



Material multimedia para dar a conocer  
las piezas expuestas en el Museo de Capuchinas

Ex Convento de Nuestra Señora del Pilar  
de Zaragoza de Capuchinas de La Antigua Guatemala

Proyecto de graduación presentado por  
José Rodolfo Rivas Gutiérrez  
para optar al título de Licenciado en Diseño Gráfico  
con énfasis en Multimedia

Proyecto realizado en La Antigua Guatemala,  
en el período de julio a noviembre  
del año 2008



**MUSEO DE  
CAPUCHINAS**

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

JUNTA DIRECTIVA FACULTAD DE ARQUITECTURA

DECANO: Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo  
VOCAL I: Arq. Sergio Mohamed Estrada Ruiz  
VOCAL II: Arq. Efraín de Jesús Amaya Caravantes  
VOCAL III: Arq. Carlos Enrique Martini Herrera  
VOCAL IV: Maestra Sharon Yanira Alonzo Lozano  
VOCAL V: Br. Juan Diego Alvarado Castro  
SECRETARIO: Arq. Alejandro Muñoz Calderón

TRIBUNAL EXAMINADOR

DECANO: Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo  
SECRETARIO: Arq. Alejandro Muñoz Calderón  
EXAMINADORES: Licda. Mónica Roxana Noriega  
Arq. Felipe Hidalgo Villatoro  
Lic. Fernando Fuentes Ríos



MUSEO DE  
CAPUCHINAS



Material multimedia para dar a conocer  
las piezas expuestas en el Museo de Capuchinas

Ex Convento de Nuestra Señora del Pilar  
de Zaragoza de Capuchinas de La Antigua Guatemala

Proyecto de graduación presentado por  
José Rodolfo Rivas Gutiérrez  
para optar al título de Licenciado en Diseño Gráfico  
con énfasis en Multimedia

Proyecto realizado en La Antigua Guatemala,  
en el período de julio a noviembre  
del año 2008



