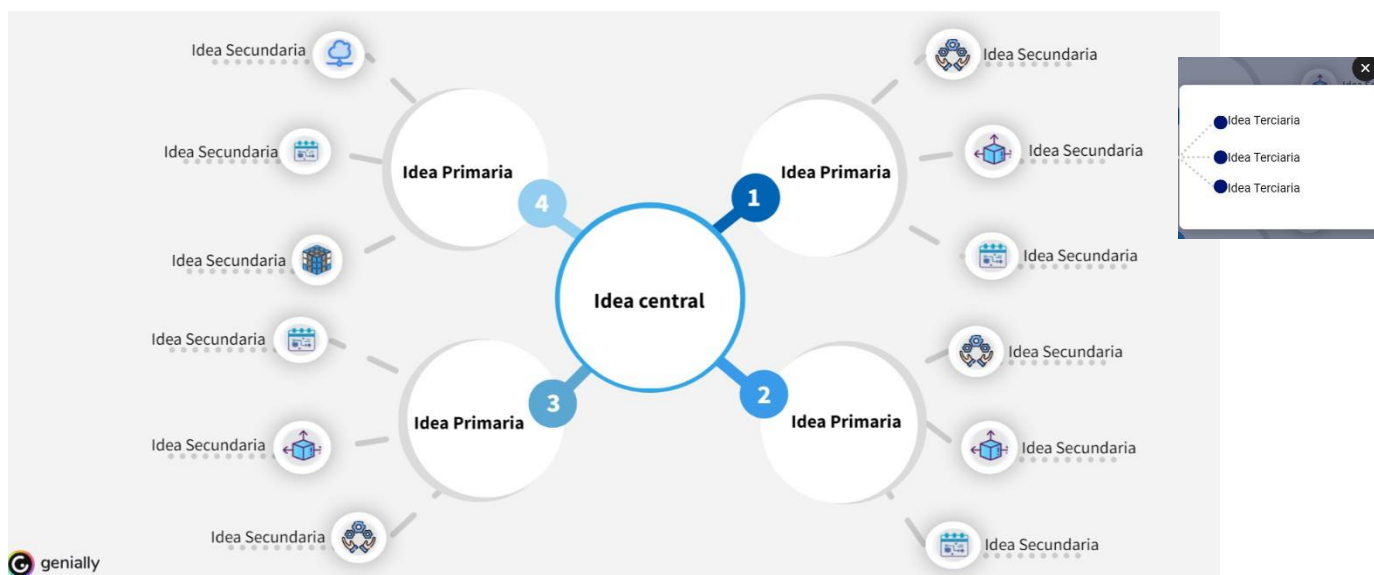
Este proceso de configuración permite crear un mapa de aprendizaje detallado y visualmente atractivo que sirve como una guía clara para el estudiante.



Qr general con el elemento editable del fondo del mapa mental únicamente para el personal.

5. Resumen Grafico de las Unidades

El resumen grafico es una representación gráfica espontánea de pensamientos que se ramifica desde un concepto central, diseñada para ser una herramienta didáctica fundamental en cada unidad de las aulas virtuales de UAGRM Virtual. Su organización visual fomenta la tormenta de ideas, la toma de notas efectiva, una mayor retención de información y una presentación clara de los contenidos.



5.1. Elementos y Estructura Visual del resumen grafico

El diseño del resumen grafico se basa en una composición que favorece la claridad y la dinámica interactiva:

- **Formas Circulares:** Para la composición visual, se utilizan formas circulares para representar los conceptos y nodos principales.
- **Iconos en Ideas Secundarias:** Se emplean **iconos** para las ideas secundarias, lo que facilita la identificación visual rápida de los subtemas y añade un elemento gráfico distintivo.
- **Interactividad con Ideas Terciarias:** Las ideas terciarias aparecen de forma dinámica; se visualizan como una ventana emergente al dar clic en la idea secundaria correspondiente. Esta funcionalidad busca hacer el mapa mental más interactivo y menos saturado visualmente.

