



Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Programa de Diseño Gráfico

Municipalidad
SUMPANGO
Sacatepéquez

IMAGEN CORPORATIVA Y PROMOCIÓN
MUNICIPALIDAD DE SUMPANGO SACATEPÉQUEZ

lad
NGO
epéquez

Proyecto de Graduación presentado por

Nancy Noemí González Camey
Dámaris Rebeca Ruyán López

previo a optar el título de Técnico Profesional en Diseño Gráfico

Guatemala, agosto 2001

DL

02

16990/

USAC 2001



DEDICATORIA Nancy

a DIOS

Te agradezco Señor porque nos has ayudado desde un principio y se que cuando comienzas algo tu lo terminas. Gracias porque se ha hecho rema en mi vida ya que he terminado la carrera con gozo. Te amo Señor porque cuando dcsmayaba tu me dabas aliento y siempre estabas allí, como ahora. Gracias Padre, te amo.

a MIS PADRES

Le doy gracias a Dios por haberme dado a padres como ustedes, son lo mejor ya que no se pueden envidiar. Gracias por darme su amor, consejos, confianza y el gran apoyo en mis estudios. Papi y mami, los amo.

a MI ESPOSO

Mi amor gracias por tu confianza y apoyo, cuando estaba desanimada, tu siempre me dabas animo para seguir adelante. Te amo cariño.

a MIS HERMANOS

Jorge y Loren gracias por los consejos, el apoyo que me brindaron en todo momento.

a MIS AMIGOS

Gracias por todos los momentos que compartimos.



AUTORIDADES DE LA FACULTAD

DECANO

Arq. Rodolfo Alberto Portillo Arriola

VOCAL I

Arq. Edgar Armando López Pazos

VOCAL II

Arq. Jorge Arturo González Peñate

VOCAL III

Arq. Hermes Marroquín

VOCAL IV

Damaso Rosales

VOCAL V

Nery Barahona

SECRETARIO

Arq. Julio Roberto Zuchini Guzmán

Tribunal Examinador

Arq. María Eugenia Palomo Monterroso

D.G. Marco Antonio Morales Tomas

D.G. Francisco Javier Corado Rivera

Asesores

Arq. Brenda María Penados

D.G. Glenda Betzaida González





DEDICATORIA Dámaris

a DIOS

Al único y sabio Dios,
nuestro Salvador,
sea gloria y magestad,
imperio y potencia,
ahora y por todos los siglos.
Amén

a MIS PADRES

Felipe Marcial Ruyán Salazar
Rebeca López de Ruyán
por su incondicional apoyo y comprensión
en cada momento mi vida.

a MIS HERMANOS

Walter, Beverly, Anya, Shirley, Abner y Aimee
por su cariño y oraciones.

a MIS AMIGOS

por su amistad, ayuda y oraciones, muchas gracias. ¡Que el
Señor les bendiga!



AGRADECIMIENTO

Agradecemos la colaboración en la elaboración de este proyecto de graduación a las siguientes instituciones:

- Universidad de San Carlos de Guatemala
- Programa de Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura
- Municipalidad de Sumpango Sacatepéquez
- Comité del Barrilete Gigante de Sumpango Sacatepéquez

también agradecemos la colaboración de las siguientes personas:

Arq. Brenda Penados, D.G. Betzaida Gonzáles, Arq. Brenda Palomo, Lic. Marcia Rendón, Sr. Sergio Celis, Sr. Federico Carranza y a las personas que nos proporcionaron fotografías del Municipio de Sumpango Sacatepéquez. Por su ayuda muy agradecidas.



ÍNDICE

Introducción		1
I	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
1.1	Planteamiento del problema	4
II.	MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL Y CONTEXTUAL	
A.	Área de Estudio	
1.	Metodología del diseño	6
2.	Municipio	6
3.	Sumpango Sacatepéquez	7
3.1	Monografía del Municipio	
3.2	Antecedentes Históricos	8
3.3	Tradiciones	8
3.3.1	Los gigantes	8
3.3.2	Los moros	
3.3.3	Artesanías	9
3.3.4	Las máscaras	9
3.3.5	Textiles de Sumpango	9
3.4.	Vestuario Indígena	1
3.4.1	El corte de morga	11
3.4.2	El güipil	11
3.4.3	La cinta	11
3.4.4	La faja indígena	11
3.5	Música	12



3.5	Música	12
3.6	Pintura de Sumpango	12
3.7	Días Festivos	12
3.7.1	Feria Titular	12
3.7.2	Feria del Barrilete	13
3.7.2.1	Historia y origen de los barriletes	13
3.7.2.2	Los barriletes gigantes y su principales características	15
3.8	Municipalidad	16
3.9	Municipalidad de Sumpango	17
3.9.1	Departamentos de la Municipalidad de Sumpango	17
B.	Diseño Gráfico	
1.	Diseño gráfico	19
1.1	Diseño visual informativo	19
2	Brief	20
3.	Signos y sistemas de signos	21
4.	La tipografía	21
4.1	Tipografía corporativa	21
5.	Diagramación	22
6.	El color	23
6.1	Psicología del color	23
6.2	Significado de los colores	24
6.3	Funciones del color	25
6.4	Propiedades del color	25
7	Comunicación visual	25
8	Imagen corporativa	26



8.1	Identidad de la empresa	27
8.2	Medios institucionales	27
8.3	Imagen pública	27
9	El diseño de la imagen corporativa	28
9.1	El proceso de diseño de la imagen corporativa	28
9.2	Componentes de la imagen corporativa	29
9.2.1	Símbolo	29
9.2.2	Marca	29
9.2.3	Logotipo	30
9.2.3.1	Tipos de logotipo	30
9.2.4	Sistema de colores pantone	31
9.2.5	Tipografía titular	31
9.2.6	Tipografía complementaria	31
9.2.7	Eslogan	31
9.2.8	Material gráfico	31
9.2.9	Hojas y sobre membretado	31
9.2.10	Tarjeta de presentación	31
9.2.11	Certificaciones y planillas	32
9.2.12	Trifoliales	32
9.2.13	Afiche	32
9.2.14	Señalización	32
9.2.15	Uniformes	32
9.2.16	Vallas Publicitarias	33
9.3	Los agentes del diseño de imagen corporativa	33
10	Manual de normas gráficas	33
10.1	Guión del contenido del manual de normas gráficas.	33



III. PROPUESTA GRÁFICA

1.	Brief: Análisis de la municipalidad	36
2.	Características y justificación	38
3.	Desarrollo de la propuesta	40
3.1	Prebocetos del logotipo	40
3.1.1	Propuesta final del logotipo	41
3.2	Prebocetos de hoja membretada	42
3.2.1	Boceto final de hoja membretada	43
3.3	Prebocetos de sobres membretados	44
3.3.1	Boceto final de sobre membretado	45
3.4	Preboceto de tarjeta de presentación	46
3.4.1	Boceto final de tarjeta de presentación	47
3.5	Preboceto de carné	48
3.5.1	Boceto final de carné	49
3.6	Prebocetos de certificaciones	50
3.6.1	Boceto final de certificaciones	51
3.7	Preboceto de planillas	52
3.7.1	Boceto final de planillas	53
3.8	Prebocetos de trifoliar	54
3.8.1	Boceto final de trifoliar	55
3.9	Preboceto de afiche	56
3.9.1	Boceto final de afiche	57
3.10	Preboceto de valla	58
3.10.1	Boceto final de valla	59
3.11	Preboceto de señalización externa	60
3.11.1	Boceto final de señalización externa	61
3.12	Preboceto de señalización interna	62
3.12.1	Boceto final de señalización interna	63
3.13	Preboceto de uniformes	64
3.13.1	Boceto final de uniformes	65
3.14	Prebocetos para basurero	66



3.14	Prebocetos para basurero	66
3.14.1	Boceto final de basurero	67
3.15	Boceto final del manual de normas gráficas	68
IV.	COMPROBACIÓN DE LA EFICACIA DE LAS PIEZAS	
1.	Población muestra	76
2.	Recolección de datos	76
3.	Análisis. Interpretación de resultados	76
	Conclusiones	78
	Recomendaciones	81
	Bibliografía	82
	Glosario	86
	Anexos	88



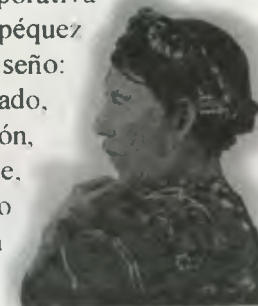
INTRODUCCIÓN

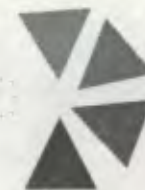
La imagen corporativa forma parte de una empresa, ya sea pública o privada. Antes, sólo con un nombre se identificaban las empresas. Ahora ya aplican un eslogan o tienen una imagen más compleja.

Debido a la importancia que esto representa para la sociedad, se hace necesario diseñar una imagen corporativa para las municipalidades de cabeceras departamentales y municipales, ya que son un gobierno que trabaja para el mejoramiento y la modernización del departamento o municipio y atiende las necesidades prioritarias de la población.

Por esta razón consideramos, como diseñadoras gráficas, la importancia de este proyecto que se titula *Imagen Corporativa y Promoción de la Municipalidad de Sumpango Sacatepéquez*. Nos damos cuenta de que las municipalidades de cualquier departamento o municipio no poseen una adecuada imagen corporativa y esta Municipalidad no fue la excepción. No posee rótulo legible de identificación externo, ni interno. Su papelería no tiene un diseño adecuado.

Se hizo necesario diseñar la imagen corporativa para la Municipalidad de Sumpango Sacatepéquez que comprende las siguientes piezas de diseño: logotipo, hoja membretada, sobre membretado, tarjeta de presentación, carné de identificación, planillas, certificaciones, trifoliar, afiche, valla, señalización interna y externa. Esto ayudará a la citada Municipalidad a identificarse mejor con la población por





medio de una comunicación visual efectiva.

Se da a conocer la base teórica en la cual nos apoyamos para llevar a cabo esta propuesta, tratando de desarrollar una imagen favorable, con un diseño distintivo que pueda ser la única característica que diferencie a la Municipalidad de Sumpango Sacatepéquez de las demás.

Objetivo General:

Hacer uso del diseño gráfico como instrumento para identificar, crear y transmitir la imagen corporativa de un grupo social determinado.

Objetivos Específicos:

Diseñar la imagen corporativa de la municipalidad de Sumpango Sacatepéquez a través de las siguientes piezas gráficas: hoja membretada, sobre membretado, tarjeta de presentación, carné, planillas, certificaciones, trifoliar, afiche, valla, señalización interna y externa.

Elaborar un manual de normas gráficas para la correcta aplicación de la imagen corporativa de la Municipalidad de Sumpango Sacatepéquez.



Municipio Gumpango Sacatepéquez

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA



I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El municipio de Sumpango, pertenece al departamento de Sacatepéquez. Mide cincuenta y cinco kilómetros cuadrados (155 Kms²) y se encuentra a una altura de mil novecientos metros (1,900 mts) sobre el nivel del mar. Tiene acceso directo por la carretera asfaltada nacional CA1 (Carretera Interamericana), que une a la ciudad capital de Guatemala con los departamentos del occidente del país. Tiene aproximadamente 19,586 habitantes que en su mayoría son indígenas. Los idiomas predominantes son el español y el cakchiquel. Se dedican a la producción de maíz, frijol, caña de azúcar, café y verduras. Realizan productos artesanales como servilletas, güipiles, cortes, muebles, candelas, teja, ladrillo. Celebran dos grandes festividades; la primera, es la Feria Titular en honor a San Agustín Sumpango, donde se elige a la Reina Sumpanguera y se presenta el Baile de los Gigantes y el Baile de los Moros. La segunda festividad es la Feria del Barrilete Gigante, en la cual se elevan barriletes gigantes hechos de papel de china con diseños multicolores que alcanzan los diez metros de diámetro. El crecimiento poblacional es considerable por consiguiente sus necesidades comunales se han multiplicado aun más.

La corporación municipal de Sumpango Sacatepéquez es una entidad donde el trabajo administrativo se desarrolla con mucho esfuerzo, sacrificio y buena voluntad. Sin embargo adolece de imagen corporativa, lo que constituye un problema

de comunicación visual.

Una imagen corporativa es una expresión visual, que identifica a una empresa, en este caso a una municipalidad. Es importante que las empresas o instituciones públicas tengan una identidad para que pueda transmitir una imagen específica de quiénes son, qué hacen y cómo lo hacen. El proceso de imagen corporativa está integrado por logotipo, texto y color, y su finalidad es crear un conjunto de símbolos y caracteres icónicos únicos, que haga fácil la identificación de la entidad pública y a su vez la diferencie del resto.

En la Municipalidad de Sumpango Sacatepéquez, se utilizan dos clases de escudos impresos en papel membretado, sobres y documentos legales. El edificio municipal no posee ningún rótulo de identificación. Esto afecta a la población. Al no estar identificada cada área administrativa, los habitantes, visitantes y turistas afrontan mayor grado de confusión y, generalmente, no saben a quién dirigirse. A la Municipalidad de Sumpango Sacatepéquez urge dotarla de imagen corporativa que la identifique plenamente; permitiendo mayor comunicación dentro y fuera del municipio.

Como solución a este problema de comunicación visual, se presentan propuestas de diseño de imagen corporativa y promoción de la Municipalidad de Sumpango Sacatepéquez de: logotipo, papelería, tarjetas de presentación, carné de personal, hojas membretadas, sobres, trifoliar, vallas de bienvenida al municipio, un rótulo de identificación de la Municipalidad, señalizaciones internas y externas.



Municipio Gumpango Sacatepéquez

MARCO TEÓRICO



A. ÁREA DE ESTUDIO

1 . METODOLOGÍA DE DISEÑO

El método que se utilizó para la realización de nuestras propuestas gráficas de imagen corporativa fue el **PROCESO DE TRES ETAPAS**, el cual consiste, como su nombre lo indica, en tres etapas que son: divergencia, transformación y convergencia.

DIVERGENCIA: Se conoce primero el mundo real, ya que impone las limitaciones que éste tendrá. En esta etapa se define toda la información posible sobre el tema, ordenándola mediante listas de cotejo, borradores y anotaciones.

TRANSFORMACIÓN: Ya que se ha obtenido la información, se ordena conforme un borrador o un *brief*, luego se comienzan a hacer los prebocetos y bocetos para la solución correcta al planteamiento de diseño requerido.

CONVERGENCIA: Aquí se presenta el arte final con la información obtenida, en un lenguaje de fácil comunicación. Con el arte final, se elabora las reproducciones que sean requeridas por el cliente.

2 . EL MUNICIPIO

Definimos un municipio según el artículo No.4 del Código Municipal, como “el conjunto de personas individuales que se caracterizan por sus relaciones permanentes de vecindad y que están asentadas en un determinado territorio, éstas están organizadas en institución de decreto público, para realizar el bien común de todos los habitantes de distrito.”

Así ésta es una institución autónoma de derecho público, por lo cual tiene una personalidad, adquiere y contrae obligaciones. El municipio es el encargado de elegir a sus autoridades a través de las cuales obtiene y dispone de los recursos patrimoniales. Ellas se encargan de atender los servicios públicos locales, el orden territorial, el fortalecimiento económico y la emisión de sus reglamentos.

Se puede decir entonces que cada persona que habita en el municipio es encargada de elegir a su gobierno municipal para que cumpla las diferentes obligaciones mencionadas anteriormente.

El municipio está integrado por los siguientes elementos:

- a. El territorio
- b. La población
- c. La autoridad
- d. La organización comunitaria y la capacidad económica



3. S U M P A N G O SACATEPÉQUEZ

El municipio de San Agustín Sumpango, hoy llamado simplemente Sumpango, pertenece al departamento de Sacatepéquez. Su extensión es de cincuenta y cinco kilómetros cuadrados y se encuentra a una altura de mil novecientos metros (1900 mts.) sobre el nivel del mar, su clima es frío.

Este municipio está conformado por un pueblo, ocho aldeas y diez caseríos. En su jurisdicción, hay varios cerros y tres parajes. Lo riegan tres ríos. Sus habitantes son 17,512 indígenas, 1,502 ladinos y 572 de origen ignorado, que hacen un total de 19,586. El idioma predominante es el cakchiquel; además hablan español. Sus habitantes cultivan maíz, frijol, caña de azúcar, café y verduras, y realizan ciertos productos artesanales como: tejidos típicos de algodón (güipiles, servilletas, mantelería), muebles de madera, candelas, teja y ladrillo de barro y cohetes. El municipio cuenta con servicio de agua potable, energía eléctrica, correos y telégrafos, teléfonos, mercado municipal, rastro, puesto de salud, escuelas, iglesia parroquial, servicio de buses extraurbanos.

El día principal de su feria titular es el 28 de agosto, cuando se conmemora al obispo San Agustín. Durante la fiesta se

presentan los bailes folklóricos El Torito y Los Gigantes, se elige a la Reina Sumpanguera y se realizan varias procesiones con la imagen del patrono de este municipio, San Agustín.

3.1 MONOGRAFÍA DEL MUNICIPIO

El municipio de Sumpango es uno de los dieciséis municipios del departamento de Sacatepéquez, integrado por ocho aldeas que son: El Rejón, Rancho Alegre, El Tunino, Chipotón, Las Flores, Santa Marta, San Rafael El Arado, y San José El Yalu. Se localiza a 24 kilómetros de la cabecera departamental de Sacatepéquez, Antigua Guatemala y a 42 kilómetros de la ciudad capital.

