



Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Programa de Diseño Gráfico
Licenciatura en Diseño Gráfico con Especialización en Multimedia

Diseño del Manual de Normas Gráficas y Página Web
de la Escuela Taller Antigua

Rosa Denisse Cifuentes Sanabria • 200015395

Previo a optar al título de Licenciada en Diseño Gráfico

Guatemala, noviembre de 2005



Diseño del Manual de Normas Gráficas y Página Web
de la Escuela Taller Antigua

Diseño del Manual de Normas Gráficas
y Página Web de la Escuela Taller Antigua
Proyecto de investigación/comunicación realizado
en la Ciudad de Guatemala
en el período de julio a noviembre de 2005



	Página		Página
Nómina de Autoridades	iii	Capítulo V	
Dedicatoria	iiii	5.1 Comprobación de la eficacia	29
Capítulo I		5.2 Propuesta gráfica final y fundamentación	41
1.1 Introducción	1	Conclusiones	48
1.2 Antecedentes	2	Lineamientos para la puesta en práctica de la propuesta	49
1.3 Planteamiento del problema	3	Presupuesto	51
1.4 Justificación	4	Bibliografía	52
1.5 Objetivos de diseño	5	Glosario	54
1.5.1 Objetivo general	5		
1.5.2 Objetivos específicos	5		
Capítulo II			
2.1 Perfil del cliente y servicio que brinda	6		
2.2 Grupo objetivo	8		
Capítulo III			
3.1 Conceptos fundamentales	10		
3.1.1 De investigación	10		
3.1.2 Conceptos de diseño	16		
Capítulo IV			
4.1 Concepto creativo	24		
4.2 Proceso de boceto	25		



Autoridades

JUNTA DIRECTIVA

- **DECANO**
Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
- **SECRETARIO**
Arq. Alejandro Muñoz Calderón
- **VOCAL I**
Arq. Jorge Arturo González Peñate
- **VOCAL II**
Arq. Raúl Estuardo Monterroso Juárez
- **VOCAL III**
Arq. Jorge Escobar Ortiz
- **VOCAL IV**
Br. José Manuel Barrios Recinos
- **VOCAL V**
Br. Herberth Manuel Santizo Rodas

TRIBUNAL EXAMINADOR

- Lic. Victor Pacheco
- Lic. Guillermo García
- Lic. Karla García

ASESORES

- Lic. Victor Pacheco
- Lic. Guillermo García



Dedicatoria

A DIOS

Te agradezco Padre la fuerza que me brindas para lograr mis metas dándome tu ejemplo a seguir para no decaer en los momentos difíciles. Tú siempre estas a mi lado y nunca me abandonas. Envías a tus ángeles a mi lado para protegerme y al Espíritu Santo para darme sabiduría que me permite culminar este proyecto el cual te dedico con gran honor.

A MI MADRE

Porque siempre te llevo en mi corazón, te quiero mucho. Gracias mamita por tu amor y apoyo incomparable que nunca me ha faltado.

A MI HERMANA

Gracias por ser mi segunda mamá y apoyarme en todo lo necesario. Por ser mi remanso en los momentos de mayor estrés en el transcurso para terminar mi carrera. Gracias, familia Caniz Cifuentes por todo su apoyo.

A MI AMOR

Gracias por tu tolerancia y apoyo incondicional, sin ellos no habría logrado mis metas. Te amo.

A MIS AMIGOS Y PROMOCIÓN

Gracias por su ayuda, por su amistad sincera y por compartir conmigo la alegría de alcanzar un sueño más.

Me siento orgullosa de ser parte de la primera promoción de la Licenciatura de Diseño Gráfico y de haber compartido tantos momentos buenos y difíciles con todos los compañeros de mi sección, hemos dejado nuestra huella en la historia de esta Licenciatura, siempre los voy a recordar, les deseo muchos éxitos.

ESPECIAL AGRADECIMIENTO

Al Arq. Carlos Castañeda por permitirme elaborar el presente proyecto para su Escuela Taller.

A Silvis, Karlita y a todas las personas involucradas en este proyecto que colaboraron conmigo brindándome su apoyo de una forma u otra.

1.1 Introducción

El presente informe, titulado Diseño de Manual de Normas Gráficas y Página Web de la Escuela Taller Antigua, es un proyecto que se elaboró para colaborar con una institución de beneficio social. En el proceso fue necesaria la elaboración de piezas gráficas para favorecer la comunicación entre sus miembros y con su grupo objetivo.

El problema identificado en la Escuela, a través de la investigación deductiva, es la falta de material gráfico apropiado para su promoción. Cuentan únicamente con un logotipo creado a líneas, papelería y trifoliar. Estas piezas fueron creadas empíricamente, por la necesidad de comunicación pero carecen de atractivo visual.

En respuesta al problema se planifica la elaboración del manual de normas gráficas, trifoliar, afiche y página web. Ello servirá para comunicar al grupo objetivo, la sociedad guatemalteca y dar a conocer en el extranjero, la existencia de la Escuela Taller Antigua.

Las piezas gráficas fueron evaluadas por una muestra del grupo objetivo para comprobar su eficacia. Los resultados obtenidos han sido satisfactorios pues es notorio el agrado hacia las piezas y no se propuso cambios a ninguna, lo cual comprueba que estas piezas serán de

gran ayuda para la Escuela. Este proyecto traerá beneficio a los participantes actuales, egresados y futuros que obtendrán mayor demanda por parte del sector construcción al ser conocida su labor.

1.2 Antecedentes

La Escuela Taller Antigua tiene su origen en una reunión realizada el 15 de diciembre de 1994. La III Comisión Mixta Hispano Guatemalteca de Cooperación, con la participación de la Agencia Española de Cooperación Internacional, el Ministerio de Cultura y Deportes de Guatemala y la Municipalidad de la Antigua Guatemala, acordaron crear una Escuela Taller para la formación profesional de cincuenta jóvenes guatemaltecos cuyos oficios eran: albañilería, carpintería, forja, electricidad y plomería) La profesionalización se relacionaría con la restauración y conservación del patrimonio histórico de La Antigua Guatemala. Es así como nace, en el mes de noviembre de 1998 la Escuela Taller Antigua, la cual funciona en el antiguo Colegio de La Compañía de Jesús.

Actualmente tiene como expectativa apoyar técnica y económicamente a las instituciones locales encargadas de la conservación del patrimonio. Además, de llegar a ser una institución auto sustentable.

Dado que capacita mano de obra local, en oficios relacionados con la restauración, para salvar un patrimonio en peligro de destrucción, la Escuela necesita ser reconocida por todas las entidades y habitantes de la Antigua Guatemala, quienes en un futuro

puedan necesitar los servicios de obreros calificados egresados de la Escuela Taller Antigua.

Actualmente cuenta con un logotipo, trifoliar y algunas piezas de papelería carentes de concepto de diseño, creadas empíricamente dada la necesidad de identificar a la Escuela.

1.3 Planteamiento del problema

La Escuela Taller Antigua presenta una necesidad de comunicación visual de suma importancia, tanto para la fácil identificación de la Escuela como para los alumnos que egresan de la misma. Su logotipo está creado a base de líneas en color café y resulta poco atractivo visualmente. No llama la atención del espectador porque transmite escasez, que es más notoria cuando se utiliza en combinación con el logotipo de la Municipalidad de la Antigua Guatemala y el de la Agencia Española de Cooperación Internacional (AECI). También carece de versiones para ser utilizado según fondos de color y en ciertas ocasiones se ha cambiado la posición de sus letras.

La ausencia de unidad de concepto en el material gráfico, refleja la falta de conocimiento acerca de los lineamientos de Diseño Gráfico y demanda una pronta intervención del mismo.

A pesar de ser una institución que se sostiene con fondos exteriores, a través de la Agencia Española de Cooperación Internacional, no cuenta con página web para que su labor sea conocida nacional e internacionalmente.

Debido a las necesidades planteadas el proyecto para la Escuela llevará el nombre de Diseño del Manual de Normas Gráficas y

Página Web de la Escuela Taller Antigua. Proyecto de investigación comunicación realizado en la ciudad de Guatemala, en el período de julio a noviembre del año 2005.

1.4 Justificación

La Antigua Guatemala, cabecera del departamento de Sacatepequez, fue declarada en 1979, por la UNESCO, “Ciudad Patrimonio de la Humanidad”. Esto le confiere una importancia mundial, que obliga a que su conservación sea tratada técnicamente.

La restauración y conservación de monumentos salvaguarda tanto la obra de arte como el testimonio histórico que expresa caracteres culturales para ello se requiere de la intervención técnica de profesionales en restauración. La mano de obra calificada para tal efecto debe tener habilidades, destrezas, conocimiento de la importancia de trabajar en una ciudad monumento, historia de la ciudad, historia del arte, conservación de monumentos, alto sentido cívico y otros.

La Escuela realiza una labor muy importante para la Antigua Guatemala. Es necesario que todas las personas la identifiquen y confíen en que sus egresados son mano de obra calificada. Esto se logrará mejorando la imagen actual ante la población antigüeña, modificando su logotipo y papelería, y mediante la creación de un trifoliar, afiche y página web.

La población beneficiada por los estudiantes egresados de la Escuela Taller serán los

habitantes de la Antigua Guatemala y los municipios de Sacatepequez que cuentan por lo menos con un edificio de importancia histórica.

La Escuela recibe ayuda económica por parte de la Municipalidad de la Antigua Guatemala quien otorga las becas a los participantes y cuenta con el apoyo de la Agencia Española de Cooperación Internacional quien anualmente autoriza un presupuesto a la Escuela para su administración. Por ello es factible designar una cantidad para llevar a cabo la realización del presente proyecto y contar con una adecuada comunicación de sus experiencias relacionadas con la protección del Patrimonio Cultural y contribuir a la integración sociolaboral de los alumnos.

1.5 Objetivos de diseño

1.5.1 Objetivo general:

Mejorar el concepto y posición actual de la Escuela Taller ante la población antigüeña, para que el reconocimiento de la labor de la misma beneficie a los participantes actuales, los egresados y los futuros, a través del diseño de piezas gráficas impresas y digitales.

1.5.2 Objetivos específicos:

Que la Escuela se constituya como una institución de asesoría y consulta para los técnicos locales sin importar que estos sean o no alumnos regulares.

Promover el apoyo a las instituciones locales encargadas por el estado de la conservación del patrimonio.

Identificar las labores de restauración, para que en cada obra que realicen puedan darse a conocer y llegar a cubrir la demanda de mano de obra calificada en La Antigua

Guatemala, tanto en obra gubernamental como en obra civil.

Concienciar a las autoridades y población en general que la restauración del patrimonio cultural debe ser desarrollada por profesionales en la materia. (Estudiantes de la Escuela Taller Antigua)

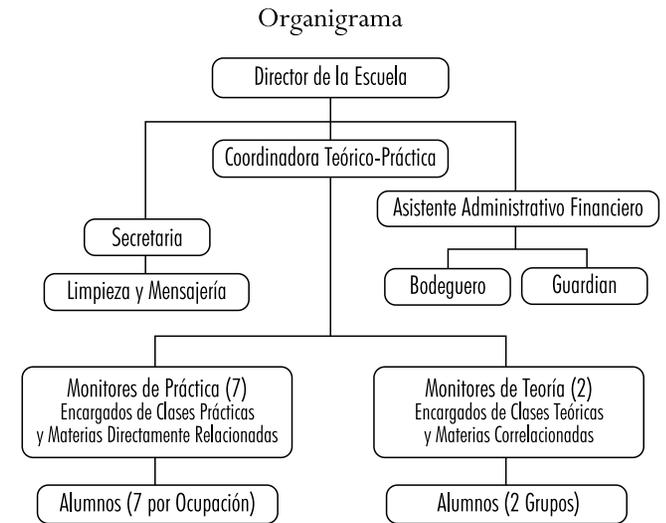
2.1 Perfil del cliente y servicio que brinda

La Escuela Taller Antigua inicia sus actividades docentes el 2 de noviembre de 1998. Su finalidad es la recuperación de los oficios tradicionales a través de la enseñanza de las técnicas originales, capacitando a jóvenes para que ingresen al mundo laboral de manera que respondan a las necesidades cualitativas y cuantitativas detectadas.

Forma profesionalmente a albañiles, carpinteros, forjadores, electricistas y plomeros, de esta manera la escuela está dotando de personal operativo calificado al sector de la construcción, específicamente a los especialistas en restauración y conservación de monumentos.

Atiende a cincuenta alumnos becados, para lo cual cuenta con 7 monitores de práctica y 2 de teoría. Dirige este proyecto el Arq. Carlos Castañeda Cerezo y para cumplir con sus labores administrativas cuenta con una coordinadora teórico-práctica, secretaria, contadora, bodeguero, conserje y guardián.

La Escuela se encuentra ubicada en el Convento de la Compañía de Jesús, 7ª. Ave. Norte entre 3ra. y 4ta. Calle Poniente de la Antigua Guatemala en donde se construyeron estructuras provisionales que sirven de aulas y talleres.



Tiene como objetivo primordial capacitar mano de obra local en oficios relacionados con labores de restauración a fin de salvaguardar un patrimonio en peligro de destrucción así como la búsqueda de respuestas adecuadas a las condiciones locales para que la formación de los técnicos en la escuela responda a las demandas reales de las necesidades del medio.

