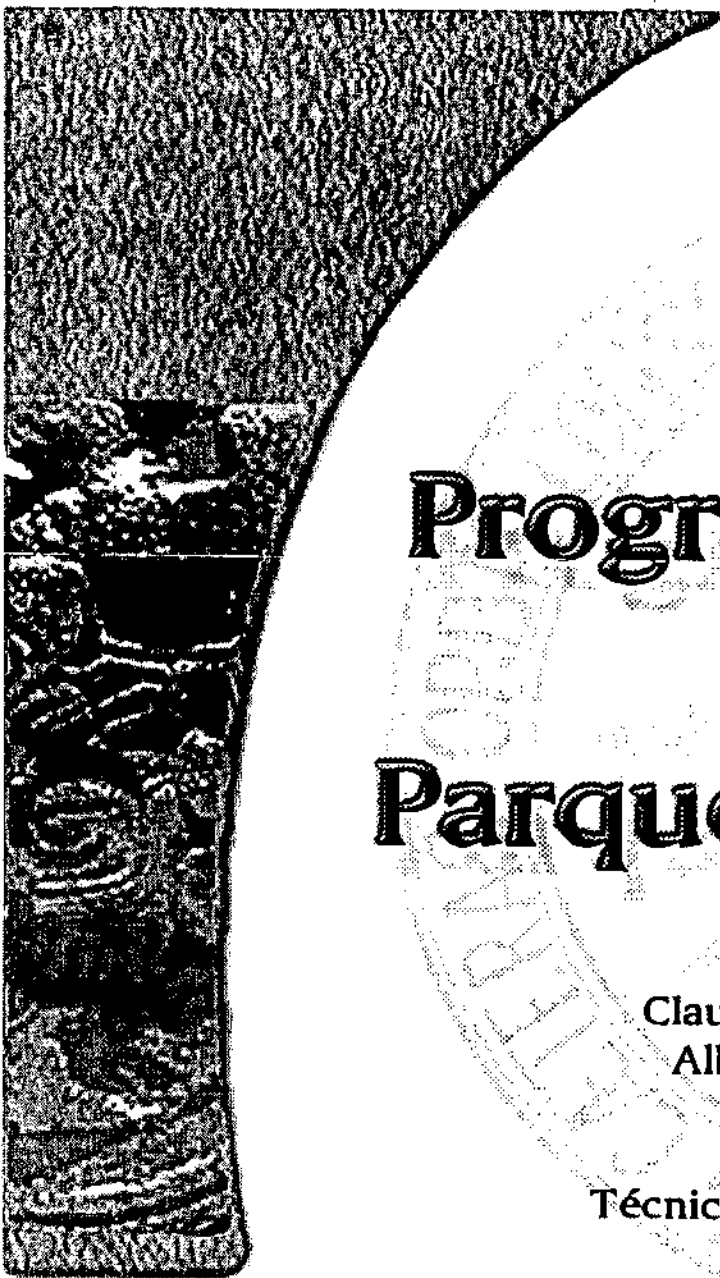


Universidad de San Carlos de Guatemala  
Facultad de Arquitectura  
Programa de Diseño Gráfico



**Programa Señalético**  
**para el**  
**Parque Nacional Tikal**

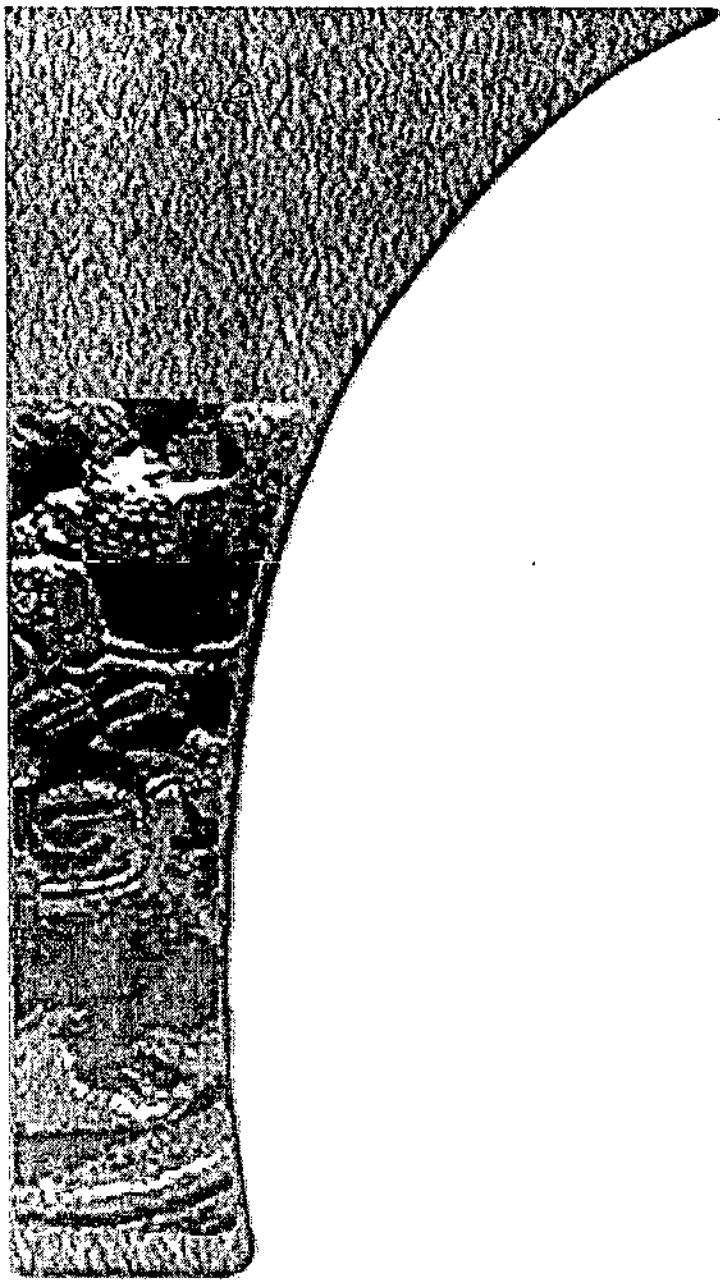
Por

Claudia Fabiola Martínez Sandoval  
Alba Lissette Quiñónez Álvarez

Previo a optar al Título de  
Técnico Universitario en Diseño Gráfico

Guatemala, noviembre del 2003

D.L.  
02  
T(1128)



"Escondida entre un mar  
de verde esmeralda,  
emerge majestuosa,  
la eterna ciudad de piedra;  
Tikal...nuestra herencia,  
nuestro orgullo,  
nuestras raíces"  
(Anónimo)



## Nómina de Autoridades

### Miembros Junta Directiva Facultad de Arquitectura

*Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo*  
Decano

*Arq. Jorge Arturo González Peñate*  
Vocal I

*Arq. Edgar López Pazos*  
Vocal II

*Arq. Jorge Escobar Ortiz*  
Vocal III

*Br. Werner Enrique García Vicente*  
Vocal IV

*Br. Rocío Araujo García*  
Vocal V

*Arq. Alejandro Muñoz Calderón*  
Secretario

### Asesoras del Proyecto

*Arq. Brenda María Penados Baldizón*  
Asesora Metodológica

*D. G. María Emperatriz Pérez*  
Asesora Gráfica

### Tribunal Examinador

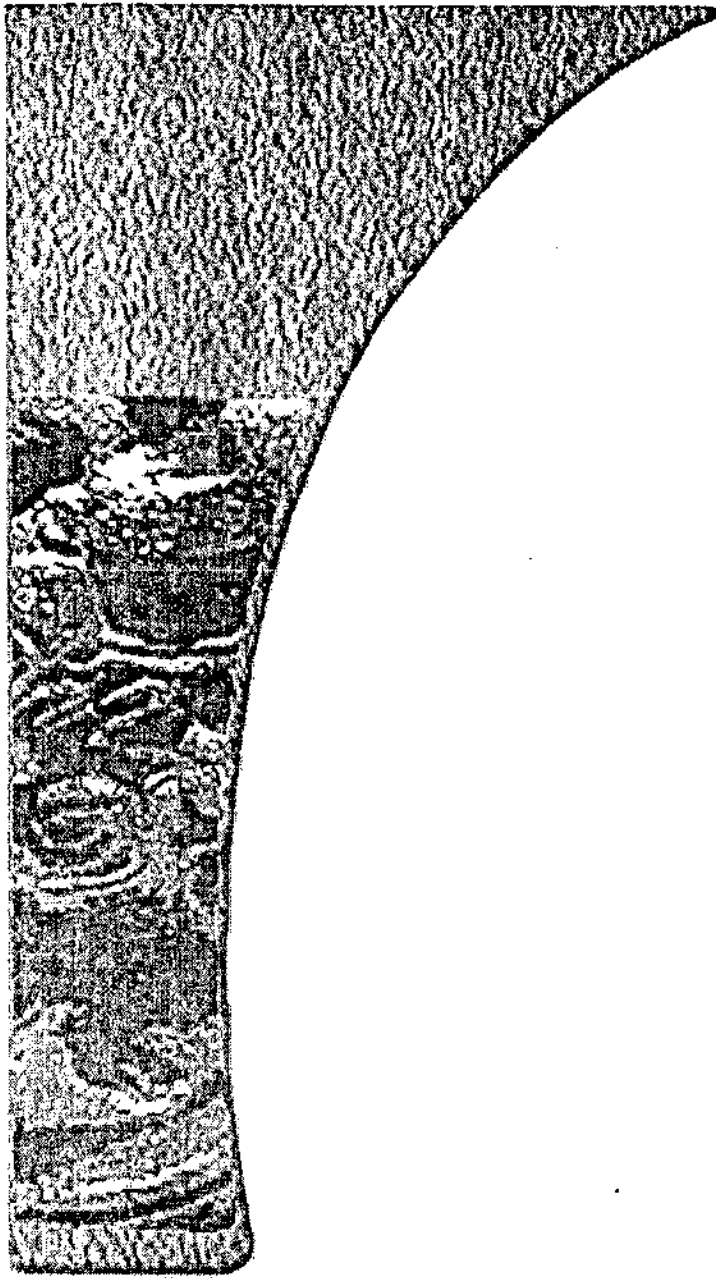
D. G. Yadira Lucrecia Aguilar Aguilar

D. G. Margarita del Carmen Tobar Arriola

D. G. Glenda Betzaida González Molina

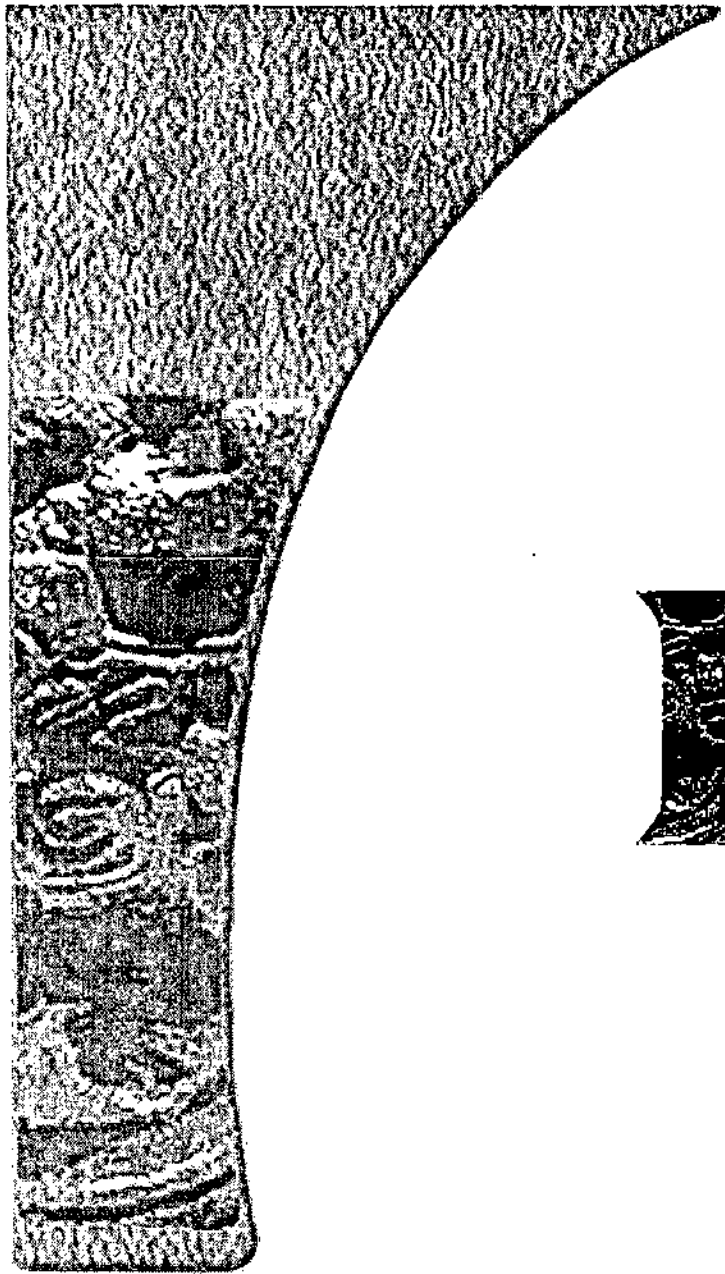
## Índice:

Introducción	2
Capítulo 1	3
Objetivos	4
Planteamiento del Problema	5
Capítulo 2	8
Grupo Objetivo	9
Método de diseño	10
Propuesta Gráfica Justificada	15
Diseño de Logotipo	17
Diseño de Señales	19
Señales Direccionales	20
Señales Pre-informativas	33
Señales Informativas	43
Señales Identificativas	59
Señales Prohibitivas	75
Señales de Emergencia	82
Señales de Precaución	86
Señales de Servicios Públicos	97
Mapa de Ubicación de las Señales	103
Documentos Fotográficos	105
Material Gráfico de apoyo	112
Mapa Guía de bolsillo	113
Capítulo 3	120
Comprobación	122
Orden y clasificación de la información	124
Conclusiones	132
Lineamientos para la puesta en práctica de la Propuesta Gráfica	133
Bibliografía	142
Glosario	144
Anexos	146

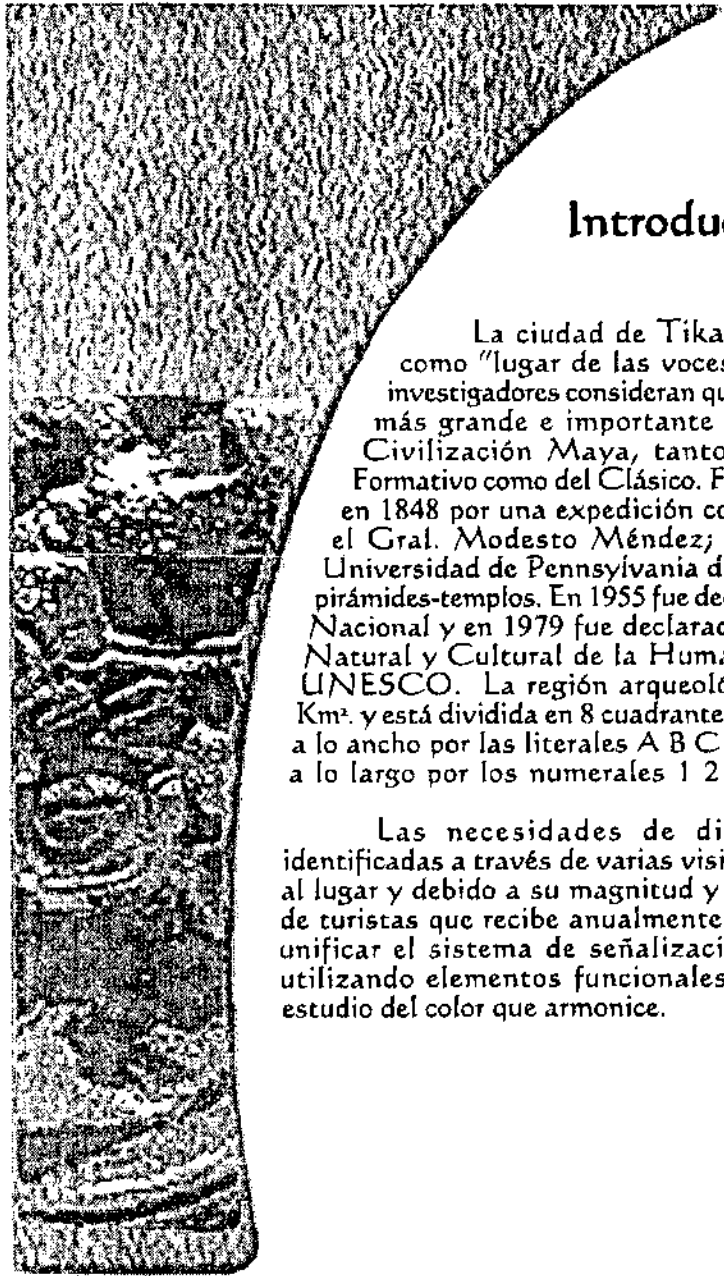


## Presentación

A través de estas páginas se encuentra el desarrollo paso a paso, de un Programa Señalético funcional, para el Parque Nacional Tikal, el cual fue elaborado en vista de las carencias que presenta el mismo desde que fue declarado Parque Nacional, en 1955. El diseño del programa está basado en la señalética que es el sistema de escritura por medio de signos orientativos de señalación. Por lo que con el desarrollo y la implementación de este Proyecto de Investigación / Comunicación, se brindará un aporte para mejorar su imagen, al mismo tiempo que marcará la pauta a seguir para unificar el diseño en todos los sitios arqueológicos del país.



# **I**ntroducción



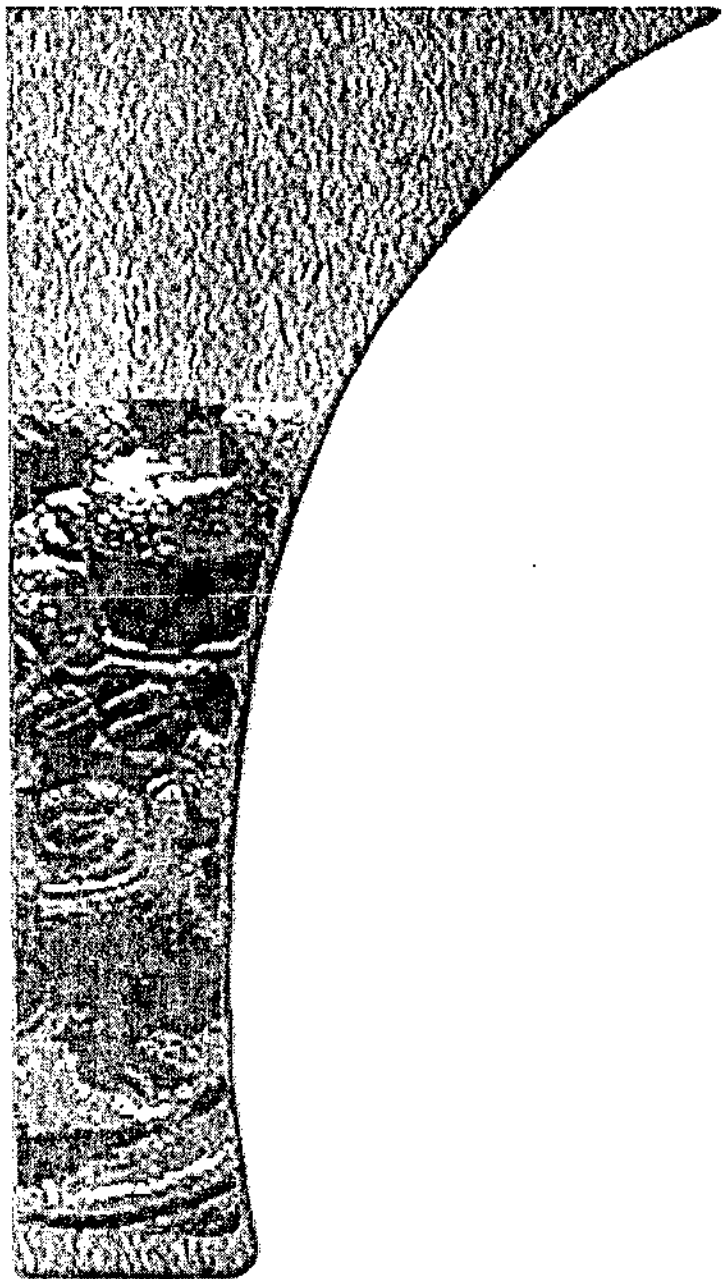
## Introducción

La ciudad de Tikal es conocida como "lugar de las voces". Algunos investigadores consideran que fue la ciudad más grande e importante dentro de la Civilización Maya, tanto del Período Formativo como del Clásico. Fue descubierta en 1848 por una expedición comandada por el Gral. Modesto Méndez; y en 1951 la Universidad de Pennsylvania descubrió cinco pirámides-templos. En 1955 fue declarada Parque Nacional y en 1979 fue declarada Patrimonio Natural y Cultural de la Humanidad, por la UNESCO. La región arqueológica mide 16 Km<sup>2</sup> y está dividida en 8 cuadrantes identificados a lo ancho por las literales A B C D E F G H y a lo largo por los numerales 1 2 3 4 5 6 7 8 .

Las necesidades de diseño fueron identificadas a través de varias visitas realizadas al lugar y debido a su magnitud y a la afluencia de turistas que recibe anualmente se procedió a unificar el sistema de señalización existente, utilizando elementos funcionales, así como el estudio del color que armonice.

Además se diseñó el mapa guía de bolsillo, donde se le sugiere al visitante recorrer los senderos habilitados y puntos informativos que le instruyan brevemente sobre la historia de la Civilización Maya.

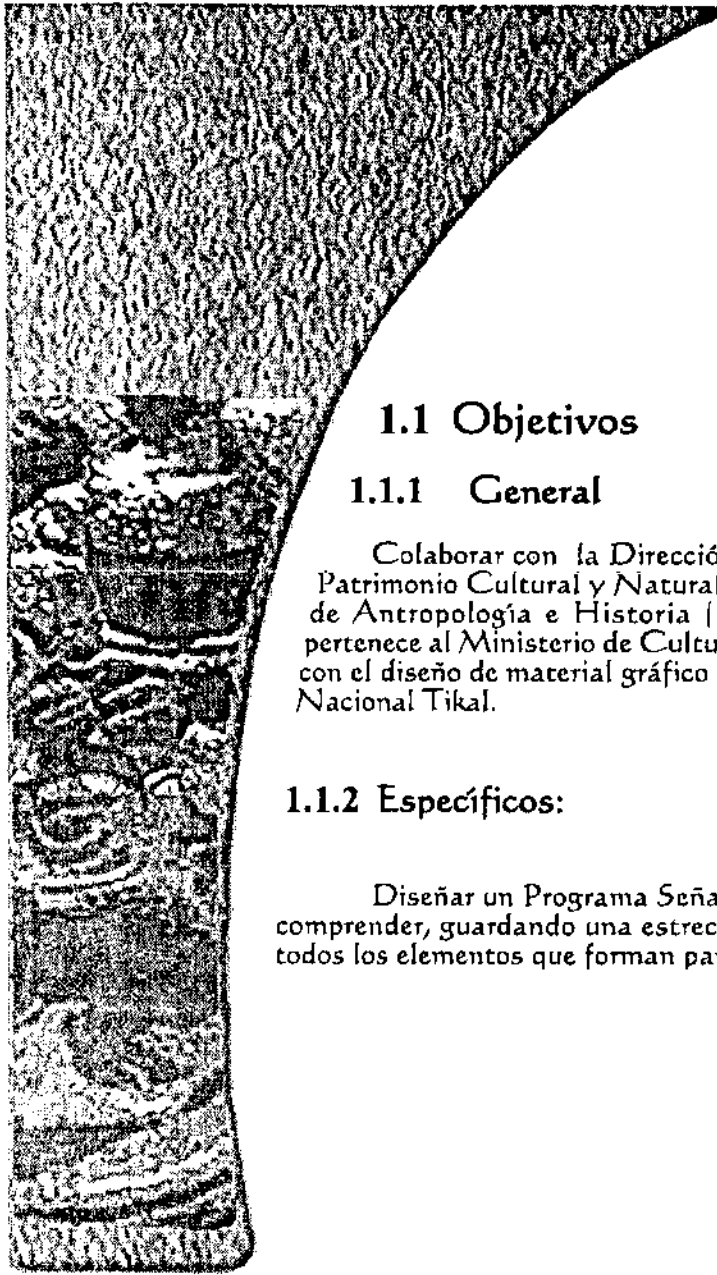
Para comprobar la eficacia de dicho programa, se realizaron encuestas de validación de las piezas diseñadas más relevantes, notando que el grupo objetivo seleccionado para la muestra, respondió de una manera favorable y positiva ante las propuestas gráficas, por lo que esperamos que con la pronta implementación de este Programa Señalético se cumplan los objetivos propuestos.



# Capítulo 1

---





## 1.1 Objetivos

### 1.1.1 General

Colaborar con la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural del Instituto de Antropología e Historia (IDAEH) que pertenece al Ministerio de Cultura y Deportes, con el diseño de material gráfico para el Parque Nacional Tikal.

### 1.1.2 Específicos:

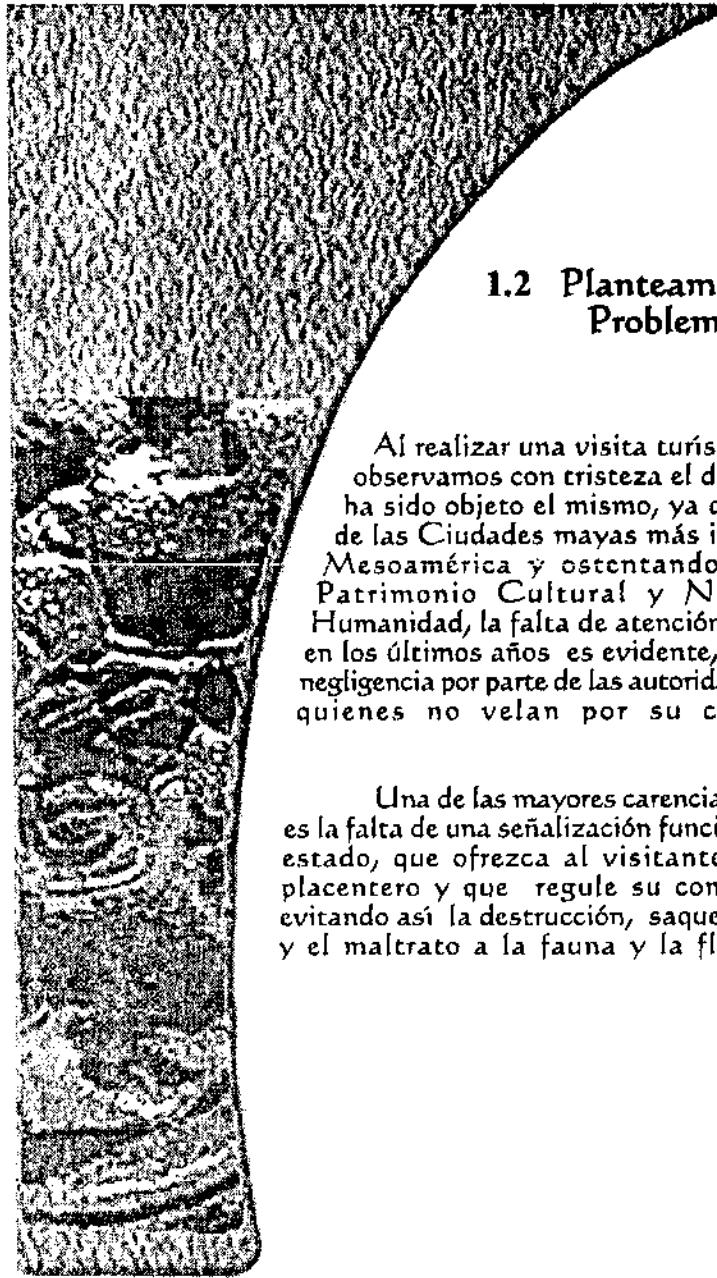
Diseñar un Programa Señalético, fácil de comprender, guardando una estrecha unidad con todos los elementos que forman parte del Parque.

Diseñar un Módulo Compositivo, el cual es una especie de matriz para la distribución sistemática de los elementos informativos, en donde se establece la composición para cada señal de acuerdo al estilo del Programa Señalético.

Elaborar un Mapa Guía de Bolsillo, que contará con una reconstrucción ideal de la zona arqueológica, información esencial de cada sitio relevante, así como las normas de comportamiento dentro del Parque, para que los visitantes puedan orientarse fácilmente y al mismo tiempo conozcan sobre la Cultura Maya.

Elaborar 7 Puntos de Ubicación, para que el visitante sepa exactamente el lugar donde se encuentra, los que además contarán con una breve descripción informativa de los sitios en donde sean ubicados.

Diseñar un Logotipo para identificar nuestro Proyecto de Investigación / Comunicación, ya que Tikal cuenta con un Glifo Emblema propio, elaborado por la Civilización Maya, el cual es irremplazable.



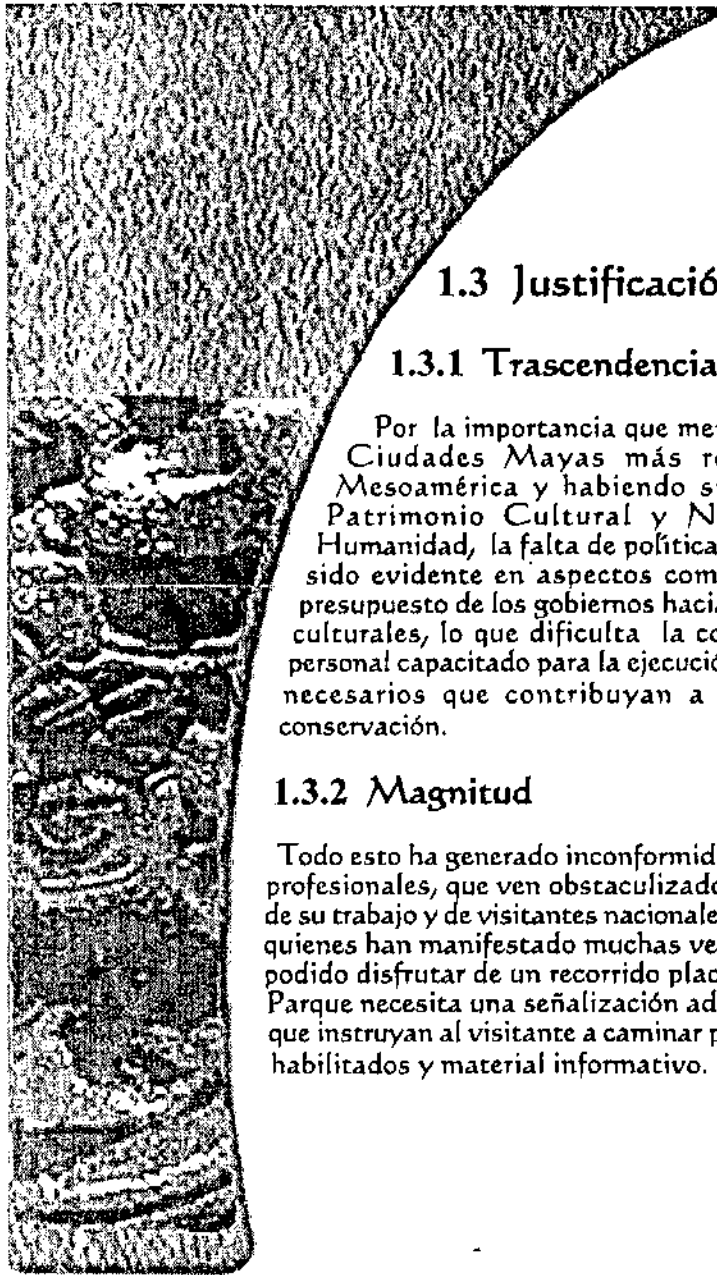
## 1.2 Planteamiento del Problema

Al realizar una visita turística al Parque, observamos con tristeza el descuido de que ha sido objeto el mismo, ya que siendo una de las Ciudades mayas más importantes de Mesoamérica y ostentando el título de Patrimonio Cultural y Natural de la Humanidad, la falta de atención que ha tenido en los últimos años es evidente, lo que genera negligencia por parte de las autoridades a su cargo, quienes no velan por su conservación.

Una de las mayores carencias que presenta, es la falta de una señalización funcional y en buen estado, que ofrezca al visitante un recorrido placentero y que regule su comportamiento, evitando así la destrucción, saqueo de las ruinas y el maltrato a la fauna y la flora del lugar.

En vista de las circunstancias, y como guatemaltecos comprometidos con nuestro país, decidimos colaborar con el Parque, diseñando piezas gráficas para exaltar la importancia de este legado invaluable; por lo que pretendemos con éste Proyecto de Investigación / Comunicación, brindar una asesoría gráfica a la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural, a través del diseño de el *"Programa Señalético para el Parque Nacional Tikal"*.

Para trabajar en bases concretas, consideramos realizar un sondeo preliminar con el grupo objetivo para así establecer las necesidades de diseño, y posteriormente realizar la validación de los bocetos finales, durante el período de mayo a octubre del 2003.



## 1.3 Justificación

### 1.3.1 Trascendencia

Por la importancia que merece una de las Ciudades Mayas más relevantes de Mesoamérica y habiendo sido declarada Patrimonio Cultural y Natural de la Humanidad, la falta de políticas culturales ha sido evidente en aspectos como: el reducido presupuesto de los gobiernos hacia las entidades culturales, lo que dificulta la contratación de personal capacitado para la ejecución de proyectos necesarios que contribuyan a su estudio y conservación.

### 1.3.2 Magnitud

Todo esto ha generado inconformidad por parte de profesionales, que ven obstaculizado el desempeño de su trabajo y de visitantes nacionales y extranjeros, quienes han manifestado muchas veces que no han podido disfrutar de un recorrido placentero, pues el Parque necesita una señalización adecuada, mapas que instruyan al visitante a caminar por los senderos habilitados y material informativo.

### 1.3.3 Vulnerabilidad

Por tales motivos se decidió brindar un apoyo gráfico a través del Proyecto de Investigación / Comunicación, para cubrir las deficiencias que estén a nuestro alcance, no sólo para mejorar la imagen del Parque y de Guatemala, sino por el respeto que se merece, exaltando el imponente legado que nos ha dejado una de las civilizaciones más notables de América y del mundo.

### 1.3.4 Factibilidad

Dado que la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural, es la encargada del manejo de los recursos del Parque y estando enterada de las carencias del mismo, se encuentra en la disposición de financiar el Programa Señalético lo antes posible.



## 1.4 Perfil del Cliente

Nuestro cliente es la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural, ubicada en la sede del IDAEH (12 Ave. 11-11, Zona 1, Ciudad de Guatemala). Es una Institución de carácter Gubernamental y fue creada el 23 de febrero de 1946, por Acuerdo Gubernativo No. 22. Perteneció al Ministerio de Cultura y Deportes, y está bajo la dirección de la Licda. Otilia Lux de Cotí, Ministra de Cultura y Deportes, el Lic. Guillermo Díaz Romeu, Director General, Licda. Nora María López Olivares, Subdirectora General.

Ente las obligaciones del IDAEH está la conservación y protección del Patrimonio Cultural y Natural de Guatemala.

Según la Ley para la protección del Patrimonio, se explica que *Patrimonio Cultural y Natural son los bienes e instituciones que por ministerio de ley o por declaratoria de autoridad lo integren y constituyan bienes muebles e inmuebles, públicos y privados, relativos a la Paleontología, Arqueología, Historia, Antropología, Arte, Ciencia y Tecnología, y la cultura en general incluido el Patrimonio Intangible que coadyuven al fortalecimiento de la identidad Nacional.*<sup>1</sup>

Entre las actividades que realiza esta Dirección para llevar a cabo su cometido se encuentran la intervención, restauración, rehabilitación y reconstrucción del legado

histórico de los bienes culturales que datan desde el Período Prehispánico, Hispánico, Colonial, Republicano y Contemporáneo a través de los siguientes departamentos:

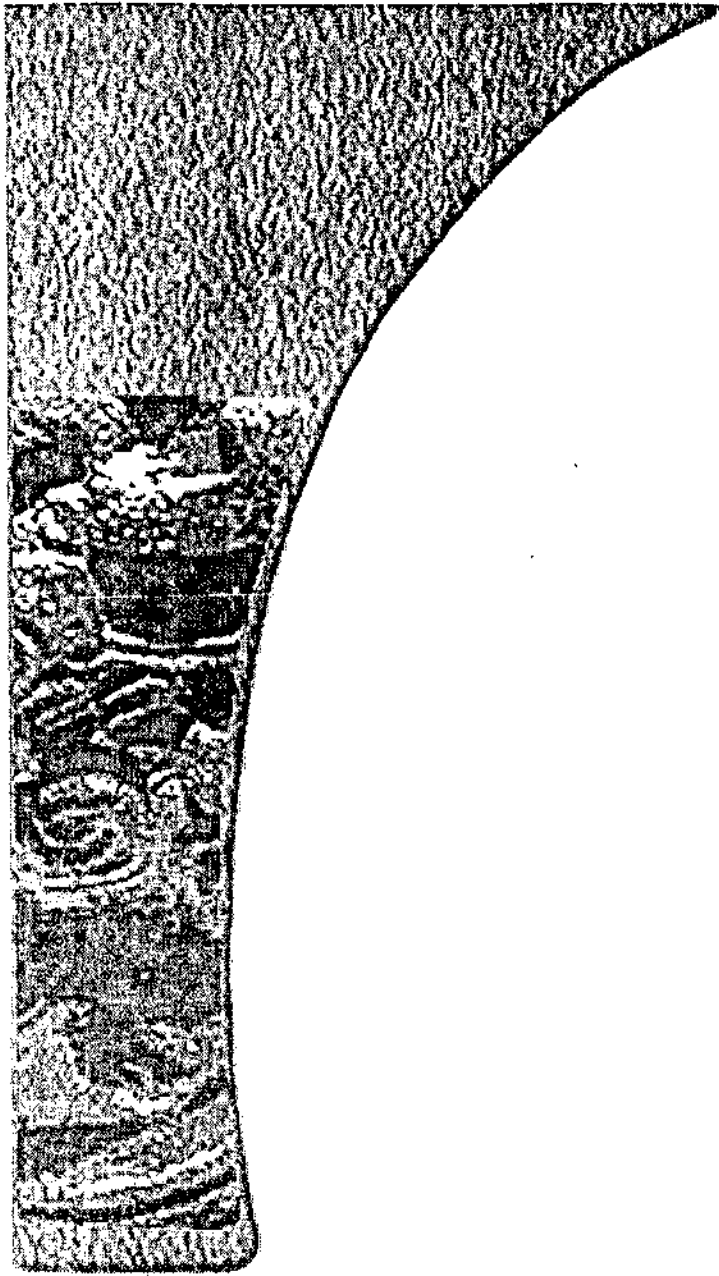
- Monumentos Prehispánicos y Coloniales.
- Registro de la Propiedad Arqueológica, Histórica y Artística.
- Programa de Conservación y Restauración de bienes culturales.
- Centro de Restauración de bienes muebles.
- Parque Nacional Tikal.
- Atlas Arqueológico.
- Proyecto Nacional Tikal (PRONATI).
- Museo Nacional de Arqueología y Etnología.
- Museo Nacional de Historia.
- Museo de Historia Natural
- Museo Nacional de Arte Moderno.
- Museo de Arte Colonial.
- Museo de Santiago.
- Museo del Libro Antiguo.
- Museo Sylvanus Morley.

Por ser una entidad de servicio público, está dirigida a personas de todos los niveles culturales, socio-económicos, étnicos y de ambos sexos, de todas las edades, del área urbana y rural.

Cada departamento de la Dirección cuenta con profesionales en la materia, para cumplir a cabalidad con sus objetivos, relacionándose con todo tipo personas.

Dentro de las necesidades específicas de comunicación que tiene la Dirección, está la señalización del Parque Nacional Tikal, la elaboración de material gráfico informativo y campañas contra la expoliación, entre otros.

<sup>1</sup> [Artículo 2 de la Ley para la Protección del Patrimonio Cultural de la Nación]. Acuerdo Gubernativo 86-98 Ministerio de Cultura y Deportes



# Capítulo 2

---



## 2.1 Grupo Objetivo

Nuestro grupo objetivo para la realización del Proyecto de Investigación/Comunicación contempla, visitantes nacionales y extranjeros, de todos los niveles culturales, socio-económicos, étnicos y de ambos sexos, de 7 años en adelante, del área urbana y rural, investigadores y expertos en Paleontología, Arqueología, Historia, Antropología, Arte, Ciencia, Tecnología, etc.

Podemos definir los niveles socio-económicos del grupo objetivo de la siguiente manera:

### *Clase A o Clase Alta:*

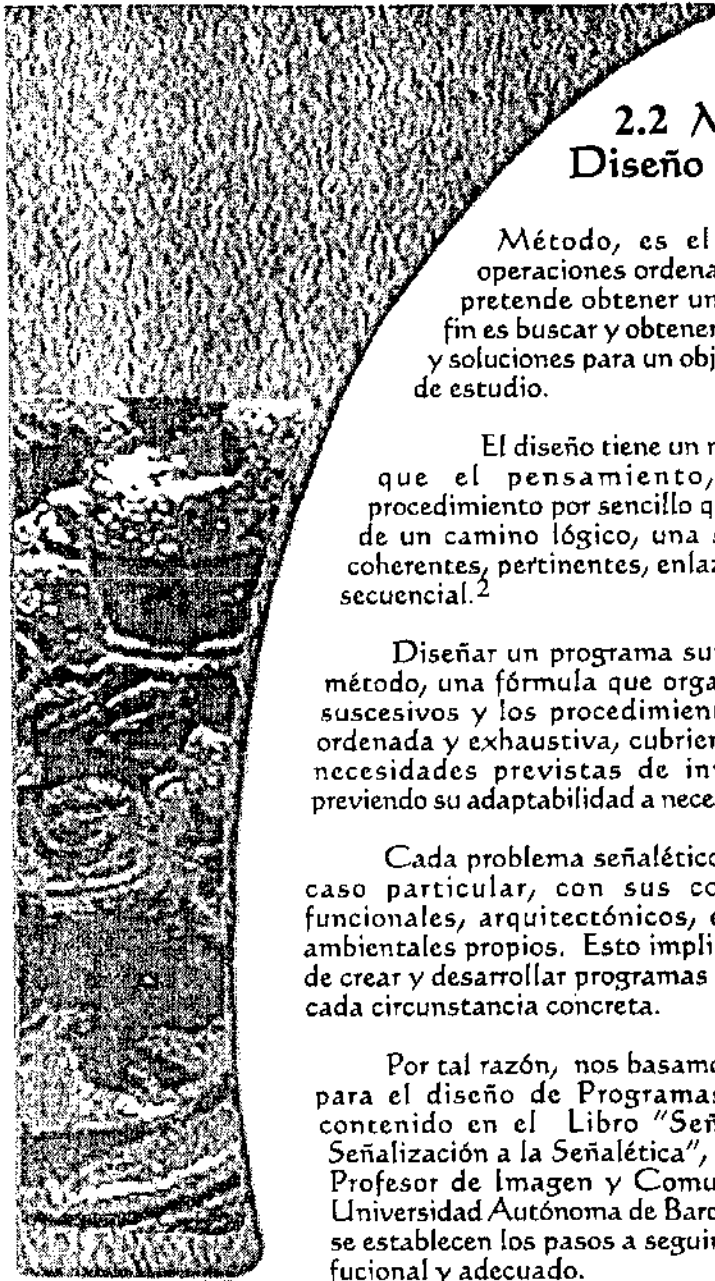
Es un grupo de ciudadanos que están unidos por cierta posición económica alta, en función de sus ingresos. Tienen ciertos hábitos de consumo comunes (aquí entran profesionales y empresarios), habitan en centros urbanos y semi urbanos.

### *Clase B o Clase Media:*

Es de un contexto muy generalizado, un grupo de ciudadanos que están unidos por cierta posición económica media, en función de sus ingresos. Tienen ciertos hábitos de consumo comunes (aquí entran profesionales y obreros), habitan en centros urbanos y semi urbanos. Este es el sector intermedio entre la clase alta y la clase baja.

### *Clase C o Clase Baja:*

Es el término para definir a las personas de sectores distintos de la población conocido también como proletariado. Aquí entran los agricultores, obreros, jornaleros, artesanos, albañiles, empleados de comercio, voceadores de periódicos, domésticas, etc.



## 2.2 Método de Diseño

Método, es el conjunto de operaciones ordenadas con que se pretende obtener un resultado. Su fin es buscar y obtener conocimientos y soluciones para un objetivo específico de estudio.

El diseño tiene un método, al igual que el pensamiento, pues todo procedimiento por sencillo que sea, requiere de un camino lógico, una serie de pasos coherentes, pertinentes, enlazados en forma secuencial.<sup>2</sup>

Diseñar un programa supone seguir un método, una fórmula que organice los pasos sucesivos y los procedimientos de manera ordenada y exhaustiva, cubriendo no sólo las necesidades previstas de inmediato, sino previendo su adaptabilidad a necesidades futuras.

Cada problema señalético constituye un caso particular, con sus condicionantes funcionales, arquitectónicos, ergonómicos y ambientales propios. Esto implica la necesidad de crear y desarrollar programas especiales para cada circunstancia concreta.

Por tal razón, nos basamos en el método para el diseño de Programas Señaléticos, contenido en el Libro "Señalética, de la Señalización a la Señalética", de Joan Costa, Profesor de Imagen y Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona, en el cual se establecen los pasos a seguir para un diseño funcional y adecuado.

La palabra técnica "Señalética" es de reciente aparición en el área idiomática española y se ha extendido rápidamente en Europa, pues es la parte de la ciencia de la comunicación visual que estudia las relaciones funcionales entre los signos de orientación en el espacio y los comportamientos de los individuos. Su característica es la *puntualidad*, ya que actúa exactamente en puntos definidos del espacio de acción de los individuos. Su finalidad es la información inequívoca e instantánea y su sistema comunicacional se compone de un código universal de señales y signos (símbolos icónicos, lingüísticos y cromáticos) y un procedimiento técnico que se establece por medio de un programa (diseño).<sup>3</sup>

Para cumplir a cabalidad con los objetivos de la señalética, la misma propone el diseño e implementación de un programa señalético, una matriz general que supone el diseño de elementos como pictogramas, palabras, colores y formas básicas para comunicar. Un programa señalético se compone de siete grandes etapas interrelacionadas entre sí y en sus momentos precisos, con el cliente o "sujeto señalético". Estas etapas son:

1. Contacto (Análisis de las características del lugar a señalar)
2. Acopio de Información (Recopilación de Información)
3. Organización (Planificación del trabajo de diseño)
4. Diseño Gráfico (Diseño de piezas gráfica)
5. Realización (Poner en práctica el proyecto)
6. Supervisión (Inspección del proceso de realización)
7. Control experimental (Verificación final)

De estas siete etapas trabajamos las primeras cuatro, las que describimos a continuación. Las últimas tres etapas no fueron trabajadas pues se refieren a la realización del proyecto en sí.

<sup>2</sup> (José Pérez Pivaral, S.F. pg. 60)

<sup>3</sup> (Joan Costa, de la Señalización a la Señalética . pg. 14)



## Aplicación del Método respecto de la Propuesta Gráfica

Para el desarrollo de el programa señalético, es necesario seguir y paso a paso las especificaciones contenidas en cada etapa del mismo y las cuales se describen a continuación:

### 2.2.1. Contacto

Esta etapa se refiere a el análisis de las características del lugar a señalar. Se inicia lógicamente con la toma de contacto con el espacio real para el que se toman en cuenta lo siguientes aspectos:

#### 2.2.1.1 Tipología funcional

Tikal es un Parque que posee una riqueza arqueológica e histórica invaluable. Ofrece al visitante la oportunidad de conocer la Cultura Maya, su legado e importancia, sin obviar hoteles, servicios públicos y áreas de descanso.

#### 2.2.1.2 Personalidad

El Parque Nacional Tikal es sinónimo de reflexión, respeto, orgullo e identidad nacional, imponente, legado histórico y conocimiento educativo, cualidades que se pretenden aprovechar para el diseño de un Programa Señalético funcional.

#### 2.2.1.3 Imagen de Marca

Se busca crear al Parque una imagen única que vaya más allá del diseño de íconos y que conduzcan a una solución práctica y funcional.

### 2.2.2. Acopio de Información

Esta etapa tiene por objeto la descripción exacta de la estructura del espacio señalético, así como sus condicionantes, para la que se consideran los siguientes aspectos:

#### 2.2.2.1 Plano y Territorio

Durante la visita realizada al Parque se procedió a hacer un reconocimiento de la zona arqueológica y en base al mapa dividido en ocho cuadrantes, se procedió a ubicar dentro del mismo las señales existentes y las faltantes, asignándoles un código, según el cuadrante dónde se encuentran ubicadas, números correspondientes, nombre y tipo de señal. Ejemplo:

5F-2	Templo VI	Señal Identificativa
------	-----------	----------------------

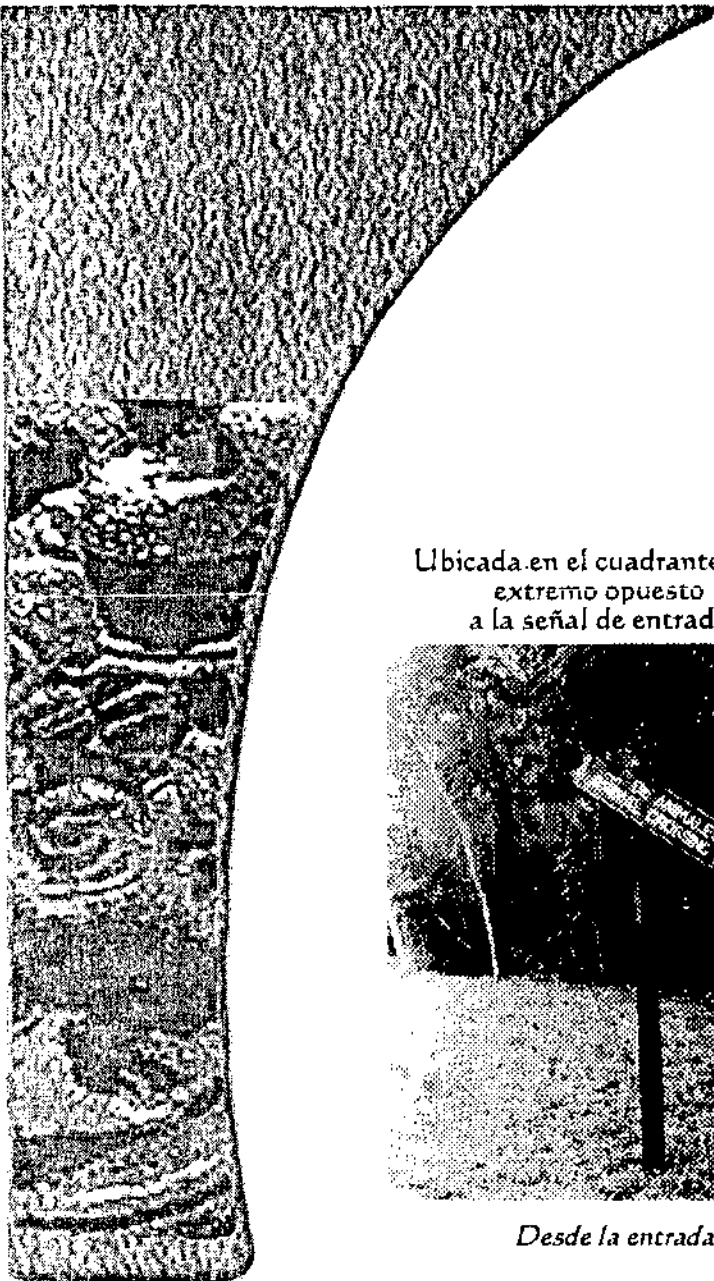
#### 2.2.2.2 Palabras - Clave

Durante el recorrido dentro del Parque, nos dimos cuenta de que hacían falta señales, que existe la necesidad de convertir algunas señales lingüísticas a icónicas y eliminar o modificar otras, que posteriormente fueron consultadas con el cliente y con una muestra del grupo objetivo.

#### 2.2.2.3 Documentos Fotográficos

Se realizó una toma de fotografías, para evidenciar el mal estado de las señales actuales en los recorridos con más afluencia, así como para comprobar la falta de diseño en otras señales, las que se explican a continuación.





Ubicada en el cuadrante 4F-1  
extremo opuesto  
a la señal de entrada

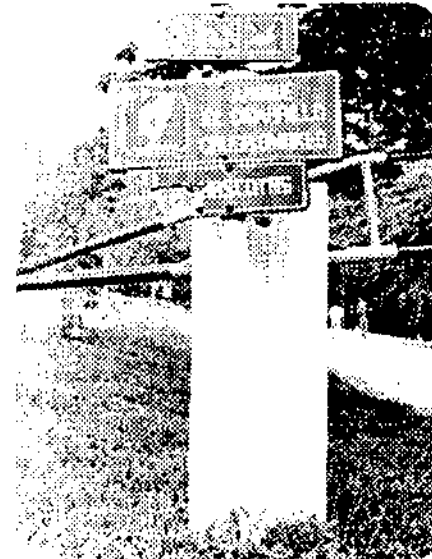


Ubicada en el cuadrante 5D-27  
camino al Templo V



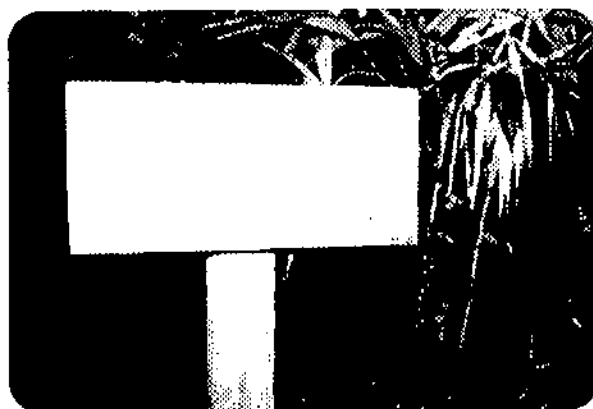
*Señal removida de su ubicación  
original, la que fue colocada sobre un  
tronco para evitar que se extraviara.*

Ubicada en el cuadrante 4F-29  
junto al Directorio



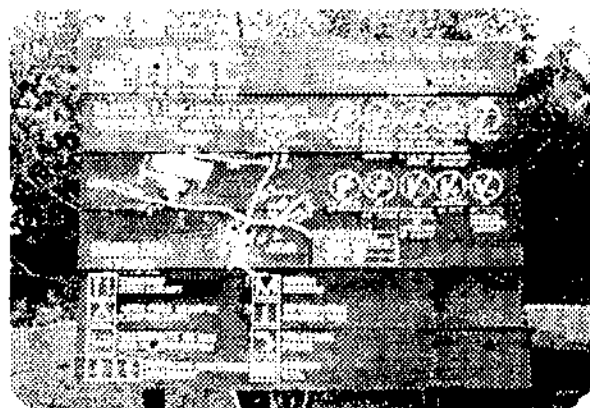
*Desde la entrada se puede observar el mal estado en el que se encuentran las señales actuales.*

Ubicada en el cuadrante 5E-6  
en el Grupo G



*Se puede observar señales de administraciones pasadas, las cuales evidencian el poco mantenimiento que estas reciben.*

Ubicado en el cuadrante 4F-28  
camino a la garita #2

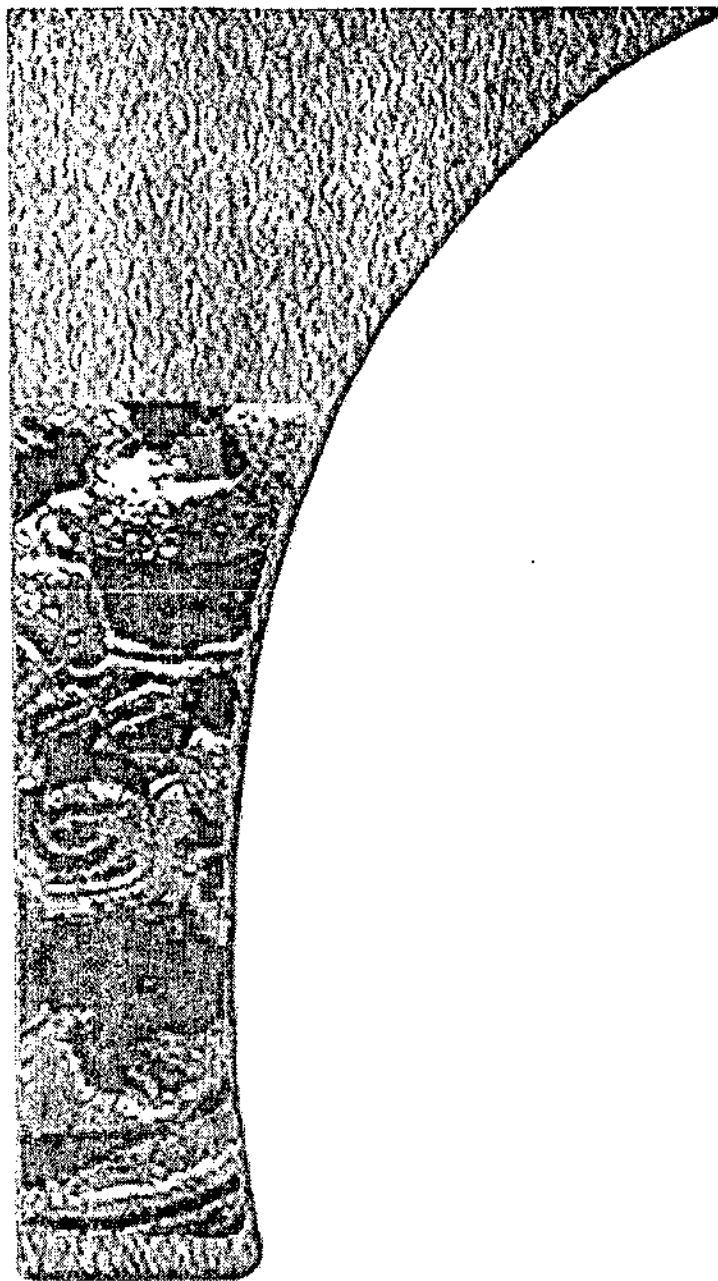


*En el caso del directorio se puede observar la falta de diseño, lo que causa confusión, pues no hay jerarquía de la información que se pretende transmitir.*

Ubicada en el cuadrante 4D-2  
en la intersección del Complejo O  
y el Templo IV



*La mala colocación de las señales, hace que sean removidas fácilmente.*



Después de haber documentado la situación de las señales existentes, procedimos a determinar las condicionantes del lugar, las cuales son:

#### 2.2.2.4 Condicionantes Arquitectónicas

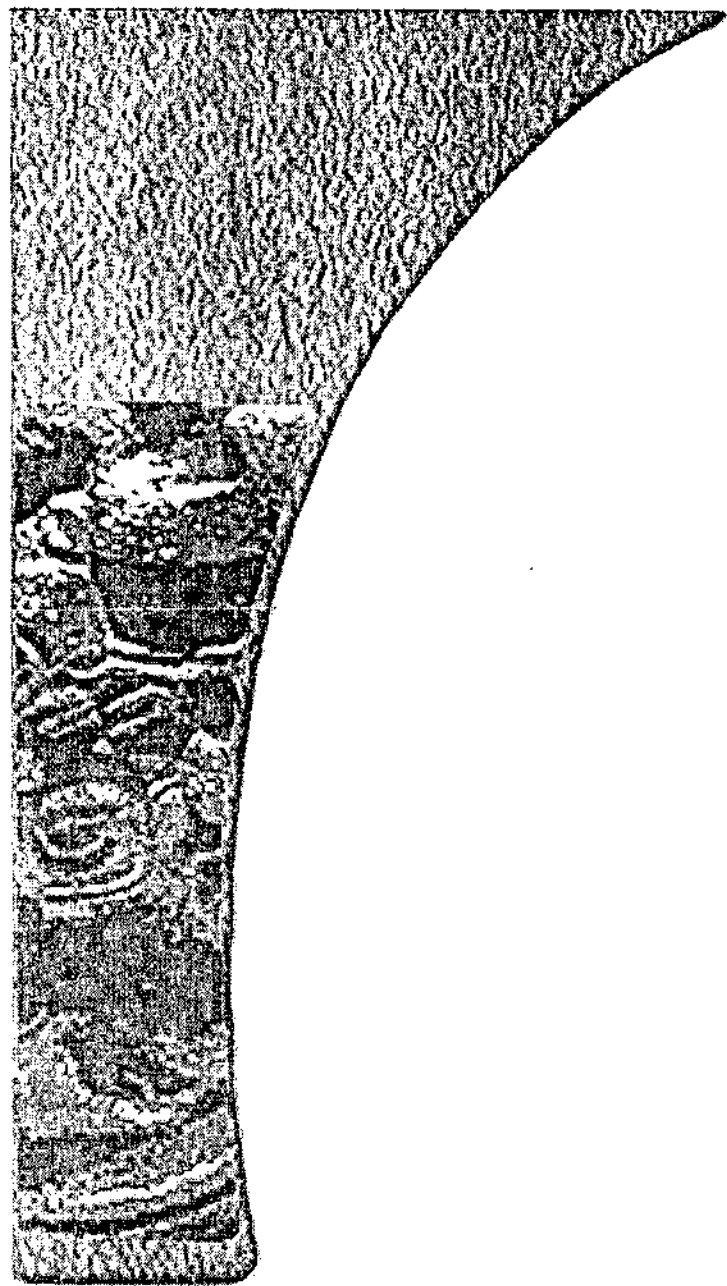
Dentro de estas condicionantes se encuentran las ruinas, que en la mayoría de los casos están aún cubiertas por vegetación, aspecto que se tomó en cuenta para la elaboración de un conjunto de señales direccionales, que guíen al visitante a través de recorridos seguros hacia los sitios arqueológicos restaurados. Como apoyo al Programa Señalético se realizó un Mapa Guía, con reconstrucciones ideales de la Ciudad Maya y los recorridos sugeridos para el visitante.

#### 2.2.2.5 Condicionantes Ambientales

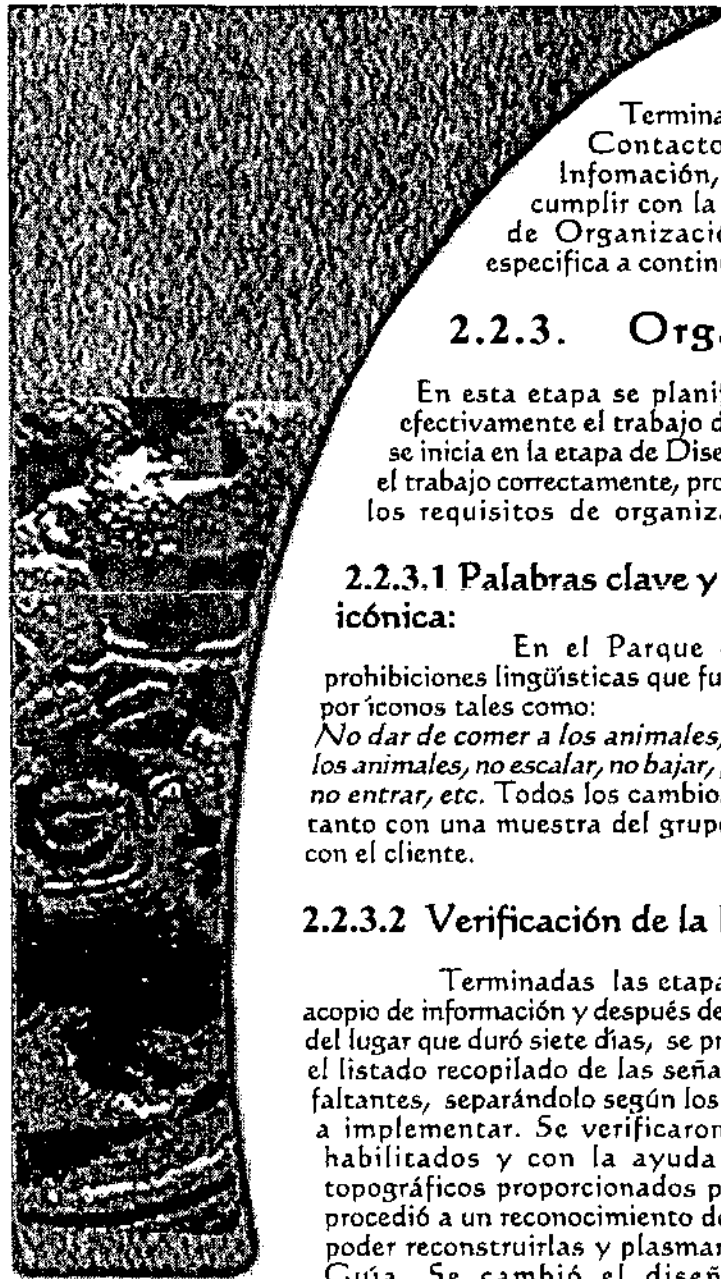
Tikal está situado en el corazón de la selva Petenera, circunstancia por la que las señales reciben luz natural y están expuestas a las inclemencias del tiempo, por lo que la selección de colores y materiales estuvo basada en la integración con la vegetación, logrando que cumplieran su función de indicar sin romper con el entorno.

#### 2.2.2.6 Normas Gráficas Preexistentes

Debido a que las necesidades gráficas del Parque no han sido atendidas, no se cuentan con un manual de normas gráficas, por lo que nos encontramos en la libertad para diseñar las piezas gráficas, según los lineamientos del proceso señalético.



# **P**ropuesta Gráfica Justificada



Terminadas la etapas de Contacto y Acopio de Información, procedimos a cumplir con la siguiente etapa de Organización, la que se especifica a continuación:

### 2.2.3. Organización

En esta etapa se planifica lo que será efectivamente el trabajo de diseño, el cual se inicia en la etapa de Diseño. Para realizar el trabajo correctamente, procedimos a llenar los requisitos de organización que son:

#### 2.2.3.1 Palabras clave y equivalencia icónica:

En el Parque existen varias prohibiciones lingüísticas que fueron sustituidas por íconos tales como:  
*No dar de comer a los animales, no maltratar a los animales, no escalar, no bajar, peligro cocodrilo, no entrar, etc.* Todos los cambios se convinieron tanto con una muestra del grupo objetivo como con el cliente.

#### 2.2.3.2 Verificación de la Información:

Terminadas las etapas de contacto y acopio de información y después del reconocimiento del lugar que duró siete días, se procedió a depurar el listado recopilado de las señales existentes y faltantes, separándolo según los tipos de señales a implementar. Se verificaron los recorridos habilitados y con la ayuda de los mapas topográficos proporcionados por el cliente, se procedió a un reconocimiento de las ruinas para poder reconstruirlas y plasmarlas en el Mapa Guía. Se cambió el diseño del módulo compositivo, que es una especie de matriz para la distribución de los elementos de las señales,

unificando su forma, estilo y color, así como los íconos existentes. Se implementaron además siete módulos informativos distribuidos por todo el Parque.

#### 2.2.3.3 Tipos de Señales:

Para cubrir las necesidades informativas del Parque se utilizamos los siguientes tipos de señales:

##### 1. Señales direccionales:

*Recorridos dentro del Parque.*

##### 2. Señales Pre-informativas:

*Son las que informan sobre los servicios, reglamentos y horarios del Parque. Ej: Directorio, reglamento y horario.*

##### 3. Señales Informativas:

*Son las que informan sobre los aspectos culturales del sitio arqueológico. Ej: Puntos de ubicación, aguadas y tarifario.*

##### 4. Señales Identificativas:

*Son las que identifican templos, plazas, acrópolis, etc. y todos los sitios a los que conducen las señales direccionales.*

##### 5. Señales Prohibitivas:

*Las que regulan el comportamiento del visitante dentro del Parque. Ej: No fumar, no maltratar a los animales, no extraer plantas, etc.*

##### 6. Señal de Emergencia:

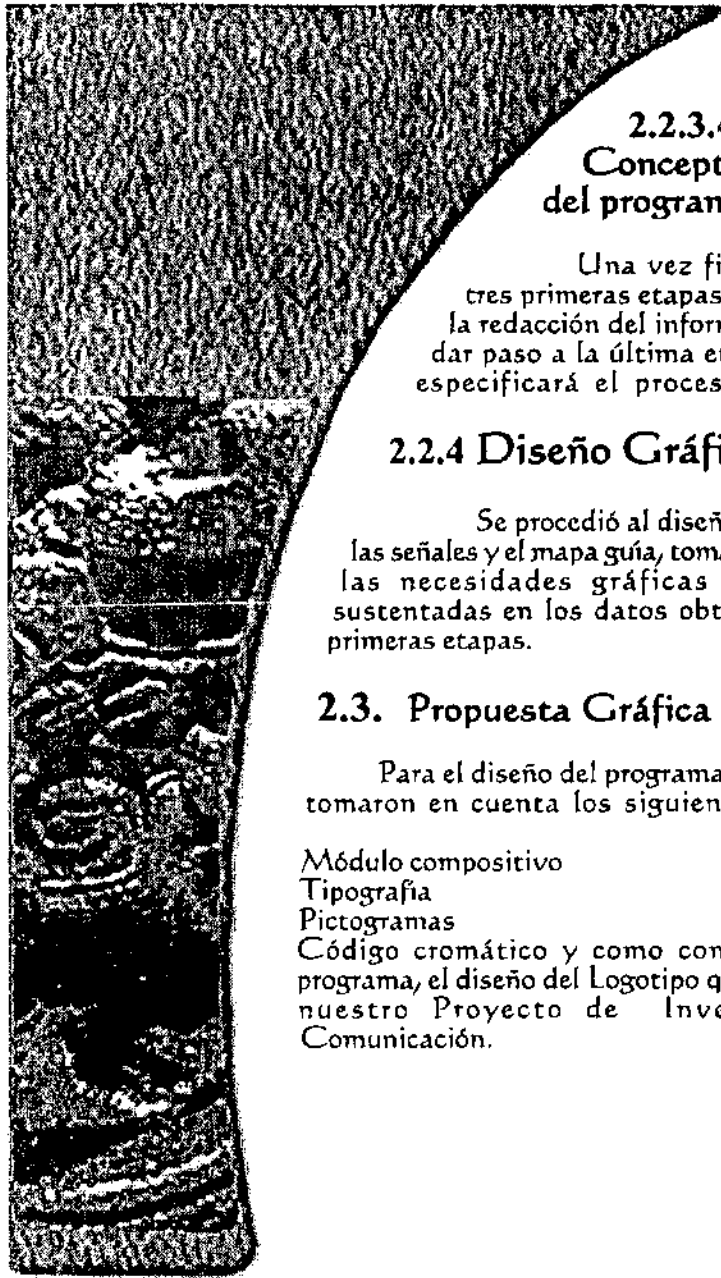
*Es la que informa sobre el servicio de enfermería dentro del Parque.*

##### 7. Señales de Precaución:

*Previenen al visitante de posibles peligros. Ej: Peligro, cocodrilo, no subir, despacio, cruce de animales, etc.*

##### 8. Señales de Servicios Públicos:

*Son las que indican al visitante sobre los servicios que ofrece el Parque. Ej: Artesanías, sanitarios, casas de descanso, etc.*



### 2.2.3.4 Conceptualización del programa

Una vez finalizadas las tres primeras etapas, se procedió a la redacción del informe, para luego dar paso a la última etapa donde se especificará el proceso de diseño.