Colinda, al norte, con el municipio de Santo Domingo Xenacoj; al este con los municipios de Santiago Sacatepéquez y San Bartolomé Milpas Altas, al sur, con los municipios de Pastores y Jocotenago y, al oeste, con el municipio de El Tejar, departamento de Chimaltenango. Sumpango tiene acceso directo por la carretera asfaltada nacional CAI (Carretera Interamericana), que une a la ciudad capital de Guatemala con los departamentos del occidente del país. También existe una carretera departamental (8) que conduce al municipio de Santo Domingo Xenacoj. Tiene aproximadamente 6 kilómetros de longitud.





3.2 ANTECEDENTES HISTÓRICOS

La palabra Tzumpango es de origen mexicano y viene del vocablo Tzompantli, lo que significa Percha de Calaveras. El pueblo es antiguo y fue fundado por los cakchiqueles muchos años antes de la conquista española, pues dice la historia que cuando don Pedro de Alvarado regresaba de su expedición a Cuscatlán en 1526, encontró que durante su ausencia se habían sublevado muchos de los pueblos que tenían conquistados y éstos se habían apoderado de la capital Iximche, encontrándose entre los ocupantes el Cacique del caserío Tzumpango.

Los españoles lo organizaron como pueblo, formado por una iglesia, siete cofradías y cinco mil trescientos trece feligreses, y figura en el índice alfabético de las ciudades, villas y pueblos del Reino de Guatemala, como Cabeza de Curato en el partido de Sacatepèquez. Francisco Marroquín encomendó su administración a los dominicos en 1543.

Durante la dominación hispánica, se denominó San Agustín Sumpango. Fuentes y Guzman en su *Recordación Florida*, dice que por la última década del siglo XVIII fue uno de los poblados de indios, reducidos, aunque con algunas sublevaciones al principio.

3.3 TRADICIONES

La tradición enlaza lo pasado con lo porvenir y en el municipio de Sumpango las tradiciones **enlazan** su pasado con su presente a través de varias actividades que se realizan durante el año. Sumpango es uno de los pocos pueblos que aún pone en práctica sus tradiciones. Podemos mencionar como los más importantes el Baile de los Gigantes y el Baile de los Moros, los cuales se realizan durante la feria titular de Sumpango.

3.3.1 LOS GIGANTES

Esta tradición comenzó hace 62 años donde un grupo de hombres idearon hacer gigantes, con materiales de fibra de vidrio, esponja y estructura de metal usando como bases moldes de barro. Su altura es de 2.70 metros. En Sumpango, los gigantes bailan atrás de la Cofradía de la Iglesia Parroquial, con los brazos y manos atadas y se agachan y chocan las cabezas en señal de despedida de la fiesta del pueblo. Es muy difícil hacer bailar un gigante por su enorme tamaño, los vientos y otras circunstancias.



3.3.2 LOS MOROS

Es un baile que se efectúa durante la feria titular de Sumpango en honor a San Agustín Obispo. En este baile se utilizan bellos trajes con un colorido extraordinario, tiene cada uno un valor cerca de Q2,000.00. Existen varios diseños que incluyen pecheras, sacos, capas, gorras con plumas y máscaras, elaborados con pana y terciopelo. También elaboran trajes de toritos, venados, españoles, diablos y mexicanos, así como otras figuras. Estos trabajos han sido llevados a Alemania, Inglaterra, Francia, Estados Unidos y otros países como en el caso de la Feria Internacional de Berlín en 1991.

3.3.3 ARTESANÍAS



Sumpango es un municipio donde se destacan sus artesanos. En este lugar se dedican a hacer pequeños gigantes, toritos, indígenas sololatecos y chichicastecos, mujeres con el traje típico sumpanguero y otros objetos en miniatura. El proceso está sujeto a una extrema paciencia, empleo de tiempo necesario y a detalles y técnicas especiales, particularmente la obra

típica por la compleja variedad de colores. Estas artesanías sumpangueras han sido tomadas en cuenta para ser expuestas en la Antigua Guatemala y en la ciudad capital. Se persigue entre otras cosas, dar a conocer la belleza de las tradiciones de los pueblos guatemaltecos.

3.3.4 LAS MÁSCARAS

Varias familias sumpangueras se dedican a la fabricación de máscaras, tal es el caso de Don Simeón Alcor quien, por muchos años, se ha dedicado a tal oficio. Hace todo tipo de máscaras, por ejemplo máscaras de españoles. Estas máscaras son utilizadas para el Baile de los Moros.



Foto: Revista Destination Guatemala

3.3.5 TEXTILES DE SUMPANGO

Los textiles constituyen un elemento sobresaliente del folklore de Sumpango. Esas manifestaciones artísticas revelan diversos aspectos de la organización socioeconómica de la comunidad e ilustran acerca de su cultura y desarrollo histórico. La historia del municipio se refleja en la ropa de sus habitantes. La industria textil de Sumpango consta de aproximadamente cien unidades productivas. Es una



actividad de carácter familiar, principalmente femenino; los talleres operan en las viviendas de las tejedoras, quienes alternan su trabajo con las tareas domésticas propias del hogar. Se realizan prendas de vestir tales como güipiles, fajas y cintas de cabello, que se destinan al autoconsumo o a la venta.

3.4 VESTUARIO INDÍGENA

El traje ceremonial masculino cuyo uso desapareció durante el período comprendido entre 1900 y 1950, consistía de un *tzute* de cabeza a espalda, algodón, camisa, faja, pantalón corto y calzoncillo blanco. El atuendo se completaba con hermosos chales de plata colgados en el cuello. Lo usaban en actos oficiales de la municipalidad local y en fiestas religiosas y familiares.

La ropa femenina local, de uso diario, manifiesta una sorprendente variedad. Son pocas las ancianas que conservan el uso del traje tradicional de güipil blanco o rojo de Xenacoj y el corte de morgia azul bordado con franja de hilo o lustrinas de colores. La mayoría de mujeres en la actualidad se viste con trajes típicos adquiridos en el mercado que se celebra los domingos en la plaza del pueblo.



La mujer indígena sumpanguera utiliza en su etapa de vida tres tipos de adornos en su vestimenta: el güipil, la cinta, la faja y el corte. Utilizan dos güipiles: uno blanco para uso diario y otro rojo para uso fuera del hogar, también es considerado como güipil ceremonial, para actividades importantes dentro y fuera de la comunidad. Usan el corte de morgia con distintos bordados y diferentes posiciones. La cinta, como una faja, cambia de tamaños, de colores y de adornos.

La niña usa una faja sencilla, delgada y de un solo color que identifica el inicio de una nueva generación. Hace uso de güipil blanco con los colores que le corresponden. Esta etapa simboliza el inicio de la vida.

En la adolescencia, al güipil blanco se le agrega una franja más de bordado alrededor del escote. Varía de colores, dependiendo de las circunstancias y momentos en los que ella participa.

El trenzado de la cinta cambia de posición y tamaño, al igual que la faja, y el bordado de la morgia obtiene la forma de cruz.

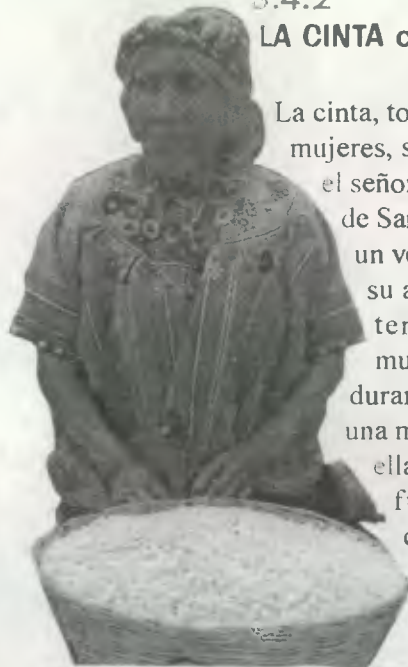
En la edad adulta, la cinta, la faja y el güipil cambian de color, tamaño y posición según sean los momentos de la vida. Usan el traje original de Sumpango para días festivos, pero algunas ancianas para diario.



3.4.1 EL CORTE DE MORGA

Por lo general no es elaborado en el municipio de Sumpango, sino que son traídos de los municipios del Tejar y Nahualá. El corte tiene un color morado azulado (azul marino), en representación del inmenso e infinito firmamento que incluye los cuatro puntos cardinales. Le da fulgor al colorido del bordado impregnado en él, en forma de cruz cuyos colores son rojo, negro, blanco, amarillo, azul y verde. En la actualidad el rojo es sustituido por el magenta.

3.4.2 LA CINTA o EL TOCOYAL



La cinta, tocado o tocoyal que utilizan las mujeres, se dice que fue introducido por el señor Clemente Tax Batz originario de San Cristobal Totonicapán. Él era un vendedor ambulante que llevaba su arte a diferentes lugares del interior del país. Al llegar al municipio de Sumpango y visitarlo durante mucho tiempo, él conoce a una mujer y contrae matrimonio con ella. Desde entonces él y su familia fueron los pioneros en la confección de este arte en el pueblo. La cinta representa el

espacio y el tiempo, el infinito firmamento que se relaciona con dos serpientes de cascabel. Por otro lado también se relaciona con la cola de barrilete por la forma con que son elaborados y coloreados.

3.4.3 EL GÜIPIL

Entre las artesanías que se hacen en el municipio de Sumpango, están los güipiles. El güipil por su forma, representa el universo: una superficie rectangular con una perforación circular en el centro (que sirve de escote), alrededor de la cual bordean en múltiples colores diseños representativos. En parte simboliza los cuatro puntos cardinales relacionados con el espacio y el tiempo que transcurren infinitamente. La mayoría de los adornos son inspirados en elementos de la naturaleza, como flores, arcos que representan cerros y volcanes; los círculos al sol; círculos pequeños consecutivos todo el que hacer familiar.

3.4.4 LA FAJA INDÍGENA

Esta prenda es tejida con el uso del telar de palitos. Llevan un proceso de devanado, urdido y almidonado. Por lo regular los diseños que se representan son casi siempre de urdimbre, rayas verticales de diferentes materiales y medidas, que se logran durante el proceso de urdido, para las cuales las tejedoras combinan rayas de colores llamativos o colores sólidos por círculos en este orden: azul nacional, azul marino,



rosado, azul marino, blanco, azul marino, amarillo, azul marino morado o lila, con una línea blanca en el centro, azul marino, blanco, azul marino, verde, azul marino.

La faja en la mujer indígena posee un valor importante, no específicamente para sostener el corte como muchos piensan, sino que va mucho más allá. La faja se enrolla sobre la cintura al lado contrario de las manecillas del reloj, las mujeres la utilizan, por una parte para hacer fuerza y para proteger el estómago en el tiempo de gestación y por otra para adquirir firmeza. La faja no posee brocados sino bordados en forma de zig-zag en alusión a la serpiente. Y dependiendo de la posición económica, tienen adornos más unidos o compactos o separados.

3.5 MÚSICA

Uno de los instrumentos que ha dado a conocer en Sumpango, es la marimba. En este municipio se encuentran distinguidos grupos marimbísticos como Maderas Chapinas, Sonora Ideal, entre otras.

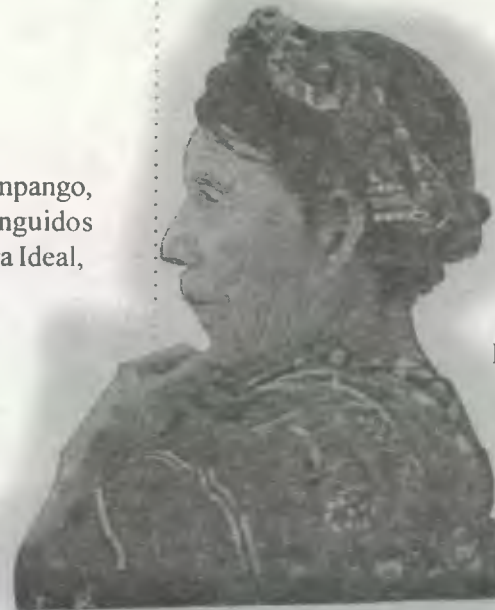
3.6 PINTURA

La pintura maya-contemporánea es una actividad que muchos sumpangueros practican. Entre los más destacados están Santos Laroj Tejaxún, Ro-

lando y Fulgencio Colchaj y los Hnos. Cajbón entre otros. Han participado en varias exposiciones tanto nacionales como internacionales llevando muy en alto el nombre de Guatemala y de Sumpango.

3.7 DÍAS FESTIVOS

Los días festivos del municipio de Sumpango son dos. El día de su fiesta titular que es el 28 de agosto y el día de la feria del barrilete que se realiza el 1 de noviembre.



3.7.1 FERIA TITULAR

Durante la feria titular de casi veinte días cobran mucho esplendor las actividades culturales, deportivas, sociales, folklóricas, religiosas y recreativas. En estos días se hace la elección e investidura de *Rukot' i'jtz'umpam*, Flor de Sumpango. Hay corridas de cintas a caballo, procesión del patrono San Agustín Mártir, el Baile de los Moros y los Gigantes, entre otros.



3.7.2 FERIA DEL BARRILETE

La Feria del Barrilete se realiza todos los años, el uno de noviembre. Entonces, se vuelan barriletes de todos tamaños y, ante todo, barriletes gigantes los cuales son elaborados con mucho tiempo de anticipación. Esta es una fecha muy importante para los sumpangueros ya que además de exponer su trabajo en el aire, muchos aprovechan a vender, en las calles, comida, artesanías, pinturas, etc, y llegan muchos visitantes de todas partes del país y del extranjero interesados en la cometería.

3.7.2.1 HISTORIA Y ORIGEN DE LOS BARRILETES

El inicio de los barriletes en Sumpango Sacatepéquez, vino con los españoles que fundaron este municipio y, según la historia, se elevaban en la parte sur del templo católico donde inicialmente estaba el cementerio general. Pero, dado al crecimiento de la población, éste tuvo que ser trasladado a la parte occidental del pueblo. Desde el campanario de la iglesia, se puede ver la entrada principal del cementerio, a donde se trasladan los féretros, llevados en hombros y acompañados por el sonar de las campanas. Se dice que si el



difunto era menor de siete años sólo son repiques de alegría, pues las puertas del cielo están abiertas para ellos por no tener pecados. Pero si el difunto era más grande se tiene que sonar las campanas dobladoras, con un sonido triste y más bien de súplica al Creador para que se le reciba en el cielo. De ahí que la costumbre de elevar barriletes en el

cementerio es puramente religiosa y filosófica; ya que se cree que el día uno de noviembre se les concede un permiso especial a las ánimas de los difuntos para poder estar nuevamente en su pueblo.

Entre las tradiciones de Sumpango Sacatepéquez, está la de visitar y adornar bien las tumbas donde se encuentran de sus difuntos y dejan, en la cabecera, alimento consistente en: cocido de ayote, jocote, mansanilla en miel; así como güisquil y elote cocido, esto acompañado de alguna bebida alcohólica y, sin falta, la candela y el incienso.

Este es el ambiente que se tiene en el cementerio donde se elevan los vistosos barriletes con un diseño al centro, como exposición de sentimientos y emoción especial, y se cree tener



un contacto más cercano con los espíritus de sus ancestros, quienes se sienten contentos al ver muy adornado el cielo con vistosos colores.

Un año no se pudo elevar ningún barrilete, pues el viento soplaba muy fuerte, por lo que los ancianos de la población decidieron consultar este fenómeno con los tradicionales brujos, quienes coincidieron que se tenía que provocar un ruido en el viento para aullentar a los malos espíritus que no dejaban a las buenas almas que disfrutaran de esta fiesta. Fue así como surgió la sumbadora, que no es más que un pedazo de papel en una cuerda y colocado en dos varitas amarradas en la parte superior del barrilete.

Es así como se resume el surgimiento de los tradicionales barriletes de Sumpango, que hoy en día son el orgullo de su gente por su colorido y majestuosidad, pues a nivel internacional se les conoce como los Barriletes del Arte y a nivel nacional son reconocidos como un patrimonio cultural (según Acuerdo Ministerial No. 461-98 de fecha 30 de Octubre de 1998).

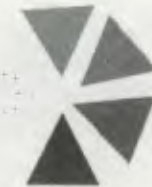
Por la gran cantidad de personas que visitan anualmente Sumpango para disfrutar de esta tradición, en el año de 1978, se da inicio a un concurso de barriletes en el Municipio y se decide trasladar la realización de la actividad del

cementerio a la cancha municipal de fútbol. Aquí los medios de comunicación ya jugaron un papel muy importante, pues se le dio mayor divulgación a esta gran actividad.

En el año 1991, se le dio el nombre de Festival por los logros alcanzados, pues es mayor la cantidad de turistas nacionales y extranjeros que asisten para admirar estos barriletes que son una conjugación de artesanía y folklore, y que plasman todo el sentir de un pueblo laborioso que ama a su pasado y que con orgullo lo muestra al mundo entero. Luego se le puso el nombre de Feria de Barriletes Gigantes de Sumpango. Se han presentado exposiciones en el municipio; en la cabecera, en el Museo del Libro Antiguo; y en la capital, en el Teatro Nacional; con el tema Barriletes por la Paz, en la exposición de productos mayas Mayafer, en la cual se ocuparon los primeros lugares.

También hubo participación en Colombia representando a Guatemala en el Segundo Festival de Cometas, en varios lugares de ese país. Se logró, así, enlazar a Guatemala con el grupo más grande de cometeros del mundo, pues allí anualmente se reúnen cometeros (barrileteros) de los cinco continentes. Después de esta participación la organización ha sido reconocida como Comité Permanente de Barriletes Internacionales de Sumpango Sacatepéquez, Guatemala, C.A.





En Agosto de 1999, participaron con barriletes en la Universidad FAFIT de Medellín Colombia, en el primer seminario internacional de Juego y la Lúdica como alternativas de desarrollo para el año 2000. Así como también se pudieron presentar en el Museo Latino de los Ángeles California, a través del Ministerio de Cultura y Deportes de Guatemala.