MUSEO D  
CAPUCHINAS

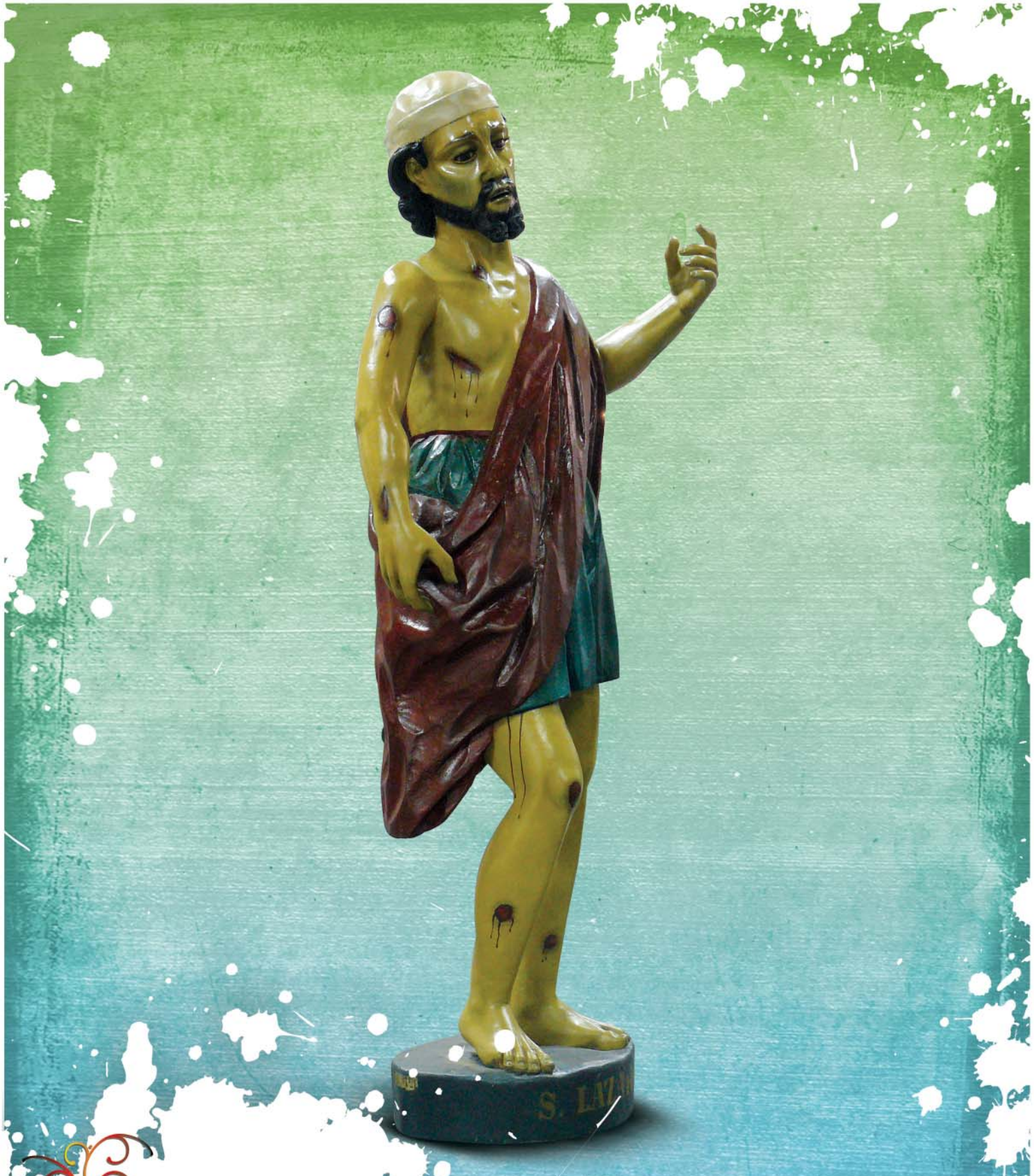




MUSEO D  
CAPUCHINAS

# Índice

ÍNDICE	3
PRESENTACIÓN	5
CAPÍTULO 1	
NOTAS INTRODUCTORIAS	
perfil del cliente	7
tema y/o problema	8
justificación	8
definición del problema	9
objetivos	9
CAPÍTULO 2	
MARCO REFERENCIAL	
sobre el contexto	11
sobre el grupo objetivo	11
sobre la temática	13
conceptos fundamentales	15
concepto creativo	16
CAPÍTULO 3	
PROPUESTA GRÁFICA	
primer nivel de bocetaje	19
segundo nivel de bocetaje	21
jerarquización y selección	22
botones/links	23
mapa de contenido	26
CAPÍTULO 4	
VALIDACIÓN	
encuesta	29
gráficas	30
CAPÍTULO 5	
PROPUESTA OPERATIVA	
plan de medios	33
presupuesto	33
CONCLUSIONES	35
BIBLIOGRAFÍA	37
GLOSARIO	39



MUSEO D  
CAPUCHINAS



# presentación

De acuerdo a la información dada por la Oficina de Migración, La Antigua Guatemala es visitada anualmente por 614,769 turistas, de los cuales 164,900 ingresan a los cuatro monumentos a cargo de la Comisión Nacional de Protección de la Antigua Guatemala -CNPAG-: Ex Convento de Nuestra Señora del Pilar de Zaragoza de Capuchinas, Santa Clara, San Jerónimo y La Recolectión.

Al tomar en cuenta este gran potencial, se notó la necesidad de proveer a los visitantes con una herramienta moderna que los ayudara a conocer anticipadamente lo que encontrará en el Museo del Ex Convento de Nuestra Señora del Pilar de Zaragoza de Capuchinas.

Se procedió a elaborar un proyecto que, a través de datos visuales y con el uso apropiado de la tecnología moderna, consiga ampliar la información para que esté a disposición de los visitantes; tomando en consideración la gran fascinación que ejerce la multimedia en los usuarios en la actualidad.

Al implementar un material introductorio multimedia interactivo dentro del Museo de Capuchinas, sencillo de utilizar y que estimule la vista y la imaginación, se estará modernizando el museo y mejorando la interacción con el visitante, aprovechando los recursos al máximo.

El propósito de este proyecto es realizar animaciones que llamen la atención del visitante y lo motiven a seguir con el recorrido, y así observe las piezas físicamente, permitiéndole de esta manera introducirse en la Guatemala de la época colonial.

Para una mejor comprensión del usuario, se consideró presentar el material en dos idiomas, inglés y español, por ser el primero un idioma internacional y el segundo, local.

Al implementar este proyecto, se espera facilitar al visitante una mejor información de lo que encontrará en el Museo y de esta manera, incrementar la cantidad de visitantes al mismo.



MUSEO D  
CAPUCHINAS



# capítulo 01

NOTAS INTRODUCTORIAS

## PERFIL DEL CLIENTE

### DATOS GENERALES

#### NOMBRE DEL PROYECTO

Material multimedia para dar a conocer las piezas expuestas en el Museo de Capuchinas

Ex Convento de Nuestra Señora del Pilar de Zaragoza de Capuchinas de La Antigua Guatemala.