La elaboración de cada mapa mental debe seguir una estructura jerárquica clara:

- **Idea Central:** El concepto principal de la unidad.
- **Ideas Principales:** Se sugiere un mínimo de 3 y un máximo de 8 ideas principales, ramificándose desde el centro.
- **Ideas Secundarias:** Cada idea principal debe tener un máximo de 5 ideas secundarias para evitar la sobrecarga de la imagen y asegurar la legibilidad para el estudiante.

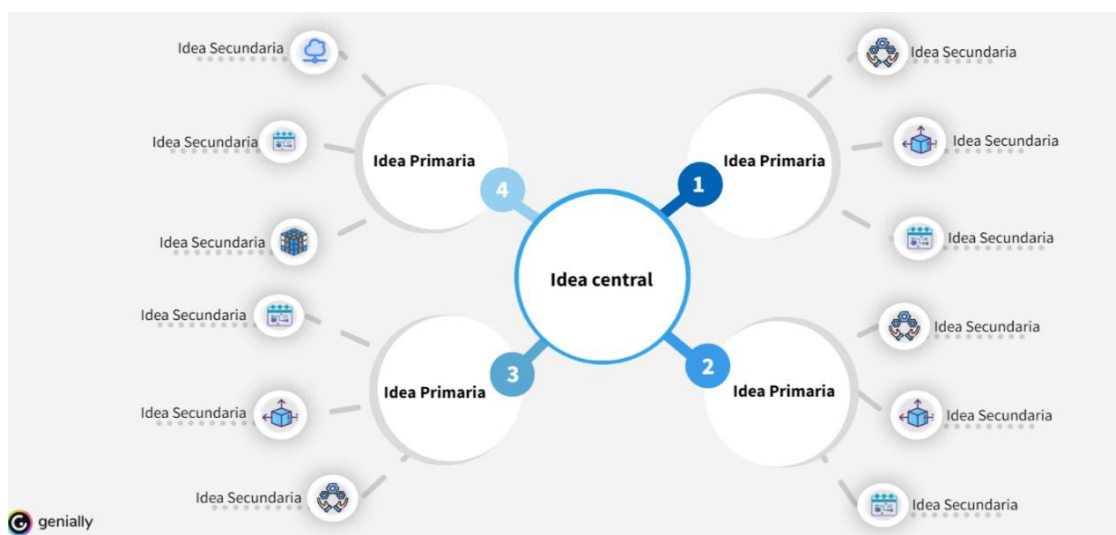
5.2. Dimensiones del resumen grafico

Para garantizar la uniformidad y la correcta integración visual en la plataforma, el tamaño del mapa mental debe ajustarse a las siguientes especificaciones:

- **Ancho:** 900 píxeles.
- **Alto:** 400 píxeles.

900 px

400 px



5.3. Colores del resumen grafico

La paleta de colores del mapa mental está diseñada para diferenciar jerarquías y resaltar la información.



• **Fondo:**

Se utiliza un **color gris claro** como fondo general del mapa mental. Para el fondo de las ideas primarias, se emplea un **color blanco** (Código **#FFFFFF**), el cual está destinado a resaltar la idea central o principal.



El texto también menciona un segundo tono de blanco (Código **#F1F0F1**), que podría usarse en otros elementos de fondo sutiles dentro del mapa para añadir profundidad.

- **Colores Internos:** Para los elementos internos, como las ramificaciones y los nodos, se utilizan diversas tonalidades de **azul y celeste**, que se alinean con la identidad cromática de la universidad:

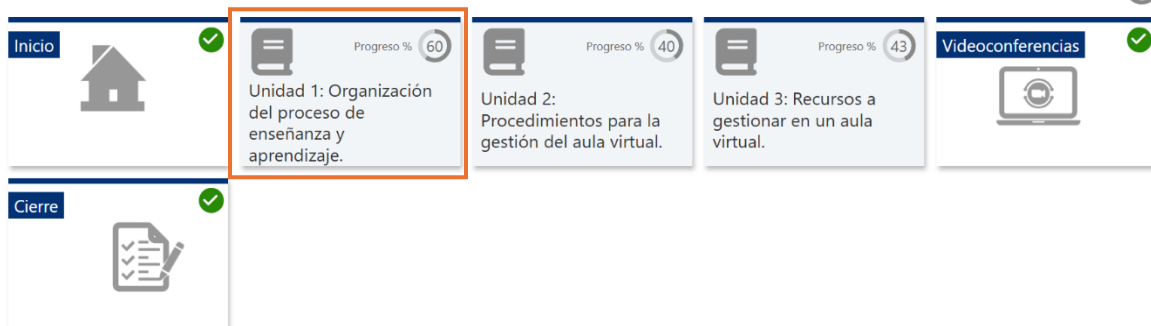
- **Código #30a5e8** 
- **Código #0063b4** 
- **Código #59a7d2** 
- **Código #94cff1** 

Estos colores contribuyen a una visualización armoniosa y distintiva de las ideas y sus relaciones.

5.4. Ubicación y Visualización del resumen grafico

La accesibilidad está definida para integrarse de forma lógica en el flujo de estudio de cada unidad:

- **Ubicación:** El mapa mental se encuentra **dentro de cada unidad** del aula virtual.



- **Acceso en Lecciones:** Al entrar a una unidad, el mapa se localiza específicamente en la **última lección**, en la **última página al finalizar dicha lección**. Esta ubicación estratégica asegura que el estudiante consulte el resumen visual una vez que ha recorrido todo el contenido de la lección, facilitando la síntesis y el repaso final.

Resumen gráfico de la unidad 1



5.5. Tipografía del resumen grafico

La tipografía Open Sans es una tipografía humanista sans-serif ampliamente utilizada en el diseño web debido a su alta legibilidad en pantallas y tamaños pequeños, será utilizada para los títulos de la etiqueta principal.

Open Sans

**Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
123456789**

Open Sans light

abcdefghijklmnopqrstu
vwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789

La tipografía Roboto es la fuente oficial de Gob.pe y está orientada a la fácil lectura, será utilizada para los subtítulos de la etiqueta principal.

Roboto

abcdefghijklmnopqrstu
vwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789

Roboto condensed

abcdefghijklmnopqrstu
vwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
YZ 0123456789

Qr general con el elemento editable del mapa mental para uso de las unidades, únicamente para el personal.



5. Mapa de ponderaciones

El mapa de ponderación es una herramienta esencial en el proceso educativo de UAGRM Virtual, diseñada para proporcionar a los estudiantes una guía clara y transparente sobre cómo se evaluarán las actividades durante la gestión académica. Este mapa comunica el valor específico de cada componente evaluativo, lo que facilita una planificación y organización efectiva de los esfuerzos del estudiante.

5.1. Elementos y Estructura Visual del Mapa de Ponderación

El diseño del mapa de ponderación está estructurado visualmente para presentar la información de manera organizada y comprensible.



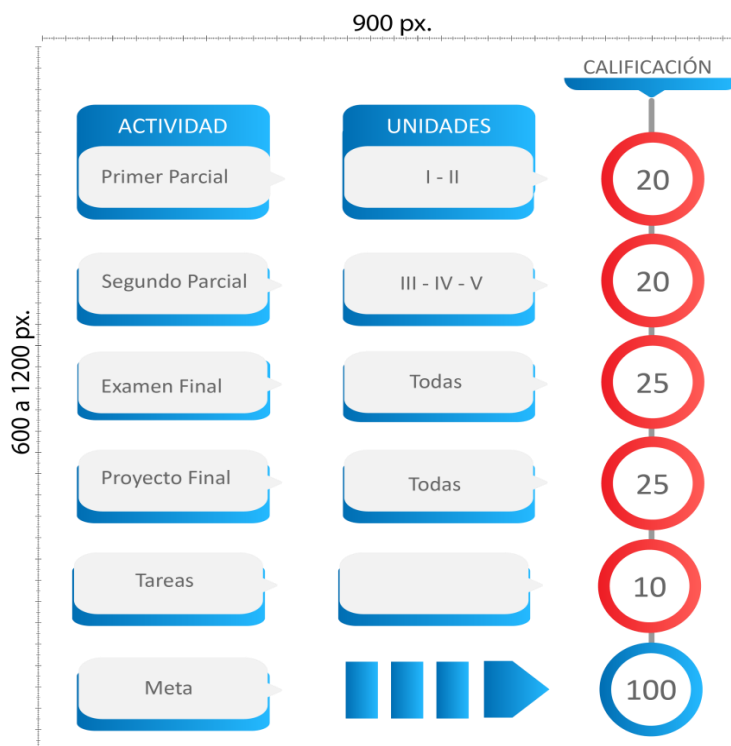
- **Columnas Clave:** Se compone de tres columnas principales:
 - **Actividad:** Detalla las tareas o evaluaciones específicas.
 - **Unidades:** Indica a qué unidades temáticas corresponde cada actividad.
 - **Calificación:** Muestra el valor o peso de cada actividad en la nota final.