Foto. Trifoliar Elevemos a Sumpango

3.7.2.2 LOS BARRILETES GIGANTES Y SUS PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS

Los barriletes gigantes de Sumpango Sacatepèquez son elaborados con la delicadeza y dedicación de balance, colorido y tradición en donde se pone de manifiesto un conjunto de costumbrismo y folklore, problemas sociales que afectan a nuestra sociedad.

El armazón o estructura se forma con caña de verval o de bastillas (caña de bambú), que se utiliza dependiendo de las dimensiones del barrilete. Dicha estructura es atada con cáñamo o lazos y alambre de amarre. Para la elaboración de los barriletes, por su gran variedad de colores y su transparencia, se utiliza papel de china, con el que se realizan diferentes figuras que plasman motivos.

La cola del barrilete se elabora con una cuerda gruesa atada en el centro de la estructura, a la que le agregan retazos de tela que son sobrantes de los trabajos de los sastres. La longitud de la cola o patzunga es acorde con el tamaño del barrilete.

Los flecos también son de papel de china y su tamaño es de acuerdo a las dimensiones del barrilete. La sumbadora es un retazo de papel de china pegado a una cuerda, colocada en la parte superior del barrilete, sostenida por dos cañas que van unidas a la armazón del mismo.



3.8 MUNICIPALIDAD

Se define como municipalidad a la corporación autónoma integrada por el alcalde, síndicos y concejales, todos electos directa y popularmente en cada municipio. (CODIGO MUNICIPAL, art No 6)

El gobierno municipal es elegido conforme a la ley y se encarga de velar por los intereses del municipio. Toma decisiones y delibera asuntos que le convengan al municipio.

La municipalidad debe estar ubicada en la cabecera del distrito municipal. Entre los fines del municipio se encuentran: (según art 7 del C.M.)

- a. Cumplir y velar porque se cumplan los fines y deberes del Estado.
- b. Ejercer y defender la Autonomía Municipal.
- c. Impulsar permanentemente el desarrollo integral del municipio.
- d. Velar por su integridad territorial, el fortalecimiento de su patrimonio económico y financiero y la preservación de su patrimonio

cultural y natural.

- e. Promover sistemáticamente la participación efectiva, voluntaria y organizada de los habitantes, en el análisis y resolución de los problemas locales.

El gobierno municipal debe ser fuerte y autónomo, debe responder eficientemente a las primeras necesidades de desarrollo de la población, al igual que el municipio.

Debe contribuir a la paz y asegurar a mediano plazo un nivel de autonomía financiera, administrativa y técnica y así satisfacer las necesidades más urgentes de la población.

La municipalidad debe alcanzar un buen grado de autonomía, manejan bien sus finanzas, las cuales deben ser transparentes y con absoluta probidad a los recursos obtenidos. Se puede decir que el gobierno municipal debe ejercer plenamente la autonomía municipal, mejorando y modernizando la administración en beneficio del desarrollo del municipio. (Art. 7)

Debe atender las necesidades prioritarias que determine la población, utilizando los sistemas de apoyo que requieren el desarrollo del municipio. (Idem.)

El alcalde debe ser guatemalteco de origen, vecino inscrito del distrito municipal, saber leer y escribir y estar en el goce de sus derechos políticos.



3.9

MUNICIPALIDAD DE SUMPANGO

SU HISTORIA

Sumpango es un municipio que ha crecido considerablemente y como consecuencia sus necesidades comunales se han multiplicado con el correr del tiempo. La inversión financiera, por supuesto, se ha elevado de manera extrema, para poder satisfacer los servicios esenciales de la población para lo cual la municipalidad del lugar se ha encargado.

La municipalidad de Sumpango funciona con un gobierno que se divide en:

1. Consejo Municipal integrado actualmente, por los señores:

Sergio Leonel Celis Navas (alcalde)
Victor Asturias Laroj (síndico primero)
Julián Chuy Xicòn (síndico segundo)
Aurelio Cay Catù (síndico suplente)
Santos Cubur Escobar (concejal primero)
Cecilio Paredes Chiquitò (concejal segundo)
Juan de Dios Cubur Oje (concejal tercero)
Domingo Reguan Felipe (concejal cuarto)
Buenaventura Pèrez Colòn (concejal suplente)

2. Secretaría

Efraìn Chiquitò Saravia.

3. Tesorería

Tomas Azurdia Rosales

4. Oficina de agua.

5. Sector de mantenimiento.

3.9.1

DEPARTAMENTOS DE LA MUNICIPALIDAD DE SUMPANGO

La municipalidad de Sumpango Sacatepéquez está conformada por los siguientes departamentos:

- Oficina del Alcalde
- Recepción
- Secretaría
- Registro Civil
- Tesorería
- Pago de Agua
- Obras municipales





OFICINA DEL ALCALDE

Es la oficina que usa el alcalde para realizar sus diferentes ocupaciones, en ella tiene reuniones y recibe personas que necesitan arreglar problemas de tierra, en donde necesitan la autorización del alcalde.

RECEPCIÓN

Este departamento se encarga de atender a las personas que llegan a la municipalidad, a cada persona se le da la cita si es que quiere hablar con el alcalde y la recepcionista es la encargada de que el alcalde atienda al mayor número de personas que sea posible.



SECRETARÍA MUNICIPAL

Es la encargada de realizar la papelería municipal, ya sea cartas, invitaciones, etc. También se extienden cédulas de vecindad.



REGISTRO CIVIL

En este departamento se encargan de extender certificaciones de nacimiento, defunción, matrimonio, solicitudes de agua potable, construcción, ayuda económica, carretera, drenaje entre otras cosas.

TESORERÍA

Aquí se cobran los impuestos de certificaciones, drenaje, emprendados, arbitrios, arrendamiento de locales comerciales y del interior del mercado, arrendamiento de terrenos, se cobran los boletos de ornato, piso plaza, derechos de cementerio, derecho de lotes en el cementerio. Se extienden solvencias municipales. Se venden carné para cédulas, todo tipo de pagos, que se dan en la municipalidad.



AGUA POTABLE

En este departamento se paga el agua potable, es el encargado de realizar los resúmenes diarios de los pagos de agua, realiza reportes, elabora notas para los que se han atrasado en el pago del agua. También elabora órdenes de conexión, suspensión o traslado de agua.



B. DISEÑO GRÁFICO

1. DISEÑO GRÁFICO

Constituye el universo de la creación y de la difusión de mensajes visuales, de la telecomunicación por imágenes. El diseño gráfico se orienta en dos grandes direcciones: el área diversificada del diseño de informaciones y la vertiente precisa del diseño de identidad. Cada uno de estos super grupos está constituido por otros grupos y subgrupos.

Delegación
Generali Pour
l'armement

El diseño de informaciones abarca los campos del grafismo funcional, el grafismo didáctico, el grafismo de persuasión. Por otra parte, el diseño de identidad alcanza desde el diseño de marcas en la práctica del mercadeo y el diseño de la identidad corporativa.

El diseño gráfico comprende principalmente la caligrafía, la tipografía (comunicación lingüística), la ilustración y la fotografía (comunicación icónica), por medio de la imprenta. El producto final es, en su mayoría, bidimensional. El destinatario es receptor y ello implica el registro perceptivo y la conducta reactiva. Se aplica especialmente a la información: diseño de libros, publicidad, embalajes,

señalética, etc. Es un vehículo fundamental de la comunicación acerca de la identidad, las ideas, los productos y medio ambiente.

1.1 DISEÑO VISUAL INFORMATIVO

Es un material que lleva elementos que no solamente informan, sino a la vez contienen imágenes visuales que abarcan todo el conjunto de los recursos gráficos. Las bases de este tipo de diseño son los elementos lingüísticos, como letra, texto y los elementos icónicos, como imágenes. El diseño visual informativo puede ser público didáctico y persuasivo. (Herrera, 1999. 40)

Es público cuando se dirige básicamente hacia la utilidad pública, para facilitar información que responda a las necesidades y expectativas de un sector.

Es didáctico cuando su principal contenido abarca temas culturales, científicos, tecnológicos y profesionales. Es persuasivo cuando incluye publicidad y propaganda, para buscar el impacto de la imagen y la sensación, el mensaje puede aparecer de forma clara y explícita y otras veces de manera oculta, para encubrir su verdadero fin.



2. BRIEF

El *brief* es una recopilación de información que sirve como estímulo para el pensamiento creativo. Debe resumir el pensamiento, la documentación y las discusiones realizadas a la fecha. Todas las preguntas requieren mente abierta y pensamiento fresco; sus respuestas deben ser concisas y no ambiguas. A continuación se presenta una guía de elaboración del *Brief* de Producto:

ANÁLISIS DEL PRODUCTO

Descripción del producto

- ¿Cuáles son sus características?
- ¿Cuáles son sus fortalezas?
- ¿Cuáles son sus debilidades?

Competencia

- ¿Quién es la competencia directa?
- ¿Posee competencia indirecta?
- ¿Por qué son considerados así?

Puntos de diferencia

- ¿Qué hace a nuestro producto diferente a los de la competencia?

Objetivos mercadológicos

- ¿Cuáles son las metas del negocio?
- ¿Qué participación del mercado se pretende obtener con el producto?

ANÁLISIS DEL CONSUMIDOR

Grupo Objetivo

- ¿Quién es el grupo objetivo o consumidor primario?
- ¿Quién es el grupo objetivo secundario?
- ¿Quién decide la compra y cómo lo hace?

Oportunidades del producto

- ¿Qué problemas del consumidor puede resolver con el producto o qué necesidades puede satisfacer a través del mismo?

ENTREGA PUBLICITARIA

Objetivo de la Imagen

- ¿Qué se pretende comunicar o/e informar sobre nuestro producto, al grupo objetivo por medio de la imagen (empaquete, envase, embalaje)?

Beneficio principal

- ¿Cuál es el beneficio principal o promesa básica que el producto ofrecerá al grupo objetivo por medio de su imagen?





Razonamiento de apoyo

¿Cuáles son sus cualidades, características o atributos del producto que respaldan el beneficio principal?

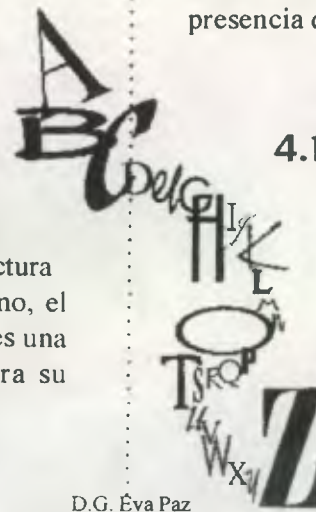
Posicionamiento

¿Cómo se pretende posicionar al producto en la mente de los consumidores?

3.

SIGNOS Y SISTEMAS DE SIGNOS

El signo es la parte gráfica del logotipo. Los sistemas de signos suelen admitir el uso de la escritura y de figuras o símbolos. También llega hasta la expresión de un estilo propio o total, como lo obtenemos en billetes, carteles, vallas publicitarias, banderas, folletos, etc. También podemos presentar el logotipo gráficamente para transmitir un mensaje aunque no se presente con signos o sea con figuras o letras. Se presentan a veces con figuras geométricas las cuales tienen; un mensaje por ejemplo el círculo da la sensación de estabilidad, racionalidad y equilibrio. El cuadrado nos da una estructura sólida y bien apoyada sobre amplia base y, por último, el triángulo, un cambio hacia arriba. En fin el logotipo es una obra de arte donde el diseñador gráfico demuestra su creatividad. (BIBLIOTECA DEL DISEÑO GRAF, pag 89)



D.G. Éva Paz

4.

LA TIPOGRAFÍA

La tipografía en general es concebida como un sistema que recoge y combina determinados tipos de letras que por su legibilidad y sus connotaciones formales, armonizan con los signos de identidad y contribuyen al concepto gráfico

Por supuesto que el sistema tipográfico posee la variedad que cada caso requiere dada la personalidad de la empresa, pero de todos modos es objeto de una normativa, una serie de criterios perfectamente definidos y explicados, para la composición y la compaginación de toda clase de mensajes. La estrategia de diseño puede incluir la creación de un alfabeto propio que constituya, junto con el símbolo, un elemento que refuerce la imagen o un lazo de unión entre las diferentes empresas si es que existiera una agrupación, y con ello la presencia de una imagen de grupo.

4.1

TIPOGRAFÍA CORPORATIVA

Es elegida en función de dos criterios fundamentales: legibilidad, (que constituye el aspecto funcional) y sus connotaciones (lo cual constituye el aspecto estético). Las letras muy ornamentadas cumplen funciones diferentes de los carteles delicadamente oblicuos. Los tipos



palo seco son especialmente adecuados para cosas como informes anuales, porque les da un aire de eficiencia técnica que refleja la actuación y los éxitos de la empresa. Es posible mediante el tratamiento gráfico personal de un tipo determinado, modificar su carácter. Hay que tomar en consideración la personalidad del tipo cuando se juzga su idoneidad para la tarea que se tiene entre manos.

Al comparar un tipo con otro se observa que las letras pueden variar no solo en su diseño, sino también en su forma misma (**G** y **g**, **A** y **a**) eso puede ser una útil herramienta de diseño. Algunos caracteres son simples y audaces y otros ricos en detalles en conjunto, es un modo magnífico de simbolizar las cualidades de las personas.

Una herramienta básica es la comprensión de los efectos que pueden lograrse mediante el cuerpo del tipo elegido. Un cuerpo **GRANDE** grita más, mientras que una **pequeña** susurra. (March, 1991: 20-23)

5. DIAGRAMACIÓN

Diagramar es distribuir adecuadamente los elementos de diseño como la composición tipográfica, gráfica y fotográfica dentro de un espacio o formato determinado. Se le llama *layout* (término anglicista, que significa la distribución de los elementos de una página).

Al diagramar debe tomarse en cuenta que cada uno de estos elementos debe tener indicaciones específicas para la edición

de textos. En fin diagramar es poner un orden respectivo a las formas, posiciones y colores de los elementos de un diseño.

(Cuevas, 1990: pag 6)

Los elementos que regularmente se ubican dentro de un formato son titulares, bloques de texto, capitulares, ilustraciones, pie de foto, ilustraciones, logotipo, marcos, viñetas o elementos decorativos.

Titular

El titular es un elemento muy importante, que se ubica en un lugar estratégico dentro del formato de diseño, porque contiene el mensaje principal que debe atraer a determinado grupo objetivo.

Texto

El texto es un diseño que constituye el mensaje escrito de lo que se desea transmitir al lector. Generalmente se trabaja en columnas.

Capitular

Una capitular es la letra inicial de una columna de texto. Su tamaño es mayor a los tipos de texto, van desde 14 a 72 puntos. En ocasiones, son de un tipo de letra diferente al del texto. Esto dependerá del diseñador gráfico.

Pie de foto

Es el texto que describe una ilustración, al igual que indica quién fue el que la elaboró. Generalmente se coloca debajo de los textos.



Pie de página

Es un texto aclarativo que aparece en la parte inferior de la hoja, con letra más pequeña. Generalmente los pies de página van numerados, según la referencia en el texto principal.

Notas en el tope de página

Por lo general son el título, el nombre de la unidad o del autor que aparecen a lo largo del material.

Ilustraciones

Son elementos que se utilizan para comunicar de manera eficaz la información textual.

Recursos gráficos de diseño

Son elementos que pueden ir o no dentro de la diagramación para hacer resaltar bloques de texto o partes dentro de la diagramación.

6.

EL COLOR

El color es luz y sin ésta no puede existir el color. La luz es una forma de energía radiante que se desarrolla en ondas cuya velocidad depende de la densidad del medio que atraviesan. La luz y color están íntimamente relacionados. No es sino a través de la luz que nuestra retina es capaz de captar los colores de los objetos.

6.1

PSICOLOGÍA DEL COLOR

Se ha demostrado plenamente que nuestro cuerpo físico percibe cualquier impulso o energía cromática y reacciona en consecuencia. Los colores influyen sobre el ser humano, y sus efectos, tanto de carácter fisiológico como psicológico, intervienen en la vida, creando alegría o tristeza, exaltación o depresión, actividad o pasividad, calor o frío, equilibrio o desequilibrio, orden o desorden, etc. Los colores pueden producir impresiones, sensaciones y reflejos sensoriales de gran importancia, porque cada uno de ellos tiene una vibración determinada en nuestros sentidos y puede actuar como estimulante o perturbador en la emotividad, en la conciencia y en nuestros impulsos y deseos. El amarillo actúa como estimulante mental y nervioso. El naranja es un excitante emotivo que favorece la digestión. El rojo, que posee una gran potencia calórica, aumenta la tensión muscular y la presión sanguínea. El verde es un sedativo que dilata los capilares y tiene un efecto reductor de la presión; sus radiaciones calman los dolores neurálgicos y resuelven algunos casos de fatiga nerviosa, insomnio, etc. El azul tiene sobre la tensión un efecto opuesto al del rojo y es mucho más activo que el verde en el tratamiento de enfermedades mentales. El violeta es un calmante que actúa sobre el corazón y los pulmones y aumenta la resistencia de los tejidos.

Los colores, por medio de nuestros ojos y el cerebro, hacen penetrar en el cuerpo físico una variedad de ondas con diferente potencia que actúan sobre los centros nerviosos y sus ramificaciones que modifican, no solamente el curso de



las funciones orgánicas, sino también el de nuestras actividades sensoriales emotivas y afectivas, como también el carácter.

6.2 SIGNIFICADO DE LOS COLORES

El color, para el diseñador gráfico, es una cualidad de la luz reflejada por las superficies entintadas y no entintadas. La luz blanca en una combinación de todos los colores del espectro, pero puede descomponerse en tres colores primarios: rojo vivo en un extremo del aspecto, azul (violeta oscuro) en el otro extremo, verde (verde hierba).