Los programas de formación que utiliza fueron elaborados en la Escuela Taller Antigua tomando en cuenta los contenidos de los programas de instituciones nacionales de capacitación.

Estos programas contemplan una formación adecuada para las ocupaciones, sin embargo, la Escuela los complementó haciendo énfasis en aspectos de conservación del Patrimonio Histórico y temas relacionados con el diario vivir y desempeño de jóvenes en situación de marginalidad.

La formación en los talleres de Albañilería, Carpintería, Soldadura, Forja y Herrería dura 2 años, y en los talleres de Electricidad y Fontanería 1 año.

La Escuela tiene como objetivo educativo dotar de formación académica a los grupos sin acceso a ella, ampliando las expectativas profesionales de los alumnos.

Las personas que asisten a la Escuela son jóvenes (hombres o mujeres) entre 16 y 20 años con escolaridad básica, el deseo de aprender un oficio y la necesidad de una beca.

Desde su creación, la Escuela ha trabajado en las siguientes obras:

1. Escuela Taller Antigua
2. Edificio de la Compañía de Jesús
3. Convento de la Merced
4. Mercado de Artesanías
5. Colegio de Santo Tomas (Antigua Universidad de San Carlos)

6. Monasterio de San Felipe de Nery (Escuela de Cristo)
7. Otras Colaboraciones con el Municipio
8. Salón Municipal “Cesar Brañas”

Se relaciona directamente con la Municipalidad de Antigua Guatemala y ocasionalmente con el Comité de la séptima avenida, Sociedad Civil, sacerdotes de diferentes Iglesias, Hermandades Religiosas, Colegio Santo Tomas (USAC), Consejo Nacional para la Protección de la Antigua Guatemala (CNPAG) y con otras instituciones no lucrativas que intervienen en el rescate de la ciudad.

2.2 Grupo objetivo

Grupo objetivo primario:

- Hombres y mujeres con las siguientes características.

Geográficas

- Ubicados en la Antigua Guatemala y municipios vecinos.

Demográficas

- Jóvenes entre 16 y 20 años de edad sin importar su estado civil, conviviendo con sus padres.
- Escolaridad básica (leer, escribir y capacidad para resolver las cuatro operaciones básicas de matemáticas).
- Nivel socioeconómico bajo, con un ingreso familiar mensual menor a Q. 2,100.
- Religión cristiana católica en su mayoría.

Psicográficas

- Física y mentalmente apto para desempeñar

los oficios que ofrece la Escuela y demuestra afición por el mismo.

- Reducidas oportunidades de desarrollo personal y profesional con el deseo de aprender un oficio y necesidad de una beca.
- Actitud hacia el aprendizaje, tienen autoconfianza son activos e interesados en mejorar su situación económica.

Grupo objetivo secundario:

- Instituciones encargadas por el Estado de la conservación del patrimonio.
- Empresarios dueños de obras civiles o gubernamentales.
- Cualquier persona civil que necesite los servicios de mano de obra calificada en construcción.

Geográficas

- Ubicados en la Antigua Guatemala y municipios vecinos.

Demográficas

- Hombres y mujeres con un título del nivel diversificado, con estudios universitarios o profesionales. Empresarios, propietarios de negocios, ejecutivos y amas de casa.
- Nivel socioeconómico alto y medio.
- Religión cristiana católica en su mayoría.

Psicográficas

- Poseen buena educación, amantes de la arquitectura colonial, disfrutan de vivir o trabajar en la Antigua.
- Se interesan por el arte y la cultura, asisten a museos y teatros entre otros, viajan al extranjero.

3.1 Conceptos fundamentales

3.1.1 De investigación

OBRA

Cualquier producto intelectual en ciencias, letras o artes, y con particularidad el que es de alguna importancia. (Biblioteca de Consulta Microsoft Encarta, 2005).

MONUMENTO HISTÓRICO

La noción de monumento histórico comprende la creación arquitectónica aislada así como el conjunto urbano o rural que da testimonio de una civilización particular, de una evolución significativa, o de un acontecimiento histórico. Se refiere no sólo a las grandes creaciones sino también a las obras modestas que han adquirido con el tiempo una significación cultural. (www.international.icomos.org/charters/sp.htm, carta internacional sobre la conservación y la restauración de monumentos y sitios).

OBRAS MONUMENTALES

Cargadas de un mensaje espiritual del pasado, las obras monumentales de los pueblos continúan siendo en la vida presente el testimonio vivo de sus tradiciones seculares. La humanidad, que cada día toma conciencia

de la unidad de los valores humanos, los considera como un patrimonio común, y de cara a las generaciones futuras, se reconoce solidariamente responsable de su salvaguarda. Debe transmitirlos en toda la riqueza de su autenticidad. (www.international.icomos.org/charters/sp.htm, carta internacional sobre la conservación y la restauración de monumentos y sitios).

PATRIMONIO

En sentido propio, patrimonio es el bien de familia que se obtiene por herencia.

Los bienes de una nación son patrimonio que obtiene por herencia. Supone también una serie de obligaciones: la defensa y la protección del patrimonio; la transmisión a las generaciones futuras, que es en lo que se basa la defensa y protección. (www.nuevamuseologia.com.ar/patrimonio2.htm).

PATRIMONIO CULTURAL

Conjunto de bienes, muebles e inmuebles, materiales e inmateriales, de propiedad de particulares, de instituciones y organismos públicos o semipúblicos, de la Iglesia y de la

Nación, que tengan un valor excepcional desde el punto de vista de la historia, del arte y de la ciencia, de la cultura en suma, y que por lo tanto sean dignos de ser conservados por las naciones y pueblos conocidos por la población, a través de las generaciones como rasgos permanentes de su identidad. (Dr. Edwin R. Harvey, UNESCO).

PATRIMONIO DE LA HUMANIDAD

Conjunto de parajes naturales y culturales a los cuales la humanidad da un valor especial y, por lo tanto, los hace objeto de una protección específica.

El concepto de Patrimonio de la Humanidad fue reconocido oficialmente por la Organización para la Educación, la Ciencia y la Cultura de las Naciones Unidas (UNESCO) de París en 1972 y entró en vigor en 1975. Una convención internacional fija el marco administrativo y financiero para la protección del “Patrimonio de la Humanidad Cultural y Natural” que está formado por “los monumentos, conjuntos y parajes que poseen un valor universal excepcional desde el punto de vista de la historia, del arte o de la ciencia, y por monumentos naturales, formaciones geológicas, parajes naturales que poseen un valor excepcional desde un punto de vista estético o científico.” (Biblioteca de Consulta Microsoft Encarta, 2005).

UNESCO

Siglas de United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization (Organización para la Educación, la Ciencia y la Cultura de las Naciones Unidas), organismo integrado en la Organización de las Naciones Unidas (ONU), creado en 1946 para promover la paz mundial a través de la cultura, la comunicación, la educación, las ciencias naturales y las ciencias sociales.

Los principales objetivos de la UNESCO son globalizar la educación, fomentar una cultura de la paz a través del punto anterior, promover la libre circulación de información entre los países y la libertad de prensa, definir y proteger el Patrimonio de la Humanidad Cultural y Natural (concepto que estableció en 1972 y entró en vigor en 1975) y defender la expresión de las identidades culturales.

Las cuestiones a las que se da prioridad son la educación, el desarrollo, la urbanización, la población, la juventud, los derechos humanos, la igualdad de la mujer, la democracia y la paz. Las políticas sociales de la UNESCO se centran en los jóvenes, en paliar las desigualdades económicas y sociales, y en la creciente disparidad entre los países en vías de desarrollo y los países desarrollados. (www.mre.gov.ve/UNESCO/documentos/boletin).

CONSERVACIÓN

Mantener algo o cuidar de su permanencia. Continuar la práctica de costumbres, virtudes y cosas semejantes. Guardar con cuidado algo. La conservación de monumentos implica primeramente la constancia en su mantenimiento.

La conservación de monumentos siempre resulta favorecida por su dedicación a una función útil a la sociedad; tal dedicación es por supuesto deseable pero no puede alterar la ordenación o decoración de los edificios. (www.international.icomos.org/charters/sp.htm, carta internacional sobre la conservación y la restauración de monumentos y sitios).

RESTAURACIÓN

La restauración es una operación que debe tener un carácter excepcional. Tiene como fin conservar y revelar los valores estéticos e históricos del monumento y se fundamenta en el respeto a la esencia antigua y a los documentos auténticos.

Los elementos destinados a reemplazar las partes inexistentes deben integrarse armoniosamente en el conjunto, distinguiéndose claramente de las originales, a fin de que la restauración no falsifique el documento artístico o histórico. La restauración estará siempre precedida y acompañada de un estudio arqueológico e

histórico del monumento. (www.international.icomos.org/charters/sp.htm, carta internacional sobre la conservación y la restauración de monumentos y sitios).

ANTIGUA GUATEMALA

Ciudad declarada Patrimonio Cultural de la Humanidad por la UNESCO en 1979, es una ciudad con valores arquitectónicos y monumentales tanto precolombinos como hispánicos, así como el patrimonio artístico y literario, y el paisaje urbano y natural. (<http://cvc.cervantes.es/actcult/ciudades/antigua>).

Con el nombre de Antigua Guatemala es conocida oficialmente desde el 24 de julio de 1774, la que antes fue la MUY NOBLE Y MUY LEAL CIUDAD DE SANTIAGO DE LOS CABALLEROS DE GUATEMALA asentada en el Valle de Panchoy o Pancán que significa: "Laguna grande", el 10 de marzo de 1543 por disposición del Licenciado Francisco Marroquín, Obispo de Guatemala, y el Licenciado Francisco de la Cueva, en su calidad de gobernadores interinos del reino de Guatemala. Durante más de 200 años fue la sede de la Capitanía General de Guatemala (una gran región que abarcaba casi toda América Central) hasta que un terremoto destruyó completamente la ciudad en 1773. Sin embargo, se han conservado en buenas condiciones algunos edificios coloniales españoles que hacen de Antigua Guatemala una importante atracción turística.

Flanqueada por los volcanes de Agua, de Fuego y Acatenango, ha padecido erupciones, tormentas de ceniza, flujos de lodo y terremotos que han ocasionado frecuentes estragos. Sin embargo, su imponente arquitectura barroca, la grandeza de sus edificaciones (restauradas o en ruina) y el testimonio de sus cronistas señalan ese trayecto circular que es el tiempo mítico para dar cuenta de su eterna belleza.

Su extensión superficial es de 78 kilómetros cuadrados. Esta ciudad limita al norte con los municipios de Jocotenango, Sumpango y San Bartolomé Milpas Altas; al oriente con San Bartolomé Milpas Altas, Santa Lucía Milpas Altas, Magdalena Milpas Altas y Santa María de Jesús, al sur con Santa María de Jesús y, al poniente con Santa Catalina Barahona, San Antonio Aguas Calientes y Ciudad Vieja, todos ellos del departamento de Sacatepéquez. (www.enantigua.com/monumentos/historia).

ESCUELAS TALLER

Las Escuelas Taller, Casas de Oficio y Talleres de Empleo, desde su nacimiento en 1985, hasta hoy, se han convertido en una fuente inagotable de experiencias relacionadas con la protección del Patrimonio Cultural y Natural, la integración sociolaboral, y la recuperación de oficios artesanales y profesiones tradicionales, que en muchos casos se encontraban al borde de la extinción.

Son centros de trabajo y formación en los que jóvenes desempleados reciben formación profesional ocupacional en alternancia con la práctica profesional (trabajo en obra real), con el fin de que a su término estén capacitados para el desempeño adecuado del oficio aprendido y sea más fácil su acceso al mundo del trabajo. (www.redeoficios.org).

España ha sido pionera en desarrollar un Programa de Protección del Patrimonio, de carácter público, que interviene en éste tanto en ciudades como en núcleos rurales y que se intercala con otros problemas de carácter social.

La Escuela Taller es un simulacro de “empresa” de duración limitada sin ánimo de lucro y al servicio de la comunidad en la que se implanta y, que pretende también generar riqueza. Se busca el autoempleo y el desarrollo de actividades empresariales ligadas al patrimonio una vez que los proyectos formativos han ido terminando. El ideal es que los alumnos-trabajadores, después de dos años de estancia en la Escuela, tengan la capacitación necesaria para generar una actividad económica que les permita su normal desarrollo laboral y contribuyan a mejorar la calidad de vida de su entorno. En este sentido la creación de cooperativas, sociedades mercantiles, fundaciones o asociaciones sin ánimo de lucro se han convertido en un vehículo adecuado para encausar las necesidades laborales de los alumnos y de muchos técnicos y profesores

de los proyectos ya acabados. (Rascón, Sebastián; Sánchez, Ana Lucía, 2000:94).

El 27 de agosto de 1993 se consideró al Programa de Escuelas Taller y Casas de Oficios como un eficaz instrumento de cooperación internacional, autorizando su desarrollo en territorio extranjero, en el marco de los precedentes acuerdos con el Ministerio de Asuntos Exteriores. (www.cinterfor.org).