- **Diseño de Flechas para Notas:** Las columnas están diseñadas con un estilo que evoca flechas para notas, lo que sugiere una progresión y relación entre los elementos y sus valores.
- **Componentes Gráficos:** Para la composición de su diseño, se emplean rectángulos con esquinas suavizadas y formas circulares, que contribuyen a una estética moderna y amigable.

5.2. Dimensiones del Mapa de Ponderación

Para asegurar una visualización adecuada y uniforme en la plataforma, el tamaño del mapa de ponderación debe ajustarse a las siguientes especificaciones:

- **Ancho:** 900 píxeles.
- **Alto:** Se establece un rango flexible de **600 a 12000 píxeles**, permitiendo adaptabilidad según la cantidad de actividades a ponderar sin comprometer la legibilidad.



5.3. Colores del Mapa de Ponderación

La paleta de colores del mapa de ponderación está diseñada para ser coherente con la identidad visual de UAGRM Virtual, utilizando degradados y tonos específicos.

- **Diseño de Fondo:** Para el fondo del mapa, se utiliza un **degradado entre el color celeste y azul**. Esto crea una profundidad visual y un contraste suave. Los códigos de color específicos para este degradado son **#006EB3** y **#24B9FF**.



- **Elementos Internos:** Para los elementos internos que representan las actividades o sus calificaciones, se utilizan los códigos de color **#ED1C24** y **#FF5B56**. Estos tonos de rojo y naranja se usan para resaltar datos importantes, captando la atención del usuario hacia la información crítica de la evaluación.



5.4. Ubicación y Visualización del Mapa de Ponderación

La accesibilidad del mapa de ponderación está integrada lógicamente en el flujo de finalización del curso.

- **Ubicación:** En el entorno del aula virtual, el mapa de ponderación se encuentra **dentro de la sección de "Cierre"**, la cual se activa al finalizar las unidades didácticas.



- **Acceso Detallado:** Al dar clic en la sección "Cierre", se despliega una ventana donde se mostrará el mapa de ponderación en su totalidad, junto con los datos correspondientes del aula.

Cierre



La sección de cierre contendrá el mapa de las ponderaciones de la asignatura, los contenidos a ser evaluados, todas las evaluaciones parciales y la evaluación final, restringidas con la fecha y hora del inicio de la actividad.

Esta ubicación estratégica asegura que los estudiantes tengan una visión clara y centralizada de la estructura evaluativa al acercarse al final del curso, lo que les permite gestionar sus expectativas y esfuerzos de manera informada.

5.5. Tipografía de mapa de ponderación

La tipografía Open Sans es una tipografía humanista sans-serif ampliamente utilizada en el diseño web debido a su alta legibilidad en pantallas y tamaños pequeños, será utilizada para los títulos de la etiqueta principal.

Open Sans

**Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
123456789**

Open Sans light

abcdefghijklmnopñopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPÑOPQRSTUVWXYZ
0123456789

La tipografía Roboto es la fuente oficial de Gob.pe y está orientada a la fácil lectura, será utilizada para los subtítulos de la etiqueta principal.

Roboto

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789

Roboto condensed

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
YZ 0123456789



Qr general con el tipo de letra Open Sans accesible para personal.



