



Universidad de San Carlos  
Facultad de Arquitectura  
Programa de Diseño Gráfico

# **SIGNOS Y SIMBOLOS EN EL ARTE, LA ARQUITECTURA Y EL DISEÑO MAYA**

**MATERIAL DE APOYO  
PARA LA ASIGNATURA DE  
HISTORIA DEL ARTE Y DEL  
DISEÑO VISUAL 1**

**MARIBEL SALAZAR PAZOS**



# AGRADECIMIENTOS

## **A DIOS:**

Luz divina que siempre guía mi camino con bendición y fortaleza.

## **A MI MAMA:**

Tere Orellana, agradeciendole por su amor, guía y apoyo incondicional.

## **A MI SEGUNDA MADRE:**

Raquel Orellana, agradeciendole por su amor y sus bendiciones.

## **A MI HIJA:**

Karensita, pilar fundamental que me poya siempre y me impulsa a seguir adelante.

## **A MI ESPOSO:**

Hector Vinicio, por su apoyo, amor, amistad, consejos e impulsarme a alcanzar una meta más en mi vida.

## **A MI FAMILIA:**

A mi hermano Cristian, a mis tias Claudia y Brenda , a mis tios Carlos y Rudy, a mis primos Daniel, Claudia Ma., Carlitos, Andrea y Geraldinne, y a Toribio. Con especial cariño ya que siempre me brindan consejos, apoyo y buenos momentos compartidos.

## **A LA ARQ. BRENDA PENADOS:**

Gracias por su poyo, profesionalismo y esmero.

# JUNTA DIRECTIVA

## MIEMBROS JUNTA DIRECTIVA

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo	Decano
Arq. Jorge Arturo González Peñate	Vocal I
Arq. Raúl Estuardo Monterroso Juárez	Vocal II
Arq. Jorge Escobar Ortiz	Vocal III
Br. Hellen Denisse Camas Castillo	Vocal IV
Br. Juan Pablo Samayoa García	Vocal V
Arq. Alejandro Muñoz Calderón	Secretario

## TRIBUNAL EXAMINADOR

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo  
Arq. Elda Velásquez García de López  
Publicista Stuardo Alberto Samayoa Díaz  
D.G. Claudia Cristina Carpio Galindo

## ASESORES:

Lic. Carmen Julieta Molina Lanuza	Asesor Gráfico
Arq. Brenda Penados Baldizón	Asesor Metodológico



# INDICE

<b>PRESENTACIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>OBJETIVOS: generales y Específicos.....</b>	<b>2</b>
<b>CAPITULO I</b>	
<b>1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA</b>	
PROBLEMA.....	3
Planteamiento del problema.....	3
Definición del problema.....	3
1.2 Justificación.....	3
1.3 Perfil del cliente.....	4
USAC: Misión y Visión.....	4
FAC. de Arquitectura: Misión y Visión.....	4
Programa de Diseño Gráfico.....	4
Programa de Diseño Gráfico: Misión y Visión.....	5
Historia del Arte y del Diseño Visual I.....	5
Descripción del curso, fin del programa y objetivos.....	5
Programa de Historia del Arte y del Diseño Visual I.....	6
Catedráticos y sus características.....	6
Necesidad de piezas gráficas.....	7
Piezas de comunicación.....	7
Medio.....	7
<b>CAPITULO 2</b>	
<b>2. GRUPO OBJETIVO</b>	
Propuesta gráfica justificada.....	8
Introducción.....	8
Grupo objetivo.....	8
Perfil Demográfico y Psicográfico.....	8
Características del estudiante.....	8

INDICE

---

# INDICE

<b>2.2 METODO DE DISEÑO</b>	
Método de diseño.....	9
Proceso de cuatro etapas.....	9
Etapa Racional.....	9
Etapa Creativa.....	10
Etapa Constructiva.....	10
Etapa Evaluativa.....	10
<b>2.3 PROPUESTA GRÁFICA JUSTIFICADA</b>	
Propuesta gráfica justificada.....	11
Proceso de bocetaje.....	11
Justificación.....	12
Diagramación de la Guía Didáctica.....	12
Diagramación de Presentación Digital y diapositivas.....	12
Color: Guía Didáctica.....	13
Color: Diapositivas.....	13
Justificación.....	14
Tipografía.....	14
Bocetaje.....	15
Propuestas de la Guía Didáctica.....	16
Contenido de la Guía Didáctica.....	17
Presentación digital y de diapositivas.....	18
Universo de estudio.....	19
<b>CAPITULO 3</b>	
<b>3.1 COMPROBACIÓN DE LA EFICACIA DE LAS PIEZAS</b>	
<b>3.2</b> Comprobación de las piezas.....	20
Recolección de la información.....	20
Interpretación de los resultados.....	20
<b>3.3</b> Color.....	21
<b>3.4</b> Diagramación.....	21

# INDICE

Piezas de diseño.....	22
Imágenes.....	23
Tipografía.....	23
<b>CONCLUSIONES</b>	
Conclusiones.....	24
Lineamientos.....	24
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>25</b>
<b>GLOSARIO.....</b>	<b>26</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>28</b>



OBJETIVOS

---

# PRESENTACIÓN

## PRESENTACIÓN

La imagen juega un papel muy importante en el curso de Historia del Arte I, así como en su desarrollo. Este proyecto de investigación-comunicación lleva un proceso el cual dará calidad al material que el estudiante, y las catedráticas utilizarán para el proceso de enseñanza-aprendizaje del tema; Los mayas.

Un componente principal es llevar todos los materiales a unidad esto es fundamental para la comunicación y conexión visual deseada y si los materiales son utilizados correctamente serán de mucho beneficio. Los materiales creados sirven de ayuda tanto para el docente para satisfacer al impartir su curso, como al estudiante para tener material de estudio a su alcance, o sea: llama material de apoyo.

Un material de apoyo desarrollado correctamente ayuda a que el estudiante rinda más en su curso, capte más por medio del material digital visual elaborado, se identifique y sienta una conexión con el curso haciendo con esto, que el curso sea más dinámico por medio de imágenes que ayudan a crear más interés por los temas impartidos.

El presente trabajo es una investigación, que busca solucionar las necesidades de comunicación visual, elaborando una propuesta gráfica justificada para la elaboración de Material de apoyo para la Asignatura de

Historia del Arte y del Diseño Visual I, esta asignatura da énfasis en el análisis de los signos y símbolos artísticos y, especialmente en Los mayas. En los que se desarrolla la simbología del color, signos y símbolos de la escultura, simbología de la arquitectura, los signos, escritura y la cosmovisión maya.

Como primer punto, se define el problema, luego los conceptos que servirán de base teórica para la elaboración de los diseños y material de apoyo, comprobando de su eficacia en el curso de Historia del Arte y del Diseño Visual I, sección C.

La autora espera que este sea un proyecto interesante en el recorrido de la investigación.