AGENCIA ESPAÑOLA DE COOPERACIÓN INTERNACIONAL

La Agencia Española de Cooperación Internacional (AECI) fue creada por Real Decreto 1527/1988, de 11 de noviembre, como organismo autónomo del Ministerio de Asuntos Exteriores teniendo los siguientes fines:

- Propiciar el crecimiento económico.
- Contribuir al progreso social, cultural, de desarrollo y, en especial, de los de ascendiente hispano.
- Fomentar la cooperación cultural y científica con los países en vías de desarrollo.
- Asegurar la concertación con las políticas de desarrollo con los países desarrollados

especialmente en el ámbito de la Unión Europea.

Para el cumplimiento de los fines mencionados, la AECI está facultada para ejercer las funciones siguientes:

- Diseñar, coordinar y ejecutar programas y proyectos de cooperación para el desarrollo en el campo económico, así como en los de carácter social, cultural, educativo, científico y técnico, sin perjuicio de las competencias y actividades desarrolladas en estos ámbitos por otros Departamentos ministeriales.
- Asegurar y coordinar la presencia institucional de España en organismos internacionales no financieros de desarrollo, sin perjuicio de las competencias asignadas a otros departamentos ministeriales.
- Apoyar e incentivar las iniciativas públicas o privadas que contribuyan a la consecución de los fines de la Agencia.
- Realizar y difundir estudios relevantes para el progreso de los países menos desarrollados.
- Prestar apoyo y colaboración a otros departamentos ministeriales en el desarrollo de programas y proyectos de cooperación internacional. (www.aeci.es).

MUNICIPALIDAD DE LA ANTIGUA GUATEMALA

La Municipalidad de la Antigua Guatemala ejecuta un plan de trabajo en el que se establecen puntos principales de protección, conservación y ordenamiento del Patrimonio Cultural de la Humanidad.

Asimismo, realiza diversas obras en beneficio de la población antigüeña y sus aldeas, tal es el caso de trabajos como empedrados en las aldeas, perforación de pozos para mejorar el servicio de agua, construcción de drenajes, ampliación de tuberías de agua, etc. en algunas ocasiones la municipalidad se auxilia de la colaboración de la Escuela Taller Antigua para realizar dichos trabajos.

En los reportes proporcionados por ICOMOS y el Estado Parte, concernientes a los procesos de revisión y actualización de la legislación para protección de la Antigua Guatemala y los proyectos de restauración y revitalización se agradece a la Agencia Española de Cooperación Internacional, su valiosa contribución.

Recientemente se publicó el Reglamento Municipal de Transporte de Pasajeros, cuyo objetivo es regular el uso de las vías de circulación ubicadas en el municipio de la Antigua Guatemala y especialmente calles y avenidas ubicadas dentro del perímetro urbano, colonias de la ciudad, y el tránsito

de transporte comercial de pasajeros por parte de personas naturales y jurídicas.

Otro documento por considerar es el Reglamento Municipal para el Tránsito de Transporte Pesado de Carga, en el cual se establece que la Ciudad de La Antigua Guatemala se encuentra sometida a un régimen especial de protección que faculta tanto al Gobierno Central como al Gobierno Municipal, a tomar aquellas medidas tendientes a asegurar la Protección y conservación del Patrimonio Cultural de la nación. Dicho reglamento en su parte medular establece que queda prohibida la circulación de transporte pesado de carga en tránsito, por las calles y avenidas de la Ciudad, que provenga de municipios o departamentos vecinos y cuyo destino final, sea otro municipio o departamento adyacente a la Antigua Guatemala. (Rev. Antigua una nueva forma de progresar:2005).

3.1.2 Conceptos de diseño

DISEÑAR

Es la capacidad profesional de producir ideas y conceptos aplicables de forma gráfica con el fin de comunicar. Cualquier diseño tiene un fin comunicativo.

Profesional: hoy en día el mercado está plagado de gente que sin acudir a la universidad se considera diseñador y desprestigia la profesión a priori. (www.monografias.com).

DISEÑO GRÁFICO

El diseño gráfico es la actividad que tiene como finalidad crear obras cuyo destino es la impresión.

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

Sin saberlo o sin quererlo, todos los seres humanos, de una forma u otra, han tenido contacto con el diseño gráfico. En cada revista, cartel o libro, en cada una de las señales de tránsito e incluso en los sellos postales está implícito el trabajo de un profesional del diseño. Todo lo que vemos, consciente o inconscientemente, son señales visuales planificadas y estudiadas. (Tórtola, 2000:11).

CREATIVIDAD GRÁFICA

La creatividad es una habilidad científica, que permite ver relaciones entre cosas aparentemente no relacionadas. (Dr. Ernest Dichter:www.monografias.com).

MANUAL DE NORMAS GRÁFICAS

Establece las especificaciones técnicas a las que deberán ajustarse los elementos que componen la Imagen Corporativa, tanto en lo relativo a su diseño: tipografía, colores corporativos y niveles emisores como a su uso y aplicaciones gráficas en papelería e impresos, anuncios oficiales de prensa, publicidad institucional, carteles de obras y servicios, identificación en publicaciones y web, señalización de edificios públicos, vestuario y vehículos, etc.

La imagen de la empresa es un instrumento estratégico de primer orden y un valor diferenciador y duradero que se acumula en la memoria social.

La imagen es un supervalor que se impone más allá de la variabilidad de los productos y servicios que ampara. Es un valor global agregado que recubre y trasciende todas las realizaciones, producciones y comunicaciones de la empresa, a los que inyecta identidad, personalidad y significados propios y exclusivos. Es lo único que permanece en el tiempo y en la memoria social cuando los

anuncios, las campañas, las promociones y los patrocinios han sido olvidados.

Todas las condiciones y funciones estratégicas de la imagen son medibles, cuantificables, controlables y sustentables.(www.monografias.com).

LOGOTIPO

El logotipo es el primero de los signos visuales de identidad. Existen diversos tipos de identificación de compañías y marcas. La marca es la palabra mediante la cual la gente se puede referir al producto o servicio, con frecuencia contiene un elemento gráfico; esta combinación se denomina logotipo.

La definición del logotipo es: nombre de una institución, producto o servicio caracterizado especialmente por un gráfico, el cual ayuda a dejar una diferencia de imagen en el consumidor o cliente.

El diseño de un logotipo es muy importante en el mercadeo exitoso de un producto o servicio. Un buen logotipo en la publicidad crea un ambiente de reconocimiento. El logotipo provocador es aquel que logrará transmitir la personalidad del producto o servicio.(Russell, J.Thomas; Lane, W. Ronald, Otto Kleppner:1994:659).

PAPELERÍA

Toda empresa necesita de la correspondencia y puede afirmarse que el desarrollo de un negocio depende de ella (Guerra, Alicia:1996:12), por lo que es importante que mantenga unidad en su identificación.

La papelería es el vínculo con que se establece la comunicación comercial, en la que se transmite la identidad de su empresa.

La papelería se necesita para llevar a cabo ciertas gestiones de manera formal y seria; esto también influye en que el formato de la papelería sea estándar o comercial, encontrándose en reserva en las papelerías y el impresor los puede solicitar sin pérdida de tiempo. Por otro lado, las máquinas de imprimir y las cortadoras tienen determinadas medidas normalizadas según los formatos de papel de la serie DIN. Los formatos de papel normalizados se conservan mejor por parte del destinatario, porque pueden colocarse en clasificadores y ficheros. Este aspecto no debe pasar por alto ningún diseñador. (Müller-Brockmann, Josef:1982:15).

TRIFOLIAR

Es un documento desplegable, que posee dos dobles y tres folios, impreso en tiro y retiro. En él se puede incluir información en forma clara y breve, permite gran libertad de

diseño(Díaz, Claudia:1997:43). Es una carta de presentación de un producto o servicio más detallada y esclarecedora que un anuncio.

Es útil para ahondar en algunas explicaciones acerca de una actividad, una organización o un grupo.

Explica concretamente un tema y generalmente informa acerca de los lugares donde podemos conseguir más información. Se utiliza con carácter promocional.

AFICHE

Pliego de papel, de gran formato, impreso con anuncios o avisos, producido de forma masiva para su exhibición en público.

Por lo general, se componen de una imagen a color y un breve texto o una marca identificativa.

Normalmente, tiene fines comerciales como anunciar productos o publicar acontecimientos, pero también pueden ser recomendaciones de educación pública, instrumentos de propaganda o meras obras de arte sin un mensaje particular. (Biblioteca de Consulta Microsoft Encarta:2005).

Los tipos de afiches son: cultural, educativo, comercial, informativo y político.

A la hora de elegir la ubicación para el afiche es importante tener en cuenta:

- El tráfico que frecuenta la zona, su volumen, velocidad, tipo de tránsito, etc.
- El entorno inmediato, si está cerca de centros comerciales, competencia de otros mensajes.
- El tamaño y atractivo físico del soporte en donde se va a ubicar.

Los afiches son un desafío para los creativos porque ellos deben desarrollar un mensaje que capte la atención de un perceptor generalmente desbordado por múltiples estímulos. Este desafío se concentra en elaborar un mensaje significativo de la manera más concisa.(www.monografias.com).

MULTIMEDIA

Es la forma de presentar información que emplea una combinación de texto, sonido, imágenes, animación y vídeo. La mayoría de las aplicaciones multimedia incluyen asociaciones predefinidas conocidas como hipervínculos, que permiten a los usuarios moverse por la información de modo más intuitivo e interactivo.

Los productos multimedia, bien planteados, permiten que una misma información se presente de múltiples maneras, utilizando cadenas de asociaciones de ideas similares a las que emplea la mente humana.

Las aplicaciones multimedia son programas informáticos, que suelen estar almacenados en discos compactos (CD-ROM o DVD). También pueden residir en páginas de Web. La vinculación de información mediante hipervínculos se consigue utilizando programas o lenguajes informáticos especiales. El lenguaje informático empleado para crear páginas de Web se llama HTML que son las siglas en inglés de HyperText Markup Language). (Biblioteca de Consulta Microsoft Encarta:2005).

INTERNET

Internet es un conjunto de redes, redes de ordenadores y equipos físicamente unidos mediante cables que conectan puntos de todo el mundo. Estos cables se presentan en muchas formas: desde cables de red local (varias máquinas conectadas en una oficina) a cables telefónicos convencionales, digitales y canales de fibra óptica que forman las "carreteras" principales.

El acceso a los diferentes ordenadores y equipos que están conectados a internet puede ser público o estar limitado. Una red de cajeros automáticos o terminales de banco, por ejemplo, pueden estar integrados en internet pero no ser de acceso público, aunque formen parte teórica de la Red. Lo interesante es que cada vez más de estos recursos están disponibles a través de internet: fax, teléfono, radio, televisión, imágenes de

satélites o cámaras de tráfico son algunos ejemplos.

Internet es el primer medio global que a través de la interconexión de miles de redes informáticas en todo el mundo, nos permite la capacidad de obtener y publicar información de la manera más sencilla y económica disponible a millones de usuarios individuales y corporativos siendo así un poderoso instrumento para establecer contactos comerciales y hacer negocios en el ámbito mundial sin que la distancia geográfica influya en los costos. (www.monografias.com).

LA WORLD WIDE WEB

La World Wide Web es tal vez el punto más visible de internet y hoy en día el más usado junto con el correo electrónico, aunque también es de los más recientes. Originalmente denominado Proyecto WWW y desarrollado en el CERN suizo a principio de los 90.

La WWW convierte el acceso a internet en algo sencillo para el público en general lo que da a ésta un crecimiento explosivo. Es relativamente sencillo recorrer la Web y publicar información en ella, las herramientas de la WWW crecieron a lo largo de los últimos tres años hasta ser las más populares.

La WWW puede definirse básicamente como tres cosas: hipertexto, que es un sistema de enlaces que permite saltar de unos lugares a otros; multimedia, que hace referencia al tipo de contenidos que puede manejar (texto, gráficos, vídeo, sonido y otros) e internet, las base sobre las que se transmite la información.

El aspecto exterior de la WWW son las conocidas "páginas Web." Una ventana muestra al usuario la información que desea, en forma de texto y gráficos, con los enlaces en donde se puede "saltar" a otra página, que tal vez esté instalada en un servidor al otro lado del mundo.

Cada página Web tiene una dirección única en Internet, en forma de URL. Un URL indica el tipo de documento (página Web o documento en formato HTML que es un conjunto de instrucciones sencillas que indican como se estructura ese documento, el browser(buscador) interpreta los comandos HTML y presenta el documento formateado para su visión por el usuario), y el de las páginas hipertexto de la WWW que comienza siempre por HTTP.

La Web proporciona algunas opciones interesantes: se puede circular saltando de un sitio a otro y volviendo rápidamente a los sitios que se acaban de visitar. La información puede presentarse en forma de tablas o formularios. El usuario puede en esos casos completar campos (por ejemplo, una

encuesta). La Web también facilita el acceso a información gráfica, películas o sonido de forma automática. (www.rincondelvago.com).

PÁGINA WEB

Una aplicación web consta de una o más páginas conectadas entre sí. Un buen punto de partida sería decir que una página web es un archivo de texto que contiene lenguaje de marcas de hipertexto (HTML), etiquetas de formato y vínculos a archivos gráficos y a otras páginas web.

El archivo de texto se almacena en un servidor de web al que pueden acceder otras computadoras conectadas a ese servidor, vía internet o una LAN. Al archivo se puede acceder utilizando exploradores Web que no hacen otra cosa que efectuar una transferencia de archivos e interpretación de las etiquetas y vínculos HTML, y muestran el resultado en el monitor.