### 2.2.4 Diseño Gráfico

Se procedió al diseño del logotipo, las señales y el mapa guía, tomando en cuenta las necesidades gráficas del Parque, sustentadas en los datos obtenidos en las primeras etapas.

## 2.3. Propuesta Gráfica Justificada

Para el diseño del programa señalético, se tomaron en cuenta los siguientes aspectos:

Módulo compositivo

Tipografía

Pictogramas

Código cromático y como complemento al programa, el diseño del Logotipo que identificará nuestro Proyecto de Investigación / Comunicación.

## 2.3.1 Logotipo del Programa Señalético para el Parque Nacional Tikal

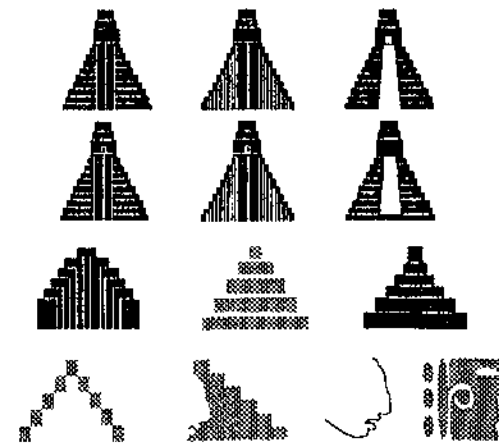
Logotipo es la forma gráfica conformada por letras y/ o imagen que representan a una empresa, un producto, un servicio, una marca, una persona, una cosa o una idea.

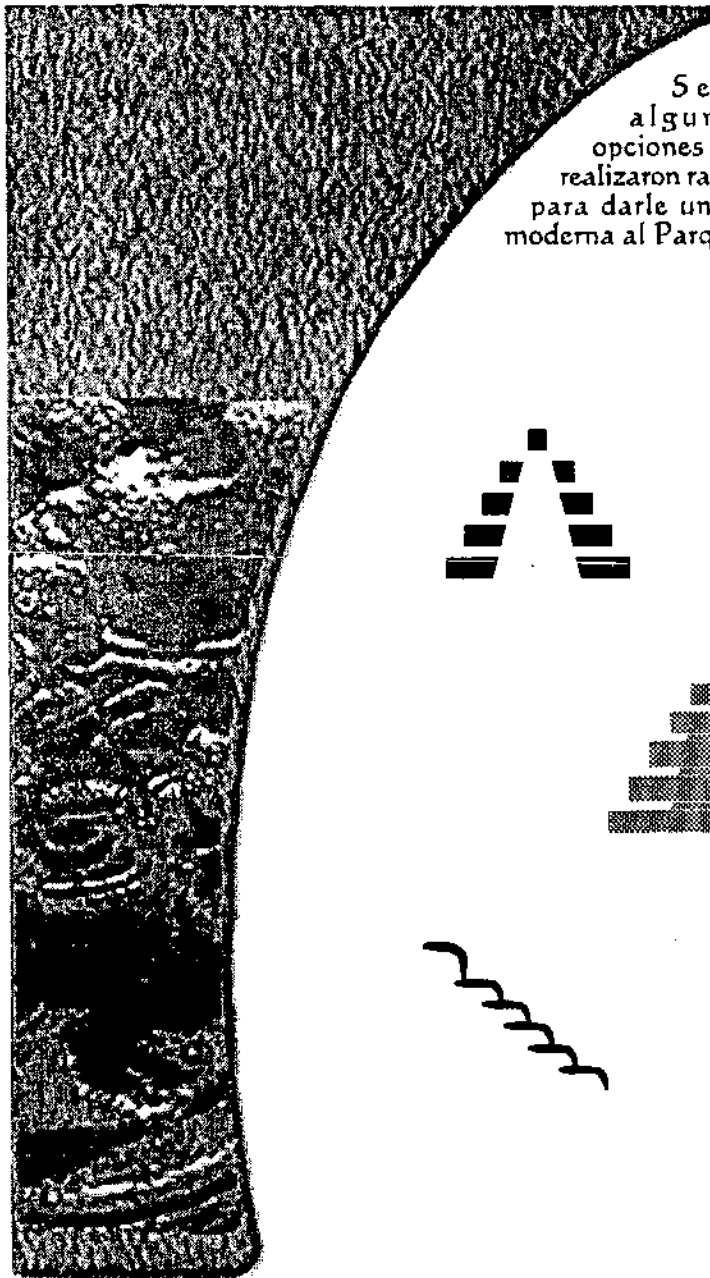
Tikal cuenta con un Glifo emblema propio e irremplazable, elaborado por los mayas, pero, para identificar nuestro Proyecto de investigación / comunicación, hicimos un diseño en forma estilizada tomando como base el Templo I o Gran Jaguar, pues es el símbolo representativo de Tikal.

### Proceso de bocetaje Prebocetos

Son parte de la primera fase de diseño del logotipo, con lo que se busca lograr una imagen que realmente identifique al Parque y al mismo tiempo servirá como elemento compositivo de algunas señales.

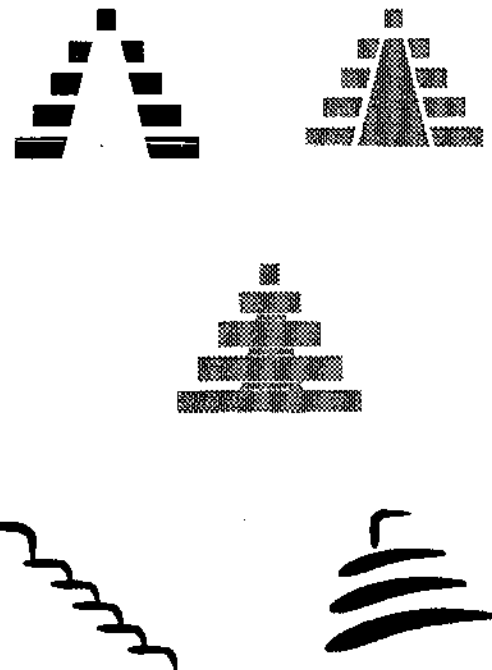
Comenzamos tomando como base el símbolo representativo de Tikal, que es el Gran Jaguar, con figuras geométricas y rígidas.





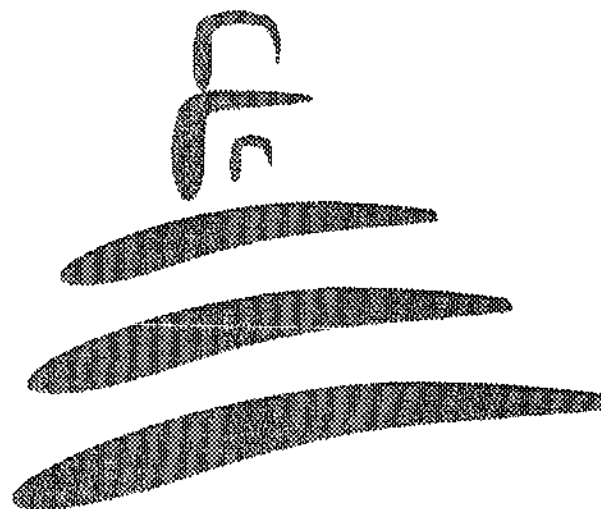
### Bocetos

Se pulieron algunas de las opciones anteriores y se realizaron rasgos estilizados para darle una imagen más moderna al Parque.



### Boceto Final

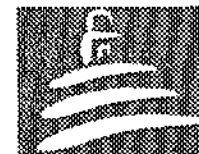
Se eligió la imagen más estilizada, por ser la que mejor cumple con los objetivos planteados, ya que, se relaciona fácilmente con el Parque.



El color empleado es el verde bambú y las variaciones utilizadas son: positivo y negativo.



Positivo



Negativo

## 2.3.2 Diseño de Señales

Una señal es la escritura por medio de signos orientativos. Deberá ser el soporte exclusivo de la construcción gráfica de todos los pictogramas del Programa Señalético.

Una vez determinadas las necesidades informativas del Parque determinamos los ocho tipos de señales a utilizar, los cuales se clasifican en el siguiente orden:

### 2.3.2.1 Señales Direccionales

Son las que indican recorridos dentro del Parque. Se utilizó un módulo rectangular con bordes redondeados, en color verde bambú con marco blanco.

Tomando en cuenta que no existe una tipografía específica y exclusivamente señalética, pero sí se cuenta con ciertas premisas como visibilidad reconocimiento inmediato, brevedad informativa, claridad, sencillez formal, síntesis, comunicabilidad instantánea y sin ambigüedad; se acordó utilizar caracteres lineales, de trazo uniforme, como la **Helvetica bold**, pues se considera que es una de las tipografías que mejor cumple los requisitos de la señalética, porque aporta a la letra un rasgo de elegancia, refinamiento y propone un equilibrio de las

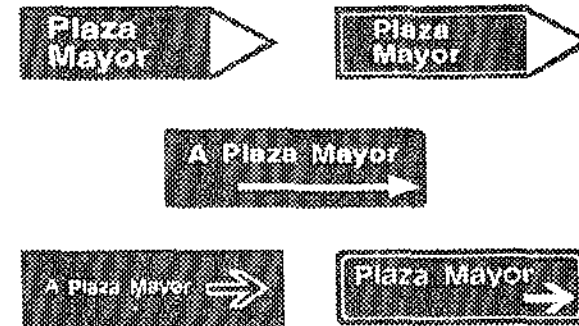
relaciones entre el grosor del trazo, el diseño limpio y proporcionado, y la abertura del "ojo tipográfico".

El tamaño de la letra varió dependiendo con la distancia de lectura, se utilizaron altas y bajas, pues está comprobado que se agrupan mejor facilitando una percepción más inmediata, además que los nombres de los lugares se leen mejor de este modo, evitando la sensación de desorden, logrando una presentación coherente, que facilitará la percepción del sistema señalético por su estabilidad.<sup>4</sup>

El único pictograma utilizado en este tipo de señales es la flecha direccional; pues es un elemento esencial como indicador de dirección. El origen de la flecha es incierto. Para algunos, la flecha proviene de la cultura de los pueblos cazadores. Para otros, de los pueblos guerreros, lo cierto es que es un elemento irremplazable, ya que no hay manera de sustituir su forma indicadora.<sup>5</sup>

### Proceso de bocetaje Prebocetos

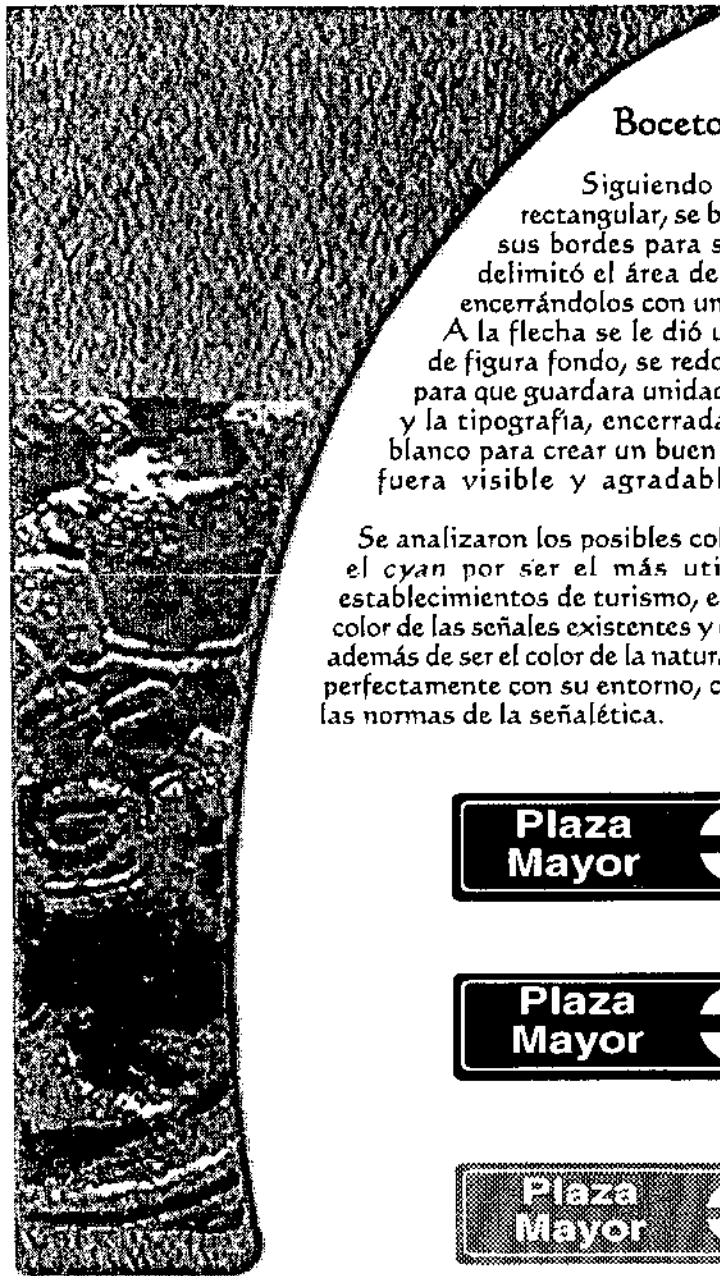
Desde un inicio se buscó la forma direccional que proporciona la flecha, diseñándose los módulos con ésta forma, pero se determinó que no eran funcionales y además estaban pasados de moda, por lo que fueron sustituidos por módulos rectangulares en cuyo interior se integraba la misma.



4) Guía para el diseño de Programas Señaléticos, Joan Costa. 1998, Universidad de Barcelona, pgs. 176

5) Guía para el diseño de Programas Señaléticos, Joan Costa. 1998, Universidad de Barcelona, pgs. 40





## Bocetos

Siguiendo con el módulo rectangular, se buscó redondear sus bordes para suavizarlo y se delimitó el área de texto y flecha encerrándolos con un marco blanco. A la flecha se le dió un tratamiento de figura fondo, se redondeó su forma para que guardara unidad con el módulo y la tipografía, encerrada en un círculo blanco para crear un buen contraste, que fuera visible y agradable a la vista.

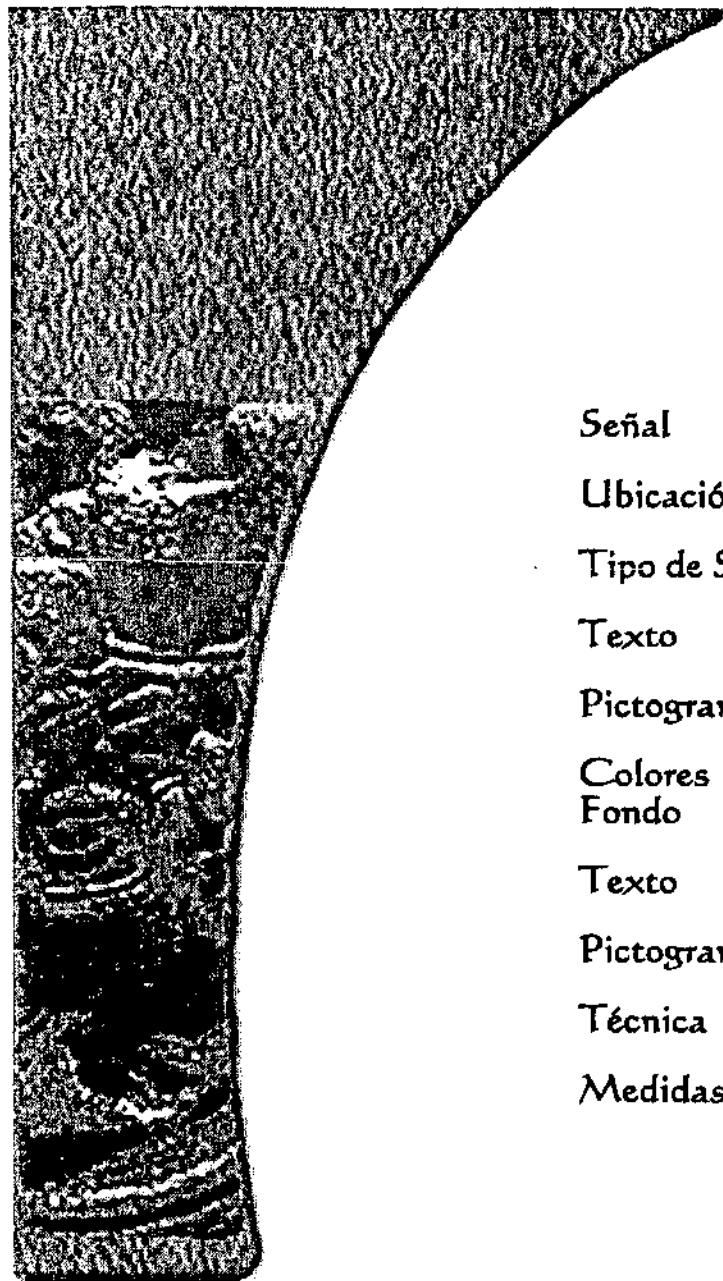
Se analizaron los posibles colores a utilizar, el cyan por ser el más utilizado en los establecimientos de turismo, el café por ser el color de las señales existentes y el verde, porque además de ser el color de la naturaleza, armoniza perfectamente con su entorno, cumpliendo con las normas de la señalética.



## Boceto Final

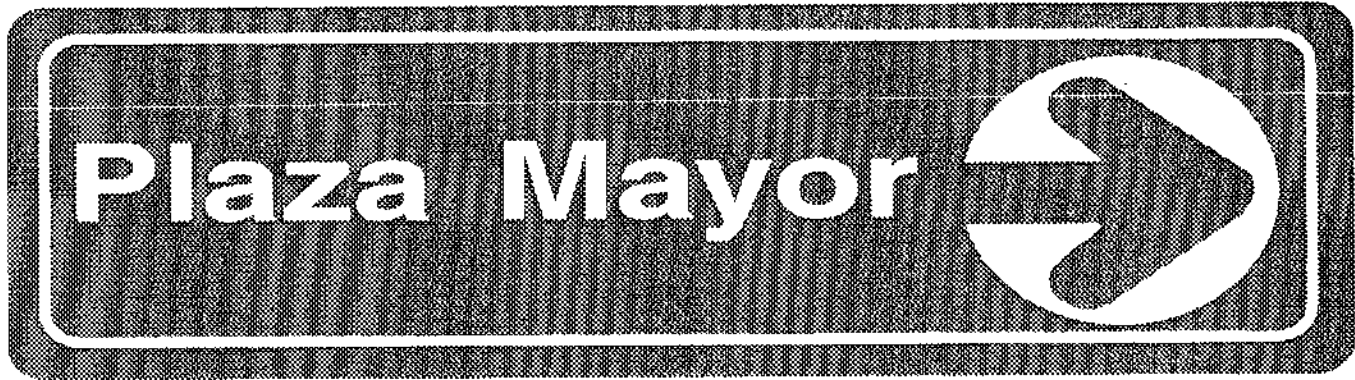
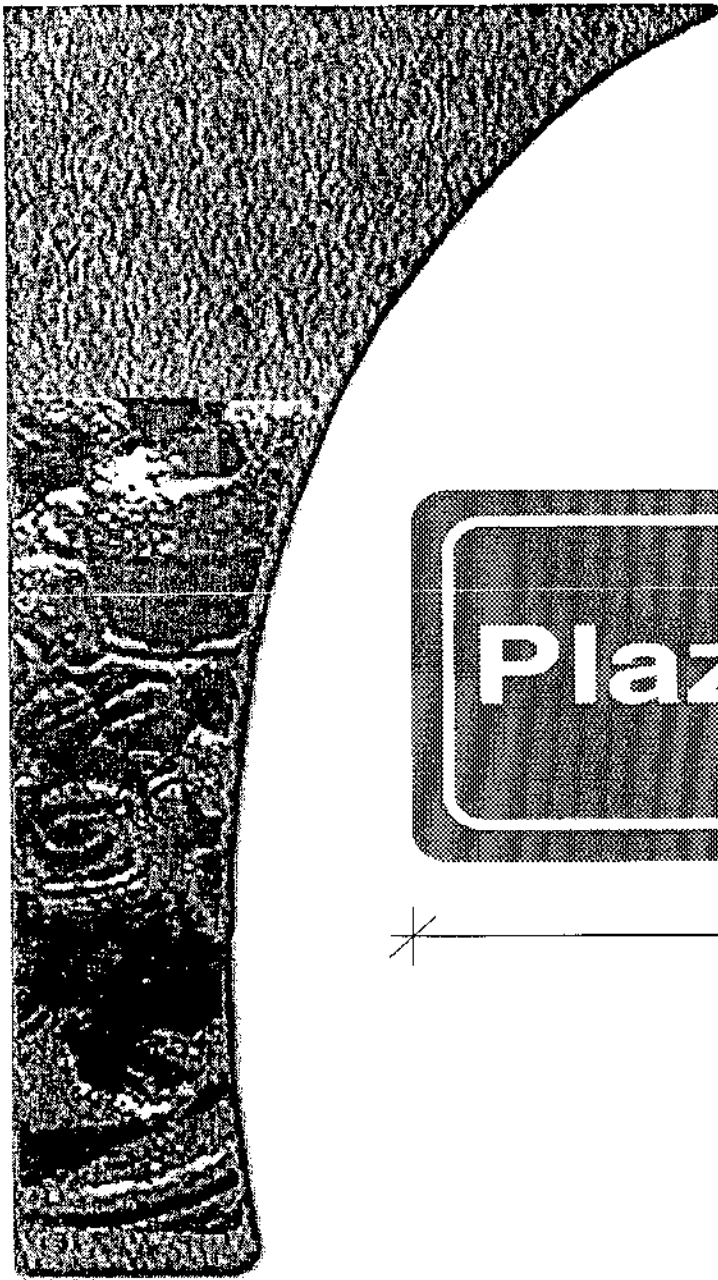
Basándonos en la psicología del color, que nos dice que el color verde además de representar a la naturaleza, es refrescante, cómodo para la vista, equilibrante y juega muy bien con el entorno del Parque, se aplicó para el módulo, junto con un marco y la flecha en color blanco.





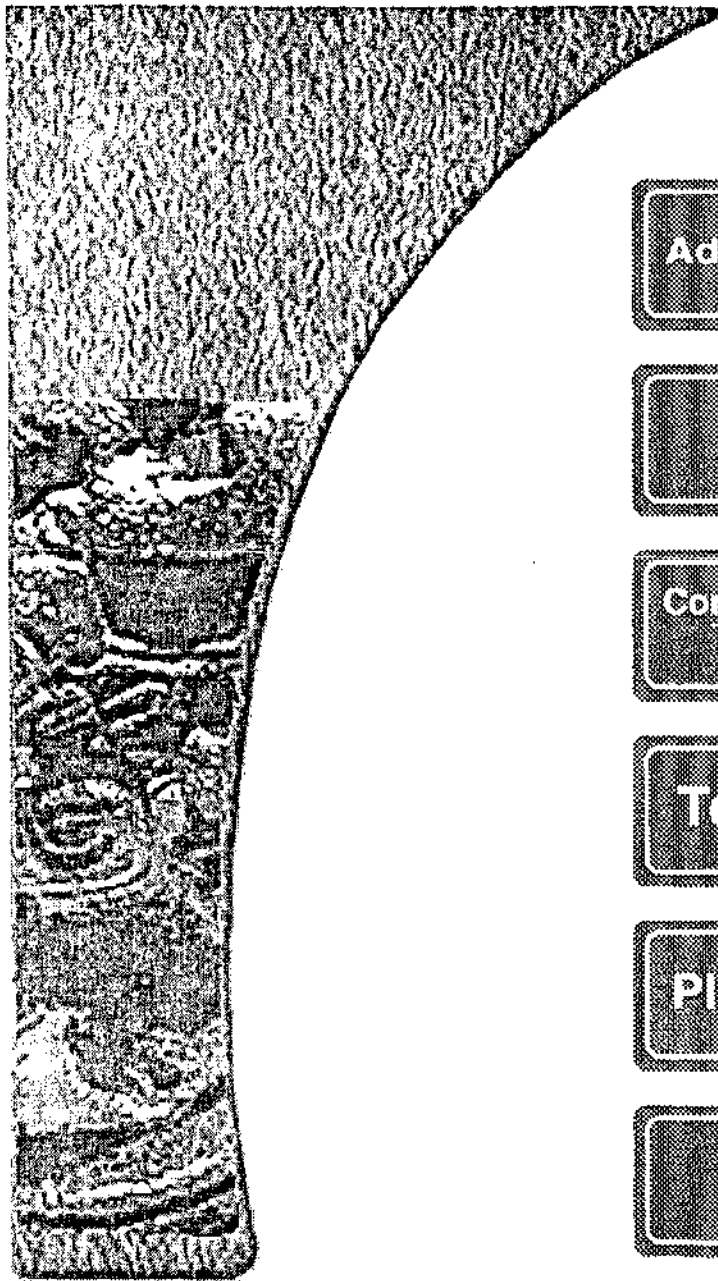
## Ficha Señalética

Señal	Direccionales
Ubicación	Distribuidas en todo el Parque
Tipo de Señal	Con pie
Texto	<b>Helvetica bold</b> / Español
Pictograma	Flecha
Colores Fondo	Verde Bambú
Texto	Blanco
Pictograma	Flecha verde bambú dentro de un círculo blanco.
Técnica	Madera y pintura de aceite
Medidas	0.50 mts. x 0.20 mts.



\*-----\*  
0.50 mts.

\*-----\*  
0.20 mts.




Administración 

Solo personal  
autorizado

Control de boletos  
Ticket Control 


Templo VI 


Plaza Mayor 


Salida 

Administración  
y Bungalos 

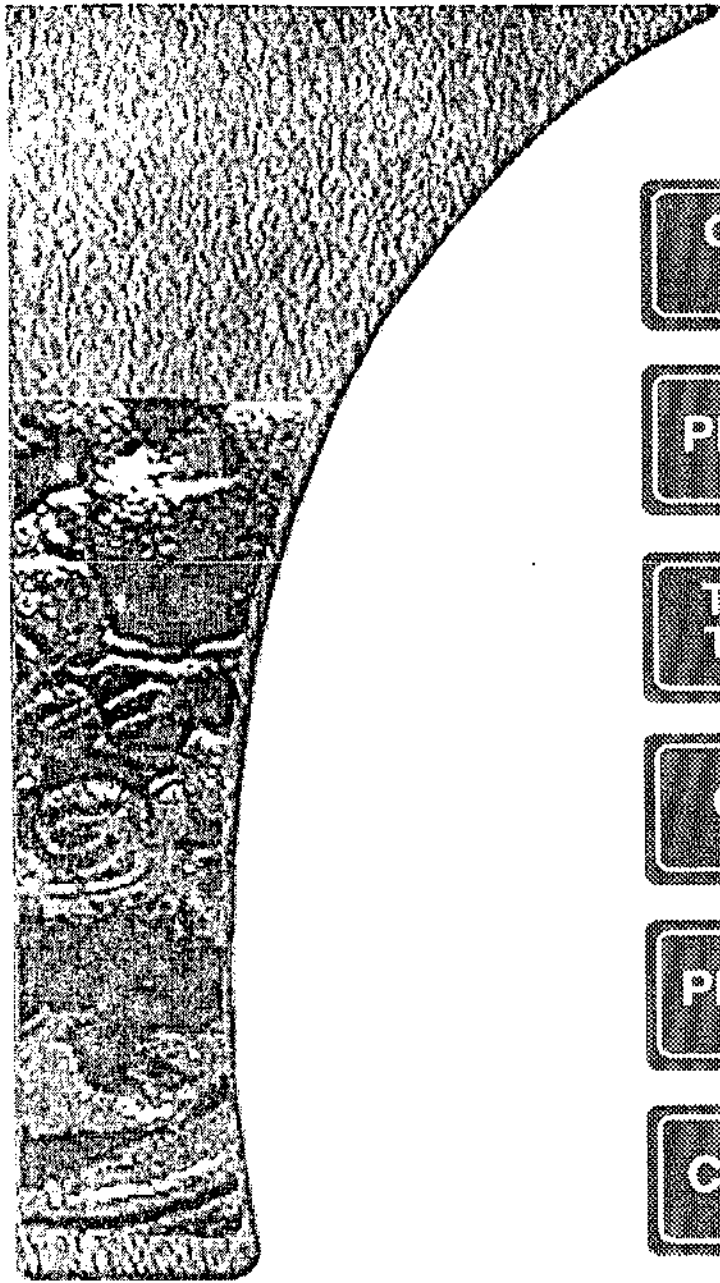
Maqueta  
de Tikal


Salida 

Complejo Q 

Uaxactún  
23 Kms. 

Salida 





Complejo P  
Grupo H 

Plaza Oeste 


Templo III  
Templo IV 

Grupo F 

Plaza Mayor 

Complejo Q 

Plaza Mayor 

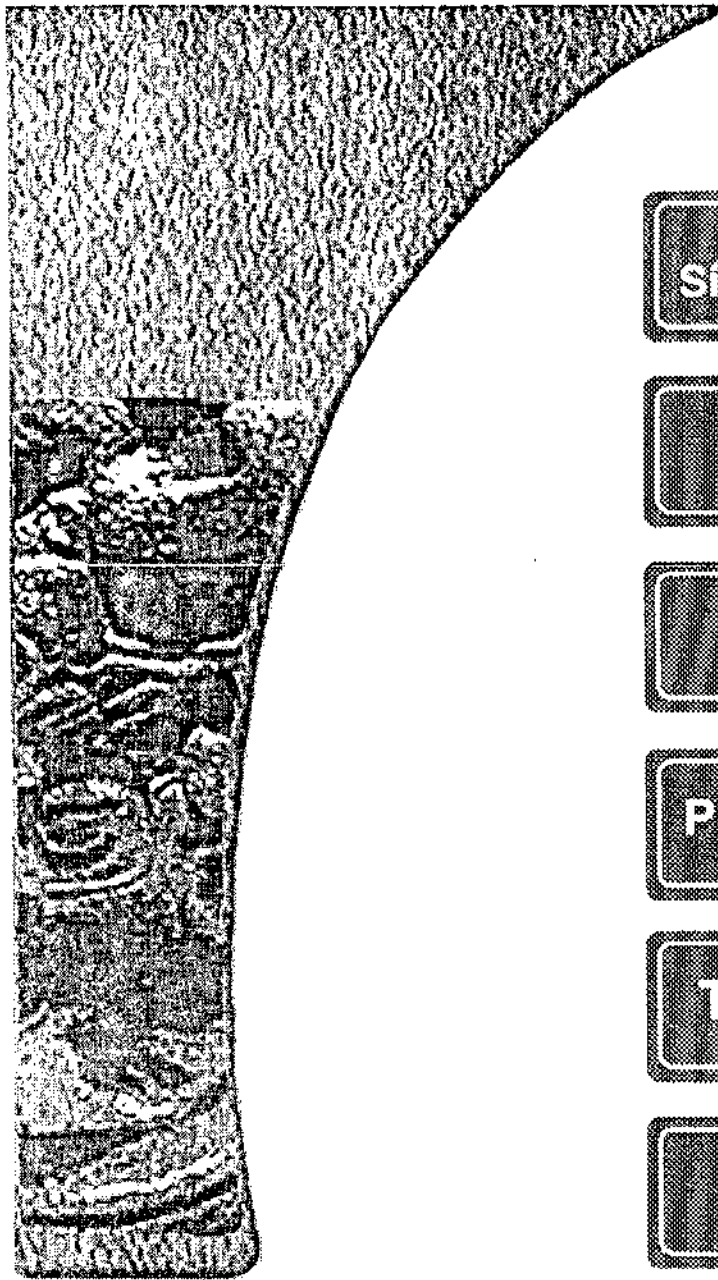
Salida 

Acrópolis del Sur  
Templo V 

Templo III  
y Templo IV 

Templo V 

Grupo G 



Plaza  
Siete Templos



Mundo  
Perdido



Acrópolis  
Central



Plaza Mayor



Templo V



Mundo  
Perdido



Plaza  
Siete Templos



Templo V



Salida



Plaza Mayor

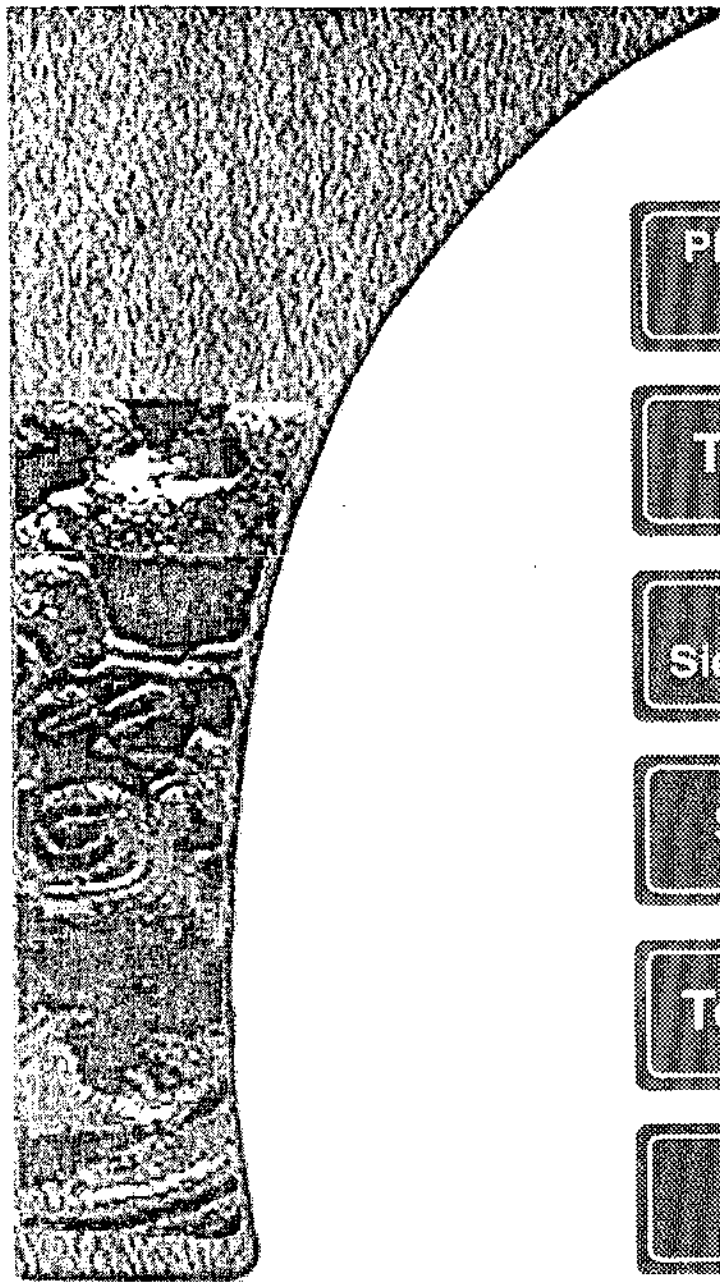


Plaza  
Siete Templos



Palacio de  
las Ventanas





Plaza Mayor  
Salida



Templo V



Plaza  
Siete Templos



Salida



Templo IV



Mundo  
Perdido



Palacio de  
las Ventanas



Plaza Mayor



Salida



Plaza Mayor

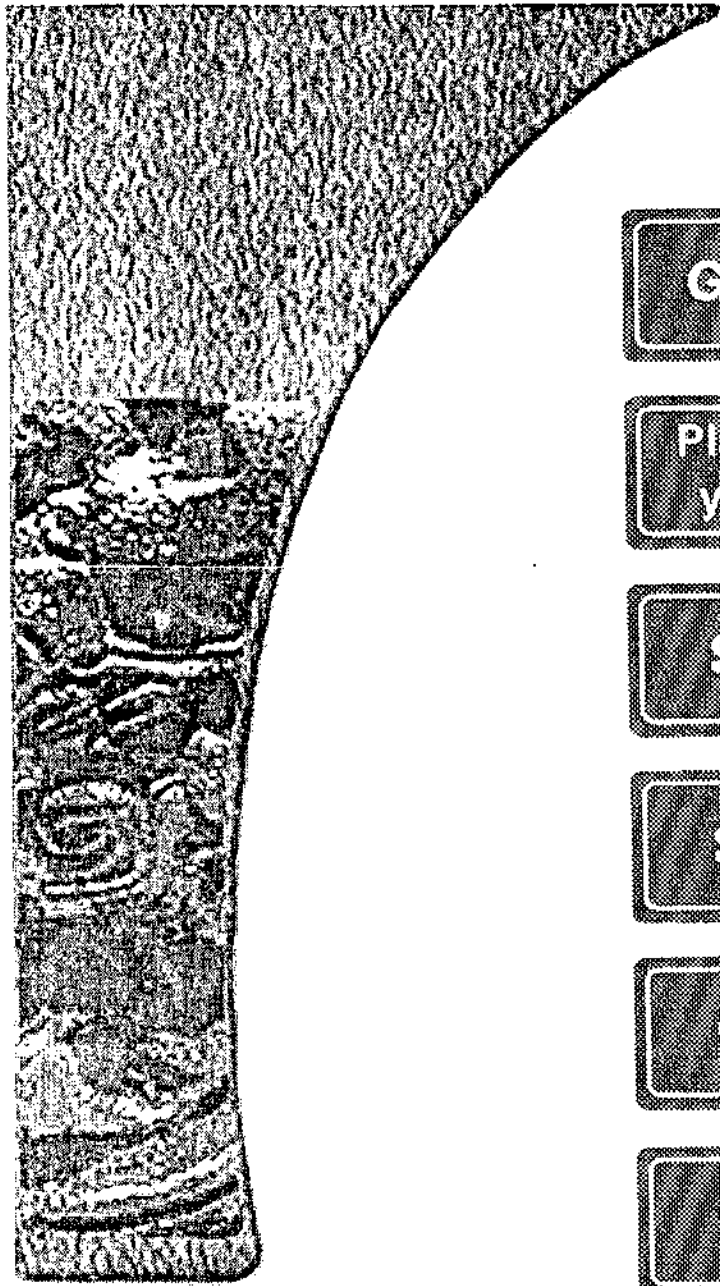



Templo IV




Salida







Grupo G 

Plaza Mayor  
y Grupo F 

Salida 


Salida 


Grupo G 

Grupo G 


Templo VI 

Acrópolis  
del Sur 

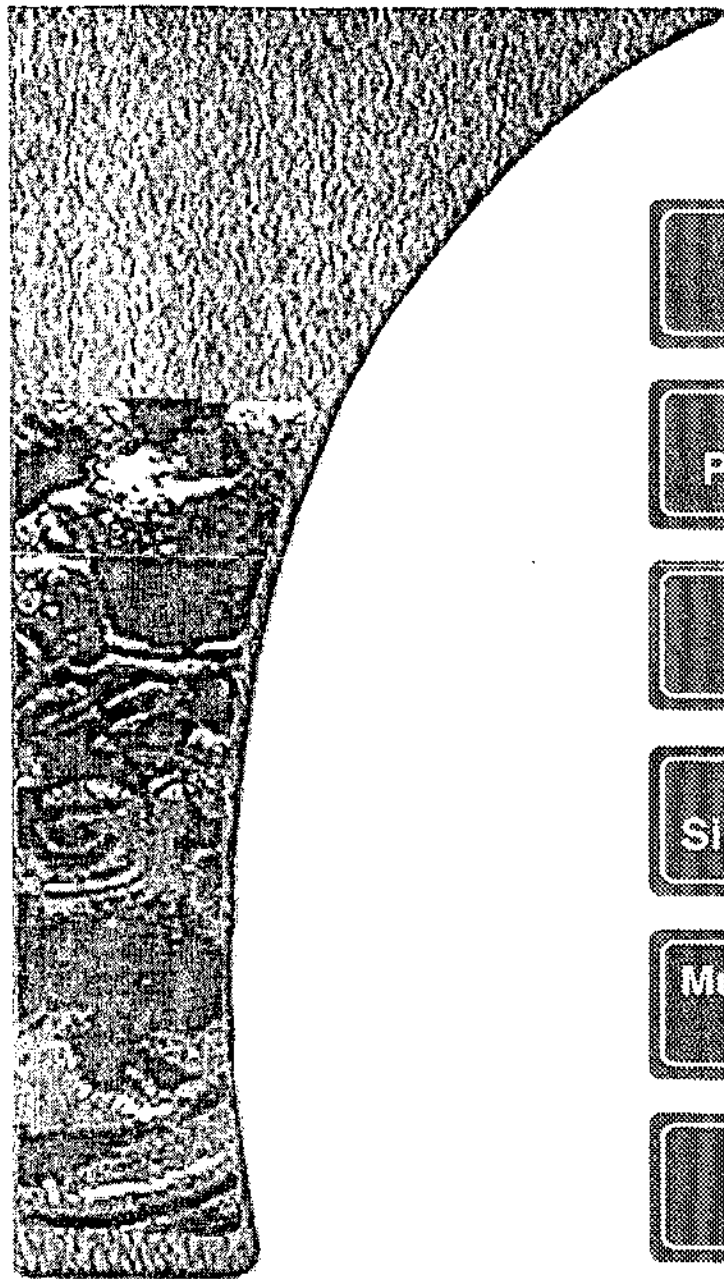
Grupo F 


Plaza Mayor 

Templo VI 


Templo 38 






**Acrópolis  
Central** 

**Templo V  
Plaza Mayor** 

**Salida** 

**Plaza  
Siete Templos** 

**Mundo Perdido  
Templo IV** 

**Mundo  
Perdido** 


**Templo VI** 

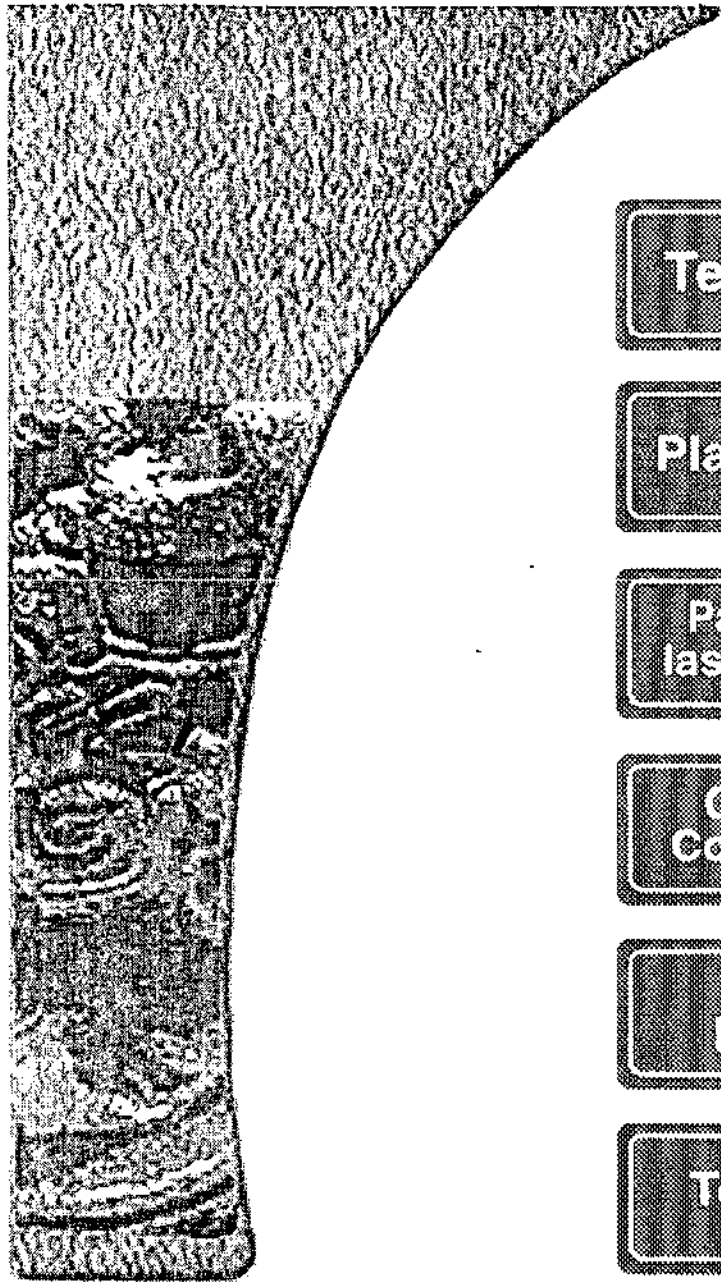
**Mundo  
Perdido** 

**Mundo  
Perdido** 

**Templo III** 

**Templo IV** 

**Plaza Mayor  
Salida** 



Templo IV 


Plaza Mayor 

Palacio de las Ventanas 


Grupo H Complejo P 

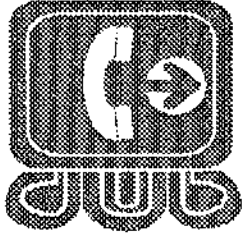
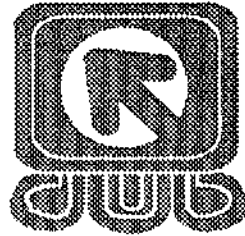
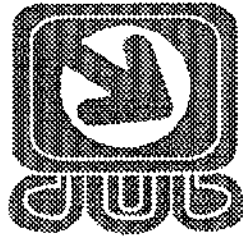
Mundo Perdido 

Templo IV 

Plaza Mayor Complejo Q 

Templo IV Complejo P 

Venta de Boletos  
Price List 

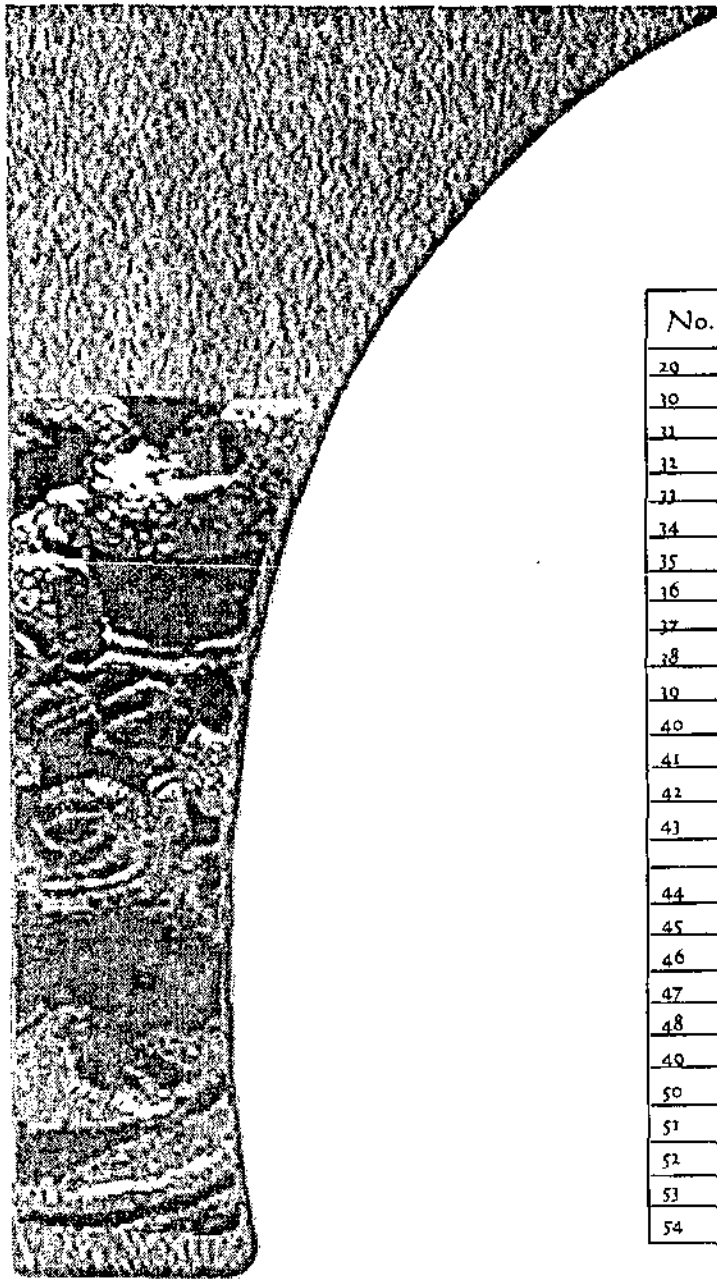


## UBICACION DE SEÑALES DIRECCIONALES POR CUADRANTE

No.	Cuadrante	Nombre de la Señal
1	4G/12	Administración
2	4G/15	Administración y bungalos
3	4G/18	Area de Hoteles - i
4	4G/19	Solo personal autorizado
5	4F/6	Museo - i
6	4F/11	Información
7	4F/23	Ruinas y parqueo - i
8	4F/12	Maqueta de Tikal
9	4F/34	Museo - i
10	4F/25	Ruinas - i
11	4F/41	Control de boletos
12	4F/42	Salida
13	4F/44	Templo VI
14	4F/45	Complejo Q / Plaza Mayor
15	4F/46	Uxactún 23 Kms.
16	4F/49	Salida
17	4F/50	Complejo Q / Plaza Mayor
18	4E/1	Salida
19	4D/1	Complejo P y Grupo H / Salida
20	4D/2	Templo IV / Complejo O
21	4D/7	Plaza Oeste
22	4D/6	Salida
23	5D/1	Templo III / Templo IV / Salida
24	5D/3	Grupo F / Plaza Mayor
25	5D/4	Plaza Mayor / Salida
26	5D/17	Acrópolis del Sur / Templo V
27	5D/20	Mundo Perdido / Templo III / Templo IV
28	5D/24	Acrópolis Central / Templo V

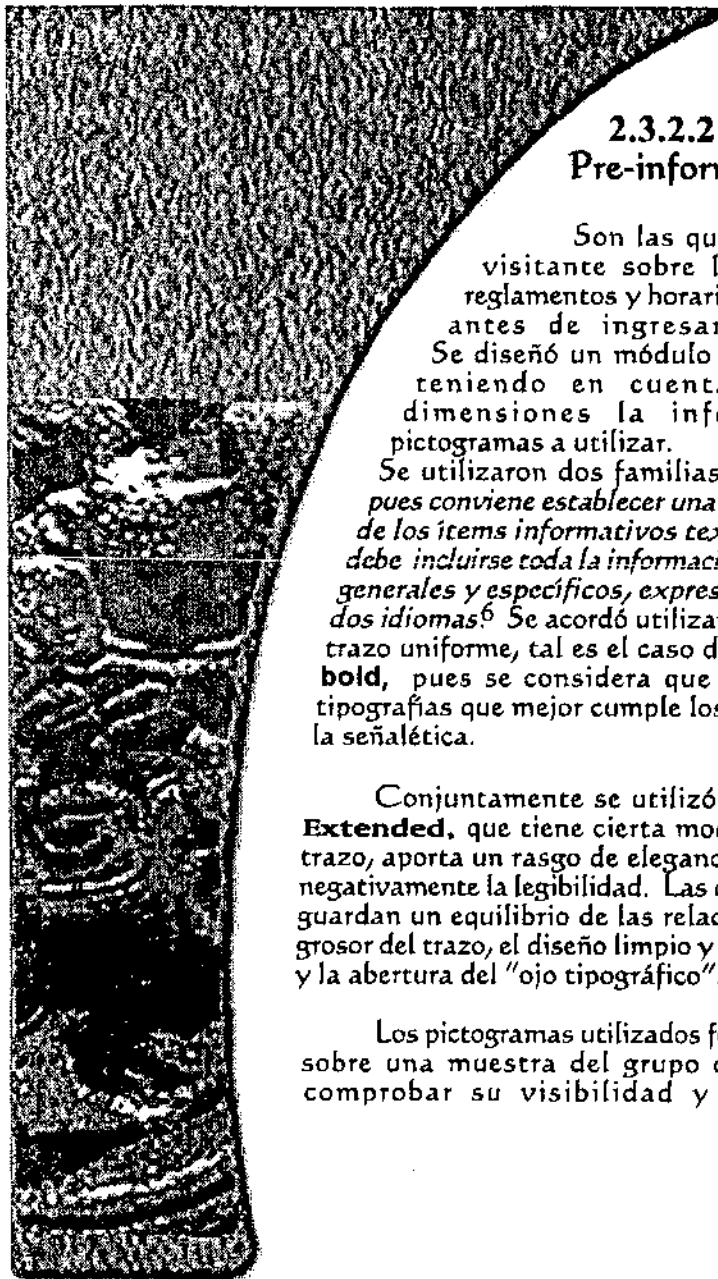
## SEÑALES DIRECCIONALES

No.	Cuadrante	Nombre de la Señal
20	5D/26	Acrópolis Central / Templo V / Grupo G
30	5D/32	Templo V / Plaza Mayor / Plaza Siete Templos
31	5D/34	Templo V / Plaza Siete Templos
32	5D/38	Mundo Perdido / Plaza Siete Templos
33	5D/35	Mundo Perdido / Plaza Siete Templos / Templo V
34	5D/39	Plaza Mayor / Salida
35	5D/40	Punto de Interés a 50 mts. - i
36	5D/6	Salida
37	5D/27	Templo V
38	5D/33	Templo V / Plaza Mayor Plaza Siete Templos
39	5D/36	Acópolis del Sur
40	5D/45	Plaza Siete Templos
41	5D/46	Salida
42	5D/47	Palacio de las Ventanas / Templo IV
43	5D/48	Mundo Perdido / Plaza Mayor Templo IV / Palacio de las Ventanas
44	5D/49	Templo III
45	5D/51	Plaza Mayor / Salida
46	5D/52	Salida / Plaza Mayor
47	5E/1	Grupo G / Salida
48	5E/2	Plaza Mayor / Grupo F
49	5E/3	Plaza Mayor / Salida
50	5E/8	Salida
51	5E/9	Plaza Mayor / Grupo G
52	5E/10	Templo VI / Grupo G
53	5E/12	Salida
54	5E/13	Templo VI



## SEÑALES DIRECCIONALES

No.	Cuadrante	Nombre de la Señal
55	5E/14	Templo 38 / Acrópolis del Sur / Templo V
56	5E/18	Acrópolis Central
57	5E/15	Grupo F
58	6F/1	Templo V / Plaza Mayor / Templo VI / Salida
59	5C/1	Mundo Perdido
60	5C/2	Plaza Siete Templos / Mundo Perdido
61	5C/3	Mundo Perdido / Templo IV
62	5C/1	Punto de Interés - i
63	5C/6	Salida / Mundo Perdido / Templo III
64	5C/7	Mundo Perdido / Templo IV
65	5C/11	Plaza Mayor / Salida
66	5C/12	Grupo H / Complejo P
67	5C/18	Subida - i
68	5C/19	Bajada - i
69	5C/26	Templo IV / Salida
70	5C/27	Salida
71	5C/28	Mundo Perdido
72	5C/29	Plaza Mayor / Templo IV
73	5C/32	Palacio de las Ventanas
74	3D/2	Plaza Mayor / Complejo Q / Salida
75	3D/10	Templo IV / Complejo P
76	6H/3	Venta de Boletos



### 2.3.2.2 Señales Pre-informativas

Son las que informan al visitante sobre los servicios, reglamentos y horarios del Parque, antes de ingresar al mismo.

Se diseñó un módulo a dos colores teniendo en cuenta para sus dimensiones la información y pictogramas a utilizar.

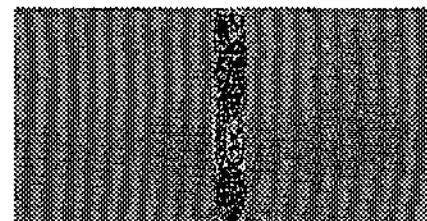
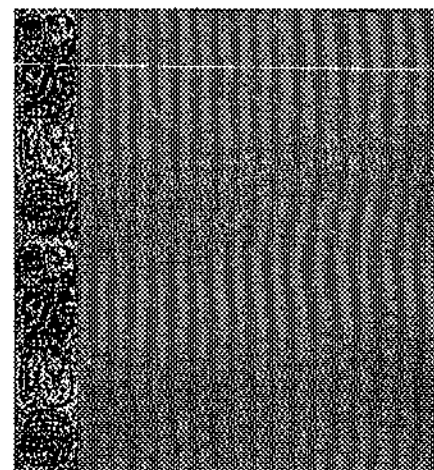
Se utilizaron dos familias tipográficas, *pues conviene establecer una jerarquización de los ítems informativos textuales, donde debe incluirse toda la información de servicios generales y específicos, expresados en uno o dos idiomas.*<sup>6</sup> Se acordó utilizar caracteres de trazo uniforme, tal es el caso de la **Helvetica bold**, pues se considera que es una de las tipografías que mejor cumple los requisitos de la señalética.

Conjuntamente se utilizó la **Amereto Extended**, que tiene cierta modulación en el trazo, aporta un rasgo de elegancia y no afecta negativamente la legibilidad. Las dos tipografías guardan un equilibrio de las relaciones entre el grosor del trazo, el diseño limpio y proporcionado y la abertura del "ojo tipográfico".

Los pictogramas utilizados fueron testados sobre una muestra del grupo objetivo para comprobar su visibilidad y significado.

### Proceso de bocetaje Prebocetos

En principio se elaboró el directorio y reglamento en un formato vertical. En el caso del horario, venta de boletos y tarifas, se buscó diseñar un módulo llamativo, debido a que los existentes estaban pintados con marcador directamente sobre la pared y no se veían, además se buscó ordenar todos sus elementos, pues tenían que utilizarse dos idiomas (español e inglés). Se agregó un filete de glifos basados en la epigrafía maya, el cual significa "Parque Nacional Tikal".

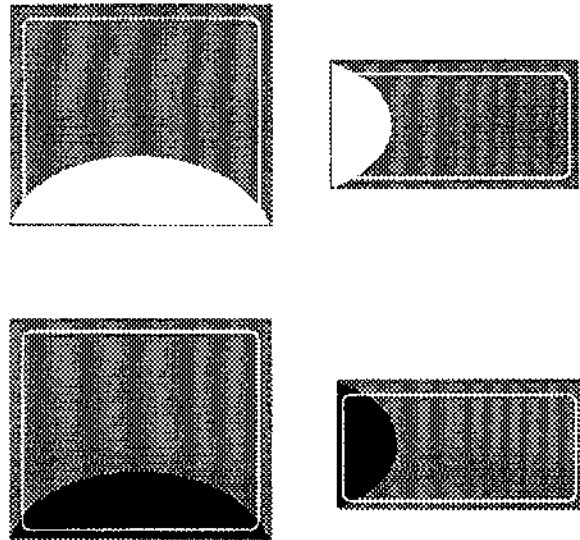


<sup>6</sup> (Guía para el diseño de Programas Señaléticos, Joan Costa, 1998, Universidad de Barcelona, pg. 177)



## Bocetos

Al utilizar un módulo vertical, observamos que no favorecía la distribución de los elementos que los integraban, por lo que se decidió cambiar la orientación a formato horizontal. Seguidamente se eliminó el filete de glifos pues los desbalanceaba, además de parecer saturados, por lo que se optó por agregar un semi-círculo de otro color, y al igual que las direccionales, agregarles un marco blanco.

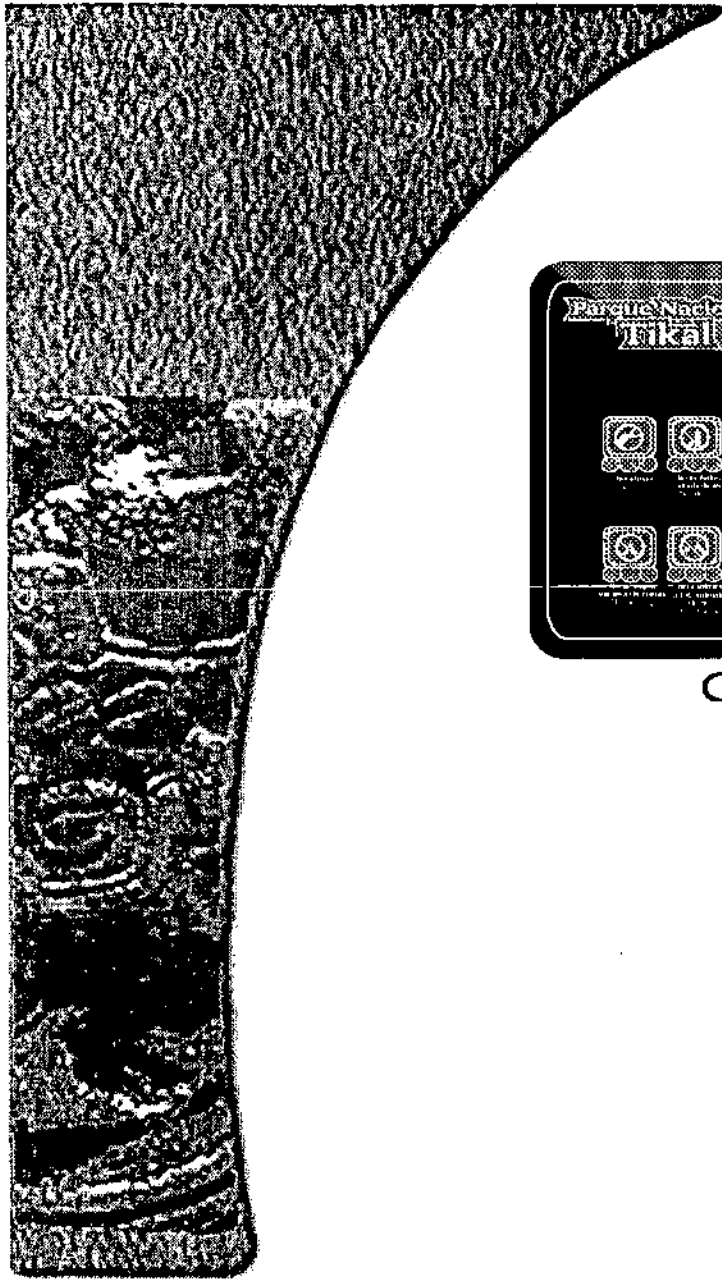


## Boceto Final

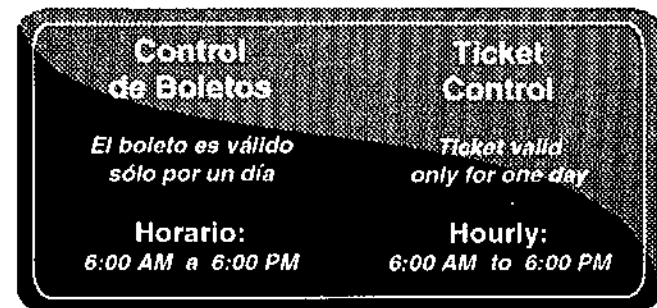
Al tratar de integrar los pictogramas y textos dentro del módulo, observamos que eran poco funcionales, pues el elemento del semi-círculo abarcaba mucho espacio, por lo que se decidió cambiar de forma nuevamente, eligiendo un elemento con más movimiento el que connota el terreno irregular de Tikal. Además se integró una armonía basada en dos tonos de verde, para proporcionarle un aspecto más dinámico.



Directorio

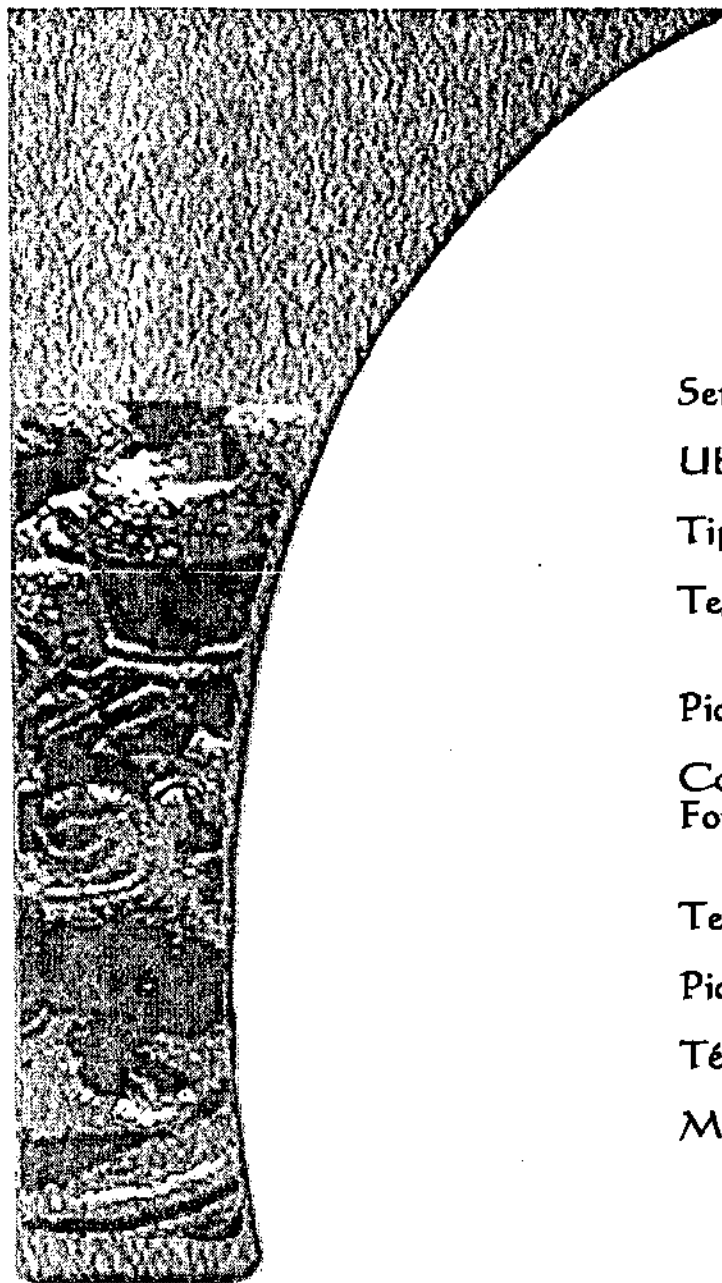


Comportamiento



Control de Boletos / Horario

















## Ficha Señalética

Señal	Directorio
Ubicación	4F - 28
Tipo de Señal	Con pie
Texto	<b>Helvetica Bold</b> <b>Amereto Extended</b> / Español e inglés
Pictograma	Módulos de Servicios Públicos
Colores Fondo	Verde Bambú Verde Oscuro
Texto	Blanco
Pictograma	módulos verde bambú línea blanca.
Técnica	Madera y pintura de aceite
Medidas	1.40 mts. x 0.90 mts.



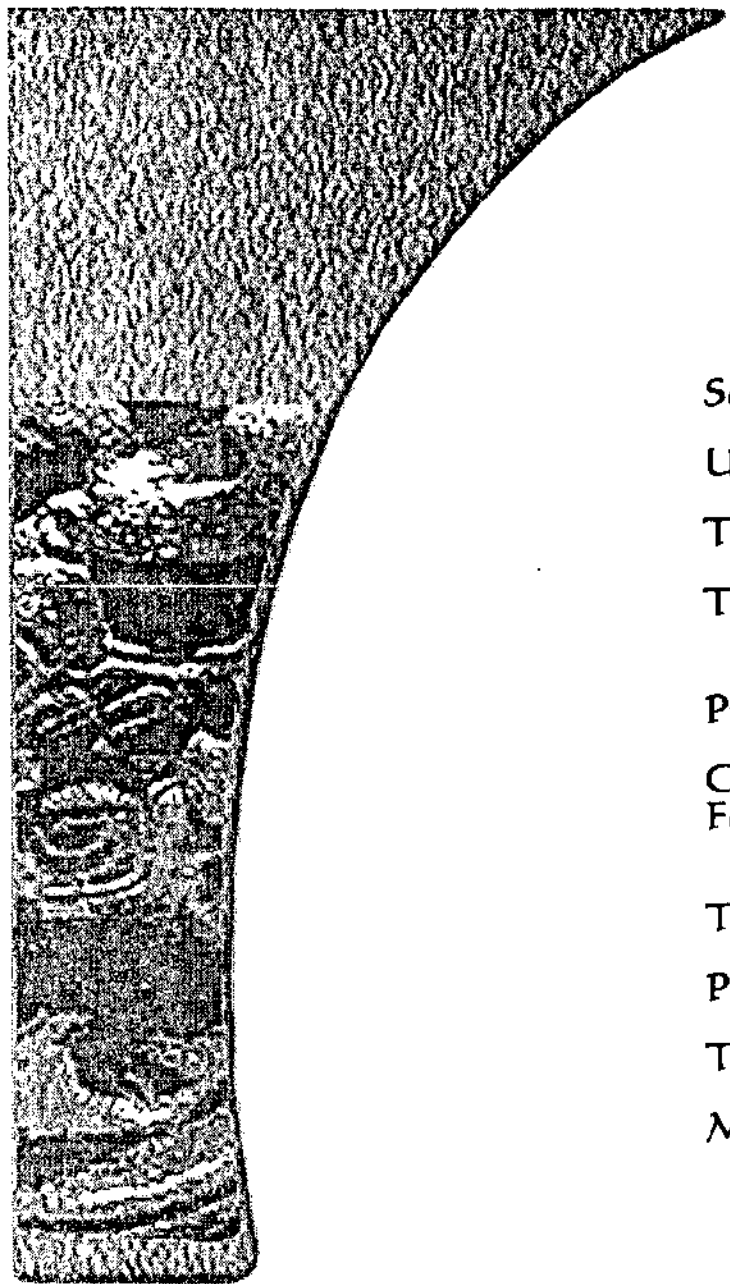
**Parque Nacional  
Tikal**

**Servicios Públicos  
Public Services**

 Información Information	 Teléfono Phone	 Correo Mail	 Museo Museum	 Hotel Hotel	 Artisanías Handicraft
 Servicios Sanitarios Bathrooms	 Parqueo Parking	 Parqueo de Buses Buses Parking	 Enfermería First Aid	 Comedor Restaurant	 Área de Acampar Camping

1.40 mts.

0.90 mts.



## Ficha Señalética

Señal	Comportamiento
Ubicación	4F - 13
Tipo de Señal	Con pie
Texto	<b>Helvetica bold</b> <b>Amereto Extended</b> / Español e inglés
Pictograma	Logotipo y módulos prohibitivos
Colores Fondo	Verde Bambú Verde Oscuro
Texto	Blanco
Pictograma	módulos verde bambú con línea blanca.
Técnica	Madera y pintura de aceite
Medidas	0.50 mts. x 0.20 mts.