# OBJETIVOS

## GENERALES

Establecer las necesidades de comunicación visual, y realizar propuestas de diseño para la creación de material didáctico asimismo colaboración con la cátedra de Historia del Arte y del Diseño Visual I, del programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

## ESPECIFICOS

Con base a las necesidades de comunicación visual diseñar:

Material didáctico para la cátedra de Historia del Arte y del Diseño Visual I, que consta de:

### \*Guía didáctica:

Como apoyo al estudiante para recordar aspectos vistos en clase.

### \*Presentación digital:

La cual mostrara fotografías para que el estudiante comprenda a fondo el tema.

### \*Presentación de diapositivas fijas:

Tendrá el mismo contenido de la presentación digital, esto se hará tomando en cuenta que en la facultad no siempre se tiene a mano, material tecnológico como cañonera y laptop, entonces se recurriría al proyector de diapositivas el cual es más fácil obtener.

# DEFINICION DEL PROBLEMA

---



# PROBLEMA

## 1. PROBLEMA

### 1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El problema de investigación/comunicación, consiste en establecer las necesidades de comunicación visual y realizar propuestas de diseño, para la creación del material didáctico con un nuevo enfoque en el tema de Los mayas, para la asignatura de Historia del Arte y del Diseño Visual I.

Este nuevo enfoque denominado: Signos y Símbolos en el Arte, la Arquitectura y el Diseño Maya, dará lugar a que el grupo objetivo este mejor informado, ya que complementaría el material visual de comunicación, que las catedráticas Arq. Brenda Penados, Arq. Elda Velásquez y la Lic. Julieta Molina que actualmente utilizan en su curso.

Las Arquitectas anteriormente mencionadas que imparten el curso de Historia del Arte I, solicitaron como piezas de diseño una presentación digital, diapositivas y un folleto del tema "Signos y Símbolos en el Arte, la Arquitectura y el Diseño Maya"; como una nueva forma de ver, analizar y comprender el arte Maya.

### DEFINICION DEL PROBLEMA

El problema Investigación / comunicación, consiste en la creación del material de apoyo para el tema: "Signos y Símbolos en el Arte, la Arquitectura y el Diseño Maya". Para la asignatura de Historia del Arte y del Diseño Visual I, dicho proyecto se desarrollará en los meses de julio a noviembre del año 2004.

### 1.2 JUSTIFICACION

Los mayores beneficiados son los alumnos de Historia del Arte y del Diseño Visual I, ya que se dirige específicamente a ellos. El promedio de estudiantes de Historia del Arte I oscila entre 80 y 100 alumnos por sección, siendo un número grande de alumnos por sección, haciéndose indispensable y necesario el material de apoyo. Dicha asignatura se imparte en la carrera de Técnico Diseño Gráfico, en

la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos.

Lo que se quiere y se pretende es, que todos los alumnos que cursen dicha asignatura, al igual que otras personas interesadas en el tema, obtengan información gráfica del nuevo enfoque del tema de los Mayas, para conocer la historia y que no se pierda el interés por el tema, considerando que el material gráfico necesario, va a ser utilizado en un proyecto informativo a nivel universitario.

Los mayores beneficiados son los estudiantes de diseño gráfico, ya que se dirige especialmente a ellos, además, el proyecto beneficiará de manera indirecta a los estudiantes de Arquitectura y de otras facultades, que necesiten dicho material, quienes reciban cursos de historia o que les interese el tema.

El material es factible, porque la guía didáctica será reproducida por el estudiante por medio de fotocopias, teniendo un bajo costo, las catedráticas hará uso del CD para impartir el curso al igual que las diapositivas.

En este caso, como se trata de material didáctico se encontró como antecedentes: folletos sobre los aztecas, artes menores sobre los mayas y arte general Maya, además la necesidad de las catedráticas por preparar mejor a sus alumnos de la mano con la tecnología, ya que como se trata de una clase teórica a veces cuesta comprenderla y captarla totalmente. Con una base fundamentada en el diseño y con atractivo visual, el estudiante mantendrá un mayor interés en el curso.

El material didáctico lo utilizarán las catedráticas cada vez que impartan el tema de Los mayas en su curso, y los alumnos reproducirán el folleto que servirá de soporte para recordar lo visto en clase.

# PROBLEMA

El problema del material de apoyo, puede ser resuelto realizando propuestas de diseño y poniéndolas en práctica.

## 1.3 PERFIL DEL CLIENTE

Es una institución: entidad descentralizada del gobierno, la cual le da oportunidad a los estudiantes de cursar una carrera universitaria a muy bajo costo.

**Universidad de San Carlos:** es una institución con personalidad jurídica; mantiene su carácter de institución autónoma y tiene capacidad de crear sus propios estatutos y reglamentos. Le corresponde organizar, dirigir y desarrollar la enseñanza estatal superior de la nación y la educación profesional universitaria.

**Misión:** crear profesionales, para promover por todos los medios a su alcance, la investigación en todas las esferas del saber humano, y cooperar con el estudio y solución de problemas nacionales.

**Visión:** un mejor futuro para el país, por medio de la enseñanza profesional en todos los ramos que corresponda a las necesidades académicas, organizar y dirigir estudios de cultura superior y enseñanza complementaria en el orden profesional, resolver en materia de su competencia las consultas, organizar enseñanzas para nuevas ramas profesionales y promover la organización de la extensión universitaria.

**Labor Social:** los alumnos estudian a un bajo costo, en su carácter de única universidad estatal le corresponde con exclusividad, organizar y desarrollar la Educación

Superior del Estado y la educación profesional universitaria estatal, así como la difusión de la cultura en todas sus manifestaciones.

**Facultad de Arquitectura:** la facultad de Arquitectura se fundó, el 7 de junio de 1958, para 1971 la Facultad cuenta con su propio edificio.

**Misión:** coadyuvar en los campos de su competencia, al alcance de los fines y objetivos de la USAC, contemplados en sus leyes y los aprobados por sus autoridades.

**Visión:** lograr la formación integral de un profesional de Diseño y la Arquitectura con voluntad de transformación del entorno, particular falta algo nacional.

**Objetivos:** La Facultad de Arquitectura, es la unidad académica a la que corresponde: la formación integral de profesionales de la Arquitectura, de acuerdo con las necesidades y condiciones del país; la promoción de la investigación científica de problemas relacionados con la práctica de la Arquitectura y prestar servicio a las comunidades rurales en sus necesidades relacionadas con dicha práctica.

**Programa Técnico Diseño Gráfico:** la creación de carreras tecnológicas a nivel intermedio en la Facultad de Arquitectura, se propone inicialmente en el proyecto de reestructuración realizado en 1972.



# PROBLEMA

Un año después, a finales de 1985 en función de lo establecido en el reglamento del congreso de evaluación de la Facultad de Arquitectura CONEVAL-84, se nombró una comisión para que realice un estudio, a través del cual se asientan las bases necesarias para la creación y el desarrollo de la carrera de Diseño Gráfico.