Hay dos propiedades de las páginas Web que la hacen únicas: que son interactivas y que pueden usar objetos multimedia.

Una empresa a través de una página Web puede:

- Proveer a clientes la información acerca de sus productos y servicios, y actualizarla a medida que se van desarrollando nuevos aspectos de ellos.

Esto es mucho más sencillo y económico que hacer llamadas telefónicas, imprimir nuevos catálogos o hacer publicaciones de prensa cada vez que lo requiera.

- Evaluar a sus clientes actuales y desarrollar nuevas oportunidades de negocio. Mediante encuestas publicadas dentro de su página Web, puede obtener una respuesta de sus clientes actuales, y así conocer y abordar mejor sus inquietudes y sugerencias respecto al servicio que están recibiendo de su empresa. Igualmente, puede mostrar nuevos productos e ideas y conseguir la opinión de los visitantes de su página, que son a la vez sus clientes potenciales. De esta manera, puede crear una base de datos de clientes (actuales y potenciales) para luego enviarle nuevas informaciones a través de correos electrónicos con costos irrisorios.
- Otorgar información detallada y específica acerca de sus productos (manuales de instrucción) y de los procesos de comercialización (adquisición y compra) de los mismos. Si el público desea saber más sobre la empresa, la página Web es el mejor vehículo para hacer llegar esa información. (www.monografias.com).

Existen tres tipos de página web

Informativa

Aquellas que como su nombre lo indica su

fin principal es transmitir información específica.

Interactiva

Páginas animadas regularmente en flash las cuales interactúan con el usuario para ir avanzando o generándose.

Tipo Portal

Estos sitios son más complejos y se caracterizan por información variada que se esta renovando en tiempos cortos.

IMÁGENES

En la sociedad actual la fotografía desempeña un papel importante como medio de información, como instrumento de la ciencia y la tecnología, como una forma de arte y una afición popular. Es imprescindible en los negocios, la industria, la publicidad, el periodismo gráfico y en muchas otras actividades. (Biblioteca de Consulta Microsoft Encarta:2005).

Las funciones básicas de las fotografías e ilustraciones son atraer y capturar la atención. Las fotografías, por ser duplicados fieles de imágenes que los ojos humanos ven en el mundo que los rodea, pueden llamar la atención rápidamente y con fuerza. Las emociones o reacciones provocadas en la vida diaria pueden ser capturadas por las fotografías mejor que por cualquier otro medio. (Turnbull, Arthur:1990:258).

DIAGRAMACIÓN

Diagramar es distribuir los elementos del mensaje (texto e imagen) en el espacio predeterminado (lienzo, formato o papel), mediante criterios de importancia, buscando funcionalidad del mensaje, bajo una apariencia estética agradable.

Es la técnica que nos enseña cómo se distribuyen y ordenan las palabras escritas y las imágenes en un texto o medio de comunicación.

Una mala diagramación hace que se pierdan los objetivos propuestos a través del medio. Una buena diagramación ayuda a comunicarse con otras personas.(www.umce.cl).

TIPOGRAFÍA

Es el arte de producir mecánicamente letras, números, símbolos y formas para la construcción de una base sobre la que se hace legible el lenguaje escrito.

Los tipos de letras que se emplean en los diferentes mensajes impresos, para la composición de textos, titulares, subtítulos, etc., han de constituir asimismo parte de la identidad, por cuanto establecen una constante visual.

Para seleccionar una tipografía, se debe adoptar el criterio estético y psicológico, que se desprende del propio diseño de los tipos de letra. Las connotaciones ligadas al estilo, forma y grafismo de los tipos de letra, corresponderán a la naturaleza y a la identidad de la empresa (clasicismo, modernidad, exactitud, dinamismo, fantasía, funcionalidad), partiendo del principio que afirma: las formas y las ideas se corresponden.

Otro criterio que se debe tener en cuenta es el criterio funcional, o la legibilidad, que asegura una lectura cómoda, rápida y agradable de los textos.(Costa:105).

COLOR

Transmite sensaciones y sentimientos sin necesidad de un esfuerzo por parte del lector. Herramienta psicológica de comunicación. Hasta tal punto es importante que se han creado terapias médicas como la cromoterapia que utiliza colores para generar sensaciones y sentimientos en el paciente y esto provoca una alteración en su organismo.

La combinación distintiva de colores viene a ser, en el sentido emblemático o institucional, la bandera con la que se identifica una corporación. (Turnbull:258).

El color tiene una gran cualidad que es su simbología. Determinados colores en todas las culturas significan las mismas cosas un ejemplo claro son el rojo y el verde.

Rojo: peligro, alto. Verde: adelante, paso.

Internacional, el color habla por sí solo, es una herramienta subliminal de comunicación (dice cosas sin que se de cuenta el lector). La simbología permite conducir al cliente a determinadas sensaciones.

- Comunicar la idea.
- Despertar el interés respecto a esa idea.
- Recordar el mensaje. (Hayten, Peter J.:1978).

Combinaciones armónicas de color

- Por complementación.
- Por monotonía, graduaciones tonales de un solo color.
- Por analogía, todos los colores contienen en su mezcla un color común.
- Por contraste, utilizando los colores opuestos. Dos colores serán armónicos siempre que uno de ellos intervenga en la composición del otro.

Aportaciones del color

- Crear impacto: función número uno para llamar la atención del lector.
- Retener la mirada.

4.1 Concepto creativo

Para alcanzar los objetivos de diseño se utiliza el concepto “Restaurando nuestro pasado... para transmitir nuestra cultura” ya que es a través de la cultura que se expresa el hombre, toma conciencia de sí mismo, cuestiona sus realizaciones, busca nuevos significados y crea obras que le trascienden.

A través de los monumentos, las futuras generaciones estudiarán la evolución que nuestra cultura ha tenido año tras año, en ellos se plasman acontecimientos muy importantes para la historia de la sociedad. La Escuela Taller Antigua tiene a su cargo la importante tarea de rescatar este pasado a través de la restauración y conservación de los monumentos de la Ciudad Patrimonio Antigua Guatemala. Para ello dota de mano de obra calificada y recupera los oficios artesanales que contribuyen a restaurar los monumentos, sin perder su esencia.

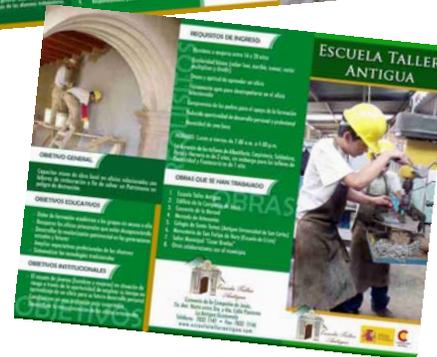
Estos mensajes son transmitidos al grupo objetivo a través del concepto de diseño empleado en los elementos que conforman las piezas elaboradas. Estos diseños tienen repercusiones psicológicas comprobadas.

4.2 Proceso de bocetaje

La etapa de bocetaje se inició con la imagen de la Escuela Taller. Contaba con un logotipo trabajado a líneas, el cual estaba impreso en la papelería. Se presentaron varios bocetos para lograr un cambio significativo en su imagen, pero por razones administrativas solamente fueron aceptadas pequeñas modificaciones en su relleno de color y los cambios realizados en la papelería fueron mínimos. Por esta razón se enfatizó la elaboración del manual de normas gráficas para establecer parámetros a utilizarse.

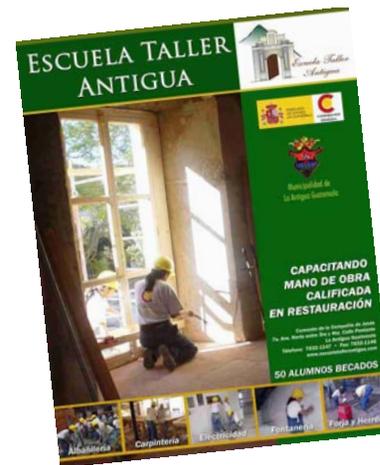
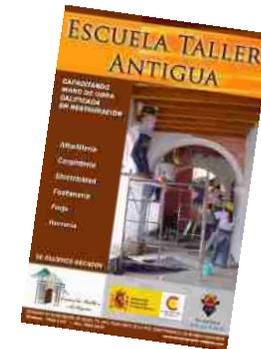


En los bocetos de las piezas gráficas se ha explotado el uso de las fotografías ya que suelen causar un impacto visual favorable y acompañadas de colores terrosos dan énfasis al concepto de diseño utilizado. A través de las fotografías se visualiza el aprendizaje de los alumnos y nos dan una idea de la labor de la Escuela facilitando el entendimiento del mensaje que se presenta en las piezas.

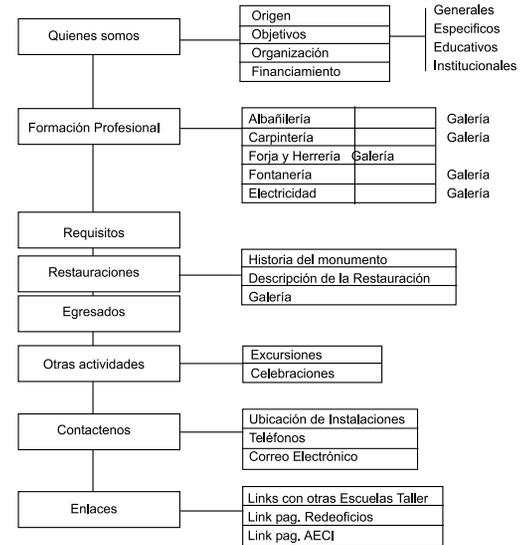


Las piezas gráficas impresas que se trabajaron son una versión de afiche y un trifoliar que guardan unidad en color y en tipografía. Se utilizaron letras caligráficas para los títulos porque connotan lo clásico y mantienen unidad con el logotipo de la Escuela. Para el texto complementario se utilizó tipografía de la familia palo seco para connotar seriedad y aportar elegancia, sobriedad y legibilidad.

En la diagramación de ambas piezas, se guardó el equilibrio. Los primeros bocetos se trabajaron en verde a petición del cliente, pero aplicando el concepto de diseño definido, se cambió a colores terrosos. Los dos colores se llevarán a comprobación para obtener la impresión del grupo objetivo al observarlos.



Antes de realizar los bocetos para la página web se creó el mapa del menú y sub-menús de la misma. Al igual que las otras dos piezas, el primer boceto para la página web de la Escuela se pensó en verdes a petición del cliente, sin embargo, al segundo boceto se le cambió el concepto y se trabaja un diseño más limpio y artístico. En el siguiente boceto se realizan detalles característicos de la Antigua Guatemala como el uso de madera y estructuras de hierro. En esta pieza también se aprovecha el uso de las fotografías en colores sepia como parte del diseño y reforzando el viaje psicológico al pasado.



5.1 Comprobación de la eficacia

La investigación es un proceso que consta de una serie de pasos sucesivos que pretende la resolución de un problema mediante la búsqueda de datos pertinentes y su posterior análisis e interpretación.

La investigación deductiva parte de una teoría para encontrar los datos que la apoyen o la desmientan.

Para la comprobación de la eficacia de las piezas que conduce a la resolución del problema de la Escuela Taller Antigua, la propuesta presentada se pone en contacto con la realidad, es decir, se expone a una muestra representativa de cada grupo objetivo y se obtienen sus impresiones.

TÉCNICA

Para validar las piezas se utilizó la encuesta, la cual facilita obtener información variada a través de reportes escritos; asimismo, permite describir, explicar y predecir los hechos. Los datos obtenidos en una encuesta deben ser tan simples como para transcribirlos fácil y directamente en gráficas.

INSTRUMENTO

El instrumento de la técnica encuesta es la boleta o cuestionario, el cual se compone de tres partes: encabezado, cuerpo y datos complementarios.

Encabezado: Se sitúa en la parte superior de la boleta; incluye un número de código, identificación de la investigación, así como de la asociación, el propósito de la encuesta y las instrucciones sobre cómo responder las diferentes preguntas planteadas en la boleta.

Cuerpo: Se refiere al conjunto de preguntas que cuestionan la validación de los distintos elementos que componen las piezas gráficas.

Datos complementarios: Incluye las observaciones para indicar algún incidente a tomar en cuenta para realizar la interpretación: nombre del encuestador, fecha, hora, etc.

Las preguntas realizadas son de los tipos conocidos como cerradas y en abanico, ya que proporciona al informante las únicas posibilidades de respuesta que se quieren obtener por parte del investigador.

También fuerza al informante para que tome una posición y forma su opinión sobre los aspectos importantes. El cuestionario se comienza con preguntas interesantes y que no provoquen el retraimiento del encuestado. Inicia con preguntas acerca del conocimiento de la Escuela Taller Antigua; continúa con preguntas específicas de cada pieza presentada.

PROCESO

Para realizar la encuesta se procedió de la siguiente forma.

- Presentación con el informante
- Breve explicación del proyecto realizado
- Presentación de las piezas gráficas
- Aplicación de la boleta
- Resolución de dudas
- Tabulación de encuestas
- Interpretación de datos
- Redacción del Informe

Para permitir una pronta visualización de los resultados obtenidos, se presentan en forma gráfica, original y de sencilla interpretación.