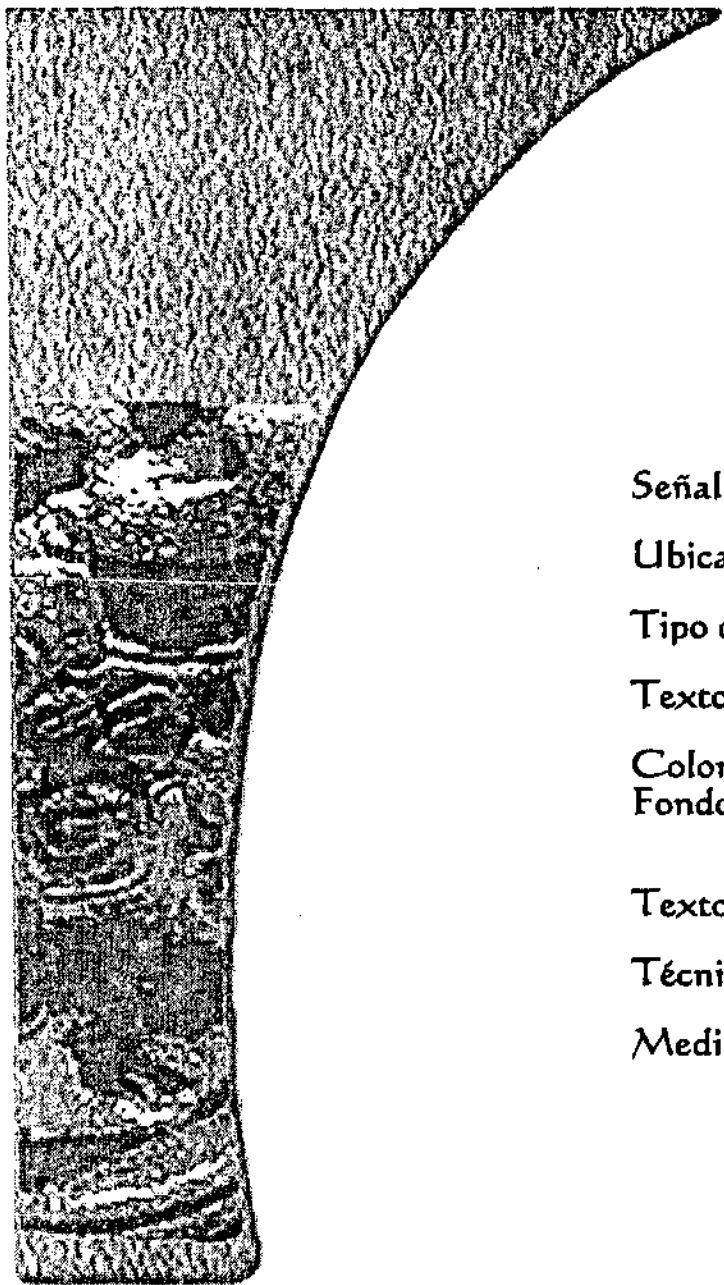
**Parque Nacional Tikal**

**Comportamiento dentro del parque**  
Management into the park

 No armas No guns	 No bebidas alcohólicas No alcohol	 No mascotas No pets	 No tirar basura No trash	 No intoxicar No intoxicants	 No fumar No smoking	 No fogatas No fire	 No acampar No camping
 No acampar en área de ruinas No camping	 No maltratar a los animales No hurt the animals	 No extracción de plantas No weed the plants	 No tocar o recostarse No touch	 No sentarse No sit on the ruins	 No rayar o pintar las ruinas No scratch the ruins	 No dar de comer a los animales No feed the animals	 No vehículos No vehicles

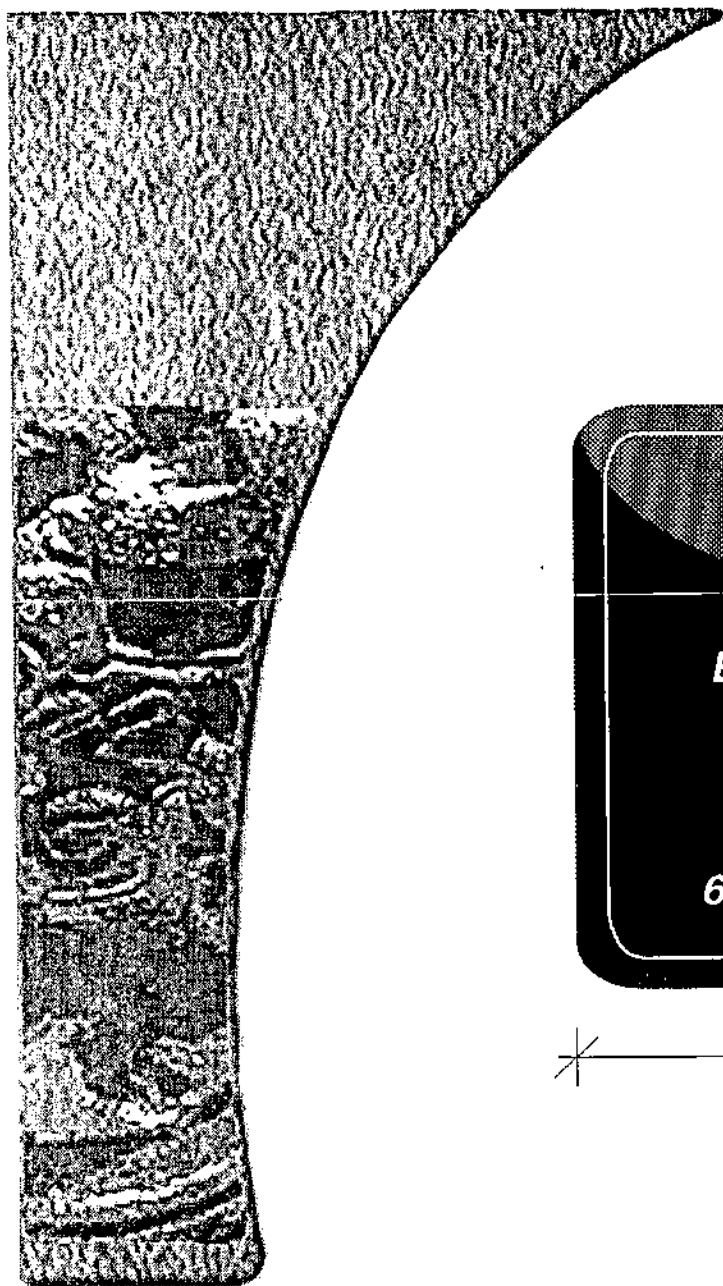
1.40 mts.

0.90 mts.



## Ficha Señalética

Señal	Horario
Ubicación	4F - 38
Tipo de Señal	Con pie
Texto	<b>Helvetica bold</b> <b>Amereto Extended</b> / Español e inglés
Colores Fondo	Verde Bambú Verde Oscuro
Texto	Blanco
Técnica	Madera y pintura de aceite
Medidas	0.70 mts. x 0.50 mts.



**Control  
de Boletos**

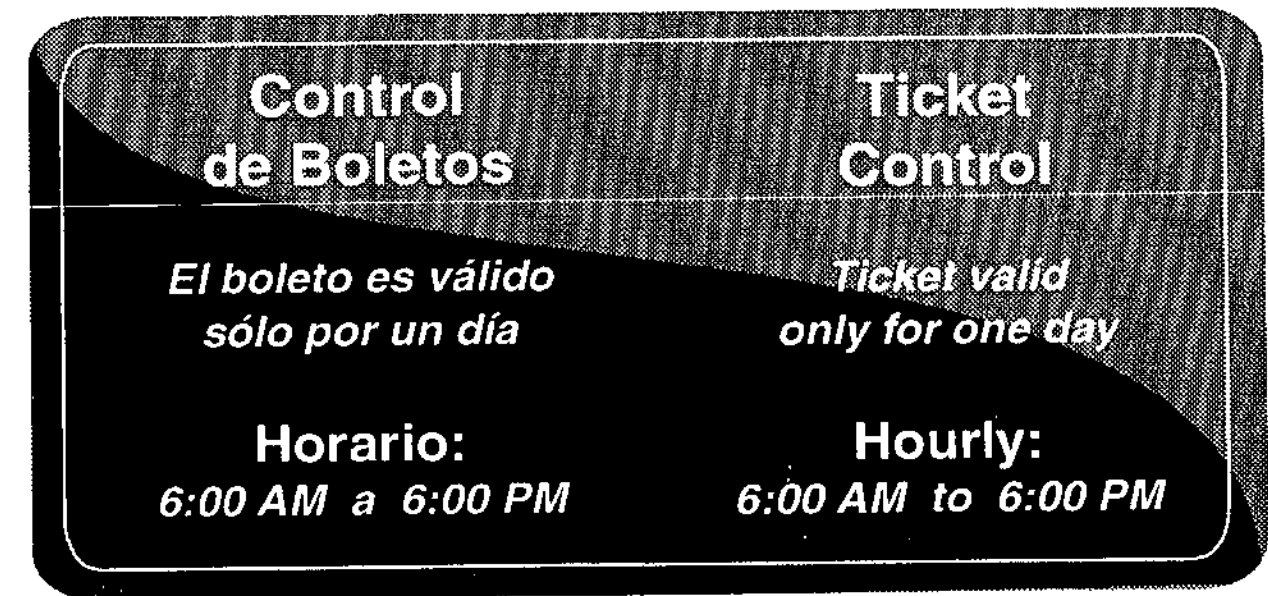
*El boleto es válido  
sólo por un día*

**Horario:**  
*6:00 AM a 6:00 PM*

**Ticket  
Control**

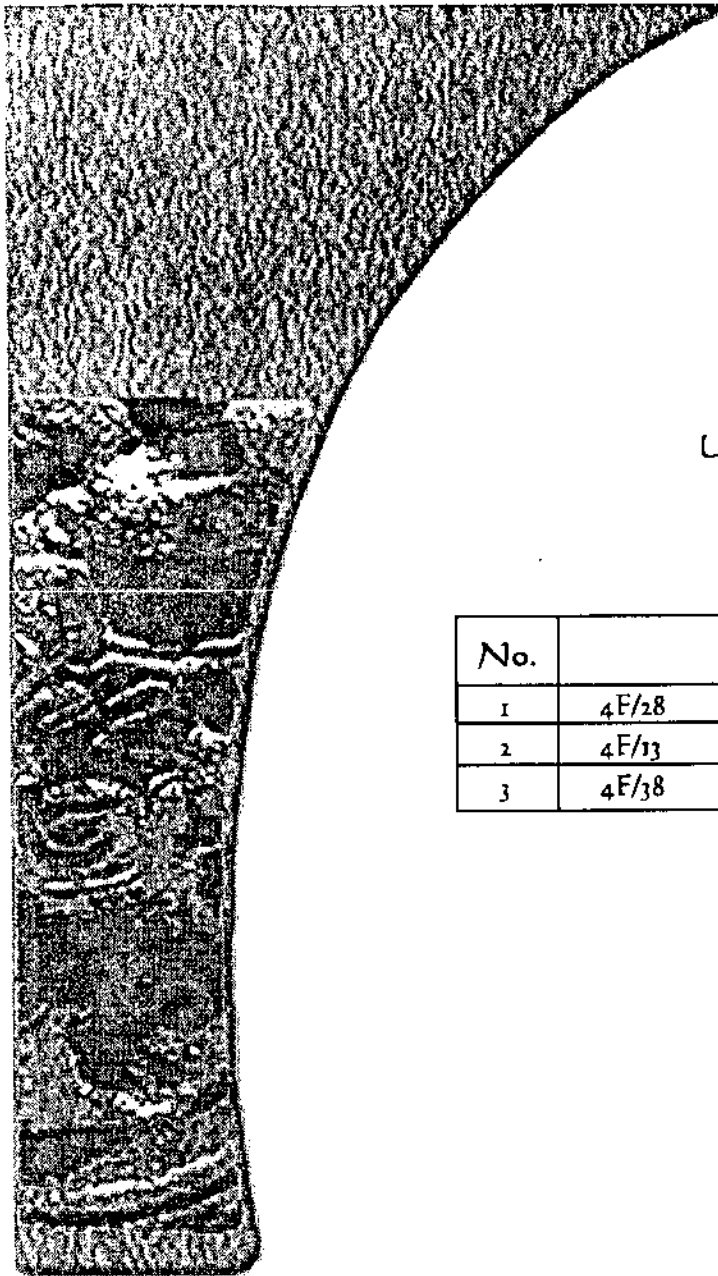
*Ticket valid  
only for one day*

**Hourly:**  
*6:00 AM to 6:00 PM*



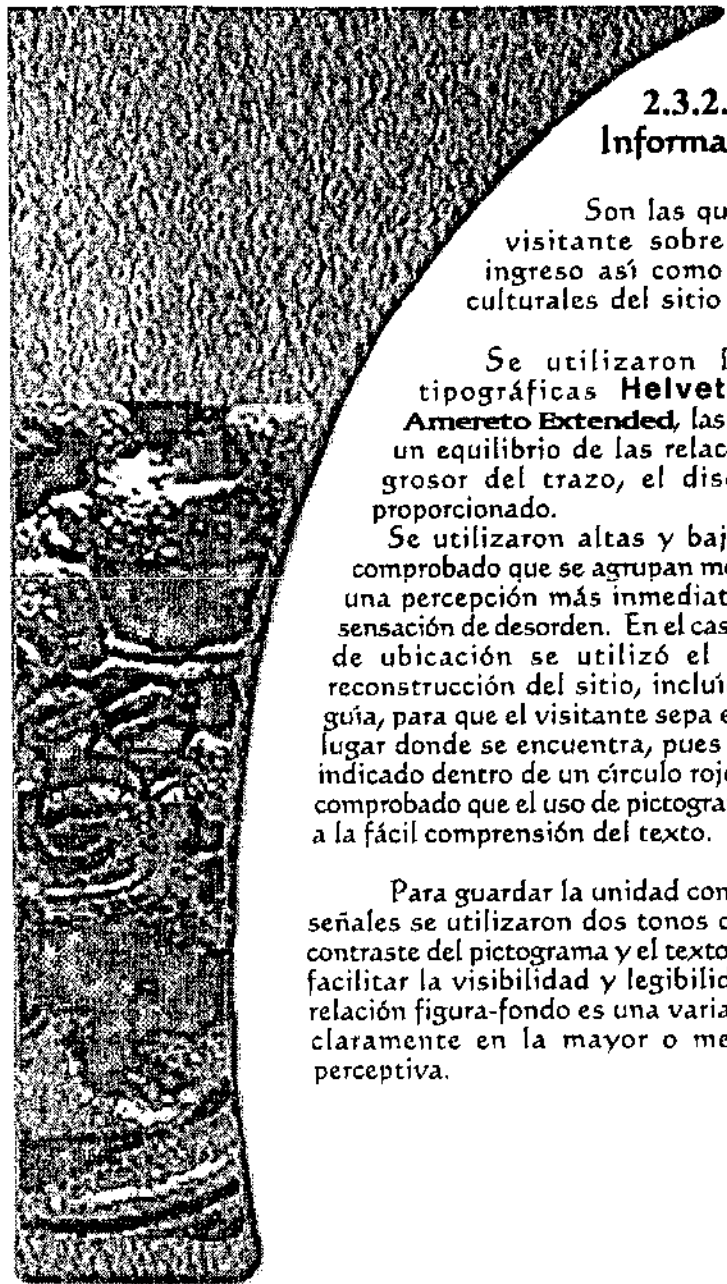
0.70 mts.

0.50 mts.



UBICACION DE LAS SEÑALES PRE-INFORMATIVAS  
POR CUADRANTES

No.	Cuadrante	Nombre de la Señal
1	4F/28	Directorio
2	4F/13	Reglamento
3	4F/38	Control de Boletos / Horario



### 2.3.2.3 Señales Informativas

Son las que informan al visitante sobre la cuota de ingreso así como los aspectos culturales del sitio arqueológico.

Se utilizaron las familias tipográficas **Helvetica bold** y **Amereto Extended**, las cuales guardan un equilibrio de las relaciones entre el grosor del trazo, el diseño limpio y proporcionado.

Se utilizaron altas y bajas, pues está comprobado que se agrupan mejor facilitando una percepción más inmediata, evitando la sensación de desorden. En el caso de los puntos de ubicación se utilizó el mapa con la reconstrucción del sitio, incluido en el mapa guía, para que el visitante sepa exactamente el lugar donde se encuentra, pues el mismo está indicado dentro de un círculo rojo; además está comprobado que el uso de pictogramas contribuye a la fácil comprensión del texto.

Para guardar la unidad con el resto de las señales se utilizaron dos tonos de verde con el contraste del pictograma y el texto en blanco para facilitar la visibilidad y legibilidad, ya que la relación figura-fondo es una variable, que incide claramente en la mayor o menor facilidad perceptiva.

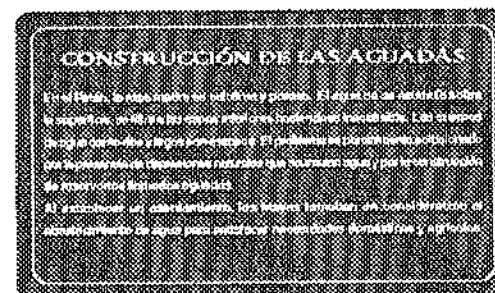
## Proceso de bocetaje

### Bocetos

Tomando como base el diseño de las señales pre-informativas, se procedió a diseñar con el mismo formato, para guardar la unidad.



Puntos de Ubicación

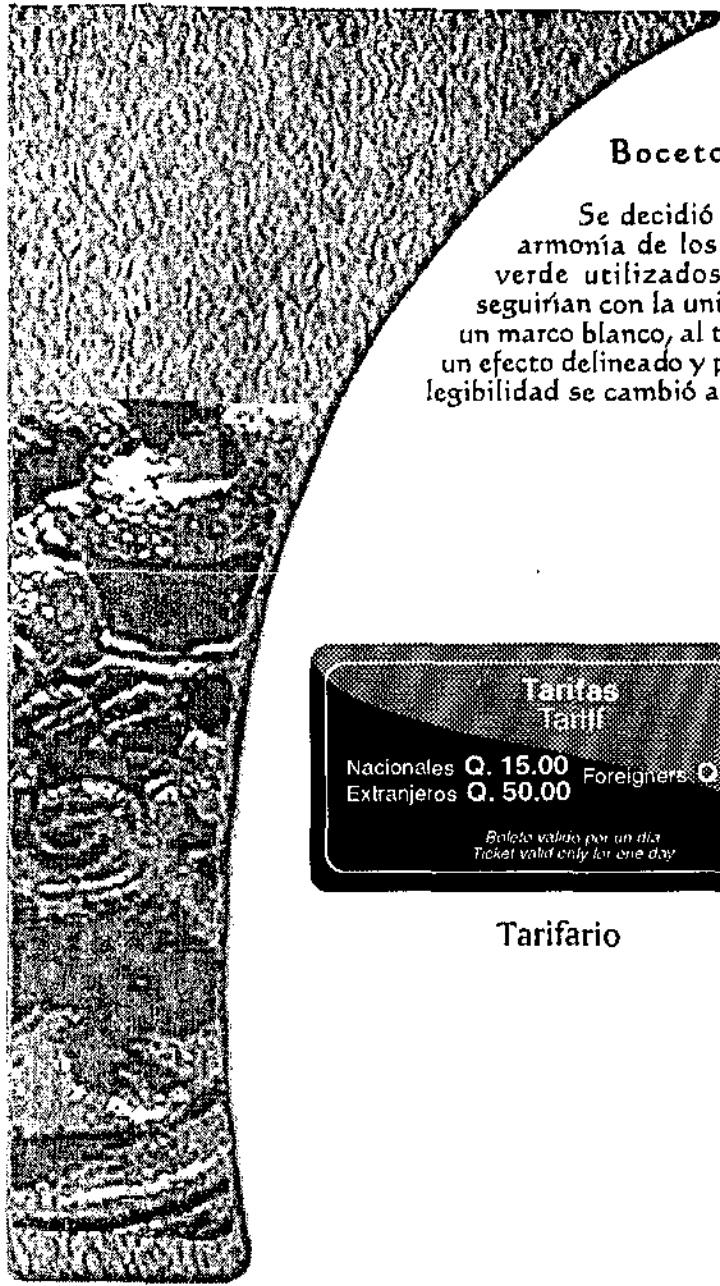


Aguadas

Tariffa		Tariff	
Nacionales	Q. 15	Foreigners	Q. 50
Extranjeros	Q. 80		
Total, incluye por un día.		Total, includes for one day.	

Tarifario





## Bocetos Finales

Se decidió aprovechar la armonía de los dos tonos de verde utilizados que además seguirían con la unidad. Se aplicó un marco blanco, al titular se le dió un efecto delineado y para mejorar la legibilidad se cambió a altas y bajas.

**Tariffas**  
**Tariff**

Nacionales	Q. 15.00	Foreigners	Q. 50.00
Extranjeros	Q. 50.00		

*Billete valido por un día*  
*Ticket valid only for one day*

## Tarifario

**Plaza Mayor**

**Ubicación**

El templo de la Plaza Mayor se encuentra en el centro de la ciudad, entre las calles de la 1ª y 2ª Avenida y la 3ª y 4ª Calle. Es un templo de gran importancia y es el más grande de la ciudad.

El templo de la Plaza Mayor se encuentra en el centro de la ciudad, entre las calles de la 1ª y 2ª Avenida y la 3ª y 4ª Calle. Es un templo de gran importancia y es el más grande de la ciudad.

En la Plaza y alrededor de la Acropolis, se encuentran 27 estelas y una gran cantidad de estelas de piedra en el área de las estelas. Estas estelas y representaciones de la civilización maya.

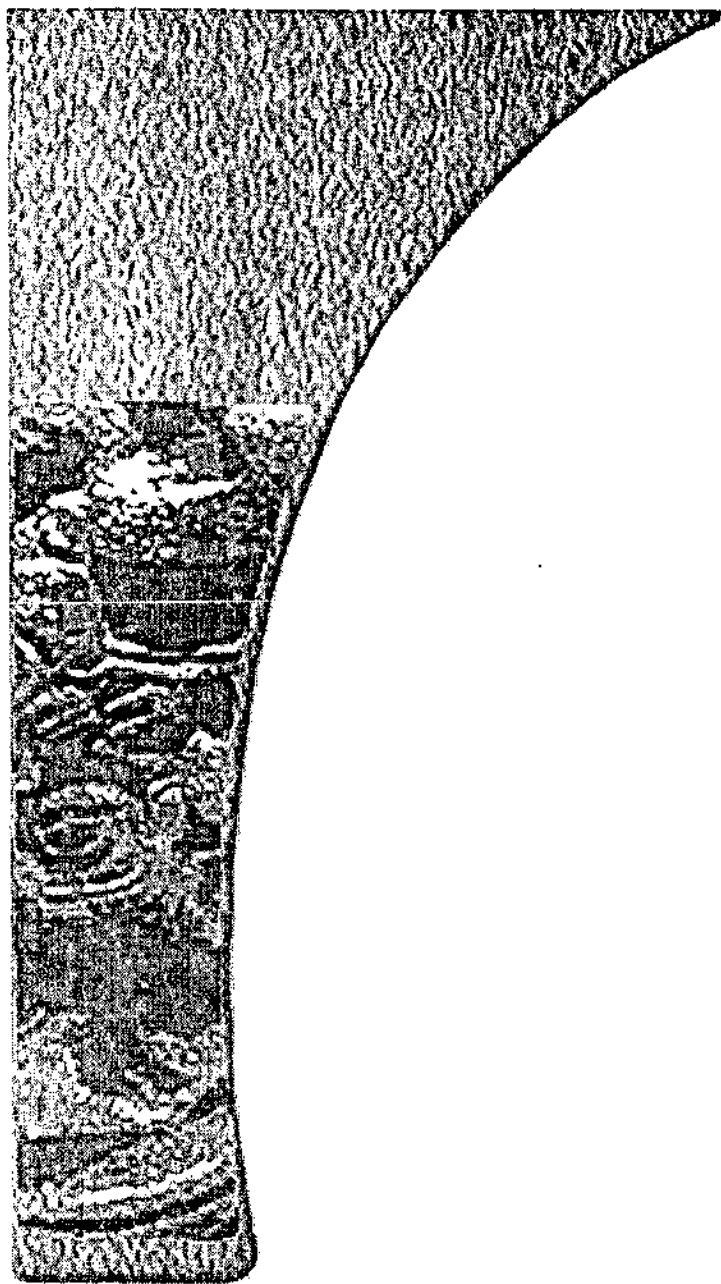
## Puntos de Ubicación

**Construcción de las Aguadas**

En el Peten, la gran mayoría de estelas y estelas. El agua en el sistema de la superficie, no filtra a las napas naturales de la superficie. Los cuerpos de agua como ríos y lagos son escasos. El problema es que el agua es escasa por la presencia de depresiones naturales que acumulan agua y por la construcción de reservorios llamados aguadas.

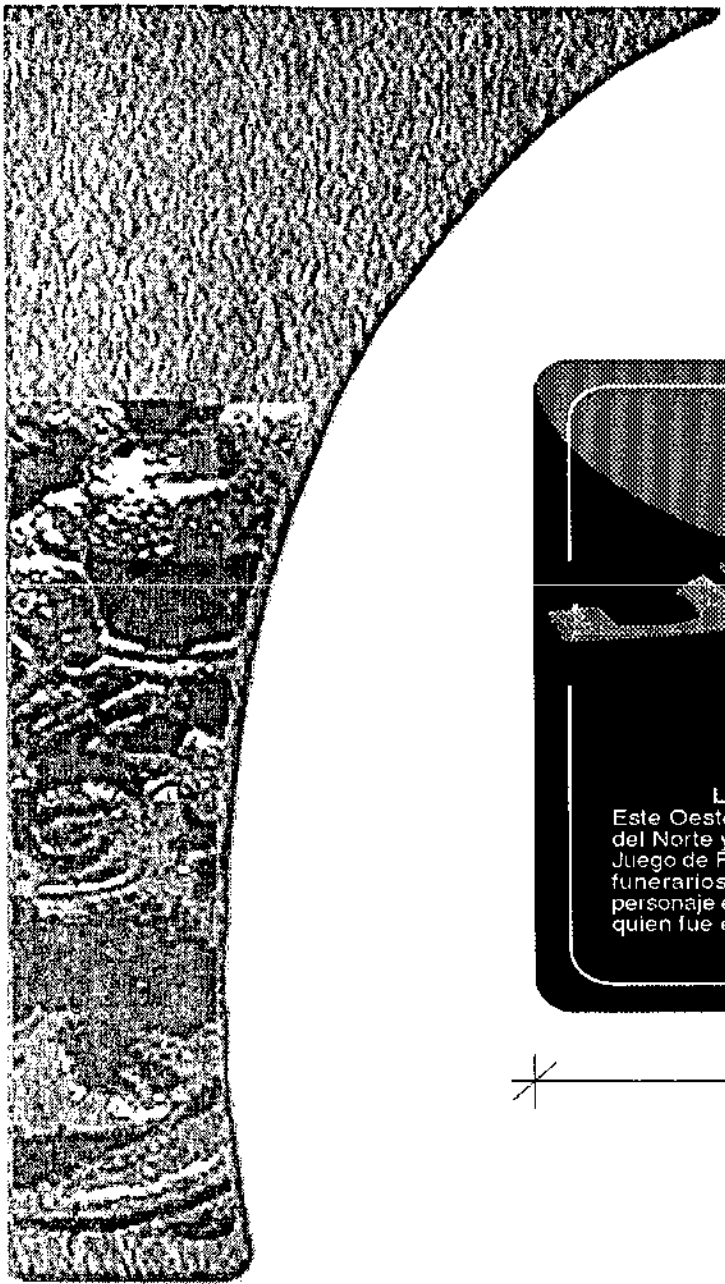
Al establecer un asentamiento, los Mayas tomaban en consideración el abastecimiento de agua para satisfacer necesidades domésticas y agrícolas.

## Aguadas

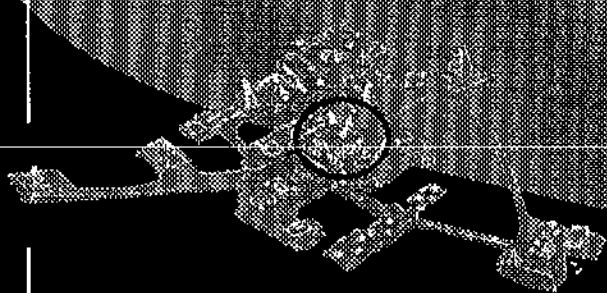


## Ficha Señalética

Señal	Puntos de ubicación
Ubicación	Distribuídas en todo el Parque
Tipo de Señal	Con pie
Texto	<b>Helvetica bold</b> <b>Amereto Extended</b> / Español
Pictograma	Mapa
Colores Fondo	Verde Bambú Verde Oscuro
Texto	Blanco
Pictograma	verde bambú con línea blanca
Técnica	Madera y pintura de aceite
Medidas	1.40 mts. x 1.00 mts.



## Plaza Mayor



Los Templos I y II se ubican en el eje Este Oeste, limitada al Norte por la Acrópolis del Norte y al Sur por la Acrópolis Central y un Juego de Pelota. Los templos fueron estructuras funerarias gigantesca construídas para un personaje específico, como Hassaw chan K'awil, quien fue enterrado en el Templo I.

Fueron diseñados para la veneración de ancestros y para rituales públicos o celebraciones.

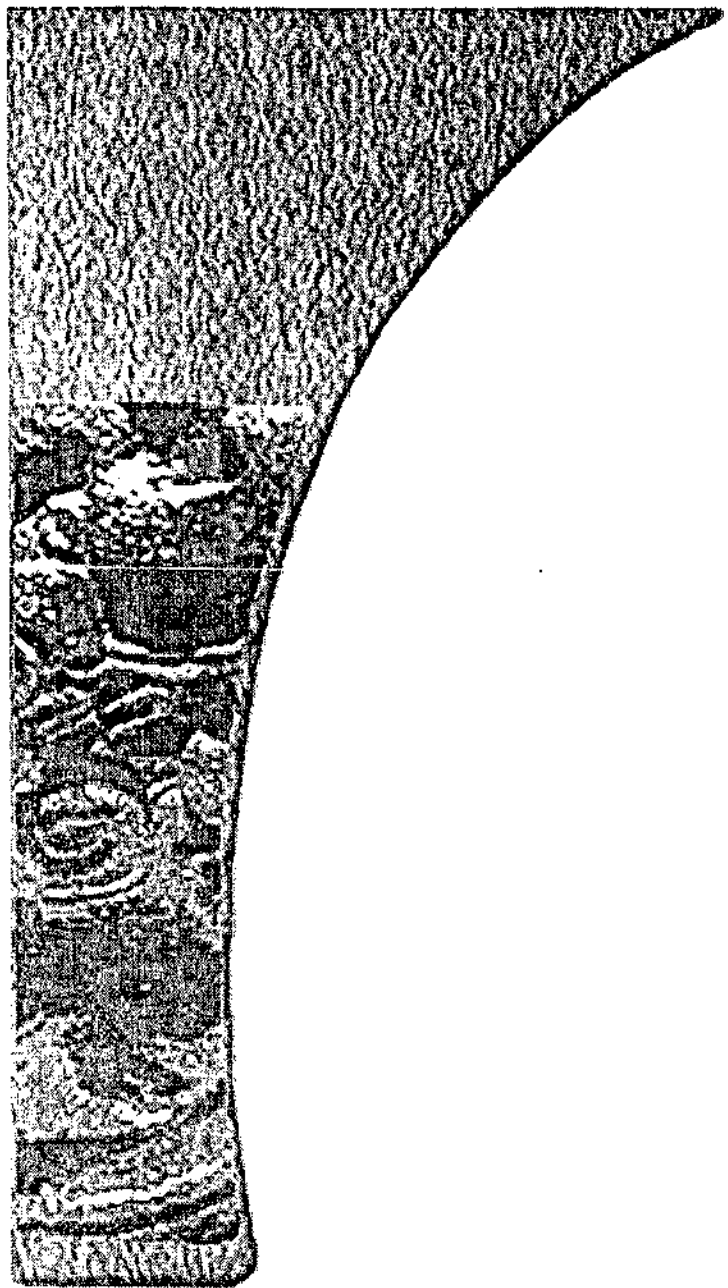
El Templo I denominado también templo del Gran Jaguar cierra la Gran Plaza por el este y mide 45 metros de altura. Fue construído hacia el año 700 d. c.

El Templo II o de Las Máscaras cierra la Gran Plaza por el Oeste, mide 36 metros de altura. Fue construído hacia el año 700 d. c.

En la Plaza y enfrente a la Acrópolis del Norte se localizan 27 estelas y sus altares, monumentos de piedra en donde se registraron eventos sociopolíticos y genealógicos a través de la escritura jeroglífica Maya.

1.40 mts.

1.00 mts.



## Ficha Señalética

Señal	Aguadas
Ubicación	4F - 19
Tipo de Señal	Con pie
Texto	<b>Helvetica bold</b> <b>Amereto Extended</b> / Español
Colores Fondo	Verde Bambú Verde Oscuro
Texto	Blanco
Técnica	Madera y pintura de aceite
Medidas	0.90 mts. x 0.70 mts.

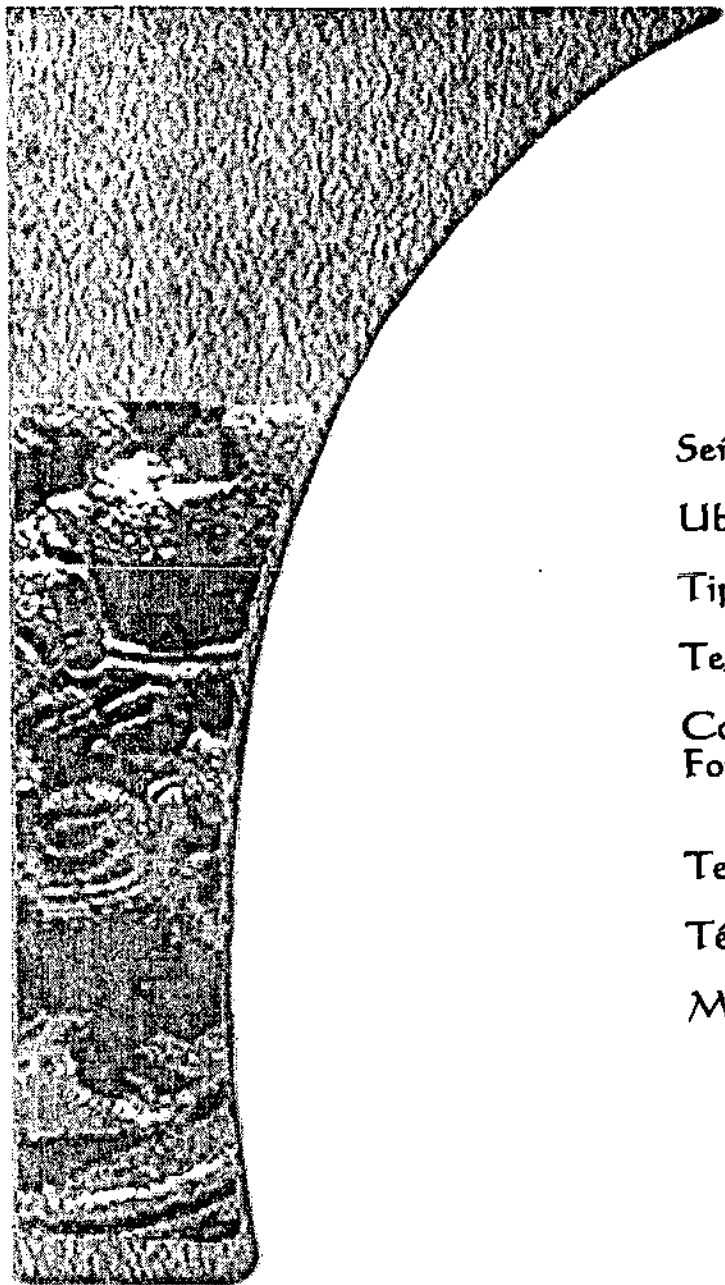


## Construcción de las Aguadas

En el Petén, la roca madre es calcárea y porosa. El agua no se acumula sobre la superficie, se filtra a las capas inferiores haciéndose inaccesible. Los cuerpos de agua como ríos y lagos son escasos. El problema es parcialmente solucionado por la presencia de depresiones naturales que acumulan agua y por la construcción de reservorios llamados aguadas. Al establecer un asentamiento, los Mayas tomaban en consideración el abastecimiento de agua para satisfacer necesidades domésticas y agrícolas.

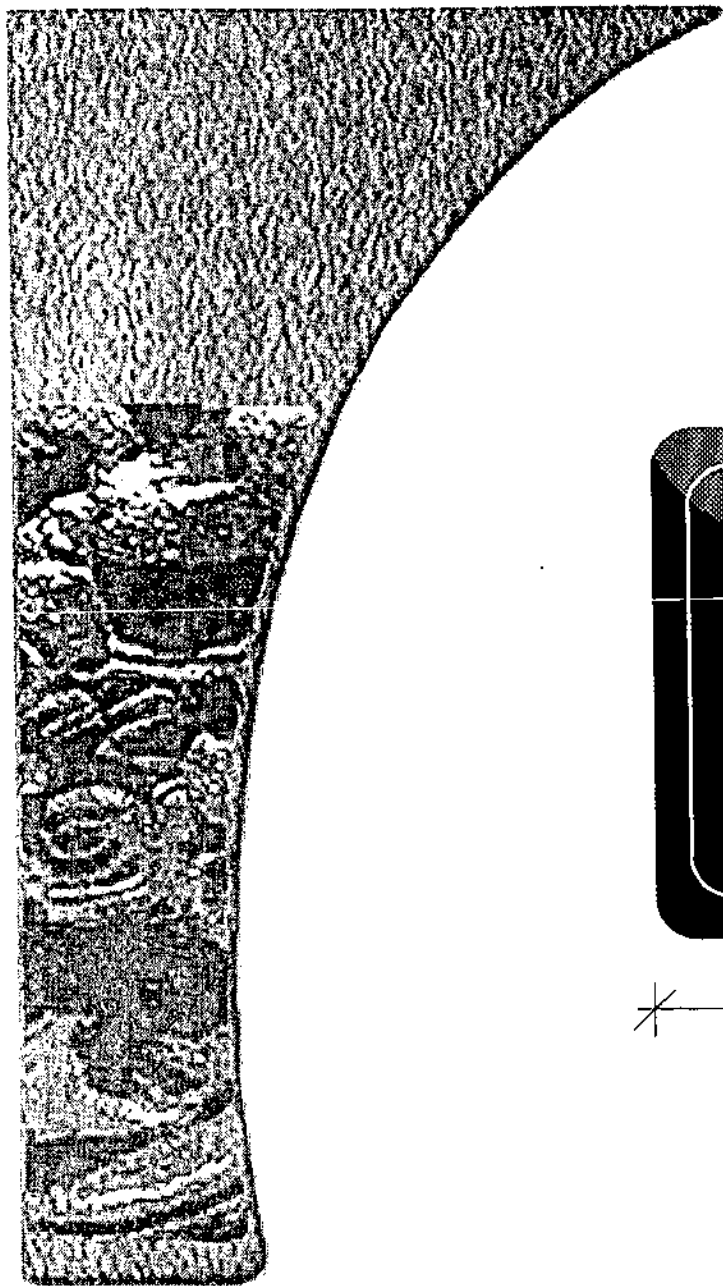
0.90 mts.

0.70 mts.



## Ficha Señalética

Señal	Tarifario
Ubicación	6H - 1
Tipo de Señal	Mural
Texto	<b>Helvetica bold</b> <b>Amereto Extended</b> / Español e inglés
Colores Fondo	Verde Bambú Verde Oscuro
Texto	Blanco
Técnica	Madera y pintura de aceite
Medidas	0.70 mts. x 0.50 mts.



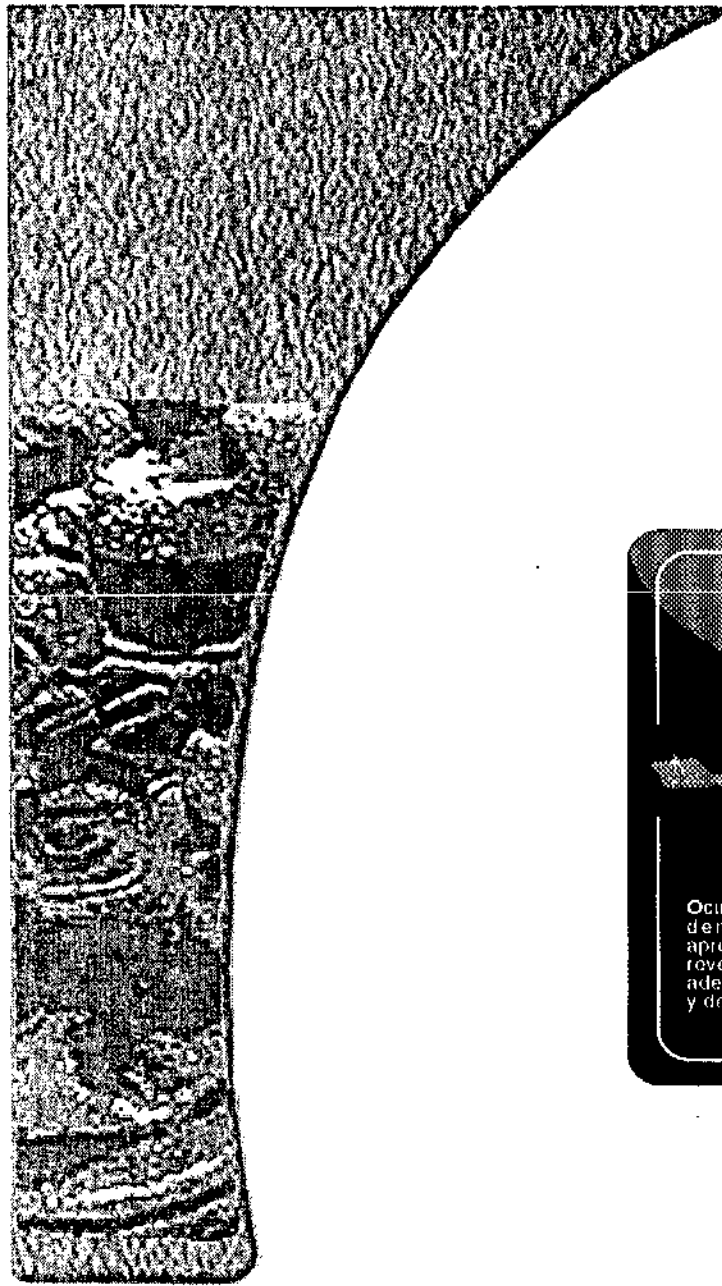
**Tarifas**  
**Tariff**

Nacionales <b>Q. 15.00</b>	Foreigners <b>Q. 50.00</b>
Extranjeros <b>Q. 50.00</b>	

*Boleto válido por un día*  
*Ticket valid only for one day*

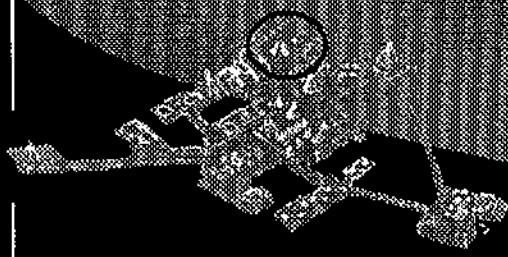
0.70 mts.

0.50 mts.



## Punto de ubicación: Mundo Perdido

### Mundo Perdido

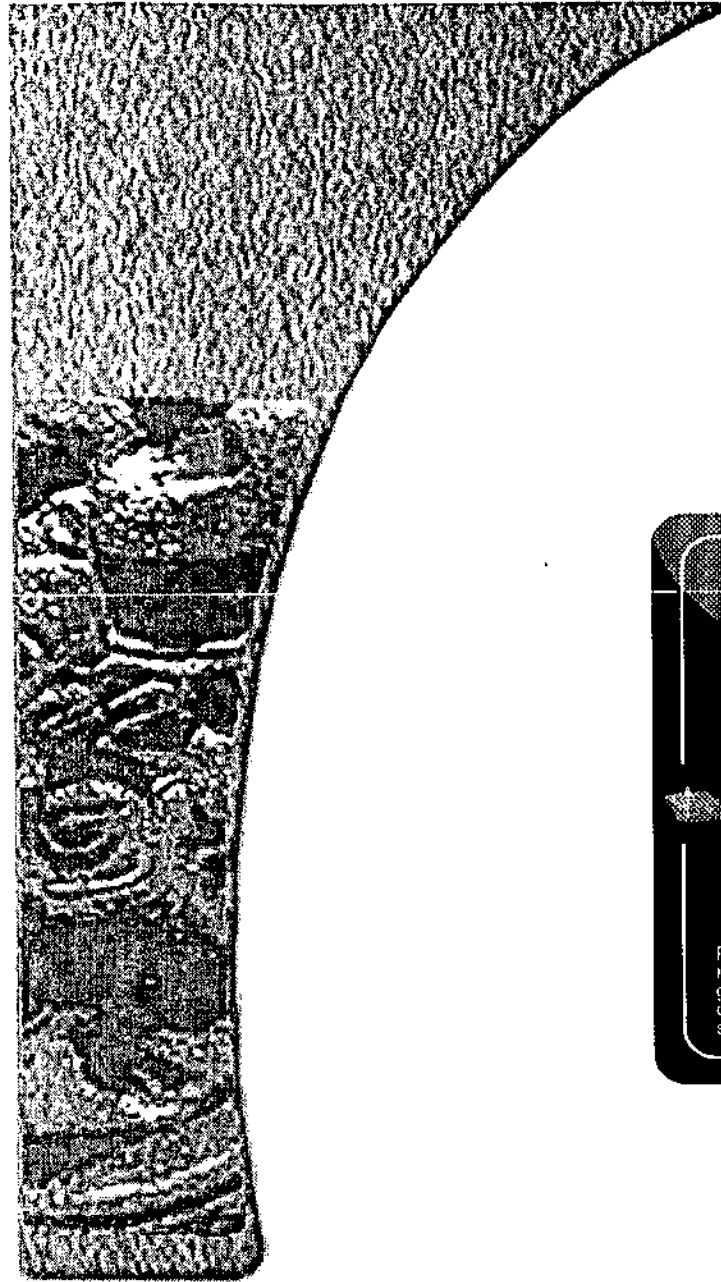


La construcción en el área se inicia en el Pre-clásico Medio (200-600 a. c.) con la edificación de las primeras versiones de la Gran Pirámide y la Plataforma Este, que sobrevive en Tikal hasta finales del Clásico Tardío (900 d. c.). El área puede dividirse en dos grandes unidades estructurales:

1. Conjunto compuesto por la Gran Pirámide y la Plataforma Este, que forman el verdadero centro espacial y ritual del Mundo Perdido. La Gran Pirámide funciona como observatorio astronómico, tiene una escalinata anuada lateral y mide 30 mts. de altura.
2. Las diferentes plazas que lo enmarcan durante el Clásico Tardío cambiaron mediante la construcción de nuevas estructuras y remodelaciones.

Ocupa una de las posiciones más importantes dentro de Tikal, cuya área es de aproximadamente 60,000 m<sup>2</sup>. Su excavación reveló una secuencia constructiva compleja; además de enterramientos de ólito, escondites y depósitos arqueológicos.





Punto de ubicación:  
Complejos de Pirámides Gemelas

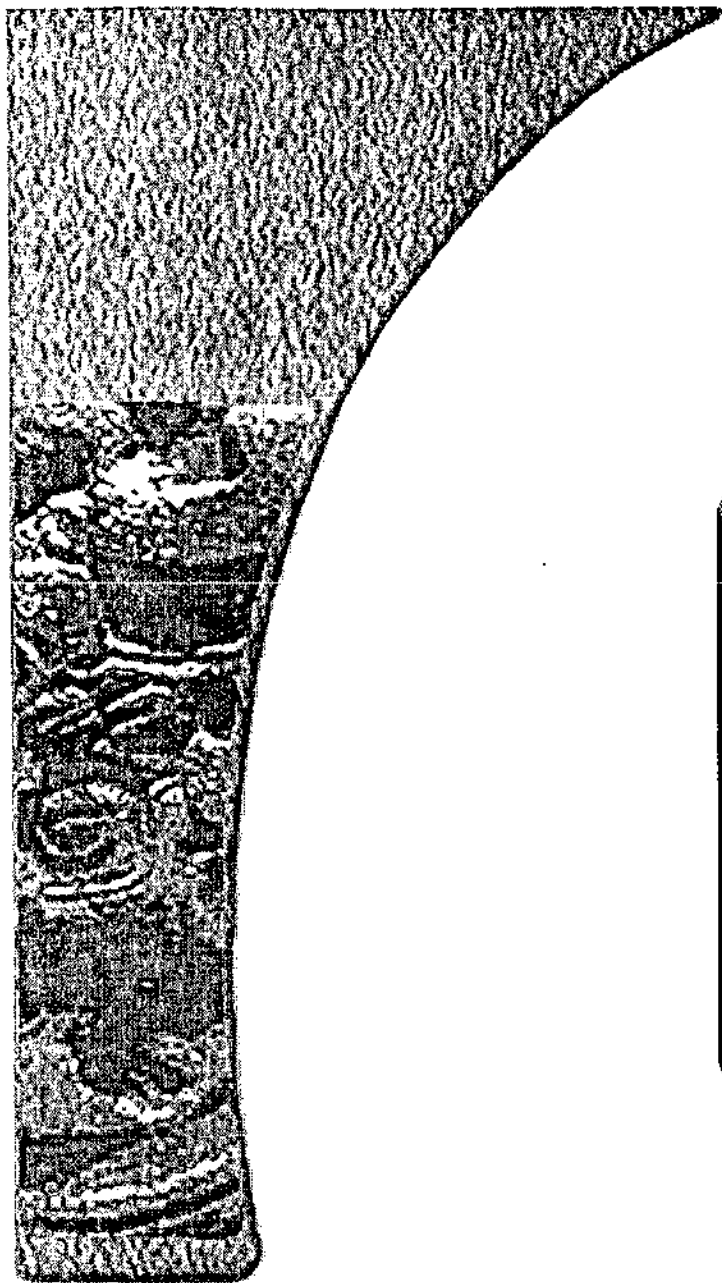
**Complejos  
de Pirámides Gemelas**



Un recinto angosto y largo se ubica en el lado norte del Complejo, que en su interior contiene una acedia y altar esculpidos (a excepción del Complejo C que son lisos).

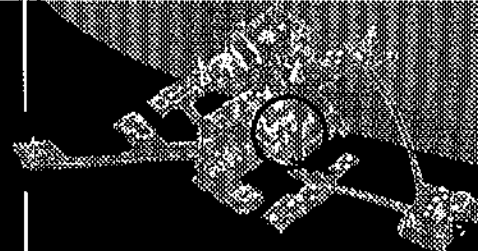
En el lado sur se localiza una estructura con 3 accesos que completa el conjunto. Frente a la Pirámide Este se erigen un grupo variable de estelas y altares lisos. Se construyeron a intervalos de 20 años para conmemorar los fines de Katún (lapso equivalente a 20 años).

En Tikal existen 7 Complejos de Pirámides Gemelas (L, M, N, O, P, Q y R). Su nombre lo reciben por presentar 2 pirámides gemelas con escalinatas en sus cuatro lados, colocadas una frente a la otra en eje este a oeste sobre una plaza elevada.



## Punto de ubicación: Acrópolis del Norte

### Acrópolis del Norte

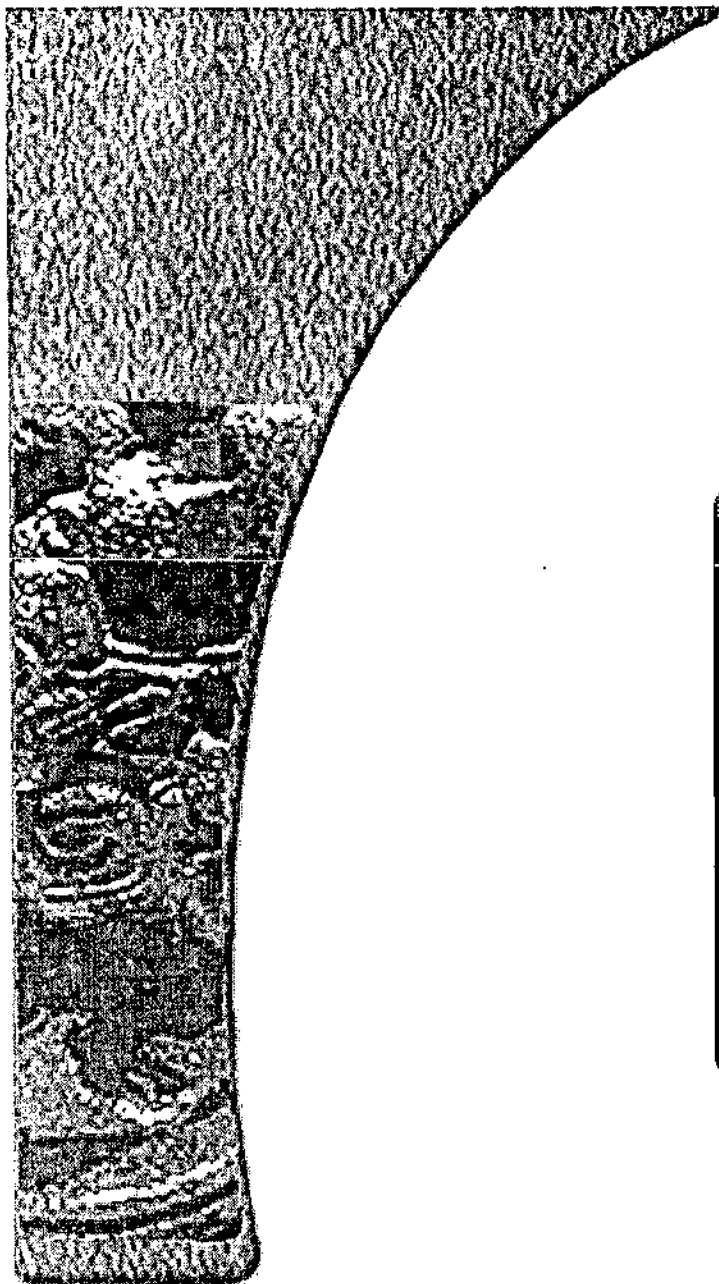


La Acrópolis del Norte es esencialmente una granítica plataforma de 100 x 60 m. cuya historia constructiva se desarrolla del Preclásico Medio (250 a. d.) hasta el Clásico Tardío (800 d. c.).

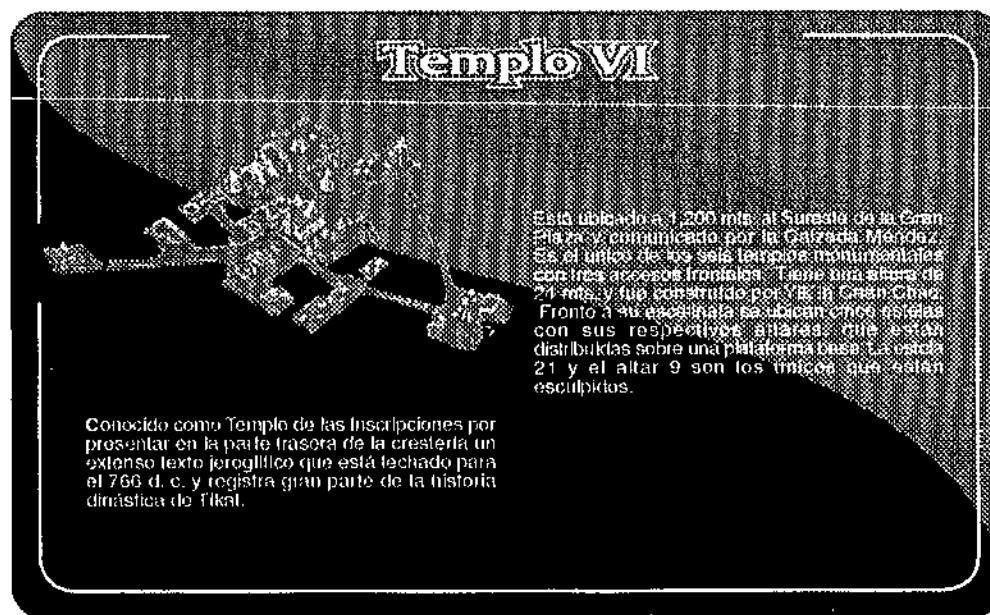
El espacio interior de la Acrópolis es restringido, ya que se evidencian la presencia de tres alturas y la disposición de estructuras en terraza. Tanto la plataforma como las estructuras presentan mascarones en las fachadas de sus paredes.

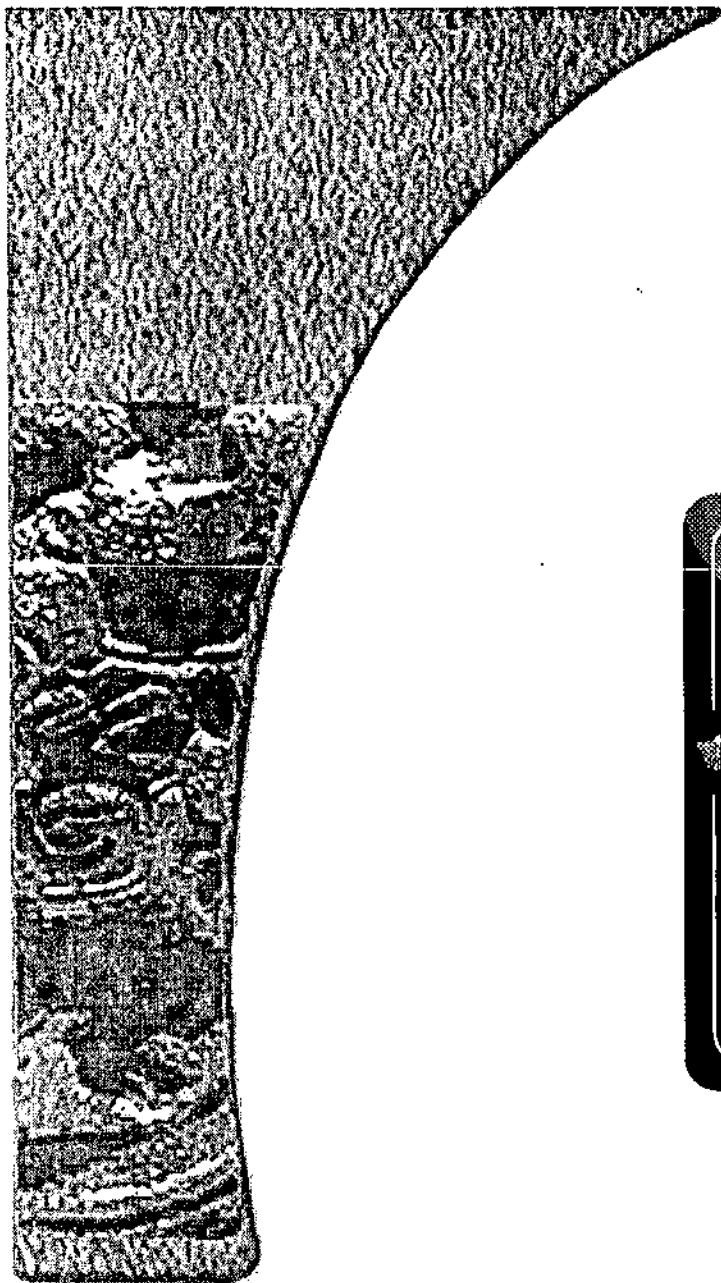
En la Acrópolis del Norte se utilizan los hitos de los ancestros y los primeros gobernantes de Tikal.

Se ha considerado como el núcleo ceremonial semi-público y el área sagrada de Tikal. Ubicada al norte de la Gran Plaza revela la existencia de al menos 69 estructuras superpuestas y alteradas por complejos episodios constructivos, además de enterramientos de élite, oscuritos y otros depósitos arqueológicos.



Punto de ubicación:  
Templo VI





Punto de ubicación:  
Acrópolis Central

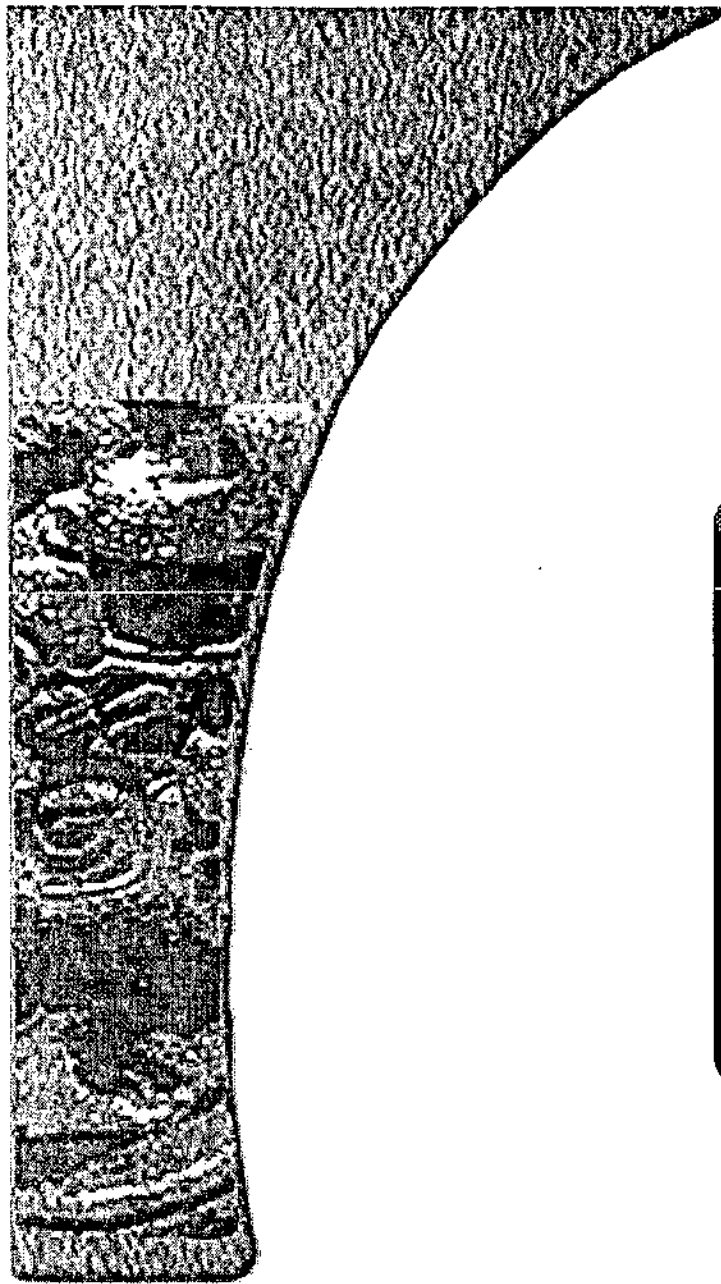
**Acrópolis Central**

Una depresión del terreno llamada Embalse del Palacio, antiguo Espejo de Agua marca el límite sur. En tres de sus lados las escalinatas permiten el acceso a la Acrópolis. Los grupos de edificios se organizan alrededor de seis patios interiores cuya función específica se desconoce, muchos tienen en su interior bancos y grillas.

Consta de 26 edificios distribuidos con 140 espacios interiores abovedados. Funcionó como área residencial para 14000.

La mayoría de las esctructuras visibles datan del periodo Clásico Tardío (550 - 900 d. ca)

Es un conjunto de edificios tipo palacio, ubicado sobre una plataforma elevada artificialmente que creció durante siglos hasta alcanzar su actual apariencia. Limitada al norte por un desnivel que la separa de la Plaza Este.



## Punto de ubicación: Zona Norte

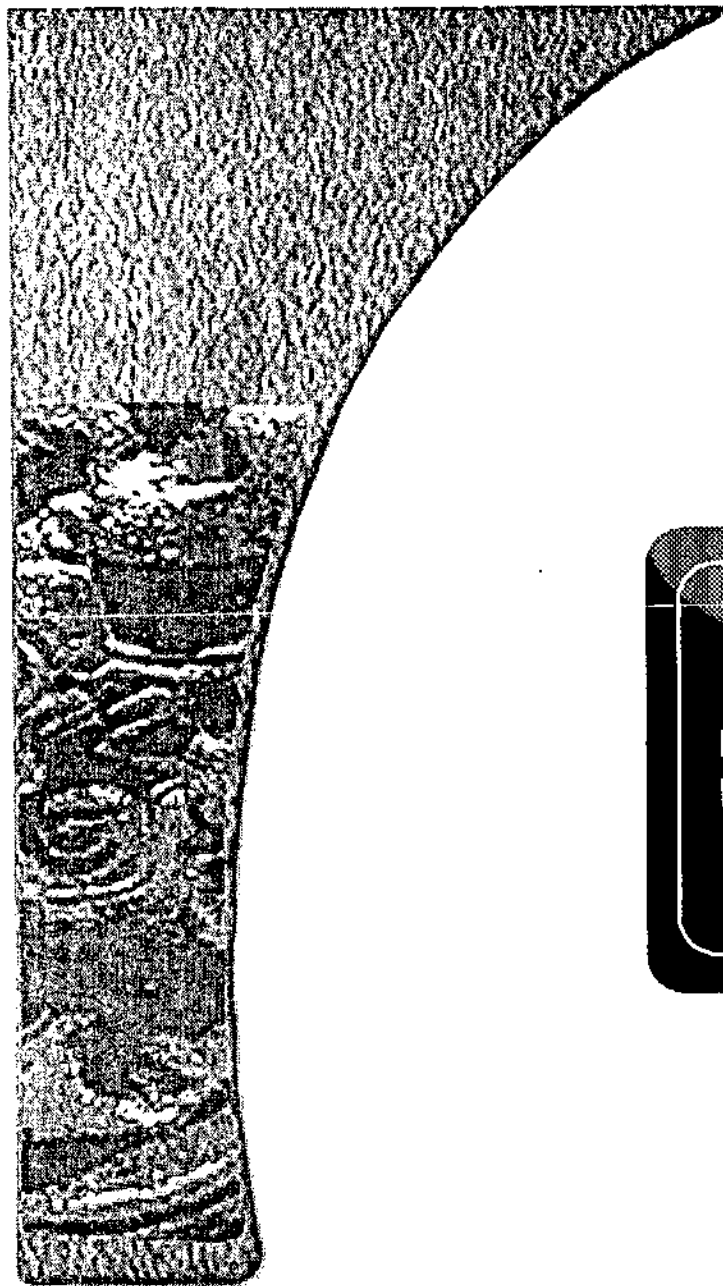
**Zona Norte**

El Grupo H y el Complejo P se encuentran ubicados en las calzadas de las calzadas Maler y Maudslayi. Las investigaciones arqueológicas del Grupo H dieron a conocer una secuencia constructiva para el Clásico Temprano y Tardío y la localización del segundo temascal (sano de vapor) hasta el momento conocido en Tikal.

En el interior de la Estructura 9C-46 que se encuentra ubicada sobre la enorme plataforma que sostiene dos similitas estructuras gemelas, se encontró la escultura de culto conocida como el Hombre de Tikal.

Las Pirámides Gemelas del Complejo P están localizadas en la unión de las Calzadas Maler y Maudslayi y conmemoran el final del 16avo. Katun (751 d. c.).

Se ubica en el extremo norte del sitio de Tikal y se localiza sobre una elevación de 235 a 245 mts. sobre el nivel del mar. Está delimitada al norte por dos grandes áreas pantanosas. Esta compleja arqueología por el grupo H y Complejo P conteniendo además un gran número de palacios y estructuras que conforman aún una gran interrogante en la historia cultural de Tikal.

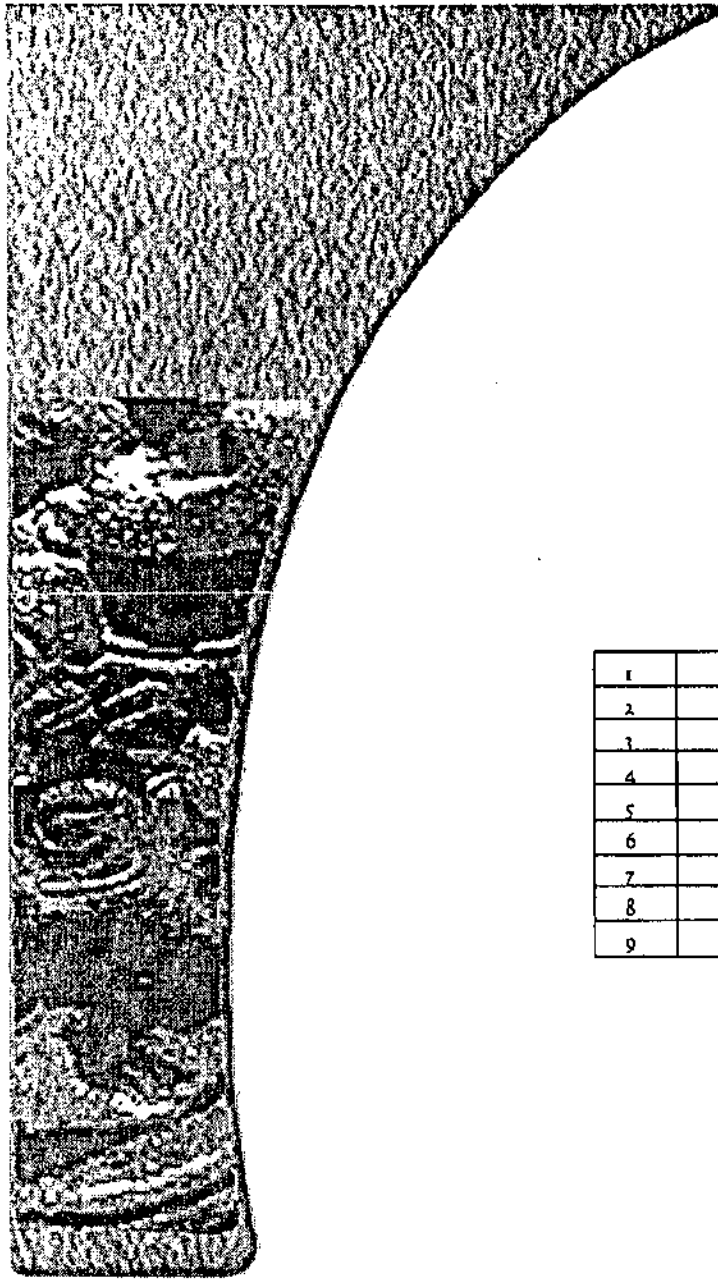


## Tarifario

**Tarifas**  
**Tariff**

Nacionales <b>Q. 15.00</b>	Foreigners <b>Q. 50.00</b>
Extranjeros <b>Q. 50.00</b>	

*Boleto válido por un día*  
*Ticket valid only for one day*



## SEÑALES INFORMATIVAS POR CUADRANTES

1	6H/1	Tarifario
2	5D/25	Punto de ubicación Acrópolis Central
3	5D/61	Punto de ubicación Plaza Mayor
4	5F/1	Punto de ubicación Templo VI
5	4E/8	Punto de ubicación Complejo de Pirámides Gemelas
6	5C/15	Punto de ubicación Mundo Perdido
7	5D/64	Punto de ubicación Acrópolis del Norte
8	3D/1	Punto de ubicación Zona Norte
9	4F/19	Construcción de Aguadas



### 2.3.2.4 Señales Identificativas

Son las que identifican templos, plazas, acrópolis y todos los sitios a los que conducen las señales direccionales.

