

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO

COMUNICACIÓN SOCIAL

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de: LICENCIADO EN
COMUNICACIÓN SOCIAL**

TEMA:

**REVISTA DIGITAL SOBRE EL PROCESO DE ADMISIÓN PARA LAS
INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN SUPERIOR PÚBLICAS DEL
ECUADOR**

AUTOR:

JEAN PIERRE EGUIGUREN PAZMIÑO

TUTOR:

MARIO ESTEBAN PLAZA TRUJILLO

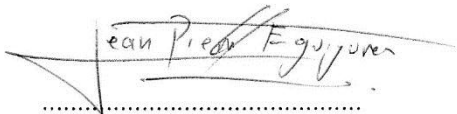
Quito, enero 2016

Cesión de derechos de autor

Yo Jean Pierre Eguiguren Pazmiño con documento de identificación N° 1721921268, manifiesto mi voluntad y cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autor del trabajo de grado titulado: “REVISTA DIGITAL SOBRE EL PROCESO DE ADMISIÓN PARA LAS INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN SUPERIOR PÚBLICAS DEL ECUADOR”, mismo que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciado en Comunicación Social, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En aplicación a lo determinado en la Ley de Propiedad Intelectual, en mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada.

En concordancia, suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

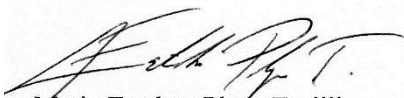


.....
Nombre: Jean Pierre Eguiguren Pazmiño
Cédula: 1721921268
Fecha: 8 de enero 2016

DECLARATORIA DE COAUTORÍA DEL DOCENTE TUTOR/A

Yo declaro que bajo mi dirección y asesoría fue desarrollado el trabajo de titulación *REVISTA DIGITAL SOBRE EL PROCESO DE ADMISIÓN PARA LAS INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN SUPERIOR PÚBLICAS DEL ECUADOR* realizado por JEAN PIERRE EGUIGUREN PAZMIÑO, obteniendo un producto que cumple con todos los requisitos estipulados por la Universidad Politécnica Salesiana para ser considerados como trabajo final de titulación.

Quito, Enero de 2016



Mario Esteban Plaza Trujillo

CI: 0103203626

Carta-Solicitud de información pública.



Oficio Nro. SENESCYT-SNNA-2015-0985-O

Quito, D.M., 17 de junio de 2015

Señor
Jean Pierre Eguiguren Pazmiño
En su Despacho

De mi consideración:

En respuesta al Oficio No. 1721921268 en el cual se solicita disponer del número de aspirantes inscritos en el proceso del 15 de enero al 8 de febrero del 2015 y el número de aspirantes que rinden ENES Marzo 2015. Se procede a revisar las bases de datos SNNA del periodo correspondiente y se remiten los datos en el archivo adjunto.

Con sentimientos de distinguida consideración.

Atentamente,

Mgs. Lorena Elizabeth Araujo Silva

GERENTE DEL SISTEMA NACIONAL DE NIVELACIÓN Y ADMISIÓN - SNNA

Referencia:

- SENESCYT-DDDC-2015-8679-EX

Anexos:

- EGUIGUREN JEAN.pdf
- INFORMACIÓN RESULTADOS ENES MARZO 2015.doc

Copia:

Señor Amliati
Hector David Hinojosa Lara
Analista de Producción SNNA

er

Índice

Introducción	1
1.- Tema de investigación	5
2.- Delimitación	5
3.- Objetivos	5
3.1-Objetivo general	5
3.2-Objetivos específicos	5
4.- Propuesta	6
5.- Metodología	6
6.- Preproducción	7
7.- Financiamiento	10
8.- Cronograma	11
9.- Mapa de Navegación	12
10.- Nombre del producto	13
11.- Ficha técnica del producto	13
12.- Público / usuarios específicos	13
13.- Producción	15
14.- Post – Producción	25
15.- Bocetos	26
16.- Publicación	41

Conclusiones	43
Referencias	44
Anexos	47

Índice de tablas

Tabla 1. Financiamiento actividades del proyecto	10
Tabla 2. Cronograma de actividades	11
Tabla 3. Ficha técnica de la revista digital	13
Tabla 4. Fuentes	14
Tabla 5. Guión multimedia.....	18

Índice de Figuras

Figura 1. Mapa de Navegación	12
Figura 2. Boceto 1	26
Figura 3. Boceto 2	27
Figura 4. Boceto 3	28
Figura 5. Boceto 4	29
Figura 6. Boceto 5	30
Figura 7. Boceto 6	31
Figura 8. Boceto 7	32
Figura 9. Boceto 8	33
Figura 10. Boceto 9	34
Figura 11. Boceto 10	35
Figura 12. Boceto 11	36
Figura 13. Boceto 12	37
Figura 14. Boceto 13	38
Figura 15. Boceto 14	39
Figura 16. Boceto 15	40
Figura 17. Comprensión y tiempo de lectura	41
Figura 18. Estructura Didáctica – visual	42

Índice de Anexos

Anexo 1.....	47
Anexo 2.....	48
Anexo 3.....	49
Anexo 4.....	50
Anexo 5.....	51
Anexo 6.....	52
Anexo 7.....	53
Anexo 8.....	54
Anexo 9.....	55
Anexo 10.....	56
Anexo 11.....	57
Anexo 12.....	58
Anexo 13.....	59
Anexo 14.....	60
Anexo 15.....	61
Anexo 16.....	62
Anexo 17.....	63
Anexo 18.....	64
Anexo 19.....	65
Anexo 20.....	66
Anexo 21.....	67
Anexo 22.....	68

Resumen

El Sistema Nacional de Nivelación y Admisión que a partir de ahora se lo denominará (SNNA), dispone de un producto comunicativo en versión impresa y digital bajo el formato de revista denominada “Guía para el Acceso a la Educación Superior, decídete, tu vocación, tu profesión”. Este producto comunicativo ha sido entregado a la mayoría de los aspirantes a universidades públicas del país, presentando ciertas falencias en su diagramación, emisión y recepción, mismas que han sido corroboradas a través de un diagnóstico comunicacional dirigido por parte de la dirección de Comunicación Social del Sistema Nacional de Nivelación y Admisión, y aplicadas a un grupo focal que se acercaron a pedir información sobre el proceso de inscripción para rendir el examen nacional de educación.

Con el afán de solventar estas necesidades comunicacionales se pretende generar un producto comunicacional hipermedial bajo el formato de revista digital el mismo que estará basado en una navegación lineal de estructura simple similar a las páginas de un libro tradicional y su diagramación comunicacional, estructura metodológica, didáctica y visual permitirá evitar distorsiones en el proceso de recepción del mensaje y generará un verdadero proceso de retroalimentación comunicativa.

Abstract

The new National Grading and Admission System, since now and on will be called (SNNA), has a communicative product that comes in a printed and digital version in the format of a magazine called “Guía para el Acceso a la Educación Superior, decídete, tu vocación, tu profesión”. This communicative product has been given to the majority of aspirants to public universities in the country, showing layout, emission and reception failures, which have been corroborated through a communicational diagnosis directed by the Social Communication Coordination of the National Grading and Admission System, and applied to a central group of people that came in to the institution asking for information about the registration process in order to take the national education exam.

Whit the aim of solving these communicational needs, it is intended to generate a hypermedia communicational product under a digital magazine format which will be set in linear navigation with a simple structure similar to the pages of a traditional book and its communicational design, and methodological, didactic and visual structure, so this will allow to avoid distortions during the message reception process and generate a real feedback communicative process

Introducción

El afán comunicativo de un producto radica en desarrollar una identidad en el público a través de información específica que se genera sobre un tema. La frase de Juan Varela, periodista y consultor de medios señala que “el internet es el gran desafío futuro de la información. Posiblemente el único soporte donde se mantendrá un mercado de información de calidad con el complemento de algunas publicaciones (diarios y revistas) de alta calidad en papel” (Josep, 2015, pág. 24).

En la actualidad se entiende que el acceso a Internet es determinante en el modo de producción y circulación de información, a través de la web se conforma una red de comunicación horizontal transfronteriza que interconecta a distintas personas y lugares.

Esta forma de comunicación ha alcanzado día a día mayor adaptabilidad en el seno social, siendo un canal que unifica y desarticula preconcepciones comunicativas convencionales, formando de esta manera un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, garantizando que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial.

Por otro lado, se entiende que la comunicación es un proceso omnipresente, mismo que tiene que ver mucho con la calidad de la vida humana, con la calidad del funcionamiento de las sociedades, es en este seno social que la comunicación a partir de una necesidad objetiva para intercambiar información.

Así como, en un mundo globalizado del Internet, la generación de los nativos digitales está envueltos en una cultura multimedia, en el que se puede evidenciar

hábitos de acceso a ciertos medios como videos, música, imágenes, que transmiten mensajes y asignan significados diferentes a las palabras. El potencial pedagógico de estos recursos radica no solo en la habitualidad que representan para estos grupos, sino sobre todo en las capacidades expresivas y comunicacionales que condensan dichos recursos.

Sin duda la educación multimedia como aquella que brinda el acceso a nuevas tecnologías a la sociedad contemporánea, permite al alumno “conseguir los conocimientos, destrezas, actitudes necesarias para comunicarse (interpretar y producir mensajes) utilizando distintos lenguajes y medios; desarrollar su autonomía personal y espíritu crítico, lo que les capacitaría para formar una sociedad justa y multicultural” (Gutiérrez, 1997).

Nuestro país no es la excepción, gracias a los efectos de la globalización, en la actualidad se puede tener acceso a un gran abanico de posibilidades interpretativas lo cual genera nuevas reglas y estructuras en las vías de comunicación, a partir de las pre-concepciones establecidas desde los inicios del proceso de formación educativa en miembros que conforman una sociedad multimedial.

En cuanto al proceso de sociabilización de ciertos materiales comunicativos han permitido evidenciar que el problema se genera cuando el usuario tiene cierta libertad en la usabilidad del producto, de esta manera se han generado confusiones o distorsiones en el contenido del discurso comunicativo, perdiendo en si el objetivo de comunicar e informar.

Por otra parte, dentro de la implementación de una estructura metodológica, didáctica y visual se tiene claro que “los signos son una forma de simplificar y concretar la realidad para hacerla entendible y lógica en el pensamiento”. (Eco, 2000).

Tomando en cuenta el devenir del tiempo, el alto consumo de medios y la saturación de mensajes mediáticos en los mismos, se deriva que los jóvenes emplean más horas consumiendo contenidos en internet, que por su alto nivel de accesibilidad se encuentran vulnerables a diversos códigos informativos.

Ahora pues, el reto radica precisamente en el origen del contenido, en esa delgada línea de la responsabilidad social, que permita generar productos de carácter educocomunicativo, que estén apuntados a informar, orientar, educar, entretener y concientizar.

Es menester recordar la capacidad que tienen los medios de influir en las percepciones, creencias y actitudes de cada ser humano.

La escuela ha perdido la exclusividad como agente educativo y socializante. Los medios no sólo informan, forman y entretienen, sino que los medios definen su programación y contenidos según predomine uno de estos objetivos sobre los otros. También ofrecen modelos del mundo, estilos de vida, formas de ver y entender la sociedad, así como patrones de identificación que suponen un material imprescindible para ser integrados en la educación del ciudadano del siglo XXI. (Departamento TIC del CRIF " Las Acacias", 2008).

En esta perspectiva la información circula en todas las direcciones y se diversifica de manera exponencial; Pues bien, el reto es generar información que pueda resultar útil al público que va dirigido.

Las fuentes de información se incrementan y lanzan sus productos en una cacofonía multiplicadora, por lo que será necesario establecer criterios de verificación y credibilidad al enfrentarse a nuevos mensajes, que permitan

lidar entre la incertidumbre y la sobreabundancia de la información (Lara, 2006, pág. 2).

El concepto rector de (Lara, 2006) señala que al situar al ciudadano como eje de la sociedad supone crear una verdadera democracia participativa y superar el despotismo ilustrado de los poderes económicos, políticos y mediáticos que mantienen su poder gracias a la pasividad atribuida a las figuras de consumidor, público y audiencia.

Desde esta perspectiva y en acuerdo con lo antes señalado se trata pasar de una comunicación/educación para el público, pero sin el público a una comunicación/educación para el ciudadano con el ciudadano.

1.- Tema de investigación

Revista digital sobre el proceso de admisión para las instituciones de educación superior públicas del Ecuador.

2.- Delimitación

Punto tención a la ciudadanía de la Secretaria de Educación Superior Ciencia Tecnología de ae Innovación, ubicado en la ciudad de Quito, Pichincha, en la calle Whymper E7-37 y Alpallana.

3.- Objetivos

3.1-Objetivo general

- Elaborar una revista digital para guiar a los postulantes sobre el proceso de admisión para las instituciones de educación superior públicas del Ecuador.

3.2-Objetivos específicos

- Resumir la estructura comunicacional del proceso de admisión y nivelación de las instituciones de educación superior públicas del Ecuador, en un instructivo educomunicacional.
- Dividir el mecanismo que mantiene el sistema nacional de nivelación y admisión en cinco etapas para la conducción de un proceso de retroalimentación comunicacional.
- Implementar una estructura metodológica, didáctica y visual a través de la utilización de ilustraciones e infografías para la fácil comprensión de contenidos.

4.- Propuesta

Con todas estas consideraciones establecidas el producto comunicativo se concentra en la realización de las fases correspondientes a la producción de la Revista digital sobre el proceso de admisión para las instituciones de educación superior públicas del Ecuador, En cuanto a la construcción del producto comunicacional hipermedial se plantea un esquema de navegación lineal mediante la elaboración de estructuras simple tal como la diagramación de las páginas de un libro físico. De tal manera que el usuario final pueda acceder a una determinada página, o simplemente revisar el contenido según el orden propuesto. Visto desde la perspectiva “Es especialmente útil si deseamos que el usuario siga un itinerario fijo y guiado sin posibilidad de acceder a otras páginas que pudieran distraerle” (Posada, 2008).

5.- Metodología

La metodología de investigación apropiada para la recolección de información para la elaboración de la revista digital fueron las siguientes:

Investigación descriptiva: Implementada para poder describir y detallar todos los componentes principales de la realidad que refleja el proceso de ingreso a las instituciones de educación superior públicas del Ecuador.

Investigación explicativa: Durante el proceso de desarrollo del producto comunicativo no sólo se pretendió describir el problema de accesibilidad y comprensión de los pasos a seguir para ingresar a una institución de educación superior, si no que mediante esta investigación encontramos los factores que conforman la problemática de difusión de la información.

Investigación sincrónica: Fue utilizada para delimitar los acontecimientos relacionados en el proceso de inscripción y rendición del examen de educación superior en un periodo determinado entre enero y febrero 2015.