ROJO

Es un color captador natural de atención. Sugiere calor, fuego, corazón, excitación, actividad, pasión, sangre, fuerza, impulso, peligro y revolución; mezclado con blanco forma el rosa, que significa inocencia, frivolidad. Los rojos también se relacionan con la rabia y la crueldad. Los rojos vivos y fuertes pueden simbolizar la sangre, la ira, el fuego y el sexo. También es excelente para captar la atención del público.

AMARILLO

Sugiere luz de sol, alegría, acción, oro, arrogancia, voluntad, poder, ciencia, espiritualidad y dinamismo y es también ira, cobardía, envidia e impulso irreflexivo. Atrae la atención y es amable, es un color más claro. El amarillo es usado a menudo por los diseñadores para representar la luz; es cálido, alegre y lleno de energía.

VERDE

Es sinónimo de vegetación, humedad, calma, frescura, esperanza y sugiere primavera, amistad, realidad y equilibrio por su posición entre cálidos y fríos. También es celos, enfermedad cuando se manifiesta en la piel, e inexperiencia o falta de madurez. Limpio, frío y refrescante; es natural por excelencia más que otros colores.

AZUL

Designa infinitud, inteligencia, frío, recogimiento, paz, descanso, confianza, liberalismo, seguridad y languidez y es el que mayormente expresa la sensación de frío; también puede significar desesperación y nobleza (sangre azul).

NARANJA

Es estímulo, acción y entusiasmo, pero mezclado con negro es engaño, conspiración, sordidez y opresión. Es un color muy específico porque es cálido, vibrante, vivo y claro.

VIOLETA

Representa aflicción, tristeza, penitencia, misticismo, profundidad y misterio; al ser mezclado con negro, desesperación, deslealtad y miseria. El púrpura es pompa, realeza, dignidad y suntuosidad; también melancolía y delicadeza. (Swann, 1990: 144)

NEGRO

Significa tinieblas, muerte, duelo y destrucción. El negro puro no tiene tono ni intensidad, el negro se asocia con la serenidad, la tristeza y el misterio.



BLANCO

Significa reposo, limpieza, pureza, inocencia, virtud y castidad. (Hayten, 1978: 33-34)

6.3

FUNCIONES DEL COLOR

Entre las funciones principales del color están:

- Llamar la atención.
- Producir efectos sociológicos.
- Desarrollar asociaciones
- Retener la atención
- Crear una atmósfera placentera

6.4

PROPIEDADES DEL COLOR

Matiz

Es cada una de las gradaciones que puede tomar un color.

Intensidad

Es la fuerza de un color.

Valor

Es la claridad u oscuridad de un matiz

7.

COMUNICACIÓN VISUAL

El concepto de comunicación visual se inicia a partir del todo que nos rodea y que es percibido por nuestros ojos, enviándonos imágenes que conceptualizamos. Dependiendo de lo percibido visualmente, la comunicación gráfica logrará su objetivo: llevar el mensaje al receptor. La comunicación visual utilizada en el material es intencional, es decir que el mensaje transmitido lleva la misma interpretación que el recibido.

Para poder entender mejor esto, citamos a continuación lo que dice las D.G Olga Amarilis Leiva y Johana E. Letona en su tesis: “El diseñador gráfico tiene un papel muy importante siendo él un comunicador visual, el debe lograr una comunicación efectiva a través de los diferentes materiales gráficos que proporciona al receptor”.

Los humanos nos comunicamos ya sea a través de mímica, lenguaje, escritura o dibujo. Las empresas comunican su imagen con logotipos, tipografías, rótulos, etc., lo que podríamos llamar imagen corporativa. Decimos que una imagen corporativa es una identidad empresarial que transmite una imagen a todos los que tratan con ella, por ejemplo: ¿Quiénes son?, ¿Qué hacen? y ¿Cómo lo hacen? Por eso, en muchas empresas la imagen no es la adecuada pues no tiene un buen manejo ni control. Por lo cual transmite una imagen pobre o desenfocada. Además el diseño desempeña un papel importante en todo el proceso, ya que es una de las primeras cosas por las cuales la gente juzga si una organización es



buena o no lo es. Para la realización de una imagen corporativa, el diseñador gráfico es indispensable.

8. IMAGEN CORPORATIVA

Sabemos que las empresas buscan un nuevo estilo de imagen corporativa a través de varios elementos de diseño, como pueden ser los tipos de letra, el estilo de diseños y la ilustración. Por eso, al diseñar, se debe tomar en cuenta que las empresas necesitan proyectar una buena imagen. A continuación se dan varios conceptos de imagen corporativa.

“Es el diseño de símbolos más complejos tales como marca y logotipo está ligado a los requerimientos, específicos del cliente. Estos pueden variar en complejidad desde las modestas necesidades de una pequeña empresa hasta las exigencias de una gran multinacional, pero el problema de resolver y cristalizar los componentes tipográficos, pictóricos y abstractos de un logotipo es esencialmente el mismo” (Cotton, 1991: 88)

“La imagen o identidad es un elemento, perfectamente enraizado en el carácter de una empresa que explica a quienes trabajan (o quieren trabajar en ella) cuál es su actividad, su dogma, si es de género tradicional o moderno internacional o regional, grande o pequeño” (Chávez, 1994: 90)



“La imagen corporativa mantiene un cierto estilo, se debe procurar reglamentar todas las expresiones en la que se mezcla su imagen (papel de cartas, rótulos externos, medios de transporte, etc.)” (Camacho, 1992: 50)

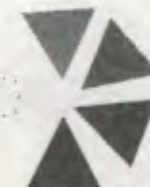
La creación de una imagen corporativa comienza con la optimización o elaboración de un elemento de partida, desarrollado a partir de él, el programa de identidad. Esta la determinan las siguientes condicionantes: el tamaño, el carácter y el sector de la empresa, la dimensión de su mercado, la magnitud de sus comunicaciones en conjunto, la complejidad y la diversificación y especialmente sus proyectos al futuro, su política y su estilo.

En conclusión se puede decir que la imagen corporativa es:

El sistema de comunicadores visuales coordinados gráficamente de tal forma que sea fácil de reconocer la empresa. Ésta lo utiliza para comunicarse con el público.

La imagen corporativa dice de la empresa quiénes son, qué hacen y cómo lo hacen. Para diseñar una imagen corporativa se debe tener primero la información necesaria acerca de la empresa y luego debe analizarla.

La imagen corporativa debe ser hecha para durar y no para basarse en modas pasajeras. Debe hacerse pensando en que estará en muchos soportes o materiales y su mensaje debe ser asimilado o identificado por cualquier persona.



La imagen corporativa queda establecida en un manual de normas que contiene la filosofía, los criterios y las normas para su correcta implantación.

8.1

LA IDENTIDAD DE LA EMPRESA

La identidad de una empresa es la determinación de qué es o a qué se dedica, expresada en algún grafismo que la represente.

La identidad es un estado de la conciencia, un fenómeno psíquico, que refiere al conjunto y atributos (rasgos propios y diferenciales) asumidos por un sujeto.

Aplicado al diseño de imagen corporativa sería la personalidad que refleja la empresa. Las empresas e instituciones requieren, signos singularizados para proyectarse sobre el medio, para comunicar su identidad. El diseño persigue establecer relaciones de equivalencia, simbólica entre los signos emitidos y la identidad empresarial. (Dunn, 1986: 81-84)

8.2

MEDIOS INSTITUCIONALES

Los medios institucionales son muy importantes para que la imagen corporativa de una empresa se dé a conocer. Los medios impresos que se utilizan son: tarjetas de presentación, papelería, trifoliales, catálogos, etc. los medios de masa que están conformados por: vallas publicitarias, la televisión, los periódicos, etc. Estos medios, son el área de trabajo que

el diseñador tiene que saber explotar en beneficio de la empresa, ya que se utilizan para darle más publicidad.

En la papelería, se utilizan los membretes de cartas y las tarjetas comerciales que son instrumentos funcionales para identificar los datos de nombre, dirección, teléfono, etc. Por otra parte son un método primario de afirmar gráficamente el estilo y objetivos de la empresa. La funciones del membrete: Debe incluir suficiente espacio en blanco para las cartas manuscritas o impresas.

8.3

Imagen Pública

La imagen corporativa de la empresa se divulga por los medios, convirtiéndose en imagen pública. El comportamiento de la empresa, el medio propio de presentarse en el mercado, los rasgos de personalidad que emite, generan opiniones de las personas de diversos sectores relacionados con ella.

Cuando se habla de imagen corporativa no se expresa con precisión si se está refiriendo a la imagen visual, a la imagen pública o ambas a la vez, esto sucede por el hecho de que en la actualidad, la imagen visual es, sin duda, el principal de la empresa (su imagen corporativa).

El diseño expresa tanto sobre la imagen pública ya que esa es finalidad, sobre la propia identidad de la corporación, afirmándola, modificándola, etc. A continuación se segmentará el universo corporativo en cuatro dimensiones distintas:



- **La Realidad Corporativa:** aquello que la empresa es objetivamente.
- **La Identidad Corporativa:** la conciencia propia de la empresa.
- **La Comunicación Corporativa:** el conjunto de mensajes y medios.
- **La Imagen Corporativa:** la conciencia exterior o lectura pública de la empresa.

9. EL DISEÑO DE LA IMAGEN CORPORATIVA

La imagen corporativa es un modo de identificación o lectura pública de los rasgos de un organismo. No es ésta una realidad por la que se pueda optar o no: es imposible no tener una imagen consciente o inconsciente, voluntaria o involuntaria, espontánea o intencional; todo organismo posee una imagen determinada, mediante la cual afirma su presencia en el medio social.

El diseño de la imagen corporativa centra su atención en los recursos de comunicación, pues son éstos los de naturaleza diseñable. Es más, dentro de la comunicación se enfoca la atención en torno a la comunicación visual y, más concretamente, en la comunicación gráfica.

Sin embargo, resulta conceptualmente incorrecto y prácticamente poco eficaz restringir el alcance de la imagen

corporativa a los signos gráficos, pues ello implica desatender otros recursos de comunicación o medios de identificación que tienen también gran importancia en la conformación de la imagen pública.

De hecho, es el conjunto del organismo mismo del “cuerpo” de la empresa en su totalidad el que actúa sobre la opinión pública y valoración social. Así, además del conjunto de los identificadores gráficos los cuales son: logotipo, marcas, etc. Y de los soportes, gráficos estables los cuales son: papelería, folletos, catálogos, etc.

9.1 EL PROCESO DE DISEÑO DE LA IMAGEN CORPORATIVA

El proceso del diseño de la imagen corporativa se divide en: investigación, programación y diseño. El diseño de la imagen corporativa no se fundamenta en decisiones arbitrarias o aleatorias, sino en un proceso técnico que aspira a conseguir la máxima adecuación entre la identidad y el diseño que la expresa.

a. Fase de investigación

En esta fase se recopilan aquellos datos que pueden resultar útiles para perfilar la imagen de la empresa. Todas las informaciones que permiten elaborar modelos de imagen existentes o posibles (empresas análogas, tendencias de



evolución, etc.) y que definan el proyecto empresarial (datos de opinión pública e interna, expectativas de los técnicos, etc.)

Todas las informaciones que permitan detectar los medios de comunicación propios externos a la empresa o a los que puede tener acceso (desde la gráfica institucional a los medios masivos).

b. Fase de programación

En esta fase se procesan los datos recopilados en la fase de investigación, de manera que quede formulado explícitamente la identidad de la empresa y los medios de comunicación.

c. Fase de diseño y aplicación

Basándose en los programas parciales y de acuerdo con el plan general de la intervención, los equipos de diseño y comunicación elaboran los proyectos de diseño de imagen gráfica y aplicaciones, programa de relaciones públicas. Algunas veces se trata de rediseño de la infraestructura industrial o de las oficinas de atención al público etc. que se implementaran según el plan establecido.

9.2 COMPONENTES DE LA IMAGEN CORPORATIVA

Tiene que ver con cuatro áreas principales de actividad:

- Productos/servicios: qué fabrica o vende.
- Ambiente: dónde lo fabrica.
- Comunicación: cómo describe lo que usted hace.
- Comportamiento: cómo se comportan las personas dentro de la compañía, entre ellas mismas y hacia los de fuera.

9.2.1 SÍMBOLO

Es la forma gráfica con la cual se identifica una empresa y se diferencia de los demás.

9.2.1 MARCA

Es un nombre, término, símbolo o combinación de estos elementos que identifica los productos o servicios de una o un grupo de firmas vendedoras, distinguiéndolas de la competencia.

9.2.3 LOGOTIPO

Es el nombre de una industria, un comercio, un producto o una marca diferenciada gráficamente mediante un tipo de letra, cuyo grafismo ayude a fijar un recuerdo. Es prácticamente la foto de una empresa. Debe expresar originalidad y su única función es

Scripto



quedar fijo en la mente del consumidor. El logotipo puede variar y ser utilizado de muchas maneras, desde papelería formal de una empresa, que incluye sobre, tarjetas de presentación, hojas membretadas, hasta envases, playeras, medios de transporte, vallas publicitarias, etc.

9.2.3.1 TIPOS DE LOGOTIPO

Logotipo solo con el nombre

Fueron los primeros en publicarse, su utilidad se debe a la seguridad que brinda el fabricante al estampar su nombre o su firma en los productos. De preferencia debe ser fácil y breve.



Logotipo con nombre y símbolos

Usa un estilo tipográfico, característico que conjuga con una figura simple: óvalo, cuadrado, círculo u otro. El texto debe ser corto sencillo y fácil de memorizar.



Logotipo con iniciales

Son utilizados cuando el nombre de la empresa es largo y rívido. En este caso usa iniciales para abreviarlo. La parte creativa consiste en elegir la tipografía adecuada.

Logotipo con versión pictórica

El nombre del producto o de la organización es un elemento destacado e importante del logotipo, pero el estilo global del logotipo es muy distintivo. Aunque en el logotipo figurase un nombre diferente seguirá siendo claramente el logotipo auténtico propietario.



Logotipos asociativos

Gozan de libertad, habitualmente no incluyen nombre del producto o de la empresa, pero se asocian directamente con el nombre. Estos logotipos consisten en juegos visuales, simples y fáciles de entender.

Logotipos alusivos

Constan de una imagen que alude a un objeto que se asocia directamente al nombre del producto, la conexión entre el nombre y la imagen no es directa pero su constante estímulo visual lo hace reconocible.



Integración de logotipo en otros materiales

El logotipo de una empresa puede ser utilizado en varios materiales para hacerla distinguir. Se logra con ello posicionar en la mente del consumidor el logotipo de dicha empresa. Se puede utilizar para identificar el edificio de la empresa, en automóviles usados por los empleados propiedad de la empresa, también en basureros, etc.





9.2.4 SISTEMA DE COLORES PANTONE

Es un guía universal de colores con sus respectivos códigos, números y fórmulas de mezclas por el cual todas las imprentas se guían para la impresión de una publicación.

9.2.5 TIPOGRAFÍA TITULAR

Son aquellos tipos de letras en los cuales se basan la marca y el eslogan. Esta tipografía no puede variar en ningún momento.

9.2.6 TIPOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Son los tipos de letras que nos sirven para combinar el logotipo con algún texto relacionado con la identidad. No puede variar.

9.2.7 ESLOGAN

El origen del eslogan es tan antiguo como el hombre mismo. Grito de guerra, lema distintivo de un grupo militar o religioso,

etc. tuvo siempre la misma característica que hoy se emplea a este tipo de frase comercial: La definición, brevedad, poder de identificación y la fácil recordación. El eslogan ideal tiene cuatro a seis palabras, se debe asociar inmediatamente con el producto o servicio y de ser posible la repetición y la rima que permitan esa fijación que tanto se busca.

9.2.8 MATERIAL GRÁFICO

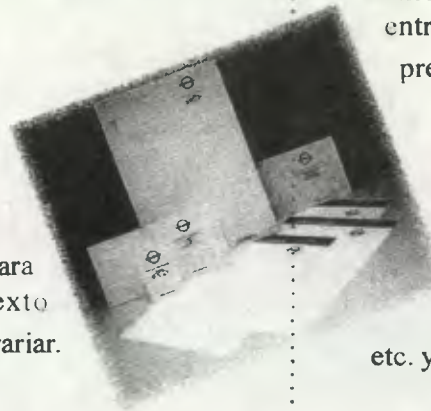
Es todo aquello que ha sido creado para transmitir, por medio de las imágenes visuales, determinado tipo de información. Existe una gran variedad de tipos de materiales gráficos, entre los cuales están hojas membretadas, tarjetas de presentación, trifoliales, vallas publicitarias, etc.

9.2.9 HOJAS Y SOBRES MEMBRETADOS

Son instrumentos funcionales que sirven para identificar los datos de nombre, dirección, teléfono, etc. y un vehículo para la correspondencia.

9.2.10 TARJETA DE PRESENTACIÓN

Ésta, al igual que las hojas membretadas, contiene el nombre, dirección, teléfono, *e-mail* de una empresa. También contiene





el nombre de la persona que trabaja en ella y su cargo, tiene una medida de 2" x 3 1/2", para facilitar su manipulación y disponibilidad en todo momento. La tarjeta de presentación debe llevar relación con el estilo, el color y la imagen que se emplea en los membretes.

9.2.11 CERTIFICACIONES

Son documentos legales que se extienden en cualquier institución para afirmar datos. En el departamento de registro civil de las municipalidades se extiende certificación de matrimonio, de nacimiento y de defunción.

9.2.12 TRIFOLIARES

Son hojas de papel plegadas, que se utiliza para imprimir información de productos, empresas, etc. Se imprime en las dos partes de la hoja, de tiro y retiro. Existen varios tamaños de trifoliales aunque el más común es el tamaño carta, 8.5" x 11".