Se utilizó la tipografía **Helvetica bold** en altas y bajas, pues está comprobado que una palabra formada por altas y bajas se asimila con mayor rapidez, pues las letras se agrupan mejor formando conjuntos diferenciados, es decir, formando la imagen de la palabra por su grafía, y esto facilita una percepción más inmediata. Cuando la mayúscula aparece como inicial de una palabra, facilita la introducción en el texto. Los nombres de las ciudades, empresas y los nombres propios se leen mejor de este modo!

El pictograma utilizado fué el logotipo que se diseñó para identificar nuestro proyecto de graduación, basándonos en la premisa de que el uso de pictogramas en un programa señalético moderno y funcional, admite un sistema de señales decorativas, pues se advierte que en esta solución opera cierta función de animación ambiental, cuyo funcionamiento está en: la fácil comprensión del texto, la asociación del texto con la imagen correspondiente, la memorización de esta imagen como equivalente de la información textual y la utilización de la imagen como medio de reconocimiento del servicio buscado, en éste caso, el reconocimiento de los sitios arqueológicos.

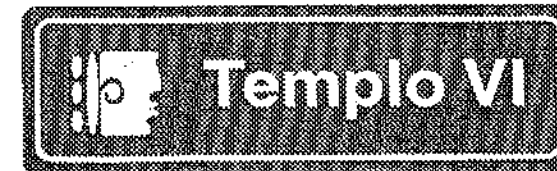
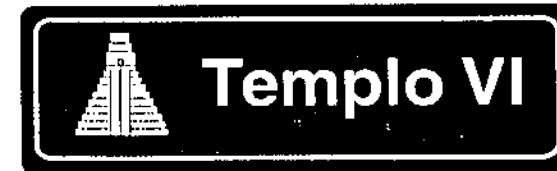
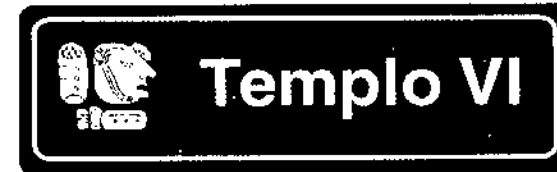
Se decidió utilizar el verde bambú, pues la armonización del sistema cromático señalético al medio ambiente, tiene la función de respetar

el carácter institucional, donde el color debe ser discreto e integrarse al medio ambiente, sin estridencias y sin perturbar la función esencial del espacio de acción.

### Proceso de bocetaje Bocetos

Debido a las necesidades identificativas del Parque se diseñaron tres módulos diferentes, que son:

- Un módulo para identificar los sitios arqueológicos a los que conducen las señales direccionales.
  - Otro para identificar la entrada principal al Parque.
  - Y el último para identificar la venta y control de boletos.
- Para el que identificará los sitios arqueológicos, se diseñó un módulo rectangular, en el que se incluyeron varios diseños de pictogramas representativos de la epigrafía maya, para determinar cuál se adaptaba mejor.



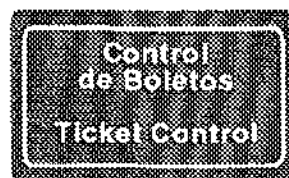




- Para identificar la entrada principal, se utilizó un módulo rectangular con las mismas dimensiones que las señales pre-informativas e informativas, a un color y con tipografía blanca. Se le incluyeron los logotipos del IDAEH, del Ministerio de Cultura y Deportes y el diseñado para identificar el proyecto.

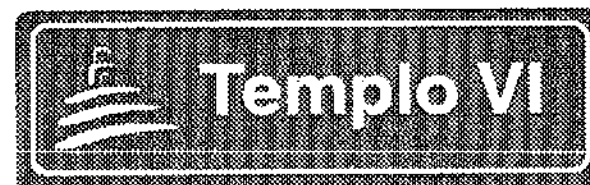


- Para las señales que identificarán la venta y control de boletos, se empezó con un módulo en forma rectangular, con marco blanco y texto blanco, en español e inglés.



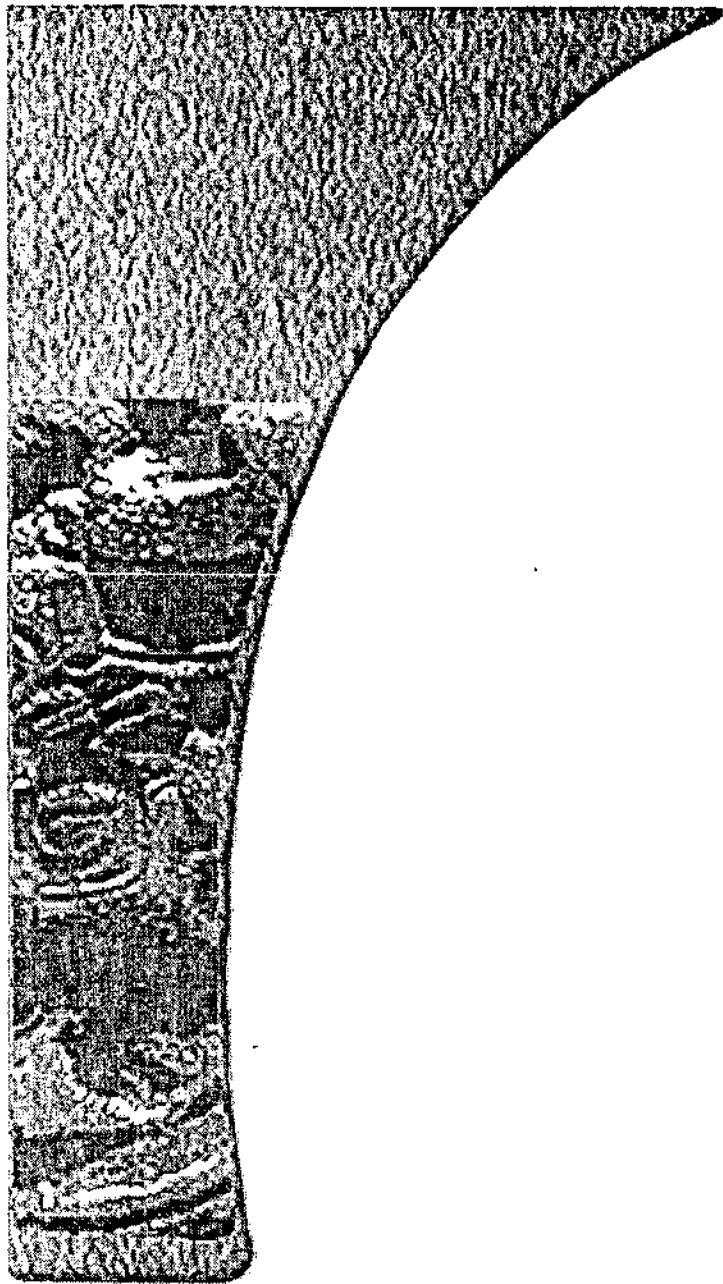
## Bocetos Finales

- Para el primer caso, se siguió en la línea del módulo rectangular con bordes redondeados, implementando el logotipo diseñado para el proyecto, lo que servirá como medio de reconocimiento del sitio arqueológico y a la vez resaltará la imagen del Parque. Se utilizó el color verde bambú, para guardar la unidad con el resto de las señales de programa señalético y se conservó el texto, logotipo y marco en blanco.

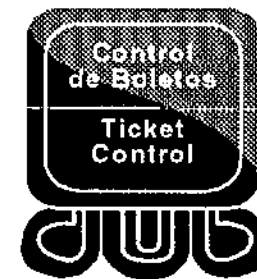


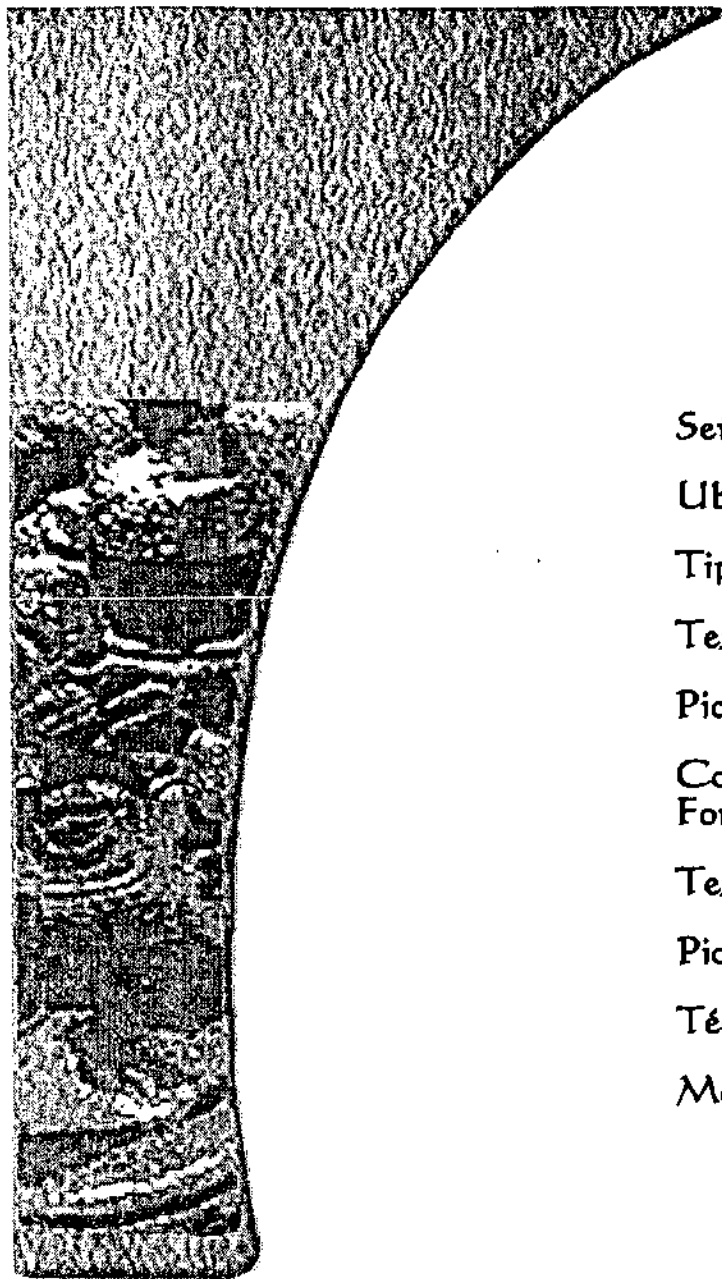
- La señal de la entrada se modificó utilizando como fondo la misma composición de las señales pre-informativas e informativas para guardar la unidad, además se le dió un efecto de delineado al texto para resaltarlo, y se cambió el logotipo diseñado para el proyecto, por el glifo emblema de Tikal para respetar su identidad.





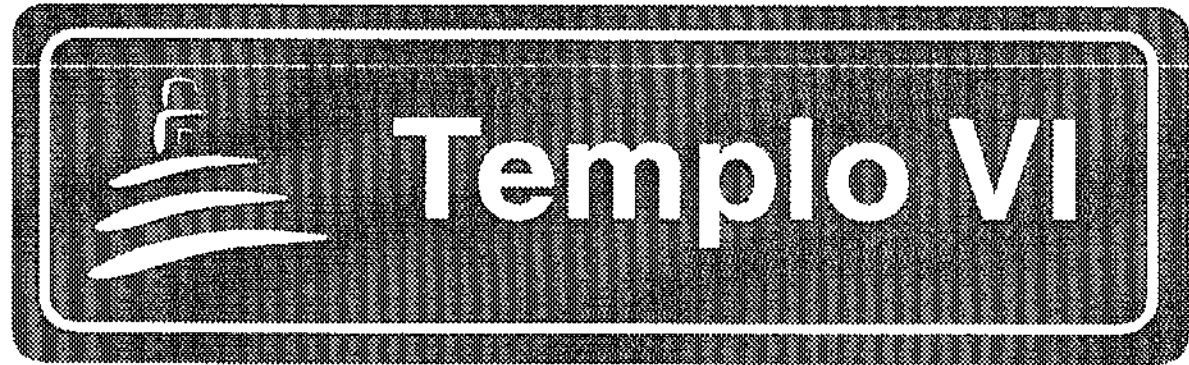
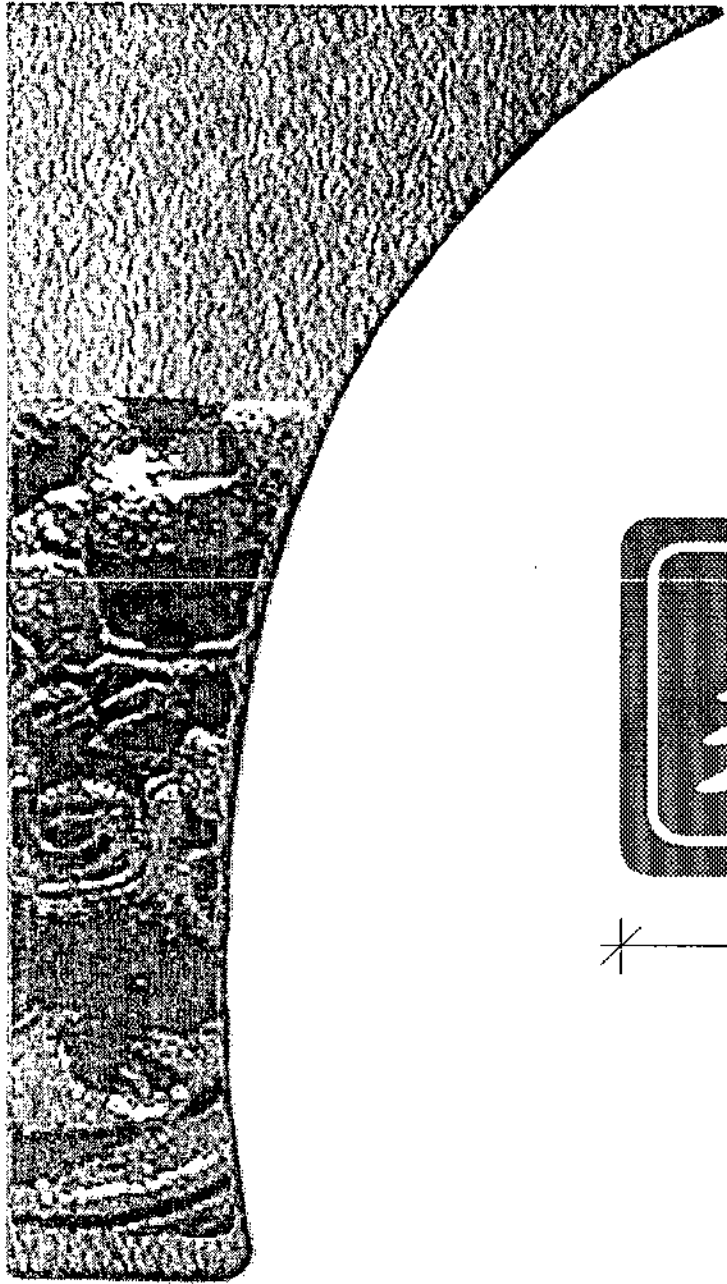
- En el caso de las señales de venta y control de boletos, se decidió emplear un módulo en forma de glifo basado en los días del calendario maya, y usar de fondo la misma armonía de los dos tonos de verde, para resaltar la información.





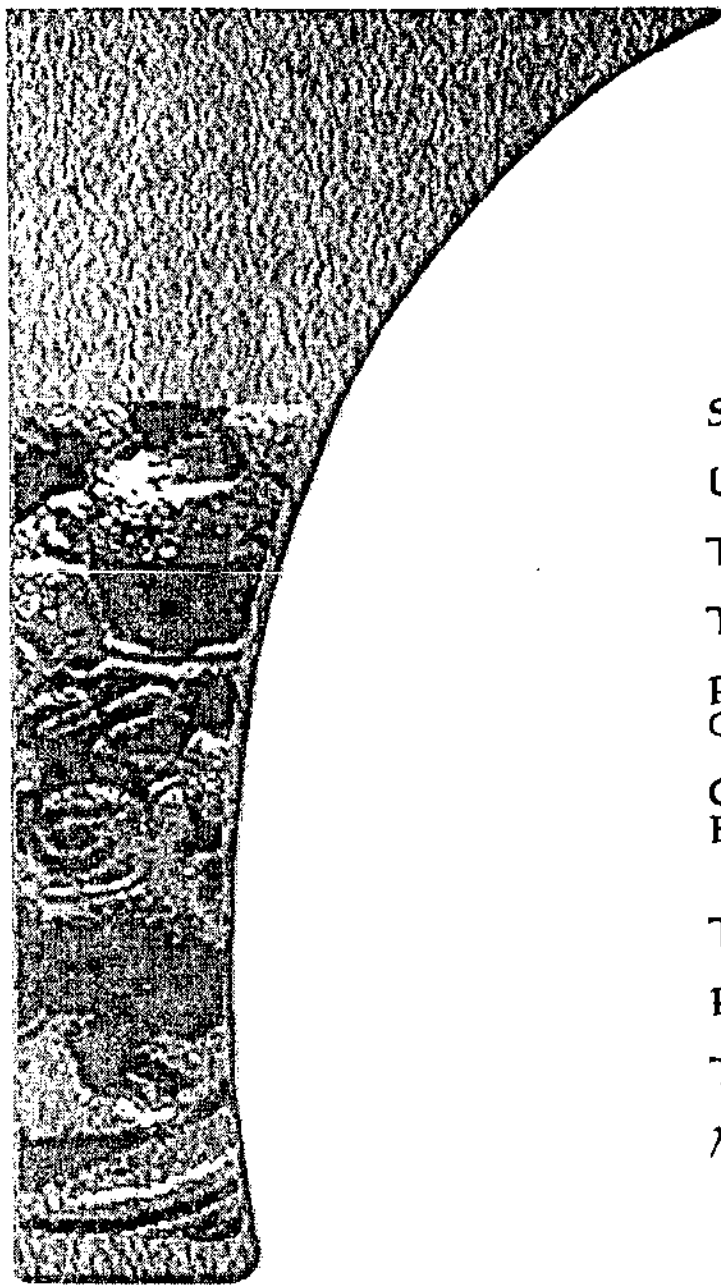
## Ficha Señalética

Señal	Identificativas
Ubicación	Distribuídas en todo el Parque
Tipo de Señal	Con pie
Texto	<b>Helvetica bold</b> / Español
Pictograma	Flecha
Colores Fondo	Verde Bambú
Texto	Blanco
Pictograma	Flecha verde bambú dentro de un círculo blanco.
Técnica	Madera y pintura de aceite
Medidas	0.50 mts. x 0.20 mts.



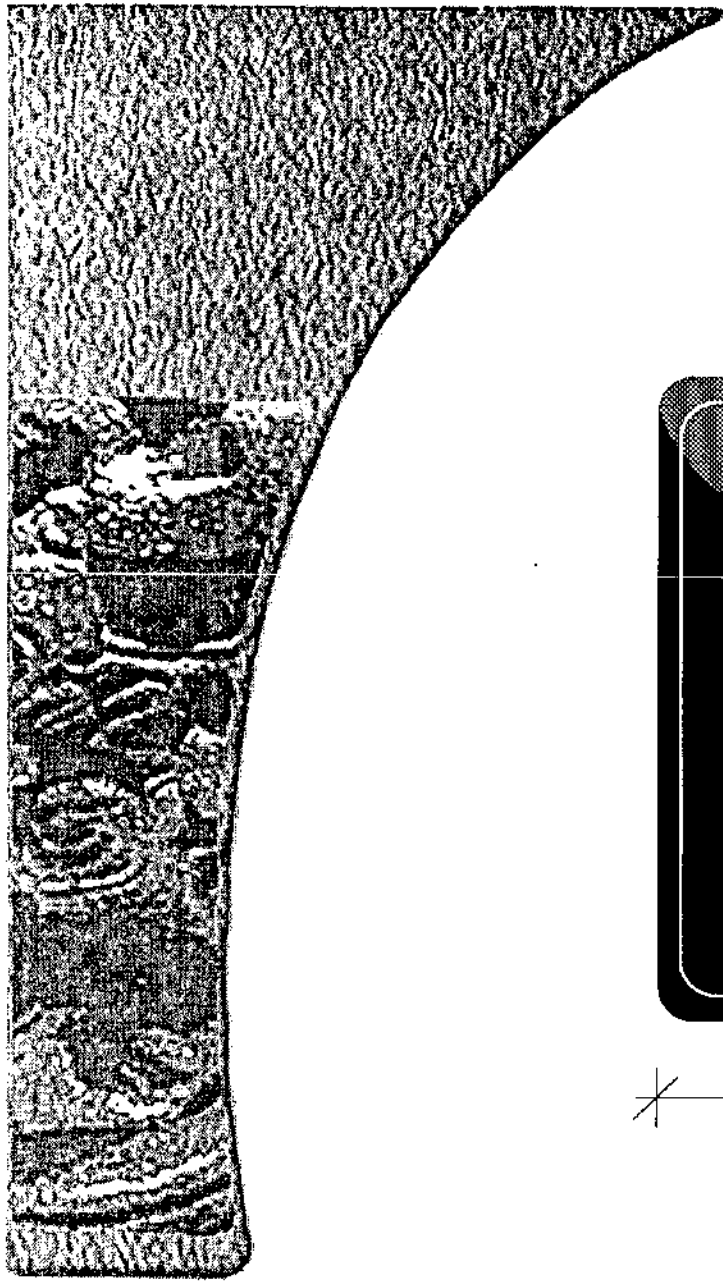
0.50 mts.

0.20 mts.



## Ficha Señalética

Señal	Entrada
Ubicación	4G-1
Tipo de Señal	Con pie
Texto	<b>Amereto Extended</b> / Español
Pictograma Cultura	Logotipos: Parque, Idaeñ y Ministerio de
Colores Fondo	Verde Bambú Verde Oscuro
Texto	Blanco
Pictograma	Delineados en color blanco.
Técnica	Madera y pintura de aceite
Medidas	1.40 mts. x 0.90 mts.



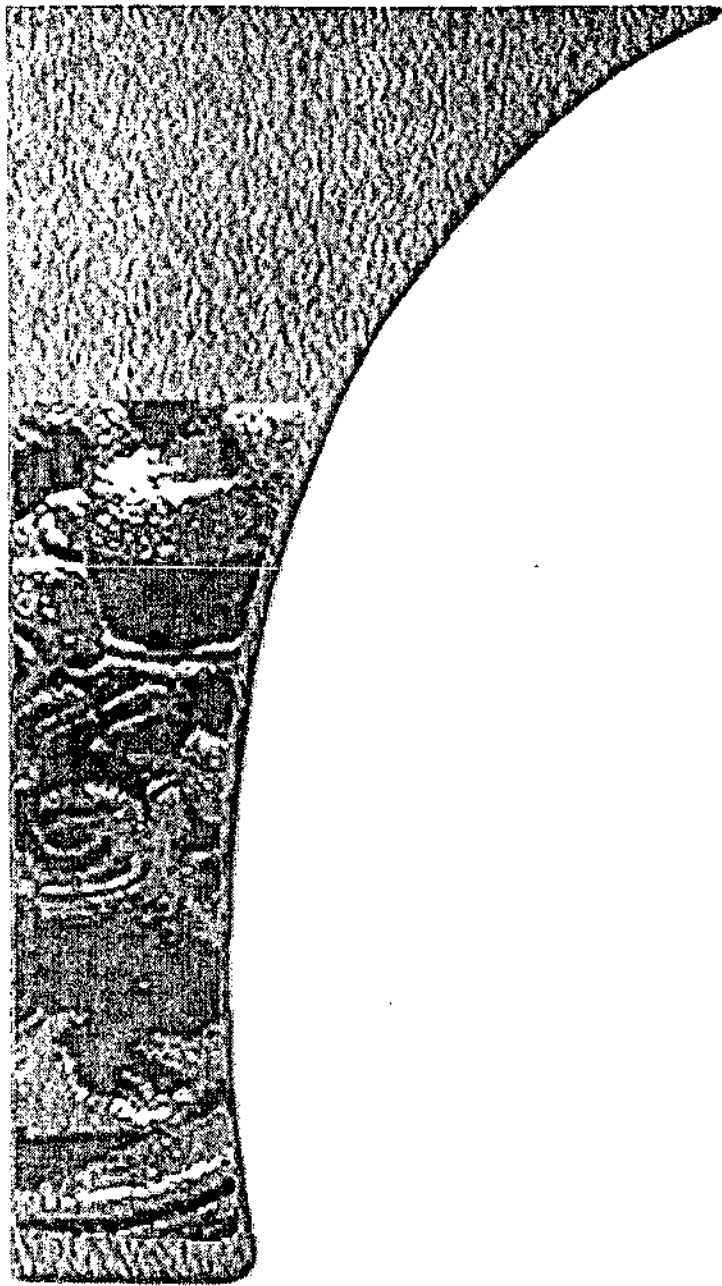
0.90 mts.

1.40 mts.



## Ficha Señalética

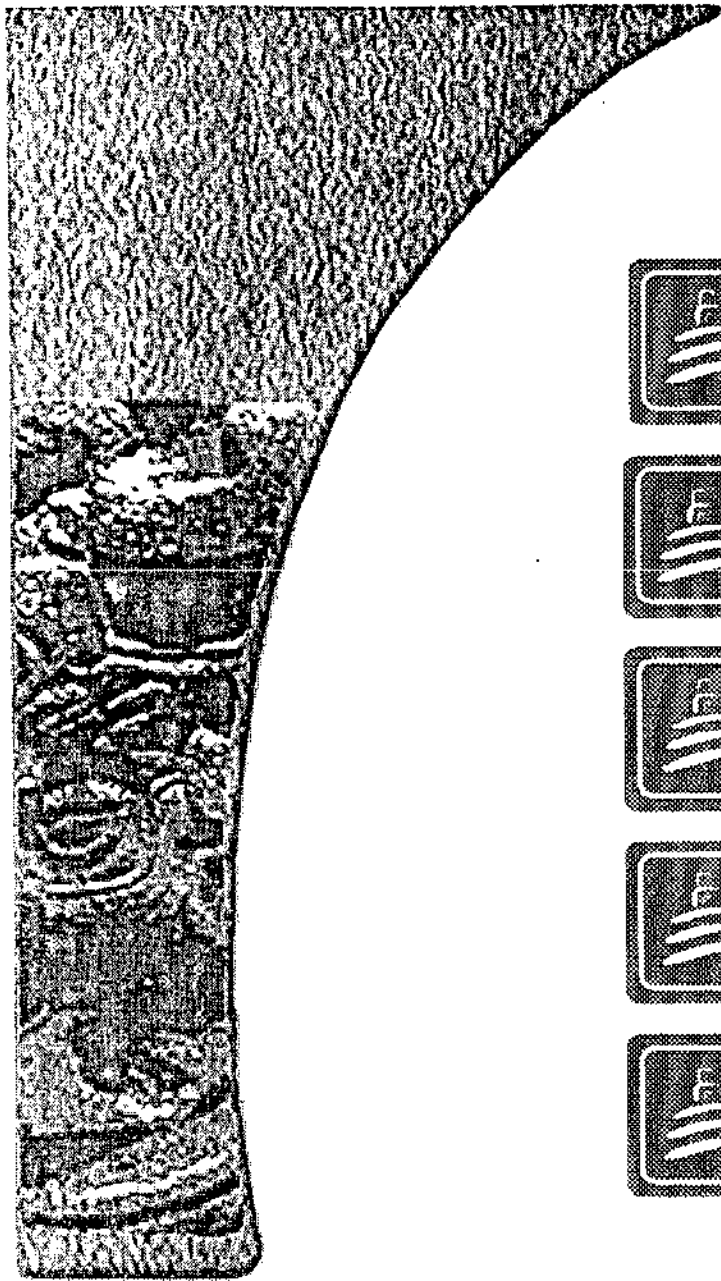
Señal	Venta y Control de Boletos
Ubicación	6H - 2 y 4F - 26
Tipo de Señal	Con pié
Texto	<b>Helvetica bold</b> / Español e inglés
Colores Fondo	Verde Bambú Verde Oscuro
Texto	Blanco
Técnica	Madera y pintura de aceite
Medidas	0.45 mts. x 0.45 mts.




0.45 mts.

0.45 mts.







 Complejo P


 Complejo Q

 Complejo O


 Plaza Oeste


 Templo I

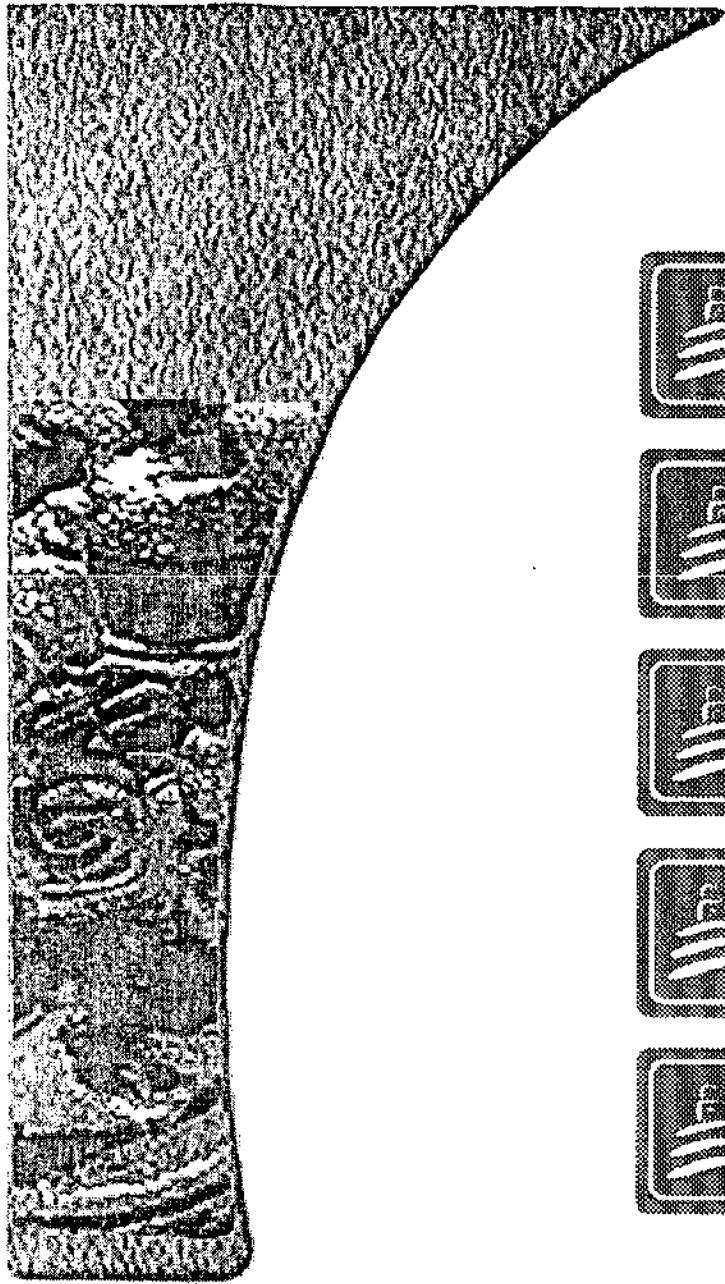
 Templo VI

 Complejo R

 Gran Plaza


 Templo V

 Templo II



 **Acrópolis del Norte**

 **Acrópolis del Sur**

 **Templo III**


 **Grupo G**


 **Plaza Este**

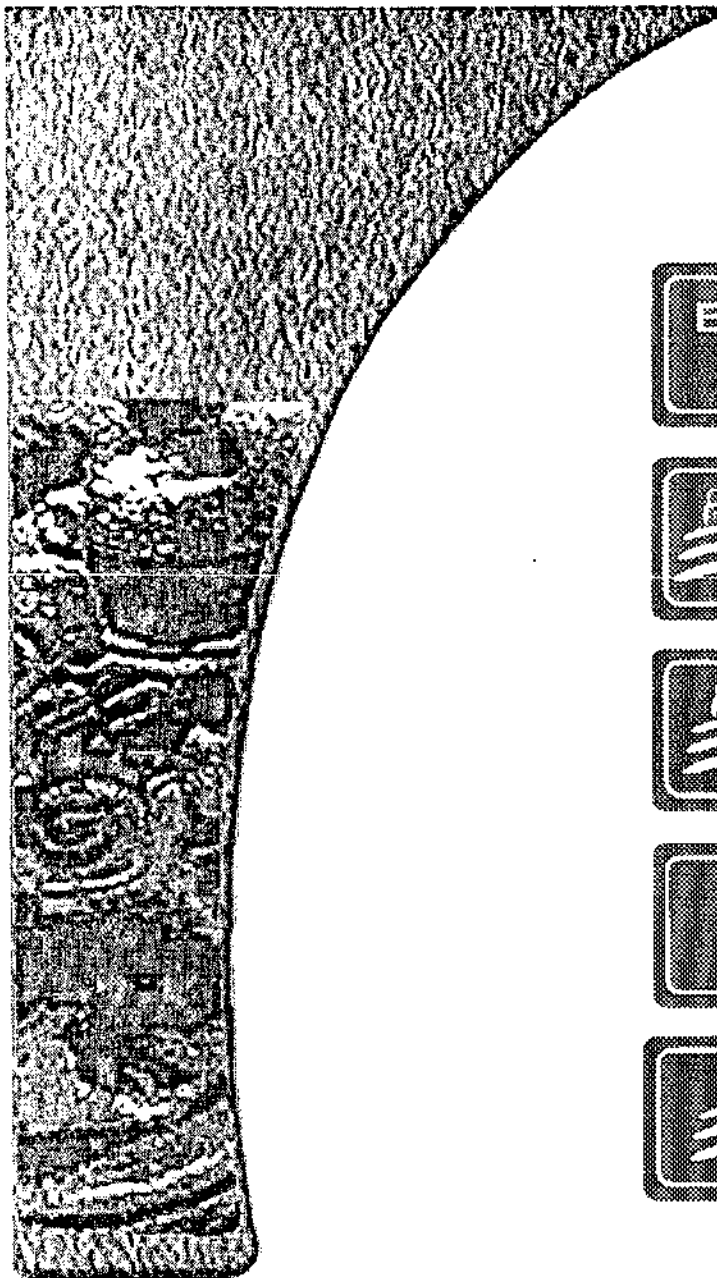
 **Acrópolis Central**

 **Plaza Siete Templos**

 **Grupo F**

 **Templo 38**

 **Templo VI**



Está caminando sobre  
la Calzada Méndez

 Mundo Perdido

 Palacio de  
las Ventanas

Escultura Maya  
sobre la roca

 Museo  
Cerámico

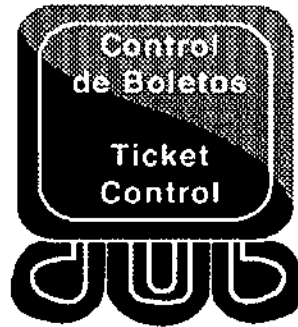
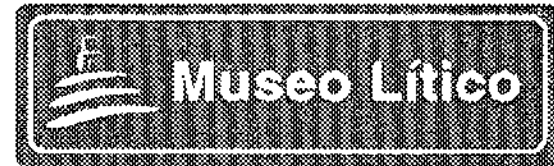
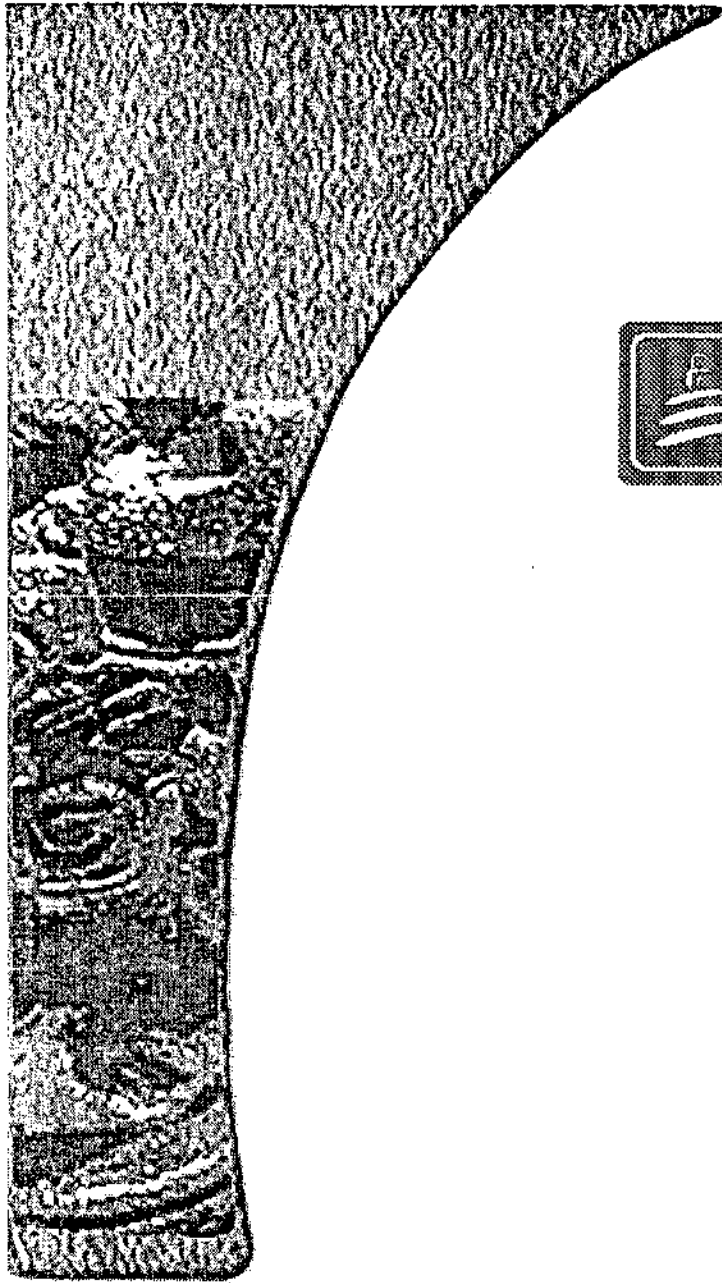
 Templo IV

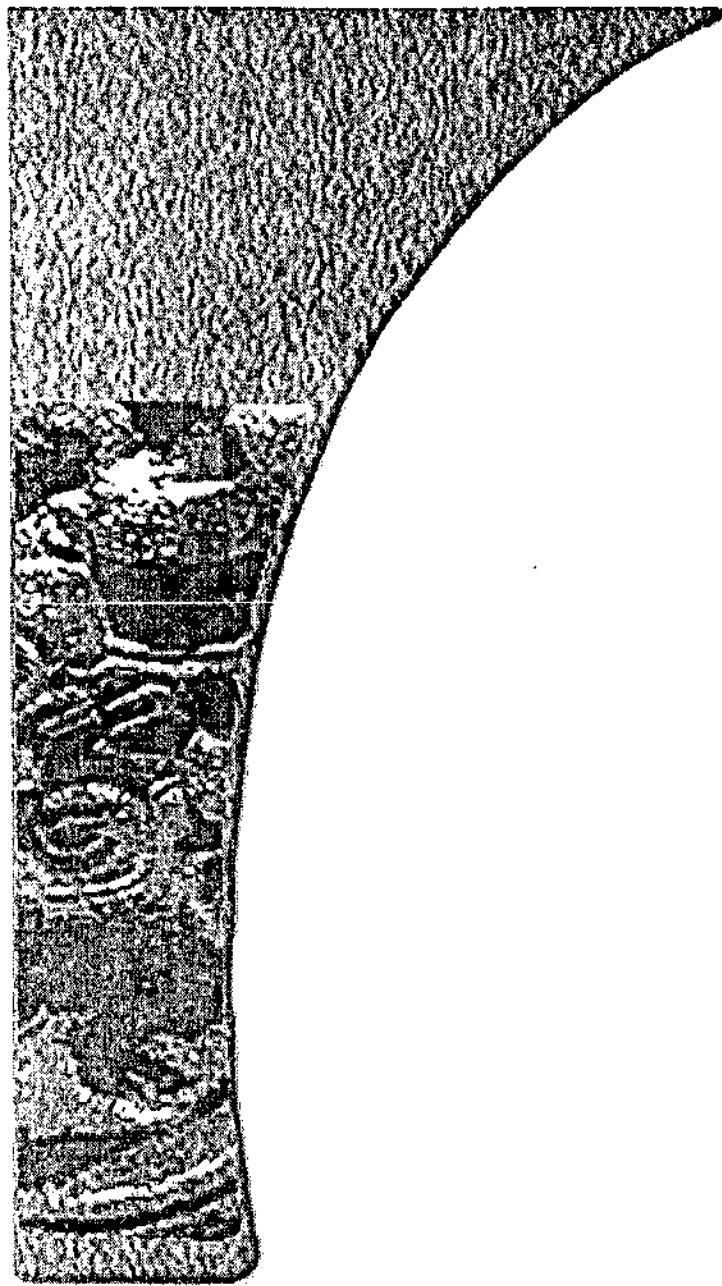
 Complejo N

Está caminando sobre  
la Calzada Maudslay

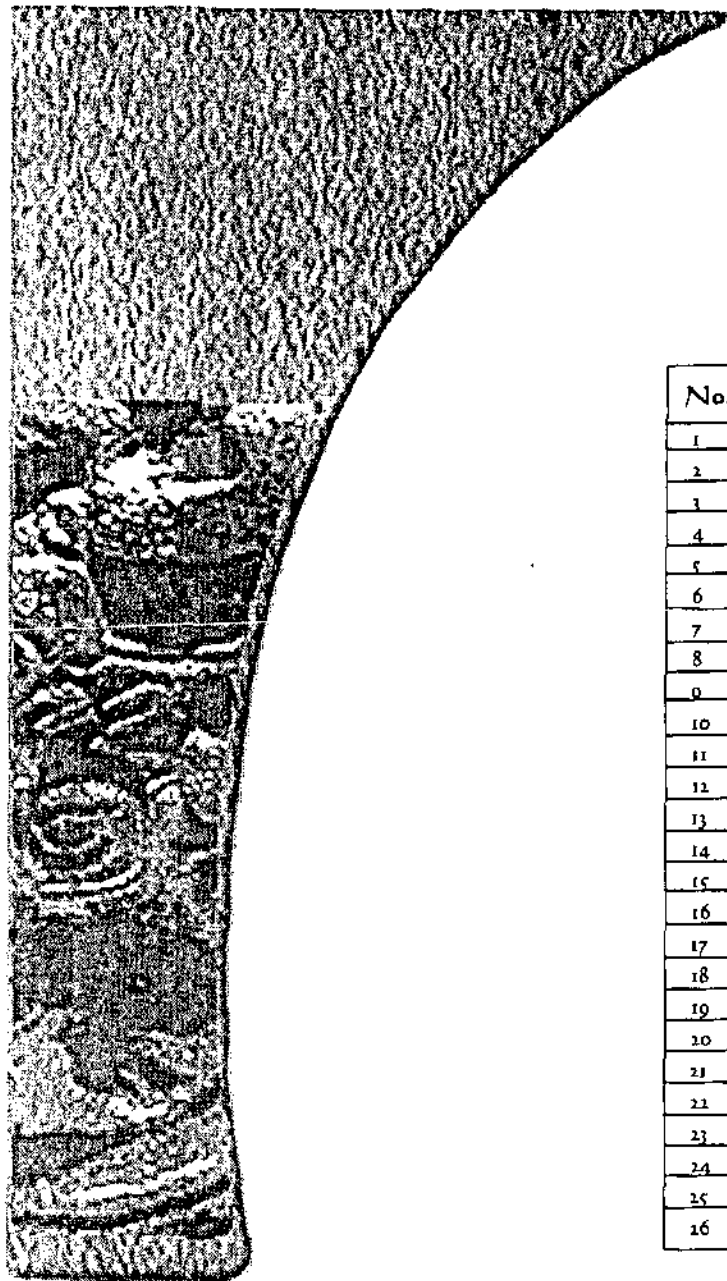
 Grupo H

Está caminando sobre  
la Calzada Maler





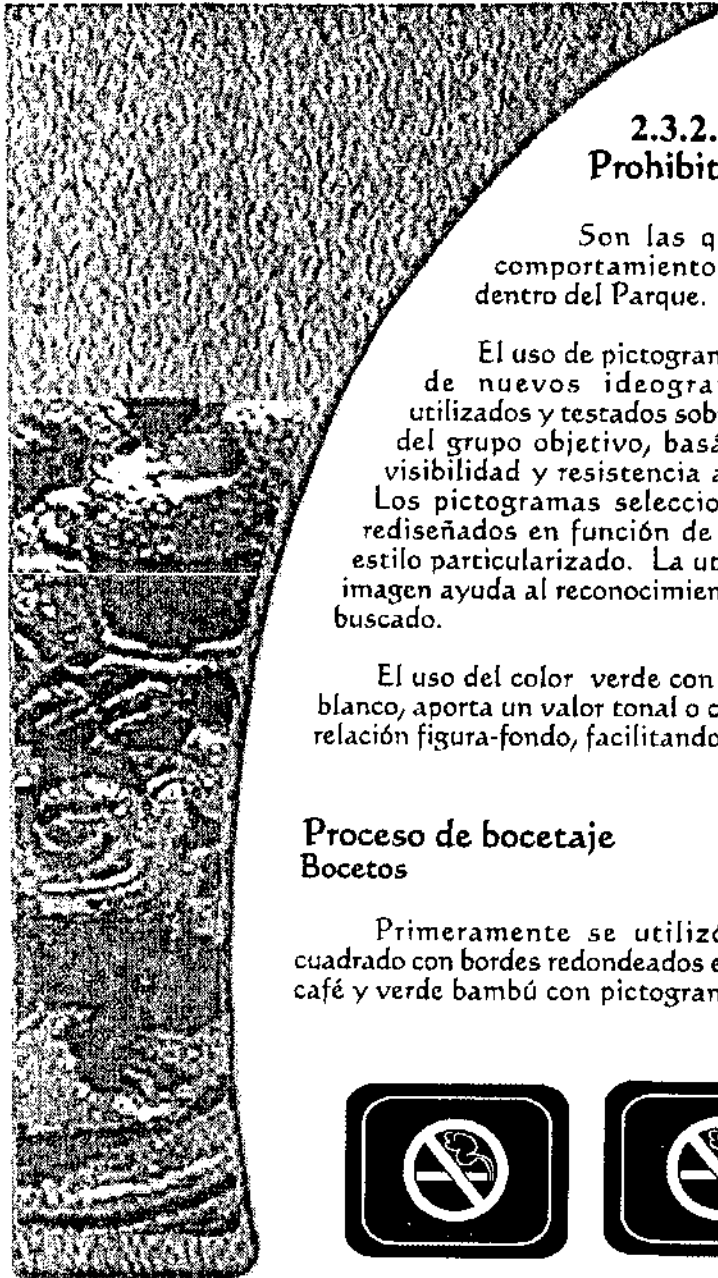
UBICACION DE SEÑALES IDENTIFICATIVAS  
POR CUADRANTE



No.	Cuadrante	Nombre de la Señal
1	5F/2	Templo VI
2	4E/1	Complejo Q
3	4E/7	Complejo R
4	4D/1	Complejo O
5	5D/16	Gran Plaza
6	5D/21	Plaza Oeste
7	5D/28	Templo V
8	5D/55	Templo I
9	5D/56	Templo II
10	5D/57	Acrópolis del Norte
11	5D/58	Acrópolis Central
12	5D/59	Acrópolis del Sur
13	5D/60	Plaza Siete Templos
14	5D/61	Templo III
15	5E/5	Grupo F
16	5E/19	Grupo C
17	5E/20	Templo 38
18	5E/21	Plaza Este
19	6F/5	Templo VI
20	6F/7	Está caminando sobre la Calzada Méndez
21	5C/9	Templo IV
22	5C/22	Mundo Perdido
23	5C/25	Complejo N
24	5C/31	Palacio de las Venanas
25	4C/5	Está caminando sobre la Calzada Maudslay
26	3D/1	Escultura Maya sobre la roca

UBICACION DE SEÑALES IDENTIFICATIVAS  
POR CUADRANTE

27	3D/4	Grupo H
28	3D/6	Complejo P
29	3D/11	Está caminando sobre la Calzada Maler
30	4D/3	Está caminando sobre la Calzada Maler
31	4F/24	Museo Cerámico
32	4F/43	Maqueta de Ubicación
33	4F/10	Museo Lítico
34	6H/2	Venta de Boletos (mural)
35	6H/1	Tarifas (mural)
36	4F/26	Control de Boletos



### 2.3.2.5 Señales Prohibitivas

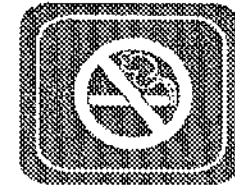
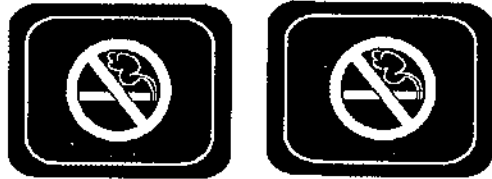
Son las que regulan el comportamiento del visitante dentro del Parque.

El uso de pictogramas y el diseño de nuevos ideogramas, fueron utilizados y testados sobre una muestra del grupo objetivo, basándonos en la visibilidad y resistencia a la distancia. Los pictogramas seleccionados fueron rediseñados en función de establecer un estilo particularizado. La utilización de la imagen ayuda al reconocimiento del servicio buscado.

El uso del color verde con el pictograma blanco, aporta un valor tonal o cromático de la relación figura-fondo, facilitando la visibilidad.

#### Proceso de bocetaje Bocetos

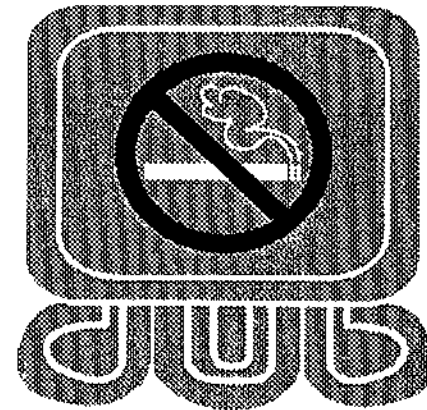
Primeramente se utilizó un módulo cuadrado con bordes redondeados en colores azul, café y verde bambú con pictogramas en blanco.



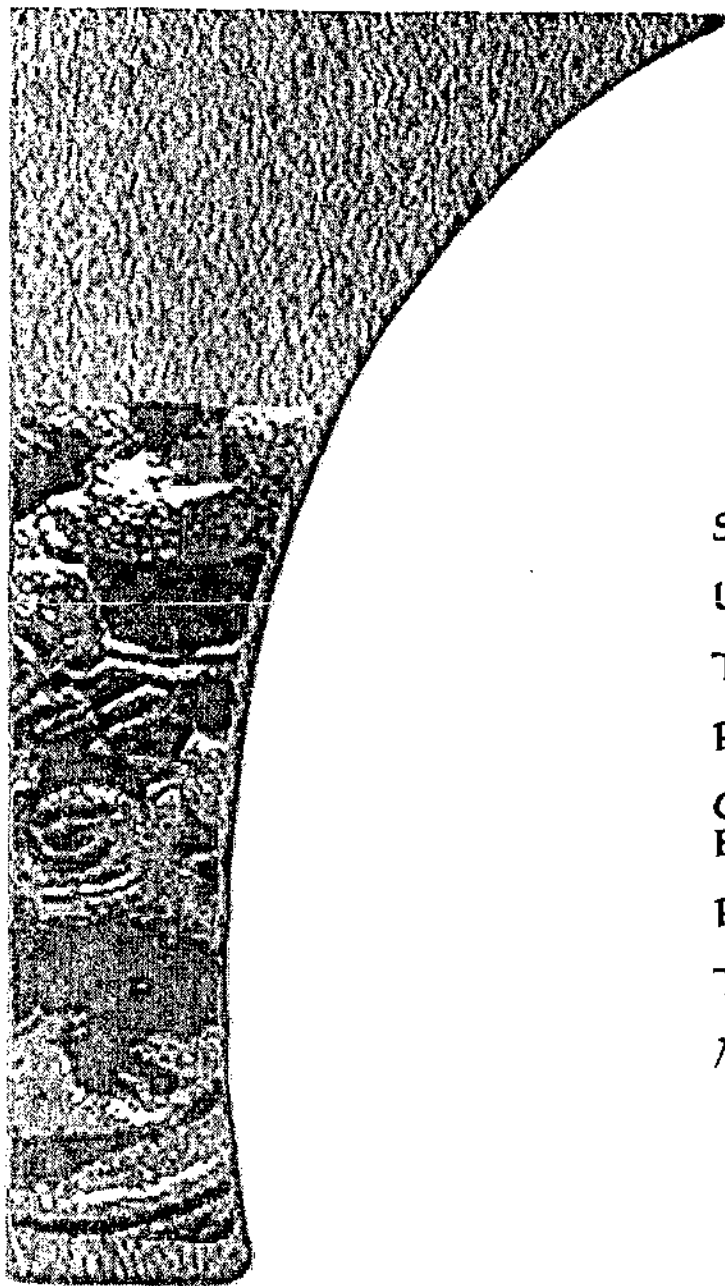
#### Boceto Final

Basándonos en la unidad de todo el programa señalético, se decidió modificar el cuadrado por un glifo representativo de los días del calendario maya conservando los pictogramas en negativo. Para que las señales no pasaran desapercibidas, se decidió resaltar la prohibición aplicándole un color rojo.

Se diseñaron ideogramas, puesto que varias señales necesitaban cambiarse de lingüísticas a icónicas, en las que se cuidó conservar la unidad entre ellas. Los ideogramas diseñados son: No maltratar a los animales, no cortar las plantas, no tocar, no sentarse, no pintar o rayar las ruinas, no dar de comer a los animales, no escalar y prohibido bajar.

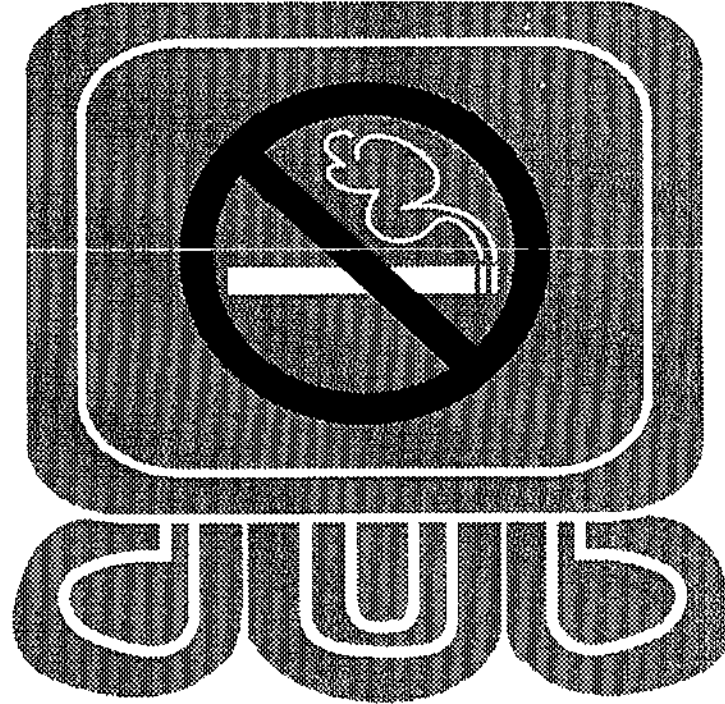
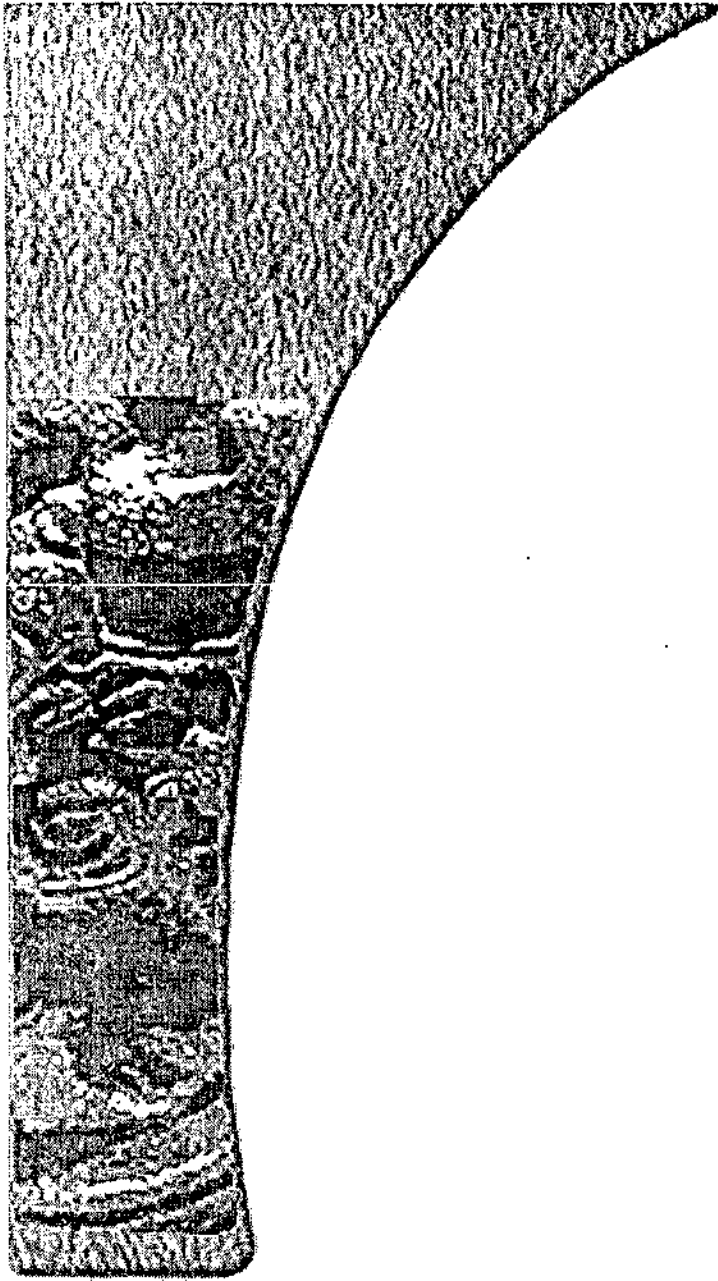






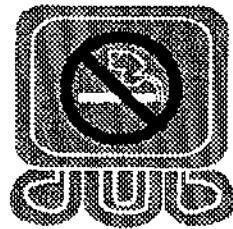
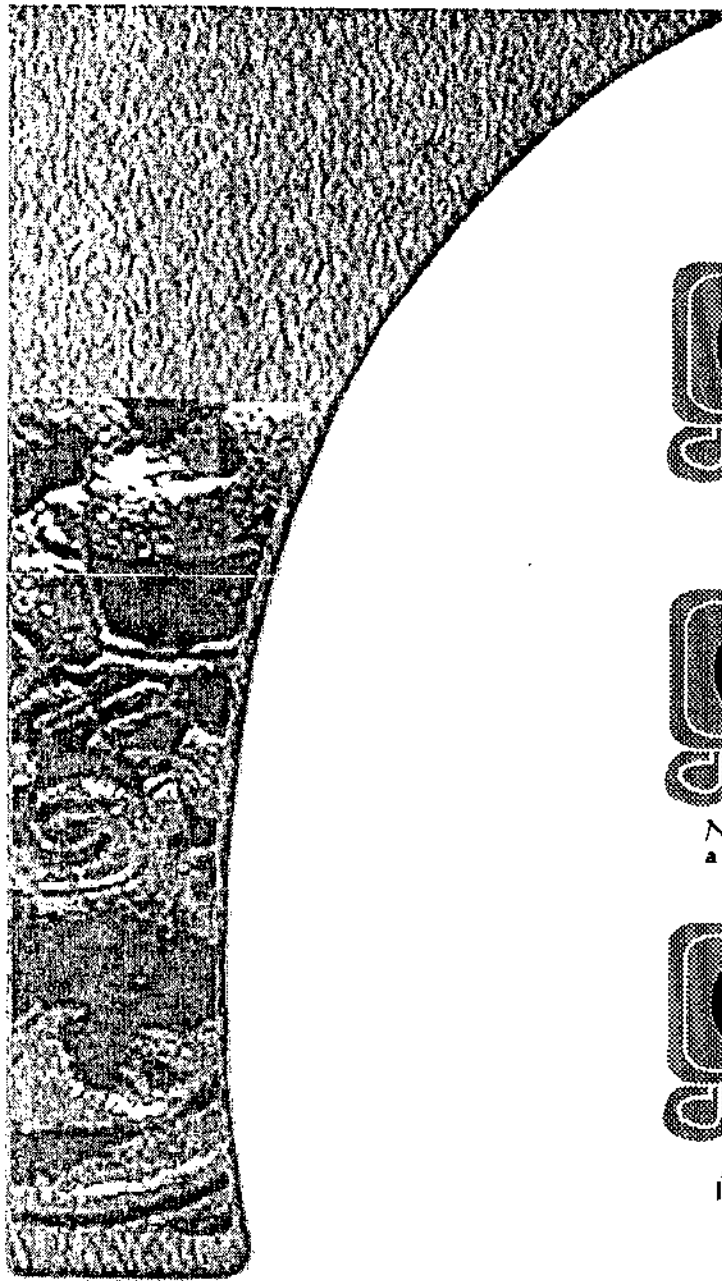
## Ficha Señalética

Señal	Prohibitivas
Ubicación	Distribuídas en todo el Parque
Tipo de Señal	Con pie
Pictograma	Prohibiciones
Colores Fondo	Verde Bambú
Pictograma	Flecha verde bambú dentro de un círculo blanco.
Técnica	Madera y pintura de aceite
Medidas	0.45 mts. x 0.45 mts.

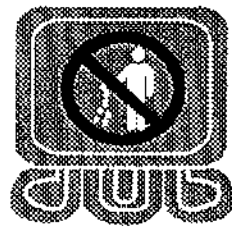


0.45 mts.

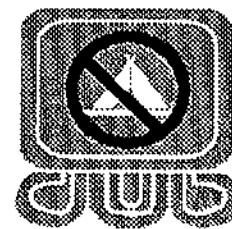
0.45 mts.