Se realizaron los estudios a través de recopilación y análisis de la curricula vigentes en distintas universidades y centros de educación superior y el estudio de extensa bibliografía sobre el Diseño Gráfico para presentar, finalmente, la propuesta.

La propuesta luego de ser revisada por la Junta Directiva de la Facultad de Arquitectura y por el Instituto de investigaciones de Mejoramiento Educativo (IIME), fue aprobada en el mes de noviembre de 1986 por el Consejo Superior Universitario.

**Misión:** formar Diseñadores Gráficos, requeridos tanto en el sector público, como en el privado, para realizar diversas actividades, propias del Diseño Gráfico, y mantener una comunicación visual en diferentes campos, a través de formas, palabras, imágenes impresas o en movimiento cualquier mensaje que se desee comunicar.

**Visión:** crear profesionales y promover el diseño en todo su alcance y hacer un nivel superior en la enseñanza para promover una transformación en el estudiantes en todas sus ramas.

**Objetivos:** preparar los recursos humanos que satisfagan los requerimientos de personal técnico universitario, que demanda el desarrollo nacional, disminuyendo, así, la dependencia científico-tecnológica externa.

Ampliar la gama de opciones en la educación superior, para que una mayor proporción de egresados del nivel de educación media, continúe estudios universitarios que satisfagan sus expectativas de formación profesional.

Dotar al estudiante de una sólida formación técnica con capacidad para dar respuestas de Diseño Gráfico y Visual a las necesidades del orden de la comunicación de masa, propias de las características y condiciones del país.

Historia del Arte y del Diseño Visual I

Objetivos del curso: desarrollar y estimular en los estudiantes, los conocimientos culturales y las actitudes críticas valorativas que favorezcan, la interpretación científica de las manifestaciones artísticas y su incidencia en el diseño visual de las culturas siguientes: Pre-historia, Antiguas, Clásicas, Edad Media, Lejano Oriente y Meso América.

Preparación de profesionales.  
Del docente hacia los alumnos.

Fin del programa: que el estudiante al terminar el curso tenga conocimiento amplio de la cultura y del arte, pre-histórico, de culturas antiguas, clásicas, medievales, del lejano oriente, de Meso América y del arte Maya.

Descripción del curso: este curso pretende explicar los conceptos fundamentales de la expresión artística de la Pre-historia, Culturas Antiguas, Culturas Clásicas, Edad Media, Lejano Oriente y Meso América; mediante un análisis socio-histórico y una valoración crítica de las manifestaciones pictóricas, escultóricas, arquitectónicas y de diseño gráfico, tomando como base los factores económicos, políticos y sociales que determinaron cada cultura.

# PROBLEMA

Su Programa: el contenido del programa de Historia del Arte y del Diseño Visual 1, se enfoca en distintos puntos como lo son:

- \* Información general
- \* Descripción de la asignatura
- \* Objetivo general
- \* Metodología
- \* Normas de rendimiento académico
- \* Evaluación
- \* Contenido del curso, el cual se describe a continuación:

## Arte PRE-Histórico

- \* Época Paleolítica
- \* Época Neolítica
- \* Pictogramas.

## Arte de las Cultura Antiguas

- \* Mesopotámica
- \* Egipto
- \* Escritura Antigua

## Arte de las Culturas Clásicas

- \* Cultura Egea

## Arte de las Culturas Medievales

- \* Arte Cristiano primitivo
- \* Arte bizantino
- \* Arte islámico

## Arte de las Culturas del Lejano Oriente

- \* Arte hindú
- \* Arte chino
- \* Arte japonés

## Arte de las Culturas de Meso América

- \* Principales Culturas de Meso América
- \* Arte Maya

Donde estará insertado el tema: Signos y Símbolos del arte y del diseño Maya, El tema del arte Maya es el ultimo que se imparte en dicho curso.

Quienes son los profesores, actualmente:

- \* Arq. Brenda Penados Baldizón
- \* Arq. Eida Velásquez
- \* Licda. Julieta Molina Lanouza

Características de los profesores:

Son personas serias de sexo femenino, enfocadas hacia al arte, coleccionistas de libros de historia, apasionadas por los temas de historia, siempre preocupadas por ampliar sus conocimientos y prepararse para impartir el curso y saber cada vez más sobre el tema.

Basándose en la guía de entrevista para la institución se obtuvieron los siguientes datos:

Nuestros clientes son las Arquitectas Brenda penados, la Arq. Eida Velásquez y la Licda. Julieta Molina, quienes son catedráticas de la Universidad de San Carlos, Facultad de arquitectura, Técnico Diseño Gráfico, dirección Ciudad Universitaria zona 12, nombre del proyecto es "Signos y Símbolos en el Arte, la Arquitectura y el Diseño Maya."



# PROBLEMA

## 1.4 NECESIDADES DE PIEZAS GRÁFICAS

La necesidad que tenemos surge a través del nuevo enfoque, del tema de Los mayas, que se denomina "Signos y Símbolos en el Arte, la Arquitectura y el Diseño Maya".

Para esto se hará una guía didáctica la cual incluirá en su contenido imágenes e información sobre el tema, hojas de trabajo, y como complemento dos presentaciones una digital y, una en diapositivas fijas.

### PIEZAS DE COMUNICACION :

Como primer punto, presentaciones digitales y diapositivas para ser transmitidas a los estudiantes, una será digital y en la otra las diapositivas serán fijas, para el curso de Historia del Arte y del Diseño Visual 1 y como soporte para que ellos lleven consigo esta información, la creación de una guía didáctica.

### MEDIO QUE SE UTILIZARA

- \* Presentación digital elaborada en power point.
- \* Presentación diapositivas fijas
- \* Folleto como material para la preparación del alumno.

GRUPPO OBBIETTIVO

# GRUPO OBJETIVO

## Capítulo II Propuesta Gráfica Justificada

### Introducción

El presente diseño presenta el grupo objetivo, la metodología de diseño y piezas gráficas justificadas.

### 2.1 Grupo Objetivo

El grupo objetivo, principalmente está formado por los estudiantes de la Universidad de San Carlos de Guatemala de la Facultad de Arquitectura, Técnico Diseño Gráfico cursantes de Historia del arte y del diseño visual I. Y nuestro grupo objetivo indirecto son los estudiantes que cursen historia o que les interese dicho tema.

### Perfil Demográfico y Psicográfico

Los estudiantes oscilan entre de 18 y 25 años como promedio, ya que este curso es impartido en el Segundo ciclo. Los estudiantes, sexo masculino 40% y femenino 60%. Su nivel socioeconómico es de nivel medio bajo y medio.