Investigación cuantitativa: En la ciudad de Quito en el punto de atención a la ciudadanía de la Secretaria de Educación Superior Ciencia Tecnología e Innovación se realizó una encuesta de 100 ciudadanos para poder procesar y medir con datos reales el tiempo de lectura estimado y nivel de comprensión de contenido y estructura.

6.- Preproducción

Es la fase más importante en el desarrollo de un producto comunicativo, la misma que parte desde las conceptualizaciones teóricas que delimitan la parte estética y comunicacional del producto.

En primera instancia se considera a la usabilidad que es un término nacido en el entorno informático que, con el pasar del tiempo se ha popularizado, se usa para medir la facilidad de uso de un producto o servicio, la revista digital tendrá como premisas cuatro de las diez reglas de usabilidad propuestas por Jakob Nielsen:

- Relación entre el sistema y el mundo real: el sistema debería hablar el lenguaje de los usuarios mediante palabras, frases y conceptos que sean familiares al usuario, más que con términos relacionados con el sistema. Seguir las convenciones del mundo real, haciendo que la información aparezca en un orden natural y lógico.
- Prevención de errores: mucho mejor que un buen diseño de mensajes de error es realizar un diseño cuidadoso que prevenga la ocurrencia de problemas.

- Reconocimiento antes que recuerdo: se deben hacer visibles los objetos, acciones y opciones, El usuario no tendría que recordar la información que se le da en una parte del proceso, para seguir adelante. Las instrucciones para el uso del sistema deben estar a la vista o ser fácilmente recuperables cuando sea necesario.
- Estética y diseño minimalista: los diálogos no deben contener información que es irrelevante o poco usada. Cada unidad extra de información en un diálogo, compite con las unidades de información relevante y disminuye su visibilidad relativa.

Por otra parte, y afines a la consecución del producto se tiene como arista a la educomunicación la misma que en su legado incluye:

Todas las formas de estudiar, aprender y enseñar, a todos los niveles y en toda circunstancia, la historia, la creación, la utilización y la evaluación de los medios de comunicación como artes prácticas y técnicas, así como el lugar que ocupan los medios de comunicación en la sociedad, su repercusión social, las consecuencias de la comunicación mediatizada, la participación, la modificación que producen en el modo de percibir, el papel del trabajo creador y el acceso a los medios de comunicación (Aire Comunicación , pág. 2).

De esta manera y en consecuencia de lo citado se plantea que la revista digital cumpla con una función educomunicativa, la que esté orientada a la visibilización del sujeto como actor principal en un proceso de comunicación, entendiendo el papel principal de los medios en la sociedad en general y el uso de los medios en los procesos de aprendizaje.

Partiendo de que todo acto humano es una forma de comunicación, y de que los medios de comunicación ocupan un lugar principal en nuestra sociedad se pretende instaurar a la educomunicación, “como una herramienta imprescindible para que estas realidades proyecten todo su potencial en beneficio del ser humano”. (Aire Comunicación , pág. 2).

Finalmente, y como última arista se tiene la preconcepción de identidad, la misma que:

Considera el carácter referencial de las identidades para indicar el nivel de relevancia que ciertos actos o categorías ocupan en las prácticas sociales de los sujetos, la identidad nacional no solo definiría coyunturalmente a quienes conforman el “nosotros” frente a los “otros”. La pertenencia al grupo, sustentada en la aceptación de valores, símbolos, pautas de comportamiento, objetos, intereses, etc., que indistintamente se consideran comunes, posibilitarían en mayor o menor medida la acción social, en este caso el desarrollo del Estado nacional como objetivación político – administrativa (Traverso, 1998).

Un producto comunicativo que parte desde su génesis visibilizando al otro y emitiendo fundamentalmente lo necesario para generar procesos comunicacionales, garantiza una verdadera retroalimentación y praxis social.

De esta manera el producto comunicacional focaliza las dinámicas sociales latentes en la actualidad.

Es entender la dinámica actual de oferta de productos, como un momento histórico donde, de los procesos de mercadeo y producción masivos se evoluciona hacia un futuro más acorde a las necesidades individuales,

entendiendo este enfoque como una de las dos posibilidades: por un lado está la producción para mercados globales, tratándose de “más de lo mismo” [...] y por otra parte la satisfacción real de necesidades individuales (Uribe, pág. 3).

7.- Financiamiento

Tabla 1. Financiamiento actividades del proyecto

FINANCIAMIENTO		
ACTIVIDAD	RUBROS	VALOR
SUMINISTROS	Impresiones	4.00
	Teléfono	20
LOGISTICA	Computador	105
	Movilización	15
	Alimentación	250
ARANCELES UNIVERSITARIOS	Matricula y colegiatura	590
	Solicitud	1
DISEÑO DEL PRODUCTO	Software	50
	Jefe de proyecto	1600
	Redactor	600
	Diseñador gráfico	1200
TOTAL DEL PROYECTO		4431
IMPREVISTOS		300
SUMA TOTAL DEL PROYECTO		4731,00

Fuente: Elaborado por Jean Pierre Eguiguren

8.- Cronograma

Tabla 2. Cronograma de actividades

Actividades	MAYO		JUNIO		JULIO		AGOSTO		SEPTIEMBRE		OCTUBRE		DICIEMBRE
	04 AL 13	18 AL 27	01 AL 10	15 AL 24	06 AL 15	20 AL 29	3 AL 12	17 AL 26	02 AL 14	23 AL 30	05 AL 14	19 AL 29	02 AL 11
Recolección de información	X												
Sistematización de contenidos		X											
Bosquejo para revista			X										
Organización de temas				X									
Selección de personajes					X								
Bosquejo de personajes						X							
Bosquejo de personajes con diálogos							X						
Bosquejo de fondos para revistas								X					
Diseño y animación personajes y diálogos									X				
Diseño y animación de fondos para revista										X			
Animación completa de la revista											X		
Revisión y Correcciones de productos												X	
Revisión de ensayo													X
Presentación final del Producto y Ensayo													X

Fuente: Elaborado por: Jean Pierre Eguiguren

9.- Mapa de Navegación

Figura 1. Mapa de Navegación

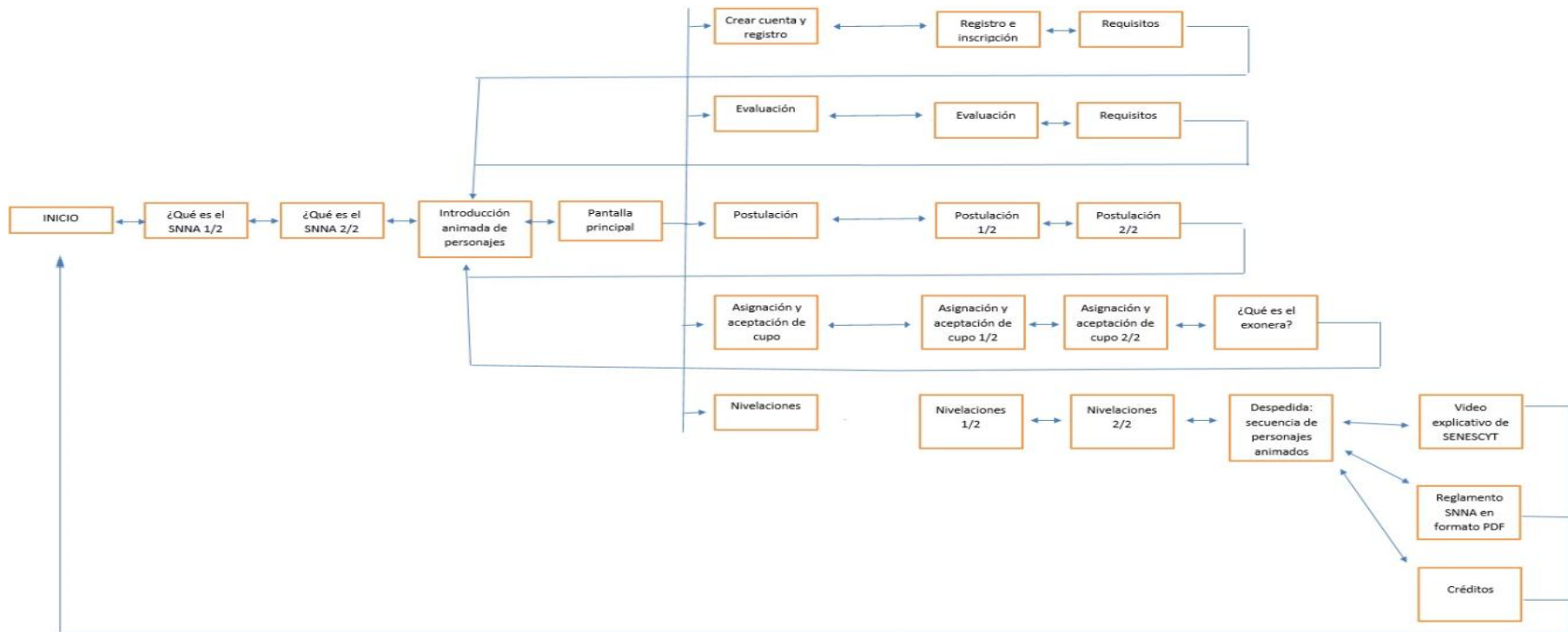


Figura 1. Representación esquemática de la estructura del hipertexto

10.- Nombre del producto

Alma Mater: Hace una referencia metafórica a una institución de educación superior, en este caso a la universidad que provee conocimiento al estudiante. De esta manera el nombre dado a la revista facilitara la promoción y difusión.

11.- Ficha técnica del producto

A continuación, se incluye las características y especificadas relevantes en la producción de la revista digital.

Tabla 3. Ficha técnica de la revista digital

FICHA TÉCNICA	
NOMBRE DEL PRODUCTO:	ALMA MATER
FORMATO:	DIGITAL - ACTION SCRIPT 3.0
PLATAFORMA DE VISUALIZACIÓN:	WEB/FLASH SWF
RESOLUCIÓN:	1024px x 768 px
AUTOR:	JEAN PIERRE EGUIGUREN PAZMIÑO
AÑO DE PRODUCCIÓN:	QUITO, 2015

Fuente: Elaborado por: Jean Pierre Eguiguren

12.- Público / usuarios específicos

En la actualidad los jóvenes se interesan y fascinan por lo nuevo, sumergidos en un mundo de tecnología, brindándoles una enorme oportunidad desde lo cognitivo.

Los usuarios finales de la revista alma mater son hombres y mujeres en edades comprendidas entre los 15 a 24 años de edad con perfil ocupacional de estudiantes secundarios que están cerca de culminar su bachillerato en Ecuador, que estén familiarizados con productos digitales que presenten un contenido simple, claro conciso y un alto nivel de calidad gráfica.

El Ciudadano busca también un producto portátil fácil de trasportar, algunos se preocupan por el medio ambiente y su entorno, de esta forma la revista Alma Mater es una buena opción para ahorrar papel.

Tabla 4. Fuentes

Fuentes	Primarias	Documentales	Especializadas
Documentos originales “Acuerdo 2014-020-A”	x		
Entrevistas “Ing. Luis Hernán Aguilar” Supervisor punto de atención a la ciudadanía	x		
Sistema Nacional de Nivelación y Admisión	x		
Documentos originales “Información pública sobre ciudadanos inscritos para rendir el ENES”	x		
Artículos de revistas		x	x
Libros de texto	x		x
Artículos de Noticias		x	
Encuestas	x		

Fuente: Elaborado por: Jean Pierre Eguiguren

13.- Producción

En esta fase se ejecuta los parámetros establecidos en el proceso de la preproducción el mismo que es el resultado de una investigación previa que satisface una necesidad comunicacional.

Partimos de la conceptualización del producto, muchas son las certezas al hablar sobre el diseño semántico, las mismas que se instauran en “ser consiente del sentido de los objetos, de su significado, de sus relaciones semánticas, y además expresarlo en forma de un producto, hacerlo inteligible simbólicamente a los otros” (Krippendorff, 1990, pág. 34), de aquí se tiene que el ser humano en su proceso de lectura, interpreta los signos, pero esa lectura se ve mediada por la cultura, los valores, la ideología, por la moral, por todos aquellos aspectos que determinan al ser social.

En este sentido la revista digital sobre el proceso de admisión para las instituciones de educación superior públicas del Ecuador, estará dividida en cinco pasos, las mismas que facilitan el proceso cognitivo y la retroalimentación inmediata, incluyendo en cada etapa infografías e ilustraciones necesarias que facilitan el entendimiento y la relación inmediata con lo cotidiano.

“Los diseñadores de revistas interactivas tienen que establecer y clasificar la información en categorías según el contenido y señalarla de una forma clara y amena” (Valdivieso, 2014, pág. 68). Por lo mismo hay que estar conscientes de la gran importancia que adquiere el diseñador en la generación de nuevos contenidos digitales en este caso específicamente para la revista digital interactiva.

El uso de la animación y en nuestro caso la personificación de un avatar, que viene a ser una representación gráfica generalmente humana, la misma que se asocia a un usuario para su

identificación, en nuestro caso de estudio la representación de dos estudiantes, hombre y mujer permiten generar un sentido de pertenencia que se encuentra basado en un proceso de inclusión e igualdad, su presencia dentro de la revista digital genera reconocimiento antes que recuerdo, donde se hacen visibles los objetos, acciones y opciones.

Si bien es cierto este producto parte de la necesidad de poder comunicar mejor, no está alejado de lo que en la actual coyuntura se maneja y es en la producción de productos comunicativos apegados a los principios de la Ley Orgánica de Comunicación, misma que en su base central plantea generar productos de calidad y que generen sentidos de pertenencia y sean de estricto carácter incluyentes.

Es importante señalar que en la mayoría de productos que se han ofertado virtualmente predomina el modelo de transmisión de información. “Los ambientes «virtuales» de aprendizaje permanecen estáticos, continúan centrados en los mecanismos de distribución de datos, carecen de la interactividad, no tienen en cuenta la colaboración de edición ni tampoco el aprendizaje construido y conectado” (Aparici & Silva, 2012, pág. 7).

La revista digital parte de romper esos esquemas tradicionales, invitando al usuario a involucrarse en un ambiente mucho más natural y de fácil reconocimiento, el mismo que por sus colores de ambientación hacen que el usuario respire en una atmosfera semejante a la habitual. El uso de colores grises hace que psicológicamente el naranja predomine y genere sentido de seguridad y confianza y aporte con elegancia y estilo vanguardista.

En el diseño de la comunicación visual el objetivo principal de un producto “es transmitir el mensaje para el cual fueron creados mediante un estilo visualmente atractivo, sugestivo, motivador y envolvente, haciendo uso de recursos propios del diseño como lo son las imágenes fijas, las ilustraciones, las animaciones, el video, entre otros” (Zapata, y otros, pág. 16).

En consecuencia, los recursos como el texto y los diálogos de la revista no contienen información irrelevante o poco usada. Por ello cada una de las etapas ofrece información de primer orden que ayuda al proceso de retroalimentación. Se utiliza como fondo el color blanco en contraste con un bloque en negro y como apoyo iconográfico una transparencia de una imagen que hace alusión al apartado del que se está hablando.