No fumar



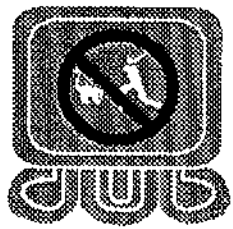
No tirar basura



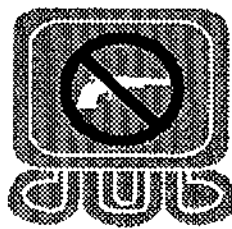
No acampar



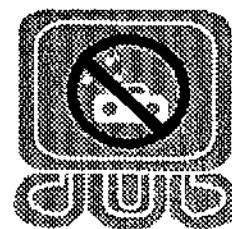
No nadar



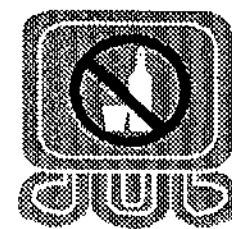
No maltratar  
a los animales



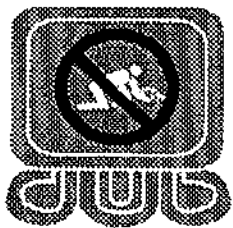
No armas



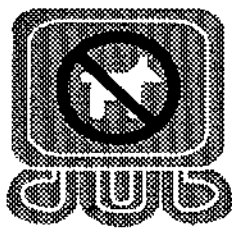
No música



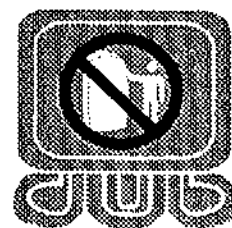
No bebidas  
alcohólicas



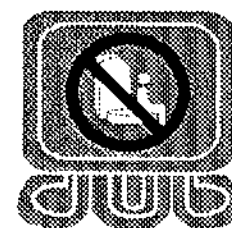
No cortar  
las plantas



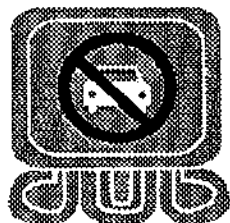
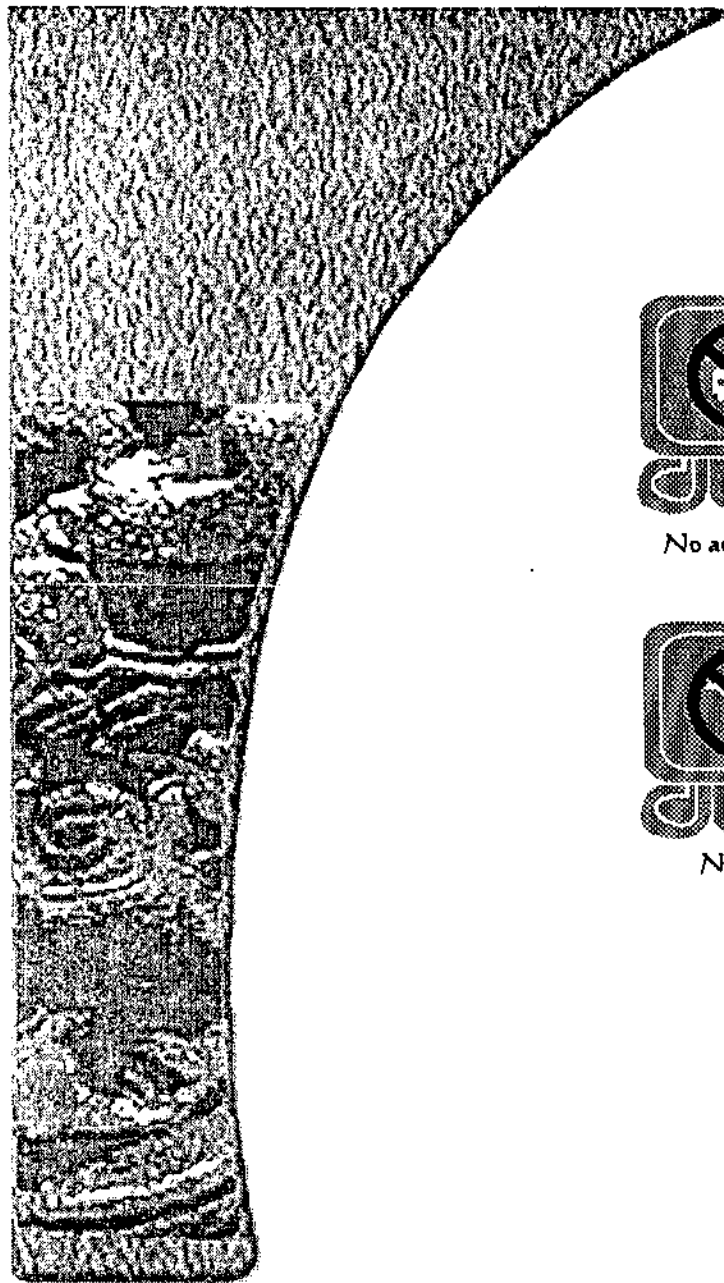
No mascotas



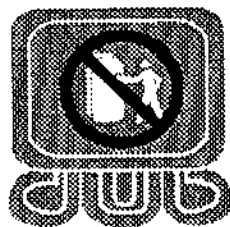
No tocar



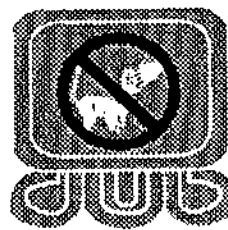
No sentarse



No automóviles



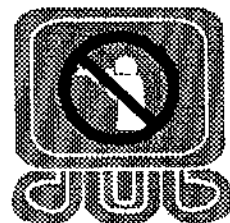
No pintar o rayar



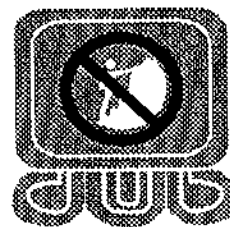
No dar de comer  
a los animales



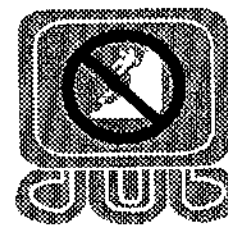
No fogatas



No cazar



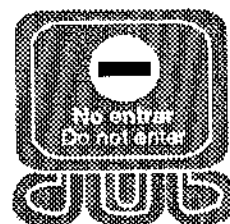
No escalar



Prohibido  
bajar

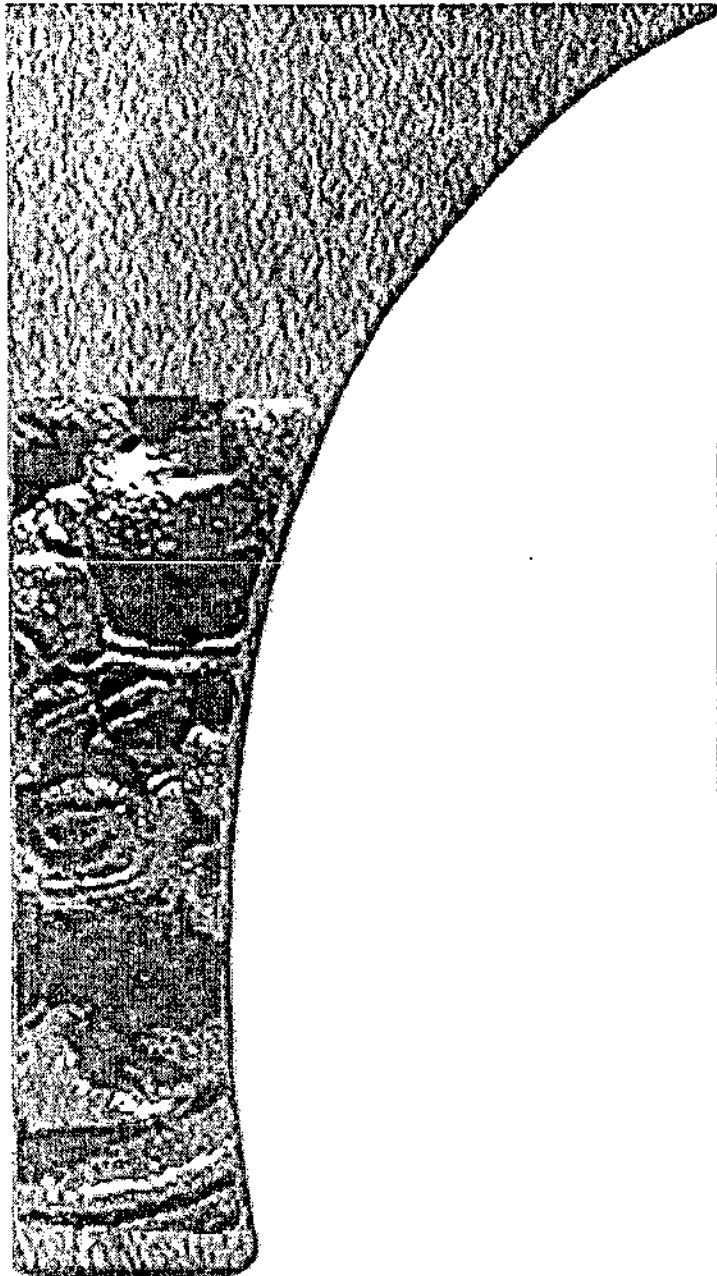


Prohibido  
el paso



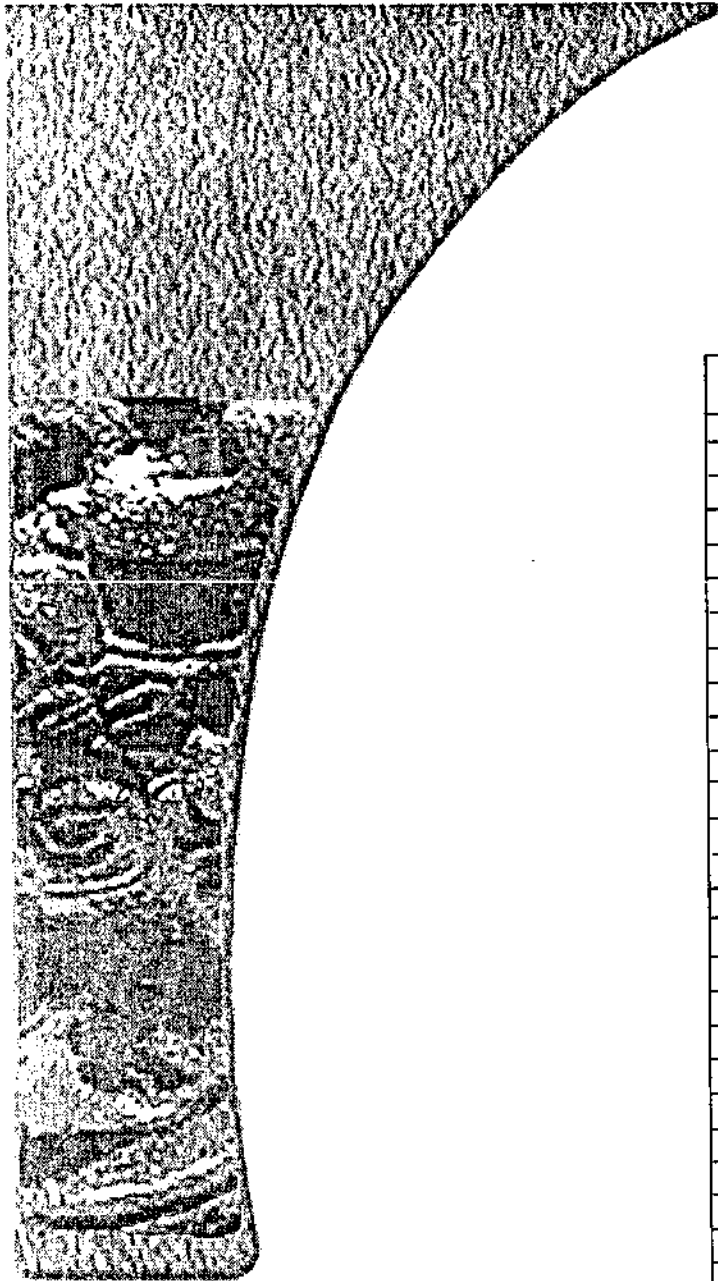
No entrar

## UBICACION DE SEÑALES PROHIBITIVAS POR CUADRANTE

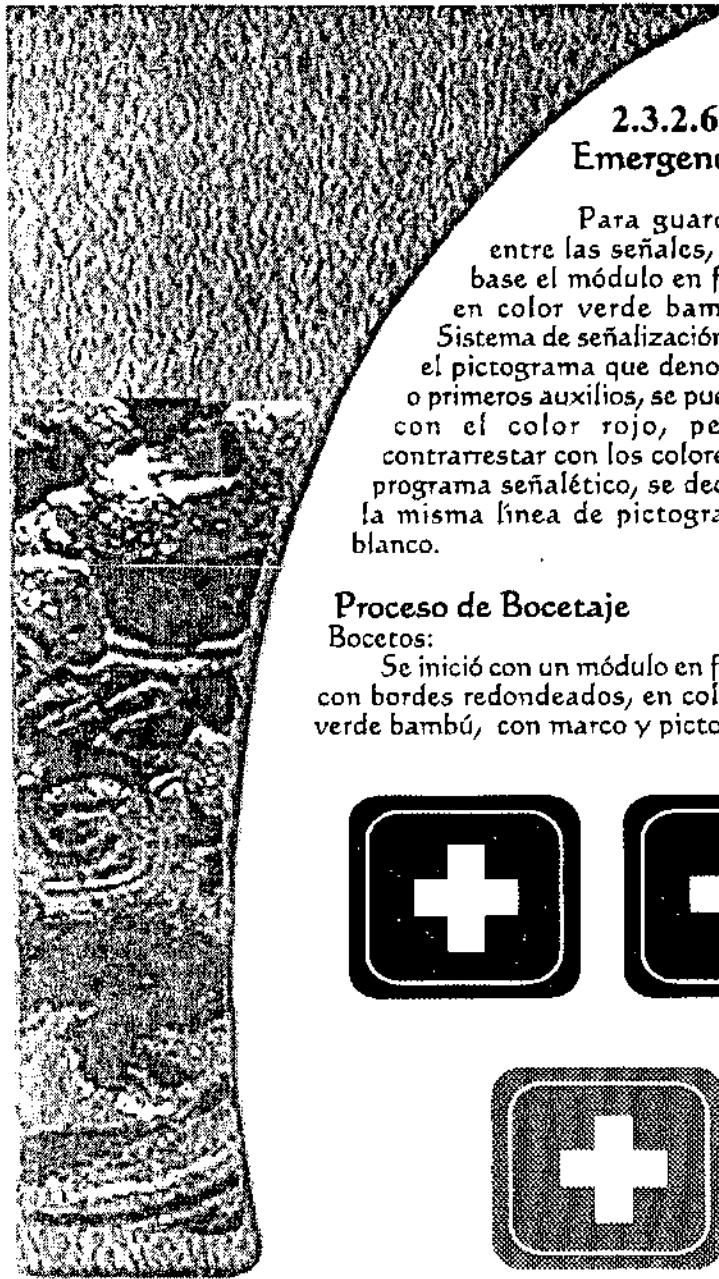


No.	Cuadrante	Nombre de la Señal
1	4G/2	No bocinar
2	4G/5	Prohibido tirar basura
1	4F/15	Prohibido fumar
4	4D/1	Prohibido el paso
5	4F/57	Prohibido bañarse
6	4F/10	No vehículos
		No armas
		No bebidas alcohólicas
		No mascotas
		No tirar basura
		No música
		No fumar
		No fogatas
		No extracción de plantas
		No cazar
		No acampar en área de ruinas
		No maltratar a los animales
		No tocar las ruinas
		No sentarse en las ruinas
		No rayar o pintar las ruinas
		No dar de comer a los animales
7	4E/2	No subir o escalar
8	4E/1	No tocar, no sentarse, no rayar
9	4E/4	No tocar, no sentarse, no rayar
10	5D/2	No subir o escalar
11	5D/5	No tocar, no sentarse, no rayar
12	5D/11	No pasar

## UBICACION DE SEÑALES PROHIBITIVAS POR CUADRANTE



No.	Cuadrante	Nombre de la Señal
13	5D/12	No subir o escalar
14	5D/14	No subir o escalar
15	5D/15	No dar de comer a los animales
16	5D/22	No subir o escalar
17	5D/54	No pasar
18	5D/49	No tocar, no sentarse, no rayar
19	5D/50	No subir o escalar
20	5E/5	No tocar, no sentarse, no rayar
21	5E/10	No tocar, no sentarse, no rayar
22	5E/16	No subir o escalar
23	5E/17	No tocar, no sentarse, no rayar
24	6F/2	No subir o escalar
25	6F/3	Prohibido el paso
26	6F/4	No subir o escalar
27	5C/1	No tocar, no sentarse, no rayar
28	5C/5	Prohibido el paso
29	5C/17	Prohibido dar de comer a los animales
30	5C/20	No empujar
31	5C/21	Prohibido el paso
32	5C/24	Prohibido el paso
33	5C/30	Prohibido el paso
34	4C/4	No dar de comer a los animales
35	4C/6	No maltratar a los animales
36	3D/5	No tocar, no sentarse, no rayar
37	3D/12	Prohibido el paso
38	5D/17	No tocar, no sentarse, no rayar



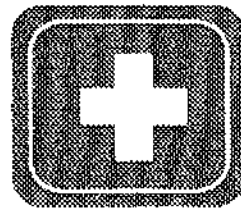
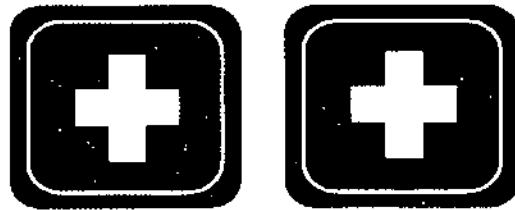
### 2.3.2.6 Señal de Emergencia

Para guardar la unidad entre las señales, se tomó como base el módulo en forma de glifo, en color verde bambú. Según el Sistema de señalización internacional, el pictograma que denota emergencia o primeros auxilios, se puede representar con el color rojo, pero, para no contrarrestar con los colores y diseño del programa señalético, se decidió seguir en la misma línea de pictogramas en color blanco.

#### Proceso de Bocetaje

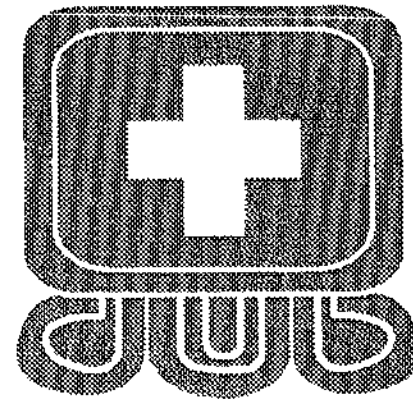
Bocetos:

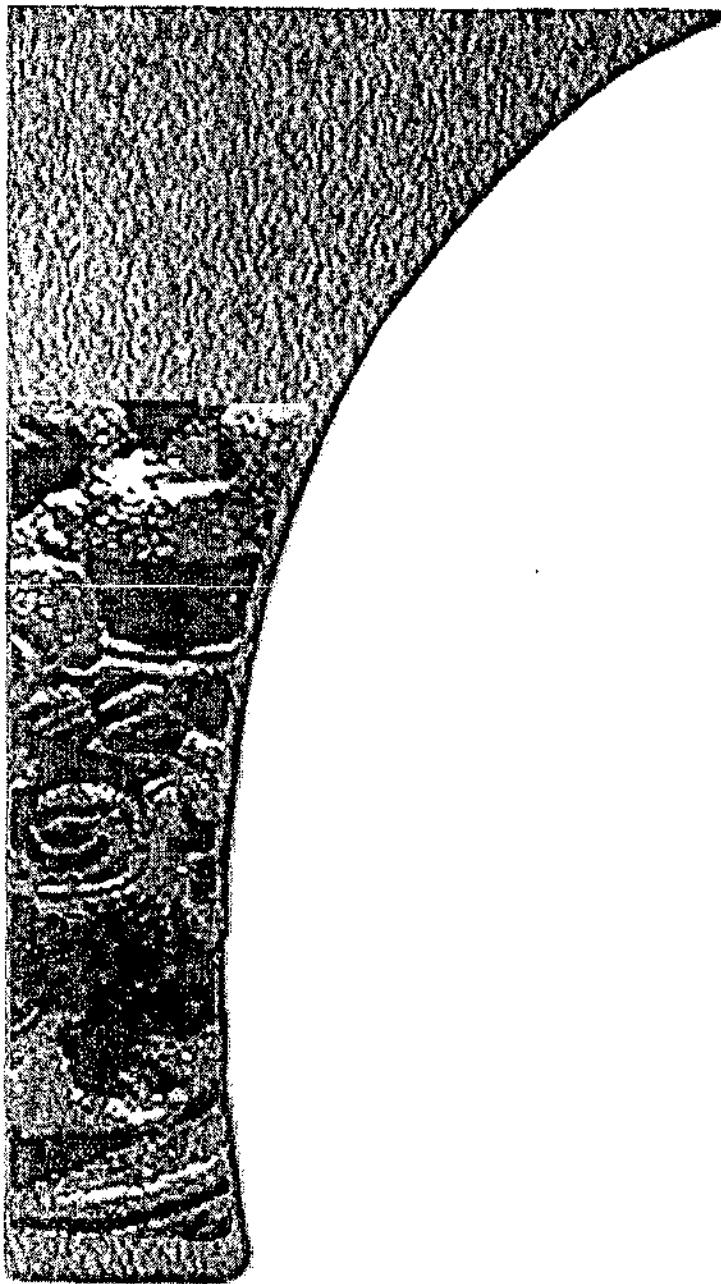
Se inició con un módulo en forma cuadrada con bordes redondeados, en color azul, café y verde bambú, con marco y pictograma blanco.



#### Boceto Final:

Luego se estableció que, para guardar las mismas dimensiones y especificaciones que el resto del programa señalético, el fondo debería cambiar a verde bambú, como parte de la imagen de marca que se desea dar al Parque.

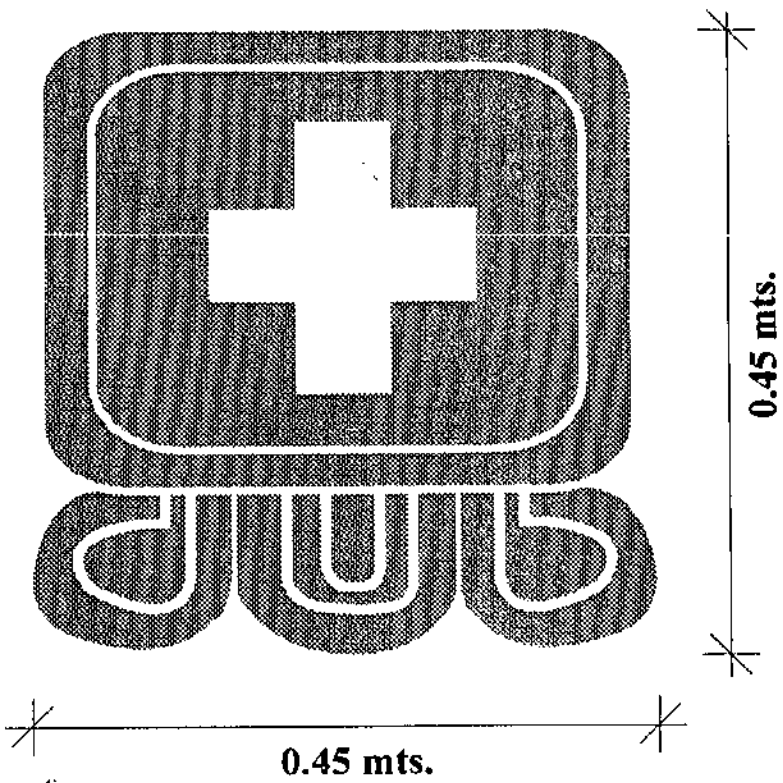
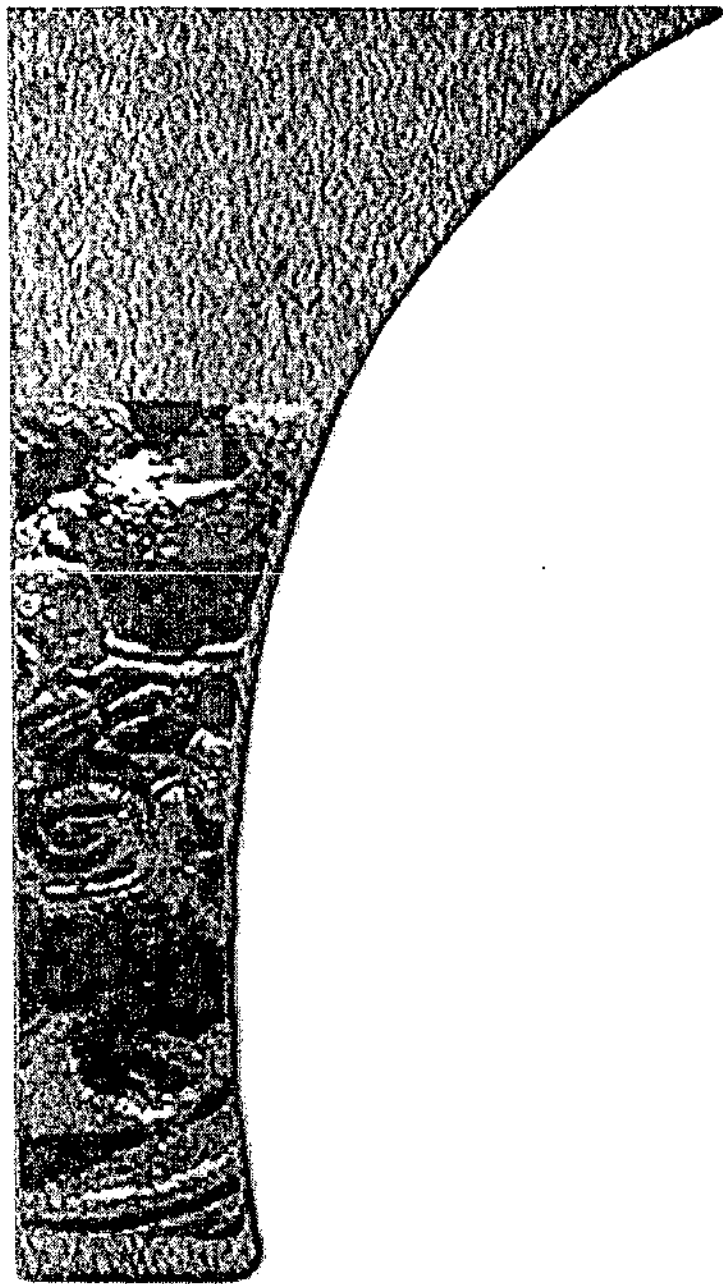


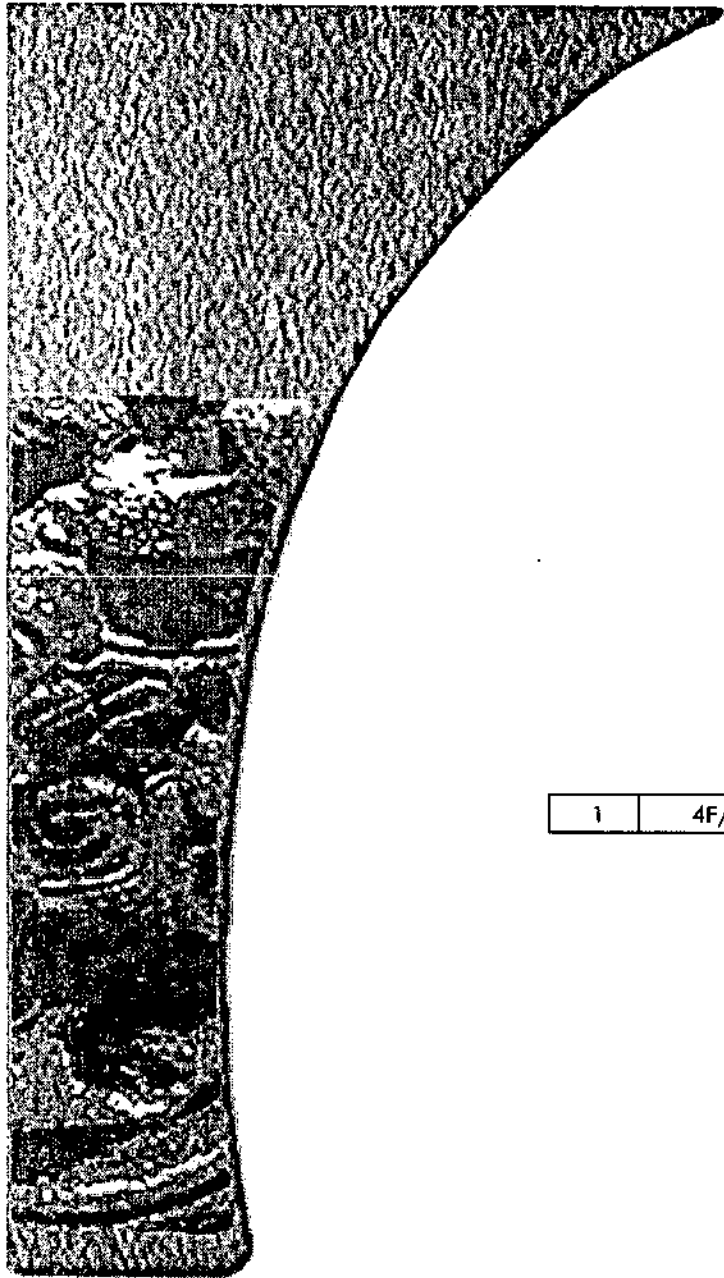


## Ficha Señalética

Señal	de emergencia
Ubicación	4F - 33
Tipo de Señal	Con pie
Pictograma	Cruz
Colores Fondo	Verde Bambú
Pictograma	Blanco
Técnica	Madera y pintura de aceite
Medidas	0.45 mts. x 0.45 mts.







UBICACION DE LA SEÑAL DE EMERGENCIA  
POR CUADRANTE

1	4F/33	Enfermería - I
---	-------	----------------

### 2.3.2.7 Señales de Precaución

Previene al visitante de los posibles peligros dentro del Parque. Se diseñaron tres módulos debido al contenido de cada precaución. El diseño varió en el uso de pictogramas, texto con pictograma y sólo texto. Para guardar la unidad se trabajó el módulo en verde bambú con marco, texto y pictograma blanco.

#### Proceso de Bocetaje Bocetos

- Primero, para prevenir al visitante sobre los cocodrilos y el peligro que representa acercarse demasiado a las aguadas, se diseñó un módulo con el pictograma de este animal, al que se le agregó texto en español e inglés para reforzar el concepto de prevención. Debido a que esta era una señal lingüística, se realizó un prototipo para ser validada con el grupo objetivo y comprobar su efectividad.

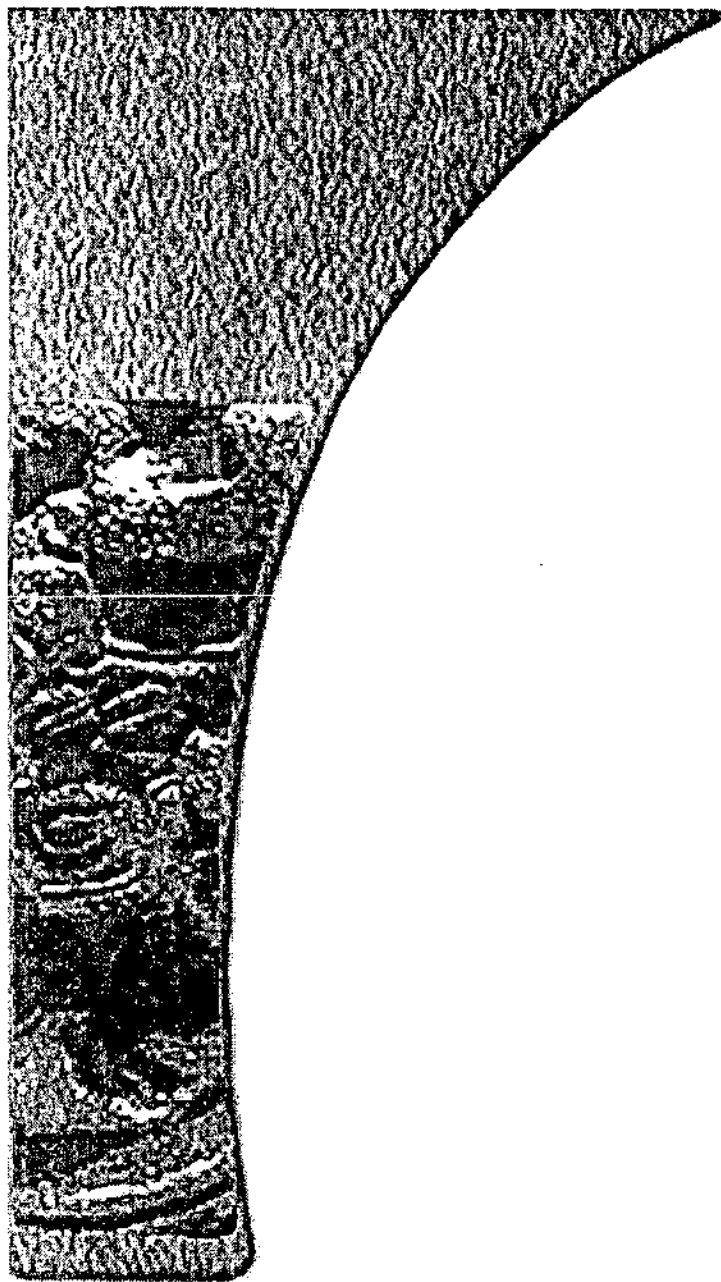


#### Boceto Final

Al igual que el resto de las señales se decidió utilizar el módulo en forma de glifo, en color verde bambú con marco y pictograma blanco.

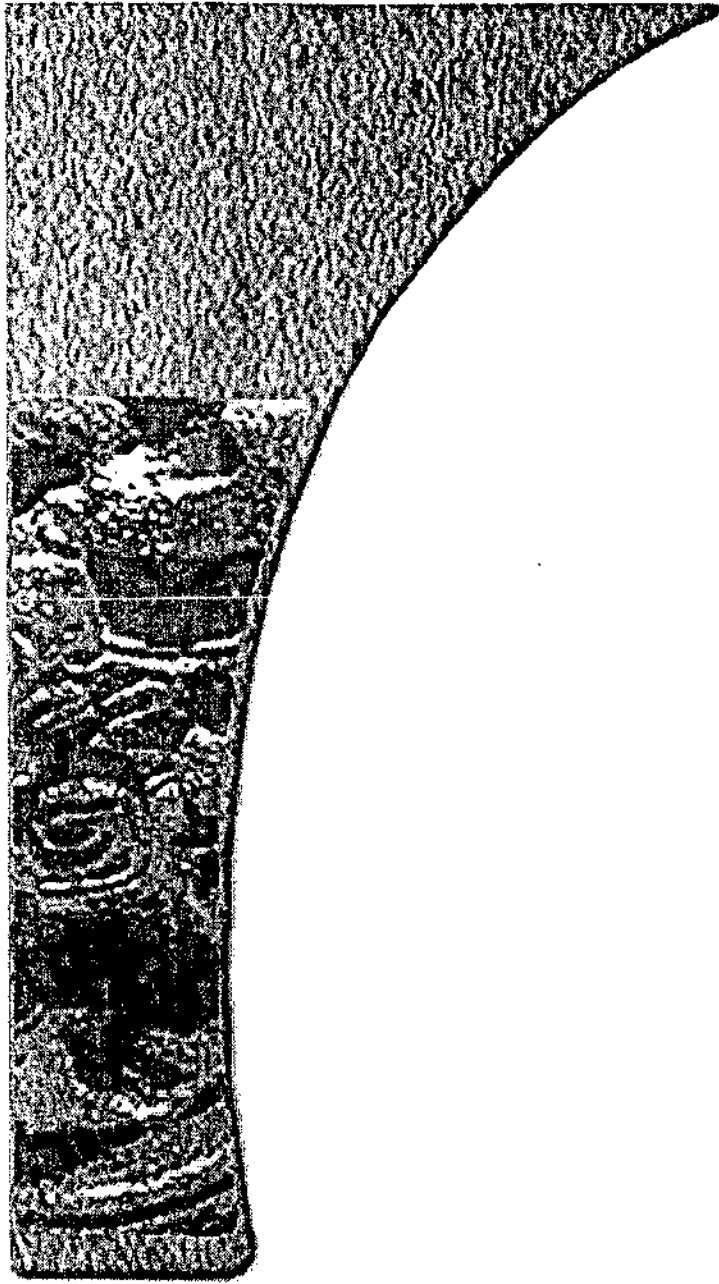
En el pictograma de peligro cocodrilo, se recurrió al enunciado textual, debido a que podía no ser lo suficientemente explícito, enunciándose además en español e inglés.





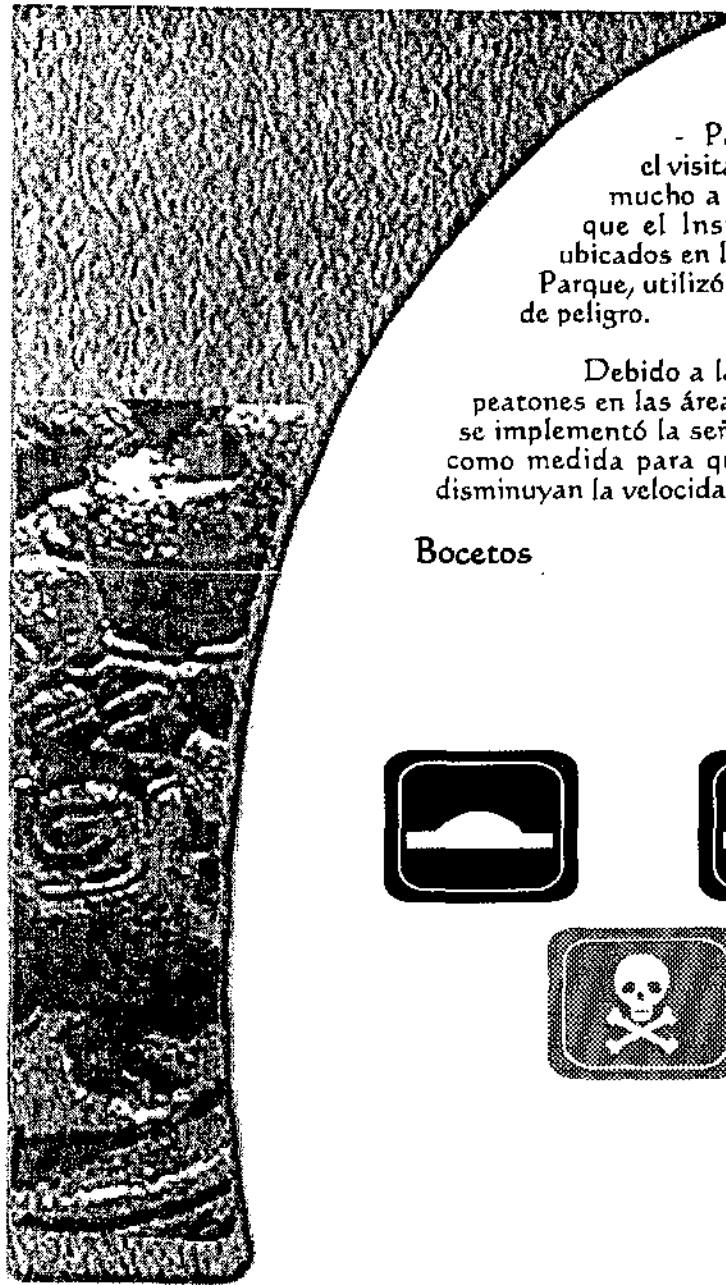
## Ficha Señalética

Señal	Peligro, cocodrilo
Ubicación	4F - 54, 55, 56 y 58
Tipo de Señal	Con pié
Pictograma	Cocodrilo
Colores Fondo	Verde Bambú
Pictograma	Blanco
Técnica	Madera y pintura de aceite
Medidas	0.45 mts. x 0.45 mts.



0.45 mts.

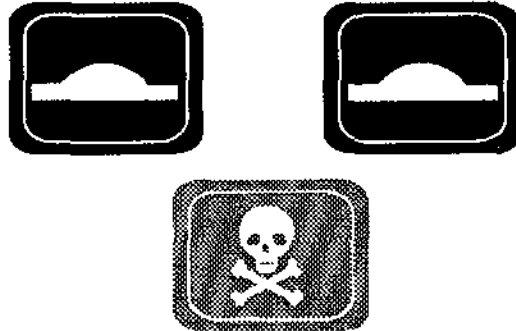
0.45 mts.



- Para evitar que el visitante se acerque mucho a los aparatos que el Insivumeh tiene ubicados en las afueras del Parque, utilizó el pictograma de peligro.

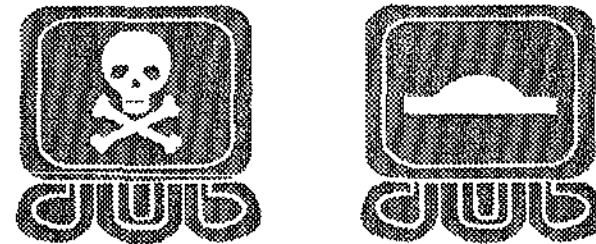
Debido a la afluencia de peatones en las áreas de parqueo, se implementó la señal de túmulo, como medida para que los pilotos disminuyan la velocidad.

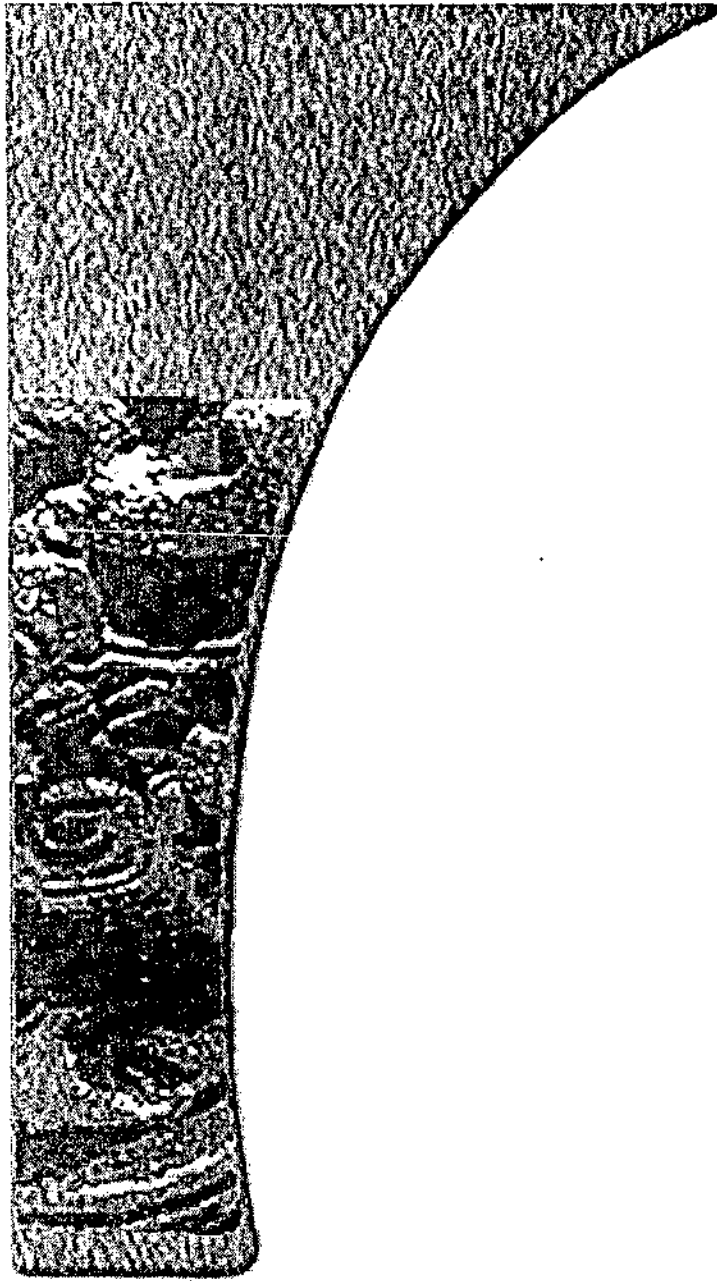
### Bocetos



### Boceto Final

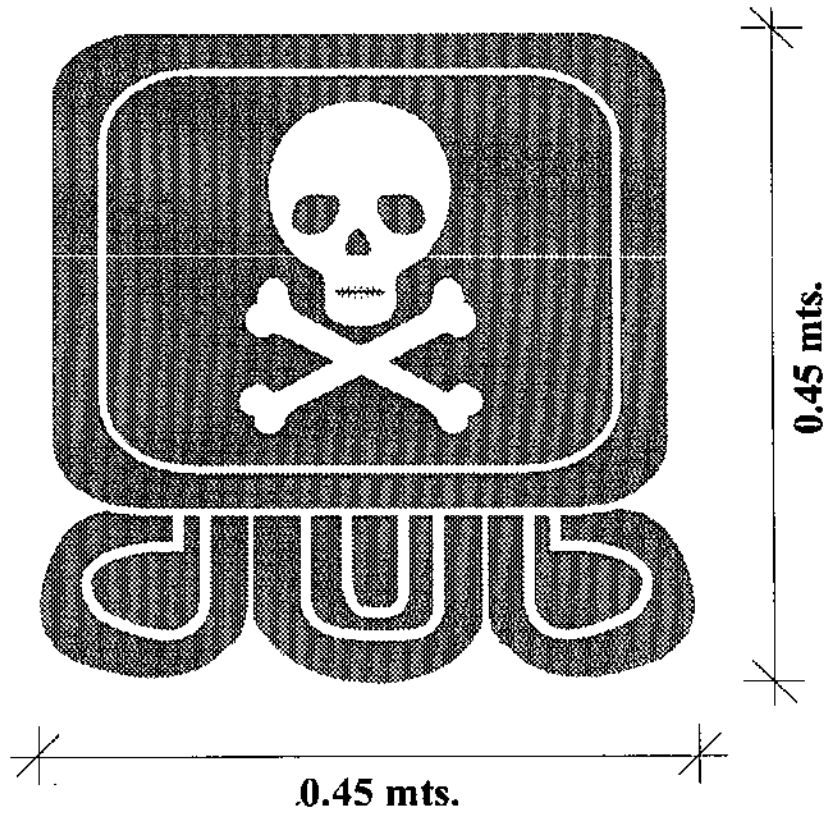
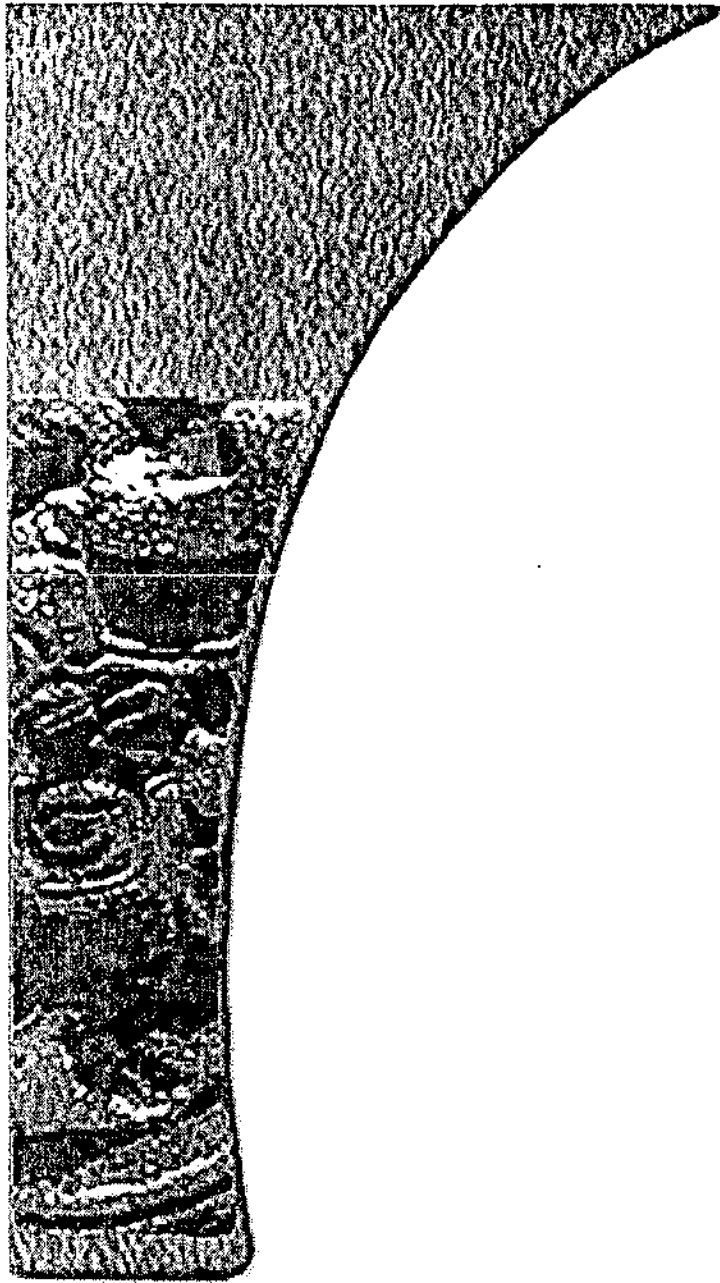
Se utilizó el módulo en forma de glifo, en color verde bambú con marco y pictograma blanco.



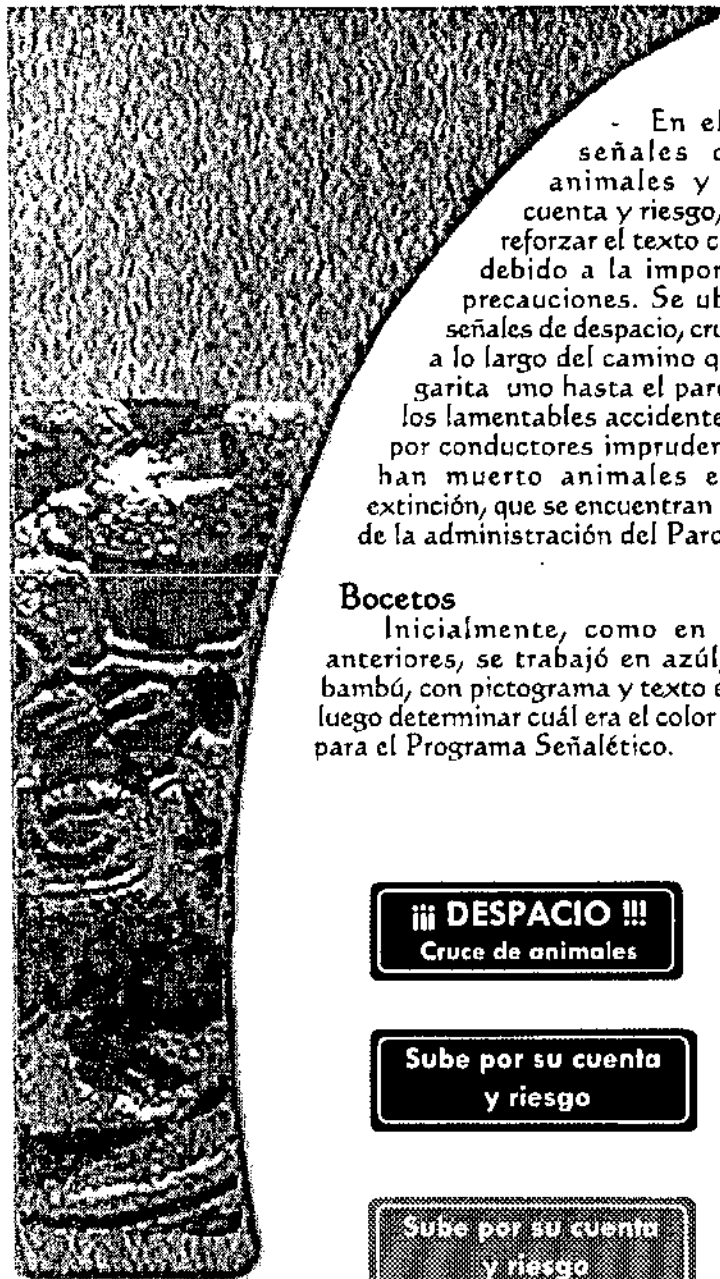


## Ficha Señalética

Señal	Peligro, y Túmulo
Ubicación	4G - 3, 4G - 20 y 4F - 3
Tipo de Señal	Con pie y Mural
Pictograma	Calavera de precaución y túmulo
Colores Fondo	Verde Bambú
Pictograma	Blanco
Técnica	Madera y pintura de aceite
Medidas	0.45 mts. x 0.45 mts.







- En el caso de las señales de cruce de animales y sube por su cuenta y riesgo, se necesitaba reforzar el texto con ideogramas debido a la importancia de las precauciones. Se ubicaron varias señales de despacio, cruce de animales a lo largo del camino que va desde la garita uno hasta el parqueo, debido a los lamentables accidentes ocasionados por conductores imprudentes, en donde han muerto animales en peligro de extinción, que se encuentran bajo el cuidado de la administración del Parque.

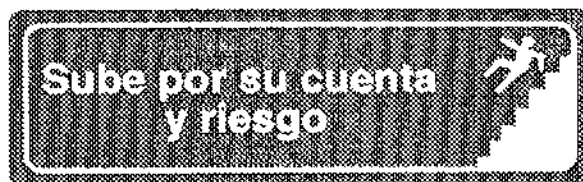
#### Bocetos

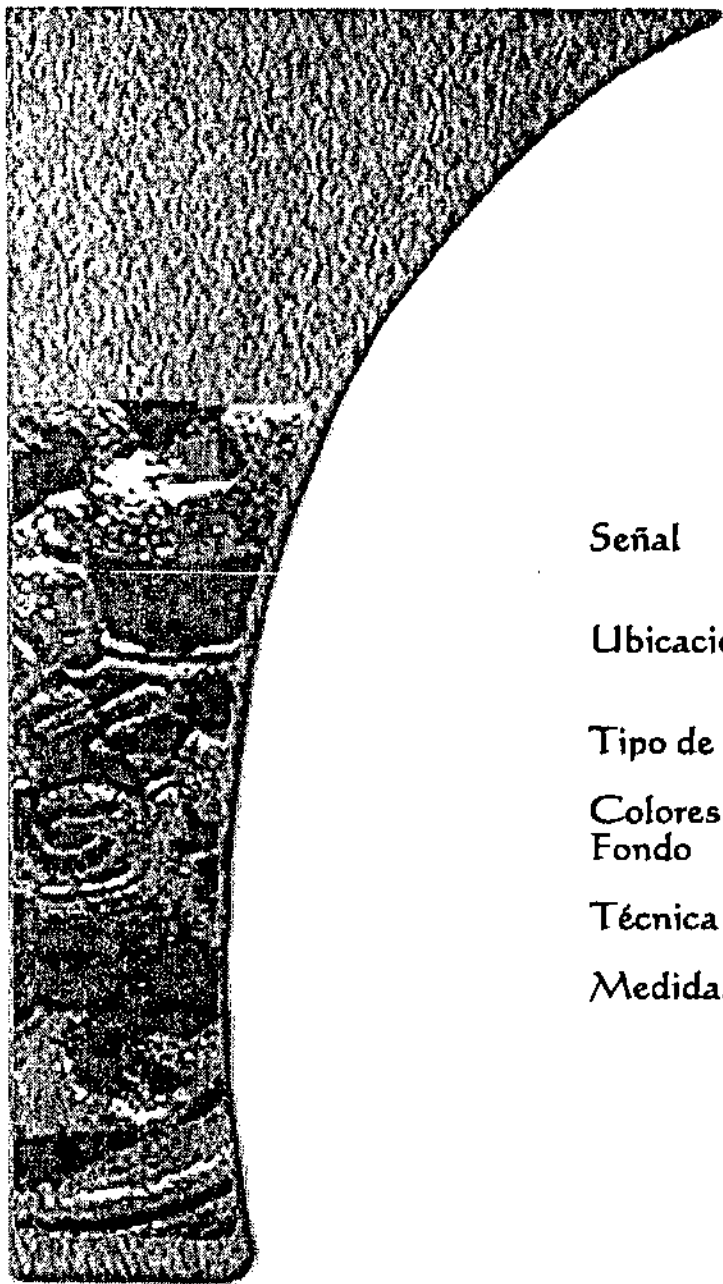
Inicialmente, como en los procesos anteriores, se trabajó en azul, café y verde bambú, con pictograma y texto en blanco, para luego determinar cuál era el color más apropiado para el Programa Señalético.



#### Boceto Final

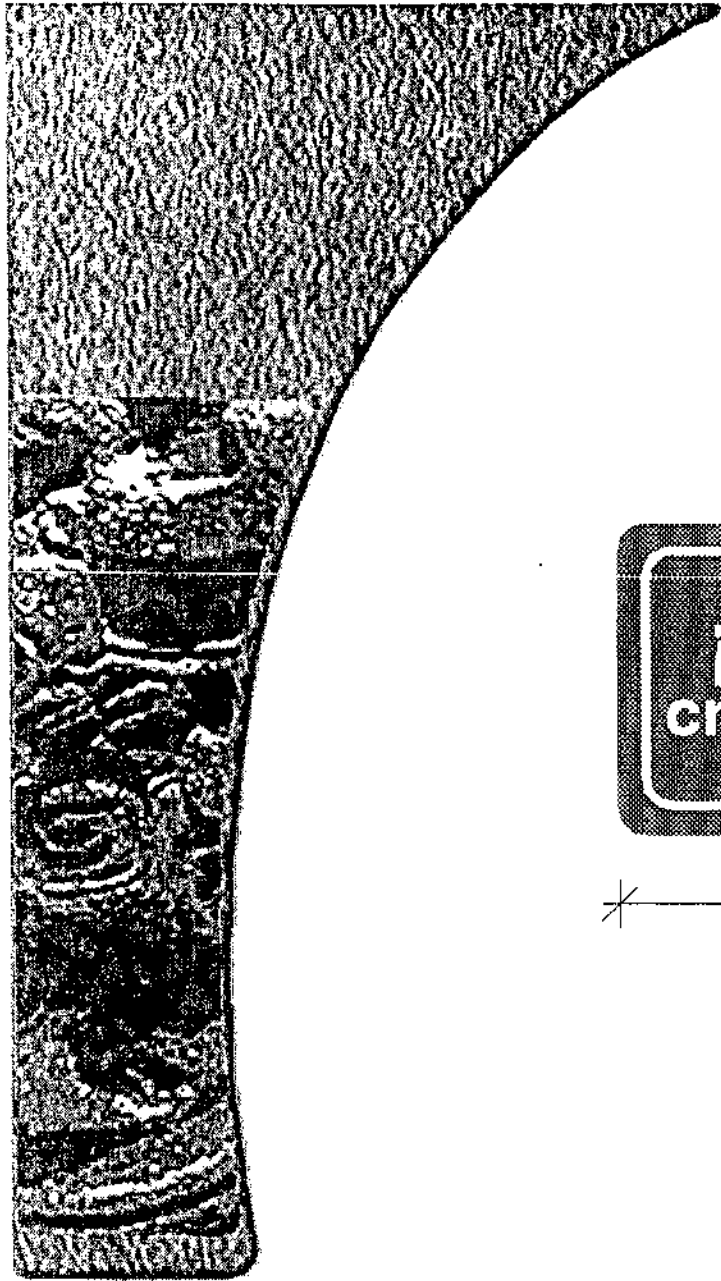
Una vez determinado el color a utilizar, se procedió a realizar estas señales, incluyéndoles el ideograma diseñado para reforzar el concepto, guardando estrecha unidad con el resto.





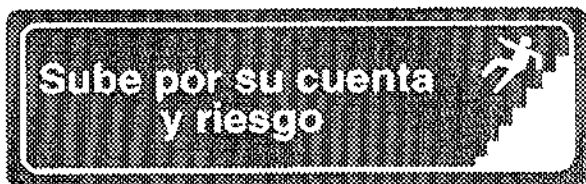
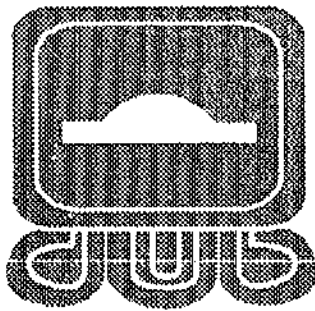
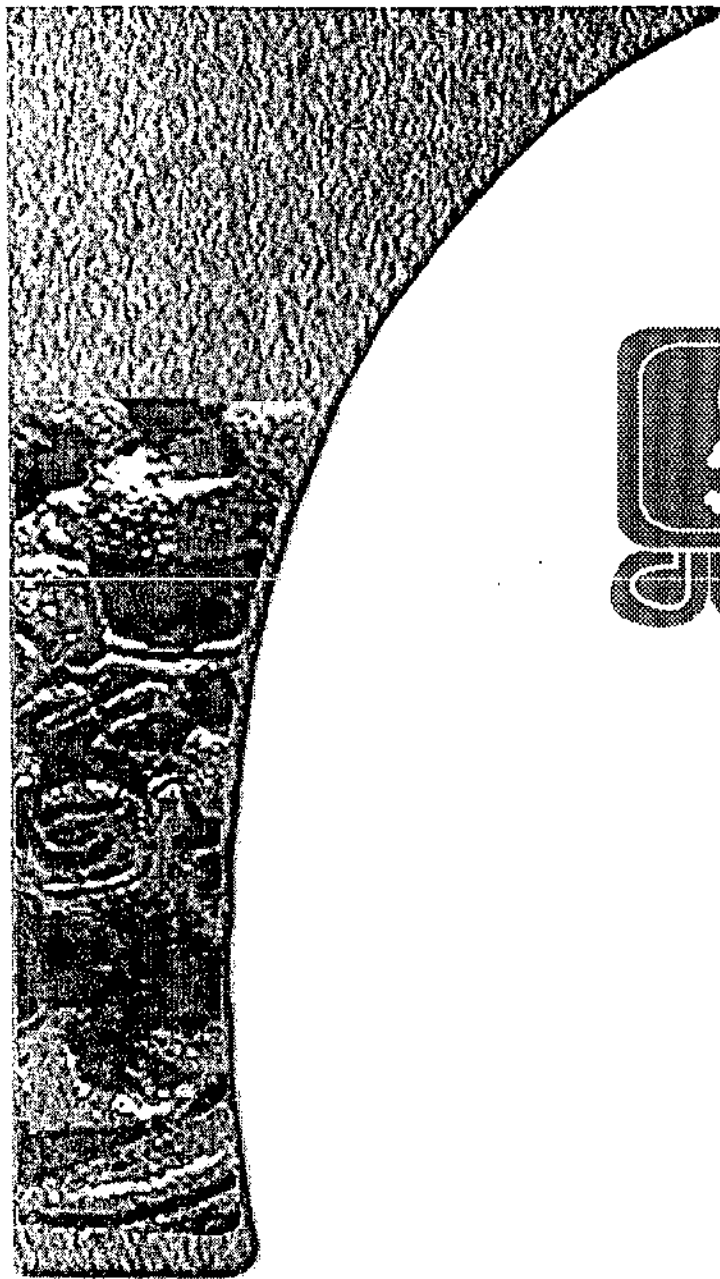
## Ficha Señalética

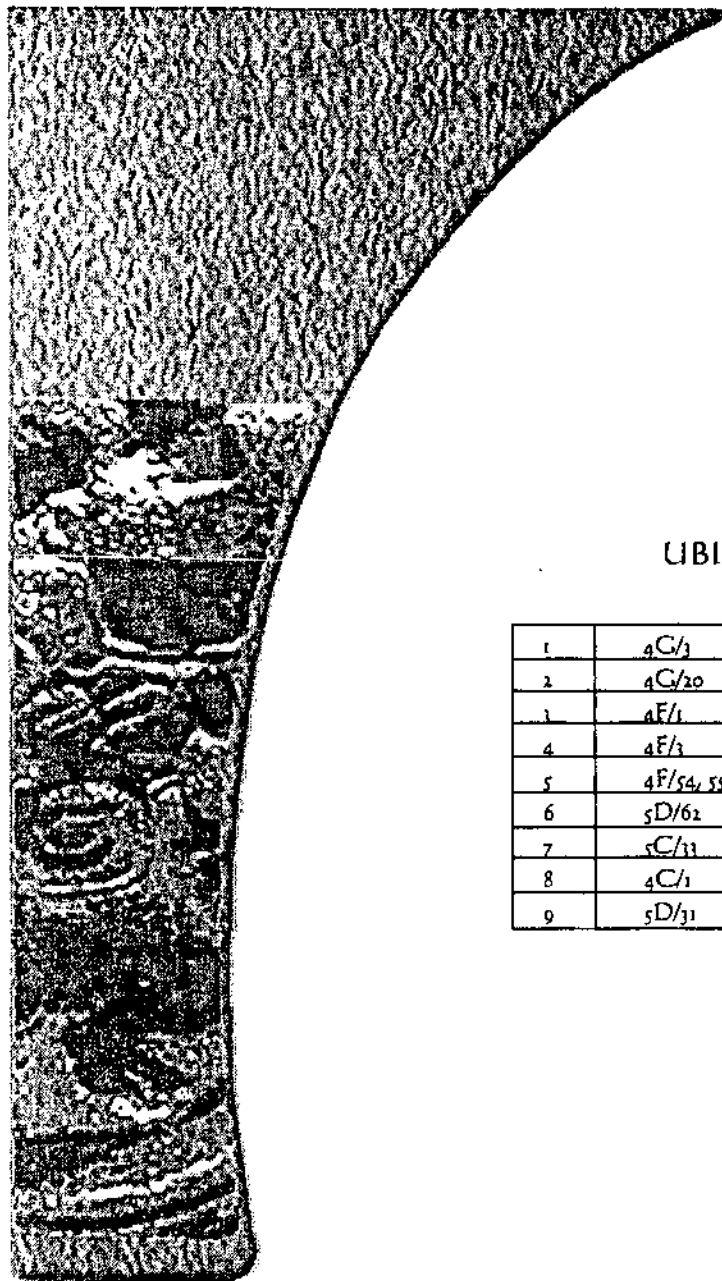
Señal	Sube por su cuenta y riesgo y Despacio, cruce de animales
Ubicación	4F - 1, 5D - 62, 5C - 33, 4C - 1 y 5D - 31
Tipo de Señal	Con pie
Colores Fondo	Verde Bambú
Técnica	Madera y pintura de aceite
Medidas	0.50 mts. x 0.30 mts.



0.50 mts.

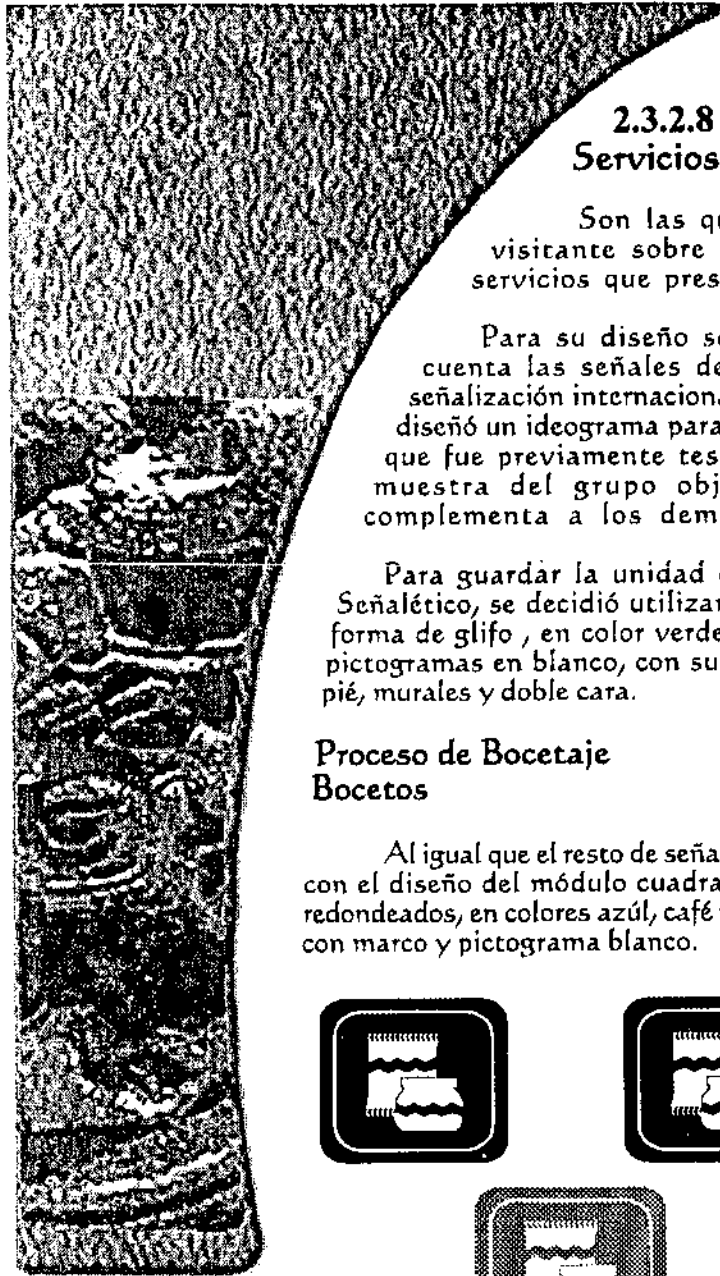
0.30 mts.





UBICACION DE SEÑALES DE PRECALIFICACION  
POR CUADRANTE

1	4C/3	Túmulo - i
2	4C/20	Peligro, no tocar (insivumeht)
3	4E/1	Despacio, cruce de animales
4	4E/3	Túmulo
5	4F/54, 55, 56 y 58	Peligro Cocodrilo - i
6	5D/62	Sube por su cuenta y riesgo (templo V)
7	5C/33	Sube por su cuenta y riesgo (mundo perdido)
8	4C/1	Sube por su cuenta y riesgo (templo IV)
9	5D/31	Sube por su cuenta y riesgo (acrópolis del norte)



### 2.3.2.8 Señales de Servicios Públicos

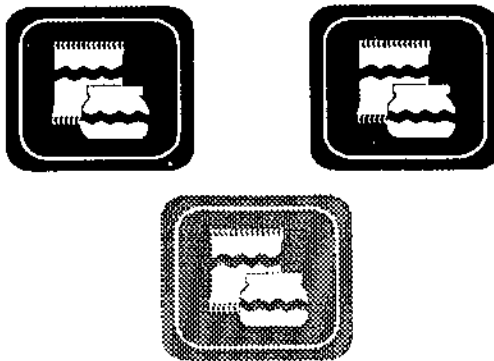
Son las que indican al visitante sobre los distintos servicios que presta el Parque.

Para su diseño se tomaron en cuenta las señales del sistema de señalización internacional y además se diseñó un ideograma para artesanías, el que fue previamente testado con una muestra del grupo objetivo y que complementa a los demás servicios.

Para guardar la unidad del Programa Señalético, se decidió utilizar el módulo en forma de glifo, en color verde bambú y con pictogramas en blanco, con sus variantes de pie, murales y doble cara.

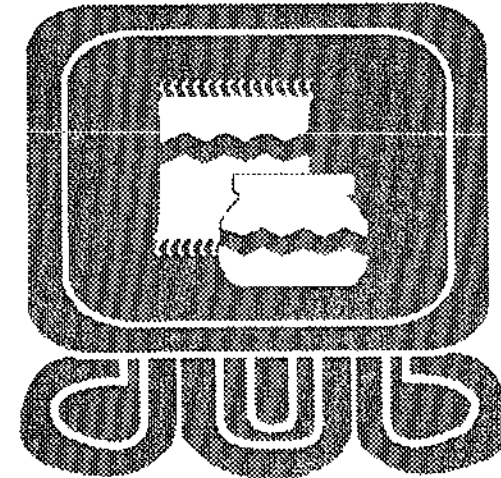
#### Proceso de Bocetaje Bocetos

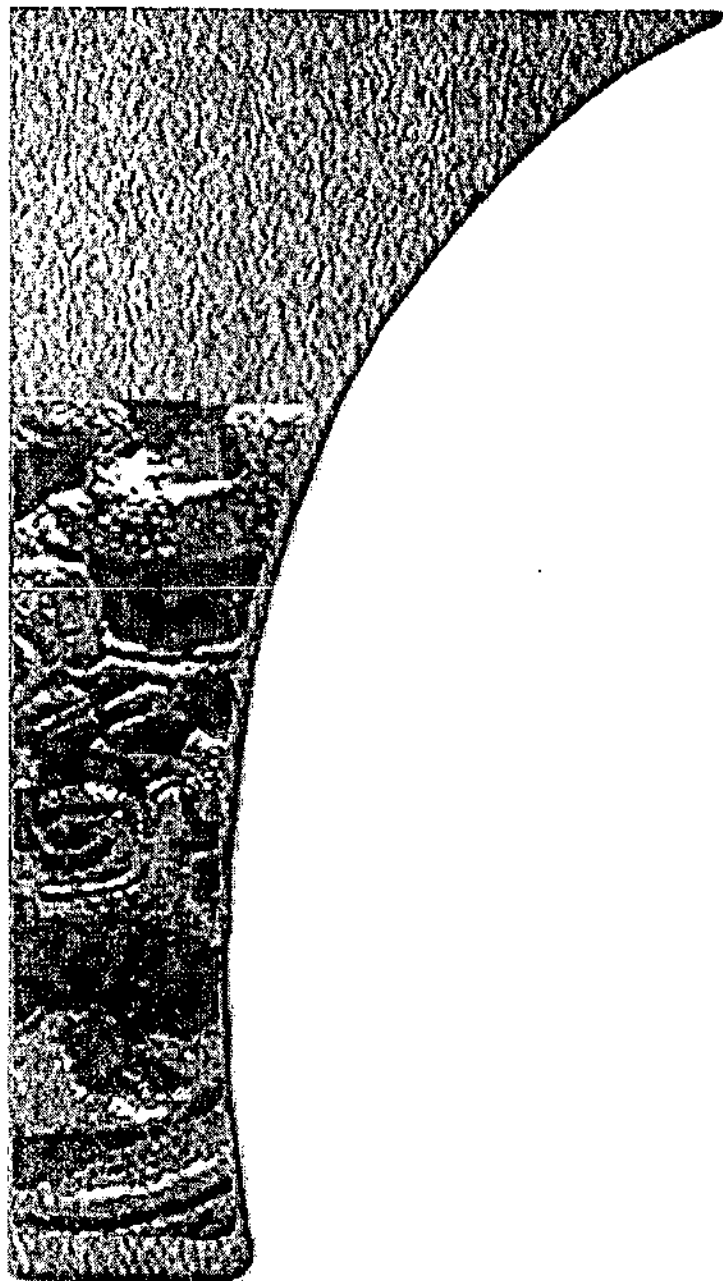
Al igual que el resto de señales, se comenzó con el diseño del módulo cuadrado con bordes redondeados, en colores azul, café y verde bambú, con marco y pictograma blanco.



#### Boceto Final:

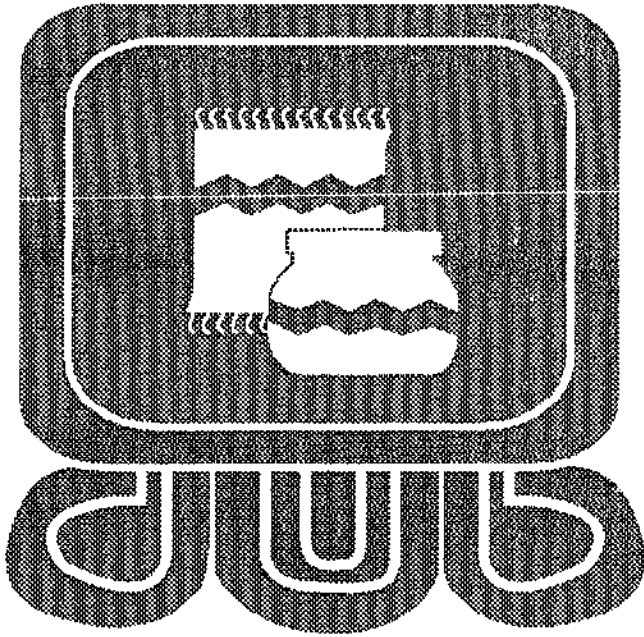
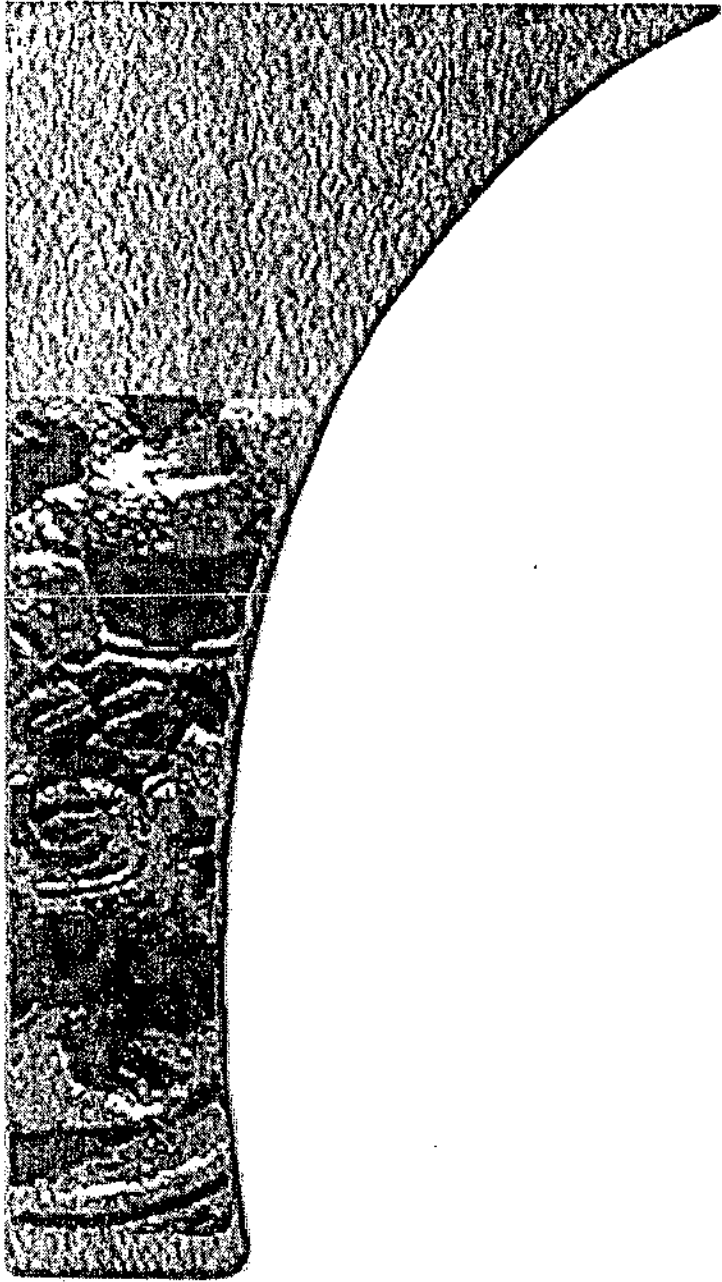
Se cambió el color del módulo a verde bambú, para guardar la unidad en todo el lugar, caso contrario causaría confusión en el visitante y no sería conveniente para la imagen que se desea promover.