El nivel de educación lo tienen a nivel diversificado y cursando el nivel universitario. Usualmente residen en zonas que están comprendidas de la siguiente forma: zonas de la ciudad capital: 1-8, 11-13, 17-21 y departamentos cercanos la ciudad capital como por ejemplo: La Antigua Guatemala, San Juan Sacatepeques, Chimaltenango, Amatitlán, entre otros. En su ocupación se menciona que algunos estudiantes no trabajan, pero en su mayoría trabajan y estudian. En cuanto a ingresos se analizan aspectos de gasto en material que utilizan en dicho ciclo y se llega a la conclusión que sus ingresos

están en un promedio de Q1, 500.00-Q3, 000.00 mensuales. Tenemos entre los estudiantes un porcentaje de ladinas del 85% y personas indígenas un 15%.

Como conducta sociocultural a la mayoría le interesa el diseño, lo novedoso, el arte, la pintura, técnicas digitales, y en general las actividades que los lleven a las artes Gráficas, expresiones corporales la expresión por el diseño, tanto para culturizarse como para superarse.

Entre sus hábitos de consumo y entretenimiento se menciona que sus consumos son de lo básico a lo innecesario, y, como entretenimiento pintan, diseñan, hacen deporte, van al cine, visitan centros comerciales, asisten a eventos de diseño (esporádicamente), les gusta ir al lado de la moda y les gusta estar siempre a la vanguardia.

Entre sus formas de expresión están incluidos: conceptos de digitalización, arte, pintura, de lo real a lo surrealista, ven el mundo desde otro punto de vista. Se puede mencionar que son extrovertidos en su vocabulario y algunos en su forma de vestir buscan calidad y estilo.

### CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL ESTUDIANTE

Sexo: femenino y masculino.  
Edad: 18- 25 años promedio.  
NSC: B - C.

# METODO DE DISEÑO

## 2.2 MÉTODO DE DISEÑO

Método de diseño es la forma en que se realizó el proyecto de investigación / comunicación, qué pasos se siguieron para obtener dicha información y darle solución al problema planteado.

El método utilizado fue el de las cuatro etapas, el cual se desarrolla a continuación.

### PROCESO DE CUATRO ETAPAS

El proceso de cuatro etapas es racional, sistemático y creativo, que combina la información teórica y la transforma, obteniendo un producto final. Sus etapas son las siguientes:

- \*Racional,
- \*Creativa,
- \*Constructiva,
- \*Evaluativa.

### ETAPA RACIONAL

Es la fase de investigación, en que se recopila y se ordena toda la información necesaria para realizar el trabajo, entre esta información se encuentra la teoría sobre el tema a investigar, los fundamentos de diseño que pueden servir al público a quien van dirigidos los mensajes que se quiere decir, así como las limitaciones técnicas o económicas que deben tomarse en cuenta.



# METODO DE DISEÑO

## 2.2 MÉTODO DE DISEÑO

Método de diseño es la forma en que se realizó el proyecto de investigación / comunicación, qué pasos se siguieron para obtener dicha información y darle solución al problema planteado.

El método utilizado fue el de las cuatro etapas, el cual se desarrolla a continuación.

### PROCESO DE CUATRO ETAPAS

El proceso de cuatro etapas es racional, sistemático y creativo, que combina la información teórica y la transforma, obteniendo un producto final. Sus etapas son las siguientes:

- \*Racional,
- \*Creativa,
- \*Constructiva,
- \*Evaluativa.

### ETAPA RACIONAL

Es la fase de investigación, en que se recopila y se ordena toda la información necesaria para realizar el trabajo, entre esta información se encuentra la teoría sobre el tema a investigar, los fundamentos de diseño que pueden servir al público a quien van dirigidos los mensajes que se quiere decir, así como las limitaciones técnicas o económicas que deben tomarse en cuenta.

# METODO DE DISEÑO

## ETAPA CREATIVA

Es la fase de interpretación de la información obtenida. En ésta se da el proceso de pre-bocetaje y bocetaje, hasta llegar al boceto final. Se debe compactar toda la información a fin de que se pueda lograr una o varias configuraciones aceptables como posibles opciones.

La secuencia es imaginar y elegir las mejores opciones y realizarlas bien para que el cliente pueda visualizar la presentación del material elaborado. El cliente aprueba o desaprueba, la propuesta hace cambios para que esta se realice. Entonces, se elabora un boceto final que reflejara el resultado.

\*Propuestas:

- presentación digital en Power Point,
- presentación de diapositivas fijas,
- guía didáctica para soporte de la clase.

## ETAPA CONSTRUCTIVA

Es el momento de realizar las pruebas y la revisión de las propuestas gráficas. Se realizan los artes finales y se lleva a la imprenta para la reproducción.

\*Desarrollo de las piezas que han sido propuestas:

\*1 presentación elaborada en Power point a full color que constarán aproximadamente, de 35 diapositivas cada una, las cuales tendrán información,

y la de diapositivas fijas las cuales contendrán el mismo número y descripción, acerca de: la simbología en del color, signos y símbolos de la escultura, Simbología de la Arquitectura, los Signos y la escritura y la Cosmovisión Maya.

Estas serán reproducidas en CD.

Divididas en dos, una presentación digital y una de diapositivas.

\*Guía didáctica será de:

Medida 11" x 8.5" tiro

Posición Horizontal

Colores Full Color

Tipografía títulos Arial Black 14

Subtítulos y textos Arial 12

## ETAPA EVALUATIVA

Etapa en que se evalúa la efectividad del diseño se debe comprobar si ha sido logrado lo planteado inicialmente, si se cumplen los objetivos del emisor para esto colaboran el cliente y el grupo objetivo.

La siguiente propuesta será evaluada por el cliente y por el grupo objetivo.

**PROPIUESTA  
GRAFICA  
JUSTIFICADA**

---



# PROPUESTA

## PROPUESTA GRAFICA JUSTIFICADA

La propuesta gráfica es la solución al problema de comunicación visual del curso de Historia del Arte y del Diseño Visual I. Es el equivalente de la hipótesis de la investigación. Para realizarla, desarrolle un proceso de bocetaje en donde se fue modificando o descartando las primeras ideas, hasta llegar al producto final.

Para realizar estas propuestas, el trabajo se basó en el proceso racional de diseño, llamado proceso de Cuatro Etapas.

## PROCESO DE BOCETAJE

El Método de cuatro etapas se desarrolló durante todo el proceso de investigación. En el caso del trabajo con el curso de Historia del Arte I, el primer paso fue recopilar información de Los Mayas que es el tema a impartir en dicho curso se obtuvo información por medio de enciclopedias y libros de Historia que fue completada con conversaciones con la catedrática que imparte dicho curso, posteriormente se obtuvo el texto del folleto, adecuando las imágenes recopiladas al nuevo enfoque del tema de Los mayas.

El proceso de bocetaje fue extenso ya que incluía el bocetaje de la guía didáctica y el diseño de diagramación de cada una de las diapositivas, asimismo, su contenido.