PERFIL DEL INFORMANTE

Las encuestas son presentadas a muestras de los grupos objetivos de la Escuela Taller y a diseñadores gráficos para obtener una crítica

constructiva de los aspectos técnicos que se puedan mejorar.

Encuesta grupo objetivo 1

- Hombres y mujeres entre 16 y 20 años de edad residentes en la Antigua Guatemala o municipios vecinos.

Escolaridad básica, nivel socioeconómico bajo, con un ingreso familiar mensual menor a Q. 2,100. Reducidas oportunidades de desarrollo personal y profesional con el deseo de aprender un oficio y necesidad de una beca.

Encuesta grupo objetivo 2

- Instituciones encargadas por el Estado de la conservación del patrimonio.
- Empresarios dueños de obras civiles o gubernamentales o cualquier persona civil que necesite los servicios de mano de obra calificada en construcción.

Residen o trabajan en la Antigua Guatemala o municipios vecinos. Hombres y mujeres con un título a nivel medio, estudios universitarios o profesionales. Administradores de empresas, propietarios de negocios, ejecutivos y amas de casa. Nivel socioeconómico alto y medio.

Encuesta a diseñadores gráficos

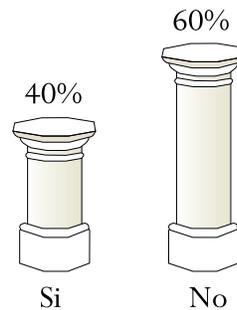
- Hombres y mujeres ubicados en la Antigua Guatemala o Ciudad Capital, con título de Técnico Universitario en Diseño Gráfico, graduado de cualquier universidad, con experiencia mínima de un año de laborar en su área.

RESULTADOS

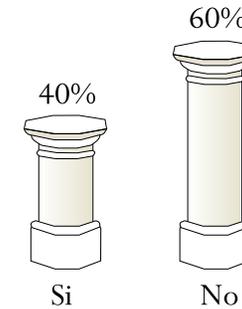
Para permitir una pronta visualización de los resultados obtenidos, serán presentados en forma gráfica, la cual constituye la más atractiva y sencilla de interpretación.

RESULTADOS DE LA ENCUESTA PARA EL GRUPO OBJETIVO 1

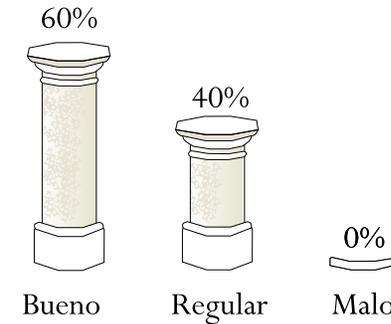
1. ¿ Tiene conocimiento de la existencia de la Escuela Taller Antigua ?



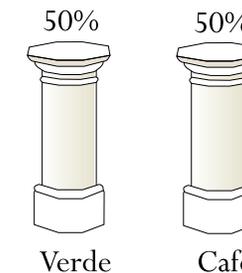
2. ¿ Usted sabe que la Escuela trabaja con becas ?



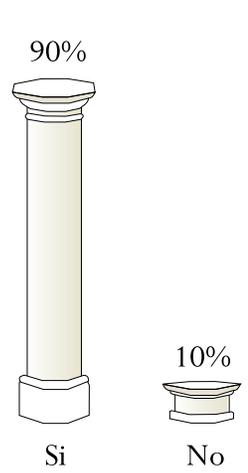
3. ¿ Cómo califica el logotipo de la Escuela ?



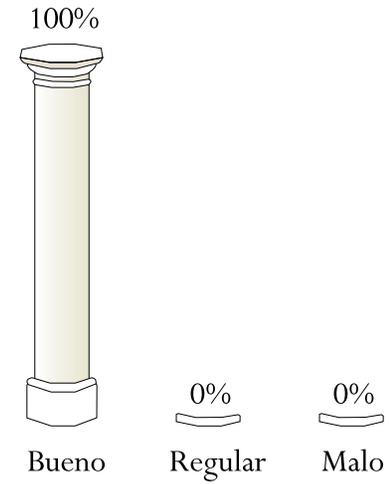
4. ¿Cuál de los dos diseños del trifoliar considera apto para la Escuela Taller ?



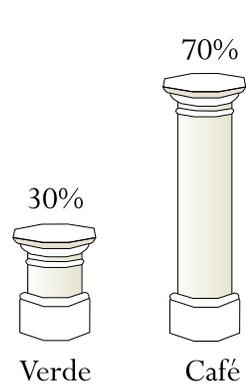
5. ¿ Le llama la atención leer el trifoliar ?



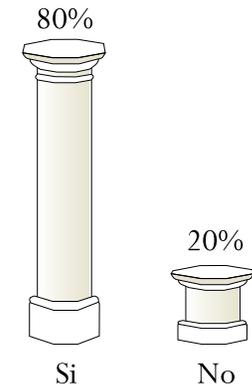
7. ¿ Cómo considera el diseño del afiche ?



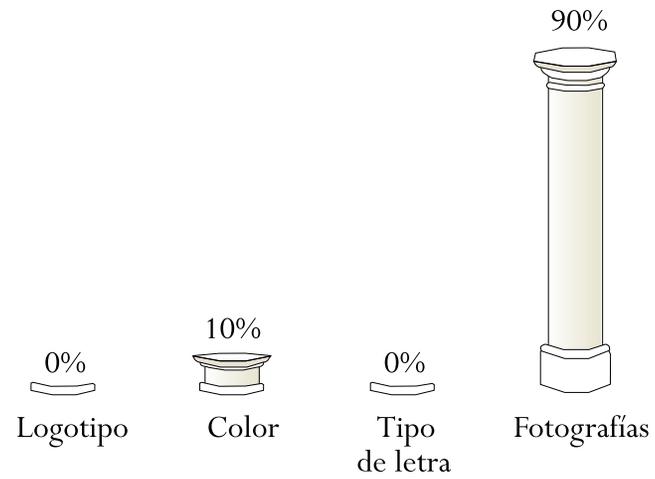
6. ¿Cuál de los dos afiches le agrada más ?



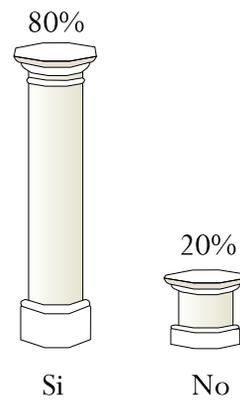
8. ¿ Son suficientes los datos que proporciona el afiche para entender a qué se dedica la Escuela Taller Antigua ?



9. ¿ Qué elemento atrajo más su atención del afiche y del trifoliar ?

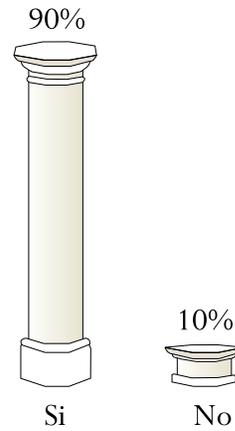


10. ¿ Ha utilizado internet ?

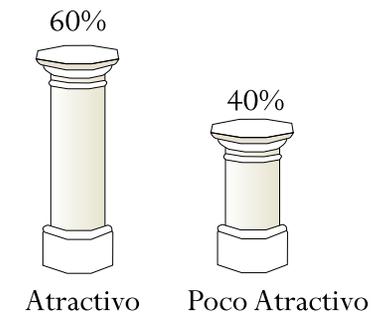


RESULTADOS DE LA ENCUESTA PARA EL GRUPO OBJETIVO 2

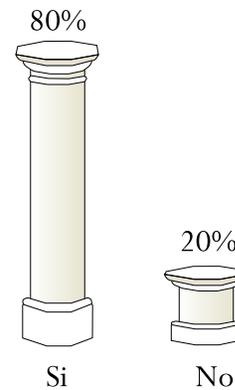
1. ¿ Tiene conocimiento de la existencia de la Escuela Taller Antigua ?



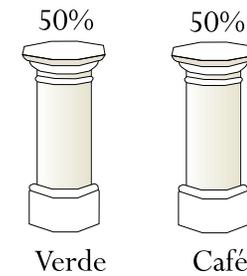
3. ¿ Cómo considera el logotipo de la Escuela ?



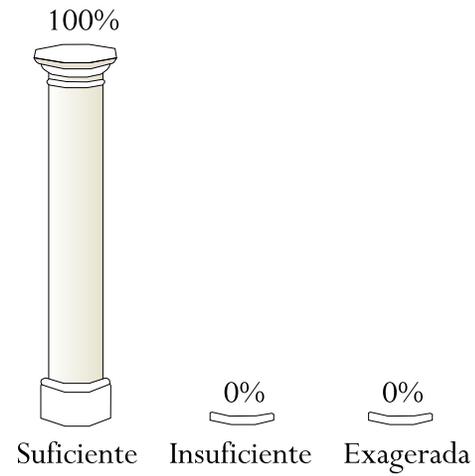
2. ¿ Está enterado(a) de las 5 ocupaciones que ofrece la Escuela para formación profesional ?



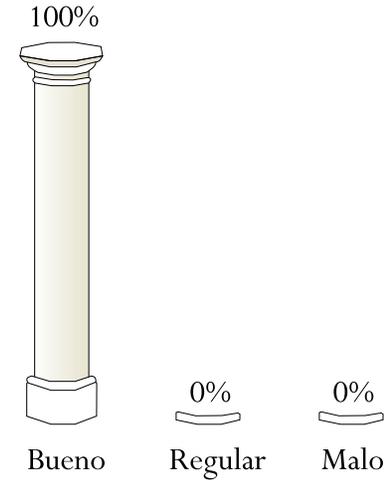
4. ¿Cuál de los dos diseños del trifoliar considera apto para la Escuela Taller ?



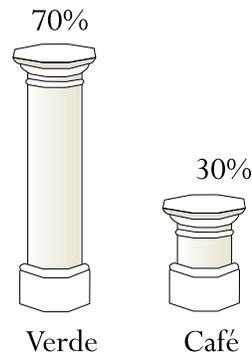
5. ¿ Cómo considera la información proporcionada en el trifoliar ?



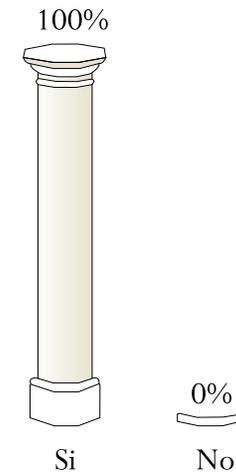
7. ¿ Cómo considera el diseño del afiche ?



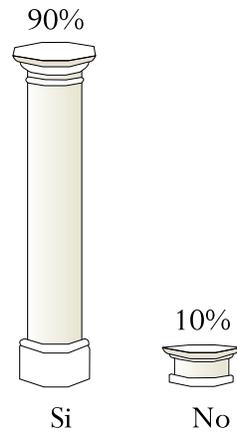
6. ¿Cuál de los dos afiches le agrada más ?



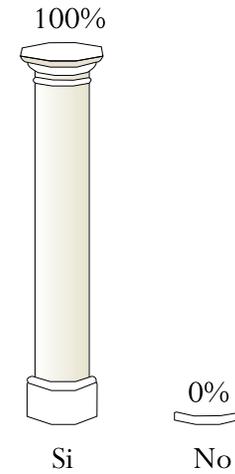
8. ¿ Son suficientes los datos que proporciona el afiche para entender a qué se dedica la Escuela Taller Antigua ?



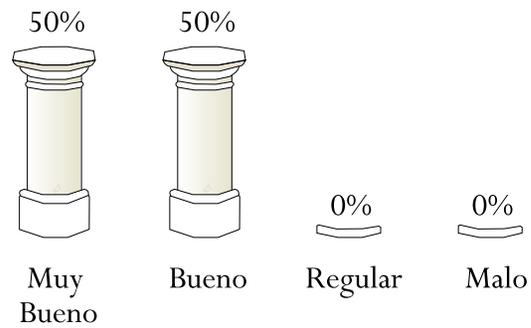
9. ¿ Califica como suficientes los datos que se incluyen en la página Web ?



11. ¿ Le interesa saber más de la Escuela Taller Antigua ?

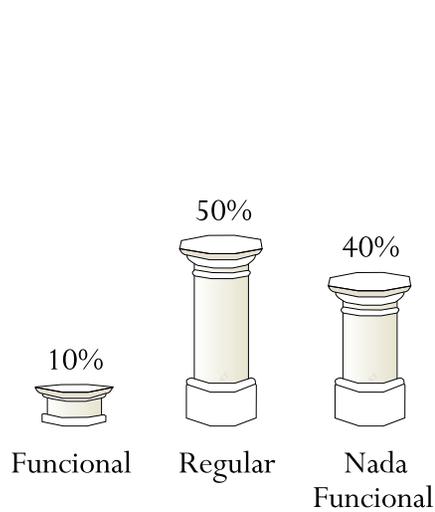


10. ¿ Qué calificación le da al diseño de la página Web ?