## Ficha Señalética

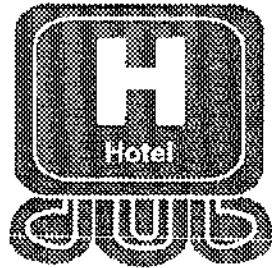
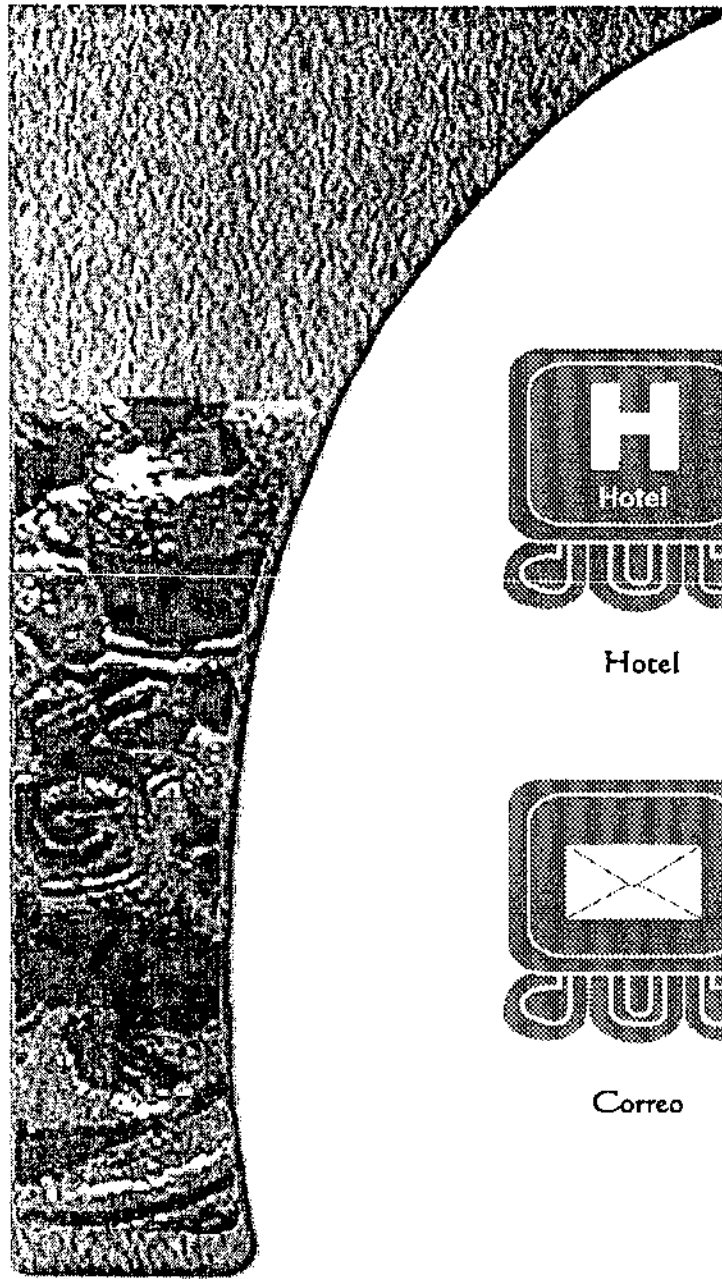
Señal	Servicios Públicos
Ubicación	Distribuidas dentro del Parque
Tipo de Señal	Con pie, mural y doble cara
Pictograma	Servicios Públicos
Colores Fondo	Verde Bambú
Pictograma	Blanco
Técnica	Madera y pintura de aceite
Medidas	0.45 mts. x 0.45 mts.



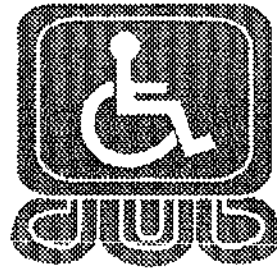
0.45 mts.

0.45 mts.

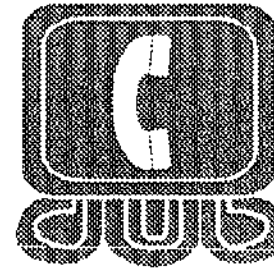




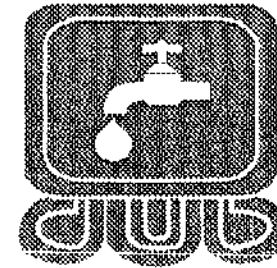
Hotel



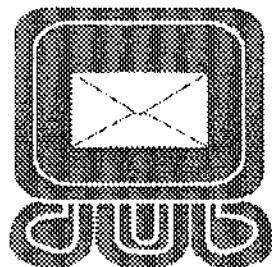
Minusválidos



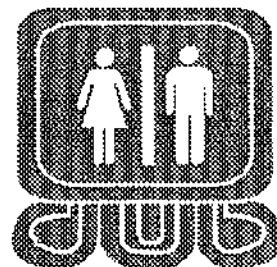
Teléfono



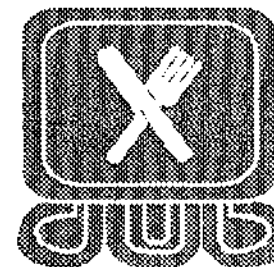
Agua



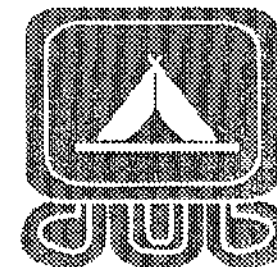
Correo



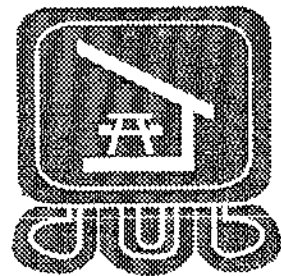
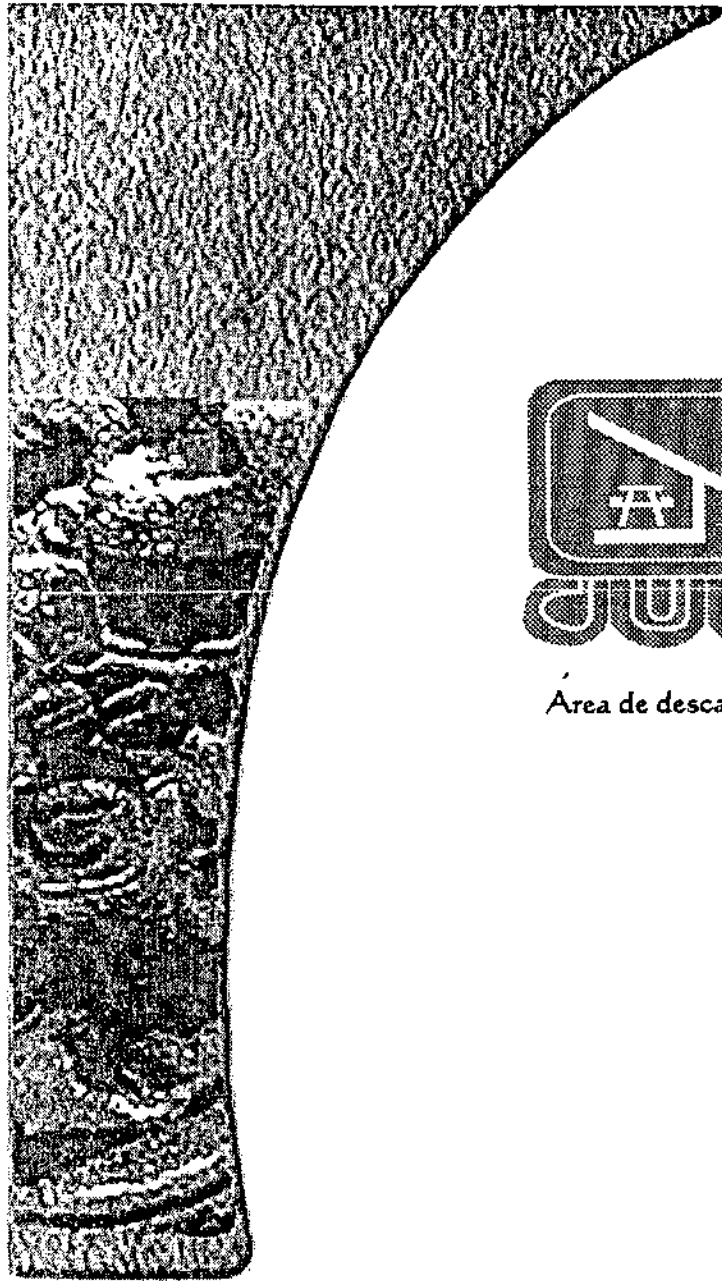
Sanitarios



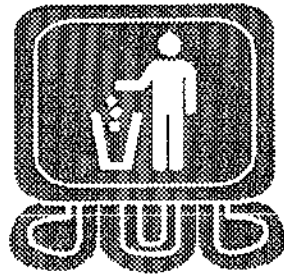
Comedores



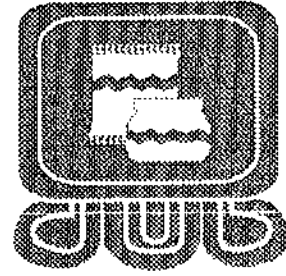
Área de acampar



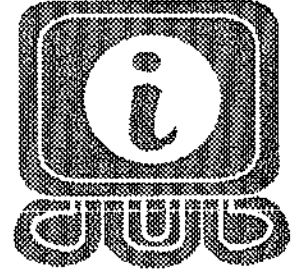
Área de descanso



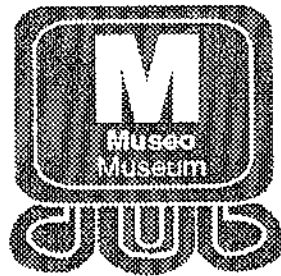
Basureros



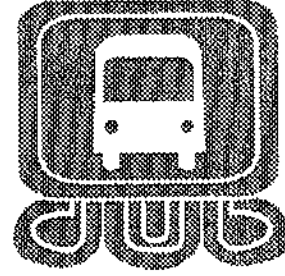
Artesanías



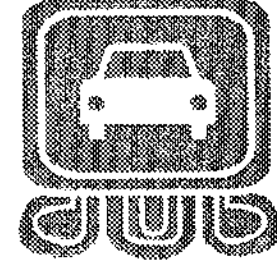
Información



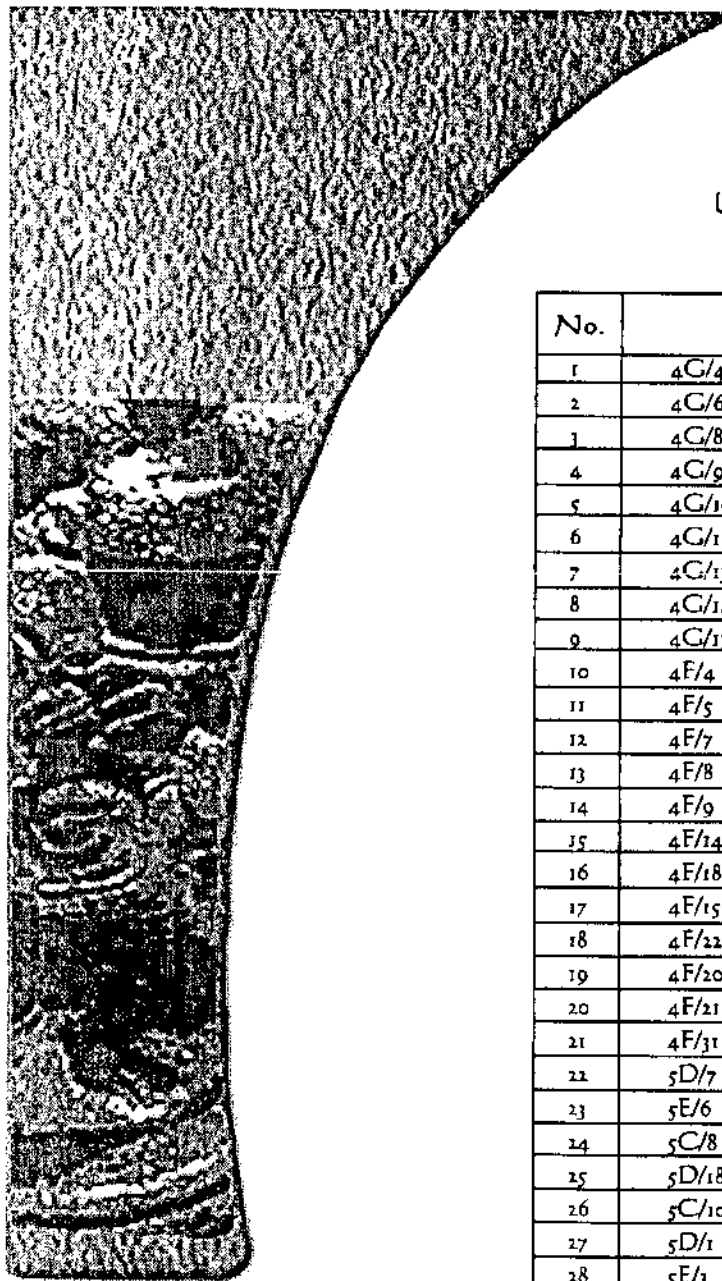
Museo



Servicio de buses



Área de parqueo

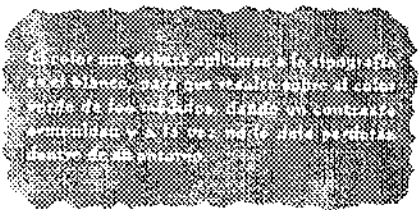


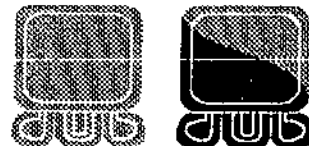
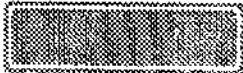
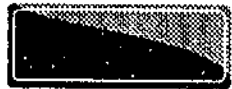






## UBICACION DE SEÑALES DE SERVICIOS PÚBLICOS POR CUADRANTE

No.	Cuadrante	Nombre de la Señal
1	4C/4	Restaurante
2	4C/6	Restaurante
3	4C/8	Restaurante
4	4C/9	Area de Camping
5	4C/10	Parqueo
6	4C/11	Parqueo Buses
7	4C/13	Hotel
8	4C/14	Hotel
9	4C/17	Artesanías
10	4F/4	Parqueo
11	4F/5	Rampa minusválidos
12	4F/7	Correo (doble cara de pie)
13	4F/8	Teléfono (doble cara de pie)
14	4F/9	Centro de Visitantes (colgante - I)
15	4F/14	Correo (mural)
16	4F/18	Baños (mural)
17	4F/15	Teléfono (mural)
18	4F/22	Restaurante (mural)
19	4F/20	Artesanías (de pie)
20	4F/21	Restaurantes
21	4F/31	Hotel
22	5D/7	Casa de Descanso / Sanitarios / Agua
23	5E/6	Casa de Descanso / Sanitarios / Agua
24	5C/8	Casa de Descanso / Sanitarios / Agua
25	5D/18	Casa de Descanso / Sanitarios / Agua
26	5C/10	Casa de Descanso / Sanitarios / Agua
27	5D/1	Sanitarios
28	5E/3	Sanitarios



# Esquema Semiótico de los Símbolos Señaléticos

Lingüísticos	Icónicos	Cromáticos
<p><b>Tipografía Utilizada</b></p> <p><b>Amereto Extended</b> Esta tipografía es la apropiada para el lugar en el que se trabajó, pues su estilo es campestre y se asocia con la naturaleza sin dejar a un lado su formalidad, además, al carecer de remates pronunciados la hace más legible a la distancia. El tamaño a utilizar para los titulares de las señales pre-informativas e informativas, no deberá variar entre los 300 a 350 pts. El color a utilizar será blanco con un delineado en verde bambú.</p> <p><b>Helvetica Bold</b> Esta tipografía es una de las más apropiadas para la señalética, ya que, al no tener remates la hace más legible a la distancia. Se utilizaron altas y bajas, ya que está comprobado que se agrupan mejor, facilitando una percepción más inmediata, además los nombres de los lugares así como los nombres propios se leen mejor de este modo. Esta tipografía es una de las más usadas en señalética, pues posee un equilibrio de las relaciones entre el grosor del trazo, el diseño limpio y proporcionado y la abertura del "ojo" tipográfico. Deberá utilizarse el estilo bold para resaltar el español y light para el inglés. Para las señales direccionales, e identificativas su tamaño no deberá variar más allá de los 210 pts. Para el cuerpo de las señales informativas, su tamaño no variará de los 50 a 70 pts. dependiendo de la información que contengan.</p> 	 <p>Los pictogramas se deben utilizar en negativo, es decir, blancos sobre el fondo verde.</p>  <p>La flecha direccional, se deberá utilizar en positivo integrada dentro un círculo cortado, dando el efecto de figura - fondo.</p>  <p>El módulo en forma de glifo, representivo de los días del calendario maya, se presenta en dos modalidades: A un color (verde bambú) para las señales prohibitivas, de emergencia, servicios públicos y precaución, y con la armonía de los dos tonos de verde (verde bambú y verde oscuro), las señales informativas. El tamaño de ambos es de 0.45 mts. x 0.45 mts.</p>   <p>El módulo rectangular, para las señales direccionales, identificativas y de precaución, deberá representarse en color verde bambú, con marco, tipografía y pictograma en blanco, y su tamaño será de 0.50 mts. x 0.20 mts. El módulo rectangular para las señales pre-informativas e informativas deberá elaborarse con la armonía de los dos tonos de verde utilizados en el programa, con texto y marco blanco y su tamaño variará dependiendo de la información que contenga el cual no puede medir más de 0.70 mts. x 0.50 mts.</p>  <p>El mapa no puede reemplazarse por otro, debido a que esta reconstrucción es la única autorizada por el IDAEH. Deberá presentarse a finca y su color variará dependiendo el color de fondo en donde vaya a utilizarse.</p>  <p>El logotipo diseñado para identificar el proyecto, puede presentarse en dos modalidades: en positivo (color verde), o en negativo (sobre fondo verde).</p>	 <p>El color de la pintura a utilizar para la reproducción de los módulos, es el SW 1714.</p>  <p>El color de la pintura a utilizar para la reproducción de los módulos de las señales pre-informativas e informativas, es el SW 1728.</p> <p>Para los dos tonos de verde a utilizar, se tomó en cuenta la psicología del color, que dice que dos colores pueden tener el mismo tinte, pero distintos valores de claridad o luminosidad, dependiendo del grado de claridad u oscuridad reflejada. En base a su significado, el color verde representa a la naturaleza, es refrescante, cómodo para la vista, equilibrante y relajante, facultad que logra por estar en posición fronteriza entre las regiones cálidas y frías del círculo cromático. Mezclado con amarillo provoca alegría, levanta el ánimo y fija la atención.</p>

Señal Direccional:  
Templo V (5D 27)

Antes



Después

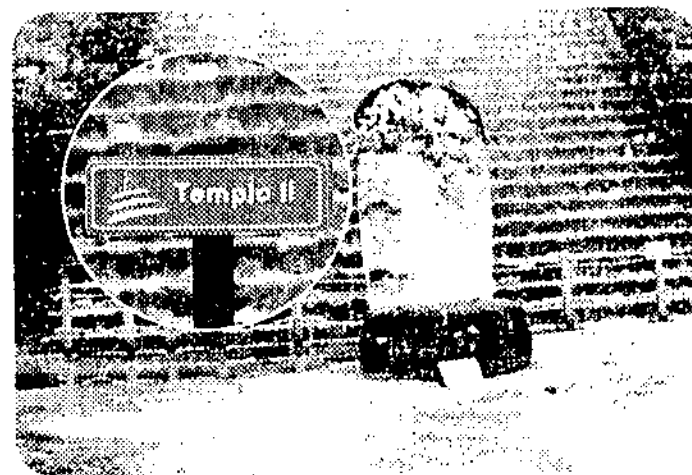


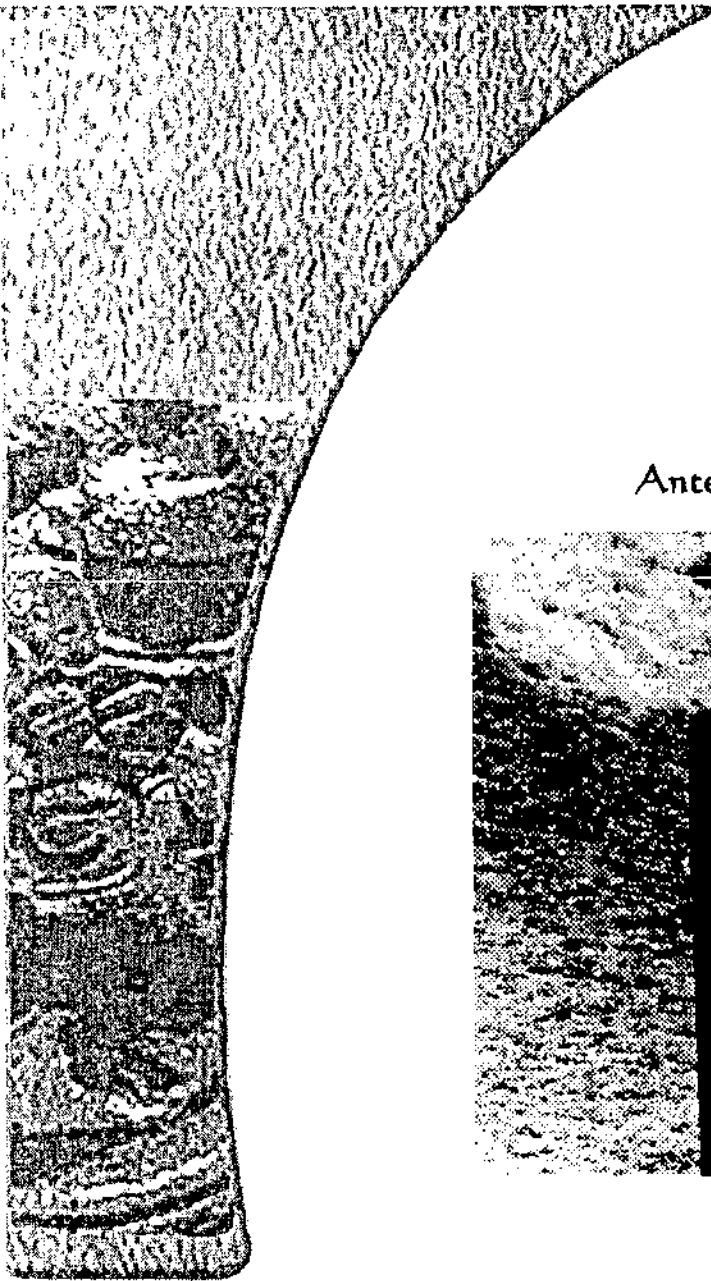
Señal Identificativa:  
Templo II (5D 56)

Antes



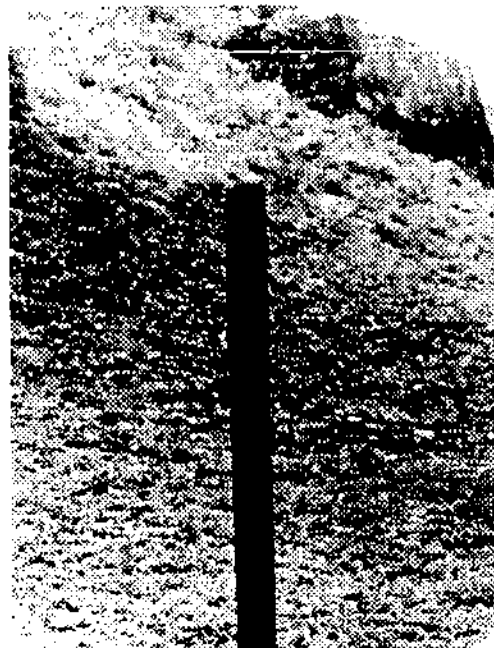
Después





Señal prohibitiva:  
No escalar (5D 2)

Antes



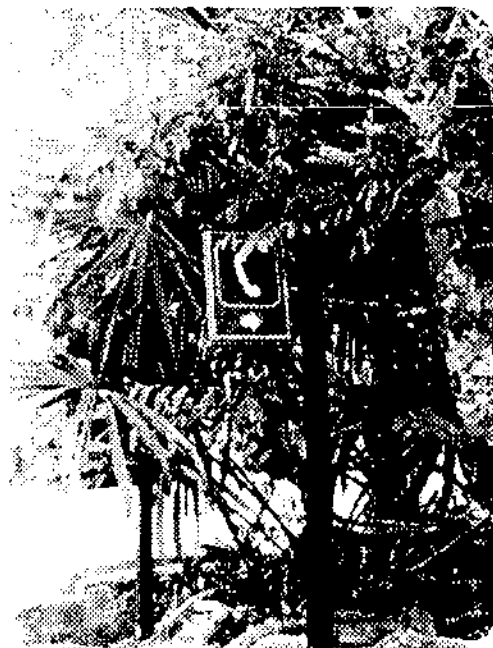
Después



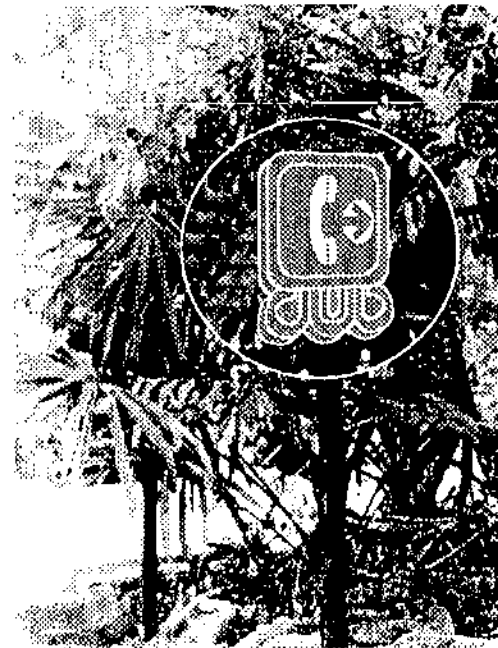


Señal de Servicios Públicos:  
Teléfono (4F 8)

Antes

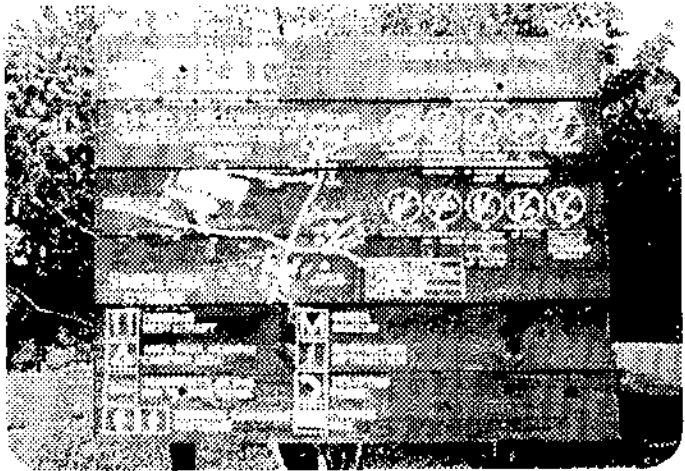


Después

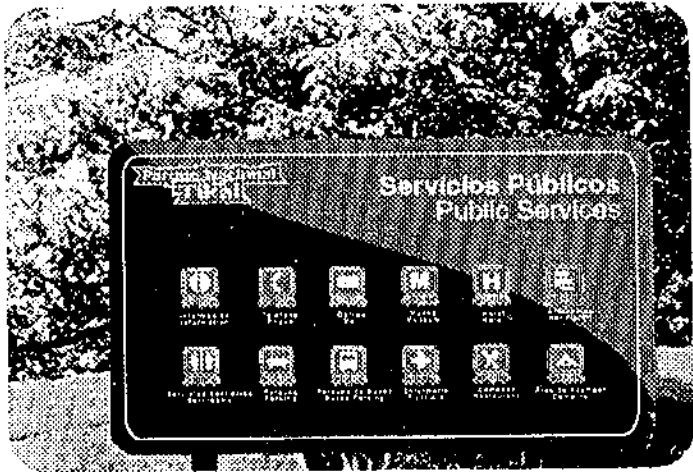


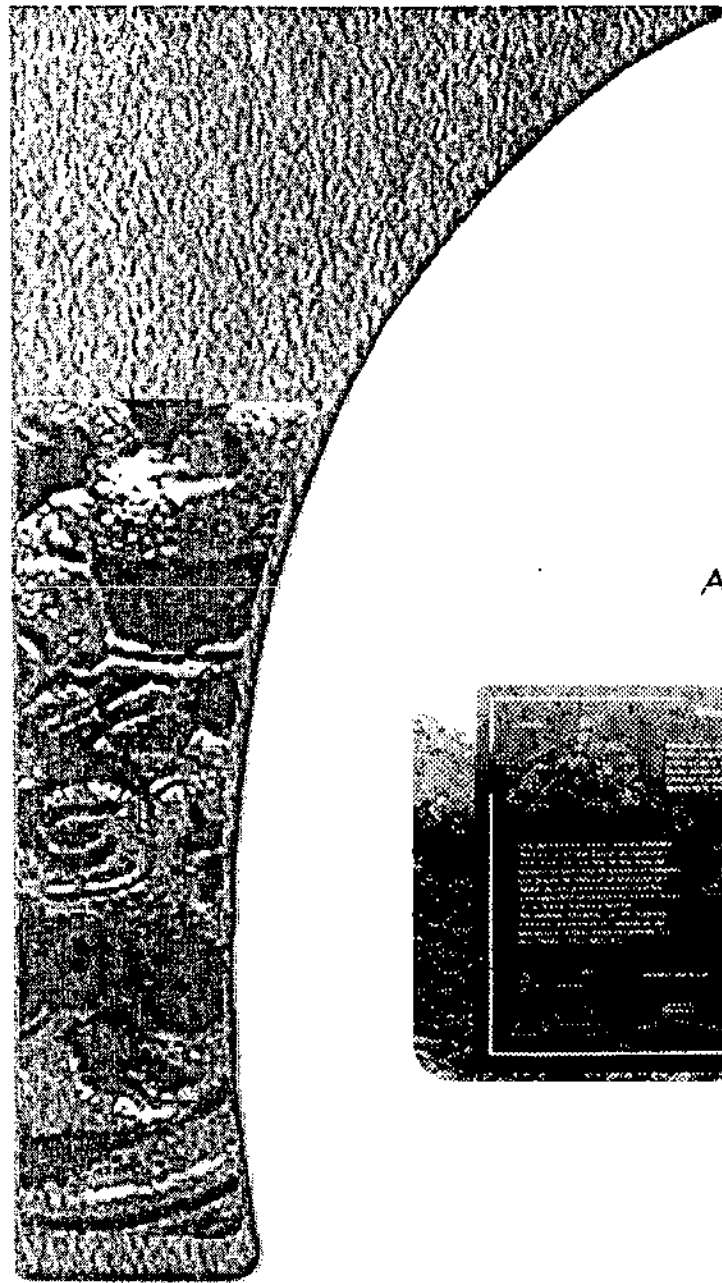
Señal Pre-Informativa:  
Directorio (4F 28)

Antes



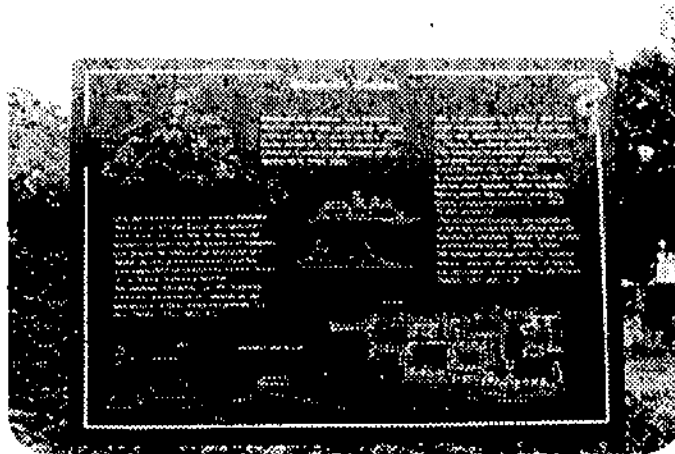
Después



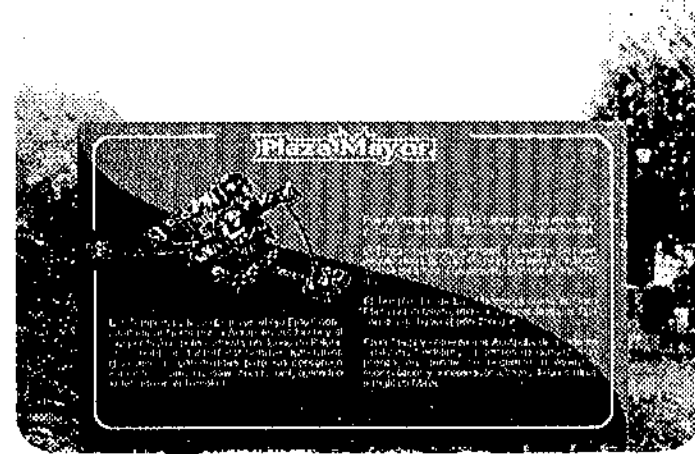


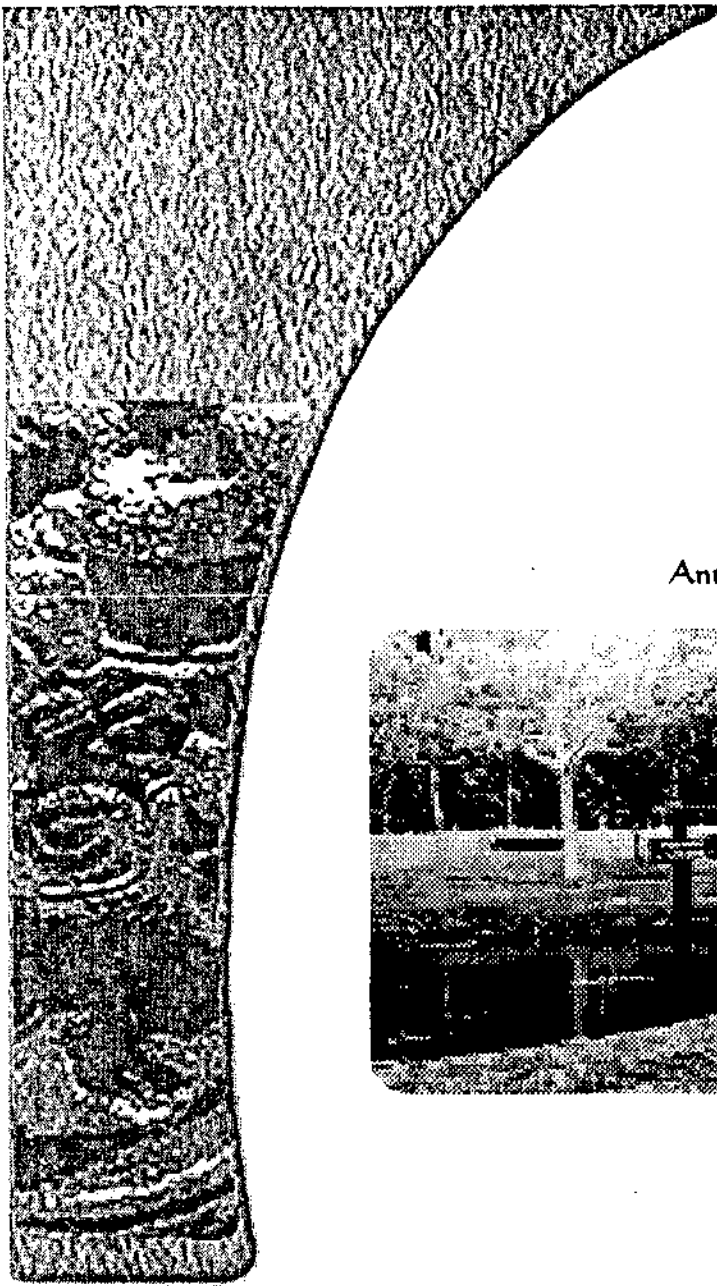
Señal Informativa:  
Punto de Ubicación Acrópolis Central (5D 25)

Antes



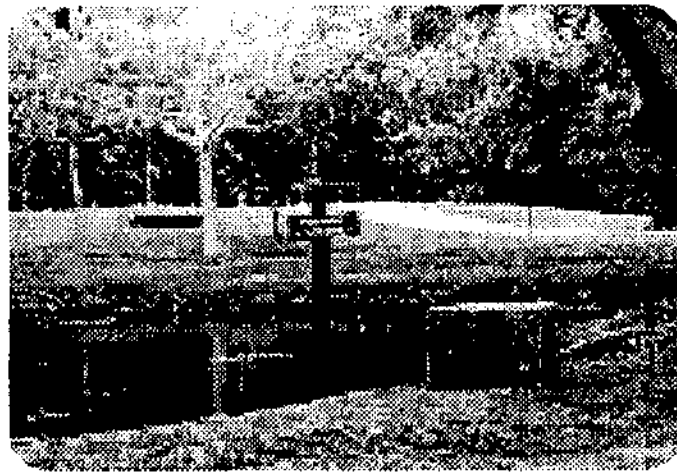
Después





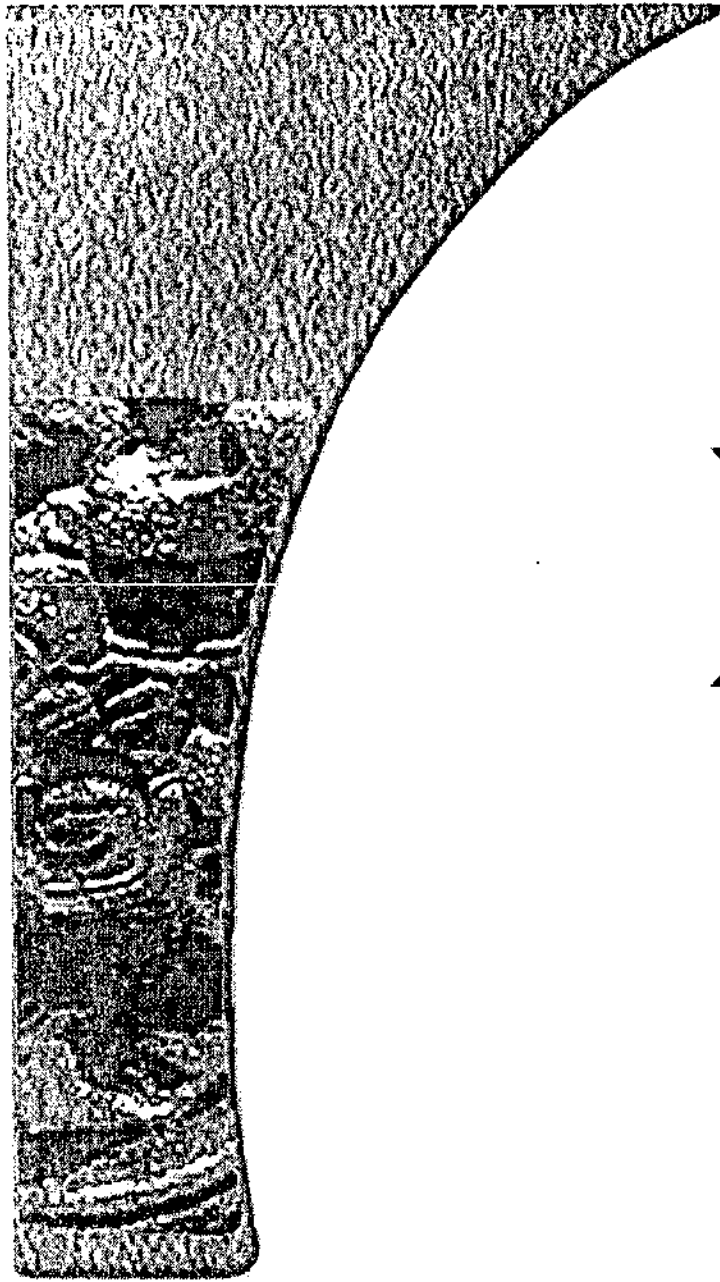
Señal de Precaución:  
Cuidado con el cocodrilo (4F 54)

Antes



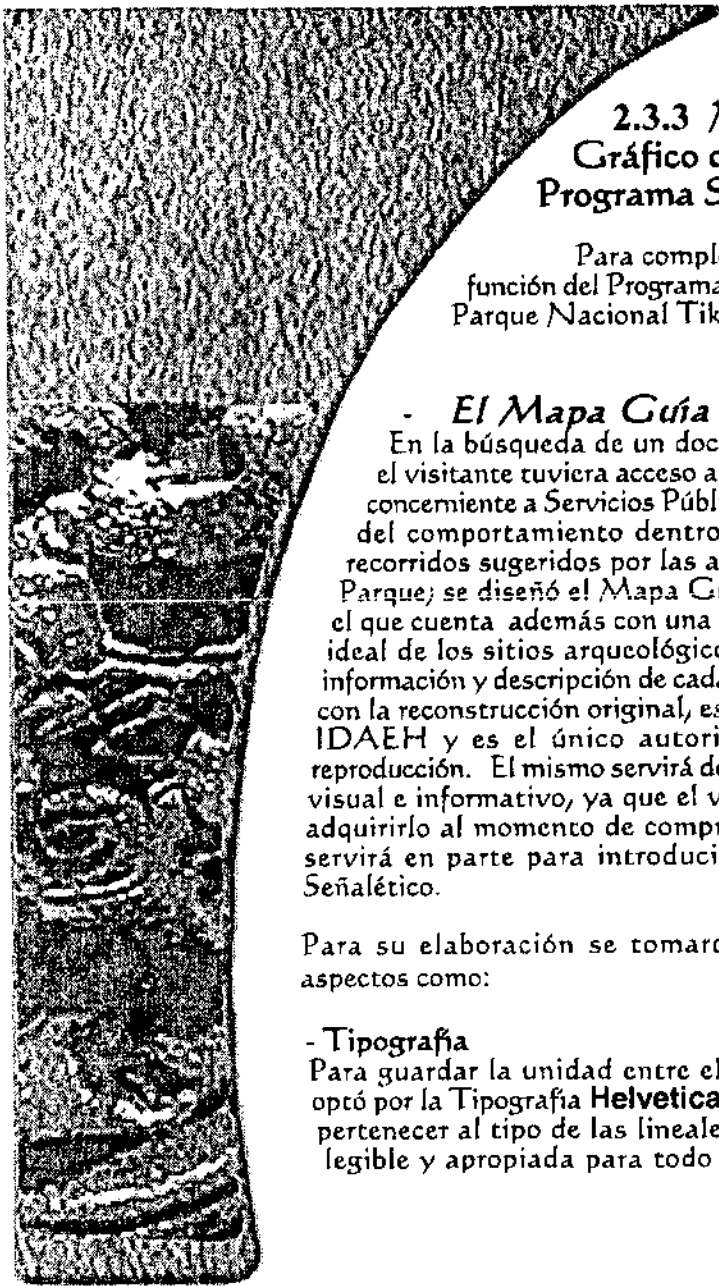
Después





# **M**aterial **Gráfico** **de Apoyo**

---



### 2.3.3 Material Gráfico de apoyo al Programa Señalético

Para complementar la función del Programa Señalético del Parque Nacional Tikal, se diseñó:

#### - *El Mapa Guía de bolsillo*

En la búsqueda de un documento donde el visitante tuviera acceso a la información concierne a Servicios Públicos, regulación del comportamiento dentro del Parque y recorridos sugeridos por las autoridades del Parque; se diseñó el Mapa Guía de bolsillo, el que cuenta además con una reconstrucción ideal de los sitios arqueológicos y una breve información y descripción de cada uno. El mapa con la reconstrucción original, es propiedad del IDAEH y es el único autorizado para su reproducción. El mismo servirá de reforzamiento visual e informativo, ya que el visitante podrá adquirirlo al momento de comprar su boleto y servirá en parte para introducir el Programa Señalético.

Para su elaboración se tomaron en cuenta aspectos como:

#### - Tipografía

Para guardar la unidad entre el Programa, se optó por la Tipografía **Helvetica bold**, que por pertenecer al tipo de las lineales, la hace más legible y apropiada para todo tipo de lector.

Para los titulares se utilizó la tipografía **Amereto Extended**, que al presentar bordes suaves la hace no solo legible, sino que además apta para resaltar un titular. En cuanto al color de la misma, se optó por negro para el texto ya que contrasta con el fondo, verde oscuro para los titulares y rojo para los subtítulos.

#### - Color

Se utilizó una fotografía de hojas caídas de los árboles de Tikal como fondo para el tiro y retiro, con 40% de opacidad. Además dos fotografías para el retiro, representando la fauna y flora del lugar.

#### - Marco

Se hizo un estudio de la epigrafía maya con la ayuda de la arqueóloga del lugar, Licda. Claudia Wolley, para escribir en glifos el título que se interpreta como: "*Parque Nacional Tikal*", el que se trabajó en Photoshop para darle un efecto de grabado en piedra.

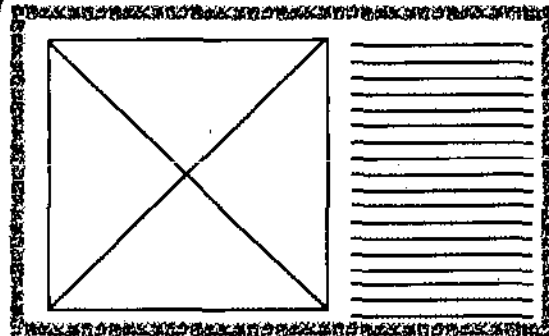
#### - Mapa

Se dibujó el mapa en Freehand, aplicándole colores que representaran piedra, en el caso de las pirámides, y para las plataformas en dos tonos de café, representando la piedra caliza.

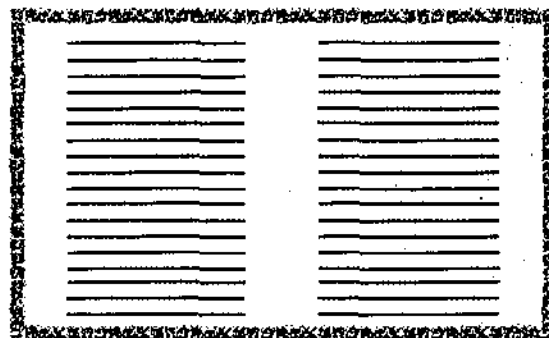


### Proceso de bocetaje Prebocetos

Se hizo un diseño del fondo para el mapa en color celeste con un filete de glifos mayas en color gris.



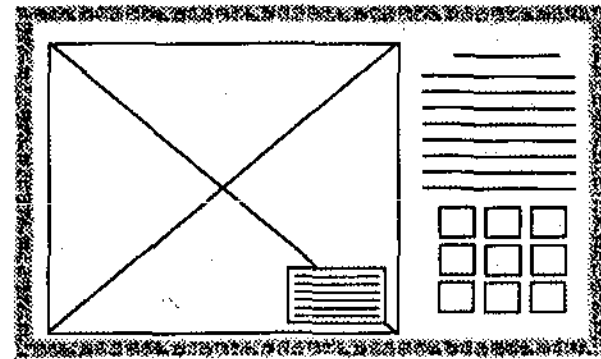
Tiro del Mapa



Retiro del Mapa

### Bocetos

Se modificó el color celeste por un verde bambú, para que se integrara a las señales. Al marco de glifos se le aplicó café. El formato real del mapa será de 17" x 12.5". Es un desplegable que cuenta con 5 columnas y 4 filas.



### Boceto Final

Para finalizar, se modificaron los glifos del marco, cambiándolos por los que dijeran Parque Nacional Tikal y las fotografías que representan la flora y la fauna del lugar, y para resaltar el mapa y jerarquizar los elementos informativos, se eliminó el color de fondo, dejando la fotografía de las hojas caídas de los árboles de Tikal como pantalla para la descripción de los sitios arqueológicos en el retiro del mismo.

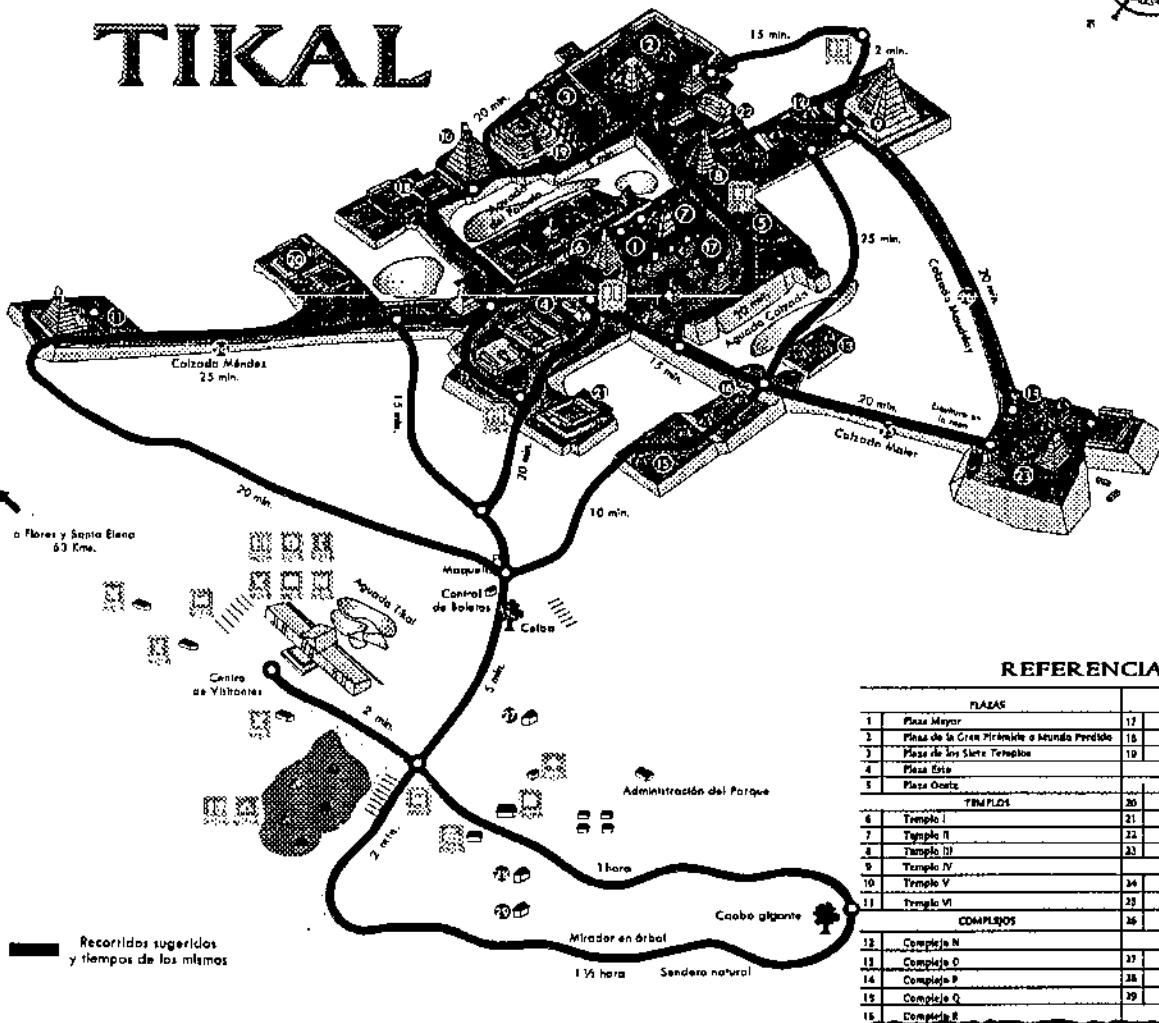


Glifos que representan el nombre:  
Parque Nacional Tikal

# MAPA GUÍA PARQUE NACIONAL TIKAL



a Unión 23 Km.



Recorridos sugeridos  
y tiempos de los mismos

## REFERENCIAS

PLAZAS		ACRÓPOLIS	
1	Plaza Mayor	17	Acropolis del Norte
2	Plaza de la Gran Pirámide o Mundo Perdido	18	Acropolis Central
3	Plaza de los Siete Templos	19	Acropolis del Sur
4	Plaza Este		
5	Plaza Oeste		
TEMPLOS		OTROS	
6	Templo I	20	Grupo G
7	Templo II	21	Grupo F
8	Templo III	22	Palacio de los Yacantes
9	Templo IV	23	Grupo II
10	Templo V	24	Calzada Méndez
11	Templo VI	25	Calzada Alvar
COMPLEJOS		CALZADAS	
12	Complejo N	26	Calzada Mazarón
13	Complejo O	27	Panada de la Selva
14	Complejo P	28	Jaguar III
15	Complejo Q	29	Tikal Inn
16	Complejo R		

## Bienvenidos al Parque Nacional Tikal

En este guía encontrará información básica de como las recorridos que le permitan una mejor comprensión de los imponentes vestigios de la Cultura Maya. Todo esto en el marco exuberante del bosque tropical húmedo del departamento de El Peten.

Rogamos a los visitantes cumplir con las normas de comportamiento dentro del parque, y tomar conciencia de que nos encontramos en un sitio extraordinario declarado por la UNESCO "Patrimonio Cultural y Natural de la Humanidad".

Hagamos nuestro compromiso de cuidararlo para las generaciones futuras.

**Nota:** Aquí se presentan reconstrucciones ideales del sitio arqueológico, por lo que no debe esperarse encontrarlas como se han representado. En muchos casos, solamente se aprecian maravillosas cubiertas de vegetación en cuyo interior se ubican los edificios. Sin embargo, las reconstrucciones ayudan a visualizar la grandiosidad de esta ciudad maya.

## Comportamiento del Visitante dentro del Parque



No ingreso de vehículos



No beber alcohol



No fumar



No mascotas



No tocar



No hacer ruido



No hacer fuego



No fumar



No arrojar basura



No beber en áreas de ruinas



No caminar



No tocar



No tocar



No tocar



No tocar



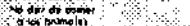
No tocar



No tocar



No tocar



No tocar



No tocar



No tocar



No tocar



No tocar



No tocar



No tocar



No tocar



No tocar



No tocar



# Descripción de las Ruinas de Tikal

## Parque Nacional

El parque nacional Tikal, fue declarado Patrimonio Cultural de la Humanidad por la UNESCO en 1979 por su inigualable valor al reunir extraordinaria riqueza natural y cultural. Tiene una extensión de 576 km<sup>2</sup>. A la fecha el Gran Mapeado es de 10 km<sup>2</sup> y en él se encuentran más de 4,000 estructuras de diferente índole. Las primeras evidencias de ocupación del lugar se remontan aproximadamente al año 800 a. c. dentro del período Preclásico Medio. Las últimas construcciones encontradas corresponden al período Clásico Tardío (900 años d. c.). Entre 1,500 años consecutivos de ocupación contribuyeron a alcanzar un alto desarrollo cultural, artístico, arquitectónico, urbanístico, matemático, astronómico, agrícola y comercial.

## Plazas más importantes

### 1. Plaza Mayor

Forma el epicentro de toda el sitio y se enmarca dentro de lo más espectacular del conjunto arquitectónico de Tikal; producto de más de un milenio de actividades constructivas. Se encuentra limitada por la Acrópolis del Norte y al sur, la Acrópolis Central, el Templo I, o del Gran Jaguar y un campo de juego de pelota, de reducidas dimensiones, mientras que al oeste se sitúa el Templo II o Templo de las Máscaras.

### 2. Mundo Perdido

Situada a unos 300 metros al suroeste de la Plaza Mayor, adquiere su importancia por la presencia del edificio más antiguo de Tikal, actualmente visible, denominado Gran Pirámide, tiene aproximadamente 30 metros de altura y conforma un complejo de conmemoración astronómica, junto con las estructuras situadas al este de ella. A 300 metros al sur de dicho plaza se encontró uno de los marcadores de juego de pelota más extraordinarios de Tikal.

### 3. Plaza de los Seis Templos

Ubicada inmediatamente al este de la plaza del Mundo Perdido, está conformada por una serie de edificios ceremoniales del período Clásico Tardío. Entre estos destacan un triple juego de pelota situado en la parte norte de la plaza, siete templos en la parte este y un magnífico edificio ceremonial en el extremo sur. La parte Oeste de esa plaza está cerrada por la parte posterior de los Templos de la Plaza del Mundo Perdido. Puede observarse un palacio de 5 puertas

correspondiente al Clásico Temprano, el cual fue rellenado y utilizado como cimiento de otro edificio durante el Clásico Tardío.

### 4. Plaza Este

A ella desembocan las Calzadas Méndez y Malet. Allí pueden observarse el templo 38 y la estructura 5D-43 que se caracteriza por su estilo de "Talud-Tablero", así como las estructuras en territorio del mercado y un juego de pelota.

### 5. Plaza Oeste

No hay en ella edificios restaurados. Pueden observarse muchas estelas y altares lisos.

## Templos Principales

Dentro de Tikal existen seis grandes templos, todos ellos construidos durante el Clásico Tardío.

### 6. Templo I

Denominado también templo del Gran Jaguar, cierra la Plaza Mayor por el este y mide 45 metros de altura. Fue construido hacia el año 700 d. c. por el gobernante Hatzaw Chan K'awil (conocido también como Ah-Cacao) cuya tumba (ámbito 116) fue encontrada en su interior. Una réplica de esta se halla en el Museo Sylvain G. Morley.

### 7. Templo II

Templo de Las Máscaras, cierra la Plaza Mayor por el oeste, mide 38 metros de altura, al igual que el Templo I, fue construido por el gobernante Ah-Cacao hacia el año 700 d. c.

### 8. Templo III

Templo del Gran Sacerdote, ubicado al oeste del Templo II, mide aproximadamente 53 mts de altura y fue construido hacia el año 810 d. c. Tiene un diseño original tallado en madera, cuyo personaje central se halla vestido con piel de jaguar.

### 9. Templo IV

Templo de la Serpiente Bicéfala, ubicado al oeste de la Plaza Mayor, mide 65 metros de altura, siendo la estructura más alta de Mesoamérica. Fue construido hacia el año 470 d. c. por el gobernante Yik'in Caan Choc. El visitante puede subir hasta la base de la escalera y tener una hermosa vista de Tikal.

### 10. Templo V

Ubicado al sur de la Acrópolis Central, mide 57 mts de altura y fue construido hacia el año 700 d. c. Actualmente se encuentra restaurado toda su fachada frontal. El visitante puede subir hasta la base de la escalera obteniendo así otra de las hermosas vistas de Tikal.

### 11. Templo VI

Templo de las Inscripciones, se encuentra ubicado al extremo sur de la Calzada Méndez. En su crestería se encuentra el texto jeroglífico más largo de Tikal y en él menciona la fecha 766 d. c. Al parecer el templo fue construido por el gobernante Yaxkin Caan Choc y la inscripción glífica fue colocada posteriormente por el gobernante Chitam. Frente al templo están la estela 21 y el altar 9.

## Complejos de Pirámides Gemelas

Son los grupos que se componen de cuatro edificios, siendo ellos, dos pirámides truncadas con escalinatas en cada uno de sus lados, una estructura con nueve abacos y un pedano donde se haya una estela con su respectivo altar. A la fecha se conocen siete de estos complejos de "las gemelas", se pueden visitar cinco.

### 12. Complejo N

Se ubica en las cercanías del Templo IV, fue construido en el año 711 d. c. por el gobernante Ah-Cacao. No se encuentra restaurado pudiéndose observar solamente las réplicas de la estela 16 y el altar 3.

### 13. Complejo O

Localizado al norte del complejo N, es el único que presenta estela y altar liso, se considera que fue construido en el año 731 d. c.

### 14. Complejo P

Se encuentra al final de la Calzada Maudslayi y fue construido en el año 751 d. c. por el gobernante Yik'in Caan Choc. En él se encuentran réplicas de la estela 20 y el altar 8.

### 15. Complejo Q

Ubicado al este del complejo E, fue construido en el año 771 d. c. por el gobernante Chitam, en él se encuentran la estela 22 y el altar 10. Está parcialmente restaurado, por lo que el visitante puede obtener una mejor idea de lo que constituye este tipo de conjunto de edificios.

### 16. Complejo R

Se localiza aproximadamente a la mitad de la Calzada Malet. Fue construido en el año 790 d. c. por el gobernante Chitam. En él se encuentran la estela 19 y el altar 6.

## Acrópolis

### 17. Acrópolis del Norte

Está ubicada al norte de la Plaza Mayor, en ella pueden observarse diversas estructuras de carácter ceremonial, así como las mascarones

de la estructura 5D-33.

### 18. Acrópolis Central

Está situada al sur de la Plaza Mayor, allí pueden observarse diversas estructuras de carácter residencial y administrativo, edificios con varias habitaciones y niveles, tales como el Palacio de Cielo Tormentoso; Palacio Malet y el Palacio de Cielo Frio; entre al sur está la Aguada del Palacio.

### 19. Acrópolis del Sur

Esta zona aún no ha sido investigada; se ubica entre el Templo V y la Plaza de los Seis Templos.

## Otros Puntos de Interés

### 20. Grupo G

Ubicado a un costado de la Calzada Méndez, consta de diversas estructuras de tipo palacio y presenta 29 cámaras. Se caracteriza por presentar decoración en forma de cascabelitos. El ingreso al grupo se por la base del abovedado, dicho entrada es por la base de una "anane" y fantástico mascarón.

### 21. Grupo F

Consta de 4 edificios de tipo palacio, los cuales están parcialmente consolidados. Cercano está uno de los dos Temalcates (baños de vapor) conocidos en Tikal.

### 22. Palacio de las Ventanas

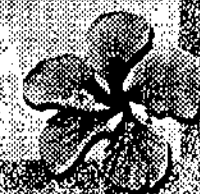
Es conocido también como Palacio de los Mucilagos. Lo forman un grupo de estructuras ubicadas al oeste del Templo III. El edificio que da su nombre al grupo está parcialmente restaurado y consta de gran cantidad de habitaciones interconectadas.

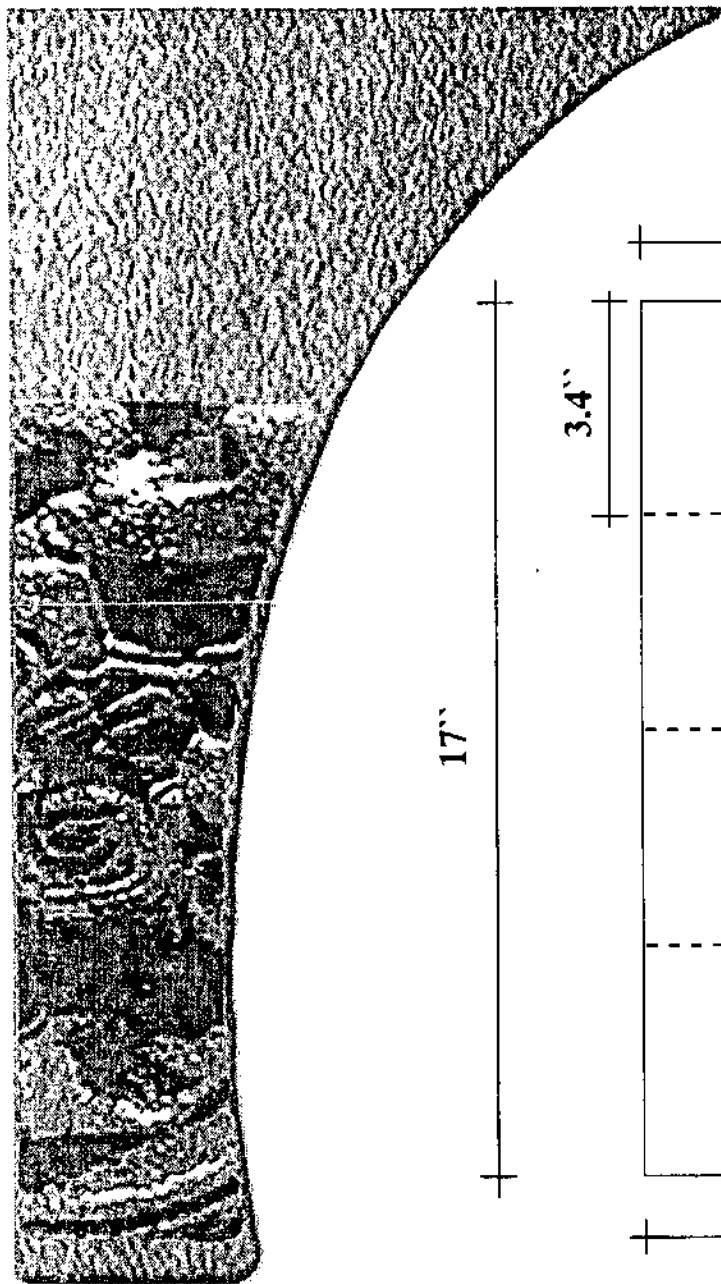
### 23. Grupo H

A ellas continúan las calzadas Maudslayi y Malet. En el costado oeste de la plataforma que sostiene a 2 diminutas estructuras gemelas, se encuentra el otro temalcatal descubierta en Tikal, el cual estaba cubierto por construcciones posteriores. En su interior fue localizada la estructura conocida como el templo de Tikal del Clásico Temprano.

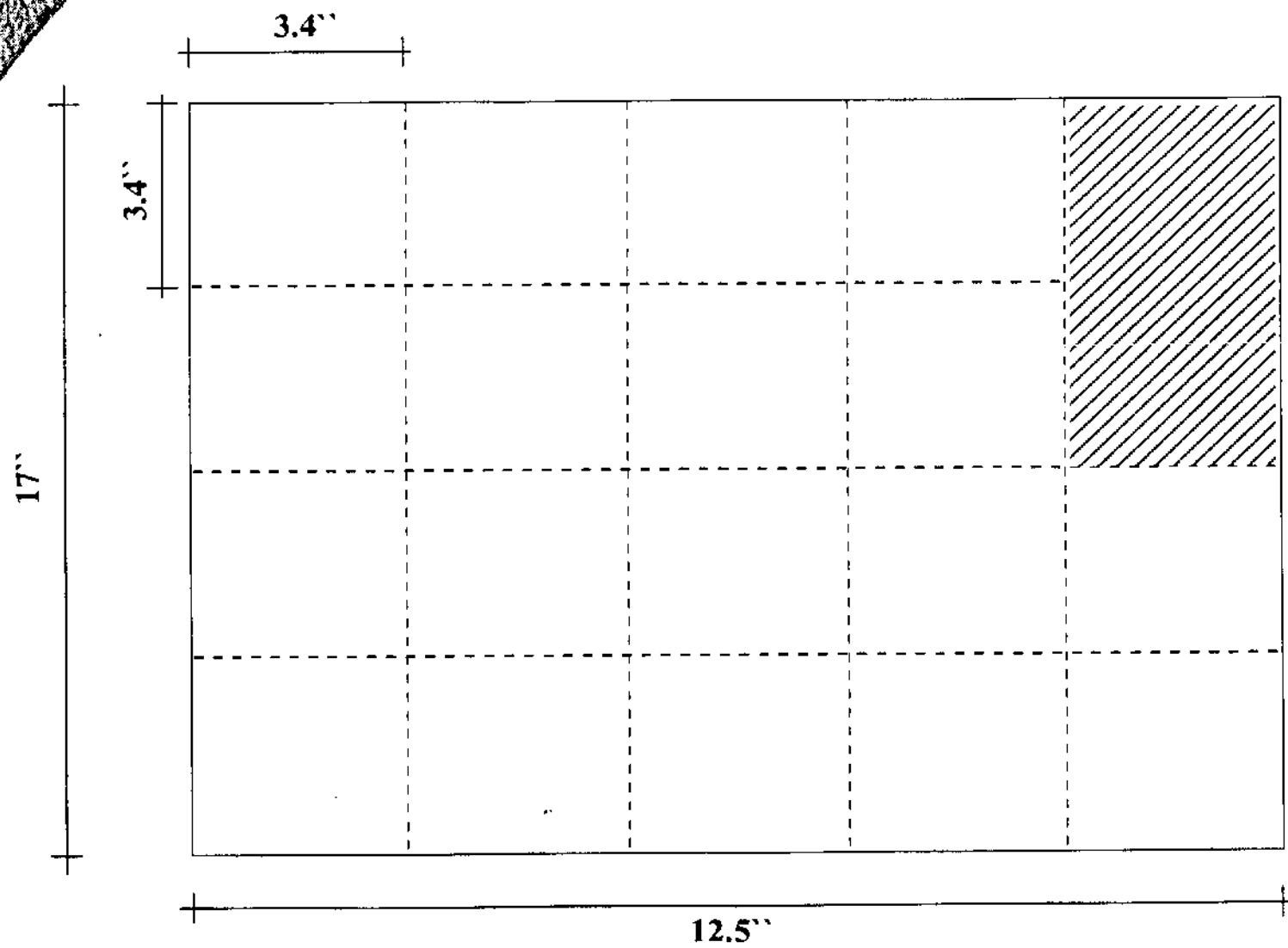


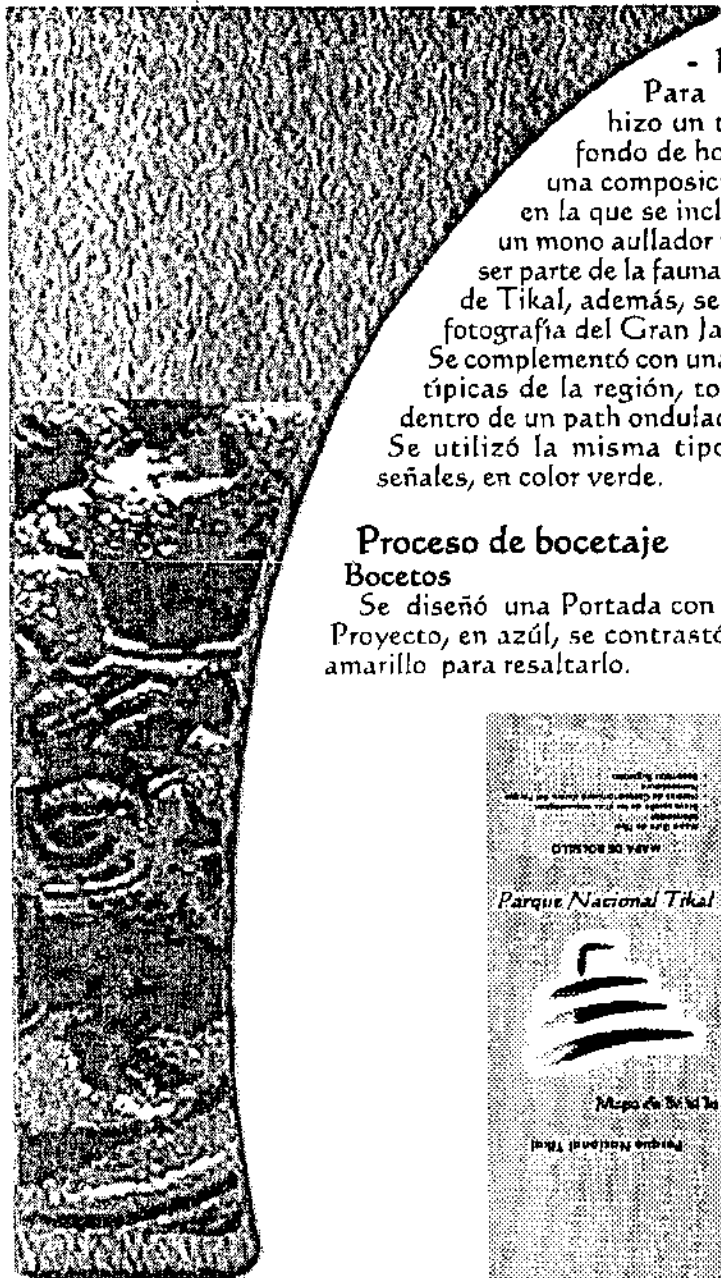
Proyecto de Graduación  
Programa Señalético  
Parque Nacional Tikal  
Por:  
Alba Quiñónez  
Claudia Martíñez





Troquel del mapa guía





### - Portada

Para la portada se hizo un troquel con un fondo de hojas. Se utilizó una composición fotográfica en la que se incluyó un jaguar, un mono aullador y un tucán, por ser parte de la fauna representativa de Tikal, además, se le incluyó una fotografía del Gran Jaguar.