La estructura básica del diseño de la revista digital satisface enormemente el hecho de poder acceder a una información que sea rápida y concisa para el usuario, este podrá generar con facilidad el proceso de retroalimentación y retentiva de información.

Los diálogos estructurados mediante un guion multimedia nos permite clasificar y seleccionar de mejor manera los textos que son capaces de comunicar. Así mismo se tiene presente la selección de recursos informativos que van a formar parte de la interfaz tal como infografías e ilustraciones.

Los recursos sonoros aplicados en el producto aportan a la concentración del usuario dentro de la experiencia multimedial.

Bajo las premisas del comunicar de una manera rápida y eficaz se acopla a la revista digital un video de carácter informativo mismo que refuerza las ideas bases planteadas al inicio de los pasos, este video actúa como una ayuda memoria que facilita la retentiva audiovisual y sigue la misma estructura estética de la revista el uso de personajes animados a través de ilustraciones.

Tabla 5. Guión multimedia

Nro.	Contenido textual por unidad informativa pantalla	Indicaciones integración		Necesidades técnicas			
		Explicación	Eventos	Ilustración	Fotografía	Animación	Producción Audiovisual
1	ALMA MATER: Sistema Nacional de Nivelación y Admisión.	Visualización de la pantalla inicial del producto, con splashscreen	Hacer clic para avanzar de página	Interfaz gráfica de usuario	X	-	-
2	¿Qué es el SNNA? Una de las políticas públicas actuales del gobierno ecuatoriano fue crear el Sistema Nacional de Nivelación y Admisión (SNNA) con el afán de democratizar el acceso a la educación superior, ya que antes de la implementación de este sistema, el ingreso a la universidad tenía un proceso lleno de largas filas, palanqueos, coimas o incluso ser parte de algún movimiento político.	Aparición de texto por fade in	Hacer clic para avanzar de página	Interfaz gráfica de usuario	X	-	-

3	¿Qué es el SNNA? El objetivo del Sistema Nacional de Nivelación y Admisión es promover y garantizar la igualdad de oportunidades, la meritocracia, equidad y transparencia en el acceso a la Educación Superior pública.	Aparición de texto por fade in	Hacer clic para avanzar de página	Interfaz gráfica de usuario	X	-	-
4	Introducción animada de personajes	-	Hacer clic para avanzar de página	Interfaz gráfica de usuario	-	Animación 2D personajes con audio	Animación 2D personajes con audio
5	Indicaciones del personaje: Vamos hacer clic en la opción crear cuenta y registro.	-	Hacer clic para avanzar de página	Interfaz gráfica de usuario	-	Animación 2D personajes con audio	Animación 2D personajes con audio

6	<p>Registro e inscripción:</p> <p>Este paso solo se lo realiza una sola vez. Ingresar a www.sнна.gov.ec. Llena la información que el sistema solicita. Para activar tu cuenta ingresa a tu correo personal y haz clic en el enlace enviado. Ingresa a tu cuenta del SNNA con tu usuario y clave. Registra los datos para formalizar tu inscripción y verifica que la información ingresada sea la correcta, No olvides guardar la información. Recuerda llenar la encuesta de contexto para finalizar tu inscripción. Una vez inscrito no te olvides de imprimir tu comprobante de inscripción porque te habilita para dar el ENES.</p>	Aparición de texto por fade in	Hacer clic para avanzar de página	Interfaz gráfica de usuario	X	-	-
7	<p>Requisitos:</p> <p>Ser bachiller o estar cursando el último año de bachillerato. Cedula de ciudadanía vigente. Tener una cuenta de correo electrónica activa.</p>	Aparición de texto por fade in	Hacer clic para avanzar de página	Interfaz gráfica de usuario	X	-	-
8	<p>Indicaciones del personaje:</p> <p>Hasta ahora esta entendido el registro en el SNNA ¿verdad? veamos ahora como como se evalúa.</p>	-	Hacer clic para avanzar de página	Interfaz gráfica de usuario	-	Animación 2D personajes con audio	Animación 2D personajes con audio

9	<p>Evaluación:</p> <p>Tu comprobante de recinto te habilita para dar el ENES.</p> <p>ENES es el examen para la educación superior un instrumento de exploración que evalúa tus aptitudes básicas para el aprendizaje. Recuerda no es un examen de conocimientos si no de aptitud</p> <p>Puedes prepararte en nuestra plataforma gratuita “plataforma joven” en nuestra página web.</p> <p>Aplicación del ENES tiene una duración de dos horas.</p> <p>Luego del ENES deberás estar pendiente para conocer la calificación que obtuviste mediante tu cuenta del SNNA.</p>	Aparición de texto por fade in	Hacer clic para avanzar de página	Interfaz gráfica de usuario	X	-	-
10	<p>Requisitos:</p> <p>Lleva tu cedula original</p> <p>2 lápices 2b un sacapuntas</p> <p>Y tu comprobante de recinto.</p>	Aparición de texto por fade in	Hacer clic para avanzar de página	Interfaz gráfica de usuario	X	-	-
11	<p>Indicaciones del personaje:</p> <p>¡Qué bien ya rendí el ENES! No me fue mal la verdad ahora voy a escoger la carrera que siempre quise seguir.</p>	-	Hacer clic para avanzar de página	Interfaz gráfica de usuario	-	Animación 2D personajes con audio	Animación 2D personajes con audio

12	<p>Postulación:</p> <p>Si tu puntaje en el ENES es mayor o igual a 601 estas habilitado para postular a la carrera de tu interés, pero si quieres seguir carreras de medicina o docencia necesitaras mínimo 800 puntos.</p> <p>Antes de postular te recomendamos seguir los siguientes consejos:</p> <p>Selección de carrera e institución de educación superior es una decisión personal, analiza bien las opciones que escogerás.</p>	Aparición de texto por fade in	Hacer clic para avanzar de página	Interfaz gráfica de usuario	X	-	-
13	<p>Postulación:</p> <p>Momento de postular podrás seleccionar de una a 5 opciones de forma voluntaria, no es necesario elegir las 5 opciones.</p> <p>Infórmate de la oferta académica en nuestra página web.</p> <p>Recuerda solo tú decides.</p>	Aparición de texto por fade in	Hacer clic para avanzar de página	Interfaz gráfica de usuario	X	-	-
14	<p>Ten presente que el SNNA realiza la asignación de cupos en base a tu selección, la calificación del ENES como criterio meritocrático y la disponibilidad de cupos habilitados para cada convocatoria nacional, una vez realizada la postulación no podrás realizar ningún cambio.</p> <p>Si no obtuviste ningún cupo puedes participar en el proceso de re postulación y escoger nuevamente tres opciones, considerando tus intereses y potenciales.</p>	Aparición de texto por fade in	Hacer clic para avanzar de página	Interfaz gráfica de usuario	X	-	-

15	Aquellos estudiantes que hayan obtenido y aceptado un cupo podrán rendir de forma voluntaria el examen EXONERA.	Aparición de texto por fade in	Hacer clic para avanzar de página	Interfaz gráfica de usuario	X	-	-
16	¿Qué es el EXONERA? El EXONERA es un examen que explora los conocimientos mínimos que debes manejar para vincularte con éxito al primer año de universidad. Si aceptaste rendir este examen recuerda imprimir el comprobante de aceptación para presentarte a rendirlo. Si apruebas el EXONERA ingresarás directamente a primer nivel, caso contrario podrás matricularte en la nivelación de carrera	-	Hacer clic para avanzar de página	Interfaz gráfica de usuario	-	Animación 2D personajes con audio	Animación 2D personajes con audio
17	Indicaciones del personaje: Pues bien, ahora ¿y si yo no obtuve el cupo Gaby que otra opción tengo? Personaje: te muestro en seguida solo estamos a un clic	Aparición de texto por fade in	Hacer clic para avanzar de página	Interfaz gráfica de usuario	X	-	-
18	Nivelaciones: Una vez aceptado el cupo deberás efectivizar tu matrícula en el tiempo determinado. Acércate a la institución de educación superior en donde obtuviste el cupo para conocer tu horario y los requisitos que deberás presentar. El siguiente paso es aprobar la nivelación de carrera, de esa manera ingresarás al primer nivel.	Aparición de texto por fade in	Hacer clic para avanzar de página	Interfaz gráfica de usuario	X	-	-

19	<p>Nivelaciones:</p> <p>Si no aceptaste el cupo o tu puntaje no te permitió obtenerlo puedes aceptar voluntariamente la nivelación general</p> <p>El SNNA te informará la institución, jornada y fecha de inicio, este curso te permitirá rendir nuevamente el ENES en mejores condiciones</p> <p>Los estudiantes que no obtuvieron un cupo podrán también postular por los cupos liberados.</p> <p>Salen ambos personajes y se despiden:</p> <p>Tienes varias alternativas para acceder a la educación superior, lo único que se requiere es decisiones merитadas y vocación.</p> <p>Tú haces el presente.</p>	-	Hacer clic para avanzar de página	Interfaz gráfica de usuario	-	Animación 2D personajes con audio	Animación 2D personajes con audio
----	--	---	-----------------------------------	-----------------------------	---	-----------------------------------	-----------------------------------

Fuente: Elaborado por: Jean Pierre Eguiguren

14.- Post – Producción

Se basa en la estructura técnica y el uso de distintos recursos de *software* para la consecución del mismo.

Se utiliza un procesador de gráficos como herramienta principal para el diseño y diagramación de la plataforma y de los ambientes internos. Para la animación de los *avatares* se utiliza software especializado en la construcción de secuencias de imágenes en movimiento, que nos permite en una línea de tiempo mezclar el video y el audio de la animación.

Así mismo el video utilizado se encuentra bajo la compresión de Mp4 con un códec H264 que permite tener una visualización óptima en el momento de la proyección.

La base sonora esta generada bajo bibliotecas musicales de libre uso y comprimidas al igual que la locución en formato mp3 a 320 kbps x segundo.

Para el ensamblaje global del producto se utiliza herramientas de autoría de productos interactivos e hipermediales.

Con todas estas consideraciones técnicas se consolida la realización de la revista digital con una estructura hipermedial, misma que está basada en una navegación lineal, de estructura simple, similar a las páginas de un libro tradicional.

15.- Bocetos

Figura 2. Boceto 1

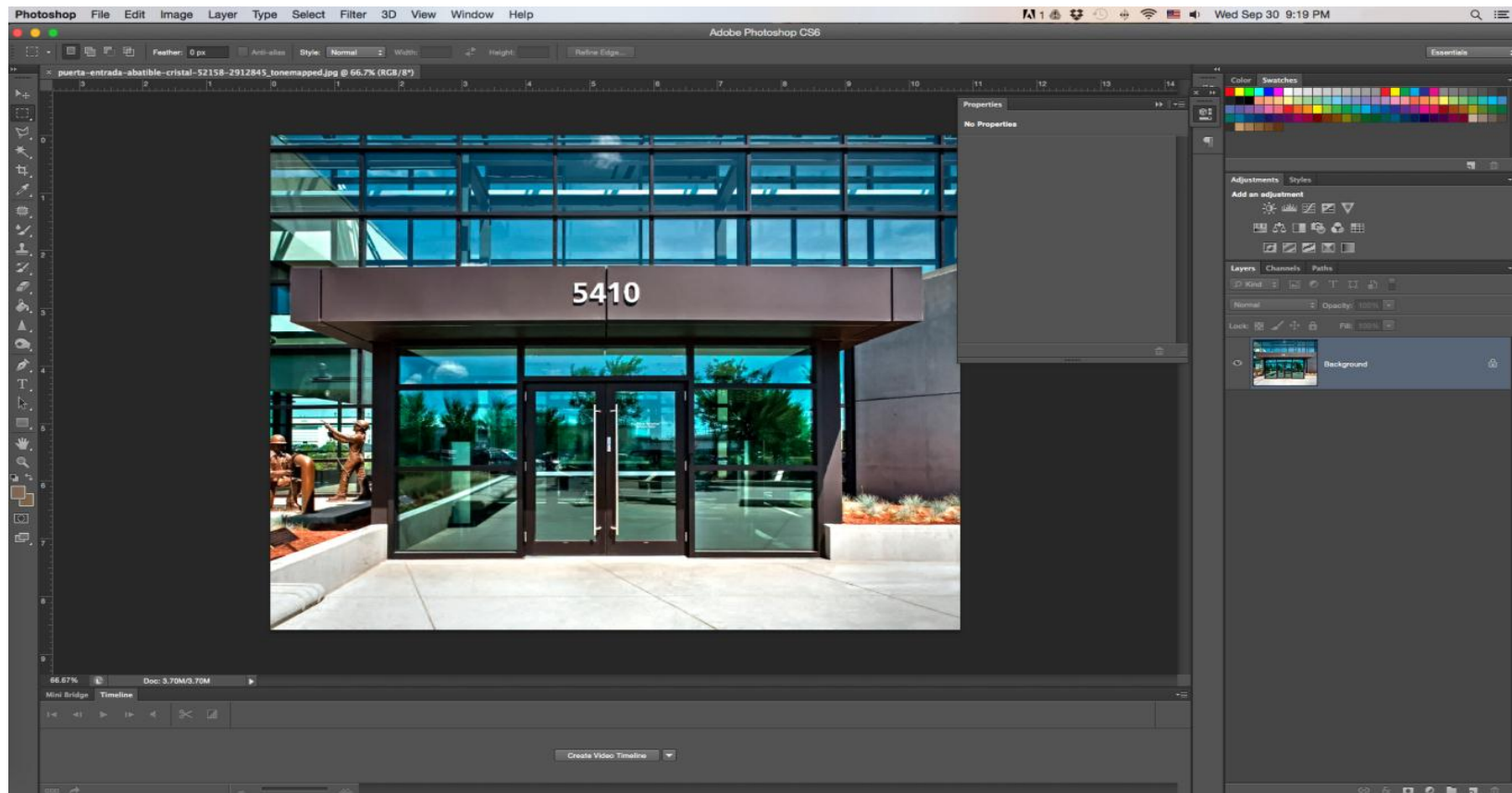


Figura 2. Creación y aplicación de personajes en superposición de capas basados en línea de tiempo e interfaz.