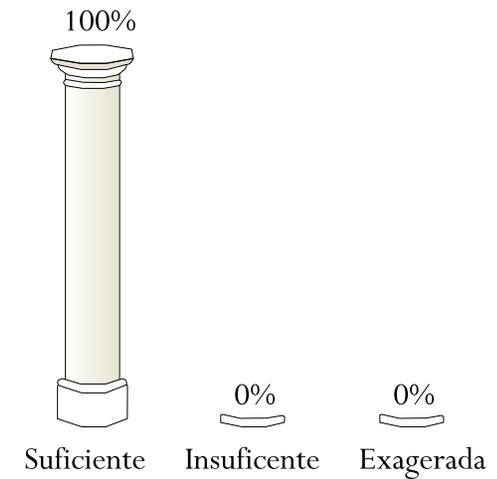


RESULTADOS DE LA ENCUESTA PARA DISEÑADORES GRÁFICOS

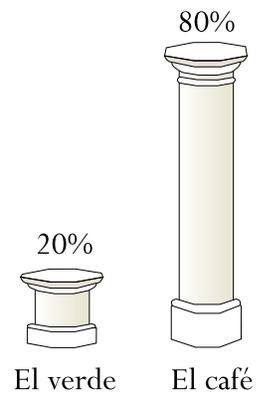
1. ¿Cómo considera el logotipo de la Escuela ?



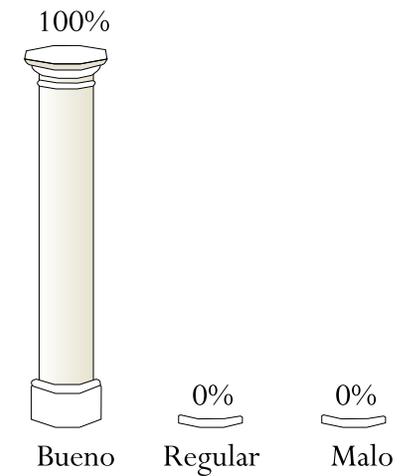
3. ¿Cómo considera la información proporcionada en el trifoliar ?



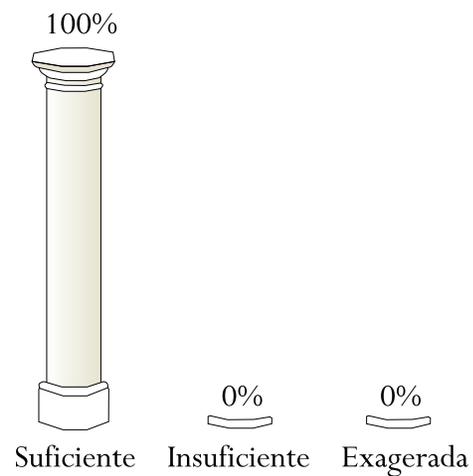
2. ¿Cuál de los dos diseños del trifoliar considera apto para la Escuela Taller Antigua ?



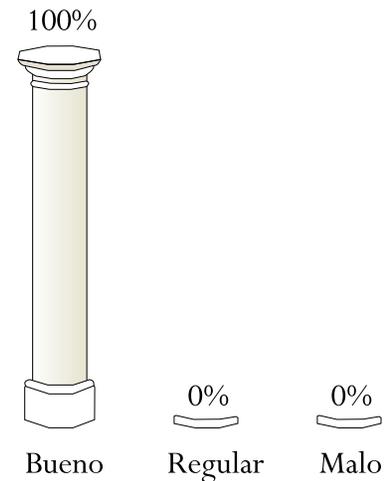
4. ¿Cómo califica el diseño del trifoliar ?



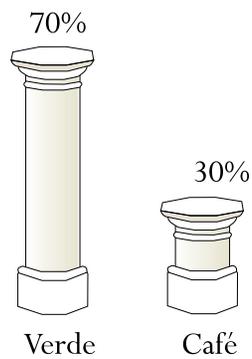
5. ¿ Cómo considera la información proporcionada en el trifoldar ?



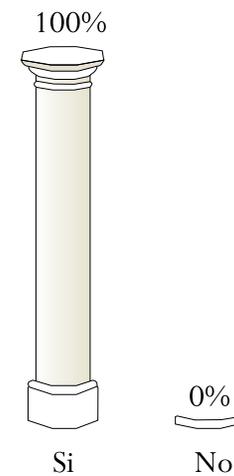
7. ¿ Cómo considera el diseño del afiche ?



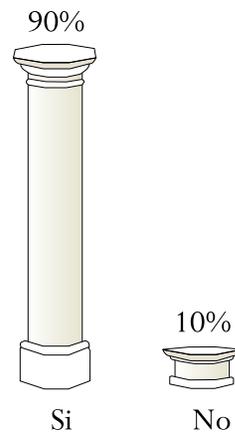
6. ¿Cuál de los dos afiches le agrada más ?



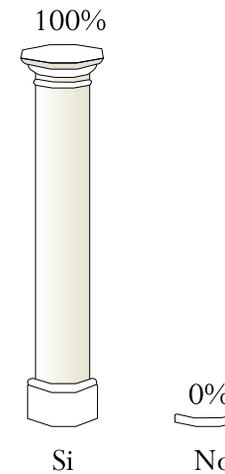
8. ¿ Son suficientes los datos que proporciona el afiche para entender a qué se dedica la Escuela Taller Antigua ?



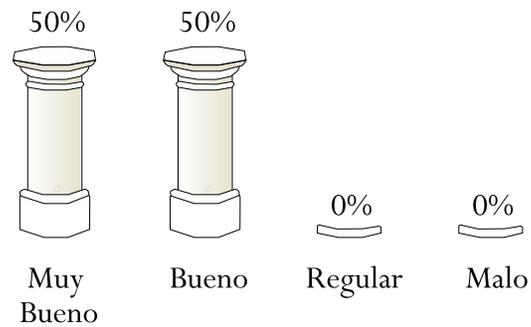
9. ¿ Califica como suficientes los datos que se incluyen en la página Web ?



11. ¿ Le interesa saber más de la Escuela Taller Antigua ?

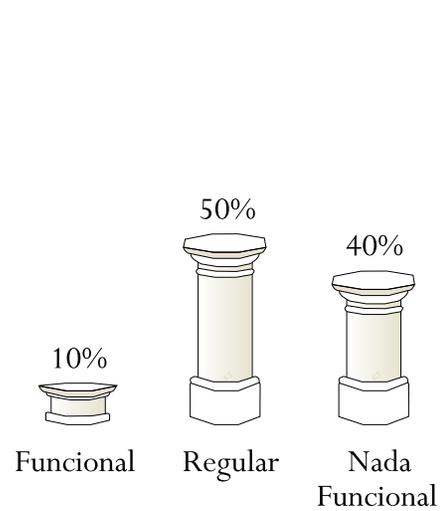


10. ¿ Qué calificación le da al diseño de la página Web ?

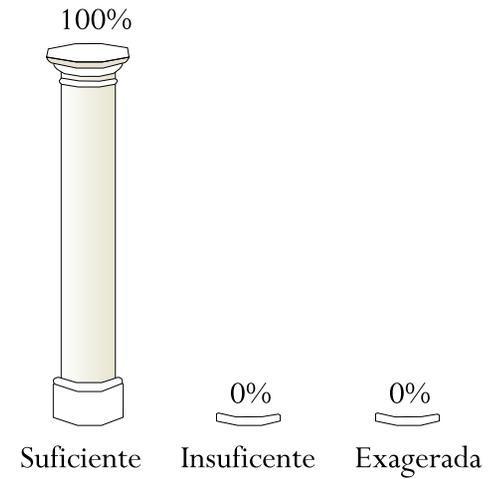


RESULTADOS DE LA ENCUESTA PARA DISEÑADORES GRÁFICOS

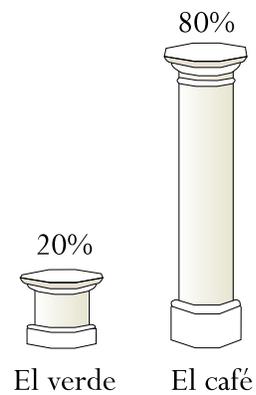
1. ¿Cómo considera el logotipo de la Escuela ?



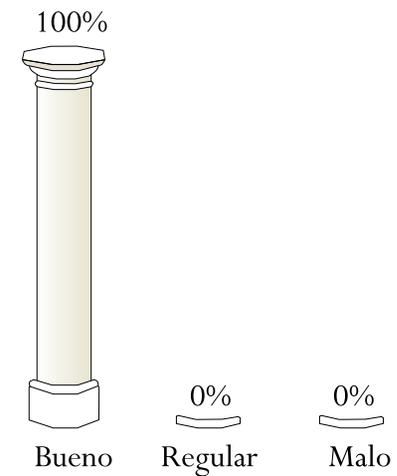
3. ¿Cómo considera la información proporcionada en el trifold ?



2. ¿Cuál de los dos diseños del trifold considera apto para la Escuela Taller Antigua ?



4. ¿Cómo califica el diseño del trifold ?



5.2 Propuesta gráfica final y fundamentación

Una vez identificado el problema de comunicación que la Escuela posee, se pretende solucionar a través de la creación de las piezas gráficas basadas en el concepto de diseño: “Restaurando nuestro pasado... para transmitir nuestra cultura”. Este concepto se maneja por medio de elementos gráficos que fundamentan el diseño tales como color, forma, imagen, tipografía cada uno de estos aplicados en las piezas presentadas.

Al analizar las respuestas obtenidas por el método deductivo utilizado para la comprobación de la eficacia de las piezas, (logotipo, trifoliar, afiche y página web) se llega a la conclusión de que el color café es agradable para los grupos objetivos. Cumple con la transmisión del concepto deseado. Ninguna de las piezas evaluadas obtuvo cambios sugeridos por la muestra piloto excepto el logotipo, el cual no cumple a cabalidad con la transmisión de la personalidad de la Escuela. A pesar de estos resultados, lamentablemente es imposible cambiar el logotipo.

La imagen de la Escuela Taller Antigua ya estaba establecida al realizar este proyecto. Se proponen solo modificaciones de color y en algunos casos de tipología, por lo cual se procede a establecer en el manual de normas

gráficas, los colores que deben utilizarse, la tipografía, versiones del logotipo, proporciones, muestra de la papelería (hoja membretada, tarjeta de presentación y sobre), uniformes y restricciones del uso del logotipo, con parametros establecidos por el cliente, sirviendo de guía para futuras reproducciones.

Para el trifoliar y afiche, se seleccionó el color café. Aunque el color verde es más llamativo que el café, por ser la Antigua Guatemala y que la Escuela Taller se dedique a la restauración y conservación de monumentos el uso de los colores terrosos transmite completamente la unión de estas dos palabras. Al grupo objetivo le agrada, pues el color café transmite la sensación del pasado, tradiciones, connota antigüedad al igual que la tipología utilizada en los títulos la cual nos remonta a la época colonial en que fueron creados los monumentos. La página web fue agradable a la vista de todos los encuestados. En ella se utilizan colores terrosos y fotografías sepias, además de elementos gráficos que connotan antigüedad de manera elegante y artística.

A continuación se presentan las piezas gráficas finales que se sometieron a evaluación con la muestra piloto en la semana del 17 al 21 de octubre de 2005, en la Ciudad de la Antigua Guatemala.



MANUAL DE NORMAS GRÁFICAS

El manual se entregará impreso y en formato pdf para que la Escuela pueda proporcionarlo a través de correo electrónico a cualquier proveedor que desee.

8.5 x 11pulgadas
Full Color/Papel Bond
Freehand 11

Escuela Taller Antigua



Municipalidad de
La Antigua Guatemala

*Capacitando
mano de obra
calificada
en restauración*

Convento de la Compañía de Jesús
7a. Ave. Norte entre 3ra y 4ta. Calle Poniente
La Antigua Guatemala
Teléfono: 7832-1147 • Fax: 7832-1146
www.escuelatallerantigua.com

50 Alumnos Becados



Albañilería



Carpintería



Electricidad



Fontanería



Forja y Herrería

AFICHE
Será colocado
en lugares
permitidos
por autoridades
de la Antigua
Guatemala
y en aldeas
cercanas.
Proporciona
los datos
necesarios para
que los
interesados
obtengan más
información.

18 x 24 pulgadas
Full Color/Textcote
Photoshop



Objetivo General

Capacitar mano de obra local en oficios relacionados con labores de restauración a fin de salvar un Patrimonio en peligro de destrucción.

Objetivos Educativos

- Dotar de formación académica a los grupos sin acceso a ella
- Recuperar los oficios artesanales que están desapareciendo
- Desarrollar la revalorización patrimonial en las generaciones actuales y futuras
- Ampliar expectativas profesionales de los alumnos
- Sistematizar las tecnologías tradicionales

Objetivos Institucionales

- El rescate de jóvenes (hombres y mujeres) en situación de riesgo a través de la oportunidad de emplear su tiempo en aprendizaje de un oficio para su futuro desarrollo personal
- Constituirnos en una institución auto sustentable
- Desmitificar la masculinización de los oficios artesanales

Requisitos de Ingreso:

- Hombres o mujeres entre 16 y 20 años
- Escolaridad básica (saber leer, escribir, sumar, restar, multiplicar y dividir)
- Deseo y aptitud de aprender un oficio
- Físicamente apto para desempeñarse en el oficio seleccionado
- Compromiso de los padres para el apoyo de la formación
- Reducida oportunidad de desarrollo personal y profesional
- Necesidad de una beca

HORARIO: Lunes a viernes de 7:00 a.m. a 4:00 p.m.