Qr general con el tipo de letra roboto accesible para personal.

6. Mapa de Video conferencia

El mapa de videoconferencias es una gráfica que ilustra la forma de acceso e interacción durante las sesiones sincrónicas de una materia en UAGRM Virtual. Su diseño busca proporcionar una guía clara y dinámica para que los estudiantes aprovechen al máximo este recurso esencial.

6.1. Elementos y Estructura Visual del Mapa de Videoconferencia

El diseño del mapa de videoconferencias se organiza en torno a tres columnas principales, pensadas para contener la información requerida y facilitar la comprensión del proceso:

- **Sección de Acceso:** Detalla cómo unirse a las videoconferencias.
- **Sección de Participación:** Guía sobre las formas de interacción durante la sesión.
- **Sección de Enlaces:** Proporciona los enlaces directos o grabaciones.



Los elementos gráficos utilizados para la composición de este diseño incluyen rectángulos con esquinas suavizadas, que dan una apariencia moderna y accesible. Además, se incorporan íconos para hacer la infografía más dinámica y facilitar la identificación visual de los conceptos. La inclusión de elementos geométricos circulares para cada contenido contribuye a una estructura visual coherente y atractiva.

6.2. Dimensiones del Mapa de Videoconferencia

Para asegurar una visualización adecuada y uniforme en la plataforma, el tamaño del mapa de videoconferencias debe ajustarse a las siguientes especificaciones:

- **Ancho:** 900 píxeles.
- **Alto:** 4500 píxeles. Esta altura considerable sugiere que el mapa puede detallar un gran volumen de información o múltiples sesiones de videoconferencia a lo largo del curso.



6.3. Colores del Mapa de Videoconferencia

La paleta de colores para el mapa de videoconferencias se centra en tonos que evocan tecnología y claridad.

- **Fondo de Íconos:** Se utilizan varios códigos de color para el fondo de los íconos o elementos clave dentro del mapa, que son:

- **#217FC3** (un azul medio)
- **#4CB79F** (un tono de verde azulado)
- **#4FBED0** (un azul cian)



- #E6E5E5 (un gris muy claro)

Estos colores combinados crean un diseño visualmente atractivo y funcional, donde los diferentes tonos pueden denotar distintas categorías o estados de información.

QR general con el elemento editable del mapa de videoconferencia para uso de las unidades, únicamente para el personal.



6.4. Ubicación y Visualización del Mapa de Videoconferencia

La accesibilidad del mapa de videoconferencias está integrada lógicamente en el entorno del aula virtual.

- **Ubicación Principal:** El mapa de videoconferencia se encuentra **dentro del apartado "Videoconferencias"**. Este apartado está posicionado visualmente al lado de la sección de "Cierre" de las unidades, lo que sugiere su rol como un recurso transversal durante el desarrollo del curso y la finalización de este.



- **Acceso Detallado:** Al dar clic en el apartado "Videoconferencia", se despliega una ventana que mostrará el mapa de videoconferencia en su totalidad, presentando los datos correspondientes del aula. Aunque el texto menciona "mapa de ponderación"

al final, es probable que se refiera a este mapa de videoconferencia en este contexto.

Videoconferencias



Esta ubicación y diseño facilitan que los estudiantes puedan consultar rápidamente las pautas y enlaces para sus sesiones sincrónicas, mejorando la participación y el seguimiento del curso.

6.5. Tipografía de mapa de ponderación

La tipografía Open Sans es una tipografía humanista sans-serif ampliamente utilizada en el diseño web debido a su alta legibilidad en pantallas y tamaños pequeños, será utilizada para los títulos de la etiqueta principal.

Open Sans

**Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
123456789**

Open Sans light

abcdefghijklmnopqrstu
vwxyz
ABCDEFGHIJKLMNŃOPQ
RSTUVWXYZ
0123456789

La tipografía Roboto es la fuente oficial de Gob.pe y está orientada a la fácil lectura, será utilizada para los subtítulos de la etiqueta principal.

Roboto

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789

Roboto condensed

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
YZ 0123456789



Qr general con el tipo de letra Open Sans accesible para personal.