9.2.13 AFICHE

Es un medio de comunicación visual en donde se enfatiza el producto que se promociona. La mayoría de afiches están

compuestos de imagen, (fotografía, dibujos, caricaturas, ilustraciones) y texto. Un afiche efectivo es aquel que impacta a primera vista. La finalidad primordial del afiche es llamar la atención en el lugar donde se ubique, por medio de su imagen atractiva.

9.2.14 SEÑALIZACIÓN

Es una forma de transmitir los mensajes que contienen indicaciones, órdenes, advertencias, prohibiciones o instrucciones (Frutiger, 1981:270) por medio de signos y símbolos gráficos, sustituyendo con ellos el idioma y la escritura. Los símbolos y los signos gráficos deben basarse en formas reales y deben ser lo más objetivos que se pueda, para lograr que el mensaje sea interpretado por todos de la misma forma. Deben ser legibles. La legibilidad está determinada por el estilo de letra que se ha escogido. Se puede utilizar señalización tanto interior como exterior.

9.2.15 UNIFORMES

Son utilizados en las empresas para distinguir a sus trabajadores de los demás. En los uniformes se trata de integrar el logotipo de la empresa.



9.2.16 VALLAS PUBLICITARIAS

Es un tipo de material gráfico que se usa en exteriores: carreteras, caminos, etc. La función de la valla publicitaria es fijar y posicionar el producto en la mente del consumidor. Para este tipo de material es recomendable utilizar poco texto y usar ilustraciones sencillas con el foco de interés concentrado en una persona. Es conveniente que lleve el nombre del producto. El logotipo puede variar y ser utilizado de muchas maneras, desde papelería formal de una empresa.



10. MANUAL DE NORMAS GRÁFICAS

Un manual de normas gráficas es un escrito en donde se presenta, específicamente, todo el contenido que ha tenido la imagen corporativa de cierta empresa. Aquí se especifica por ejemplo: el número de pantone que ha utilizado el logotipo y ciertas impresiones gráficas. El manual es un elemento fundamental en todo proyecto de imagen corporativa. En él, se indican las normas de aplicación de la imagen.

La función técnica del manual consiste en hacer comprensible el sistema y asegurar su inalterabilidad en la aplicación por parte del departamento u operarios implicados (internos o externos a la empresa). Así, pues, el manual garantiza, a su vez, la estabilidad y eficacia del proyecto de diseño y la autonomía de la empresa respecto de los diseñadores.

En el manual también se hallan todas las normas operativas, ante todo existe una detallada presentación del logotipo, se determina el tamaño y el color según las circunstancias, se explicarán convenientemente. Luego la explicación de como realizar una impresión y en general todo lo referente del material de papelería de la institución, los medios de transporte y las estructuras expositivas (decoración de oficina y colores dominantes) y el modo correcto de aplicarlos en los diferentes soportes.

9.3 LOS AGENTES DEL DISEÑO DE IMAGEN CORPORATIVA

Cuando el programa se limita a la imagen gráfica, los agentes del diseño deben ser profesionales y estudiantes de diseño gráfico. Los recursos de comunicación diseñados sabrán transmitir efectivamente la identidad del emisor.



10.1 GUIÓN DE CONTENIDO DEL MANUAL DE NORMAS GRÁFICAS

(Se puede ampliar el contenido de acuerdo con a las necesidades de comunicación)

1era. Parte

Presentación
Introducción
Objetivos del programa
Vocabulario

2da. Parte

Signos de identidad
Logotipo
Símbolo
Identificador
Gama cromática
Uso de los colores
La estructura visual de la identidad
Tipografía corporativa
Sistema modular de diseño
Formato
Elementos gráficos
Compaginación

3ra. Parte

Aplicaciones
Impresos alta dirección

Impresos comerciales y administrativos
Publicaciones institucionales
Publicidad
Anuncios, carteles, cine y T.V.

Envases, etiquetas, embalajes
Material punto de venta
Material punto de exposiciones
Material de promoción

Señalizaciones
Decoración publicitaria de vehículos
Uniformes

En el manual, se indica el nombre o el departamento responsable de la gestión de la identidad corporativa, con el fin de poder dirigirse a él cuando sea necesario diseñar algún material adicional o cuando pueda surgir alguna duda sobre los procedimientos de aplicación en la práctica.

Para la etapa de aplicación del programa se aconseja la intervención del equipo de diseño creador del mismo por un tiempo definido para que se pueda alcanzar la eficacia del programa. (Corta, 1994: 125)



Municipio Gumpango Sacatepéquez

PROPUESTA

GRÁFICA JUSTIFICADA



III.

PROPUESTA GRÁFICA JUSTIFICADA

A continuación se presentan las piezas gráficas de la **Imagen Corporativa de la Municipalidad de Sumpango Sacatepéquez**. Se da a conocer la justificación de los elementos empleados, la composición y el resultado final.

I.

BRIEF: ANÁLISIS DE LA MUNICIPALIDAD

Describimos la municipalidad de Sumpango Sacatepéquez como una entidad donde el trabajo administrativo se desarrolla con mucho esfuerzo, sacrificio y buena voluntad. Pero encontramos que no tiene una imagen corporativa adecuada, lo que hace un problema de comunicación visual. La solución de este problema es crearle un logotipo, un símbolo gráfico donde se represente a la municipalidad.

¿Cuáles son las fortalezas de la municipalidad?

- Mantiene una proyección social para los habitantes del municipio de Sumpango Sacatepéquez.
- Beneficia a los habitantes con agua potable, caminos, pozos, pavimentos y otras obras.
- Vela por su integridad territorial, el fortalecimiento de su patrimonio económico y financiero. Vela por la preservación de su patrimonio cultural y natural.

- Toma decisiones y deliverar asuntos que le convengan al municipio.

¿Quién es su competencia?

Su competencia son las municipalidades de los demás municipios de Sacatepéquez y de toda Guatemala.

PUNTOS DE DIFERENCIA

Se trabaja arduamente para mantener sus tradiciones, religión dándole apoyo en todo para que sea reflejado nacional e internacionalmente. Apoya a los pintores, artesanos, cometeros y sus diferentes actividades.

¿Cuáles son los objetivos de la municipalidad?

- Brindar apoyo a los habitantes del municipio proporcionandoles los servicios comunales como mantener el servicio de agua, construcción de escuelas, servicios sanitarios, puentes, drenajes carreteras, luz entre otras.
- Asegurar que las solicitudes de los habitantes sean atendidas inmediatamente.
- Mantener siempre la confianza en el trabajo municipal.
- La promoción y organización de ferias y festividades populares.



ANÁLISIS DEL CONSUMIDOR

Grupo objetivo

Nuestro grupo objetivo se divide en primario y secundario. El primario lo constituyen los habitantes, visitantes y turistas que tendrán el material de información y piezas gráficas. El secundario es el alcalde, los síndicos y personal administrativo, personal de mantenimiento y personal de obras públicas que trabajan en la municipalidad de Sumpango Sacatepéquez.

Oportunidades de la municipalidad

A través de esta propuesta gráfica, los habitantes y visitantes resolverán dudas o problemas que tuvieran acerca de la municipalidad, la identidad corporativa dará mas oportunidad de acercamiento. De este modo tendrá una mejor comunicación visual.

- La municipalidad tendrá una mejor identidad con un logotipo.
- Se identificará de las demás municipalidades.
- Disfrutará de una imagen corporativa.

ESTRATEGIA PUBLICITARIA

Objetivos de la imagen

Identificar por medio de una imagen gráfica la municipalidad de Sumpango Sacatepéquez de las demás municipalidades, comunicando el movimiento diario de su trabajo, confianza, apoyo a sus tradiciones y costumbres a través de su logotipo papelería (hoja membretada, sobre membretado, tarjeta de presentación, certificaciones, planillas), trifoliar, afiche, valla señalización interna y externa y basureros.

Beneficios para la municipalidad de Sumpango Sacatepéquez

- Identificación por medio de un logotipo.
- Imagen corporativa en donde refleja sus tradiciones.
- Material gráfico funcional, como papelería, certificaciones, trifoliales, afiches, vallas, señalización interna, entre otras.
- Posicionamiento del logotipo en las demás municipalidades.

Beneficios para los habitantes

- Mejor comunicación visual y facilitación en papelería porque es clara y presenta un diseño agradable.



- Señalización en cada área administrativa.
- Más información sobre el trabajo de la municipalidad a través de trifoliales, afiches y vallas.

2. CARACTERÍSTICAS

Las piezas gráficas que se proponen para la municipalidad de Sumpango Sacatepéquez son las siguientes: **logotipo, hoja membretada, sobre membretado, tarjeta de presentación, certificación de nacimiento, de matrimonio y de defunción, planillas a destajo, planilla de jornales, valla, trifoliar, afiche, señalización interna y externa, uniformes y basureros**, finalidad identificar y reconocer a la municipalidad de Sumpango Sacatepéquez de las demás municipalidades. Por lo tanto el material gráfico se presenta con sus principales características de: imagen atractiva, información clara y concisa, su diseño es sencillo y simple para el grupo objetivo. El logotipo es llamativo por su colorido y el grafismo utilizado en él es fácil de entender.

Cada pieza de diseño de la imagen de la municipalidad de Sumpango Sacatepéquez posee sus propias características, las cuales se describen brevemente de la siguiente forma. Es importante mencionar que toda la papelería es a full color, es decir a todo color. Por lo tanto la impresión de este material debe ser full color.

LOGOTIPO

- Presentación agradable y funcional
- Retiene la atención al instante
- Tiene una imagen colorida y atractiva
- Tipografía sencilla y fácil de leer

PAPELERÍA

- a. Hoja membretada
- b. Sobre membretado
- c. Tarjeta de presentación
- d. Carné de identificación

- Integración del logotipo
- Tienen un formato a. 8.5"x 11"
b. 9.6"x4.4" c. 3.5" x 2" d.2.7" x1.6"
- Diseño agradable
- Fácil de distinguir el logotipo y el colorido

CERTIFICACIONES

**de matrimonio
de nacimiento
de defunción**

- Integración del logotipo
- Es práctica y sencilla
- Formato 8.5"x 13"
- Información de acuerdo a cada certificado

**PLANILLAS
de destajo
de jornales**

- Práctica y sencillas
- Agradable presentación

TRIFOLIAR

- Formato 8.5" x 11".
- Información seleccionada
- Ilustrativo y claro
- Fotografías

AFICHE

- Formato 18" x 24"
- Mensaje directo
- Capta y retiene la atención
- Fotomontaje
- Presentación agradable

VALLA

- Práctica y sencilla
- Fotomontaje
- Mensaje corto
- Texto legible
- Tamaño 5 mts x 3.5 mts

**SEÑALIZACIÓN
INTERNA Y EXTERNA**

- Legible
- Agradable
- Fácil de entender

UNIFORMES

- Logotipo atractivo y colorido
- Texto legible.
- Sencillo
- Presentable

BASURERO

- Sencillo
- Agradable presentación
- Integración del logotipo

MANUAL DE NORMAS GRÁFICAS

- Presentación agradable y funcional
- Tipografía sencilla y fácil de leer
- Información clara y concisa de acuerdo a cada pieza de diseño
- Fotografías
- Integración del logotipo en todas las piezas gráficas



3. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

A continuación se presentan los bocetos de las piezas gráficas que se propusieron hasta llegar al boceto final y su justificación.

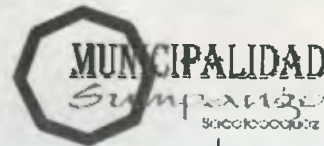
3.1 BOCETOS Logotipo

Para la realización de los bocetos de logotipo se utilizaron solamente grafismos abstraídos de barriletes, ya que el municipio de Sumpango se identifica con el color, de sus trajes, verduras, que se expresa a través del colorido del barrilete y para destacar una de sus tradiciones más importantes que se lleva a cabo nacional e internacionalmente: "La Feria del Barrilete".

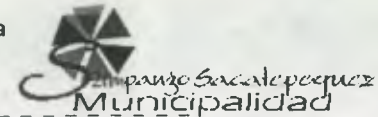


En esta primera propuesta se utilizó el grafismo de un barrilete, se simuló la cola del barrilete con la letra S. No resultó muy efectivo ya que el texto no se integraba al grafismo.

En esta propuesta se utilizó un octógono a línea roja, con un contraste de tipografía.



La tipografía de esta propuesta no es legible al reducirlo.



SUMPANGO
SACATEPEQUEZ
MUNICIPALIDAD

Esta propuesta se sencilla, simulando un barrilete, se utilizó un contraste de tipografía, palo seco y con serif.

En esta propuesta se adaptó mejor la tipografía al grafismo dándole movimiento.



En esta propuesta se adaptó la "S" de Sumpango invertida sobre el grafismo del barrilete, justificando el texto al centro.





3.2 PROPUESTA FINAL DE LOGOTIPO

El diseño es atractivo por sus colores armoniosos que demuestran movimiento, es estético y muestra una de las festividades que se llevan a cabo todos los años en ese lugar, el cual es motivo de gran trabajo.

La finalidad es comunicar que la municipalidad siempre trabaja por el bienestar del municipio acompañado de la armonía de su personal por lo que se definió que el logotipo debería realizarse con algo representativo de los habitantes. Tiene tres tipografías: la palabra Municipalidad tiene el tipo Eras Bk Bt, Sumpango con el tipo Eras Bd Bt y Sacatepéquez Dolphin Bold. En la propuesta final se utilizó la idea de cuatro triángulos simulando un barrileteestilizado, la utilización de dos líneas en el lado derecho, simulando los

flequillos, se utilizaron también tres líneas curvas simulando la cola. El texto se integró al grafismo apreciando en el texto el margen izquierdo y el grafismo al margen derecho, dándole sencillez y legibilidad al mismo tiempo. Los colores utilizados son el verde Pantone 360 CV, morado Pantone 526 CV, amarillo Pantone 129 CV, rojo Pantone 186 CV y negro 100%. Se utilizó el verde porque representa la naturaleza y fertilidad de la tierra, además las frescas verduras que se dan en ese Municipio, el morado representa sus tradiciones y costumbres, el amarillo representa el poder del gobierno municipal, el rojo se utilizó porque es el color que predomina en los güipiles de las mujeres sumpangueras además de la actividad diaria de la municipalidad, el negro se utilizó por la seriedad de esta institución. La sombra de fondo del logotipo es para que resalte más y tenga una mejor vista.

Eras Bk Bt

Eras Bd Bt

Municipalidad
SUMPANGO
Sacatepéquez

Dolphin Bold



3.2.1 PRE-BOCETOS DE HOJAS MEMBRETADAS



En esta propuesta se utiliza una pantalla del logotipo, en negro 10%, al centro de la hoja. La posición del logotipo está en la parte superior izquierda y la dirección justificada en la parte inferior izquierda

En esta propuesta el logotipo es muy grande y se utiliza la misma posición de la anterior. Se adaptó la letra S en la cola del barrilete, se utilizó solo la pantalla del grafismo en la parte inferior derecha al igual que la dirección.

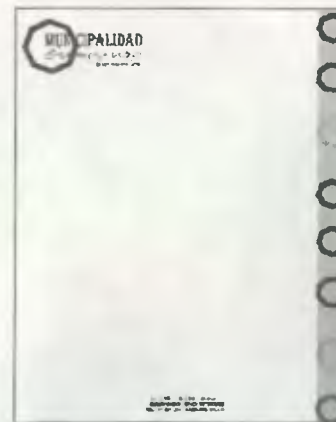


La diagramación de esta hoja es justificada al centro, logotipo, pantalla y dirección.



Esta propuesta es más simple sin pantalla de fondo y la tipografía no es legible al reducir el logotipo.

En esta propuesta se utiliza el octógono al centro, en una forma sencilla y estático.



Esta propuesta no es efectiva porque tiene muchos elementos y su peso visual está al lado derecho por lo cual no fue aprobada.



3.2.1 BOCETO FINAL HOJA MEMEBRETADA

En esta propuesta final se utilizó una pantalla del logotipo en negro 7% , la pantalla se divide en dos partes para darle la secuencia y el movimiento del barrilete , el logotipo aparece en la parte superior izquierda, la dirección en el lado inferior derecho acompañada de una línea verde, que le da equilibrio a la hoja. El tamaño de la hoja es 8.5"x 11".





3.3 PRE-BOCETOS DE SOBRES MEMBRETADOS

Estos bocetos siguen la misma línea de diseño que las hojas membretadas. De estas propuestas no fue elegida ninguna porque toda papelería debe tener una misma secuencia.





3.3.1 BOCETO FINAL DEL SOBRE MEMBRETADO

Esta propuesta fue elegida porque se usó la misma línea de diseño de la hoja membretada. Tiene la misma diagramación y la misma forma de la pantalla enfocando siempre el movimiento, esto es adaptado a un sobre tamaño oficio (9.6" x 4.4"), logrando con esto mantener la misma unidad en el diseño de la papelería.





3.4 PRE-BOCETOS DE TARJETA DE PRESENTACIÓN

Estas propuestas son de la misma línea de diseño que la hoja y sobre membretados. No se eligió ninguno de éstos para que tenga una misma secuencia.