Estas técnicas se fueron corrigiendo gracias a la revisión de la catedrática así como de los catedráticos de Seminario de Graduación. En este proceso se fueron eliminando ideas, y proponiendo otras, mejorando y realizando los cambios necesarios para llegar el resultado final.

En la validación de las piezas se analizaron la eficacia de las mismas.

A continuación se muestra el proceso de bocetaje de las piezas gráficas.

# PROPUESTA

## JUSTIFICACIÓN

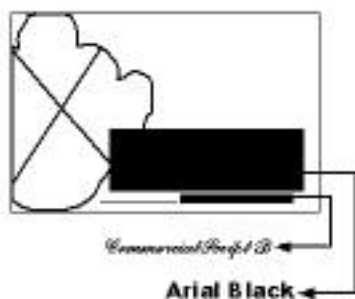
### GUIA DIDACTICA

En la guía didáctica se emplearon aspectos importantes para su desarrollo y diseño.

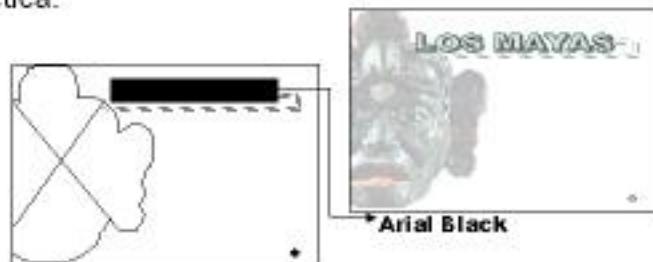
### DIAGRAMACIÓN

La cual nos define la ubicación correcta que deben llevar los elementos utilizados.

Diagramación de la portada de la guía didáctica:

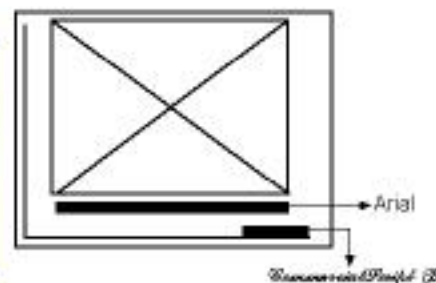


Diagramación de las páginas del interior de la guía didáctica:

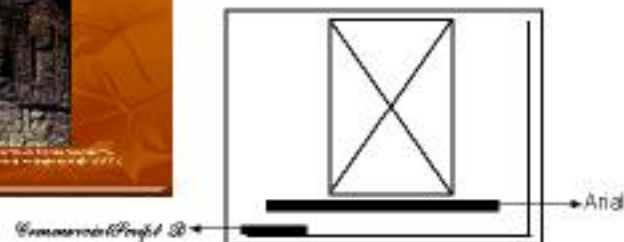


## PRESENTACIONES DIGITALES DE DIAPOSITIVAS FIJAS

Las presentaciones fueron elaboradas en Power point y constan de lo siguiente: Diagramación de las diapositivas de la presentación "Cosmovisión, Escritura y Arquitectura Maya"



Diagramación de las diapositivas de la presentación "Pintura y Escultura Maya"



# PROPUESTA

## JUSTIFICACIÓN

### GUIA DIDACTICA

En la guía didáctica se empleó el uso del color lo cual es fundamental en todo diseño ya que los colores causan diversas reacciones psicológicas, evocan sentimientos y simbolizan diferentes valores, con su utilización correcta se pueden lograr muy buenos efectos y obtener resultados satisfactorios.

El proyecto es factible porque el estudiante reproducirá el material elaborado, por medio de fotocopias las cuales tienen bajo costo.

En la guía didáctica se utilizaron los siguientes colores en el diseño de página.



A full color CMYK



### DIAPOSITIVAS

En las diapositivas se utilizó, como fondo un color azul, se trabajó en invertido la tipografía y las fotografías fueron trabajadas a full color.



- Fondo azul, pantone 2728 CVC
- Texto y diagramación en invertido

#### Connotación

Azul: descansa la vista.

Blanco: contraste con el fondo.



- Fondo marron Pantone H 65-2 CVC
- Texto y diagramación en invertido

Marrón: terroso, tierra, barro, cerámica.  
Blanco: contraste con el fondo.



# PROPUESTA

## Justificación Tipografía

### GUIA DIDACTICA

En la portada de la guía didáctica se empleó en el encabezado la Arial Black.

Tipografía "Mundo Maya" es Arial Black.

Mayúsculas: ABCDEFGHIJKLMNOP  
QRSTUVWXYZ.

Minúsculas: abcdefghijklmnopqrstuvwxyz.

Se eligió esta tipografía por ser fuerte y llamar la atención, ya que se utilizó en el encabezado de la primer página.

En la parte posterior de la portada se utilizó una comercial Script B, a 24 pts.

Tipografía "Historia del Arte 1" CommercialScript  
Mayúsculas: ABCDEFGHIJKLMNOP  
QRSTUVWXYZ.

Minúsculas: abcdefghijklmnopqrstuvwxyz.

Se eligió esta tipografía por ser manuscrita caligráfica y tener relación cercana con reseñas históricas, ya que se utilizó en el pie de página, de la portada.

En las páginas del interior del folleto se empleó, como titular, la Arial Black, a 50 pts.

Mayúsculas: ABCDEFGHIJKLMNOP  
QRSTUVWXYZ.

Minúsculas: abcdefghijklmnopqrstuvwxyz.

En los subtítulos una Arial Bold a 18 pts.

Mayúsculas: ABCDEFGHIJKLMNOP  
QRSTUVWXYZ.

Minúsculas: abcdefghijklmnopqrstuv  
wxyz.

Y en el texto una Arial, a 12 pts.

Mayúsculas: ABCDEFGHIJKLMNOP  
QRSTUVWXYZ.

Minúsculas: abcdefghijklmnopqvwxyz.

Se eligió esta tipografía por ser simple y fácil de leer.

# PROPUESTA

## Bocetaje





# PROPUESTA

## Primera Propuesta

### GUIA DIDACTICA

Se ordenó toda la información y se decidió utilizar la información que la catedrática recopiló de lo más relevante de la historia de Los Mayas, esto se hizo así para plasmar en el estudiante una idea clara sin extenderse demasiado, el tema tomando muy en cuenta las necesidades del docente.

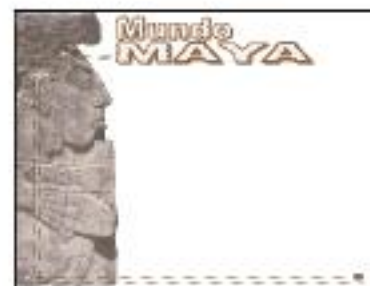
La diagramación de la guía didáctica es horizontal, de 8.5" x 11" a dos tintas; en el lateral izquierdo la fotografía de una escultura maya, en sus dos lados línea doble punteada, en la parte superior titulares del tema, se utilizó como palabra principal Mundo Maya.