La duración de los talleres de Albañilería, Carpintería, Soldadura, Forja y Herrería es de 2 años, sin embargo para los talleres de Electricidad y Fontanería es de 1 año.

Obras que se han Trabajado

1. Escuela Taller Antigua
2. Edificio de la Compañía de Jesús
3. Convento de la Merced
4. Mercado de Artesanías
5. Colegio de Santo Tomas (Antigua Universidad de San Carlos)
6. Monasterio de San Felipe de Nery (Escuela de Cristo)
7. Salon Municipal "Cesar Brañas"
8. Otras colaboraciones con el municipio



Escuela Taller Antigua

Convento de la Compañía de Jesús,
7a. Ave. Norte entre 3ra. y 4ta. Calle Poniente
La Antigua Guatemala
Teléfono: 7832-1147 • Fax: 7832- 1146
www.escuelatallerantigua.com

Escuela Taller Antigua








TRIFOLIAR

El contenido del trifoliar es bastante extenso. Abarca el grupo objetivo primario y secundario. Se temía que fuera demasiado texto pero en la evaluación se constató que era necesaria esta información y que no incomodaba en lo absoluto al grupo objetivo, que se interesó en la lectura del mismo.

Origen y Convenio de Creación

Origen

El día 15 de diciembre de 1994 se realizó una reunión de la III Comisión Mixta Hispano Guatemalteca de Cooperación, con la participación de la Agencia Española de Cooperación Internacional, El Ministerio de Deportes de Guatemala y la Municipalidad de La Antigua Guatemala. Como resultado de dicha reunión se convino en crear en la Ciudad de La Antigua Guatemala, una Escuela Taller que tendría a su cargo la formación profesional de cincuenta jóvenes guatemaltecos en cinco ocupaciones relacionadas con la restauración y conservación del Patrimonio Histórico de la ciudad. Es así como nace en el mes de noviembre de 1998 la Escuela Taller Antigua, la cual funciona en el antiguo Colegio de La Compañía de Jesús.

Área Académica

La Escuela Taller Antigua tiene entre sus funciones preparar a los alumnos-trabajadores en aspectos teóricos que sustentarán su formación como obreros calificados especializados en conservación y restauración de monumentos. La teoría abarca un 15% del tiempo de su formación.

Materias Correlacionadas:

1. Matemáticas
2. Idioma Español
3. Interpretación de Planos
4. Historia del Arte
5. Seguridad e Higiene
6. Administración
7. Social Humanística
8. Historia y características de la ciudad
9. Relaciones interpersonales

Formación Profesional para:

Albañilería Carpintería Fontanería Forja y Herrería Electricidad

La práctica está definida al lema "aprender haciendo", lo cual consiste en que los alumnos estarán trabajando en obra real un 85 % de su tiempo, bajo estricta supervisión.

Al egresar de la Escuela contarán con las siguientes características:

- Mayor de edad, susceptible de contratación y trámites legales empresariales.
- Conocimientos a nivel de obrero calificado.
- Actitudes positivas hacia el trabajo.
- Con contactos básicos para emplearse al final de su capacitación o disposición de emprender en microempresa propia.
- Certificado por la Escuela Taller Antigua, AECI, Municipalidad y Ministerio de Educación).
- Desarrollo de actividad productiva basado en oficio aprendido.







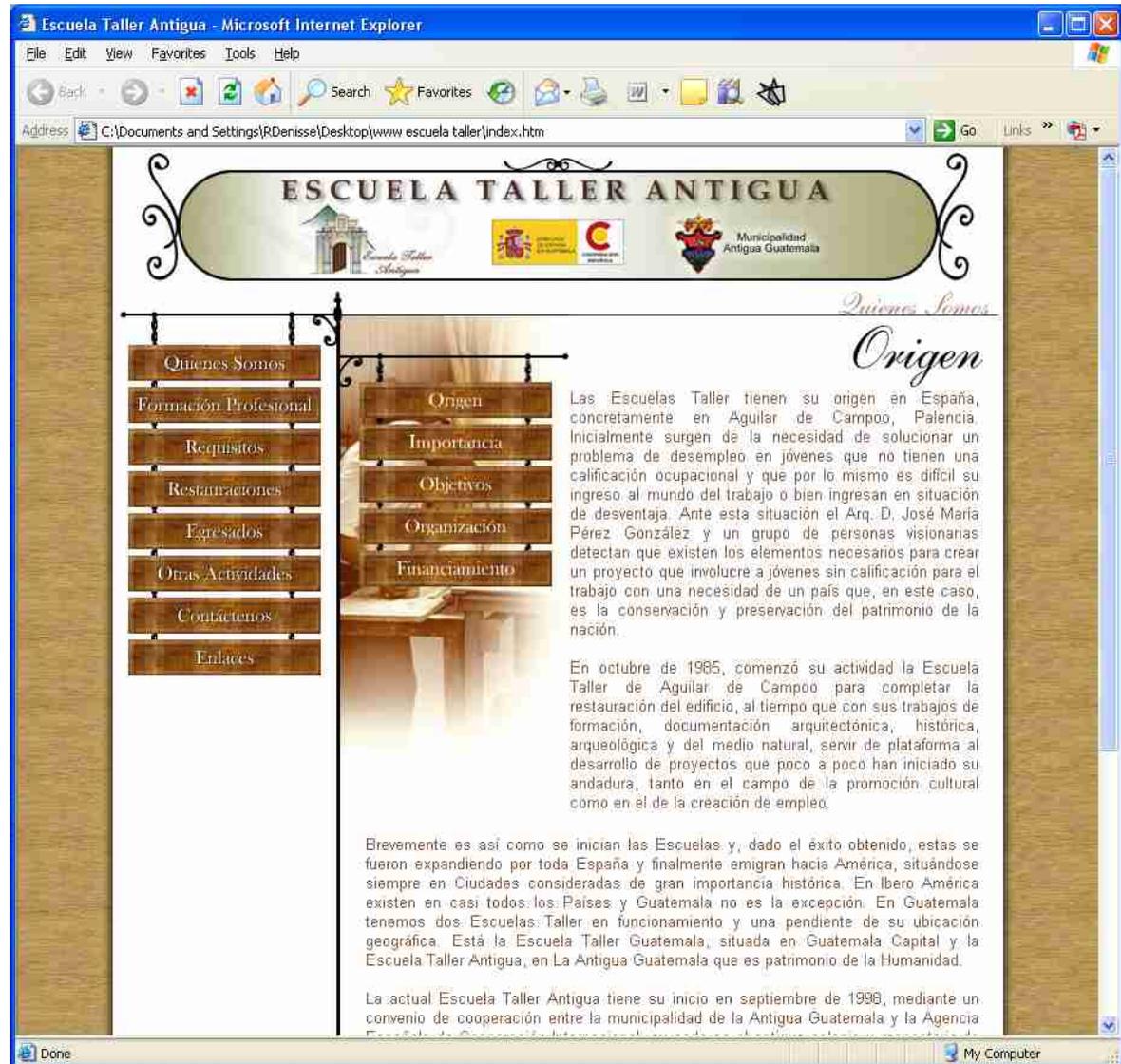
La Municipalidad de la Antigua Guatemala proporciona los salarios que corresponden a las becas de 50 alumnos. La Agencia Española de Cooperación Internacional proporciona sueldos de personal, máquinas, herramientas, equipos, materiales y en general todo lo que no son las becas de los alumnos trabajadores.

Materias Relacionadas:

1. Conocimiento de los materiales
2. Conocimiento de la maquinaria, equipo y herramientas
3. Uso adecuado de los equipos personales de seguridad
4. Presupuestos y cuantificación de materiales
5. Técnicas propias de la ocupación
6. Tecnología aplicada.
7. Conocimiento de obras de consulta
8. Hábitos en el trabajo
9. Responsabilidad, puntualidad, exactitud, etc.

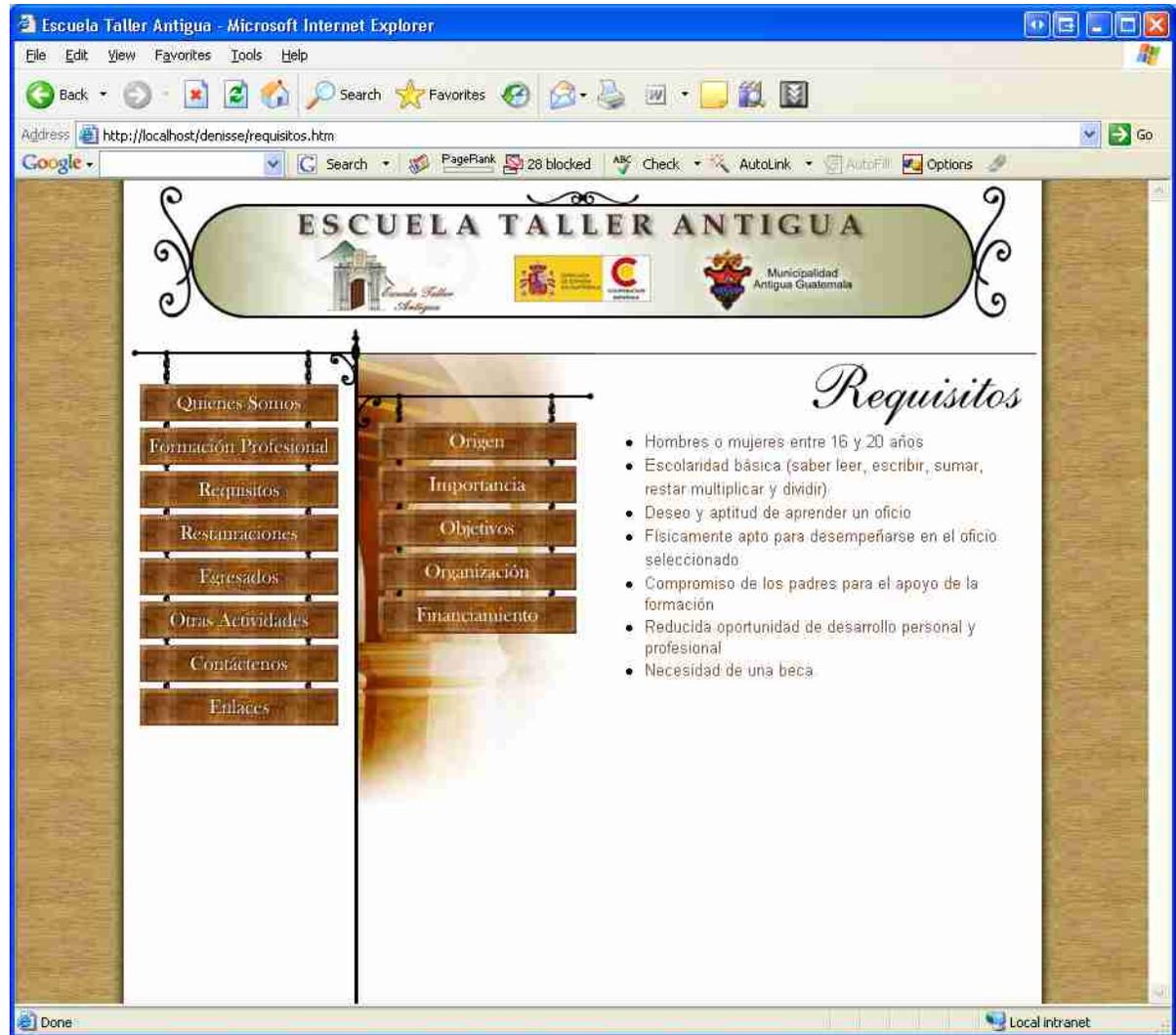


11 x 8.5 pulgadas
Full Color/Couche Mate
Freehand/Photoshop



PÁGINA WEB

Su menú es la simulación de madera agarrada con cadenas, esta es la forma en que se rotulan algunos negocios de la Antigua Guatemala y le da connotaciones de la época colonial además de los colores utilizados en su diseño.



Menú elaborado en flash. Las fotografías sepias cambian cada 7 segundos.

Esta hecha para verse mejor a una resolución igual o mayor de 800 x 600 píxeles Dreamweaver/Flash

Conclusiones

Este proyecto constituye una importante etapa de la Escuela Taller Antigua, ya que su imagen mejorará completamente y, a través de las piezas gráficas, se dará a conocer su labor tanto nacional como internacionalmente, lo cual mejorará su posición actual.

Las piezas gráficas darán a conocer la formación profesional que brinda la Escuela a los jóvenes antigüeños, lo cual beneficiará a los actuales participantes, egresados y futuros que serán contratados por personas interesadas en mano de obra calificada en restauración y conservación de monumentos, o por personas que deseen servicios profesionales de las 5 diferentes ocupaciones. Estos alumnos-trabajadores obtendrán mejor nivel salarial que una persona sin formación profesional, además de tener mayor demanda.

A través de las piezas gráficas también se logrará potenciar al Consejo Nacional para la Protección de la Antigua Guatemala y se logrará concientizar a las autoridades y población en general de que los trabajos de restauración y conservación del patrimonio deben ser desarrollados por profesionales en la materia.