Figura 3. Boceto 2

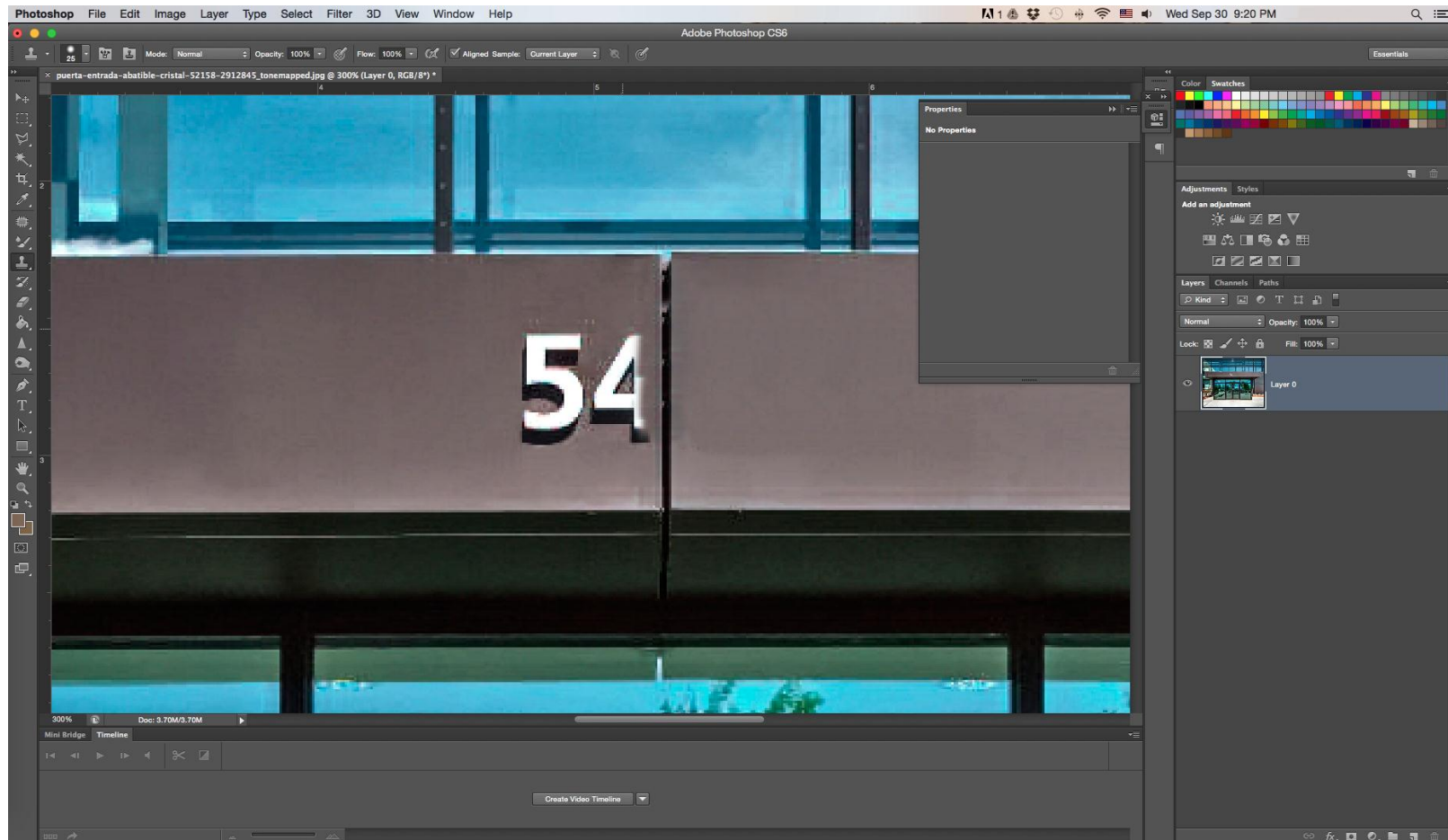


Figura 3. Creación y aplicación de personajes en superposición de capas basados en línea de tiempo e interfaz

Figura 4. Boceto 3

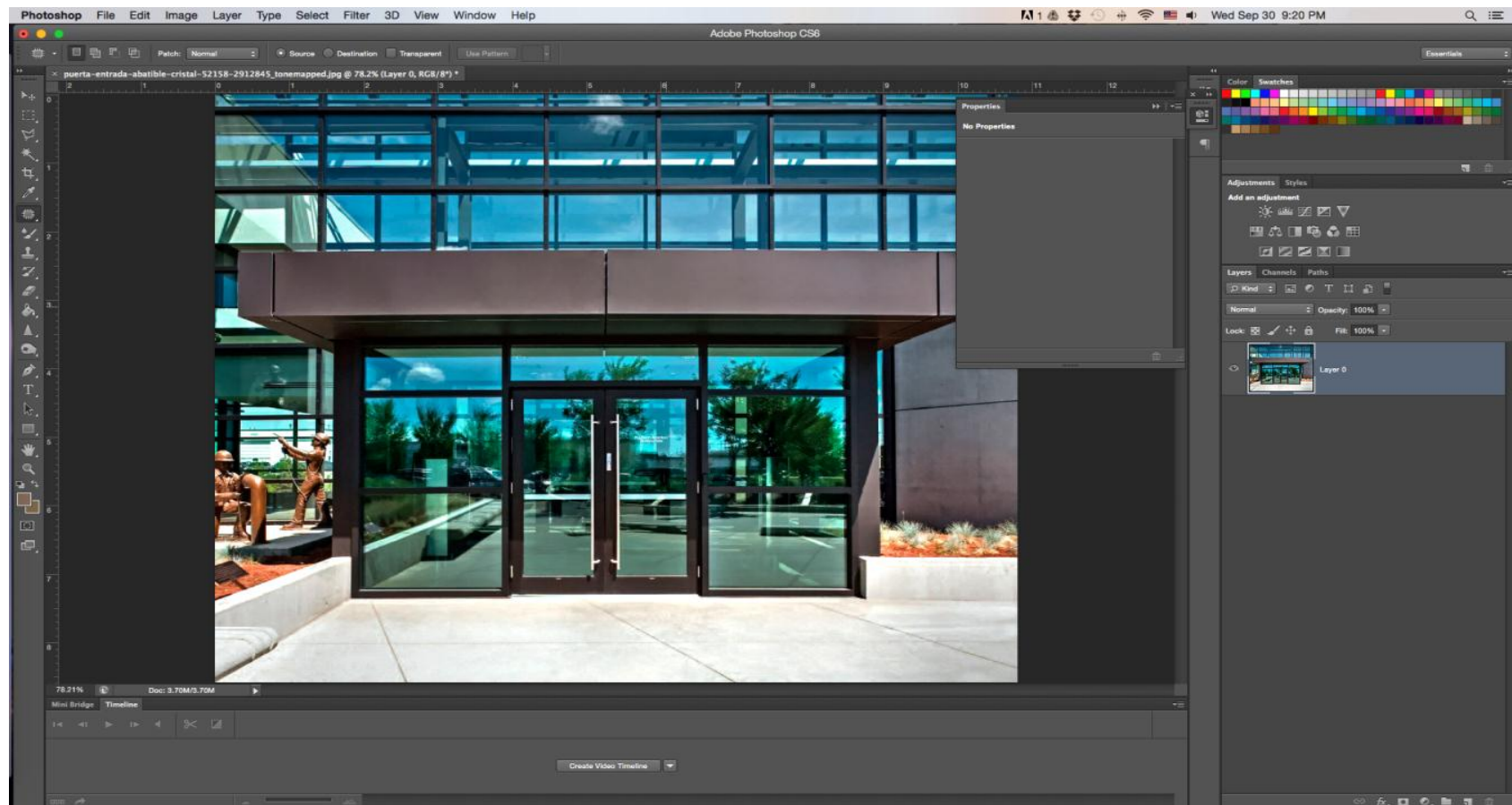


Figura 4. Creación y aplicación de personajes en superposición de capas basados en línea de tiempo e interfaz

Figura 5. Boceto 4

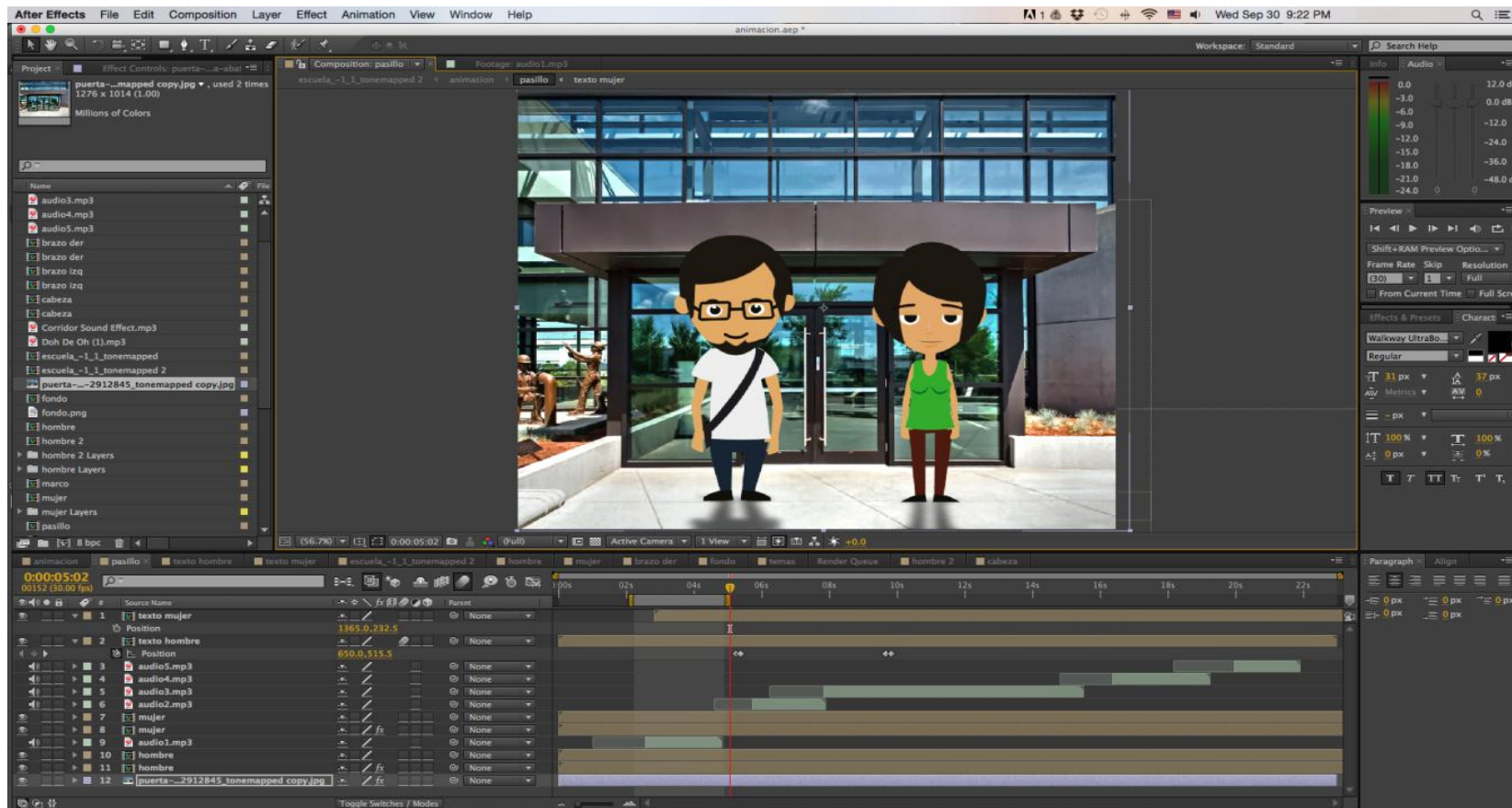


Figura 5. Creación y aplicación de personajes en superposición de capas basados en línea de tiempo e interfaz

Figura 6. Boceto 5

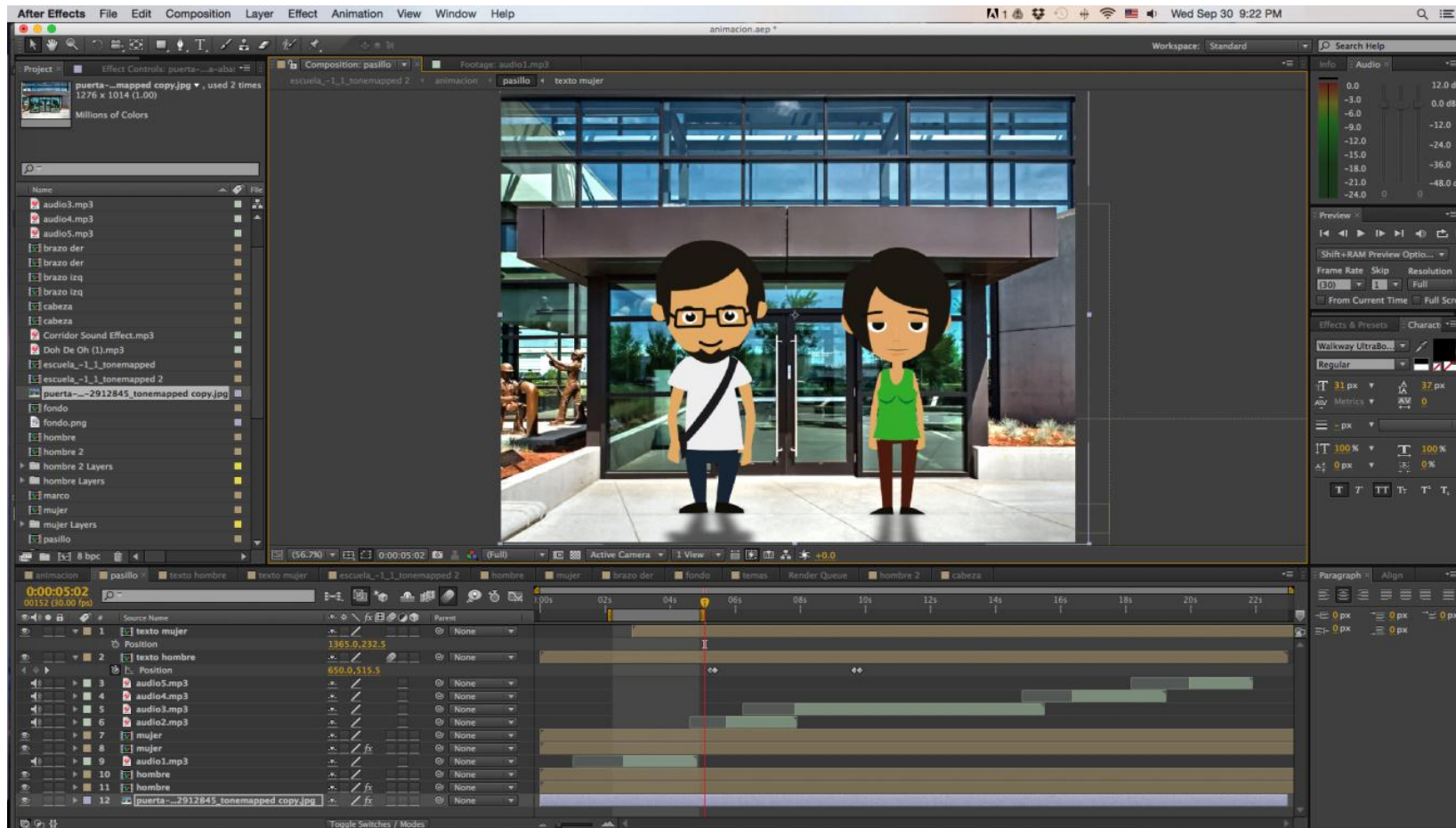


Figura 6. .Creación y aplicación de personajes en superposición de capas basados en línea de tiempo e interfaz