Se trató de sintetizar la idea, se eligieron fotografías para el contenido de el folleto, para que los alumnos puedan visualizar lo narrado; se eligió el color café en distintos porcentajes, ya que era el original de la escultura utilizada en la diagramación y también representa el color de la tierra, y de cierta forma, identifica a los hombre de maya, Los Mayas.

### PRIMERAS IDEAS DEL FOLLETO PORTADA



Interior de la Guía Didáctica



Se analizó y se llegó a la conclusión que el diseño tendría mejor función con la máscara de Jadeíta como parte de la diagramación de la página y que el fondo fuera blanco para mejor lectura. Y que esta fuera en forma horizontal.

Portada

Interior de la Guía Didáctica





# PROPUESTA

## CONTENIDO DE LA GUIA DIDACTICA

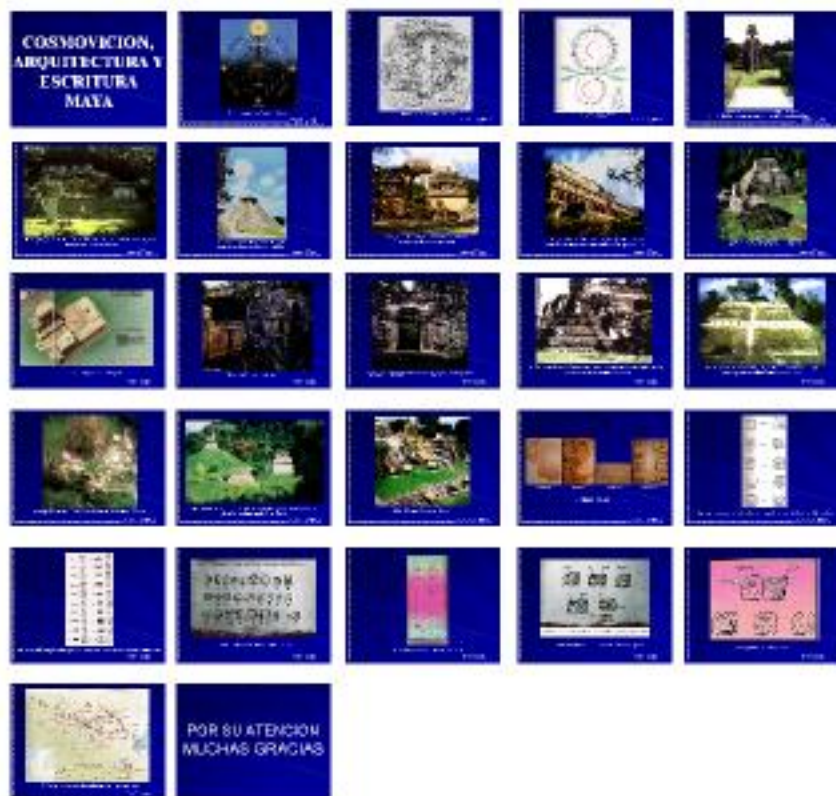


# PROPUESTA

## PRESENTACION DIGITAL DE DIAPOSITIVAS

Se ordenó toda la información y se resumió, recopilando lo mas importante de la historia de Los Mayas. Estas diapositivas plasman en el estudiante una idea clara del tema tomando muy en cuenta las necesidades del docente; la posición es de forma horizontal full color utilizando fondos planos y fotografías.

## ESQUEMA DE LAS DIAPOSITIVAS





# UNIVERSO

## UNIVERSO DE ESTUDIO

El universo de estudio se refiere al lugar acerca del cual se realiza la investigación, la población y las condiciones con las cuales se desarrollará el proyecto. En este caso, el universo de estudio es la asignatura de Historia del Arte y del Diseño Visual I, y las personas con las cuales se trabaja, se describen a continuación.

La asignatura de Historia del Arte I se imparte en la carrera técnica de Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura, USAC, la cual está situada en la ciudad de Guatemala, Dicha asignatura es impartida por las catedráticas específicas quienes tienen a su cargo de 80 a 100 estudiantes por sección.

En la asignatura de Historia del Arte I, se estudian Los Mayas y se enfoca, específicamente, en las ramas de Arquitectura, Pintura y Escultura Maya.

En dicha asignatura se trabaja con los estudiantes de forma dinámica, intentando lograr que ellos capten la historia de nuestros ancestros Mayas.

En la muestra se tomó en cuenta un grupo de 85 estudiantes y se corrieron 50 encuestas, en el curso vespertino, sección D.



# COMPROBACIÓN DE LA EFICACIA DE LAS PIEZAS

---

# COMPROBACIÓN DE LAS PIEZAS

## COMPROBACIÓN DE LA EFICACIA DE LAS PIEZAS

En este capítulo se analiza objetivamente si las piezas de diseño cumplen de una manera eficaz su función de comunicación, para llegar a las conclusiones y recomendaciones.

## RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Los informantes fueron estudiantes de Diseño gráfico cursantes de la asignatura de Historia del Arte y, del Diseño Visual I. Ya que ellos son los que utilizarán el material gráfico y de cierta forma los beneficiados. El total de alumnos encuestados fueron cincuenta.

Se realizaron encuestas, basadas en una lista de preguntas sobre temas como tipografía, colores, imágenes, diagramación. La estructura de estas encuestas se adjuntan en la parte de anexos.

El lugar para la recolección de la información se ubicó en el salón en donde se imparte el curso de Historia del Arte y del Diseño Visual I, en el edificio T1-103 de la Facultad de Arquitectura. A continuación se presentan los resultados obtenidos.

La técnica es la recolección de datos por medio de la encuesta. Los encuestados debían responder si o no, y, luego, responder el por qué.

La validación se hizo de la siguiente forma: los alumnos hicieron grupos y estudiaron un tema de la guía didáctica luego pasaron a exponer con la presentación digital, de esta forma se presiono a los alumnos a que analizaran verdaderamente el material.

## PRESENTACIÓN, ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

En esta fase se analizan e interpretan los datos obtenidos por medio de las entrevistas. Es aquí cuando toman valor los datos, pues nos permiten saber si las piezas han funcionado o no.

A continuación, se presenta el análisis de cada una de las respuestas a las preguntas de la encuesta.

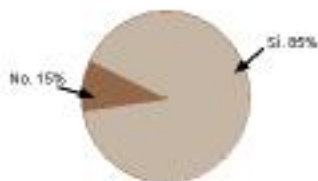
La interpretación de las encuestas fue analizada por grupos: Tipografía, Color, diagramación, Pieza en general, Imágenes.

# COMPROBACIÓN DE LAS PIEZAS

## COLOR

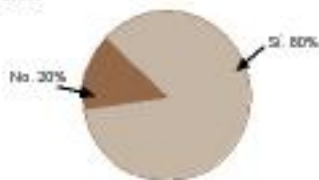
- Los colores utilizados en la guía didáctica, ¿los considera acordes al tema?