Se complementó con una serie de flores típicas de la región, todo enmarcado dentro de un path ondulado.

Se utilizó la misma tipografía de las señales, en color verde.

### Proceso de bocetaje

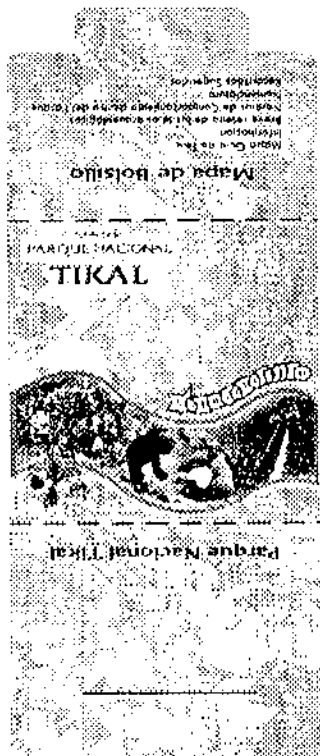
#### Bocetos

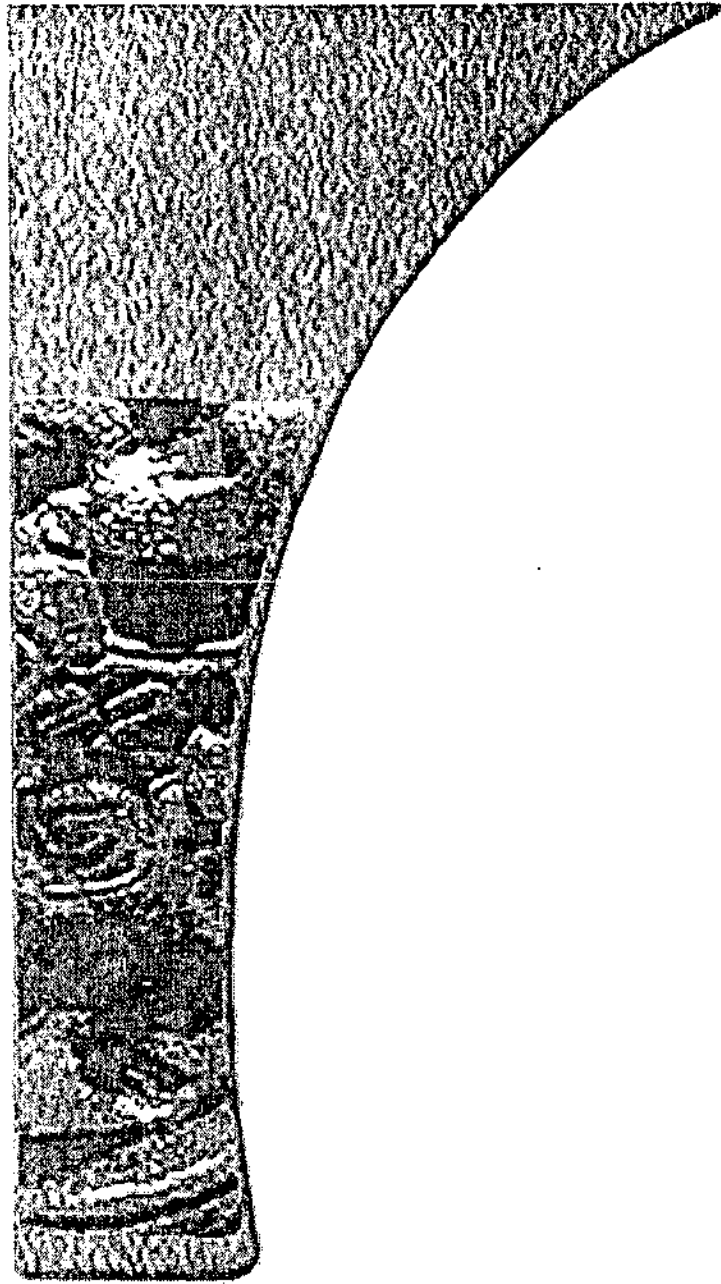
Se diseñó una Portada con el logotipo del Proyecto, en azul, se contrastó con un fondo amarillo para resaltarlo.



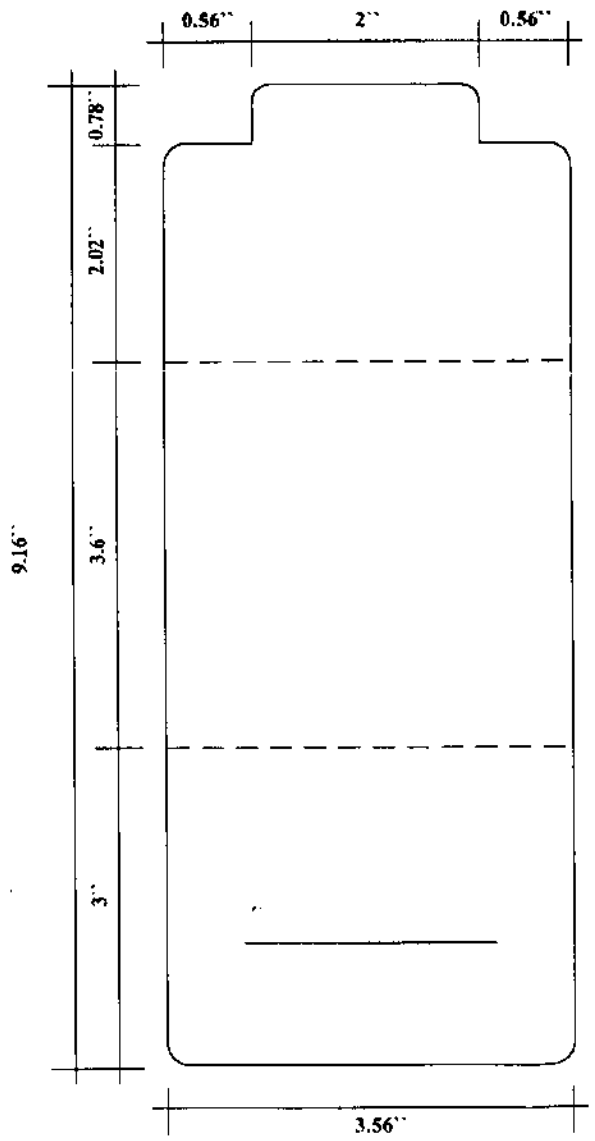
### Boceto Final

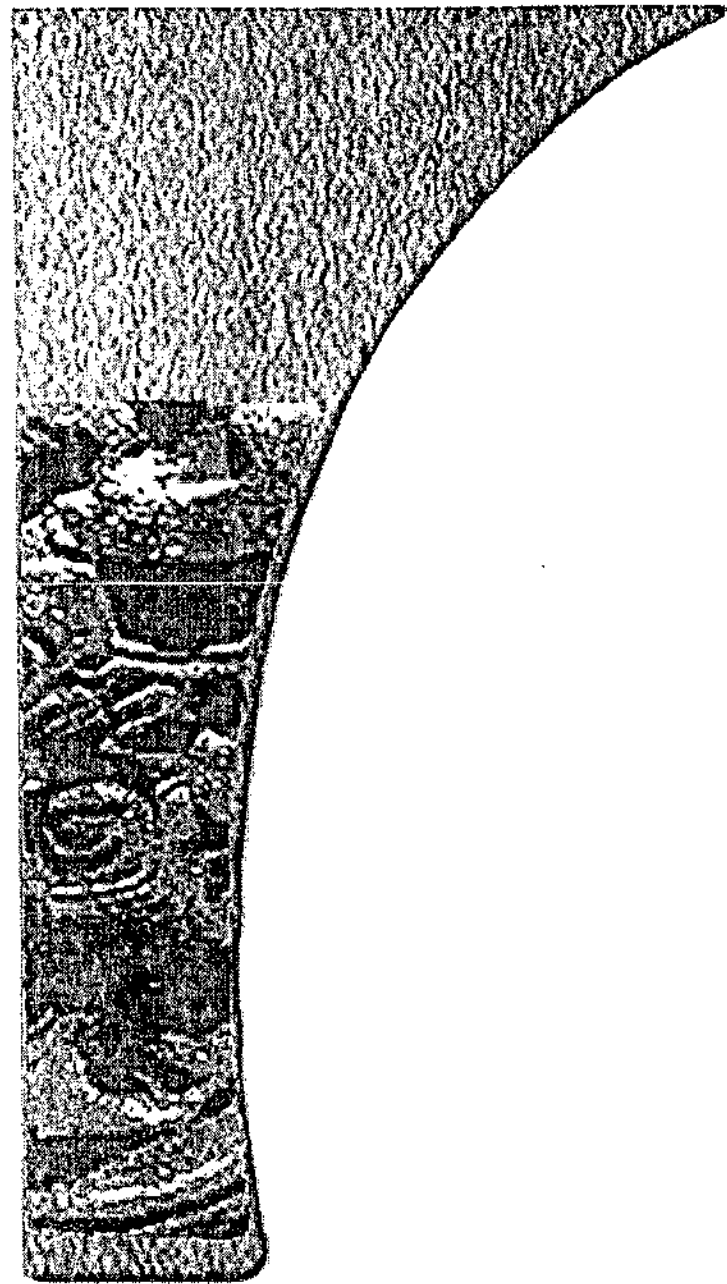
Se le aplicó el mismo fondo de hojas utilizado en el mapa, agregándole la composición de fotografías. El titular está resaltado, con el mismo efecto que se les aplicó a las señales informativas y pre-informativas.



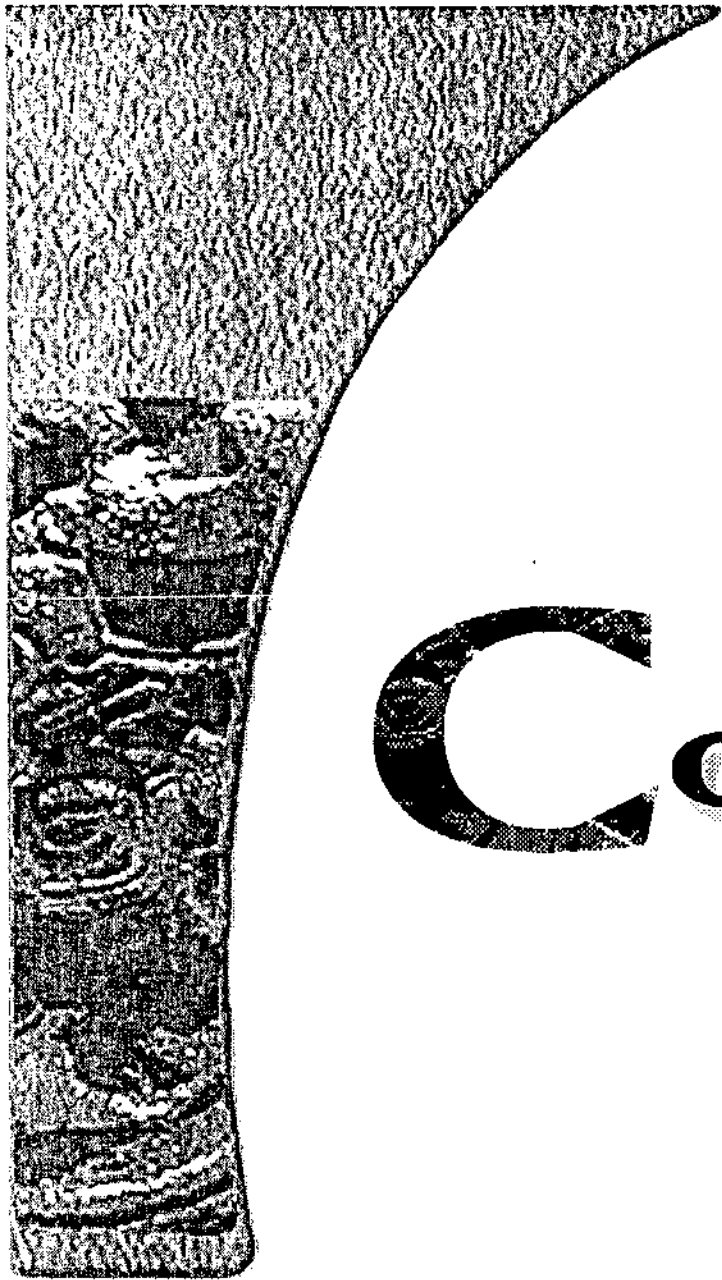


Troquel de la portada para el mapa guía





# Capítulo 3



# Comprobación

---



### 3.1 Comprobación de la eficacia de la pieza

Para garantizar que la comprobación de la eficacia de la propuesta gráfica se realice con objetividad, es necesario elaborar el diseño de prueba. Este diseño se realizó después de completar el proceso de Diseño Gráfico.

La técnica utilizada para este fin es la denominada Encuesta y el instrumento correspondiente fue el cuestionario. Este permite la obtención de información variada a través de reportes verbales o escritos. Por regla general es una técnica que se desarrolla cuando los informantes son numerosos.

### 3.2 Población y Grupo Objetivo

Perfil del Informante:

- Sexo: masculino y femenino
- Idioma: español e inglés
- Edad: de 16 años en adelante
- Escolaridad: alfabetos
- Nivel socio-económico: clase A o clase alta, clase B o clase media y clase C, o clase baja.

### 3.3 Población Muestra:

La muestra consiste en un pequeño número de observaciones o casos representativos del total de unidades de la población, que se relacionará tomando en cuenta los requisitos del estudio.

Para que una muestra pueda considerarse representativa, se puede utilizar del 5% al 20% del total del grupo objetivo. El Parque recibe un promedio de 400 visitantes el día domingo, y para determinar una muestra representativa, se decidió utilizar el 5% que es el equivalente a las 20 personas encuestadas.

### 3.4 Forma y contenido del Instrumento utilizado

El cuestionario está trabajado en formato tamaño carta y el cuerpo del mismo lo constituyen 11 preguntas que fueron ordenadas por temas para darle lógica y secuencia al mismo. En el encabezado aparece el número de boleta, la entidad responsable de la investigación, el nombre del estudio, su objetivo general y las instrucciones para responder a las preguntas.

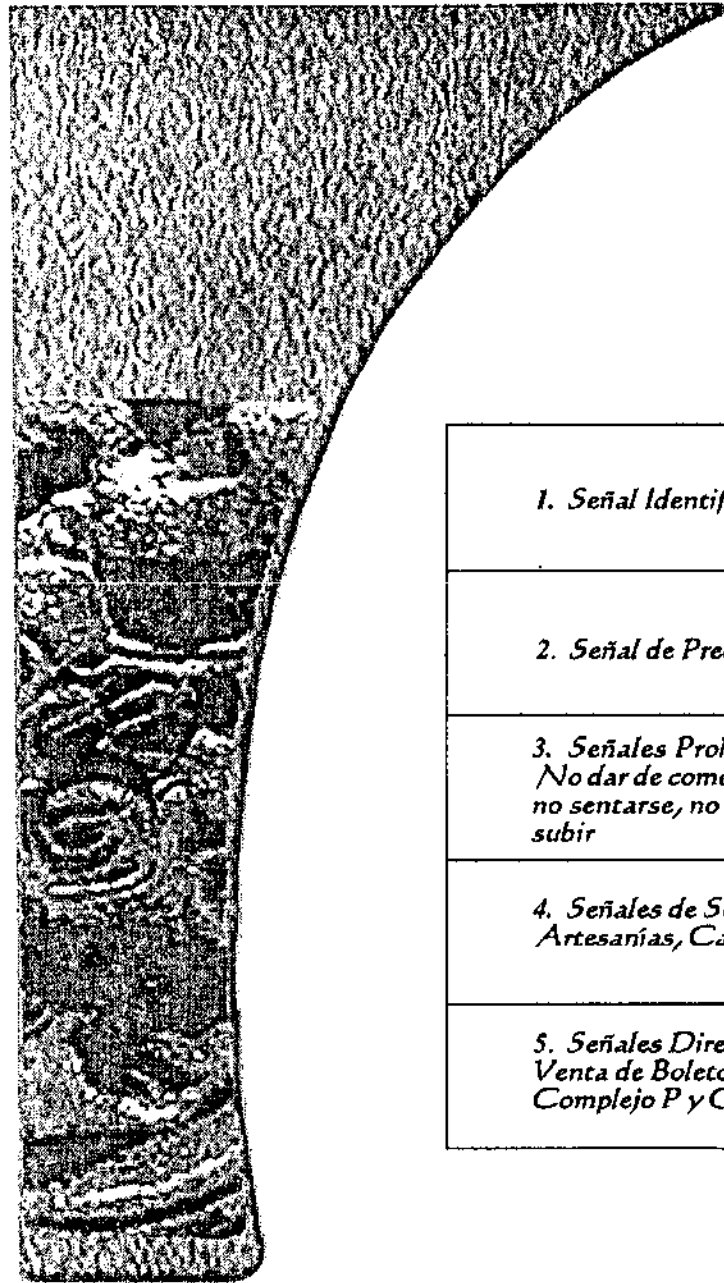
### 3.5 Estrategia para recolección de datos

La recolección de datos se efectuó el día domingo 12 de octubre del 2003 de 9 de la mañana a 4 de la tarde. Nos ubicamos en el Cuadrante 5C para evaluar la funcionalidad de las señales elegidas. Seleccionamos a los informantes por medio de la observación para determinar si se acoplaban al perfil. Una vez seleccionados, se les comunicó los objetivos del estudio y del uso que se le daría a la encuesta que se les realizaría. Luego se les proporcionaron los prototipos de las señales y del Mapa Guía así como el cuestionario para ser contestado. Permanecimos cerca para resolver alguna duda o bien animar al informante a completarlo de manera adecuada. Para finalizar, se le agradeció su participación y se confirmó si el cuestionario estaba concluido.






### 3.6 Prueba Piloto

Para comprobar la intencionalidad gráfica de nuestro Programa Señalético y sus efectos reales, elegimos las señales que consideramos más significativas según el mismo y preparamos los originales correspondientes a escala, para ser presentados al cliente y posteriormente ser validados con el grupo objetivo.

1. Señal Identificativa: *Mundo Perdido*
2. Señal de Precaución: *Peligro Cocodrilo*
3. Señales Prohibitivas: *No dar de comer a los animales, no entrar no sentarse, no recostarse, no pintar y no subir*
4. Señales de Servicios Públicos: *Artesanías, Casa de descanso*
5. Señales Direccionales: *Venta de Boletos y Grupo H*



## Señales utilizadas en la prueba Piloto

<p>1. Señal Identificativa: <i>Mundo Perdido</i></p>	
<p>2. Señal de Precaución: <i>Peligro Cocodrilo</i></p>	
<p>3. Señales Prohibitivas: <i>No dar de comer a los animales, no entrar no sentarse, no recostarse, no pintar y no subir</i></p>	
<p>4. Señales de Servicios Públicos: <i>Artesanías, Casa de descanso</i></p>	
<p>5. Señales Direccionales: <i>Venta de Boletos Complejo P y Grupo H</i></p>	

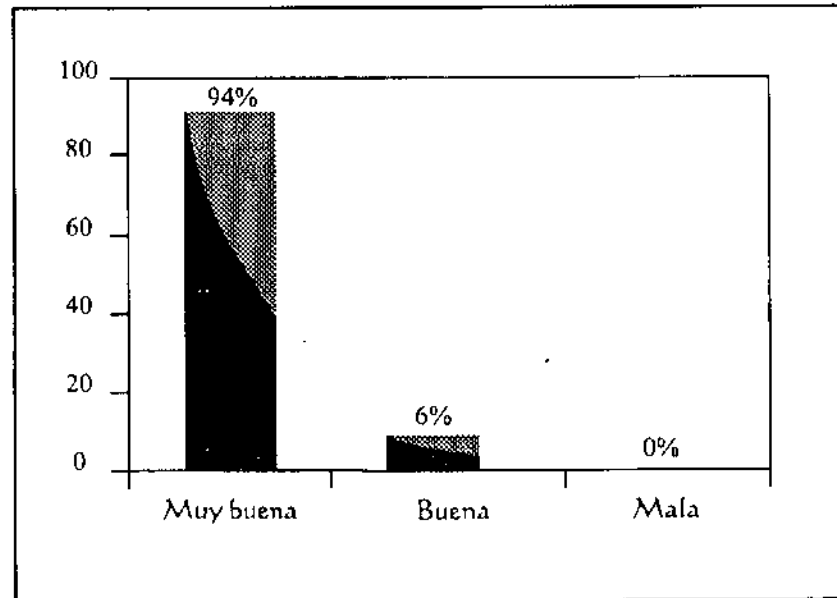


### 3.7 Orden y clasificación de la información

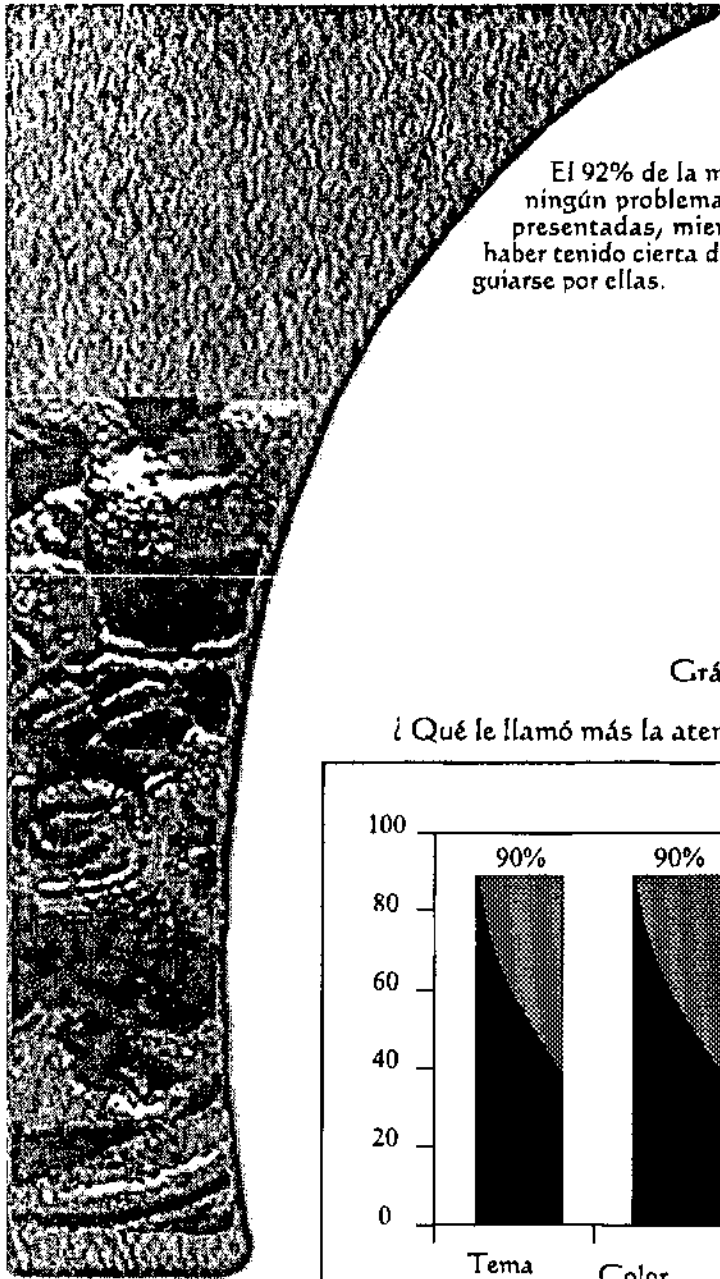
- El instrumento de investigación es un cuestionario de 11 preguntas.
  - Seguidamente se realizó la distribución de frecuencias construídas a través de una tabla donde se enumeraron las categorías determinadas para el fin.
  - Luego se procedió a elaborar la presentación gráfica de los datos, utilizando para ello las gráficas conocidas como: Histogramas, que fueron construídos con los datos obtenidos de las frecuencias.
- A continuación se presentan los resultados obtenidos correspondientes a la Señalización:

Gráfica 1

¿Cómo le parece la Señalización que vió?



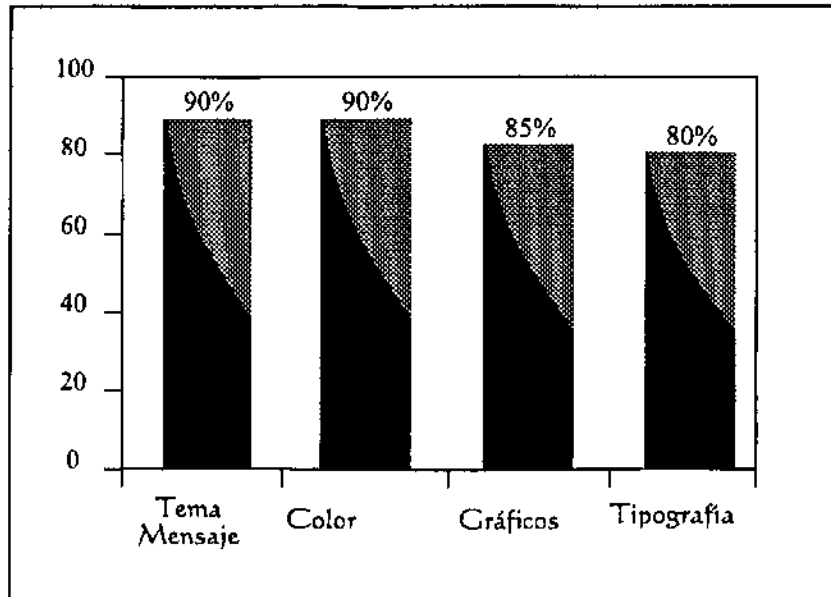
Al 94% de la muestra encuestada le pareció muy buena la Señalización que se les presentó, mientras que al 6% restante le pareció simplemente buena.



El 92% de la muestra encuestada no tuvo ningún problema para entender las señales presentadas, mientras que el 8% manifestó haber tenido cierta dificultad para guiarse por ellas.

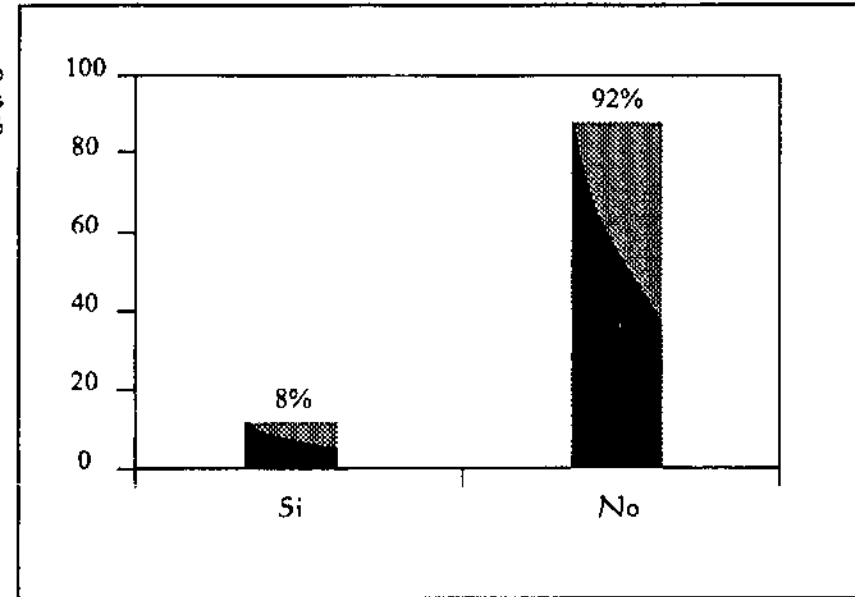
Gráfica 3

¿Qué le llamó más la atención de las señales que vio?

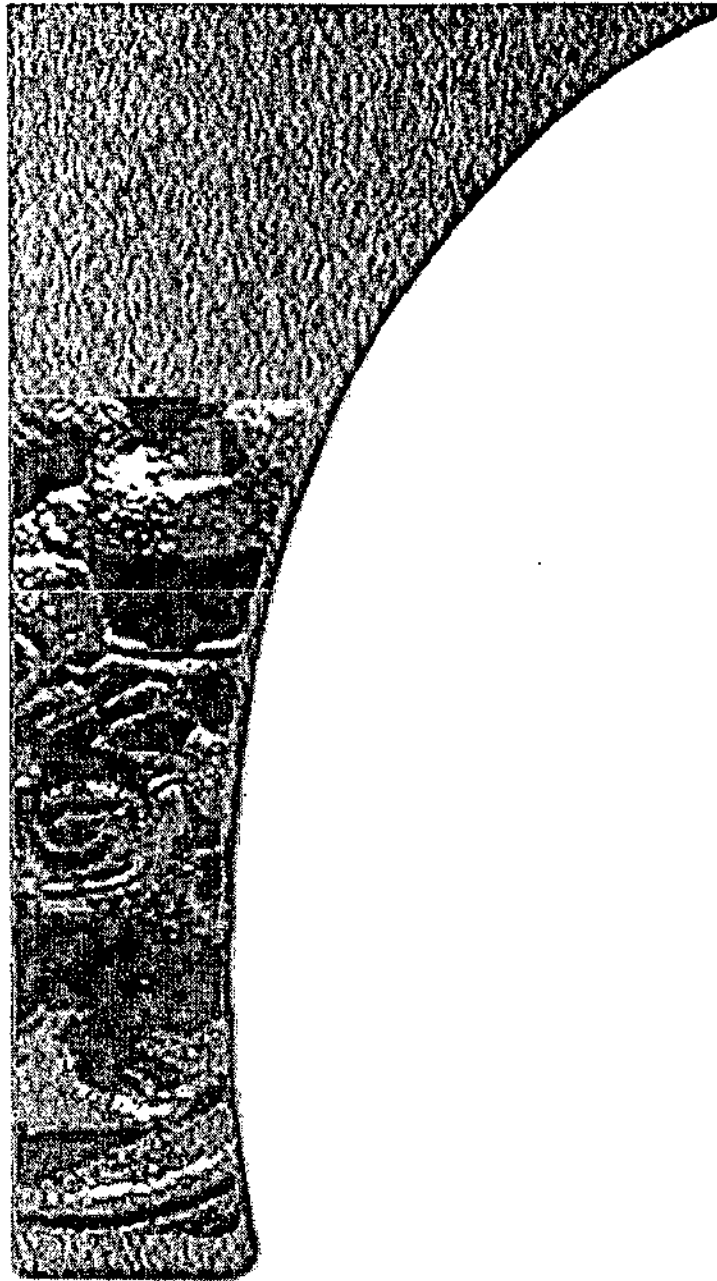


Gráfica 2

¿Tuvo algún problema para entender las señales?

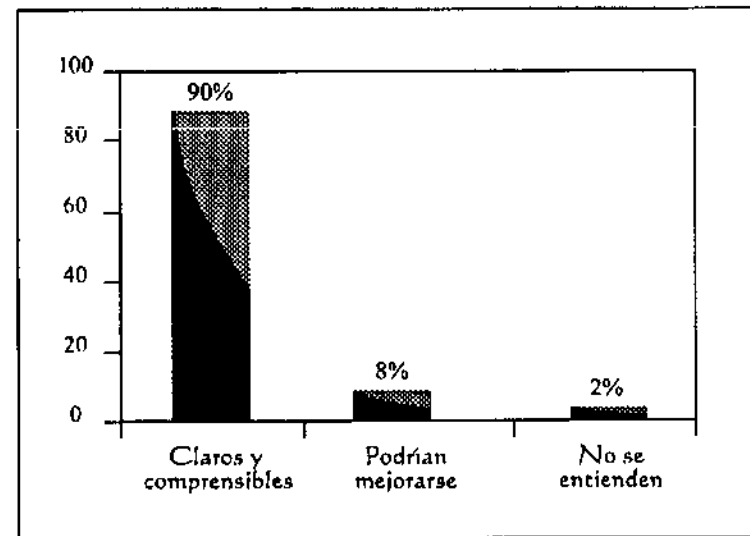


En esta pregunta, se presentaron cuatro opciones, de las cuales los encuestados respondieron varias a la vez, dando como resultado que: al 90% le llamó la atención el tema/mensaje y el color, al 85% los gráficos y al 80% la tipografía.

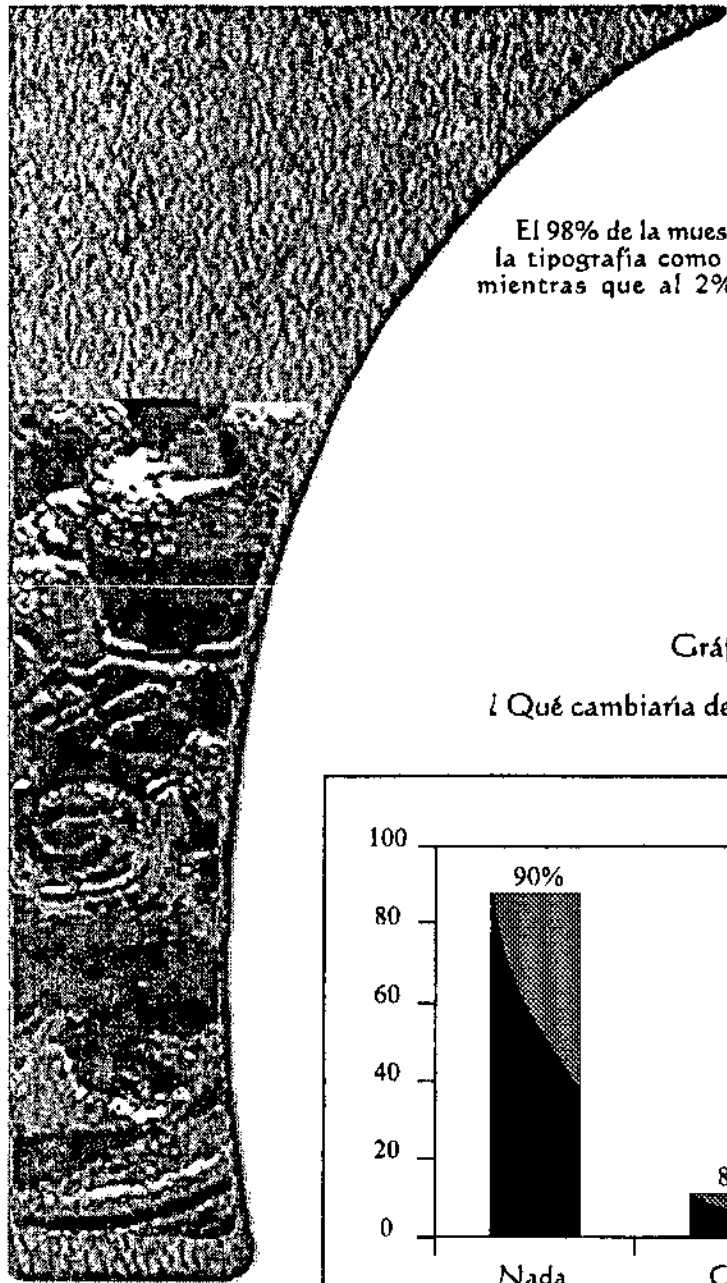


Gráfica 5.1

¿Cómo le parecieron los gráficos presentados?



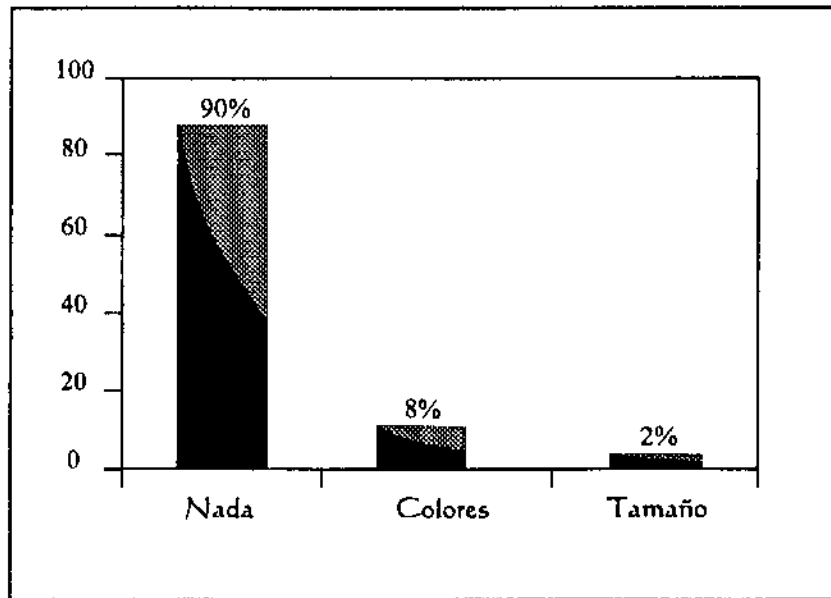
El 90% manifestó que los gráficos son claros y comprensibles el 8% señaló que podrían mejorarse y el 2% no los entendieron.



El 98% de la muestra encuestada, calificó la tipografía como clara y comprensible, mientras que al 2% le pareció confusa.

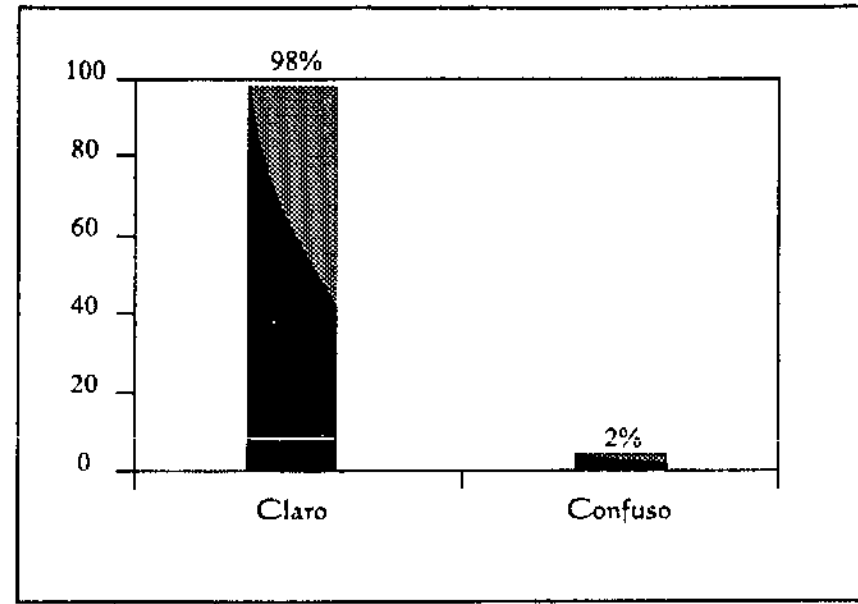
Gráfica 5

¿Qué cambiaría de esta Señalización ?

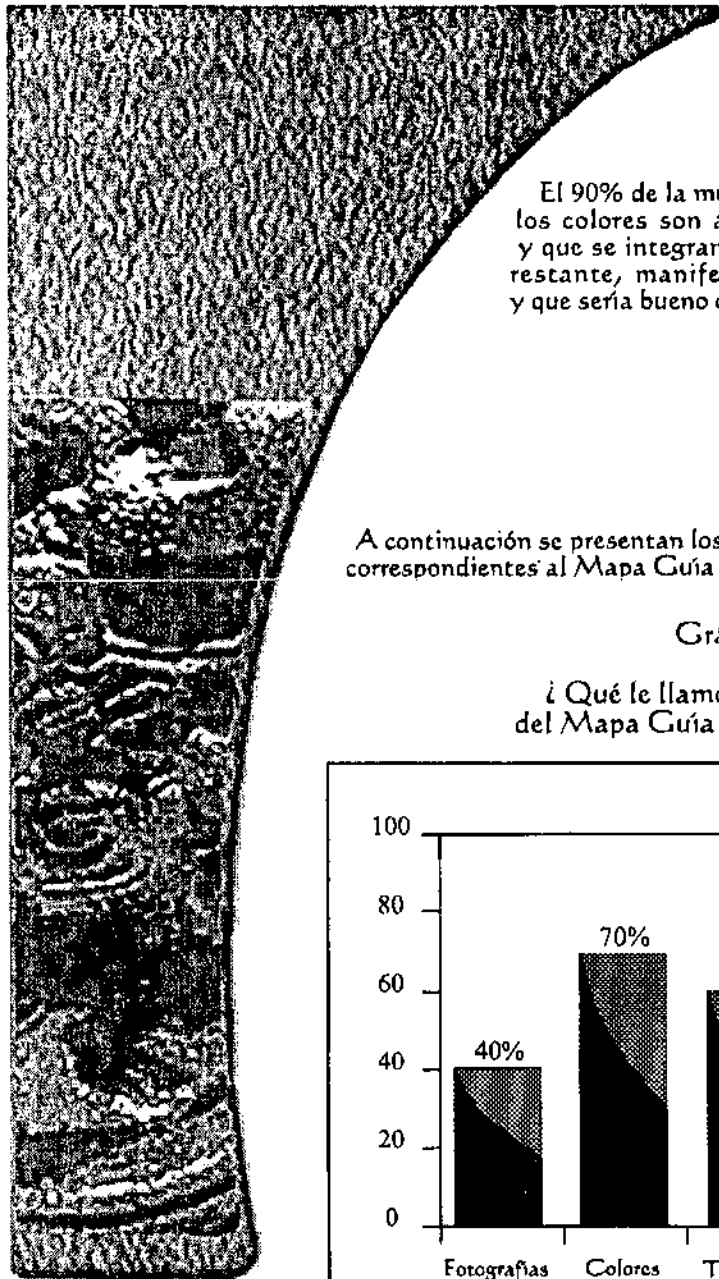


Gráfica 4

¿Cómo califica el tipo de letra utilizado para las señales ?



El 90% de la muestra encuestada, expresó que no cambiaría nada de la señalización presentada. El 8% cambiaría los colores por otros más "brillantes" y el 2% restante cambiaría los módulos por otros de menor dimensión.

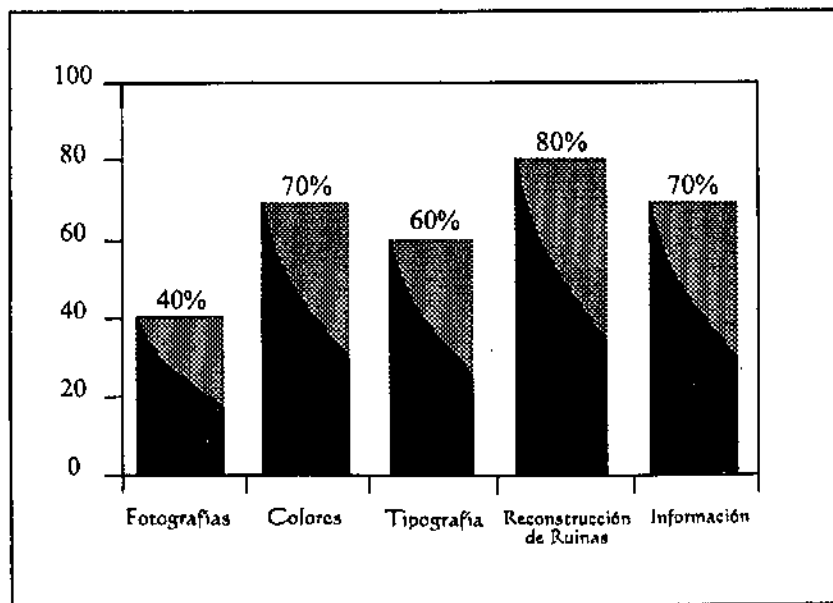


El 90% de la muestra encuestada, cree que los colores son adecuados para el Parque y que se integran con la naturaleza. El 10% restante, manifestó que no eran visibles y que sería bueno cambiarlos.

A continuación se presentan los resultados obtenidos correspondientes al Mapa Guía de bolsillo:

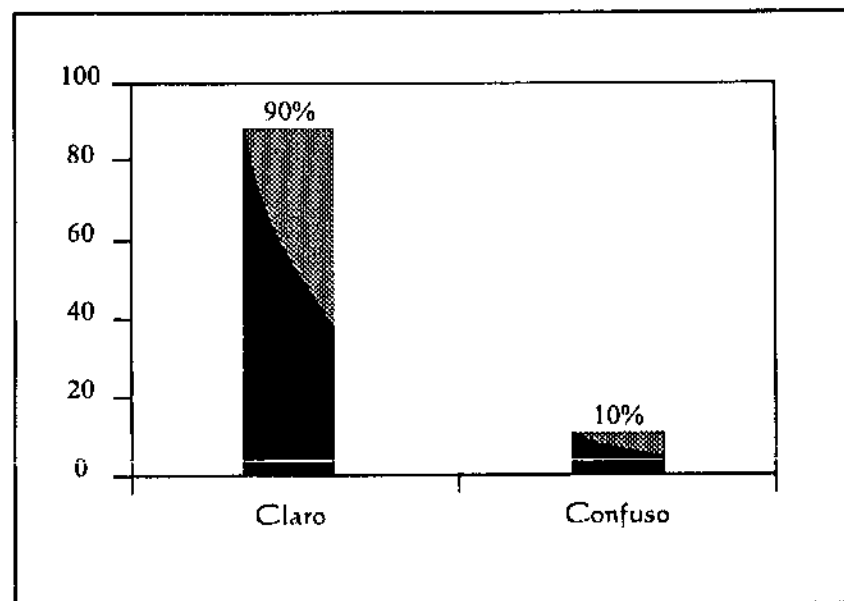
Gráfica 1

¿Qué le llamó más la atención del Mapa Guía que se le presentó?

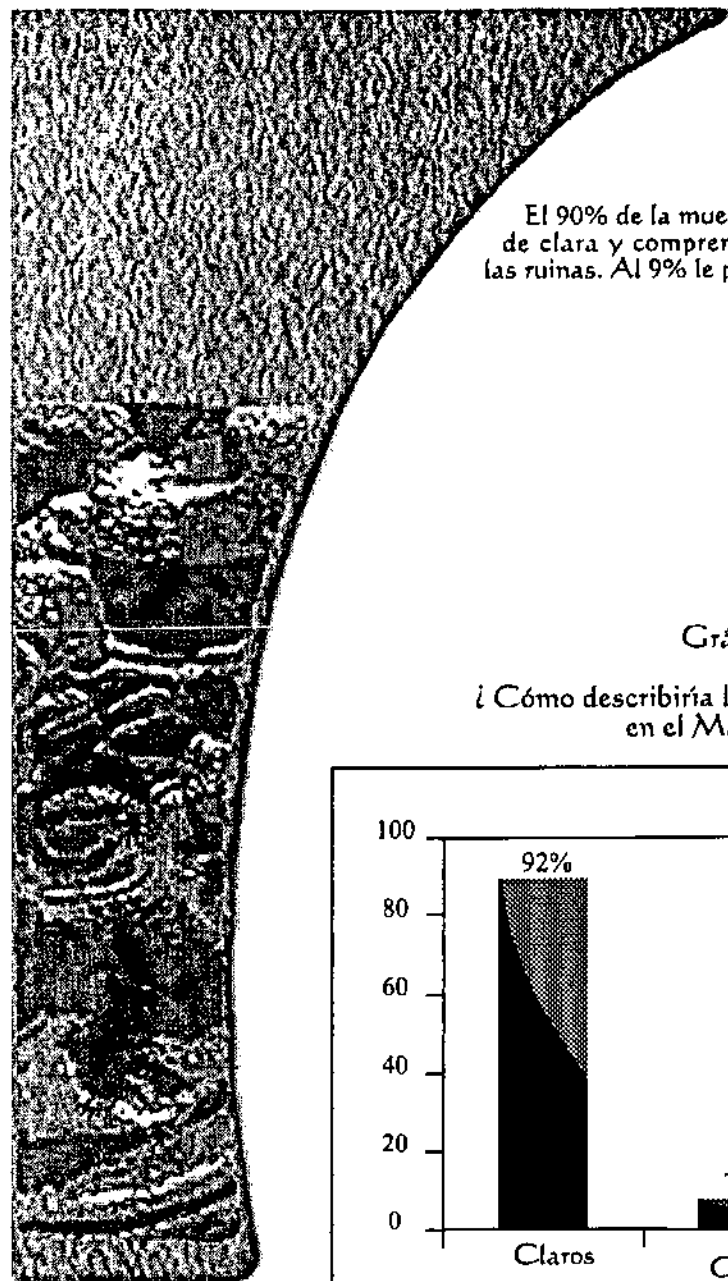


Gráfica 6

¿Cree que los colores de las señales son adecuados para el Parque?



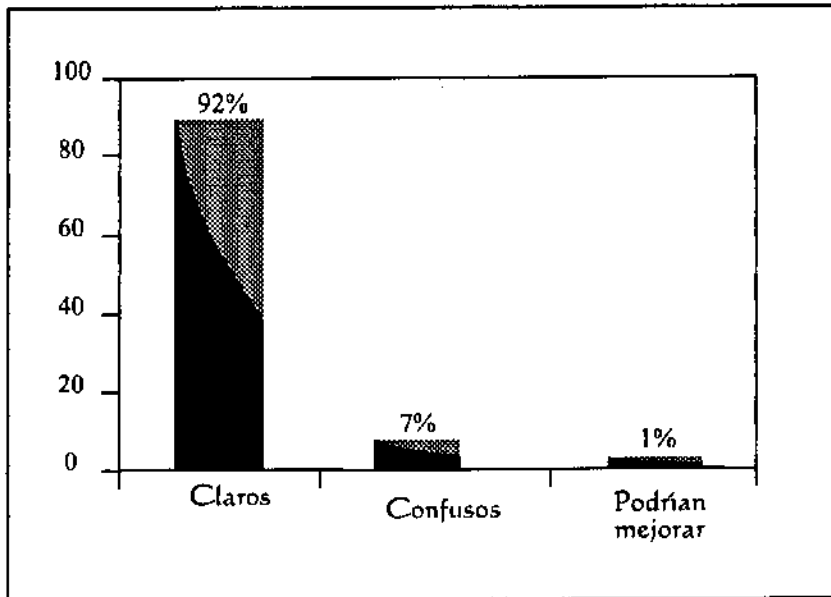
En esta pregunta, se presentaron seis opciones, de las cuales los encuestados respondieron varias a la vez, dando como resultado que: al 80% le llamó la atención la reconstrucción de las ruinas, pues les dá una mejor idea del lugar. Al 70% le llamó la atención la información y los colores, al 60% la tipografía y al 40% las fotografías de complemento al mapa.



El 90% de la muestra encuestada, calificó de clara y comprensible la reconstrucción las ruinas. Al 9% le pareció regular, mientras

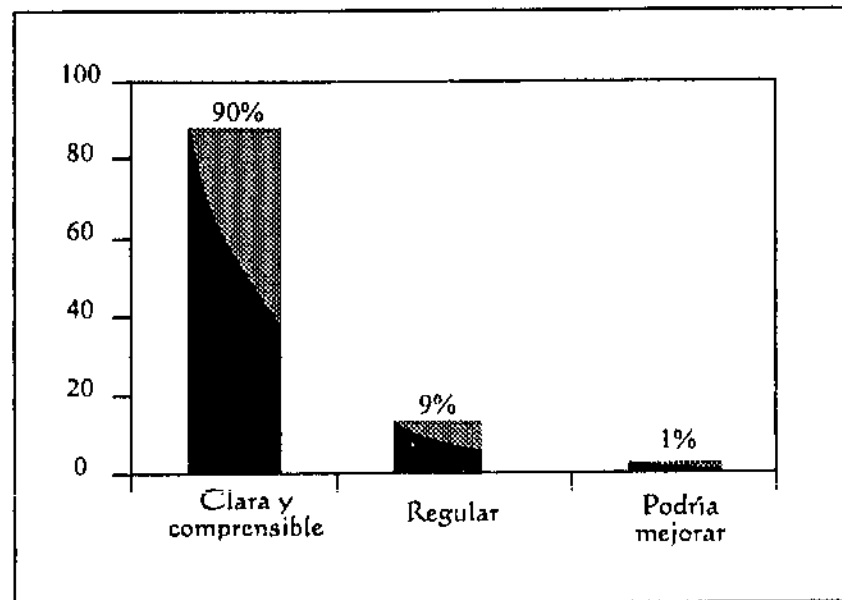
Gráfica 3

¿Cómo describiría los recorridos sugeridos en el Mapa Guía?

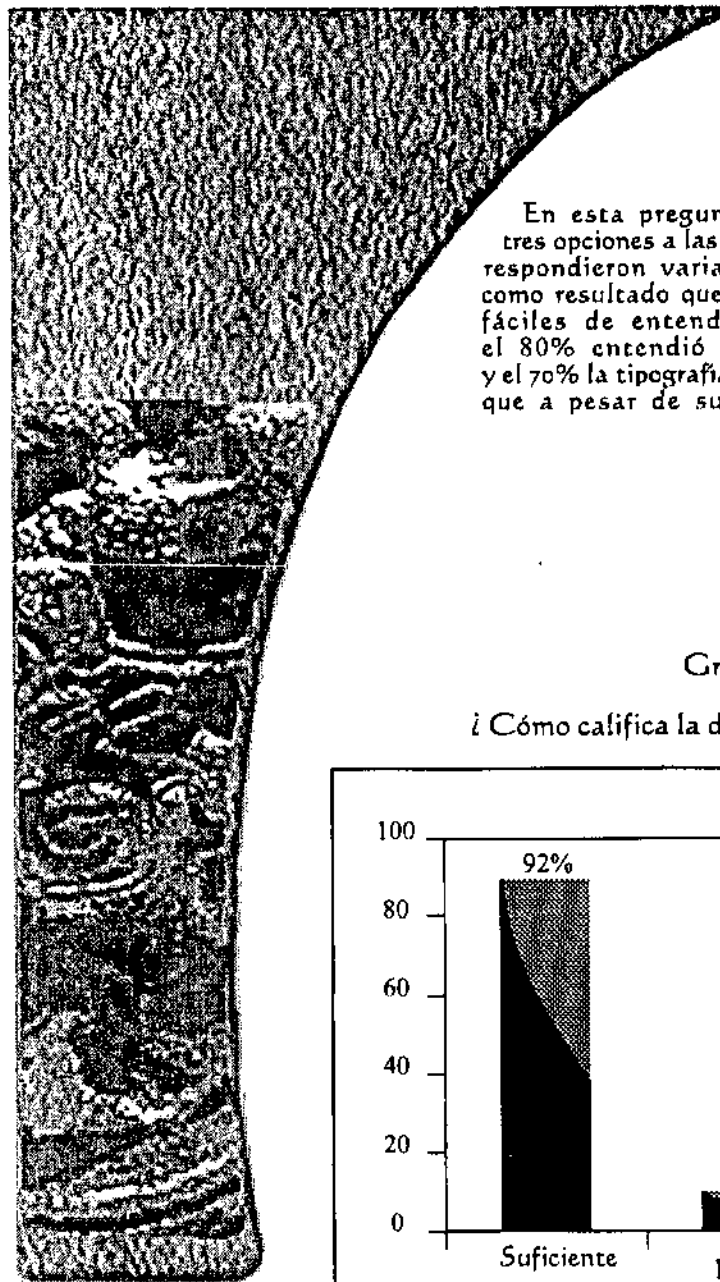


Gráfica 2

¿Cómo califica la reconstrucción de las Ruinas?



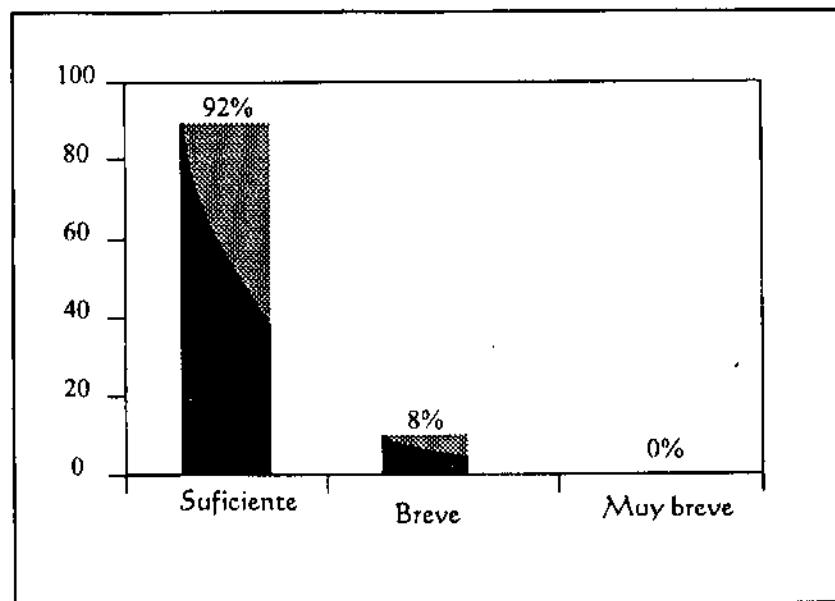
Al 92% de la muestra encuestada, le pareció que los recorridos sugeridos en el Mapa Guía eran claros y fáciles de seguir, al 7% le fueron confusos y al 1% le pareció que podrían mejorarse.



En esta pregunta se presentaron tres opciones a las que los encuestados respondieron varias a la vez, dando como resultado que: al 90% le fueron fáciles de entender los recorridos, el 80% entendió mejor las señales y el 70% la tipografía, pues manifestaron que a pesar de su tamaño es clara.

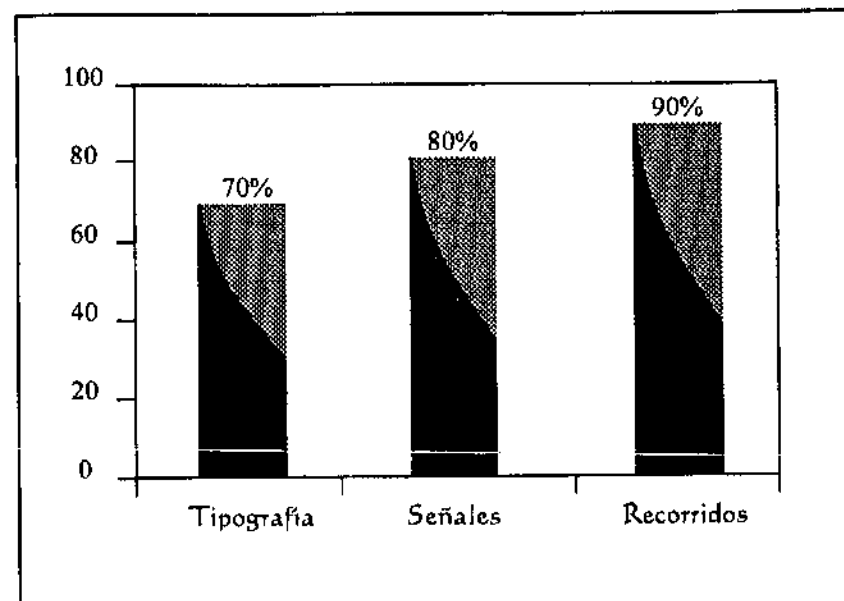
Gráfica 5

¿Cómo califica la descripción de los sitios?

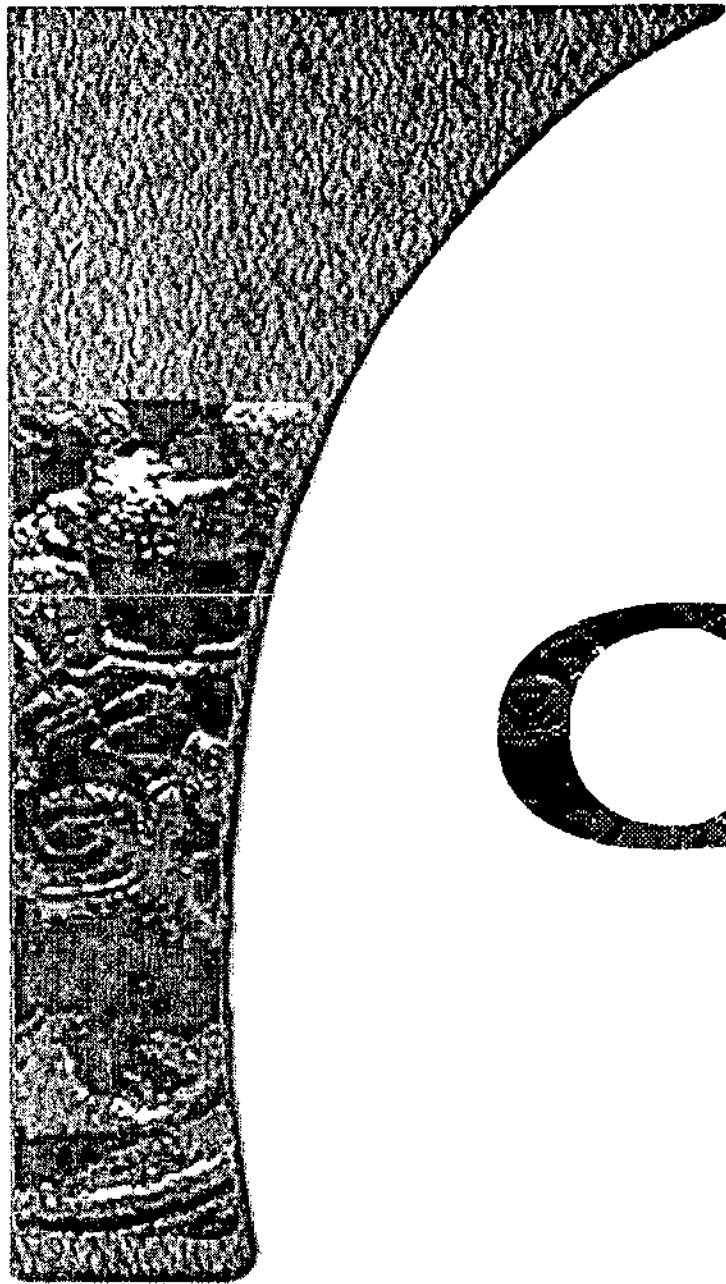


Gráfica 4

¿Qué elementos del Mapa Guía le fueron fáciles de entender?



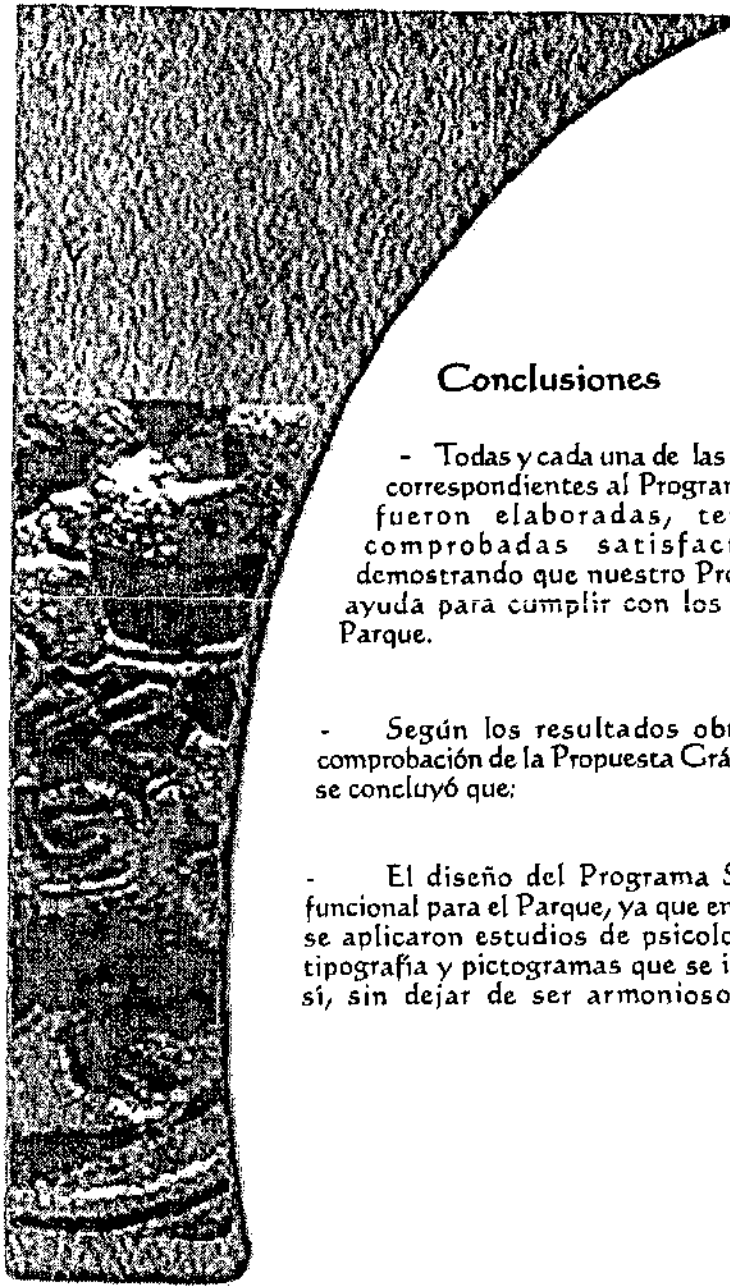
El 92% de la muestra encuestada, manifestó que la descripción de los sitios es suficiente, pues de lo contrario sería muy largo y aburrido para leer, y el 8% cree que es breve y que podría ampliarse.



# **C**onclusiones

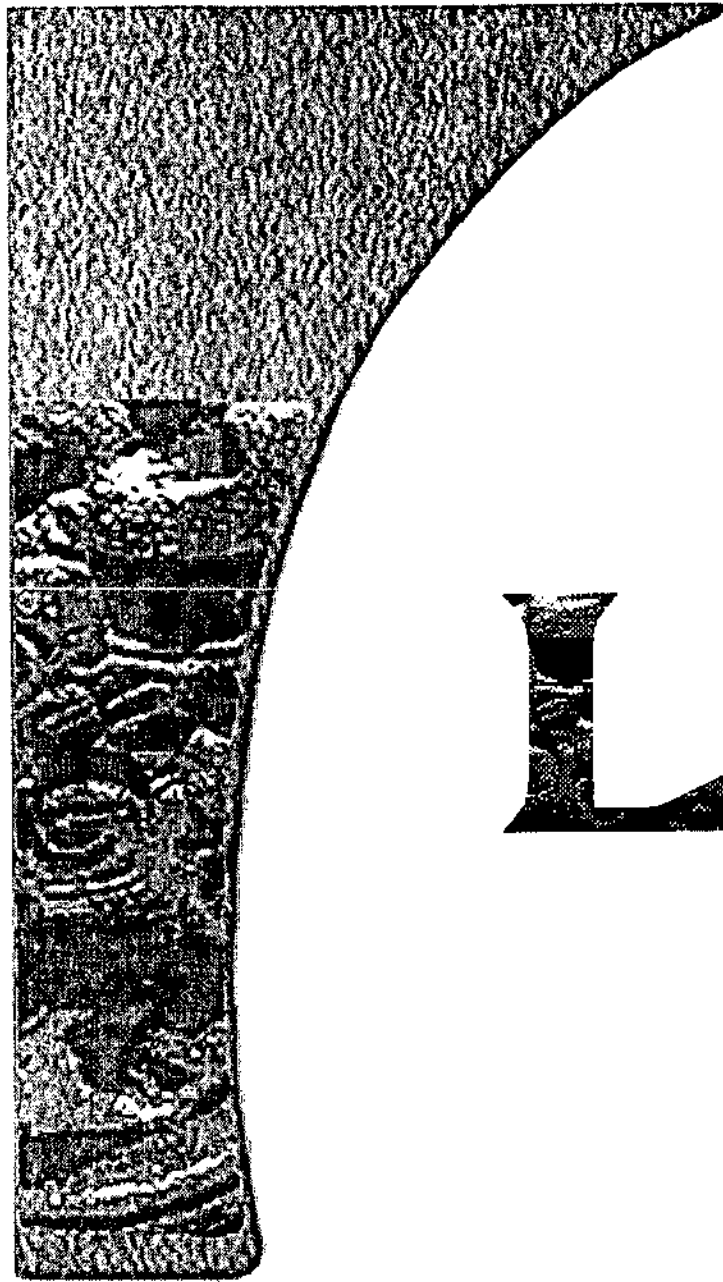
---





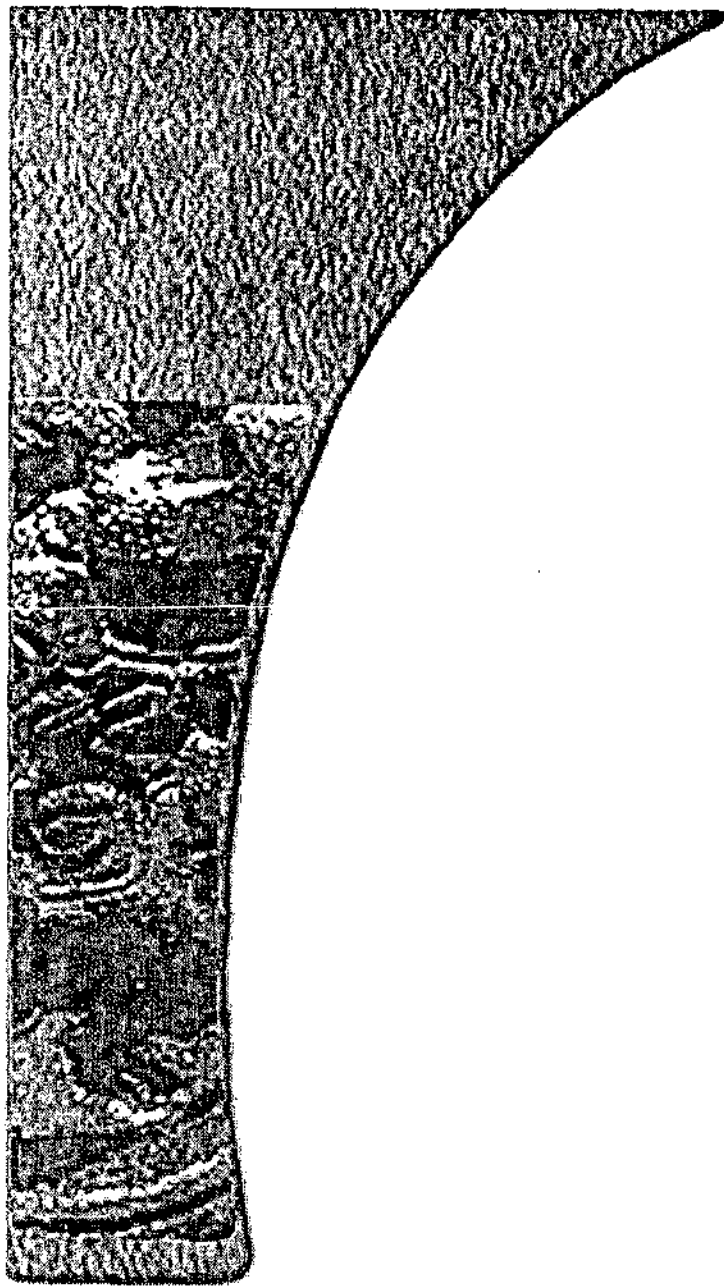
## Conclusiones

- Todas y cada una de las piezas gráficas correspondientes al Programa Señalético, fueron elaboradas, terminadas y comprobadas satisfactoriamente, demostrando que nuestro Proyecto será de ayuda para cumplir con los objetivos del Parque.
- Según los resultados obtenidos en la comprobación de la Propuesta Gráfica Justificada se concluyó que:
  - El diseño del Programa Señalético, es funcional para el Parque, ya que en su realización se aplicaron estudios de psicología del color, tipografía y pictogramas que se integran entre sí, sin dejar de ser armonioso y funcional.
- El diseño de los módulos que conforman el Programa Señalético, armonizan con el entorno, dándole un toque de modernismo, sin que se pierda su objetivo.
- El Mapa Guía de bolsillo representa un apoyo para el Parque, ya que a la vez de guiar al visitante, lo instruye en los aspectos generales de la Cultura Maya.
- Con la elaboración y ubicación estratégica de los Puntos de Ubicación se comprobó que la visita a Tikal pasa de ser una distracción, a un canal de conocimientos y enriquecimiento intelectual.