#### INSTITUCIÓN

Consejo Nacional para la Protección de La Antigua Guatemala -CNPAG-

#### TIEMPO DE EJECUCIÓN

3 meses

#### DEPARTAMENTO

Sacatepéquez

#### MUNICIPIO

La Antigua Guatemala

#### UNIDAD DE TRABAJO

Consejo Nacional para la Protección de La Antigua Guatemala

#### BENEFICIOS

Conservación de Los Monumentos

#### INICIO

Julio 2008

#### RESPONSABLE DEL PROYECTO

Arquitecto Sergio Estuardo Cruz  
Jefe del Departamento de Restauración

## TEMA Y/O PROBLEMA ANTECEDENTES

El Consejo Nacional para la Protección de La Antigua Guatemala ha sido proactivo desde hace muchos años en la protección, restauración y conservación de gran cantidad de imaginería (piezas originales, esculturas, artefactos en general) y ruinas (iglesias, conventos, campanarios y otros edificios coloniales), actividades duras y diarias en La Antigua Guatemala. En efecto, todo el arte colonial de piezas maestras que se encuentran en el edificio de Capuchinas no está en el lugar más adecuado; sin embargo al momento de establecer contacto con el CNPAG, se trabajaba en el segundo nivel de dicho edificio, en la instalación de piso, para tener un lugar más apto.

El proyecto se identificó a través de una visita al Ex Convento de Nuestra Señora del Pilar de Zaragoza de Capuchinas, La Antigua Guatemala, en el cual la Arquitecta Gretel Gordon, Jefe I del Consejo Nacional para la Conservación de La Antigua Guatemala, comentó la necesidad de un material de apoyo para la introducción del Museo de Arte Colonial, ubicado en el mismo lugar.

La Arquitecta Gordon externó el apoyo para el desarrollo del material, proporcionando información y elementos que ayuden a la orientación y ejecución de éste; concediendo el acceso a cada una de las piezas para la toma de fotografías.

## JUSTIFICACIÓN MAGNITUD

De 614,769 personas que visitan anualmente La Antigua Guatemala; 164,900 visitan los cuatro principales monumentos, entre los que está el Ex Convento de Nuestra Señora del Pilar de Zaragoza de Capuchinas, por lo que se vuelve necesario contar con un material de tipo visual, suficientemente claro y que trascienda en las diferentes culturas que pueden visitar el museo.

## TRASCENDENCIA

Debido a las diversas procedencias de los visitantes del Museo, es importante elaborar un material visual en dos idiomas: inglés por ser el idioma de mayor uso a nivel internacional y español por ser el idioma local.

## VULNERABILIDAD

Si el material visual se construye con conocimientos del color, comunicación visual, persuasión y técnicas de comunicación adecuadas, lograría ser percibido exitosamente por los visitantes; de lo contrario, solo crearía confusión e incomprensión del material y de las piezas expuestas en el museo.

## FACTIBILIDAD

El CNPAG cuenta con el apoyo del Gobierno de Taiwán para un gran número de sus proyectos, incluyendo éste en cuanto a su construcción y a la restauración de piezas que lo requieran. El CNPAG apoya con toda la información necesaria para la elaboración, supervisión y orientación.

#### DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

El CNPAG no cuenta con un material de apoyo que ayude a identificar las piezas de arte del Museo Capuchinas, previo al recorrido en el mismo.

#### DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

Realizar un material multimedia interactivo, en el período de julio a septiembre del año 2008, sobre las piezas restauradas que se exhiben en el Museo de Capuchinas, que esté a disposición de los turistas que visitan el lugar.

#### OBJETIVOS GENERAL

Producir un material multimedia para dar a conocer las piezas del Museo Capuchinas en el Ex Convento de Nuestra Señora del Pilar de Zaragoza de Capuchinas de La Antigua Guatemala.

#### ESPECÍFICOS

- Dar a conocer a los visitantes del Museo, las piezas de arte expuestas, previamente al recorrido.
- Promover la visita al Museo Capuchinas a través de la Proyección del material multimedia.
- Informar al visitante del museo con historia del lugar y nombre de cada pieza expuesta dentro del museo.
- Hacer que el visitante interactúe con las piezas exhibidas, creando un nuevo concepto dentro de los museos guatemaltecos que a futuro sea implementado en otros museos del país.
- Unir la tecnología y diseño para hacer un material moderno y sencillo de usar, que desarrolle y a la vez responda a posibles dudas del visitante, mostrando con detalle las piezas expuestas.



MUSEO D  
CAPUCHINAS

# capítulo 02

## MARCO REFERENCIAL

### SOBRE EL CONTEXTO

Hasta ahora, Capuchinas es visitada por turistas nacionales y extranjeros que desean conocer su arquitectura, apreciar la construcción y aprender de su historia.