3.4.1 BOCETO FINAL DE TARJETA DE PRESENTACIÓN

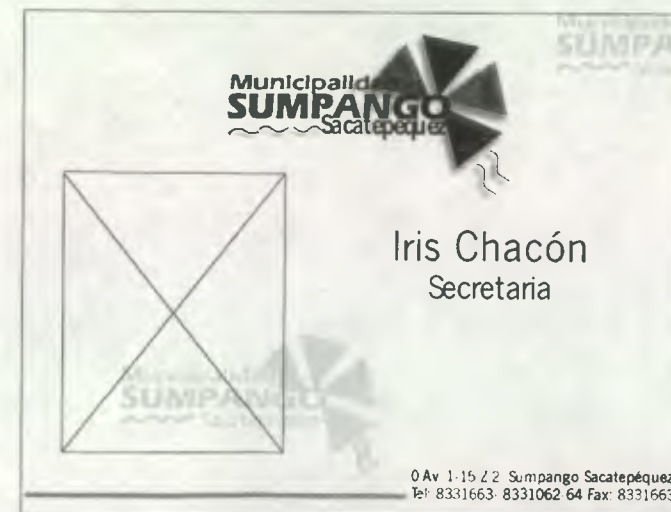
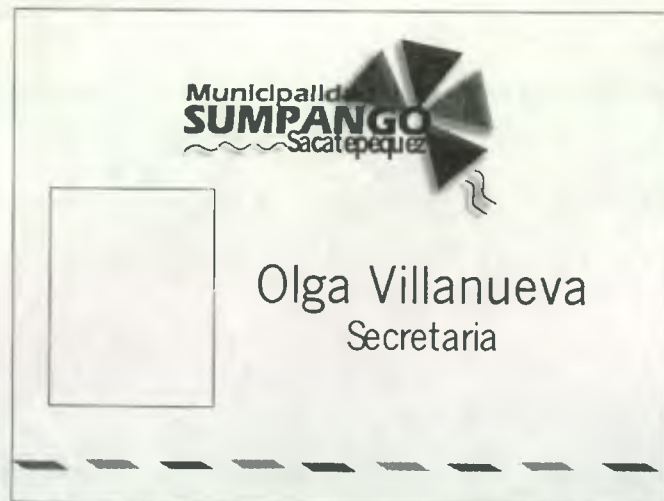
Siempre con la misma línea de diseño dando ese movimiento con las pantallas y la misma diagramación de la hoja membretada y el sobre. Tamaño de la tarjeta (2" x 3.5").





3.5 PRE-BOCETOS DE CARNÉ

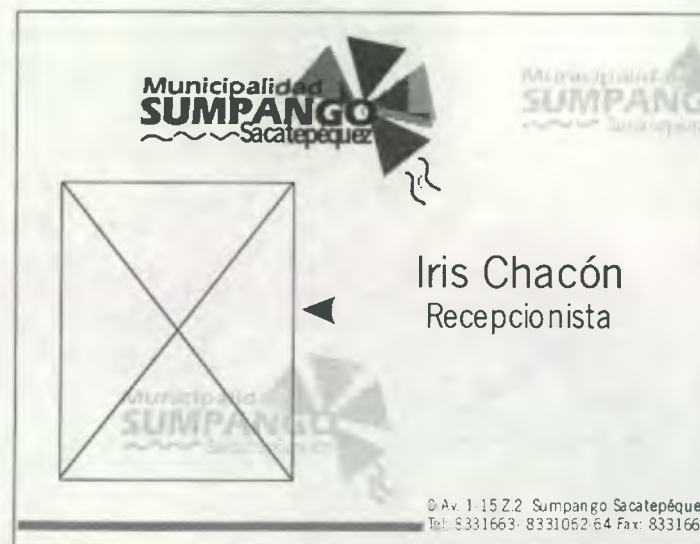
En esta propuesta adaptamos el mismo logotipo de la papelería, cambió la ubicación ahora es justificado el logotipo al centro con unos rombos de colores, en la parte inferior al central. El tipo de letra usado para el nombre es Frnk Gothl Bk Bt.

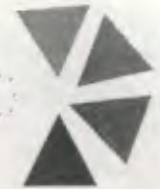




3.5.1 BOCETO FINAL DE CARNÉ


En esta propuesta el logotipo se encuentra alineado a la izquierda, se adaptaron las pantallas de fondo de negro 7% y se colocaron flechas para darle una mejor secuencia. La fotografía al lado izquierdo, nombre y cargo del lado derecho, ya que de esta forma el nombre se ve a primera vista. El tamaño del carné es de 2.7"x1.6".





3.6 PRE-BOCETO DE CERTIFICACIONES

Se hicieron propuestas de Certificaciones de Nacimiento ,de Matrimonio y de Defunción. Las tres certificaciones tienen al misma diagramación ya que por ser documentos legales deben mantener un mismo diseño y no deben variar mucho una de la otra. Tienen el logotipo a color en la parte superior izquierda, de esta manera no estorbe la lectura y la escritura del mismo, el título esta al lado superior derecho .La diagramación consiste en rectángulos a línea y tiene una pantalla a 7% de negro este formato es para una hoja tamaño oficio con medidas de 8.5” x 13”. Este boceto no fue aprobado, porque había dificultad en la escritura por el tamaño de los rectángulos y causaba confusión.



Municipalidad
SUMPANGO
Sacatepéquez

REGISTRO CIVIL

**CERTIFICACION
DE NACIMIENTO**

El infrascrito registrador civil del municipio de Sumpango,
del departamento de Sacatepéquez

CERTIFICA:

Que a folio No. <input style="width: 80%;" type="text"/>	Partida No. <input style="width: 80%;" type="text"/>	Libro No. <input style="width: 80%;" type="text"/>
Consta que: <input style="width: 95%;" type="text"/>		
Nació el día: <input style="width: 95%;" type="text"/>		
A la (s): <input style="width: 95%;" type="text"/>		
En: <input style="width: 95%;" type="text"/>		
Siendo hijo (a) de: <input style="width: 95%;" type="text"/>		
Firmaron la partida: <input style="width: 95%;" type="text"/>		
Anotaciones: <input style="width: 95%;" type="text"/>		

Y a solicitud de parte interesada. Se extiende, firma y sella la presente en Sumpango Sacatepéquez, a _____ de _____ del año dos mil. Honos Q.1.00. Artículo 27, inciso C) Decreto 111-96. Exento de timbre. Artículo 11 numeral 12, decreto N o. 37-92

Registrador Civil

Copio y confronto

O.A. 1-15-21 Sacatepéquez
Tel 6331663-6331664 Fax 6331664




3.6.1 BOCETO FINAL DE CERTIFICACIONES

La posición del logotipo siempre se mantuvo de lado superior izquierdo, se justificó al centro, la palabra Registro Civil se puso en pantalla de negro al 7%, el subtítulo quedó a una sola línea, la diagramación de la información cambió, la pregunta está seguida de un rectángulo de pantalla, de esta manera tiene una mejor secuencia porque esta a una misma línea, no causa confusión. Se colocó una pantalla del logotipo de Sumpango en negro al 7%, en la parte de las anotaciones, una línea verde pantone 360 CV, ya no se adaptó dirección, solo teléfono y fax. El tamaño de cada certificación es 8.5" x 13".



3.7 PRE-BOCETO DE PLANILLAS

Este boceto de planilla se propuso en color verde pantone 360 CV, el logotipo alineado a la izquierda, tipo de letra Bangle Light, para que se entendiera mejor. Se le puso una pantalla del logotipo verde al 7%. Se utilizaron rectángulos a línea para escribir la información. Este boceto no fue aprobado porque no tenía la misma secuencia que la otra papelería oficial.



DEPARTAMENTO DE OBRAS MUNICIPALES
Planilla de Jornales

No. Fecha: Obra:

Período del: Al:

No.	Nombre del trabajador	Turno	No. de jornales (Días)	Valor unitario (C)	Valor Total (Dólares)	Fecha de pago (D)	Responsable (D)	Ubicación (D)	Firma



3.7.1 BOCETO FINAL DE PLANILLAS

Después de haber hecho varias propuestas llegamos al boceto final que se aprobó, esta planilla tiene la misma secuencia que la papelería anterior. Dejando siempre los rectángulos en pantalla de negro al 7%, con tipografía Bangle, una pantalla en negro al 7% del logotipo de la municipalidad de Sumpango al centro de la hoja. Este documento tiene una medida de 8.5" x 13". El documento es en negro, el logotipo en la parte superior izquierdo a full color.

DEPARTAMENTO DE OBRAS MUNICIPALES
Planilla a destajo

No. _____ Fecha: _____ Obra: _____

Periodo del: _____ Al: _____

No.	Nombre del contratista	Días trabajados	Valor jornal diario (C)	Valor día trabajado (C)	Valor Pa. de (C)	Valor (C)	Valor (C)	Valor (C)	Valor (C)

DEPARTAMENTO DE OBRAS MUNICIPALES
Planilla de jornales

No. _____ Fecha: _____ Obra: _____

Periodo del: _____ Al: _____

No.	Nombre de trabajador	Días trabajados	Valor jornal diario (C)	Valor día trabajado (C)	Valor Pa. de (C)	Valor (C)	Valor (C)	Valor (C)	Valor (C)



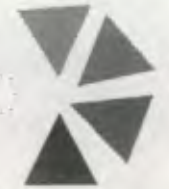
3.8 PRE-BOCETOS DE TRIFOLIAR

En esta propuesta se utilizó un fondo tramado, amarillo, pantone 155 CV, en el retiro se utilizó la pantalla del logotipo y la colocación de tres fotografías, con marco punteado. En la portada del trifoliar solo se utilizó tipografía, sin fotografías, el tamaño de este documento es de 8.5" x 11".



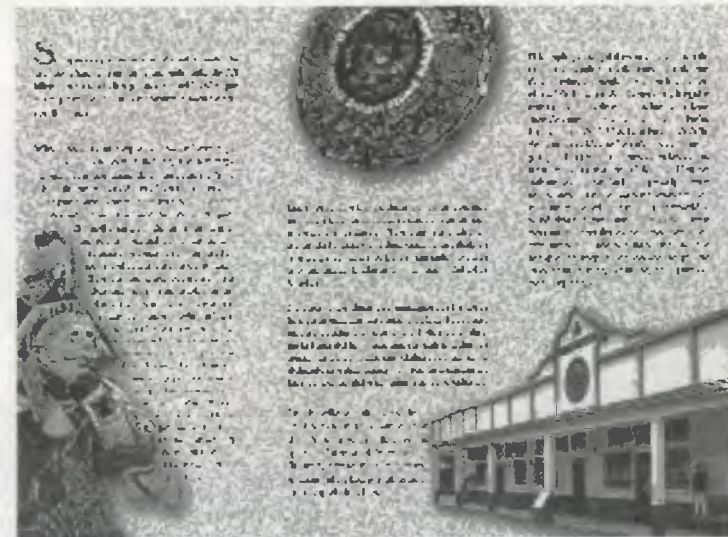
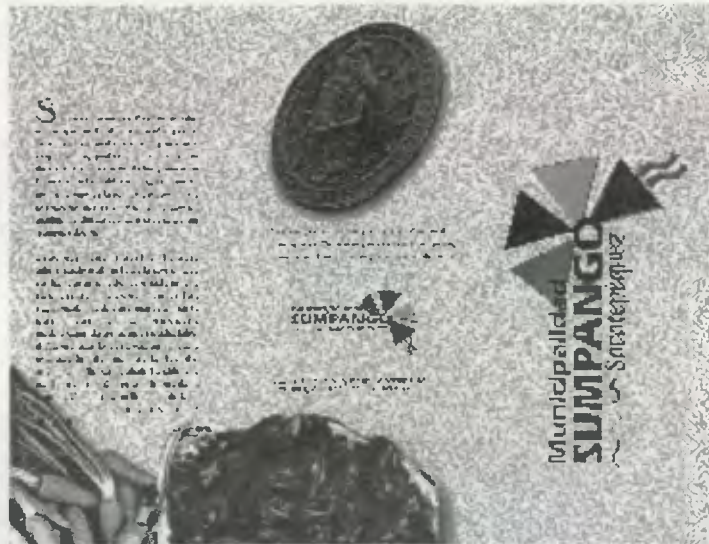
En esta propuesta se utilizó el fondo de una pintura sumpanguera en pantalla en el tiro y retiro, se utilizaron fotografías de la portada y la adaptación del logotipo del lado superior derecho, al igual que el nombre del municipio, este diseño es más sencillo, la distribución de las fotografías del lado del retiro están ubicadas alrededor del texto.





3.8.1 BOCETO FINAL TRIFOLIAR

En esta propuesta se utilizó el fondo texturizado pantone 155 cv, en la portada se colocó el logotipo justificado al centro en forma horizontal. La tipografía utilizada del texto fue Bangle, negro al 100%. Fotografías recortadas con sombra negra al 7%, en el Retiro se colocaron tres fotos y en el Tiro dos fotos (moro, barrilete, edificio municipal, escudo de la municipalidad y verduras). El tamaño del documento es de 8.5" x 11". Este trifoliar fue el seleccionado por su atractivo diseño visual.





3.9 PRE-BOCETOS DE AFICHE

Para el afiche al igual que para la valla y el trifoliar se presentaron varias propuestas.

En esta propuesta se utilizó un collage de fotografías, el titular en la parte superior derecha. Este afiche no fue aprobado por no implementar el logotipo de la municipalidad ni algo que identificara a la municipalidad, solamente al municipio.



En esta propuesta se utilizó un collage, se le adaptó la fotografía de la municipalidad de Sumpango Sacatepéquez, se le agregó un bloque de texto aliado a la derecha, sobre una pantalla blanca de transparencia, el texto es negro.





3.9.1 BOCETO FINAL DEL AFICHE

Este afiche fue aprobado por la relación del municipio, tradiciones y el apoyo de la Municipalidad, integrados en un collage de fotos como primer plano, en el segundo plano se utilizó un fondo de amarillo texturizado pantone 155, se .

colocó este fondo para darle un toque de calidez y equilibrio para que no exista saturación, como en los bocetos anteriores. Esta propuesta no tiene pantalla blanca, el bloque de texto se colocó en la parte superior izquierda, en negro 100%, el tipo de letra utilizado es Bangle. El logotipo se colocó del lado superior derecho para guardar unidad con los demás elementos como la valla, el manual de normas gráficas, entre otros.





3.10 PREBOCETOS DE VALLA

En esta propuesta se utilizó un collage de fotos , abarcando la mayoría de la valla, enfatizándose en las tradiciones y costumbres del municipio. Esta propuesta no fue seleccionada por la saturación de fotografías, el logotipo de la municipalidad que se colocó del lado derecho inferior no era visible, por ser una valla no lograba su objetivo.



En esta propuesta se utilizó el fondo de una pintura Sumpanguera y en el primer plano se colocaron tres fotografías del lado izquierdo, la colocación del logotipo está del lado inferior derecho. Esta propuesta no fue aceptada por la pantalla de fondo, no se entendía y daba confusión.

En esta valla se le dio prioridad al logotipo de la municipalidad, utilizando en pantalla el mismo logotipo de fondo. Las pantallas fueron utilizadas de la misma forma que en la papelería. Este diseño es limpio y sencillo ya que no se saturaba de fotos como el anterior. No tiene ninguna fotografía solamente texto.





3.10.1 BOCETO FINAL VALLA

En esta propuesta, se utilizaron dos planos. El primer plano es un collage de fotografías enfocando la municipalidad, el municipio y sus tradiciones. En el segundo plano se utilizó un fondo amarillo 155 CV, texturizado. La tipografía fue colocada en la parte superior de la valla para que tenga una mejor visibilidad. En la palabra bienvenidos se usó el tipo

Dolphin Bold, en rojo pantone 186 CV, estas palabras tienen un movimiento en forma de la cola de un barrilete. En la palabra Sumpango se usó el tipo Eras Bd Bt, en negro al 100%. Por último la palabra Sacatepéquez se usó el tipo Dolphin Bold en verde pantone 360 CV. El logotipo se colocó en la parte superior derecho. Se escogió esta valla porque mantiene unidad con el afiche y el trifoliar.





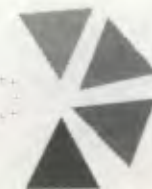
3.11 PRE-BOCETO DE SEÑALIZACIÓN EXTERNA

En esta propuesta se utilizó el logotipo del lado superior derecho saliéndose un poco de la medida del rótulo y se adaptó el eslogan justificándolo al centro en la parte inferior.



En esta propuesta sobre fondo blanco se utilizaron pantallas del logotipo de la municipalidad de Sumpango Sacatepéquez en negro al 7%. El logotipo es a full color, centrado en el rótulo. Medida del rótulo es de 2.9 mts. x 1.7 mts. En la parte inferior está el eslogan en verde pantone 360 CV.





3.11.1

BOCETO FINAL DE SEÑALIZACIÓN EXTERNA

El rótulo seleccionado es parecido a uno de los anteriores, el cambio que se le hizo fue solamente al eslogan. Se corrió al lado inferior izquierdo y se le cambió de color poniéndole un verde 360 CV. El nombre de la fuente utilizada en el eslogan es Bergell Let. La medida del rótulo exterior es 2.9 mts x 1.7 mts.





3.12 PRE-BOCETOS SEÑALIZACIÓN INTERNA

En esta propuesta se tomó en cuenta la forma rectangular adaptando cuatro triángulos simulando la forma del logotipo de la Municipalidad de Sumpango Sacatepéquez. La fuente tipográfica que se utilizó es Eras Bd Bt , morado pantone 526 CV. Utilización de figuras dependiendo del departamento administrativo.



En esta propuesta se utilizó la forma cuadrada adaptándole otro cuadro blanco donde se coloca la figura relacionada con el departamento administrativo y en este diseño se colocó el logotipo de la Municipalidad de Sumpango Sacatepéquez del lado inferior derecho a full color, se utilizó la misma tipografía y color de la propuesta anterior.