Figura 7. Boceto 6

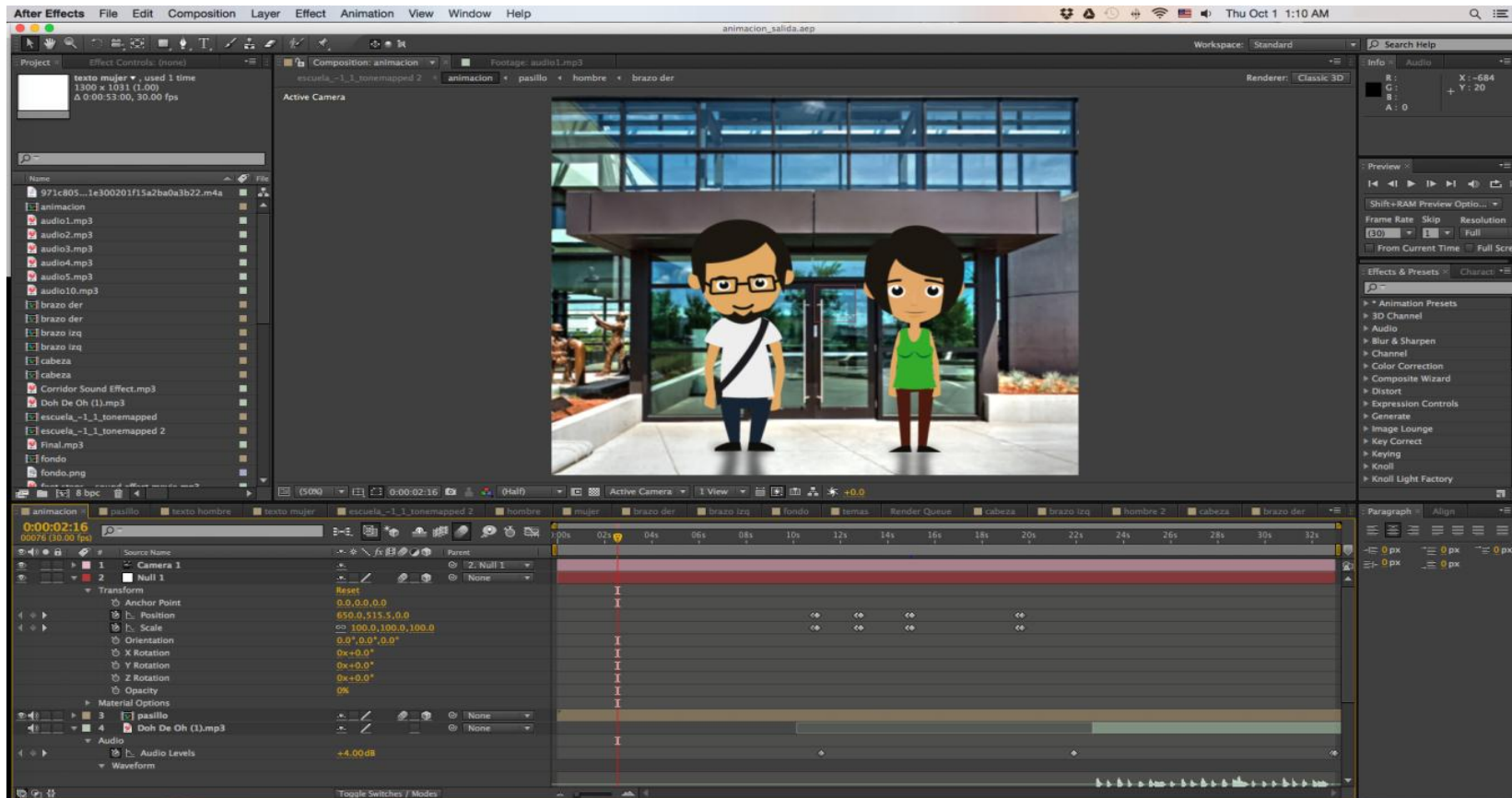


Figura 7. Despedida de personajes basados en línea de tiempo e interfaz.