Después de la evaluación para comprobar la eficacia de las piezas y sin obtener ningún cambio sugerido por la muestra piloto se concluye que el diseño de todas las piezas gráficas transmite el concepto de diseño, logra la captación y agrado del grupo objetivo, y muestra su eficaz composición de diseño combinando el uso de técnicas, fotografías, tipografía y psicología del color.

Lineamientos para la puesta en práctica de la propuesta

El proceso de diseño realizado sería en vano si no se llevara a cabo la reproducción final para su publicación y divulgación. Por esto es necesario plantear la opción de reproducción ideal, que contribuirá a mantener en óptimo estado las piezas gráficas, así como una mejor visualización por parte del grupo objetivo.

Para reducir los costos se recomienda reproducir las piezas en una imprenta. La propuesta presentada a continuación incluye precio de papel, placa, impresión, separación de color, sisa para el trifoliar, troquel y engomado para el sobre.

El tiempo y frecuencia de impresión dependerá de las necesidades de la Escuela, así como de la facilidad económica que tenga en esos momentos.

La reproducción de la papelería se debe prever para 1 ó 2 años. El trifoliar o afiche se podría actualizar cada dos años, fecha en que termina una promoción de alumnos, se recomienda su exhibición en lugares que frecuenta el grupo objetivo. Mensualmente debe proveerse de un mínimo de 20 trifoliales en los lugares de distribución.

Para la página web se recomienda comprar el dominio propio para que la dirección sea www.escuelatallerantigua.com, es una forma más personalizada y fácil de recordar; da prestigio ante los visitantes y el posible intercambio de enlaces es mucho mayor, y no induce a errores. Seguro a un visitante al estar navegando en la red le parecerá más interesante una web con dominio propio que otra que no lo tenga.

Las subdirecciones son aquellas que contienen barras inclinadas (www.dominio.com/clientes/cliente12345) o una palabra antes del dominio (www.subdominio.dominio.com). Normalmente son direcciones bastante largas y difíciles de memorizar, ofrecidas de forma gratuita por los proveedores de acceso a internet al contratar una conexión a la red.

Un dominio propio también da la posibilidad de tener cuentas de correo con el nombre de la web, como por ejemplo, carlos@escuelatallerantigua.com. Además, se ahorra toda la publicidad que proporcionan los subdominios.

El Hosting es el espacio en donde se subirá la página web. Al tenerlo gratuito se tendría un pequeño espacio web en el servidor. El principal problema de esta opción es que obliga a que la dirección del sitio web sea una subdirección.

Las empresas de alojamiento de pago ofrecen prestaciones más avanzadas que las gratuitas, como mayor espacio web, ausencia total de publicidad, mayor velocidad de carga de las páginas, múltiples herramientas de control y configuración para el sitio-web, además de un mejor soporte y atención personalizada.

La página web debe ser actualizada como mínimo cada año. Se deben cambiar las fotografías y la información. También debe estar inscrita en motores de búsqueda de internet lo cual consiste en el registro de la página web en diferentes directorios y buscadores para que los visitantes puedan encontrarla a través de diferentes palabras relacionadas con la información que contiene la página.

La inscripción en buscadores tiene sus ventajas:

- Es una forma fácil para que más personas encuentren la página web sin necesidad de conocer la dirección.

- Genera mayor número de visitas de una forma fácil y eficaz.
- Es una manera económica y eficiente para promocionar la página web.

Presupuesto

HOJA MEMBRETADA

Papel fino berjurado color beige de 90 gramos tamaño carta, impresión full color.

Tiraje de 1,000 unidades Q. 1,650.00

Tiraje de 5,000 unidades Q. 4,780.00

SOBRE OFICIO

Papel fino berjurado color beige de 90 gramos impresión full color.

Tiraje de 1,000 unidades Q. 1,850.00

Tiraje de 5,000 unidades Q. 2,200.00

TARJETAS DE PRESENTACIÓN

Cartulina berjurado color beige 120 gramos, impresión full color, tamaño 3.5 x 2 pulgadas.

Tiraje de 300 unidades Q. 450.00

Tiraje de 500 unidades Q. 525.00

TRIFOLIAR

Papel Cuoche Mate de 100g, impresión full color, tiro y retiro. Tamaño carta extendido.

Tiraje de 2,500 unidades Q. 3,475.00

Tiraje de 5,000 unidades Q. 5,250.00

AFICHE

Cartulina Texcote calibre 18 a full color, tamaño 18 x 24 pulgadas.

Tiraje de 500 unidades Q. 3,050.00

Tiraje de 1,000 unidades Q. 4,100.00

PÁGINA WEB

DOMINIO PROPIO, PAGO ANUAL

Dominio US \$ 35.00

100 Megabytes Hosting US \$ 250.00

5 e-mail redireccionables US \$ 0.00

Total US \$ 285.00

SUBDOMINIO, PAGO ANUAL

Dominio EnAntigua US \$ 0.00

30 Megabytes Hosting US \$ 150.00

e-mail enantigua.net
(interfaz en ingles) US \$ 0.00

5 e-mail redireccionables 0.00

Total US \$ 150.00

INSCRIPCIÓN EN BUSCADORES

El registro abarca a más
de 1,200 buscadores
y directorios en el mundo US \$ 250.00

Fuente: EnAntigua.com
1ra. Av. Sur # 21 Antigua Guatemala
Tel. 7832-8862

Fuente: Imprenta La Copia Fiel
1ra. Av. Norte # 9 Antigua Guatemala
Tel. 7832-5994

Bibliografía

LIBROS

- Costa, Joan.
1993 Identidad Corporativa.
México: Editorial Trillas. 125 p.
- Díaz, Claudia.
1997 El trifoliar y el bifoliar como
medios de promoción de la edad ideal
de enseñanza de lectura escritura.
Guatemala: Diseño Gráfico FARUSAC.
- Encarta ®
Biblioteca de Consulta Microsoft ®
2005. © 1993-2004
Microsoft Corporation.
- Guerra, Alicia.
1996 Correspondencia.
Guatemala: Ed. Piedra Santa. 76 p.
- Hayten, Peter J.
1978 3ra edición.
El color en publicidad y artes gráficas.
Barcelona, España. 141 p.
- Müller Brockman, Josef.
1982 Sistemas de Retículas.
Barcelona: Gustavo Gili. 180 p.
- Paz Mendoza, Eva Graciela.
1996 Tipografía. Guatemala. 132 p.
- Russell, J. Thomas; Lane, W. Ronald.
1994 Otto Kleppner Publicidad.
México: Prentice Hall. 865 p.
- Swann, Alann.
El color en el Diseño Gráfico.
Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Tórtola Navarro, Julio Roberto
2000 Métodos del Diseño para
Diseñadores Gráficos.
Guatemala: Diseño Gráfico FARUSAC.
95 p.
- Turnbull, Artur T.
1990 Comunicación Gráfica.
México: Editorial Trillas. 429 p.

REVISTA

- Revista: Antigua una nueva forma de
progresar. 2005 Municipalidad de la
Antigua Guatemala. 14p.

PÁGINAS WEB

Centro Virtual Cervantes, Instituto Cervantes, España, 2004-2005
<http://cvc.cervantes.es/actcult/ciudades/antigua> (consulta agosto 2005)

Agencia Española de Cooperación Internacional, Editorial Gabinete técnico centro de Información de la AECI
www.aeci.es (consulta agosto 2005)

Centro Interamericano de Investigación y Documentación sobre Formación Profesional, Organización Internacional del Trabajo (OIT), Uruguay, 1996-2005
www.cinterfor.org.uy (consulta septiembre 2005)

ENANTIGUA.COM, Antigua Guatemala, 2001 www.enantigua.com/monumentos/historia

García Vicente, José, International Council on Monuments and Sites. Francia, 2005 www.international.icomos.org/charters/sp.htm.(consulta octubre 2005)

Lucas Morea / Sinexi S.A., 1997
www.monografias.com (consulta septiembre/octubre 2005)

Ministerio de Relaciones Exteriores, República Boliviana de Venezuela, 1998
www.mre.gov.ve/UNESCO/documentos/boletin (consulta agosto 2005)

Revista Digital Nueva Museología, Argentina, 2003 www.nuevamuseologia.com.ar/patrimonio2.htm (consulta agosto 2005)

Red de Oficios, España, 2004
www.redeoficios.org (consulta agosto 2005)

Wanadoo, España,
www.rincondelvago.com (consulta septiembre/octubre 2005)

Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación, Santiago - Chile
www.umce.cl (consulta septiembre 2005)

Glosario

Animación,

creación de la ilusión de movimiento al visionar una sucesión de imágenes fijas generadas por ordenador. Antes de la llegada de las computadoras, la animación se realizaba filmando secuencias dibujadas o pintadas manualmente sobre plástico o papel, denominados celuloideos; cada fotograma se creaba de manera independiente.

Beca,

es el pago de la colegiatura sin ningún compromiso de retribución posterior del beneficiario, la beca también puede ser un pago mensual al beneficiario para que pueda alcanzar una meta. Ayuda económica para cursar estudios, realizar una investigación, etc.

Boceto,

bosquejo para mostrar una idea gráfica que servirá como referencia para el trabajo, ya sea para pruebas de comparación o como guía y medio de aprobación por parte del cliente.

Calibre,

dimensión utilizada para llamar al grosor de ciertos cartones y papeles.

CERN,

Consejo Europeo para la Investigación Nuclear, institución europea de investigación cuya sede se encuentra en la ciudad suiza de Meyrin. Es más conocida por las siglas CERN, correspondientes al nombre con que fue fundada en 1954: Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire.

Comunicación visual,

acto de transmitir mensajes a través de imágenes que inicia cuando una persona decide provocar en otra experiencias, por medio de un símbolo, pero la condición necesaria es que ambas personas hayan aprendido el mismo contexto cultural para la interpretación de un mismo símbolo.

Connotación,

acción y efecto de connotar, acción por la que una palabra, frase, etc., adquiere otra significación, además de la suya principal, debido a una valoración, juicio o intención por parte del hablante. Implicación, significado.

Demografía,

estudio de las poblaciones humanas en cuanto a dimensiones, densidad, ubicación, edad, sexo, raza, ocupación y otras estadísticas.

DIN,

(Deutsche Industrie-Normen), Normas Industriales Alemanas.

Organización alemana que elabora normas técnicas para múltiples aplicaciones. Una de sus aplicaciones más utilizadas en el campo publicitario, es la de los formatos de papel: DIN-AO, A1, A2, A3, A4, etc.

Full color,

modismo utilizado para identificar una impresión a TODO COLOR, término en inglés.

Gráfico,

medio de comunicación impreso.

Gramaje,

peso en gramos por metro cuadrado de una hoja de papel.

Grupo objetivo,

parte de una audiencia que por sus características socio demográficas, es seleccionada como objetivo de una campaña.

Hipertexto,

la información se organiza en torno a una serie de palabras clave (hotwords o palabras calientes), que permiten que, al llegar a ellas, el documento pueda avanzar hacia otra parte del mismo (delante o detrás de esa posición) o presentar información que se encuentra en otro documento.

Hipervínculo o hiperenlaces

Hipertexto es el modo en que se escriben los documentos multimedia y los documentos Web; en ellos, las palabras clave suelen aparecer subrayadas. Estos enlaces se denominan hiperenlaces o hipervínculos y, en la mayor parte de los documentos, además de textos, enlazan con imágenes, sonidos u otros elementos que contenga el documento; gracias a ellos, el usuario puede examinar los distintos temas, independientemente del orden de presentación de los mismos.

HTML,

HyperText Markup Language (Lenguaje de marcación de Hipertexto) es el lenguaje de marcas de texto utilizado normalmente en la www.

ICOMOS,

Comité Español del Consejo Internacional de Monumentos y Sitios es la única organización internacional no gubernamental que tiene como cometido promover la teoría, la metodología y la tecnología aplicada a la conservación, protección, realce y apreciación de los monumentos, los conjuntos y los referidos sitios.

Impresión,

acción y efecto de imprimir en cualquier soporte gráfico, desde papel a cartón o película fotográfica o cinematográfica.

Interactivo,
referido a los programas que permiten una interacción, a modo de diálogo, entre un ordenador y el usuario.

Interconexión,
conexión recíproca.

Magnitud del problema,
importancia de un conjunto de hechos que dificultan la consecución de algún fin.

Marca,
es un signo estímulo: porque causa estímulo en el receptor, ingresa en un sistema psicológico de asociaciones de ideas.

Mítico,
conjunto de creencias e imágenes idealizadas que se forman alrededor de un personaje o fenómeno y que le convierten en modelo o prototipo.

Necesidades de comunicación visual,
la sociedad necesita conocer acerca de los productos, lugares, servicios, etc. y esto se logra fácilmente, a través de imágenes que muestren las principales características al consumidor.

Paraje,
lugar al aire libre, lejano y generalmente aislado.

Posicionamiento,
consiste simplemente en concentrarse en una idea, o incluso en una palabra, que defina a la institución en las mentes de los consumidores.

Promoción,
actividad publicitaria orientada a dar a conocer un producto o servicio.

Propuestas de comunicación visual,
para que ésta sea efectiva, es necesario crear propuestas, basadas en el grupo objetivo y en el presupuesto.

Salvaguardar,
defender o proteger a alguien o algo.

Titular,
texto principal que encabeza una pieza publicitaria y que normalmente transmite una parte clave del mensaje.