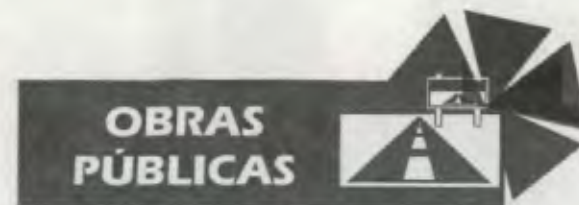
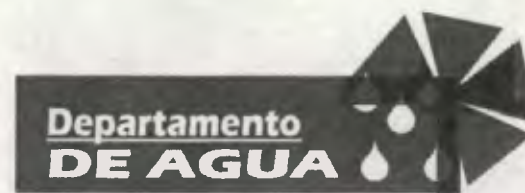
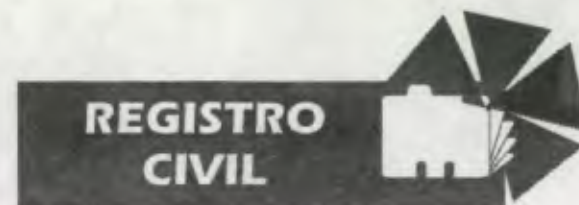




3.12.1 BOCETO FINAL DE SEÑALIZACIÓN INTERNA

Después de haber presentado las anteriores propuestas, se llegó a ésta propuesta final. Esta señalización interna es para uso de las oficinas del personal administrativo. Los departamentos son los siguientes: recepción, secretaría, registro civil, tesorería, departamento de agua y departamento de obras públicas. Cada señalización tiene la forma del logotipo de la municipalidad de Sumpango Sacatepéquez, para que pueda fijarse en la mente de cada uno del que entra a la municipalidad, mide 20" x 10", para que sea visible, son de color rojo pantone 193 CV, ya que es un color que llama la atención. En cada una de las piezas está escrito el nombre del departamento y a la par un ícono alucivo al departamento. Las letras y el ícono son blancos.

La fuente tipográfica utilizada es la Eras Bd Bt.





3.13 PRE-BOCETOS DE UNIFORMES

El presente boceto es de una camisa, es diseño para uso de los varones personal administrativo, ya que las mujeres todavía conservan su traje típico. El cuello y el borde de las mangas son de color verde pantone 360 CV, con el logotipo full color al frente, el eslogan y el logotipo impreso en la parte de atrás. Pero por ser muy llamativas y grandes las letras del eslogan no se escogió esta propuesta, ya que se quería algo más discreto y formal.





3.13.1 BOCETO FINAL DE UNIFORME

Luego de haber presentado varios bocetos se llegó a esta propuesta final que consiste en una camisa con el cuello y los bordes de la manga verdes, pantone 360 CV, el logotipo bordado al frente full color. En la parte de atrás liso. El color de la camisa es blanca. También no dejando atrás a los trabajadores de obras públicas, se diseño una playera para ellos. El diseño de la playera consiste en lo siguiente: el cuello y los bordes de manga verdes pantone 360 CV, logotipo al frente, full color, en la parte de atrás el eslogan de la municipalidad con movimiento. El tipo utilizado para el eslogan es Bergell Let. La impresión de esta playera es en serigrafía.



Camisas para varones
del personal administrativo



Playeras para trabajadores
de obras públicas





3.14 PRE-BOCETOS PARA BASURERO

Los bocetos que se presentaron para basurero son los siguientes:

Este primer boceto consistía en un bote verde pantone 360 CV, con el logotipo de la municipalidad al frente, pintado con colores planos, abajo en forma de cola de barrilete el eslogan de la municipalidad con tipo de letra Bergell Let, en rojo pantone 186, en la parte inferior una línea verde pantone 364 CV. Esta propuesta no fué elegida ya que el eslogan no se leer a primera vista, por la forma tan estilizada en que está escrita.



Esta segunda propuesta es sobre un bote de fondo blanco, con el logotipo mediano y el eslogan con el tipo antes mencionado, solamente que este texto está alineado al centro, en la parte inferior una línea verde pantone 360 CV. Esta propuesta no fué elegida porque el logotipo y el eslogan tienen el mismo peso visual y se necesita que el logotipo sea el más llamativo.



3.14.1

BOCETO FINAL DE BASURERO

El boceto final de basurero es el siguiente, se escogieron dos diseños para basurero, queda a criterio del alcalde cuál de las dos propuestas finales usará.



Este basurero tiene el logotipo full color, grande, al centro del bote, pintado con colores planos. Abajo, el eslogan de la municipalidad de Sumpango Sacatepéquez, en negro 100% es más pequeño que el logotipo. El peso visual lo tiene el logotipo.-

La otra propuesta final de diseño de basurero consiste en el logotipo alineado al lado derecho, ya que nuestra vista busca primero lo que está al lado derecho, en medio se encuentra el eslogan de la municipalidad alineado a la izquierda, en negro 100%, el texto más pequeño que el logotipo. En la parte inferior hay unas líneas de los colores que conforman el logotipo, verde pantone 360 CV, morado pantone 526 CV, amarillo pantone 129 CV y rojo pantone 186 CV. Esta línea no es muy gruesa para que no llame demasiado la atención pero que al mismo tiempo le dé al diseño un toque de más colorido y menos monotonía.





3.15 BOCETO FINAL DE MANUAL DE NORMAS GRÁFICAS

Después de haber presentado varios bocetos se llegó a esta propuesta final, en ésta se mantiene la secuencia, la unidad entre el afiche, valla y trifoliar. En este collage se da énfasis en que la municipalidad estará apoyando a los habitantes del municipio.





Signo.....

La parte gráfica del logotipo de la municipalidad de Sumpango es un símbolo y está así formado por cuatro mangas de color verde, morado, amarillo y rojo, así como, curvadas de color verde que dan la forma de regular y así línea irregular de color rojo amarillo y morado formando la cola del símbolo.



Modelo de sistema gráfico

Tipografía corporativa.....

La tipografía que se utiliza para este logotipo también se utiliza para otros documentos como folios membretados, tarjetas de presentación, sobres, etc.

ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
Aabcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ñopqrstuvwxyz

► Con 24 pt
alta y baja

ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
Aabcdefghijklmnopqrstuvwxyz

► Con 24 pt
alta y baja

ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
Aabcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ñopqrstuvwxyz

► Con 24 pt
alta y baja

Modelo de sistema gráfico

Modelo de sistema gráfico

Tipografía

Texto del logotipo:

En parte
de la zona del
campo. La parte
municipal
de la zona del
campo
con el tipo de
y un pequeño
de la zona del
campesino de la
zona del campo

► **Municipalidad**
► **SUMPANGO**
Sacatepéquez
▲

Modelo de sistema gráfico

Modelo de sistema gráfico

Tipografía complementaria.....

Esta tipografía se utiliza en otros documentos como certificaciones, pólizas de obras municipales, folios, etc.

ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
Aabcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ñopqrstuvwxyz

► Con 24 pt
alta y baja

ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ

Aabcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ñopqrstuvwxyz
►

Modelo de sistema gráfico

Modelo de sistema gráfico



Logotipo a línea

Es el logotipo formado solo por líneas y bordes. Es utilizado en situaciones donde se requiere ser claro y preciso.



Manual de normas gráficas

Manual de normas gráficas

Logotipo invertido

Es un logotipo que se utiliza cuando se requiere un efecto de contraste o un efecto de resaltar. Se utiliza cuando se requiere un efecto de resaltar o un efecto de contraste.



Manual de normas gráficas

Manual de normas gráficas

Logotipo a medios tonos

Es el logotipo que se utiliza cuando se requiere un efecto de resaltar o un efecto de contraste.



Manual de normas gráficas

Manual de normas gráficas

Logotipo en color

Es el logotipo que se utiliza cuando se requiere un efecto de resaltar o un efecto de contraste.



Manual de normas gráficas

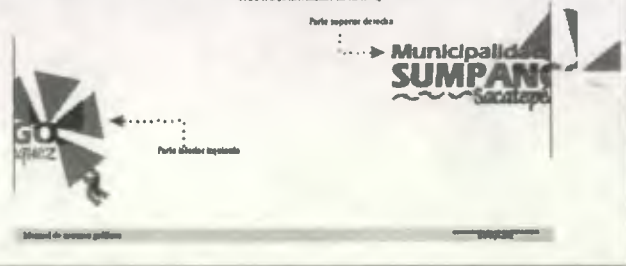
Manual de normas gráficas



Utilización del logotipo

El logotipo debe utilizarse en la parte superior de la carta, en la parte superior de la página, en la parte superior de la página de presentación y en la parte superior de la página de presentación de la carta.

Este símbolo debe utilizarse en la parte superior de la carta, en la parte superior de la página, en la parte superior de la página de presentación y en la parte superior de la página de presentación de la carta.



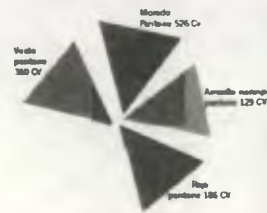
Eslogan

El eslogan debe utilizarse en la parte superior de la carta, en la parte superior de la página, en la parte superior de la página de presentación y en la parte superior de la página de presentación de la carta.

Nuestro
compromiso es
Sumpango

Colores corporativos

Este es el color corporativo de la municipalidad de Sumpango. Se recomienda utilizarlo en la parte superior de la carta, en la parte superior de la página, en la parte superior de la página de presentación y en la parte superior de la página de presentación de la carta.



Tarjeta de presentación

El tamaño de esta tarjeta de presentación es de 10,5 x 7,5 cm. El logotipo se coloca en la parte superior de la tarjeta, en la parte superior de la página, en la parte superior de la página de presentación y en la parte superior de la página de presentación de la carta.





Certificaciones

El formato de las certificaciones es tamaño oficial 8.5" x 11". El logotipo ubicado en la parte superior izquierda, de tamaño 1.5" x 0.8". La información está escrita con el tipo de letra Bunge. Tiene un espacio de fondo de 7% de negro.



Imagen de sistema gráfico

Afiche

Afiche: 8.8 cm de ancho, 21" x 34", con (altura) impresión: 70 g/m² papelado. Ilustración: 10 cm de ancho, 10 cm de alto. En el fondo el logotipo se ubica en un espacio de 10 cm x 10 cm y en el 2.5% de un fondo amarillo con un espacio de 155 CV.

La colocación del logotipo está del lado superior derecho de 6" x 8".



Imagen de sistema gráfico

Valla de bienvenida

Módulo: 5 m x 3.4 m.
 Altura de los caracteres: 1.5 m.
 Iluminación: a la noche con luz blanca.
 Espacio de la valla: 1.5 m x 3.4 m.
 Iluminación: a la noche con luz blanca.
 Espacio de la valla: 1.5 m x 3.4 m.
 Iluminación: a la noche con luz blanca.
 Espacio de la valla: 1.5 m x 3.4 m.



Imagen de sistema gráfico

Rótulo municipalidad

Debe tener un tamaño de 3m x 1.5m.
 El logotipo debe medir 2.3 m x 1.5 m. un la parte inferior debe tener el espacio de la Municipalidad, con letras verdes tamaño 300 CV. El fondo debe ser blanco para que resalte el logotipo.



Imagen de sistema gráfico



Basureros

Los basureros deberán ser pintados con colores vivos y llamativos. Se sugiere el color naranja y el amarillo. El diseño deberá ser visible.



Modelo de basureros pintados

Transporte

La marca deberá ser visible en los vehículos de transporte. Se sugiere el color naranja y el amarillo. El diseño deberá ser visible.

Es importante que el diseño sea visible en los vehículos de transporte.



Modelo de transporte pintado

Playeras

Playera blanca de cuello redondo verde tamaño 360. Cuello mangas y tal en color del mismo color del cuello. Logo en frontal. Tamaño: 3.5' x 2'. Se sugiere el color naranja y el amarillo. En la parte de atrás lleva el mismo con la marca Sumpango LT, verde 360. Cuello aplicado al cuello. Tamaño: 360. Cuello de 360. 1.1' x 8.5'. Impresión en simple.

Para las playeras se usarán caligrafas de colores brillantes y firma personal.



Modelo de playeras pintadas

Edificio municipal

Sugerimos que el edificio municipal sea pintado en tonalidades claras de los colores corporativos.



Modelo de edificio pintado



Municipio Bumpango Sacatepéquez

COMPROBACIÓN

DE LA EFICACIA DE LAS PIEZAS



IV. COMPROBACION DE LA EFICACIA DE LAS PIEZAS DE DISEÑO

Se presentan a continuación los resultados de la validación de las piezas de diseño, propuestas para la Municipalidad de Sumpango Sacatepéquez.

1. POBLACIÓN MUESTRA

Se comprobó la eficacia de las piezas gráficas por medio de una prueba de campo, que se llevó a cabo con el gobierno municipal, personal administrativo, personal de mantenimiento, personal de obras públicas y de la población del municipio de Sumpango Sacatepéquez. Se tomó como muestra aproximadamente sesenta personas de sexo femenino y masculino comprendidas entre 18 y 60 años.

2. RECOLECCIÓN DE DATOS

Para hacer recolección de datos, se utilizó como instrumento la encuesta porque ésta permite tener contacto directo con la persona interrogada.

El formato de la encuesta es tamaño carta. Lleva en el encabezado el nombre de la Universidad de San Carlos de

Guatemala, de Facultad de Arquitectura y Programa de Diseño Gráfico, se colocó el objetivo del proyecto Imagen Corporativa para la Municipalidad de Sumpango y se realizaron trece preguntas cerradas, ordenadas en bloque. Se adjuntaron las propuestas gráficas en color para una mejor comprensión de las preguntas. Las preguntas de la encuesta fueron hechas con vocabulario sencillo, claro y conciso, para que la población muestra no tuviera problema al contestar, ya que varios de ellos carecen de alfabetización.

Estrategia metodológica

Para llevar a cabo la recolección de datos, se seleccionaron a las personas encuestadas. Los encuestadores se identificaron dando nombre de la universidad y nombre del proyecto. Se presentaron las piezas de diseño y se les dio a continuación la encuesta para que la contestaran. A los analfabetos se les leyó la encuesta. Por último se agradeció la colaboración de la persona encuestada.

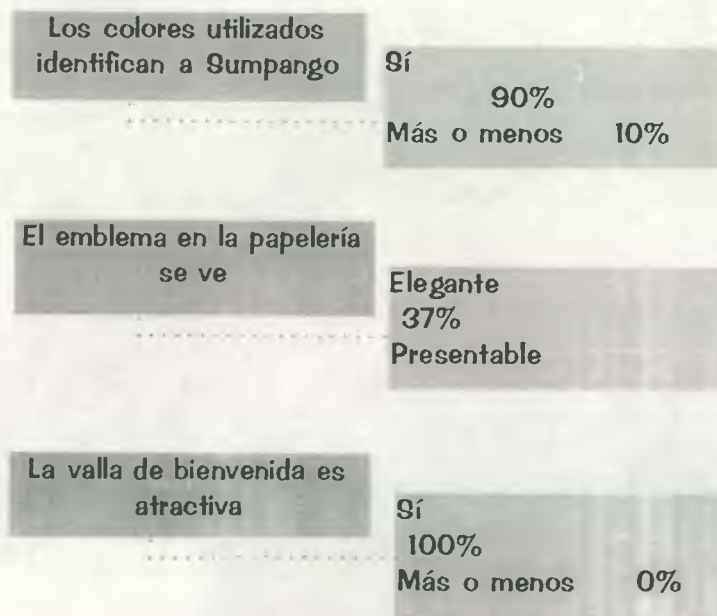
3. ANÁLISIS INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Después de las encuestas, se dieron a conocer las diferentes opiniones de los encuestados acerca del logotipo, hoja membretada, sobre membretado, tarjeta de presentación, carné de identificación, planillas, certificaciones, trifoliar, valla, afiche, etc., diseñados para la Municipalidad de Sumpango.



Sacatepéquez. Se llegó a la conclusión de que las propuestas gráficas son eficaces y válidas por los altos porcentajes obtenidos los aspectos de claridad, colorido, sencillez e identificación con los habitantes. Para representar gráficamente los datos obtenidos se utilizaron gráficas de pie, en las que se puede distinguir claramente el análisis y la interpretación (ver anexos).

A continuación se presenta un resumen en porcentajes de las respuestas obtenidas.



*Se considera válida la pieza gráfica al obtener un porcentaje mayor de 60%.-



Conclusiones

1. La imagen corporativa diseñada es resultado de la aplicación de los principios del diseño gráfico en sus dos campos tanto el de información como el de identidad. Se trabajó imagen visual con todo el conjunto de recursos gráficos tales como: letra, texto, iconos, color, fotografía, fotomontaje, diagramación.
2. La imagen corporativa diseñada se basó en la actividad cultural más característica de Sumpango, la volada de los barriletes gigantes. Por lo tanto este elemento enraizado en la cultura del lugar, se estilizó y constituye una identificación fácil de ser asimilada y reconocida por la población local y turística del lugar.
3. La imagen corporativa diseñada unifica todas las piezas gráficas creadas.
4. El logotipo presenta tres palabras con tipografías diferentes: *Municipalidad-Eras Bk Bt*, *Sumpango-Eras Bd Bt* y *Sacatepéquez Dolphin Bold*. Esto lo hace atractivo y funcional. A la vez el icono es un barrilete estilizado con dos líneas en el lado derecho simulando los flequillos y tres líneas curvas que simulan la cola.





El texto y el grafismo se integraron: el texto al margen izquierdo y el grafismo, al derecho, dándole sencillez y legibilidad. Los colores utilizados son el verde, morado, amarillo, rojo y negro. El verde, porque representa la naturaleza, la fertilidad de la tierra y las frescas verduras que se dan en ese Municipio. El morado, sus tradiciones y costumbres. El amarillo, el poder del gobierno municipal. El rojo porque es el color que predomina en los güipiles de la mujeres sumpangueras, además de la actividad diaria de la municipalidad. El negro, por la seriedad de esta institución. La sombra de fondo del logotipo es para que resalte más y tenga una mejor vista.