Figura 8. Boceto 7

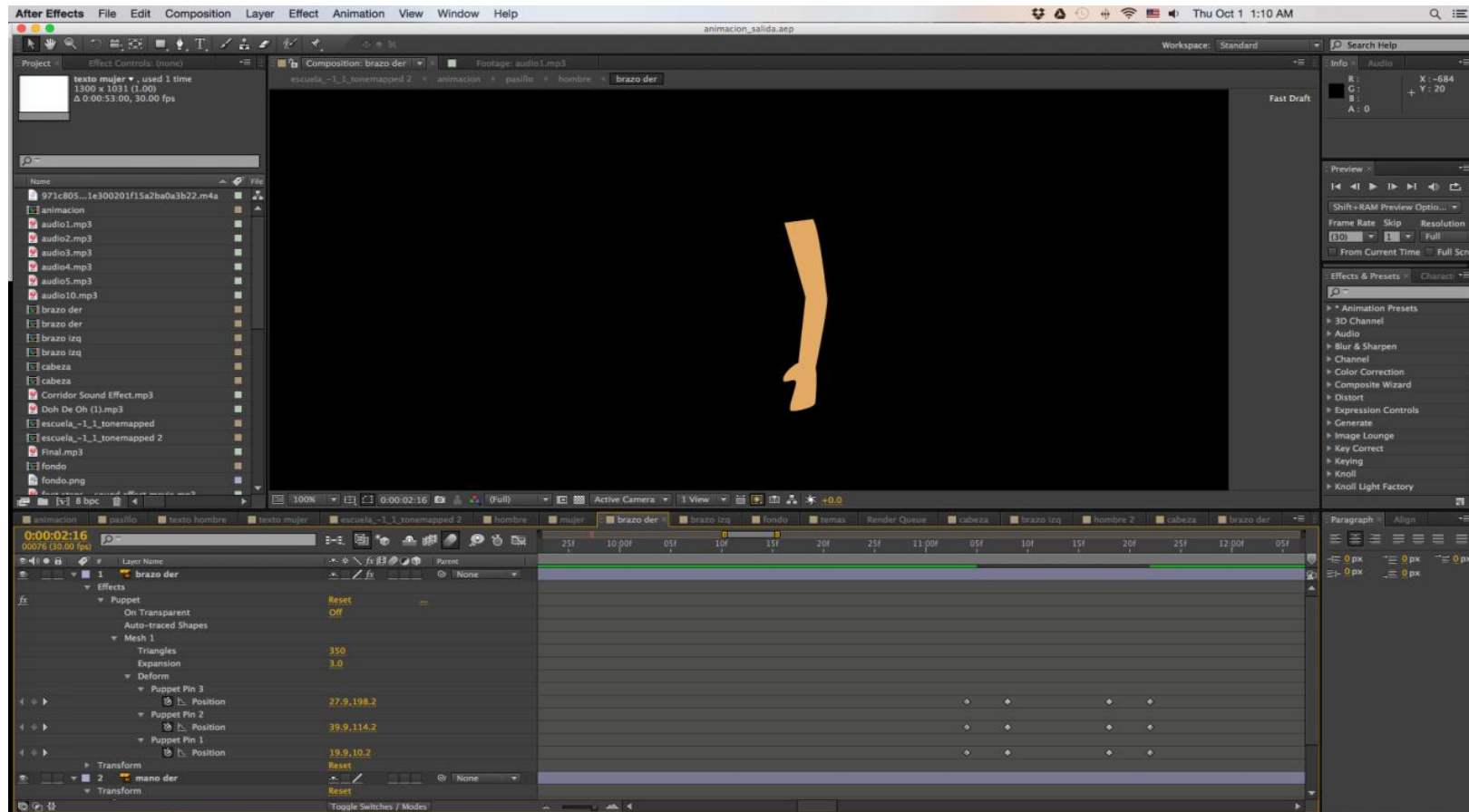


Figura 8. Realización de movimientos de personajes en línea de tiempo

Figura 9. Boceto 8

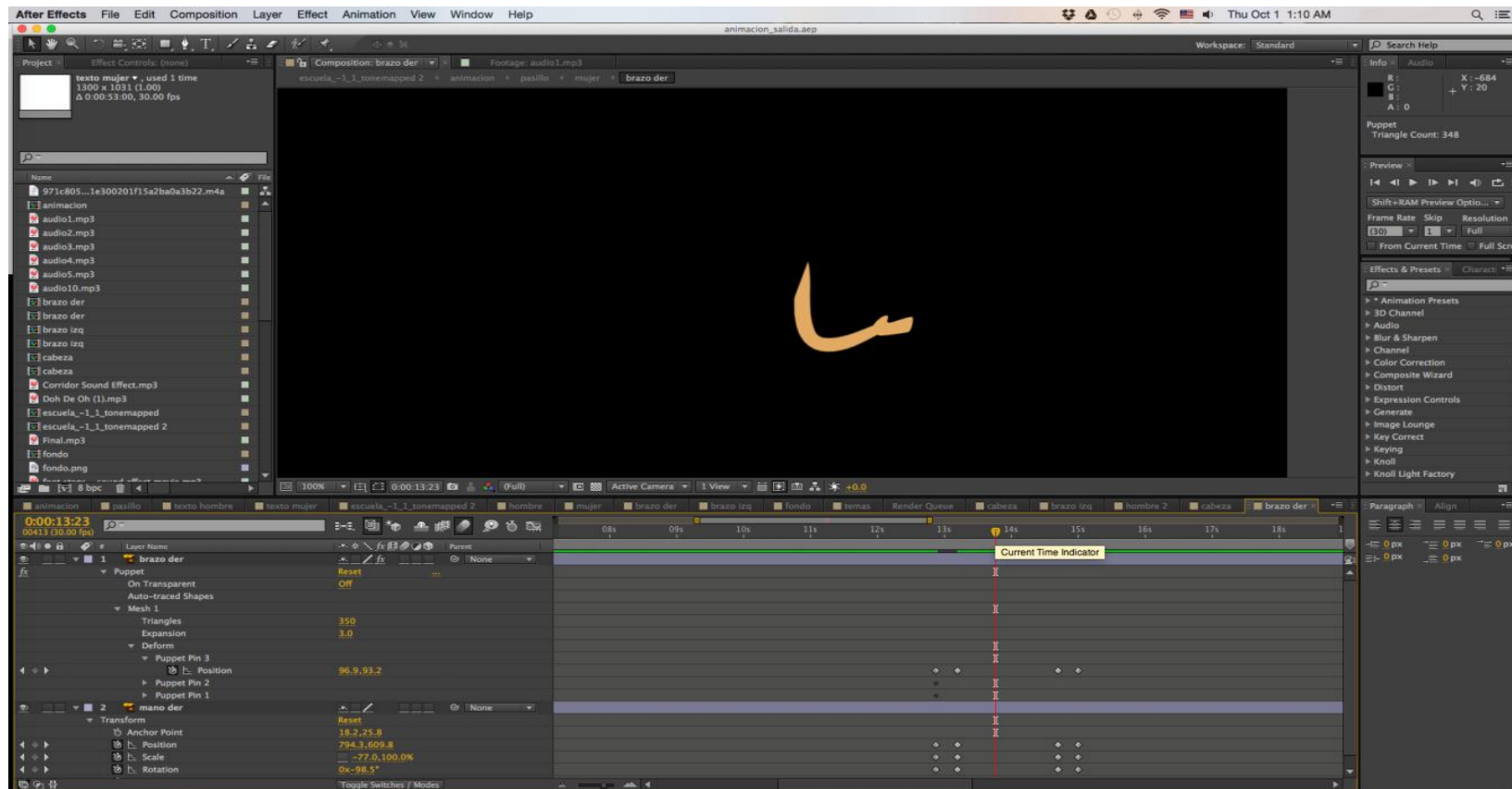


Figura 9. Realización de movimiento de personajes en línea de tiempo

Figura 10. Boceto 9

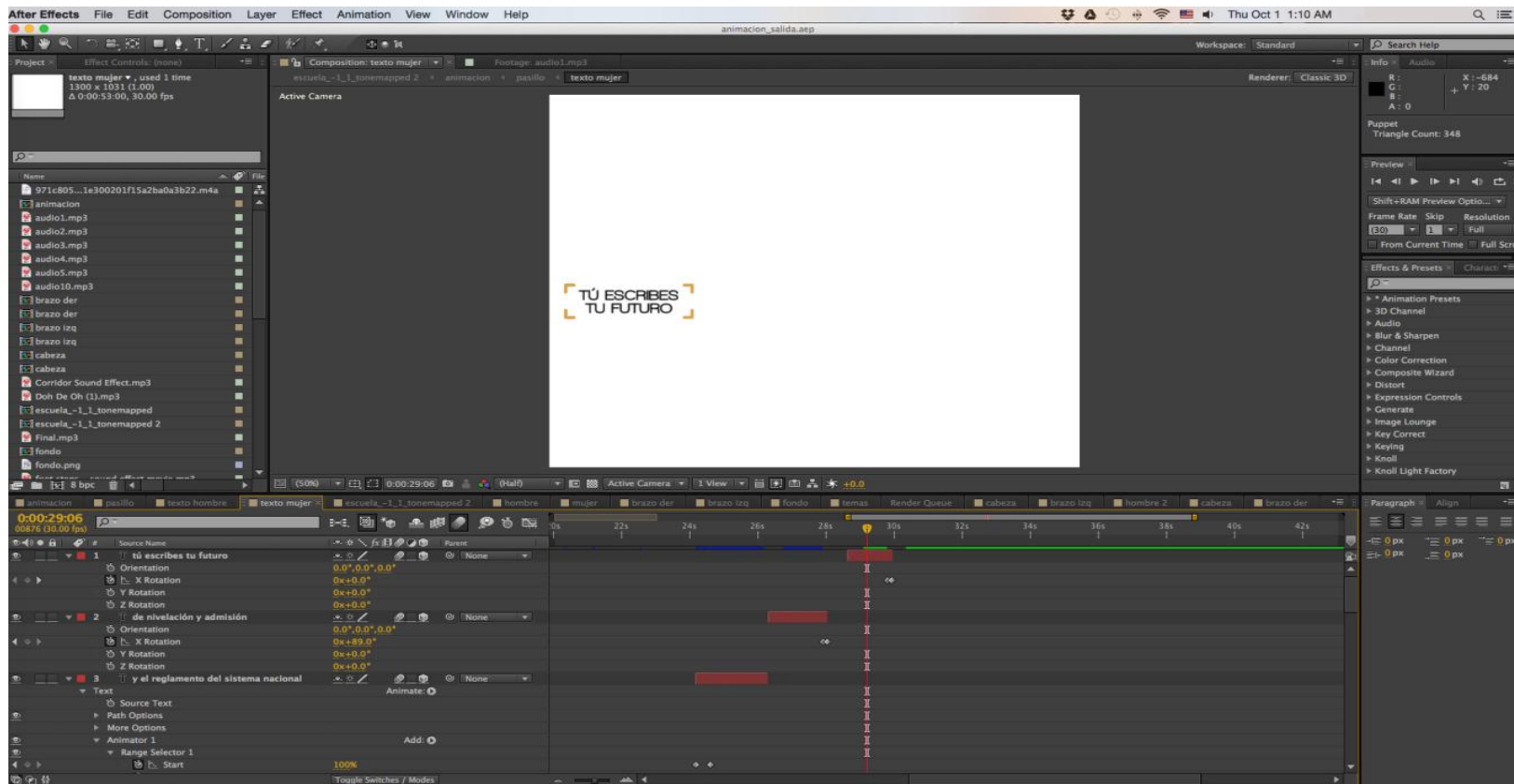


Figura 10. Realización de movimiento de personajes en línea de tiempo

Figura 11. Boceto 10



Figura 11. Despedida de personajes revista Alma Mater

Figura 12. Boceto 11



Figura 12. Despedida de personajes revista Alma Mater

Figura 13. Boceto 12

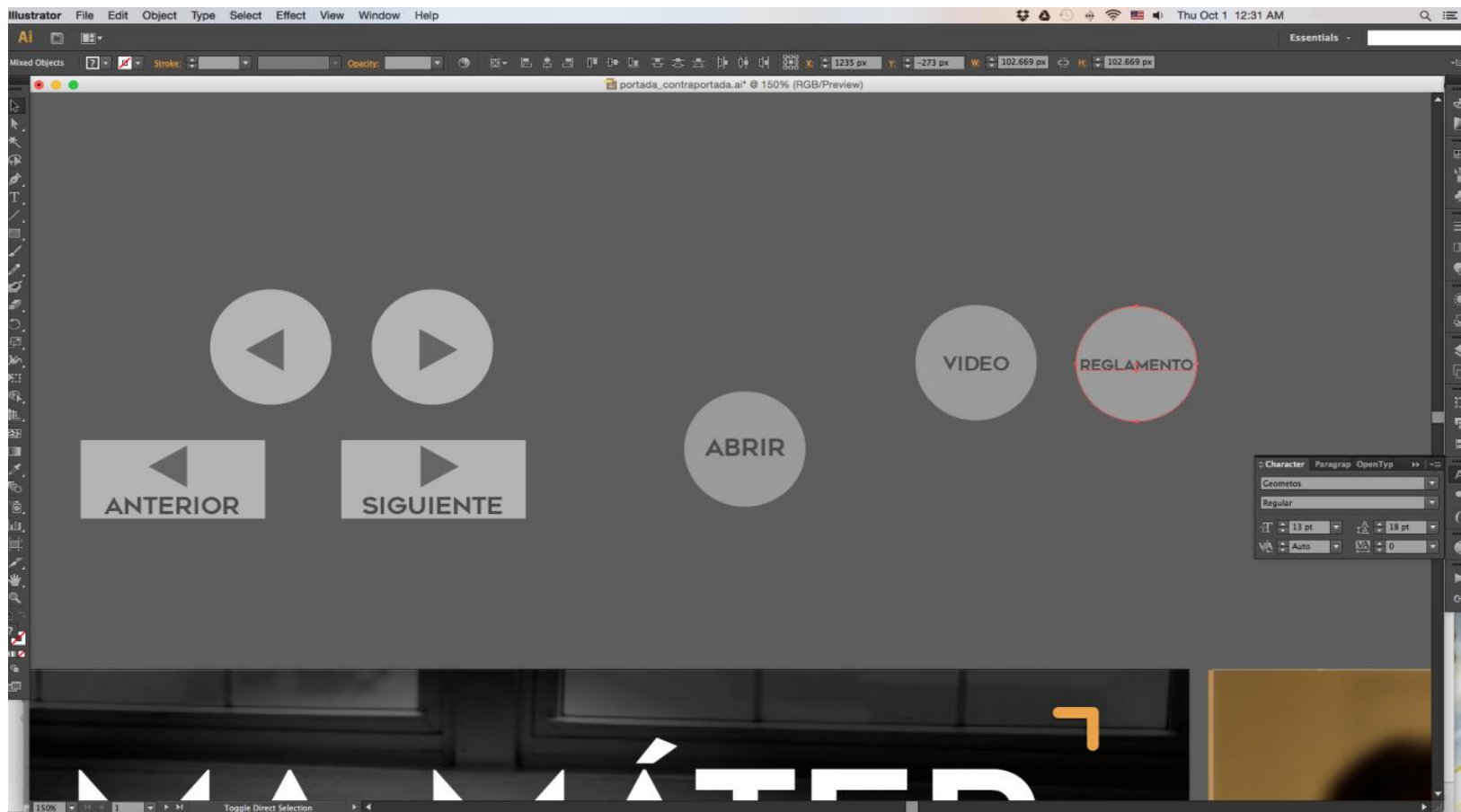


Figura 13. Realización de movimiento de personajes en línea de tiempo

Figura 14. Boceto 13

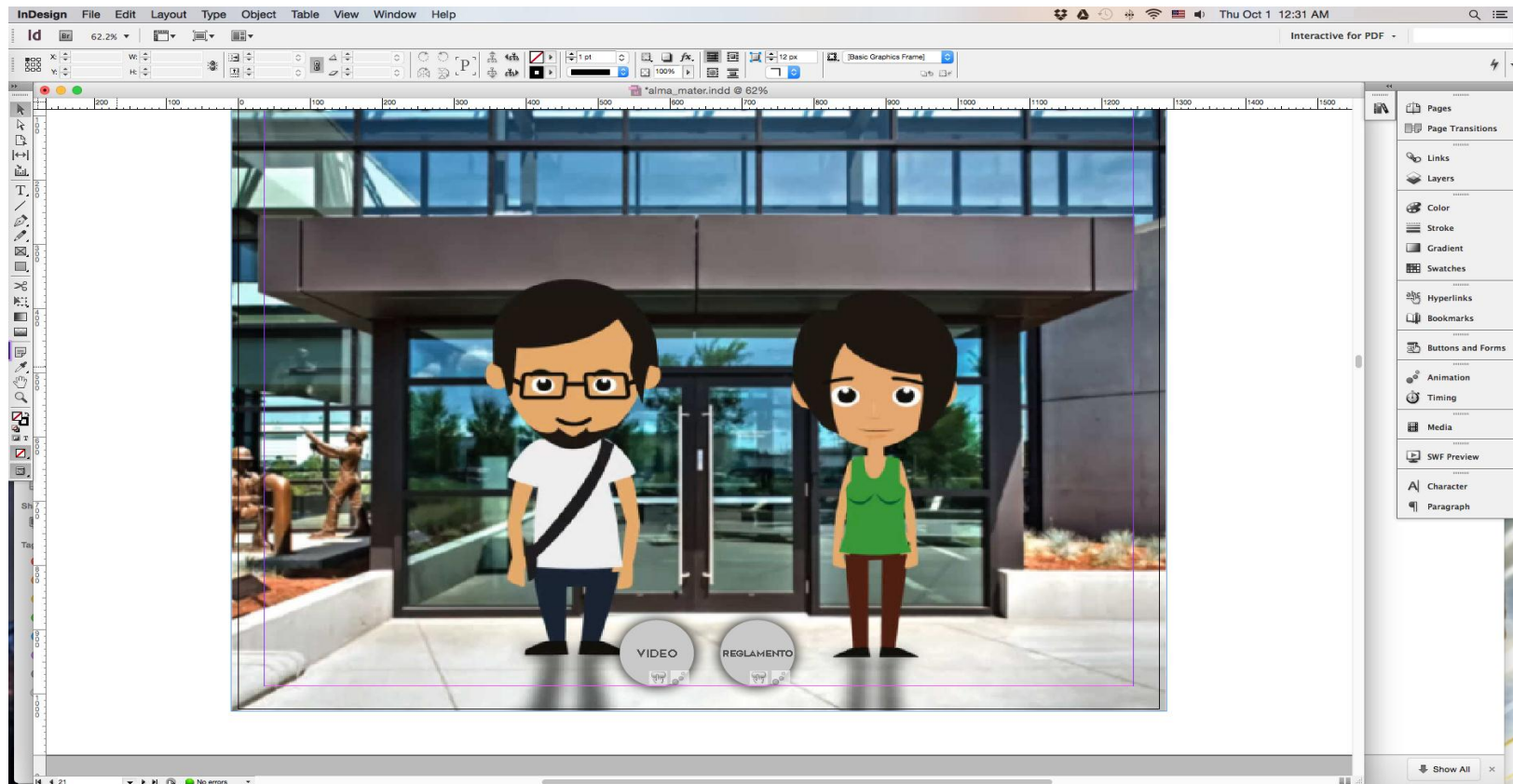


Figura 14. Despedida de personajes revista Alma Mater

Figura 15. Boceto 14

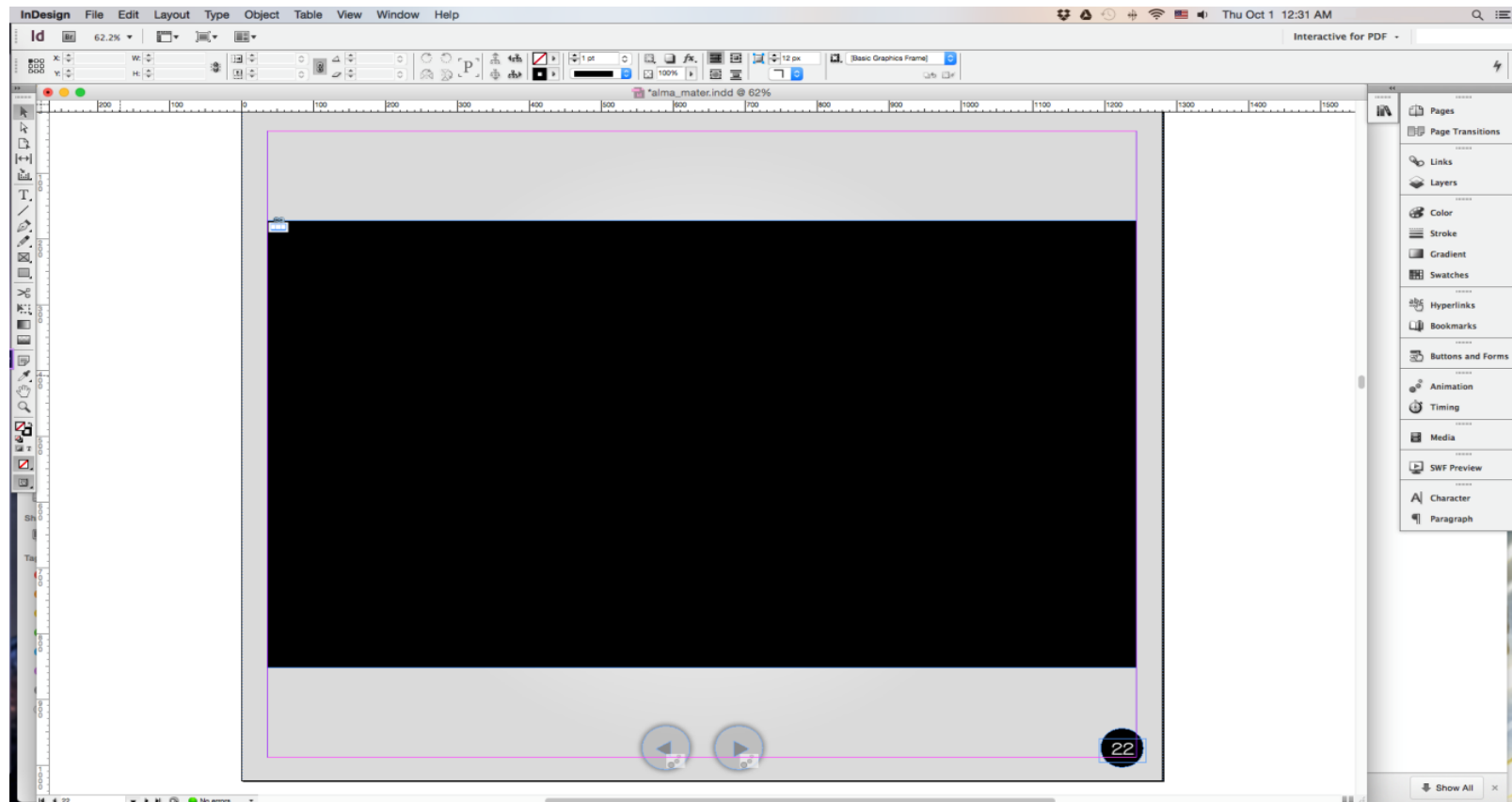


Figura 15. Implementación del video tutorial sobre proceso de ingreso a las universidades públicas del Ecuador