En Capuchinas es común ver parejas de novios que están por casarse o de recién casados que utilizan la belleza de la arquitectura del lugar para tomarse fotografías y así recordar esa fecha tan importante.

También es posible observar alumnos de distintos colegios y universidades del país que hacen el recorrido de las instalaciones como parte de algún proyecto, materia o clase.

En su mayoría, los visitantes son personas con sed de conocimiento, que les gusta investigar, comparar y conocer; o simplemente disfrutan la visita al lugar.

La restauración completa y reciclaje del segundo piso del Ex Convento de Nuestra Señora del Pilar de Zaragoza de Capuchinas ofrecen a La Antigua Guatemala otro espacio cultural enfocado al turista; generando más turismo, y al mismo tiempo, difundiendo nuestra cultura.

### ASPECTO TÉCNICO

El proyecto será dirigido por un arquitecto, el cual tendrá a su cargo un grupo de asistentes profesionales que supervisarán la ejecución del mismo. También se estipula la mano de obra y los materiales necesarios.

### ASPECTO FINANCIERO

El dinero administrado por el CNPAG proviene de donaciones del Gobierno de Taiwán, destinado a todos los proyectos y para la ejecución de estos trabajos.

### SOBRE EL GRUPO OBJETIVO

La Antigua Guatemala representa la fuente principal de visitantes tanto nacionales como extranjeros (67%) de acuerdo con la información obtenida por la oficina de migración, concluyendo que 614,769 personas visitan La Antigua Guatemala anualmente; de estas, 164,900 personas ingresaron a los cuatro monumentos (Capuchinas, Santa Clara, San Jerónimo y La Recolectión) las cuales están a cargo de CNPAG; estos visitantes generaron aproximadamente Q1,115,000.00 en el 2007.

La industria hotelera cuenta con aproximadamente 100 lugares de alojamiento, eso representa 1605 habitaciones; la ciudad ofrece hoteles de 5, 4 y 3 estrellas, hostales, y también casas de huéspedes.

En los monumentos de Capuchinas, San José El Viejo y La Ermita de la Santa Cruz, el CNPAG se ha encargado de la restauración y acondicionamiento para el público, recibiendo 93,000 personas aproximadamente al año.

El CNPAG trabaja para mantener en buenas condiciones los edificios, monumentos y ambientes naturales de La Antigua Guatemala, paisajes que reflejan la historia y la cultura.

### PERFIL DEMOGRÁFICO

Los visitantes del museo son hombres y mujeres turistas con interés cultural, con recursos económicos para viajar a La Antigua Guatemala, especialmente con deseos de visitar el museo; mayores de 18 años solteros y casados.

Tienen un nivel socioeconómico AB, C y D (clase alta a clase popular).

### PERFIL PSICOGRÁFICO

Generalmente son personas aventureras y triunfadoras que viajan una vez al año para conocer la cultura de otros países; son líderes que siempre buscan la superación día a día, desean conocer más allá de lo que los libros de texto les enseñan.

Poseen un nivel equilibrado de autoestima, les interesa tanto su conocimiento como el de las personas de su núcleo familiar y amigos.

### CARACTERIZACIÓN DE LA AUDIENCIA

Son personas que viajan para enriquecer sus conocimientos sobre la historia de otras culturas; leen mucho y conocen, por lo menos, lo básico, de otros países que han visitado o desean visitar. Comparten sus conocimientos con familia y amigos de su lugar de origen y son la mejor fuente de recomendación que se puede tener.

### DIMENSIÓN CONCEPTUAL

Se implementará el uso de un material introductorio multimedia interactivo dentro del Museo de Capuchinas que el mismo visitante pueda ir ejecutando de manera sencilla mediante el uso de botones que faciliten su manejo. Este material contendrá fotografías, texto y animación para que visualmente sea atractivo y llamativo para el usuario.

El fin del uso de un material multimedia es estimular la vista, el cerebro y sobre todo, lo más importante, la imaginación. Por este medio se estará modernizando el museo, aprovechando los recursos al máximo.

Actualmente en lugares públicos como hoteles, estaciones de trenes, centros comerciales, museos y tiendas, la tecnología multimedia está disponible en terminales independientes o quioscos para proporcionar información y ayuda. Estas instalaciones reducen la demanda tradicional de personal y puestos de información, agregan valor y pueden trabajar las 24 horas, incluso cuando la ayuda humana está fuera de servicio.

La interactividad da poder a los usuarios finales de sus proyectos, permitiéndole controlar el contenido y flujo de información. Las herramientas de desarrollo deben brindar uno o más niveles de interactividad:

BIFURCACIÓN SIMPLE permite ir a otra sección de la producción de multimedia.