# **L**ineamientos

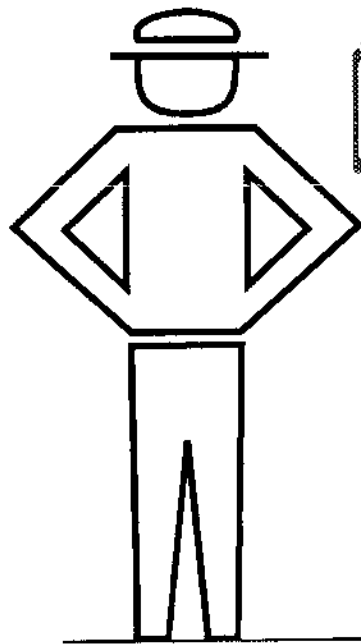
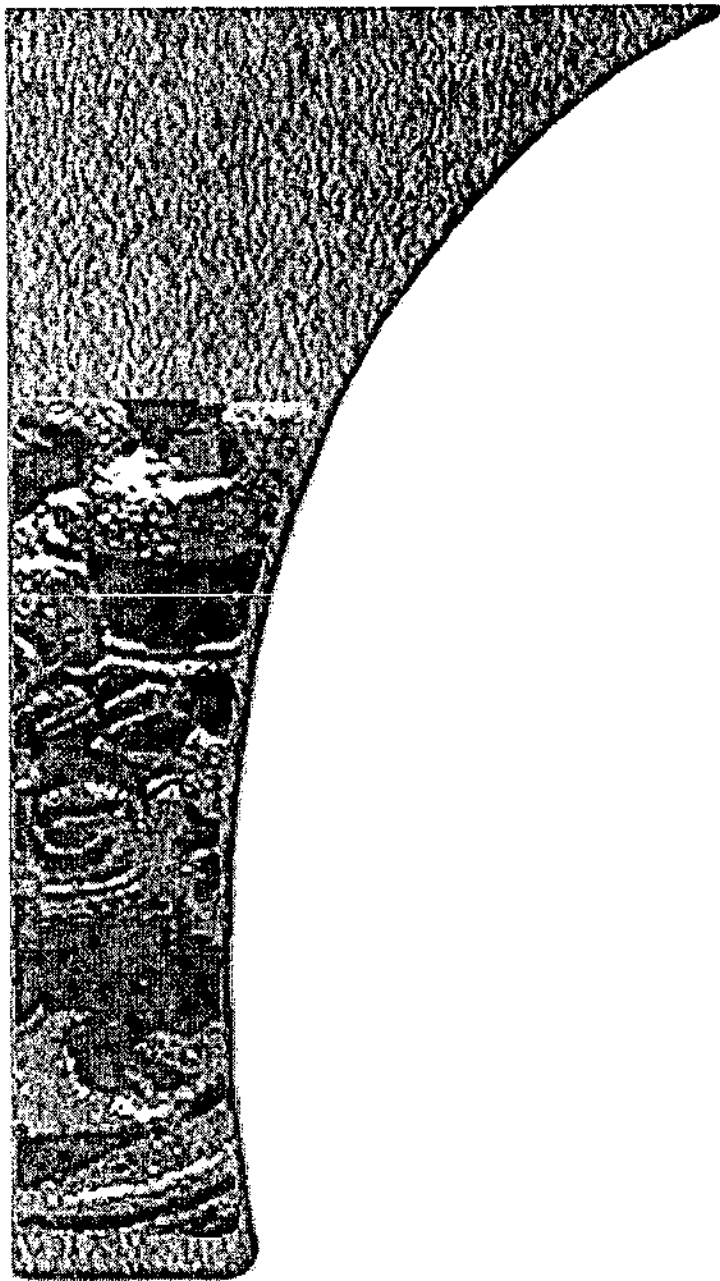
---



## Selección de Materiales

Debido a que el Parque cuenta con los recursos naturales necesarios para elaborar las señales en madera, ya que la naturaleza recicla constantemente árboles de muy buena calidad (cedro y caoba) y por cuestiones monetarias, se decidió aprovechar dicho recurso reduciendo los costos al mínimo.

Una vez establecido el material, se procedió a establecer las dimensiones de los módulos así como las alturas a las que deben colocarse. Estas fueron determinadas en base a la estatura promedio de los visitantes, establecida por un muestreo preliminar, en el que se determinó que la altura más conveniente era a 1.70mts. a partir del suelo. Así se tendrá el nivel de visibilidad más adecuado para todos los visitantes, por lo que cada señal será legible hasta 3 mts. de distancia.

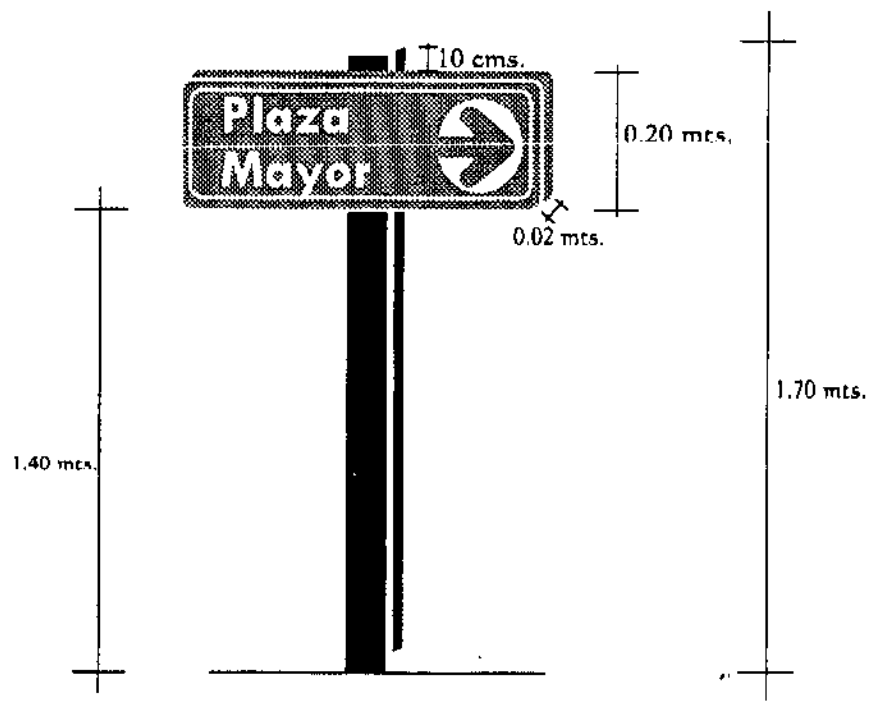
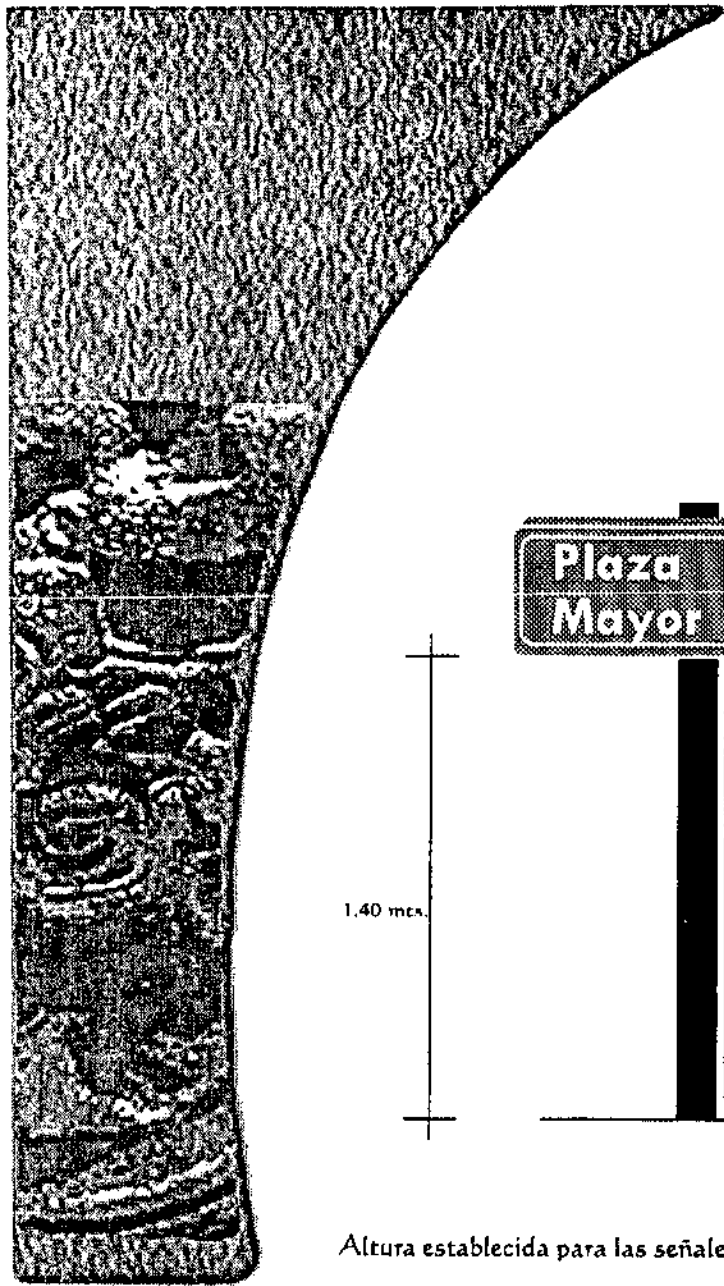


Plaza Mayor

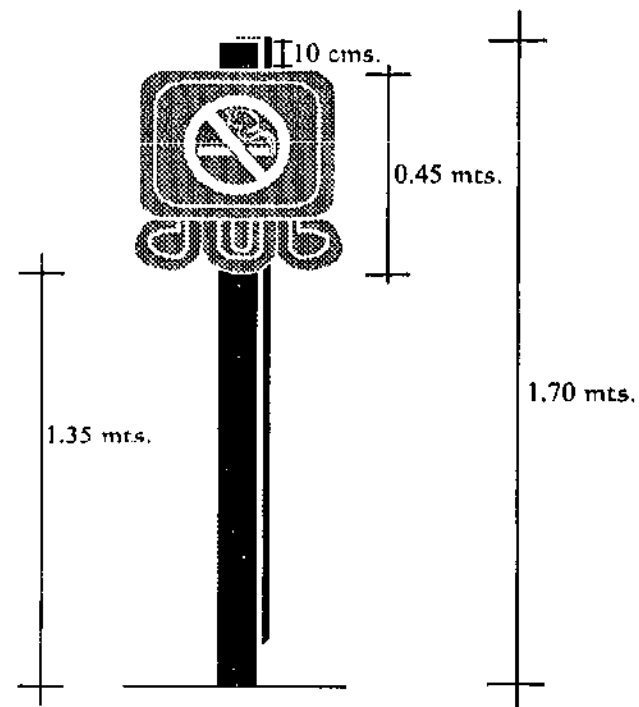


1.70 mts.

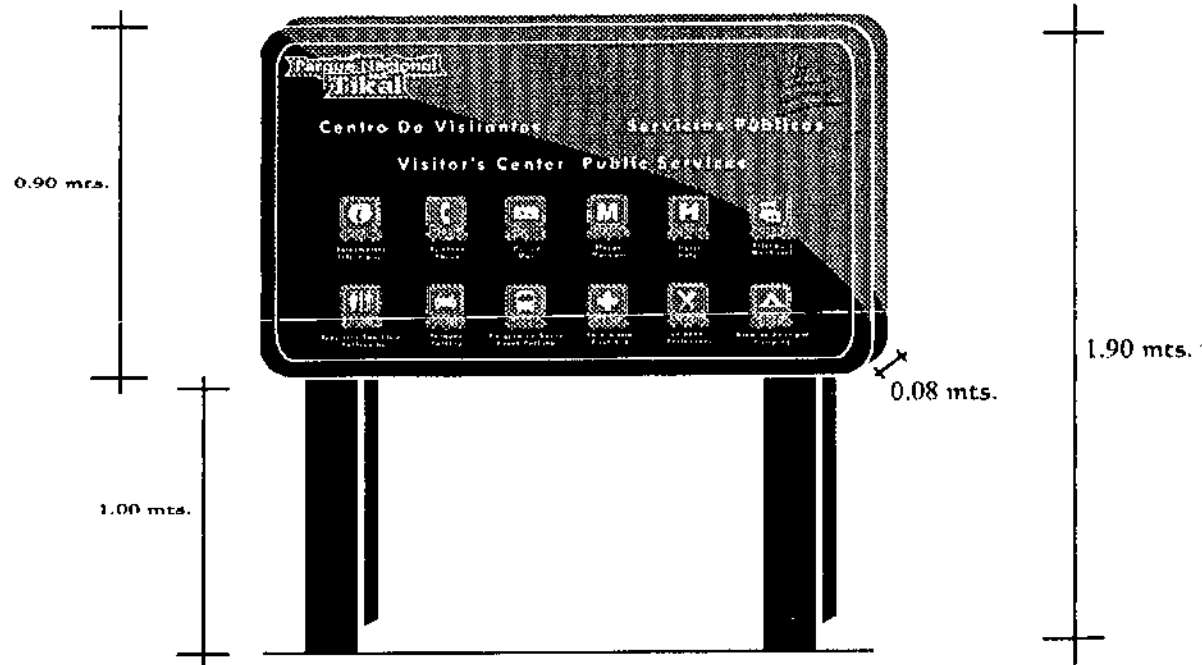
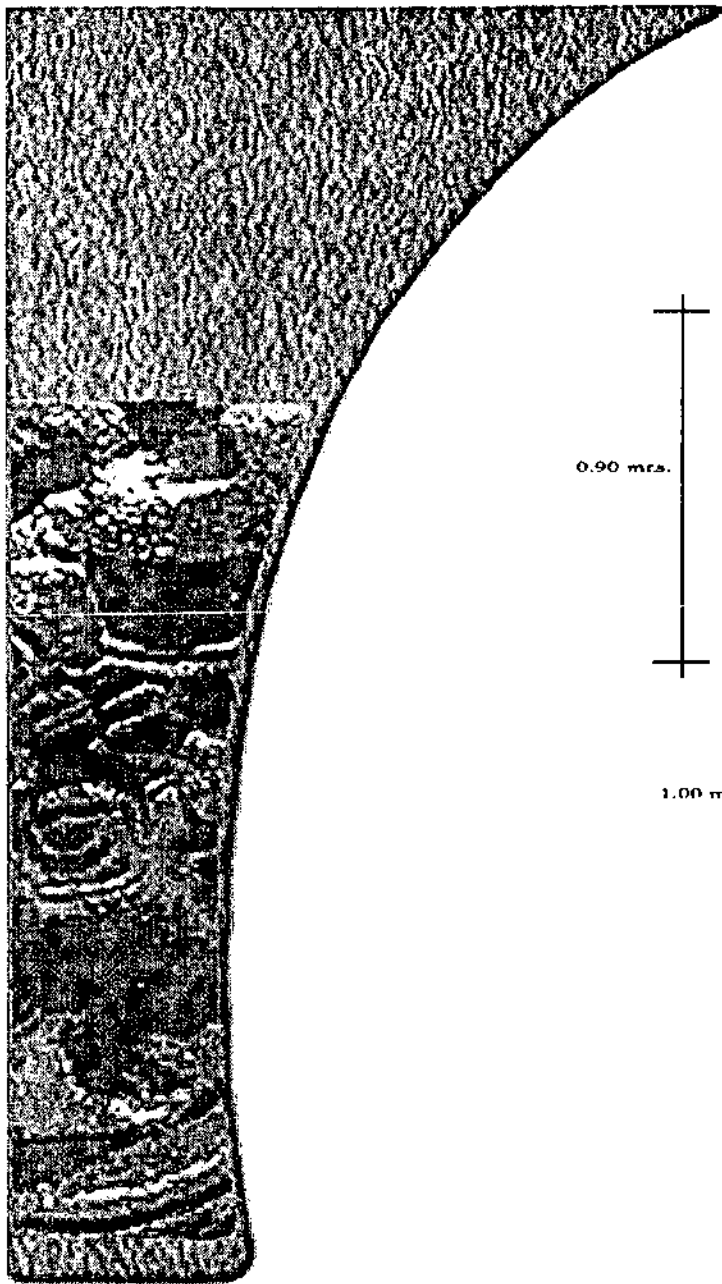
Dimensiones y Alturas de las señales



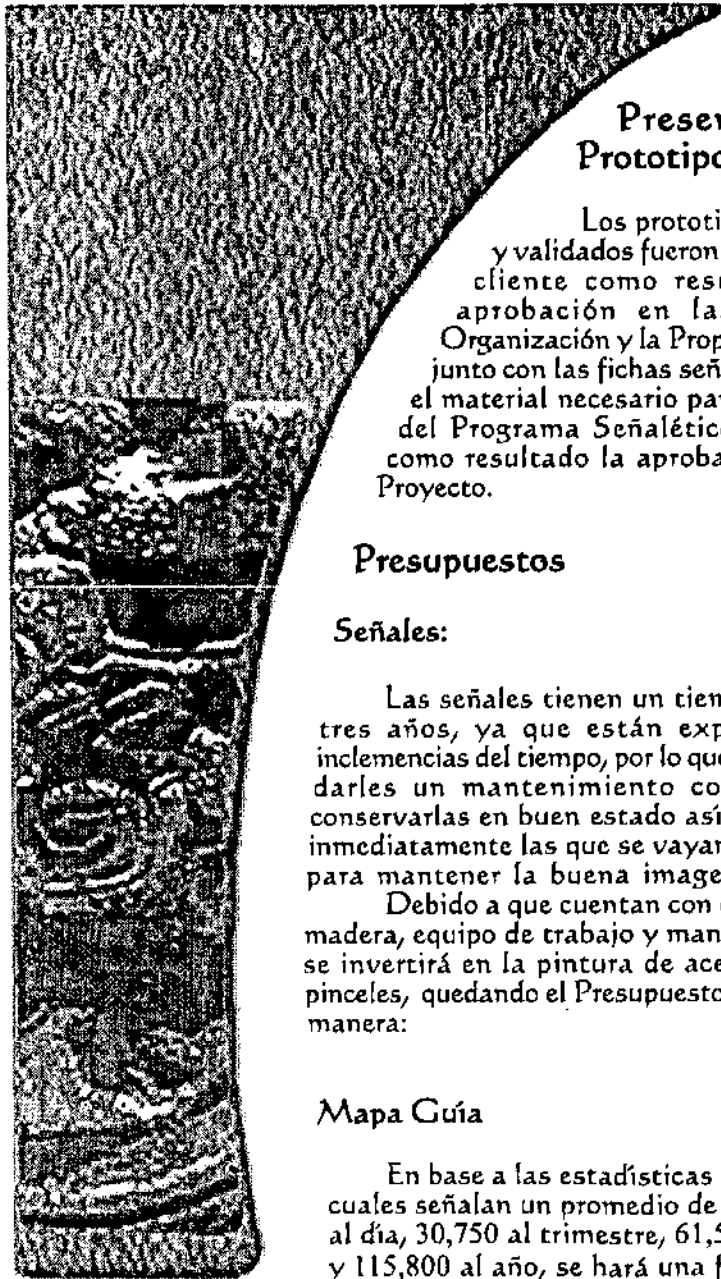
Altura establecida para las señales Direccionales e Identificativas.



Altura establecida para las señales Prohibitivas, de Emergencia y de Servicios Públicos.



Altura establecida para las Señales de: Entrada,  
Directorio, Reglamento, Puntos de ubicación y Aguadas.



## Presentación de Prototipos

Los prototipos realizados y validados fueron presentados al cliente como resultado de su aprobación en las etapas de Organización y la Propuesta Gráfica, junto con las fichas señaléticas y todo el material necesario para la ejecución del Programa Señalético, obteniendo como resultado la aprobación final del Proyecto.

## Presupuestos

### Señales:

Las señales tienen un tiempo de vida de tres años, ya que están expuestas a las inclemencias del tiempo, por lo que se recomienda darles un mantenimiento constante para conservarlas en buen estado así como renovar inmediatamente las que se vayan deteriorando, para mantener la buena imagen del Parque.

Debido a que cuentan con el recurso de la madera, equipo de trabajo y mano de obra, solo se invertirá en la pintura de aceite, brochas y pinceles, quedando el Presupuesto de la siguiente manera:

### Mapa Guía

En base a las estadísticas del Parque, las cuales señalan un promedio de 300 visitantes al día, 30,750 al trimestre, 61,500 en 6 meses y 115,800 al año, se hará una fase inicial que

durará 2 trimestres, de enero a junio del 2,004, por lo que se hará un tiraje de 100,000 mapas previendo la temporada alta de la Semana Santa.

Se presentaron tres cotizaciones, quedando la más favorable, que asciende a Q.50,000.00.

## Medios de Reproducción

Como ya se mencionó, el único material reproducible con frecuencia es el Mapa Guía, impreso en papel bond a full color con una carátula troquelada en texcote calibre 16 con filtro UV, del cual se hará un tiraje trimestral, debido a que en el Parque se maneja un presupuesto cada tres meses.

## Presupuesto para la implementación del Programa Señalético

Cantidad	Descripción	Costo Unidad	Costo Total
20	Galones de pintura de aceite color verde bambú (SW 1714) Marca Sherwin Williams	Q. 221.90	Q. 4,438.00
10	Galones de pintura de aceite color verde oscuro (SW1728) Marca Sherwin Williams	Q. 221.90	Q. 2,219.00
10	Galones de pintura de aceite color blanco (B82WS1) Marca Sherwin Williams	Q. 149.99	Q. 1,499.00
5	Galones de Thiner	Q. 44.90	Q. 224.50
50	Brochas de 2"	Q. 17.90	Q. 895.00
50	Brochas de 1/2"	Q. 2.50	Q. 125.00
300	Pfuegos de lija No. 80	Q. 7.90	Q. 2,370.00
8	Libras de wipe	Q. 10.00	Q. 80.00
		<b>TOTAL</b>	<b>Q. 11,850.50</b>

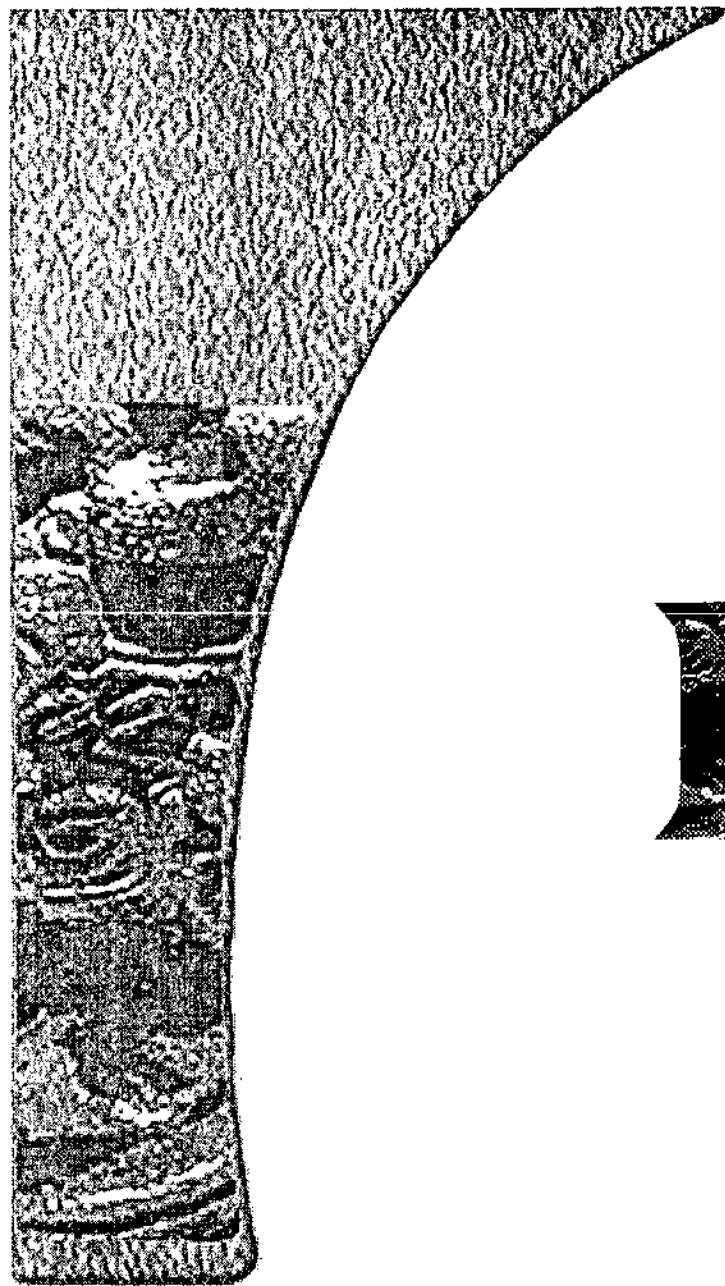


**Presupuesto para la impresión de la Portada  
y Mapa Guía.**

Cantidad	Descripción	Costo Unidad	Costo Total
100,000	Impresiones del Mapa Guía de Bolsillo Especificaciones: 17" x 12.5" en bond 80 grms. full color Carátula full color, en texcote 14 con filtro UV	Q. 0.50	Q. 50,000.00
		<b>TOTAL</b>	<b>Q. 50,000.00</b>

**Presupuesto total para la implementación del Programa  
Señalético del Parque Nacional Tikal**

Descripción	Costo Total
Materiales para la elaboración de las 171 señales para el Programa Señalético del Parque Nacional Tikal.	Q. 11,850.50
Impresión de 100,000 Mapas Guía de Bolsillo, para los primeros seis meses del año 2,004	Q. 50,000.00
<b>TOTAL</b>	<b>Q. 61,850.00</b>



# **B**ibliografía

---

## Bibliografía y fuentes consultadas

### *Biblioteca Atrium de la Pintura*

- 1997 Pintura Decorativa, el Color  
pags. 31 - 119

### *Castillo, Telma*

- 1998 Historia de las Mayas Guatemala. Editorial Galería Guatemala  
pags. 2 - 16

### *Coe, William R.*

- 1988 Tikal, Guía de las antiguas Ruinas Mayas.  
Guatemala: Editorial Piedra Santa  
pags. 5 - 117

### *Costa, Joan*

- 1988 Señalética, de la Señalización al Diseño de Programas.  
Barcelona: Editorial Ceac, S.A.  
pags. 9 - 251

### *Garret, Wilbur E.*

- 1989 La Ruta Maya  
Washington D. C. Editorial National Geographic Magazine  
pags. 1 - 479

### *Green, Joanna*

- 1996 Guía del visitante, Colección Verás  
Barcelona. Editorial Destino S. A.  
pags. 13 - 91

### *Instituto de Investigaciones Folológicas*

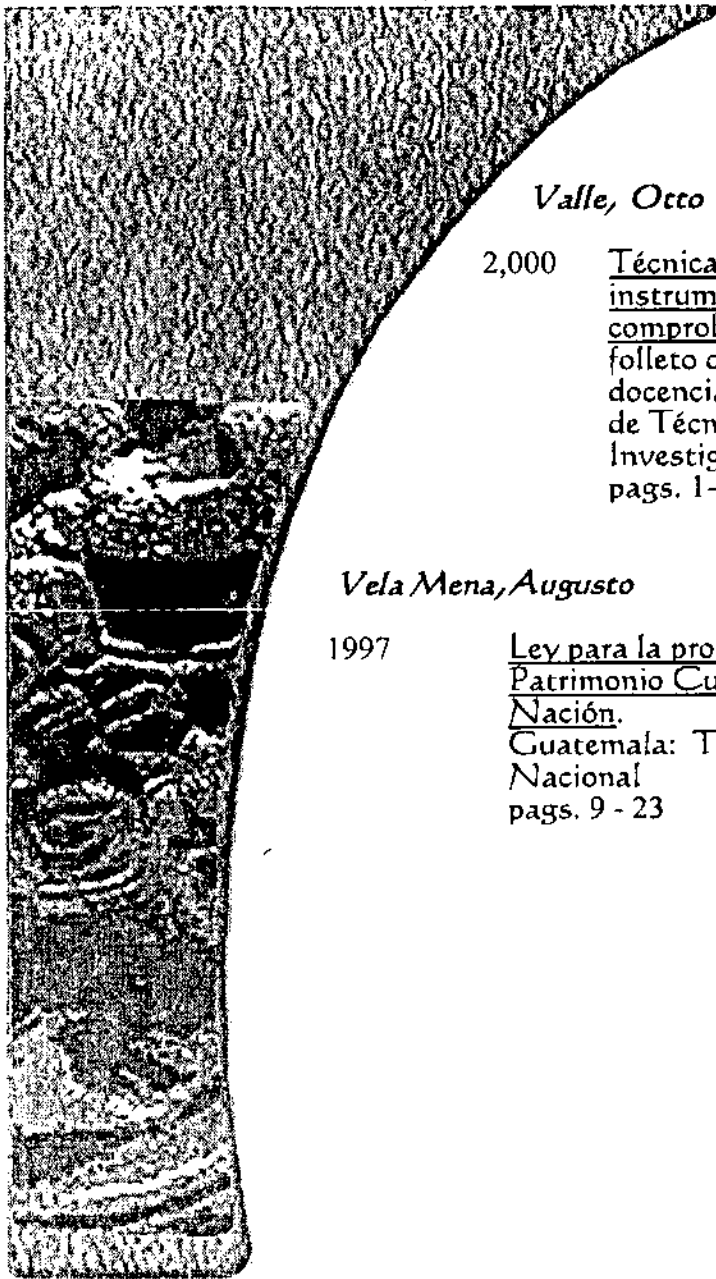
- 1987 Memorias del primer Coloquio Internacional de mayistas.  
México: Editorial UNAM  
pags. 663 - 708

### *Márquez López, José María*

- 1999 Guía de Tikal, ciudad de las voces de los espíritus mayas  
Guatemala: Editorial Artemis - Edinter  
pags. 6 - 120

### *Paredes Mauri, Sofia*

- 2001 El Misterio de la vida Maya  
Guatemala: Ediciones Don Quijote  
pags. 1 - 28



*Valle, Otto*

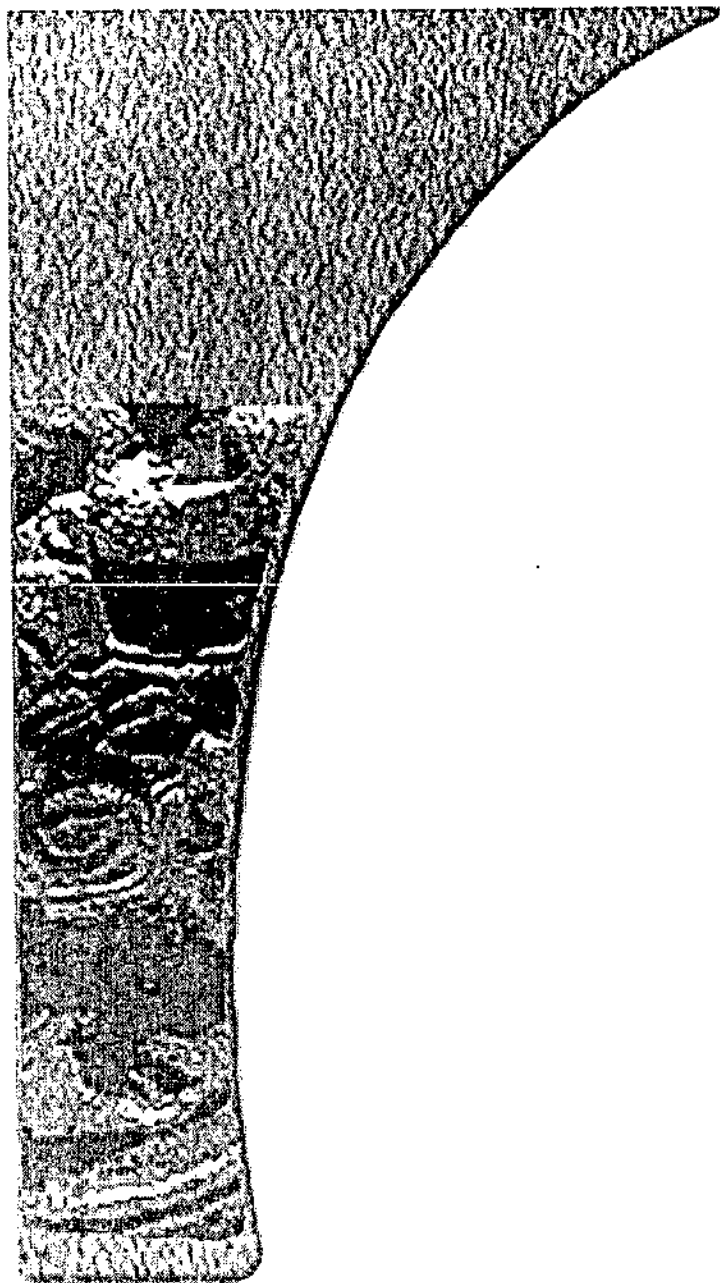
2,000 Técnicas e  
instrumentos; La  
comprobación  
folleto de apoyo para  
docencia para la clase  
de Técnicas de  
Investigación.  
pags. 1-30

*Vela Mena, Augusto*

1997 Ley para la protección del  
Patrimonio Cultural de la  
Nación.  
Guatemala: Tipografía  
Nacional  
pags. 9 - 23

*Páginas Web*

[www.deguate.com](http://www.deguate.com)  
[www.famsi.org](http://www.famsi.org)  
[www.infovis.net](http://www.infovis.net)  
[www.peten.net](http://www.peten.net)  
[www.nationalgeographic.com](http://www.nationalgeographic.com)  
[www.travel-guatemala.org.gt](http://www.travel-guatemala.org.gt)  
[www.infovia.com.gt/inguat](http://www.infovia.com.gt/inguat)  
[www.rivieramaya.com](http://www.rivieramaya.com)  
[www.discoverychannel.com](http://www.discoverychannel.com)  
[www.guatemala.travel.com.gt/tikal](http://www.guatemala.travel.com.gt/tikal)  
[www.mayaexplorer.com](http://www.mayaexplorer.com)



# Glosario



## Glosario

**Armonizar:** Significa coordinar los diferentes valores que el color adquiere en una composición, es decir, cuando en una composición todos los colores poseen una parte común al resto de los colores componentes. Armónicas son las combinaciones en las que se utilizan modulaciones de un mismo tono, o también de diferentes tonos, pero que en su mezcla mantienen los unos parte de los mismos pigmentos de los restantes.

**Color:** Tono de un objeto determinado por la frecuencia de la luz emitida por él mismo.

**Composición:** Adecuar distintos elementos gráficos dentro de un espacio visual, que previamente habremos seleccionado, combinándolos de tal forma que todos ellos sean capaces de poder aportar un significado para transmitir un mensaje claro a los receptores del mensaje.

**Expoliación:** Toda acción u omisión que ponga en peligro de pérdida o destrucción todos o algunos de los valores de los bienes que integran el Patrimonio Cultural de la Nación o perturbe el cumplimiento de su función social.

**Full Color:** Término empleado en artes gráficas, el cual indica que en determinada impresión intervendrán los cuatro colores proceso.

**Grupo Objetivo:** Es la población a la cual se dirige la campaña, por ser estos quienes consumirán el producto o el servicio.

**Icono:** Imagen, signo o gráfico en el que hay una relación con la imagen que representa.

**Logotipo:** Forma grafica conformada por letras y/o imágenes que representan una empresa, un producto, un servicio, una marca, una persona, una cosa o una idea.

**Mapa:** Representación de la tierra o de alguna parte de ella en una superficie plana.

**Mapa Topográfico:** Cuadro que representa una cierta extensión de terreno con todos los detalles y accidentes que este ofrece.

**Método:** Es el conjunto de operaciones ordenadas con que se pretende obtener un resultado. El fin del método es buscar y obtener conocimientos y soluciones para algún objeto específico de estudio.

**Módulo Compositivo:** Es una especie de gabarit o matriz para la distribución sistemática de los elementos informacionales dentro del espacio de cada señal.



**Parque:** Un sistema de áreas protegidas constituye el núcleo de cualquier programa destinado a mantener la biodiversidad de las especies, los ecosistemas y los bancos genéticos silvestres; proporciona protección permanente a lugares dedicados al mantenimiento de la diversidad biológica y del patrimonio cultural y natural, al mantenimiento de los procesos económicos y a la provisión para usos racionales, recreativos, científicos o educativos de recursos naturales particularmente limitados en el espacio

**Patrimonio Cultural:** Son los bienes e instituciones que por ministerio de ley o por declaratoria de autoridad lo integren y constituyan bienes muebles o inmuebles, públicos y privados, relativos a la paleontología, arqueología, historia, antropología, arte, ciencia y tecnología y la cultura en general, incluido el patrimonio intangible, que coadyuven al fortalecimiento de la identidad nacional.

**Semiótica:** Ciencia que estudia los signos y mensajes, y los sistemas de signos en el seno de la vida social (lenguas naturales, códigos, sistemas de señales o de símbolos, etc.).

**Señal:** Escritura por medio de signos orientativos. Deberá ser el soporte exclusivo de la construcción gráfica de todos los pictogramas del Programa Señalético.

**Señalética:** Elementos visuales que se encuentran en empresas, edificaciones, lugares públicos, etc. y que tiene como finalidad dar información coherente y uniforme a todas las personas que por allí circulan sobre la ubicación, modo de conducta, etc. La señalética debe guardar la línea estética acorde con la imagen corporativa de la entidad.

**Sitio Arqueológico:** Lugar o paraje cultural-natural vinculado con acontecimientos o recuerdos pasados, a tradiciones populares, creaciones culturales o de la naturaleza y a obras del ser humano, que posean valor histórico, arqueológico, paleontológico o antropológico.

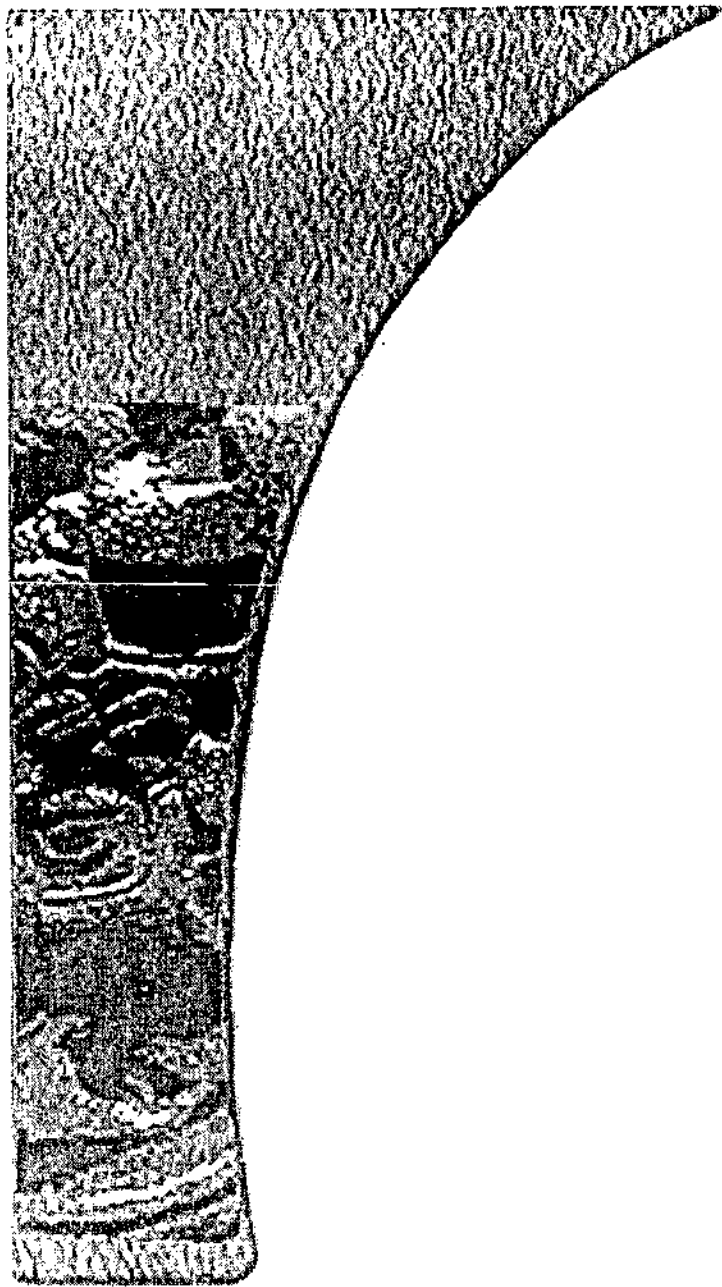
**Testar:** Proveniente del término inglés *test* que significa prueba.

**Tipografía:** Nació a mediados del siglo XV y fue superada por la impresión Off Set en el siglo XX. La tipografía utiliza una superficie metálica o plástica de impresión y una tinta densa. La superficie de impresión se crea al ensamblar letras y palabras por diferentes tecnologías como el estereotipo, electrotipo y planchas de foto polímeros. La tipografía complementa a la litografía con acabados especiales.

**Tipología:** Agrupa varios tipos de letras con características similares. Disciplina que compara las lenguas para clasificarlas y establecer relaciones entre ellas. Se relaciona con la escritura en las diferentes culturas y épocas.

**Tiro y Retiro:** Términos utilizados por las imprentas para referirse a ambos lados de una impresión.

**Troquel:** Término utilizado por las imprentas para referirse a un corte especial en una publicación.

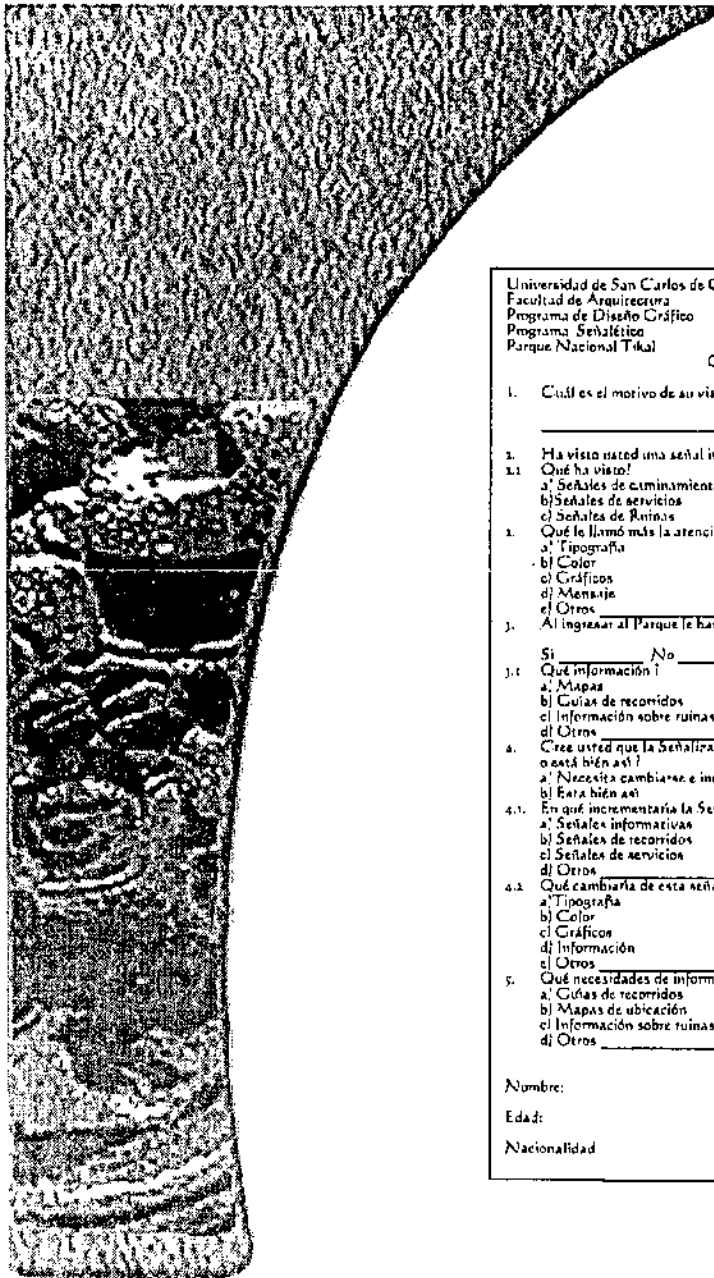


**A nexos**

---



Encuesta preliminar realizada  
para evaluar las necesidades gráficas del  
Parque Nacional Tikal.  
26-5-03



Universidad de San Carlos de Guatemala  
Facultad de Arquitectura  
Programa de Diseño Gráfico  
Programa Señalético  
Parque Nacional Tikal

Cuestionario de Evaluación

1. ¿Cuál es el motivo de su visita al Parque Nacional Tikal ?  
\_\_\_\_\_

2. Ha visto usted una señal indicadora? Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

2.1. ¿Qué ha visto?  
a) Señales de caminamientos  
b) Señales de servicios  
c) Señales de ruinas

3. ¿Qué le llamó más la atención de las señales que vio?  
a) Tipografía  
b) Color  
c) Gráficos  
d) Mensaje  
e) Otros \_\_\_\_\_

3.1. Al ingresar al Parque le han proporcionado información escrita?  
Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

3.1.1. ¿Qué información?  
a) Mapas  
b) Guías de recorridos  
c) Información sobre ruinas  
d) Otros \_\_\_\_\_

4. ¿Cree usted que la Señalización del Parque, necesita cambiarse e incrementarse o está bien así?  
a) Necesita cambiarse e incrementarse  
b) Está bien así

4.1. En qué incrementaría la Señalización?  
a) Señales informativas  
b) Señales de recorridos  
c) Señales de servicios  
d) Otros \_\_\_\_\_

4.2. ¿Qué cambiaría de esta señalización?  
a) Tipografía  
b) Color  
c) Gráficos  
d) Información  
e) Otros \_\_\_\_\_

5. ¿Qué necesidades de información al usuario cree usted que faltan?  
a) Guías de recorridos  
b) Mapas de ubicación  
c) Información sobre ruinas  
d) Otros \_\_\_\_\_

Nombre: \_\_\_\_\_  
Edad: \_\_\_\_\_  
Nacionalidad: \_\_\_\_\_

Universidad de San Carlos de Guatemala  
Facultad de Arquitectura  
Programa de Diseño Gráfico  
Programa Señalético  
Parque Nacional Tikal

Visitor Survey

1. What is the reason for your visit to Tikal ?  
\_\_\_\_\_

2. Have you seen any signs? Yes \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

2.1. What did you see ?  
a) Signs marking path ways  
b) Signs indicating tourist services  
c) Signs indicating the ruins

3. What attracted your attention to these signs?  
a) Fonts  
b) Color  
c) Graphics  
d) Message  
e) Other \_\_\_\_\_

3.1. Did you receive pamphlets when you entered the Park? Yes \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

3.1.1. What pamphlets ?  
a) Maps  
b) Tour guides  
c) History of the ruins  
d) Other \_\_\_\_\_

4. Do you think that there should be more signs at Tikal? Yes \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

4.1. Which signs do you think should be improved ?  
a) Informative signs  
b) Signs marking path ways  
c) Signs indicating services  
d) Other \_\_\_\_\_

4.2. What aspects of the signs should be improved?  
a) Fonts  
b) Color  
c) Graphics  
d) Information  
e) Other \_\_\_\_\_

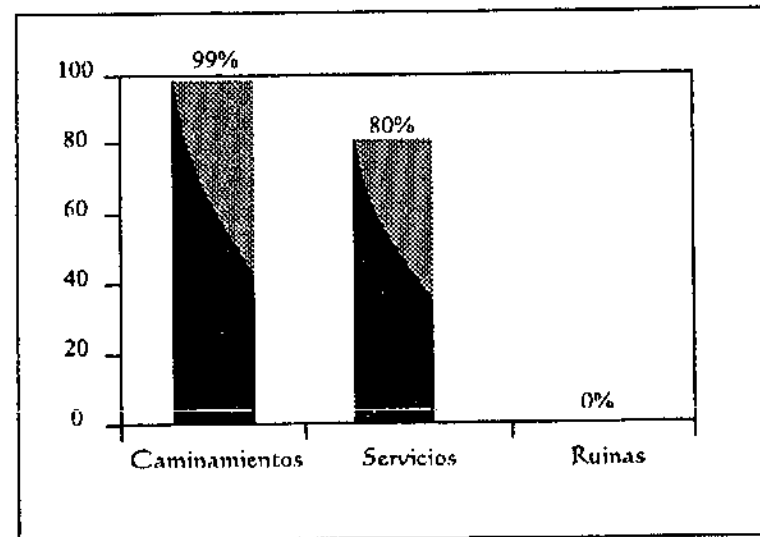
5. What information could the Park provide that would be useful to the visitor?  
a) Tour guides  
b) Location maps  
c) History of the ruins  
d) Other \_\_\_\_\_

Name: \_\_\_\_\_  
Age: \_\_\_\_\_

## Resultados de la Encuesta preliminar

Gráfica 1

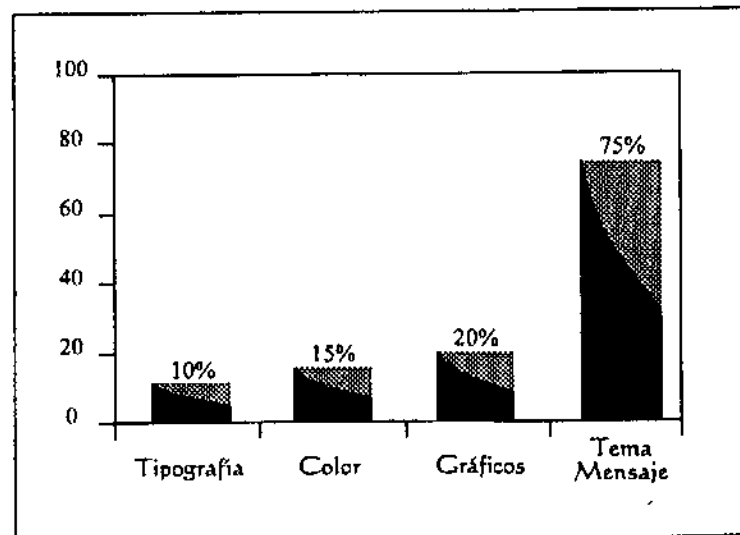
¿Qué señales ha visto dentro del Parque?



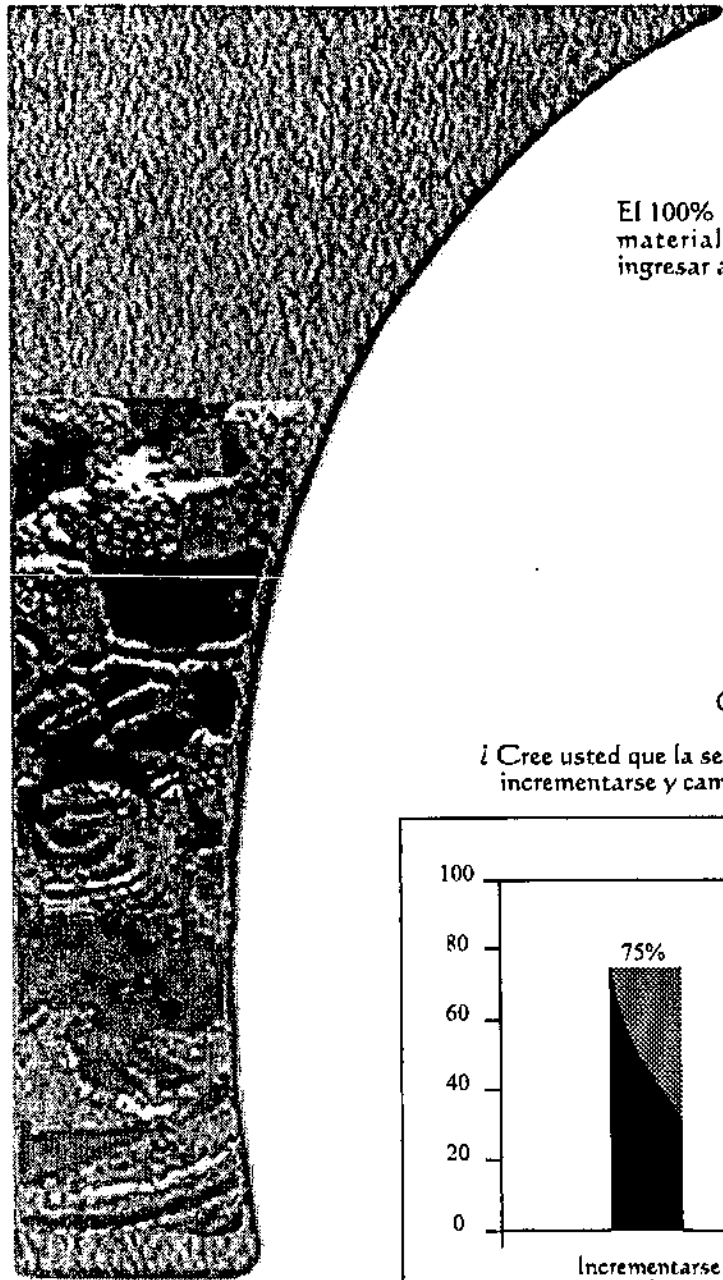
Se presentaron tres respuestas de las cuales la muestra encuestada respondió a varias de ellas a la vez, siendo los resultados: el 99% manifestó que ha visto señales de caminamientos y el 80% ha visto señales de servicios.

Gráfica 2

¿Qué le llamó más la atención de las señales que vió?



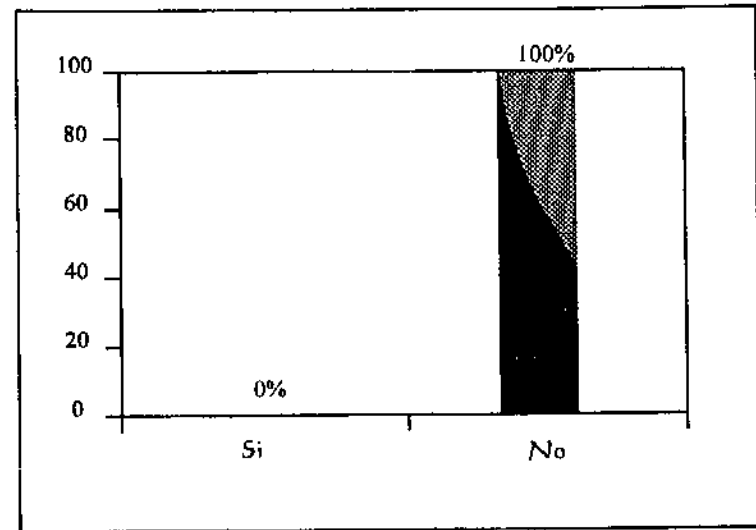
Se presentaron cuatro respuestas de las cuales la muestra encuestada respondió a varias de ellas a la vez, siendo los resultados: el 75% manifestó que le llamó más la atención el tema/mensaje de las señales, al 20% los gráficos, al 15% el color y al 10% la tipografía.



El 100% manifestó que no recibió ningún material informativo al momento de ingresar al Parque.

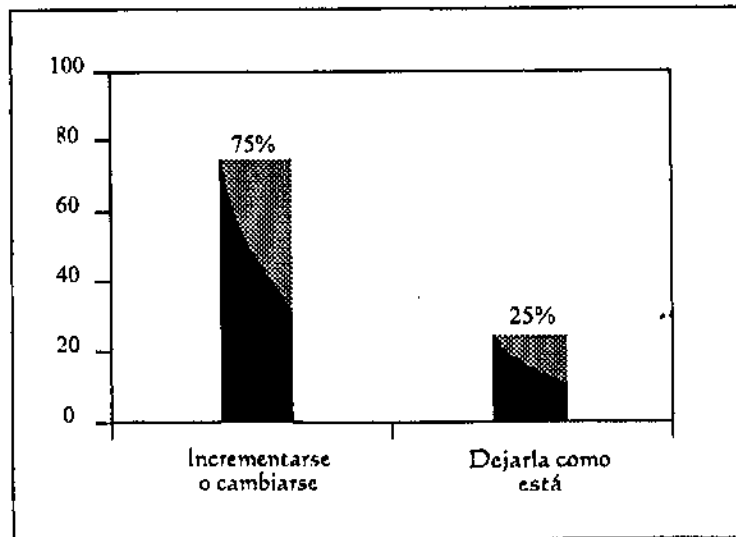
Gráfica 3

¿ Al ingresar al Parque le han proporcionado información escrita ?

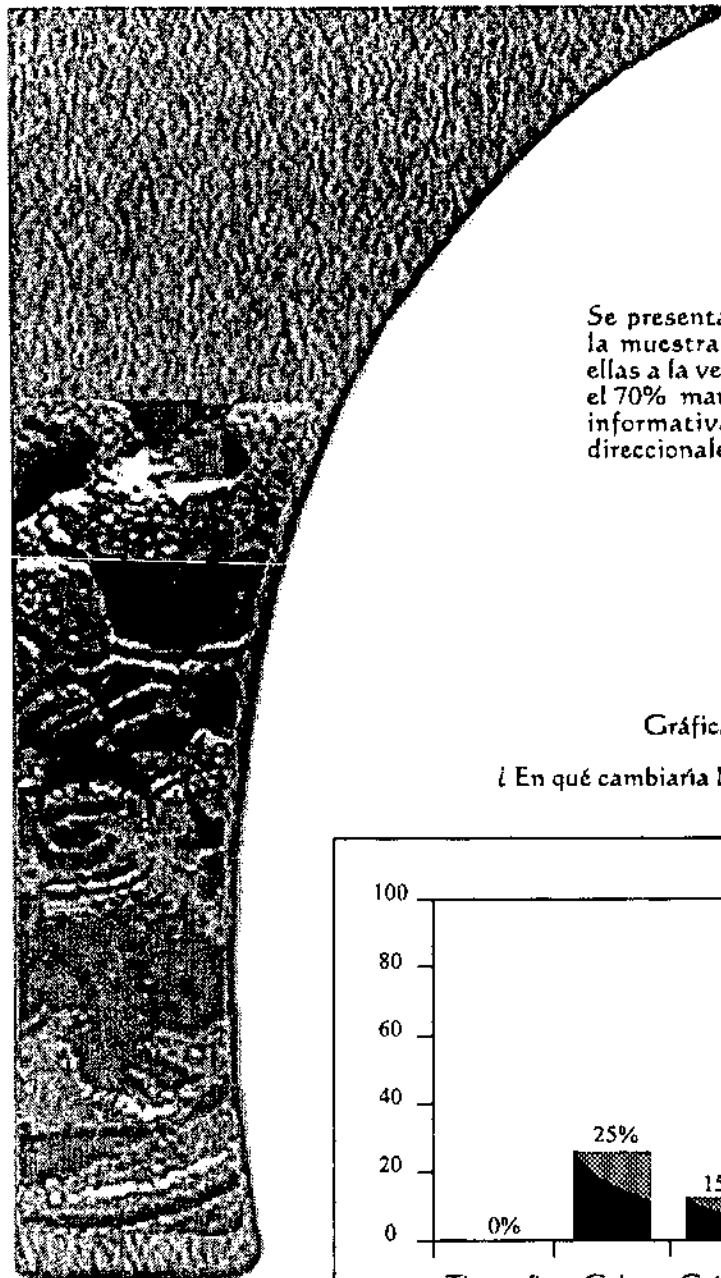


Gráfica 4

¿ Cree usted que la señalización del Parque necesita incrementarse y cambiarse, o dejarla como está ?



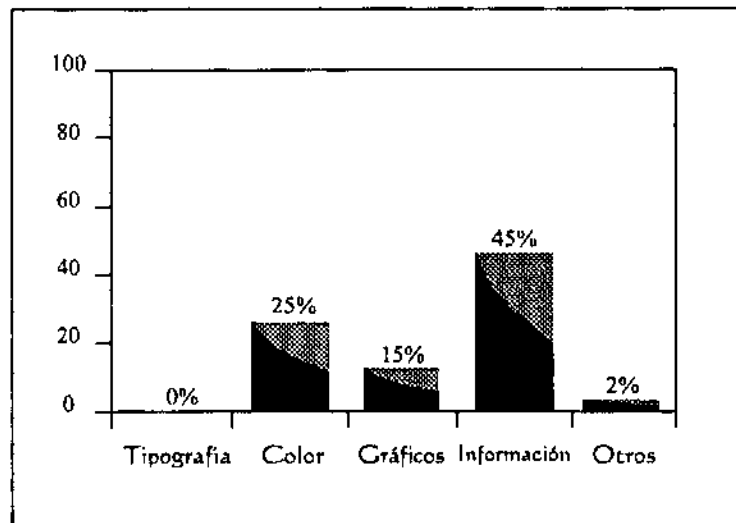
El 75% manifestó que la señalización existente necesita incrementarse o cambiarse, mientras que el 25% cree que debe dejarse como está.



Se presentaron tres respuestas de las cuales la muestra encuestada respondió a varias de ellas a la vez, siendo los resultados: el 70% manifestó que incrementaría las señales informativas, el 40% cambiaría las señales direccionales y el 10% las señales de servicios.

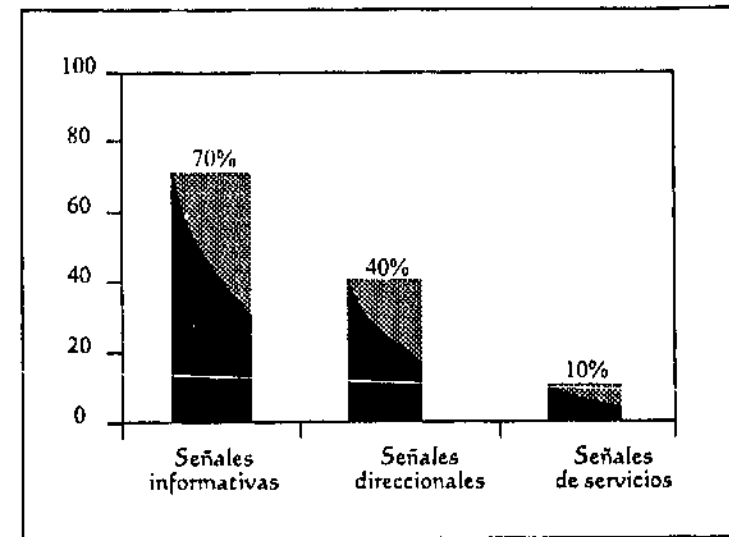
Gráfica 6

¿ En qué cambiaría la Señalización ?

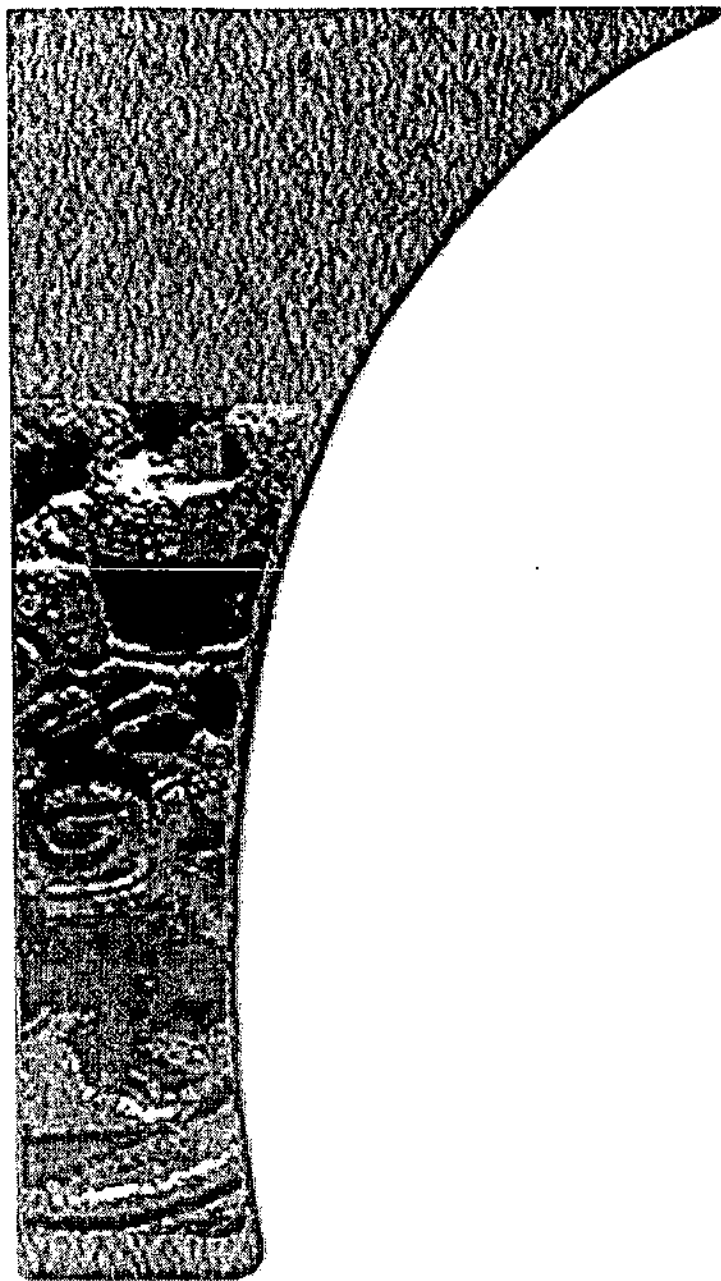


Gráfica 5

¿ En qué incrementaría la Señalización ?

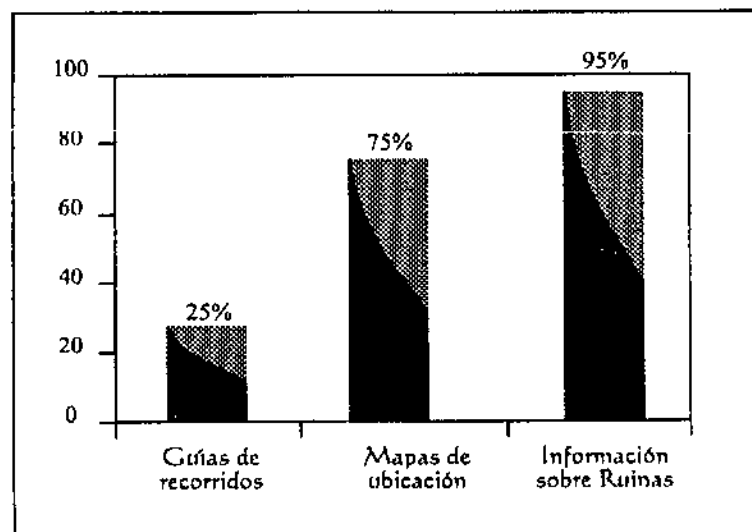


Se presentaron cinco respuestas de las cuales la muestra encuestada respondió a varias de ellas a la vez, siendo los resultados: el 45% manifestó que cambiaría la información de las señales, el 25% el color, el 15% los gráficos y el 2% otros elementos como el tamaño de las mismas.



Gráfica 7


¿Qué necesidades de información al usuario cree usted que faltan ?



El 95% manifestó que falta información sobre ruinas, el 75% señaló que faltan mapas de ubicación y el 25% guías de recorridos.

## Encuesta para validar las piezas gráficas diseñadas para el Programa Señalético.

Universidad de san Carlos de Guatemala  
Facultad de Arquitectura  
Programa de Diseño Gráfico  
Programa Señalético  
para el Parque Nacional Tikal



Cuestionario de Validación (Señalización)


1. Qué le parece la señalización que vió?  
a) Muy buena  
b) Buena  
c) Mala
2. Tuvo algún problema para entender las Señales?  
Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_
3. Qué le llamó más la atención de las señales que vió?  
a) Tema/Mensaje  
b) Color  
c) Gráficos  
d) Tipografía
4. Cómo califica usted el tipo de letra utilizado para las señales?  
a) Claro  
b) Confuso
5. Qué cambiaría de esta señalización?

---

6. Cree que los colores de las señales son adecuados para el Parque?  
Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

Nombre:  
Edad:  
Nacionalidad:

Universidad de san Carlos de Guatemala  
Facultad de Arquitectura  
Programa de Diseño Gráfico  
Programa Señalético  
para el Parque Nacional Tikal

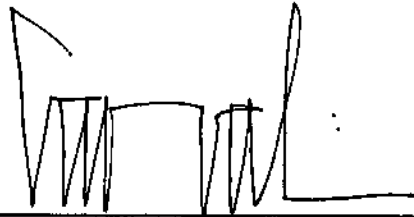


Cuestionario de Validación (Mapa Guía)

1. Qué le llama más la atención del Mapa proporcionado?  
a) Fotografías  
b) Colores  
c) Tipografía  
d) Reconstrucción de ruinas  
e) Información
2. Cómo califica la reconstrucción de las ruinas?  
a) Clara y comprensible  
b) Regular  
c) Podría mejorarse
3. Cómo describiría los recorridos sugeridos en el Mapa Guía?  
a) Claros  
b) Confusos  
c) Podrían mejorar
4. Qué elementos le fueron fáciles de comprender del Mapa Guía?  
a) Tipografía  
b) Señales  
c) Recorridos
5. Cómo califica la descripción de los sitios?  
a) Suficiente  
b) Breve  
c) Muy breve

Nombre:  
Edad:  
Nacionalidad:

# Imprímase



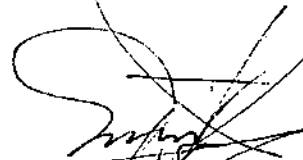
---

Decano  
Arq. Carlos Enrique Valladares  
Cerezo



---

Asesora Metodológica  
Arq. Brenda María Penados  
Baldizón



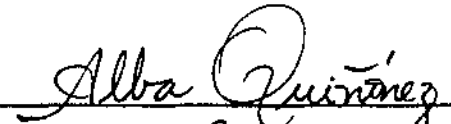
---

Asesora Gráfica  
D. G. María Emperatriz Pérez



---

Sustentante  
Claudia Fabiola Martínez Sandoval



---

Sustentante  
Alba Lissette Quiñónez Alvarez