El 85% respondió que sí. Un 15% que los colores no les parecían acordes.



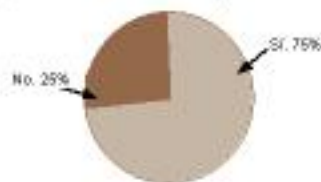
- Los colores utilizados en las diapositivas, ¿los considera acordes al tema?

El 80% respondió que sí. Un 20% que los colores no llamaban la atención.



- ¿Es agradable a su vista la combinación de colores utilizada en las diapositivas?

El 75% respondió que sí. Un 25% que los colores eran muy llamativos.



## DIAGRAMACIÓN

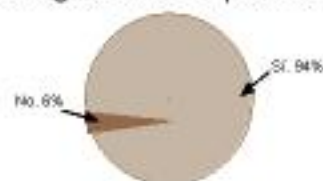
- ¿La diagramación de las diapositivas le es agradable?

El 97% respondió que sí. El 3% respondió que se vería mejor si tuviera más elementos.



- ¿La diagramación de la guía le permite tener una lectura entretenida?

El 94% respondió que sí, y permite involucrarse en el tema, en lugar de aburrir. Y el 6% respondió que no, que no les parecía que la diagramación permitiera entretenerse.



- ¿La diagramación de la guía le es agradable?

El 98% respondió que sí es agradable. El 2% respondió que era muy sencilla que le hacía falta contraste.





# COMPROBACIÓN DE LAS PIEZAS

## PIEZAS DE DISEÑO

- ¿Las piezas de diseño atraen su atención?

El 97% respondió que sí. El 3% respondió que les parecían poco llamativas.



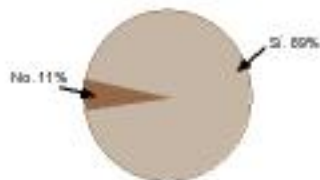
- ¿Hay unidad en las piezas de diseño?

El 90% respondió que sí. El 10% respondió que les parecían que no tenía unidad.



- ¿Mantuvo atención en la presentación?

El 89% respondió que sí. El 11% respondió que les pareció aburrida.



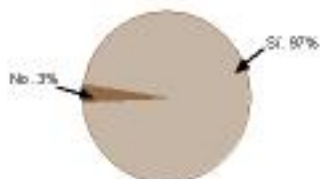
- ¿A través de las piezas de diseño amplió su conocimiento acerca del tema?

El 91% respondió que sí. El 9% respondió que no que les parecían de poco interés.



- ¿Las piezas de diseño son agradables a su vista?

El 95% respondió que sí. El 5% respondió que le parecía poco agradable.

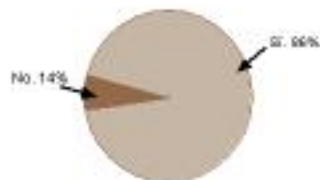


# COMPROBACIÓN DE LAS PIEZAS

## IMAGENES

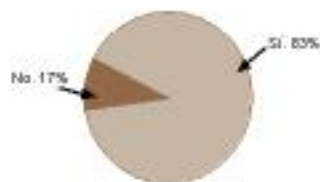
- ¿El tamaño de las imágenes de la diapositivas es legible a una distancia de 4mts?

El 86% respondió que si. El 14% respondió que no son legibles.



- ¿Las imágenes tienen una relación adecuada con el tema?

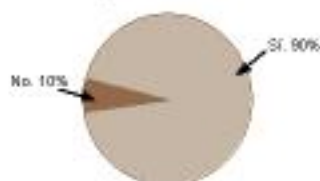
El 83% respondió que si. El 17% respondió que se colocaron demasiadas imágenes sin que tuvieran relación.



## TIPOGRAFÍA

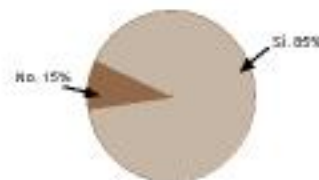
- ¿El tipo de letra utilizado en la guía es clara y legible?

El 90% respondió que si, que es clara y legible ya que tiene buen tamaño. El 10% respondió que era pequeña que sería mejor la tipografía más grande.



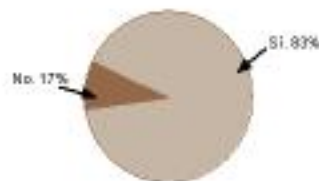
- ¿El tamaño de la letra utilizado en las diapositivas es legible a una distancia aprox. de 4 mts?

El 85% respondió que si, que es clara y legible ya que consta de buen tamaño. El 15% respondió que era pequeña y daba dificultad poder verla.



- ¿El tamaño de la letra utilizado en la guía, hará menos aburrida la lectura?

El 83% respondió que si, que esto ayuda a entretenerse más en la lectura. El 17% respondió que era pequeña y que de igual forma el leer la guía se sentía aburrido.



CONCLUSIONES

---



# CONCLUSIONES

## CONCLUSIONES

1. Se logró el objetivo de resolver la necesidad de comunicación visual por medio del diseño de las piezas, que nos servirán como material didáctico para la asignatura de Historia del Arte y del Diseño Visual I. Y el material constó de una guía didáctica, una presentación digital y una en diapositivas fijas, las cuales contienen información sobre la cosmovisión, arquitectura, escritura, pintura y escultura maya.

2. Las respuestas obtenidas por medio de las encuestas realizadas a los estudiantes de Diseño Grafico, demuestran que las piezas de diseño elaboradas para el material de apoyo de la asignatura de Historia del Arte I, cumplen con los objetivos, por lo que son efectivas. Esto hace deducir también que el proceso de cuatro etapas es efectivo, pues su seguimiento durante la realización de este trabajo, fue de suma importancia para que las piezas de diseño fueran efectivas.

3. Satisfactoriamente se elaboraron las piezas de diseño y al mostrarlas a los estudiantes y a las catedráticas, quedaron satisfechos.

## LINEAMIENTOS

Las piezas de diseño constan de: una guía didáctica la original será full, se le entrega una a cada catedrática, y los alumnos podrán reproducirla a color. También podrán reproducirla en fotocopias la cual tendrá bajo costo.

Constará también de dos presentaciones que se dividen en una digital y otra de diapositivas fijas; la presentación digital se entregara en un CD a cada una de las catedráticas para que puedan utilizarlo en el momento que lo deseen de igual forma sucederá con las diapositivas fijas, se les entregará un juego a cada una de las catedráticas.

# BIBLIOGRAFÍA

---

# BIBLIOGRAFÍA

Cholsamaj. Mundo Maya. Septiembre 2001. Prodigua.

Enciclopedia Microsoft® Encarta® 2003. © 1993-2002  
Microsoft Corporation.

Paz, Eva. Tipografía. 1996.