Figura 16. Boceto 15

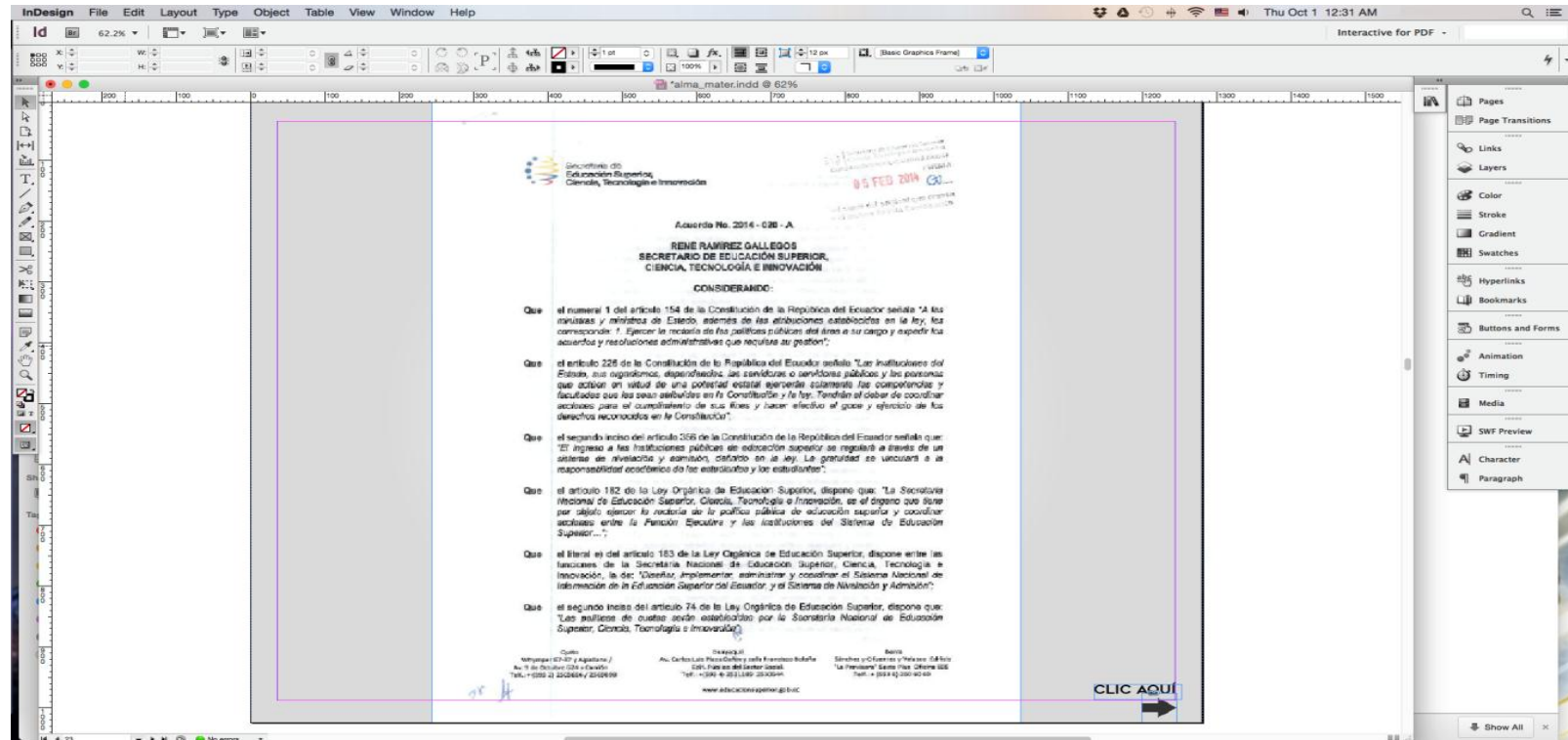


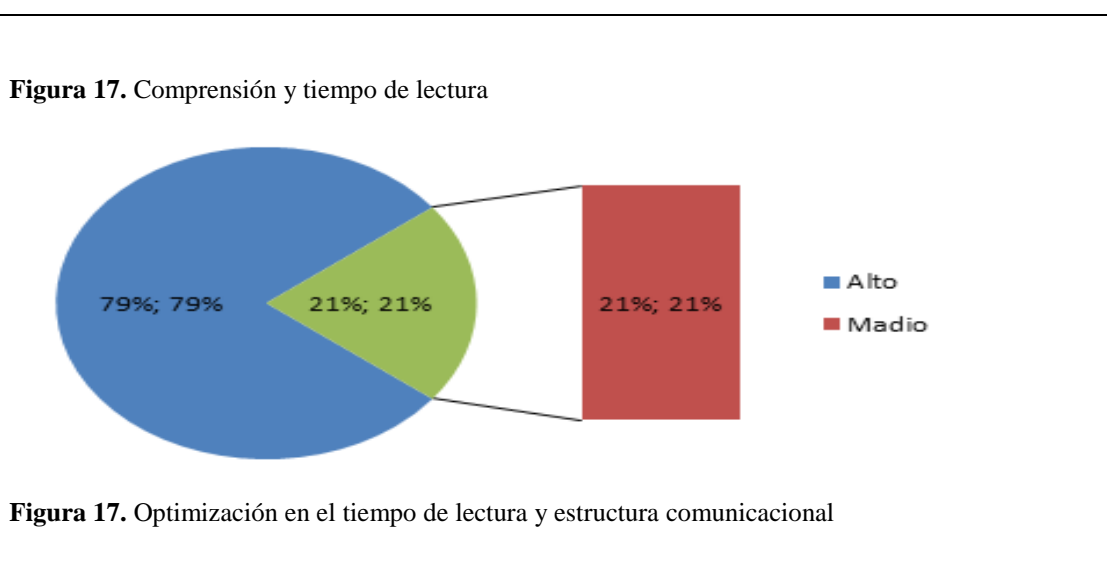
Figura 16. Implementación del reglamento sobre proceso de ingreso a las universidades públicas del Ecuador

16.- Publicación

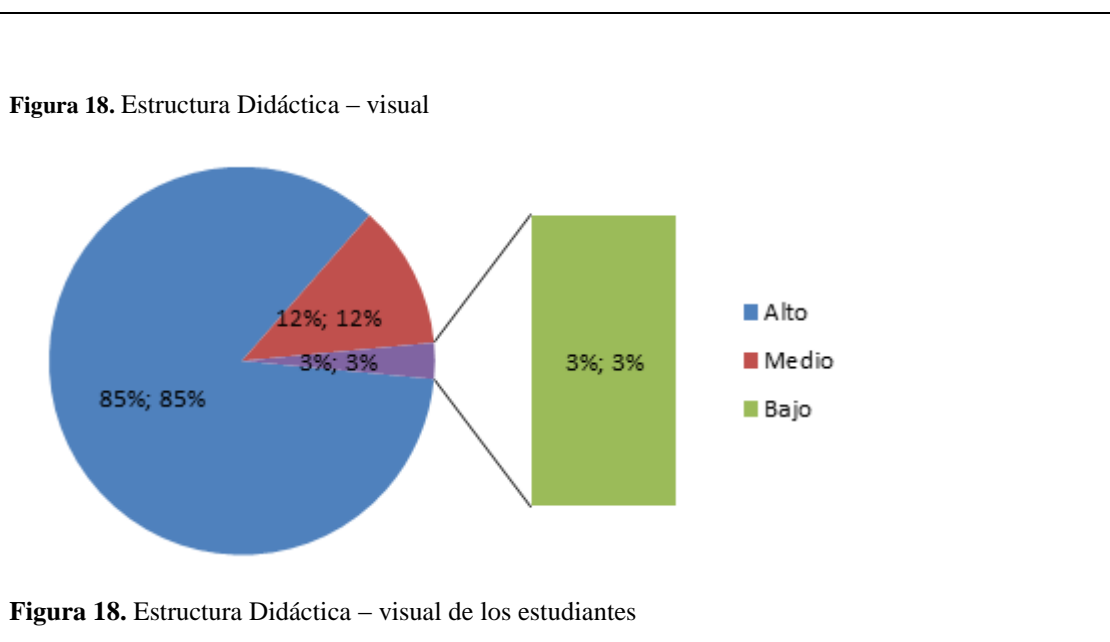
Es de vital importancia obtener las primeras apreciaciones sobre el producto, para lo cual se generó una plataforma virtual de uso libre, que brindo a los usuarios una primera experiencia interactiva con el producto de tal manera se delimito un grupo focal de 100 estudiantes, todos ellos convocados virtualmente y además se aplicó un recurso de encuestas que permitió medir una noción real de la usabilidad del mismo.

Dentro de esta fase se evaluó los tres puntos principales, ejes temáticos en el desarrollo de la revista: nivel de comprensión de lectura, tiempo de lectura y estructura didáctica - visual.

Con respecto al nivel de comprensión y tiempo de lectura los estudiantes en su mayoría obtuvieron un nivel alto de comprensión y solamente el 21% obtuvo un nivel medio, de esta manera se cumple con uno de los objetivos primordiales del presente trabajo. Optimizar el tiempo de lectura y estructura comunicacional el mismo que permita evitar distorsiones en el proceso de recepción del mensaje y genere un verdadero proceso de retroalimentación comunicativa.



Con respecto a la estructura didáctica – visual los estudiantes encuestados señalan en un 85% que la revista digital tiene una estructura fácil de uso y comprensión y que los colores, los diseños, las representaciones son amigables y de fácil reconocimiento. Un 12% manifestó no sentir mayor identificación con los colores utilizados en la revista y sugirieron la adecuación a colores más claros. Y finalmente un 3% señala no tener claro la estructura a seguir en el uso de la revista.



Conclusiones

- En la actualidad se entiende que el acceso a Internet es determinante en el modo de producción y circulación de información, a través de la web se conforma una red de comunicación horizontal transfronteriza que interconecta a distintas personas en distintos lugares y tiempos. Esta forma de comunicación ha alcanzado día a día mayor adaptabilidad en el seno social, siendo un canal que unifica y desarticula preconcepciones comunicativas tradicionales, formando de esta manera un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas.
- Adicionalmente un producto comunicativo que parte desde su génesis visibilizando al otro y emitiendo fundamentalmente lo indispensable para generar procesos comunicacionales, garantiza una verdadera retroalimentación y praxis social.
- Por otra parte en el diseño de la comunicación visual presenta un objetivo principal de un producto el cual “es transmitir el mensaje para el cual fueron creados mediante un estilo visualmente atractivo, sugestivo, motivador y envolvente, haciendo uso de recursos propios del diseño como lo son las imágenes fijas, las ilustraciones, las animaciones, el video, entre otros”, (Zapata, et al.).
- La Ley Orgánica de Educación Superior (LOES), vigente en el Ecuador desde el 12 de octubre de 2010 expresa en su artículo 9 “La educación superior es condición indispensable para la construcción del derecho del buen

vivir, en el marco de la interculturalidad, del respeto a la diversidad y la convivencia armónica con la naturaleza”. El Art. 10 de la LOES agrega que “La educación superior integra el proceso permanente de educación a lo largo de la vida. El Sistema de Educación Superior se articulará con la formación inicial, básica, bachillerato y la educación no formal”. Así la comunicación es un proceso omnipresente, el mismo que se relaciona directamente con la calidad de la vida humana, el funcionamiento de las sociedades en este caso el seno social de la acción comunicativa enmarcada en el eje que parte de una necesidad objetiva o subjetiva para intercambiar información.

Referencias

- Acerca de nosotros: es.slideshare.net.* (2015). Recuperado el 15 de Abril de 2015, de sitio web de es.slideshare.net: [http://es.slideshare.net/soberbio79/fprop5-s-cs-comunicación 1](http://es.slideshare.net/soberbio79/fprop5-s-cs-comunicación-1)
- Aire Comunicación . (s.f.). *Educomunicación* . Recuperado el 29 de Junio de 2015, de <http://www.airecomun.com/educomunicacion/que-es.html>
- Aparici, R., & Silva, M. (2012). Pedagogía de la interactividad . *Comunicar* , 7.
- Departamento TIC del CRIF " Las Acacias". (2008). Recuperado el 29 de Abril de 2015, de [https:// tiscar.wikispaces.com/file/view/ 1.1.educomunicación .pdf](https://tiscar.wikispaces.com/file/view/1.1.educomunicación.pdf)
- Eco, U. (2000). *Tratado de semiótica general* . Lumen.
- Gutiérrez, A. (1997). *Educación multimedia y nuevas tecnologías* . Madrid : Ediciones de la Torre.
- Krippendorff, K. (1990). *Metodología de análisis de contenido: teoría y práctica.* Alemania : Grupo Planeta.
- Lara, T. (2006). *Comunicación y Educación* . Colombia : Tiscar .
- Posada, F. (2008). *Diseño de Materiales Multimedia.* España : Ministerio de Educación .
- Traverso, M. (1998). *La Identidad Nacional en Ecuador* . Quito : Abya Yala .
- Uribe, A. (s.f.). *Perzonalización, producto e individualidad* . Facultad de Artes Integradas .

Valdivieso, D. (2014). *Diseño de la Versión digital interactiva de la Revista Barranco* . Quito.

Zapata, D., Velez, Y., Valderrama, A., Marin, A., Zapata, E., Bernal, D., y otros. (s.f.). Metodología para la producción de un diseño gráfico de enseñanza y de aprendizaje .

Anexos

Anexo 1

ALMA MÁTER
SISTEMA NACIONAL DE NIVELACIÓN Y ADMISIÓN
(S.N.N.A.)

ABRIR

CON ESFUERZO Y PERSEVERANCIA PODRÁS ALCANZAR TUS METAS.

The image is a promotional graphic for the National System of Leveling and Admission (S.N.N.A.). It features a black and white photograph of two empty school desks in a classroom, with a wooden floor and a window in the background. The text is overlaid on the image. At the top, the words 'ALMA MÁTER' are written in large, bold, white capital letters, enclosed in orange corner brackets. Below this, 'SISTEMA NACIONAL DE NIVELACIÓN Y ADMISIÓN (S.N.N.A.)' is written in smaller, orange capital letters. In the center, a white circular button with the word 'ABRIR' (Open) is visible. At the bottom, the motivational phrase 'CON ESFUERZO Y PERSEVERANCIA PODRÁS ALCANZAR TUS METAS.' is written in white capital letters.

¿QUÉ ES EL SNNA?

- Una de las políticas públicas actuales del gobierno ecuatoriano fue crear el Sistema Nacional de Nivelación y Admisión (SNNA) con el afán de democratizar el acceso a la educación superior, ya que antes de la implementación de este sistema,

el ingreso a la universidad tenía un proceso lleno de largas filas, palanqueos, coimas o incluso ser parte de algún movimiento político.



¿QUÉ ES EL SNNA?

- El objetivo del Sistema Nacional de Nivelación y Admisión es **promover y garantizar** la igualdad de oportunidades, la meritocracia, equidad y transparencia en el acceso a la Educación Superior pública.





ALMA MÁTER

VAMOS A HACER CLIC EN LA OPCIÓN

- CREAR CUENTA Y REGISTRO
- EVALUACIÓN
- POSTULACIÓN
- ASIGNACIÓN Y ACEPTACIÓN DE CUPO
- NIVELACIONES

REGISTRO E INSCRIPCIÓN

- Este paso se lo realiza una sola vez.
- Ingresa a www.snna.gob.ec
- Llena la información que el sistema solicita.
- Para activar tu cuenta ingresa a tu correo personal y haz clic en el enlace enviado.
- Ingresa a tu cuenta del SNNA con tu usuario y clave.

- Registra los datos para formalizar tu inscripción y verifica que la información ingresada sea la correcta, no olvides guardar la información.
- Recuerda llenar la encuesta de contexto para finalizar tu inscripción.
- Una vez inscrito no te olvides de imprimir tu comprobante de inscripción porque te habilita para dar el ENES.



ALMA MÁTER

VEAMOS AHORA
CÓMO SE EVALÚA

- CREAR CUENTA Y REGISTRO
- EVALUACIÓN
- POSTULACIÓN
- ASIGNACIÓN Y ACEPTACIÓN DE CUPO
- NIVELACIONES

EVALUACIÓN

- Tu comprobante de recinto te habilita para dar el ENES.
- El ENES es el examen para la Educación Superior un instrumento de exploración que evalúa tus aptitudes básicas para el aprendizaje.

- Recuerda no es un examen de conocimientos si no de aptitud.
- Puedes prepararte en nuestra plataforma gratuita "plataforma jóvenes" en nuestra página web.
- La aplicación del ENES tiene una duración de dos horas.
- Luego del ENES deberas estar pendiente para conocer la calificación que obtuviste mediante tu cuenta del SNNA.



REQUISITOS

- Lleva tu cédula original.



- Dos lápices 2B y un sacapuntas.



- Y tu comprobante de recinto.