Qr general con el tipo de letra roboto accesible para personal.

7. Iconos para los Mosaicos

El Manual de Diseño Gráfico de UAGRM Virtual establece directrices específicas para los iconos utilizados en los mosaicos del aula, los cuales son fundamentales para la navegación intuitiva y la mejora de la experiencia del usuario. Los cuatro iconos principales han sido meticulosamente ajustados en tamaño y diseño para asegurar una perfecta adecuación a los requisitos de la plataforma virtual. Cada uno ha sido optimizado para garantizar una integración fluida y eficiente, listos para ser añadidos y utilizados en cada mosaico correspondiente.

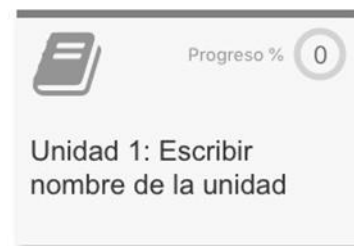
Esta preparación detallada asegura que los iconos no solo posean un atractivo estético, sino que también optimicen la navegación y la interacción del usuario dentro de la plataforma.

Especificaciones de Diseño y Función de los Íconos Principales:

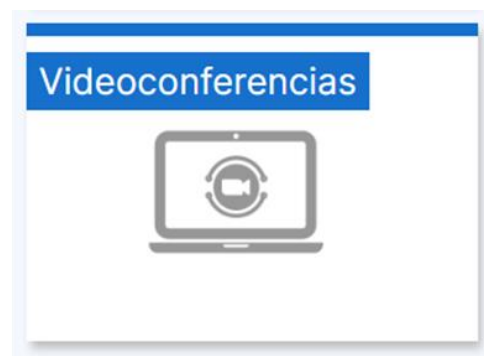
- **Icono de la Casa:** Este icono ha sido cuidadosamente diseñado y optimizado para su uso exclusivo en la plataforma, específicamente para el **mosaico de inicio**. Sirve como un punto de referencia visual claro y consistente, indicando la sección principal o de bienvenida del curso.



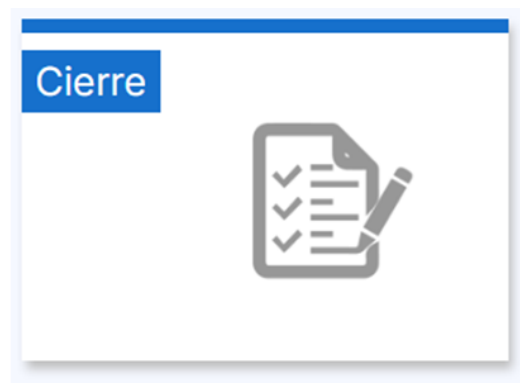
- **Icono del Libro:** Especialmente diseñado y optimizado para su uso exclusivo en el **mosaico de las unidades**. Este icono actúa como un indicador visual claro, guiando a los usuarios directamente a las secciones de contenido educativo y el desarrollo temático del curso.



- **Icono de la Computadora:** Diseñado y optimizado con precisión para su uso exclusivo en el **mosaico de videoconferencias**. Este icono es un marcador visual claro y eficaz, dirigiendo a los usuarios directamente a la sección donde se realizan las sesiones sincrónicas.



- **Icono de la Anotación (o Documento/Lápiz):** Ha sido diseñado y optimizado con precisión para su uso exclusivo en el **mosaico de cierre**. Sirve como un distintivo visual claro y eficaz, indicando a los usuarios la sección donde se encuentran los exámenes finales o proyectos, marcando el fin del ciclo de aprendizaje.



La estandarización y optimización de estos iconos son cruciales para mantener la coherencia visual de la plataforma y facilitar una navegación sencilla y eficiente para todos los estudiantes.



Qr general con el elemento editable del mapa mental para uso de las unidades, únicamente para el personal



DEDTE

Departamento de Educación a Distancia y Tecnología Educativa
UAGRM



Departamento de Educación a Distancia



soportededte@uagrm.edu.bo



Departamento de Educación a
Distancia y Tecnología Educativa