Paulendrop. Arte Prehispanico en Mesoamerica. Trollas.  
Marzo 1993.

Pérez, José. Proceso de cuatro etapas. S.e. Folleto  
recibido en la asignatura de Metodología Proyectural,  
USAC. 1995.

S.a. Diccionario Enciclopédico de la lengua Castellana.  
Editorial Sopena. Argentina. 1965.

S.a. El Color en el Diseño Gráfico. Folleto utilizado en  
la asignatura de cromatología. S.e. S.f.

S.a. Enciclopedia Multimedia. Durvam S.a de ediciones.  
Sf. SI.

Tórtola Navarro, Julio Roberto, 2da. Edición. Métodos  
del Diseño para Diseñadores Gráficos.



GLOSSARIO

---

# GLOSARIO

## GLOSARIO

**Arquitectura:** arte de proyectar, construir y adomar edificios.

**Arte:** eficacia y facilidad de hacer algo bien hecho.

**Basar:** apoyarse en una base.

**Bibliografía:** descripción de libros, sus ediciones, datos del autor, año, etc.

**Boceto:** ensayo que hace un diseñador en forma de ensayo para lograr un arte final.

**Color:** impresión producida en los ojos por la luz difundida por los cuerpos, todo lo que se opone a negro o blanco.

**Circunferencia:** curva plana, cerrada cuyos puntos son equidistantes de otro, que se llama centro, situado en el mismo plano

**Composición:** forma de ordenar los elementos dentro de un espacio determinado.

**Comunicación:** acción de comunicar o comunicarse, trato o correspondencia. Aviso.

**Desarrollar:** acrecentar, dar incremento.

**Diapositiva:** imagen fotográfica puesta en un soporte transparente para la proyección.

**Estrategia:** conjunto de acciones que se van a realizar para llevar a cabo planes.

**Figura:** línea o conjunto de líneas con las que se representa un objeto.

**Hojas:** papel en el cual se puede escribir pintar y hacer diversidad de cosas.

**Imagen:** figura, representación, apariencia de una cosa.

**Línea:** sucesión de puntos.

**Medio:** Elemento en que vive o se mueve una persona animal o cosa.

**Necesario:** que no se puede prescindir de ello. Fatal.

**Opacidad:** bloqueo y la ocultación de elementos visuales (que se encuentran detrás).

**Psicografía:** descripción de un mercado basado en factores tales como actitudes, opiniones, intereses que representan un mercado.

# GLOSARIO

**Publicidad:** calidad o estado de público conjunto de medios para divulgar o extender algo.

**Punto:** máxima expresión gráfica.

**Recurso:** medio de subsistencia.

**Relación de color:** expresión utilizada para denominar varios colores los cuales rondan en el círculo cromático teniendo una relación.

**Secuencia:** serie de cosas las cuales van unas tras otras y que tienen entre sí cierta relación.

**Siglas:** letra inicial usada como abreviatura.

**Tipología:** estudio de los tipos de letra.

**Transparencia:** detalle visual a través del cual es posible ver, de modo que lo que está de tras es percibido por el ojo.

**Unidad:** equilibrio adecuado de elementos diversos en un totalidad que es perceptible visualmente.

**Visual:** relativo a la vista. Lo que se capta por medio del sentido de la vista.



ANNEKOS



# ENCUESTA



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS  
FACULTAD DE ARQUITECTURA  
PROGRAMA DE DISEÑO GRAFICO

## Material grafico para la asignatura de Historia del arte I Guía Didáctica "Mundo Maya"

Instrucciones: A continuación encontrará una serie de diez preguntas las cuales tienen dos alternativas si ó no marcar con una X la respuesta, y luego especificar porque.

1. El tipo de letra utilizado es claro, legible ?

SI  NO

PORQUE? \_\_\_\_\_

2. La diagramación de la guía le permite tener una lectura entretenida ?

SI  NO

PORQUE? \_\_\_\_\_

3. El tamaño de la letra hace menos aburrida la lectura del estudiante ?

SI  NO

PORQUE? \_\_\_\_\_

4. La figura utilizada en la diagramación de la guía (La Jadedita) es adecuada?

SI  NO

PORQUE? \_\_\_\_\_

5. Los colores utilizados los considera acordes con el tema?

SI  NO

PORQUE? \_\_\_\_\_

6. Es agradable a su vista ?

SI  NO

PORQUE? \_\_\_\_\_

7. La guía como pieza de diseño atrae su atención?

SI  NO

PORQUE? \_\_\_\_\_

8. La diagramación de la guía le es agradable ?

SI  NO

PORQUE? \_\_\_\_\_

9. Las imágenes utilizadas en en la guía se relacionan con el texto ?

SI  NO

PORQUE? \_\_\_\_\_

10. Hay unidad en la guía ?

SI  NO

PORQUE? \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_ Hora: \_\_\_\_\_

No. Encuesta: \_\_\_\_\_

# ENCUESTA



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS  
FACULTAD DE ARQUITECTURA  
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

Material gráfico para la asignatura de Historia del arte I  
Diapositivas "Arquitectura, Pintura y Escultura Maya"

Instrucciones: A continuación encontrará una serie de diez preguntas las cuales tienen dos alternativas sí o no marcar con una X la respuesta, y luego especificar porque.

1. El tipo de letra utilizado es claro, legible?  
 SÍ  NO  
PORQUE? \_\_\_\_\_
2. La diagramación de las diapositivas le es agradable?  
 SÍ  NO  
PORQUE? \_\_\_\_\_
3. El tamaño de la letra es adecuado y legible a una distancia aprox. de 4mts?  
 SÍ  NO  
PORQUE? \_\_\_\_\_
4. Los colores utilizados son acordes con el tema?  
 SÍ  NO  
PORQUE? \_\_\_\_\_
5. Es agradable a su vista la combinación de colores utilizada?  
 SÍ  NO  
PORQUE? \_\_\_\_\_
6. Esta pieza de diseño atrae su atención?  
 SÍ  NO  
PORQUE? \_\_\_\_\_
7. Hay unidad en la presentación?  
 SÍ  NO  
PORQUE? \_\_\_\_\_
8. El tamaño de las imágenes es legible a una distancia aprox. de 4mts?  
 SÍ  NO  
PORQUE? \_\_\_\_\_
9. Mantiene atención en la presentación?  
 SÍ  NO  
PORQUE? \_\_\_\_\_
10. A través de las diapositivas amplió su conocimiento acerca del tema?  
 SÍ  NO  
PORQUE? \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_ Hora: \_\_\_\_\_  
No. Encuesta: \_\_\_\_\_



# IMPRIMASE

---

Carlos Enrique Valladares Cerezo  
Decano

---

Lic. Carmen Julieta Molina Lanuza  
Asesor Gráfico

---

Arq. Brenda Maria Penados Baldizón  
Asesor Metodológico

---

Maribel Salazar Pazos  
Sustentante