ALMA MÁTER

QUE BIEN, YA RENDÍ
EL ENES NO ME
FUE MAL LA VERDAD

- CREAR CUENTA Y REGISTRO
- EVALUACIÓN
- POSTULACIÓN
- ASIGNACIÓN Y ACEPTACIÓN DE CUPO
- NIVELACIONES

The image shows a logo for 'ALMA MÁTER' featuring a cartoon character with glasses and a white shirt. Below the character is a speech bubble with the text 'QUE BIEN, YA RENDÍ EL ENES NO ME FUE MAL LA VERDAD'. To the right of the character is a vertical list of five features, each preceded by a dark grey circle and enclosed in orange corner brackets. The features are: 'CREAR CUENTA Y REGISTRO', 'EVALUACIÓN', 'POSTULACIÓN', 'ASIGNACIÓN Y ACEPTACIÓN DE CUPO', and 'NIVELACIONES'.

POSTULACIÓN

- Si tu puntaje en el ENES es mayor o igual a

601

estás habilitado para postular a las carreras de tu interés.

Pero si quieres seguir carreras de medicina o docencia

necesitarás mínimo

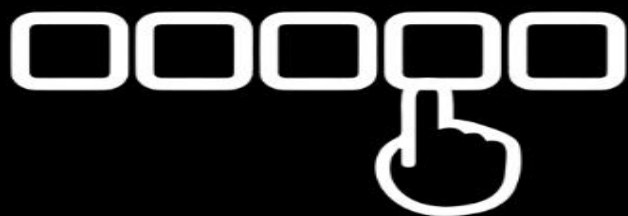
800 puntos

- Antes de postular te recomendamos seguir los siguientes consejos:
- La selección de carrera e institución de Educación Superior es una decisión personal, analiza bien la opción que escogerás.



POSTULACIÓN

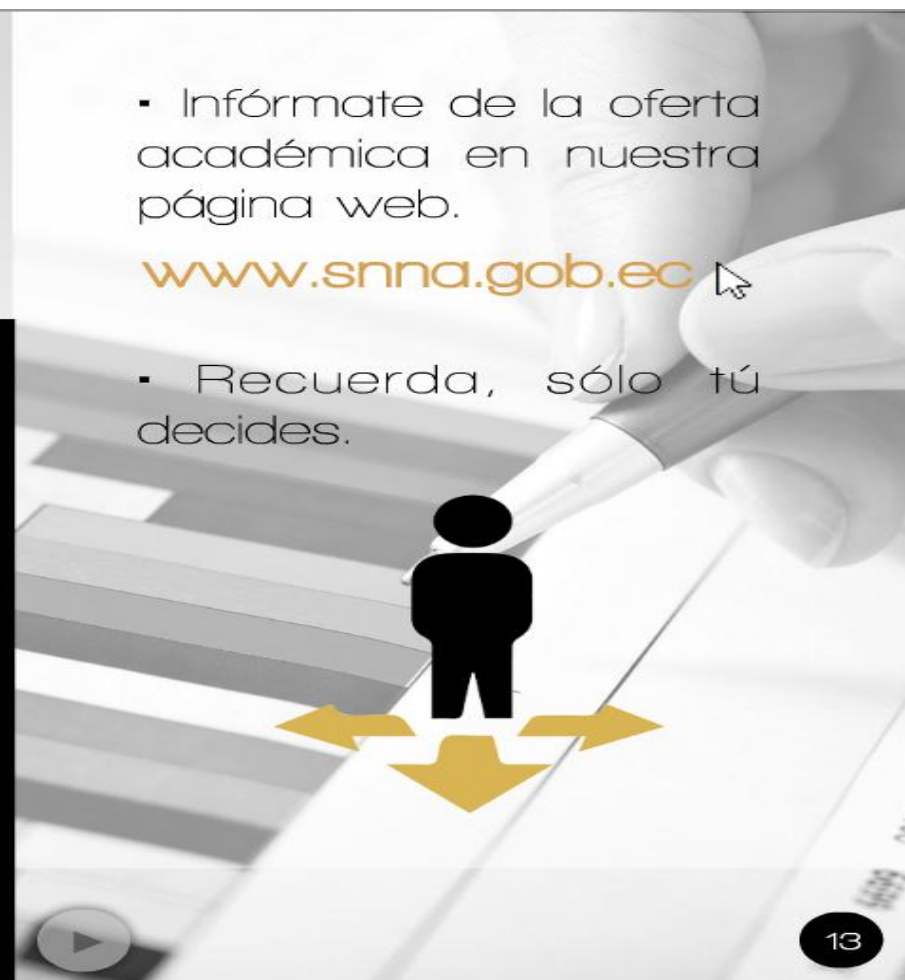
• Al momento de postular podrás seleccionar de una a cinco opciones de forma voluntaria, no es necesario elegir las cinco opciones.



• Infórmate de la oferta académica en nuestra página web.

www.sinna.gob.ec

• Recuerda, sólo tú decides.



ALMA MÁTER

UNA VEZ YA HECHA LA POSTULACIÓN

- CREAR CUENTA Y REGISTRO
- EVALUACIÓN
- POSTULACIÓN
- ASIGNACIÓN Y ACEPTACIÓN DE CUPO
- NIVELACIONES

ASIGNACIÓN Y ACEPTACIÓN DE CUPO

- Ten presente que el SNNA realiza la asignación de cupos en base a tu selección,



la calificación del ENES como criterio meritocrático y la disponibilidad de cupos habilitados

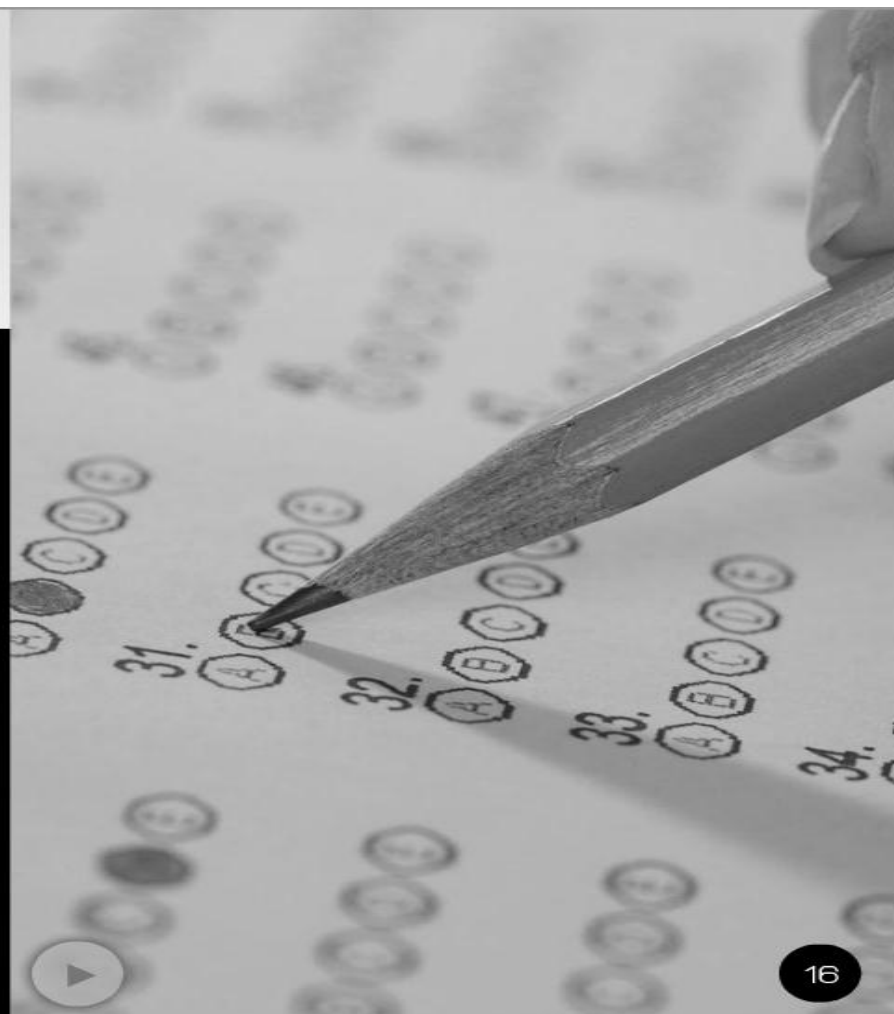
para cada convocatoria nacional, una vez realizada la postulación **no podrás realizar ningún cambio.**

- Si no obtuviste ningún cupo puedes participar en el proceso de repostulación y escoger nuevamente tres opciones, considerando tus intereses y potenciales.



ASIGNACIÓN Y ACEPTACIÓN DE CUPO

- Aquellos estudiantes que hayan obtenido y aceptado un cupo podrán rendir de forma voluntaria el examen Exonera.



¿QUÉ ES EL EXONERA?

- El exonera es un examen que explora los conocimientos mínimos que debes manejar para vincularte con éxito al primer año de universidad.



- Si aceptaste rendir este examen recuerda imprimir el comprobante de aceptación para presentarte a rendirlo.

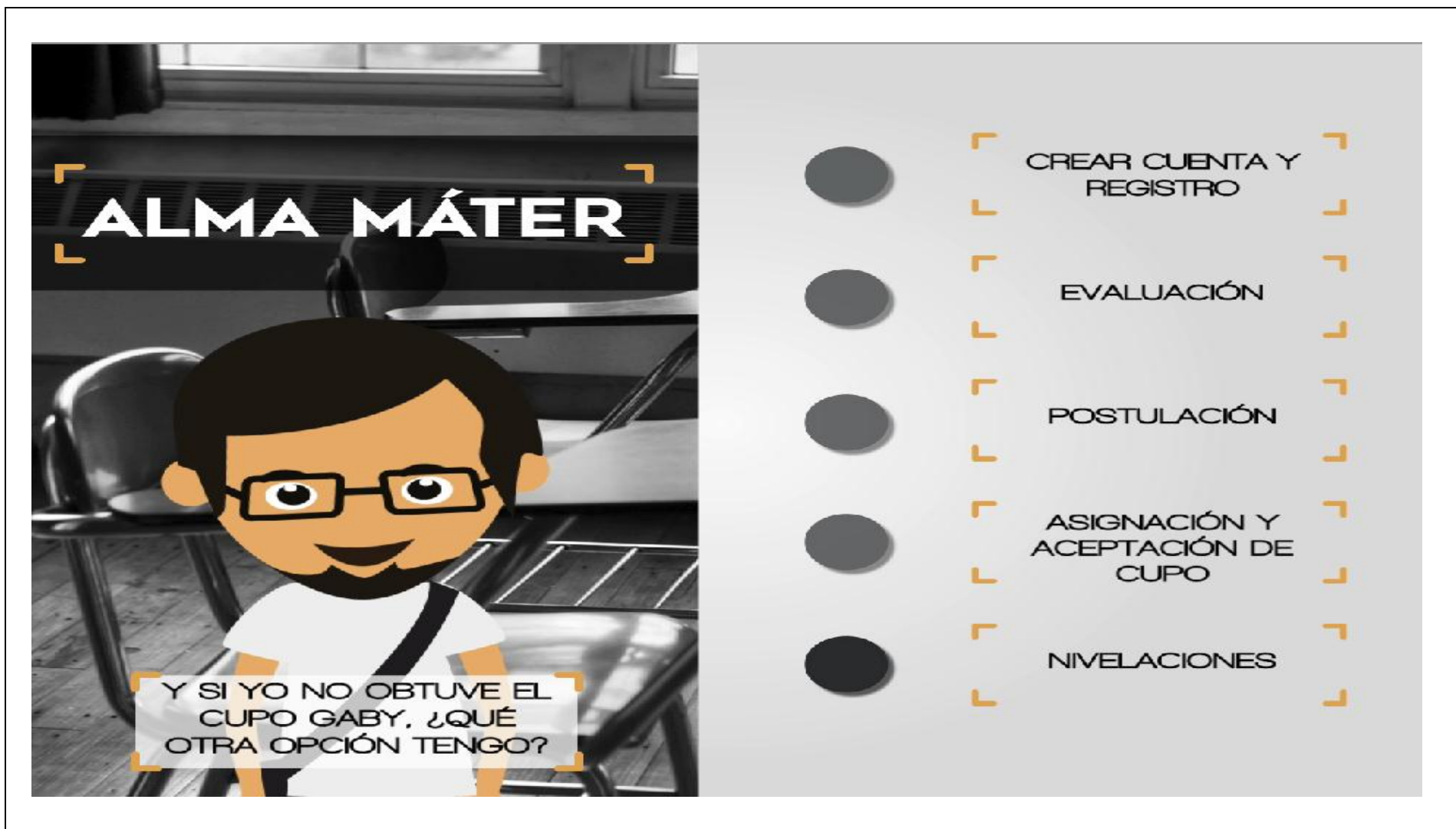


- Si apruebas el exonera ingresarás directamente a primer nivel, caso contrario podrás matricularte en la nivelación de carrera.

ALMA MÁTER

PUES BIEN, AHORA TE ENSEÑARÉ DÓNDE TENDRÁS QUE MATRICULARTE

- CREAR CUENTA Y REGISTRO
- EVALUACIÓN
- POSTULACIÓN
- ASIGNACIÓN Y ACEPTACIÓN DE CUPO
- NIVELACIONES



The graphic is divided into two main sections. On the left, a cartoon character with glasses and a white shirt is positioned in front of a classroom background. The text 'ALMA MÁTER' is displayed in large white letters on a dark background. Below the character, a white box contains the text: 'Y SI YO NO OBTUVE EL CUPO GABY, ¿QUÉ OTRA OPCIÓN TENGO?'. On the right, a vertical list of five menu items is shown, each preceded by a dark grey circle and enclosed in orange corner brackets. The items are: 'CREAR CUENTA Y REGISTRO', 'EVALUACIÓN', 'POSTULACIÓN', 'ASIGNACIÓN Y ACEPTACIÓN DE CUPO', and 'NIVELACIONES'.

ALMA MÁTER

Y SI YO NO OBTUVE EL CUPO GABY, ¿QUÉ OTRA OPCIÓN TENGO?

- CREAR CUENTA Y REGISTRO
- EVALUACIÓN
- POSTULACIÓN
- ASIGNACIÓN Y ACEPTACIÓN DE CUPO
- NIVELACIONES

NIVELACIONES

- Una vez aceptado el cupo deberás efectivizar tu matrícula en el tiempo determinado.



- Acércate a la institución de Educación Superior en donde obtuviste el cupo para conocer tu horario y los requisitos que deberás presentar



- El siguiente paso es aprobar la nivelación de carrera, de esa manera ingresarás al primer nivel.



NIVELACIONES

- Si no aceptaste el cupo o tu puntaje no te permitió obtenerlo puedes aceptar voluntariamente la nivelación general.



- El SNNA te informará la institución, jornada y fecha de inicio, este curso te permitirá rendir nuevamente el ENES en mejores condiciones.



- Los estudiantes que no obtuvieron un cupo podrán también postular por los cupos liberados.