5. En las piezas gráficas que constituyen la papelería (hoja membretada, sobre membretado, tarjeta de presentación, carné de identificación) se utilizó el logotipo en la parte superior izquierda, una pantalla del logotipo partido en dos, una línea verde en la parte inferior izquierda y en la derecha la dirección y teléfono de la Municipalidad. En las certificaciones y planillas se utilizó la pantalla del logotipo completo en la parte central, añadiendo las características de la papelería anteriormente descrita. Lo que da unidad e identidad.

6. En cuanto a las piezas gráficas del diseño de promoción (trifoliar, afiche, valla) se utilizó un fondo amarillo texturizado, fotomontaje compuesto de fotografías propias del lugar, se integró el logotipo con la tipografía y diagramación adecuada a cada una.



7. En la señalización interna y externa se integró el logotipo. En la primera, se trabajó la silueta del icono a un color y en la segunda, el logotipo *full color* con el eslogan municipal.
8. En los uniformes y basureros se integraron el logotipo *full color* y el eslogan municipal.
9. El manual de normas gráficas explica claramente la aplicación del logotipo, tipografía, color, diagramación por usarse para la imagen corporativa y la promoción de la Municipalidad de Sumpango Sacatepéquez.



RECOMENDACIONES

- 1.** A la Municipalidad de Sumpango Sacatepéquez, dar a conocer esta propuesta gráfica de imagen corporativa para su puesta en práctica.
- 2.** Realización de la propuesta gráfica de imagen corporativa por un profesional del diseño gráfico.
- 3.** Respetar las normas del manual de normas gráficas propuesto para que no se rompa la unidad de las piezas de la imagen corporativa, ni de promoción de la entidad, para que éstas cumplan su objetivo.
- 4.** Pintar el edificio municipal en tonalidades claras de los colores corporativos.





BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

Aicher, OH

1982 SISTEMA DE SIGNOS EN LA
COMUNICACIÓN VISUAL

Aldersey-Williams, Hugh y varios

1992 IDENTIDAD CORPORATIVA
Parramón, Ediciones, S.A.

Camacho Cuellar, Jairo (Dir. Gral)

1992 CURSO DE DISEÑO GRÁFICO.
VOLUMEN I
Ediciones Obis, S.A.

Chávez, Norberto

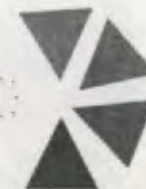
1994 LA IMAGEN CORPORATIVA
Ediciones Gili, S.A

Costa, Joan

1994 IMAGEN GLOBAL
Ediciones CEAC
Barcelona

Cotton, Bob y otros

1994 BIBLIOTECA DEL DISEÑO GRÁFICO
TOMO I
Editorial Naves Internacional, Ediciones S.A.
México.



Collier, David y Bob Cotton
1992 DISEÑO PARA LA AUTOEDICIÓN
Gustavo Gili, S.A.

Frutiger, Adrian
1981 SIGNOS, SÍMBOLOS, MARCA Y
SEÑALES
Editorial Gustavo Gili

Hayten, Peter J.
1978 EL COLOR EN PUBLICIDAD Y ARTES
GRÁFICAS.
3ra. edición
Ediciones Leda.

Oriol Domenech, Piblernat
1986 EL DISEÑO EN LA EMPRESA

March, Marion
1991 TIPOGRAFÍA CREATIVA
Editorial Gustavo Gili, S.A.
2da. edición
Barcelona

Swann, Alan
1990 EL COLOR EN EL DISEÑO GRÁFICO
Ediciones Gili, S.A.

**Swann, Alan**

1991 DISEÑO Y MARKETING
Ediciones Gustavo Gili, S.A.

Varios Autores

1995 DICCIONARIO ENCICLOPÉDICO
OCEANO UNO COLOR
Grupo Editorial Océano, S.A.
España.

**TESIS Y PROYECTOS
DE GRADUACIÓN:****Aguirre Contreras, Norma Lorena**

1999 PROMOCIÓN POR MEDIO DE MATE
RIAL GRÁFICO DE LA TALLA EN
MADERA ELABORADA EN CIUDAD
VIEJA
USAC

González, Anabella y Beatriz Rubio

1980v FACULTAD DE ARQUITECTURA
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO
URL

González, Doris

1992 IMPORTANCIA QUE TIENE EL DISEÑO
GRÁFICO COMO IMAGEN DE UNA
EMPRESA
URL

**Herrera, Wendy**

1999 IDENTIDAD E IMAGEN
CORPORATIVA DEL GRUPO
ARTESANAL MADERA
DECORATIVA DE CIUDAD VIEJA
USAC

Leiva, Olga y Johana Letona

1990 UNA COMUNICACIÓN VISUAL PARA
EL APRENDIZAJE INICIAL DEL NIÑO
EXCEPCIONAL
URL

Pinto Gonzáles, Laura

1998 EL DISEÑOLOGO: UN VISTAZO AL
MUNDO DEL DISEÑADOR GRÁFICO
URL

Rivera Sagastume, Edgar Abrahan

1991 LA INOPERANCIA DE LOS
SERVICIOS PÚBLICOS MUNICIPALES
USAC

Woodside Angulo, Wendy

1992 TIPOS DE EXPRESIÓN
URL



PUBLICACIONES PERIÓDICAS:

Calderón González, Arnoldo

1995 DESARROLLO MUNICIPAL,
REVISTA ASÍ ES

Municipalidad Sumpango Sacatepéquez

1998 -1999 REVISTA SUMPANGO
Editora Educativa

OTRAS FUENTES:

Asociación Bätz'-Kix

1987 EXPOSICIÓN DE TEXTILES
SUMPANGO, SACATEPÉQUEZ

Municipalidad Sumpango

1998 FOLLETO TEXTILES
SUMPANGUEROS

Municipalidad Guatemala

CÓDIGO MUNICIPAL DE GUATEMALA

Pérez, Emperatriz

1998 FOLLETO LOGOTIPO



GLOSARIO

ALMIDONADO:	Preparado con almidón (pieza la ropa).
ARBITRIOS:	Impuestos municipales para gastos públicos
AUTÓNOMO:	Propio, libertad de gobernarse por sus propias leyes.
COFRADÍA:	Hermandad de personas devotas.
CONVERGENCIA:	Dirección común a un punto.
DEFUNCIÓN:	Muerte, fallecimiento.
DESTAJO:	Trabajo que se contrata por un tanto alzado.
DIVERGENCIA:	Situación de dos líneas que se apartan una de otra. Diversidad de opiniones.
ESPECTRO:	Espectro solar, constituido por los siete colores del arco iris.
FELIGRESES:	Personas que pertenecen a una parroquia.
IDONEIDAD:	Conveniente propio para una cosa.





PERSUASIVO:	Que tiene fuerza bastante para persuadir (convencer de algo).
PROBIDAD:	Rectitud, integridad.
RAMIFICACIONES:	División de varias ramas.
REPIQUES:	El repique de la campana. El golpe repetido.
SUBLEVACIONES:	Alzar en rebelión, levantar.
URDIR:	Preparar los hilos de la urdimbre de una tela.
URDIMBRE:	Conjunto de hilos paralelos entre los que pasa la trama para formar una tela.
TZUTE:	Pedazo de tela que se amarra en la cabeza.



Municipio Sumpango Sacatepéquez

ANEXOS



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE ARQUITECTURA
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

**ELABORACIÓN DE PROPUESTA GRÁFICA PARA LA IMAGEN
CORPORATIVA DE LA MUNICIPALIDAD DE SUMPANGO SACATEPÉQUEZ**

El objetivo de la encuesta es comprobar la efectividad de la propuesta gráfica diseñada de la imagen corporativa de la Municipalidad de Sumpango Sacatepéquez.

Instrucciones: A su criterio, por favor marque con una "X" las respuestas de las preguntas siguientes.

Sexo F M

Profesión: _____

1. ¿Identifica a Sumpango los colores utilizados en la figura?

Sí Más o menos No

2. ¿Cómo son las letras en el emblema?

Fáciles de leer Dificiles de leer No se leen

3. ¿Da a conocer a Sumpango la figura?

Sí Más o menos No

4. ¿Qué expresa la figura utilizada en el emblema?

Movimiento diario de la municipalidad _____

Amabilidad de las personas _____

Apoyo a las tradiciones y folklore _____

Nada _____

5. ¿Qué figura es?

Un yoyo Un sol Un barrilete



1. ¿Se identifica usted con la figura?

Sí _____ Más o menos _____ No _____

2. ¿Cómo se ve el emblema en la paplería?

Elegante _____ Presentable _____ Desagradable _____

3. ¿Es atractiva la valla de bienvenida?

Sí _____ Más o menos _____ No _____

4. ¿Es agradable el trifoliar?

Sí _____ Más o menos _____ No _____

5. ¿Es agradable la composición del afiche?

Sí _____ Más o menos _____ No _____

6. ¿Será funcional la señalización interna?

Sí _____ Más o menos _____ No _____

7. ¿Tendrán los trabajadores una mejor presentación al utilizar uniformes?

Sí _____ Más o menos _____ No _____

8. ¿Qué tendrá al Municipalidad de Sumpango al utilizar todos estos elementos?

Una buena imagen _____ Se vera igual _____ Mala imagen _____

Nota: Espacio para uso exclusivo para el encuestador.

Fecha: _____

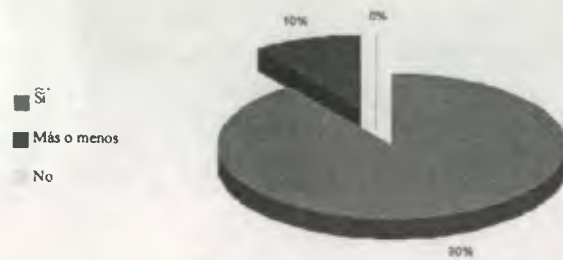
Encuestador: _____

Observaciones: _____



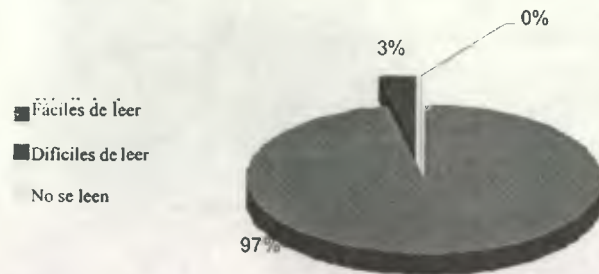


Los colores utilizados identifican a Sumpango



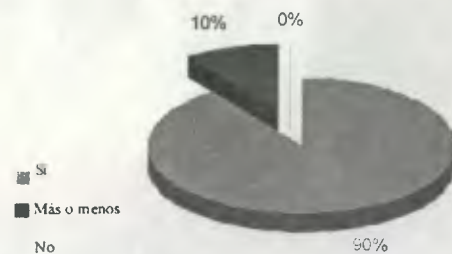
El 90% de personas se identificó con los colores utilizados. Por lo tanto los colores utilizados son eficaces.

Las letras utilizadas en el emblema son



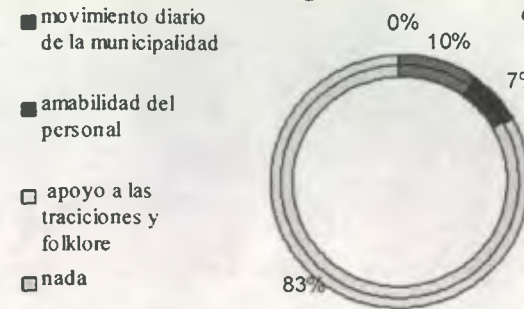
El 97% de personas encuentra fácil de leer las palabras del emblema (logotipo).

La figura da a conocer lo que es Sumpango



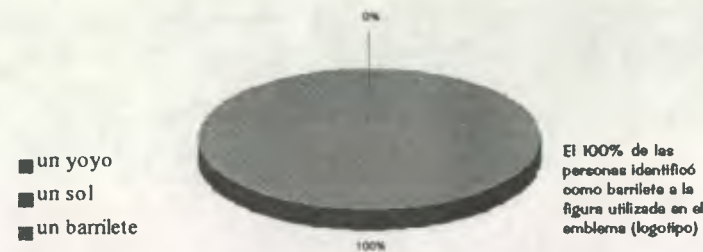
El 90% de las personas aseguraron que el emblema da a conocer a Sumpango.

La figura utilizada en el emblema expresa



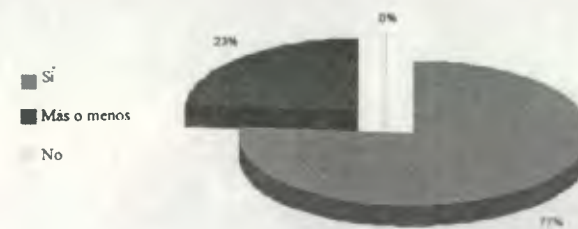
El 83 % de la población asegura que el emblema demuestra apoyo a las tradiciones y folklore de Sumpango.

La figura es

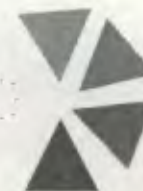


El 100% de las personas identificó como barrilete a la figura utilizada en el emblema (logotipo)

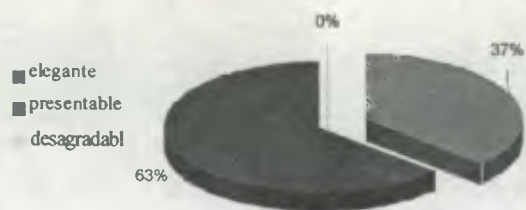
Se identifica usted con la figura



El 77% de los habitantes se identificó con la figura utilizada en el emblema (logotipo).

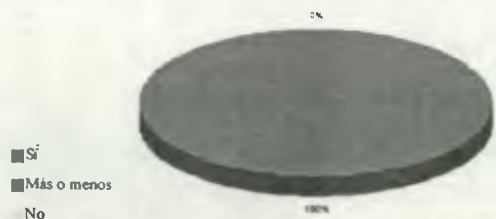


El emblema en la papelería se ve



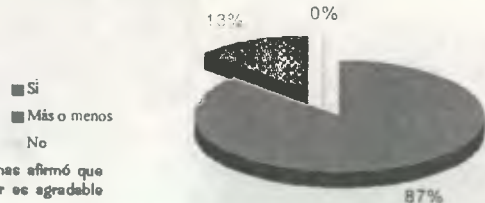
El 63% de las personas aseguró que el diseño de la papelería es presentable.

La valla de bienvenida es atractiva



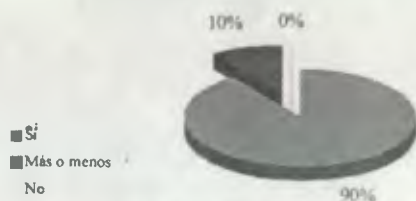
El 100% de las personas afirmó que la valla de bienvenida es atractiva.

El trifoliar es agradable



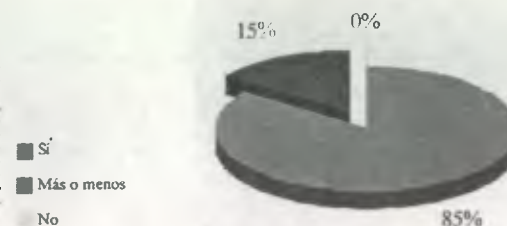
El 87% de las personas afirmó que el trifoliar es agradable.

Es agradable la composición del afiche



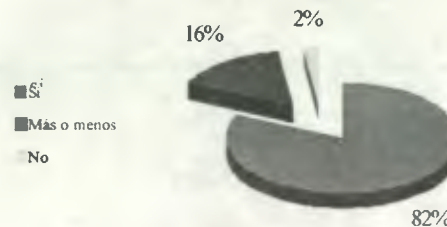
Al 90% de las personas les parece agradable la composición del afiche.

La señalización interna será funcional



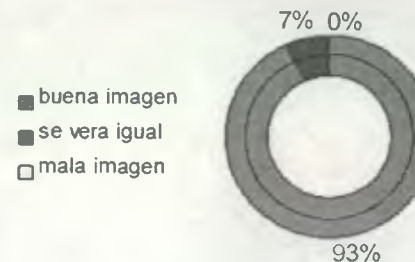
El 85% de las personas indicaron que la señalización es funcional.

Los trabajadores tendrán una mejor presentación al utilizar uniformes

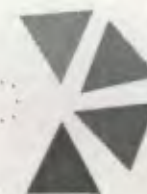


El 82% de las personas indicó que los trabajadores tendrán una mejor presentación al utilizar uniforme.

La Municipalidad de Bumpango al usar todos estos elementos tendrá



El 93% de las personas aseguraron que la municipalidad, al utilizar una imagen corporativa, tendrá una buena imagen.



PRESUPUESTO

IMPRESION DE PAPELERÍA FULL COLOR¹

	Unidades	Costo
Hoja membretada tamaño carta 8.5"x 11"	1,000	Q1.200.00
Sobre membretado tamaño oficio 9.5"x 4.12"	1,000	Q1,500.00
Tarjeta de presentación	1.000	Q 990.00
Carné	100	Q 550.00
Certificaciones tamaño oficio 8.5" x 13"	1,000	Q1,400.00
Planillas tamaño oficio 8.5" x 13"	1,000	Q1,400.00
Trifoliar tamaño 11" x 8.5"i		
impresión tiro y retiro	1,00	Q1,800.00
Afiche 12"x24"	500	Q3,300.00
Camisas tipo polo bordadas, full color ²	50	Q3,350.00
Playeras impresas en serigrafía ³	300	Q6,750.00

1. Sistemas de Impresión Plazón

4. Publiéo

2. Impresión Do More



IMPRÍMASE

Arq. Rodolfo Portillo Arriola
DECANO

Arq. Brenda María Penados
ASESOR METODOLÓGICO

D.G. Glenda Betzaida González
ASESOR GRAFICO

Nancy Noemi González Camey
SUSTENTANTE

Damaris Rebeca Ruján López
SUSTENTANTE