BIFURCACIÓN CONDICIONAL permite avanzar basándose en los resultados de una decisión o en eventos.

Un lenguaje estructurado permite lógica de programación compleja, como los SI-ENTONCES, subrutinas, seguimiento de eventos y envío de mensaje entre los objetivos y elementos.

## SOBRE LA TEMÁTICA

### EXCONVENTO DE NUESTRA SEÑORA DEL PILAR DE ZARAGOZA DE CAPUCHINAS DE LA ANTIGUA GUATEMALA

La institución del claustro y templo de Nuestra Señora del Pilar de Zaragoza, conocida como Capuchinas, fue certificado por Felipe V el 5 de mayo de 1725, al arribar a la Ciudad de Santiago de Guatemala cinco monjas institutoras.

En 1731, se pactó el canje de las casas que dominaban las monjas capuchinas, populares por su hábito café, por las del Colegio de Niñas Doncellas de Nuestra Señora de la Presentación, llamado "El Niñado".

En ese mismo año se formó la labor del nuevo claustro y templo, conforme al diseño y control del Arquitecto Mayor de la Ciudad Diego de Porres, estando acabada en 1736.

En el monasterio vivían de veinticinco a veintiocho profesas bajo la supervisión de la Madre Abadesa y conforme a los estatutos estrictos de dicha orden.

Las normas máximas eran pobreza, constante penitencia y dieta. Además, no podían tener utilidades, obligando a vivir únicamente de las dádivas que les suministraban los fieles.

I. TODO EL PODER DE LA MULTIMEDIA.  
Vaughan, Tay, Segunda Edición. Editorial Mc  
Graw Hill. México, 1994.

La iglesia y el convento fueron arreglados después de los terremotos de 1751 con apoyos aprobados por el Cabildo. El convento no fue de los más perturbados de la ciudad, en 1773 las religiosas lo dejaron y con el permiso del arzobispo, adquirieron posada temporal en la finca contigua "La Chacra".

Al edificarse el monasterio y ermita de Capuchinas en la nueva capital, se transportaron todas las imágenes y objetos de arte de este juego religioso, así como puertas, rejas, artefactos y otros bienes rescatables.

De particular interés son los documentos esculpidos en piedra de la portada principal.

El inmueble quedó desmantelado hasta que el arzobispo les autorizara la venta de la propiedad en 1813. Al año subsiguiente se afinó el pacto de venta.

A partir 1972, Capuchinas alberga las oficinas del Consejo Nacional para la Protección de La Antigua Guatemala (CNPAG), entidad estatal descentralizada que se ocupa de la protección, conservación, restauración y mantenimiento de los bienes muebles e inmuebles de la Ciudad de La Antigua Guatemala y sus áreas circundantes.<sup>2</sup>

2. <http://www.antiguaguatemala.info/portal/content/view/18/35/>



## CONCEPTOS FUNDAMENTALES

### PERCEPCIÓN

Es la impresión del mundo exterior alcanzada exclusivamente por medio de los sentidos. La percepción es una interpretación significativa de las sensaciones.

Limitando el estudio de las percepciones sólo al campo visual, se afirma que, es la sensación interior de conocimiento aparente que resulta de un estímulo o impresión luminosa registrada por los ojos.

El acto perceptivo, aunque cotidiano y realizado con automatismo, no es nada simple y tiene múltiples implicaciones, pues es evidente que el mundo real no es lo que se percibe por la visión, y por ello se precisa de una interpretación constante y convincente de las señales recibidas.<sup>3</sup>

### ANIMACIÓN

Es aquella técnica para dar sensación de movimiento a imágenes o dibujos. Los cuadros se pueden generar dibujando, pintando, o fotografiando los minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad o a un modelo tridimensional virtual; también es posible animar objetos de la realidad y actores.<sup>4</sup>

3. <http://personal.us.es/jcordero/PERCEPCION/Cap01.htm>

4. <http://es.wikipedia.org/wiki/Animacion>

## DIMENSIÓN ÉTICA

La razón primordial de la elaboración de un material multimedia interactivo que muestre las piezas que se encontrarán dentro del museo, es informar y dar a conocer de manera más práctica lo que posee el Museo, por lo que esta información debe ser revisada para que el producto final sea de gran beneficio para el visitante.

Lograr, a base de diseño y diagramación, que el material que se presente sea fácil de manejar y que así el usuario interactúe, aprovechando de la mejor manera este medio.

Hay que tomar en cuenta que el público objetivo puede no ser hispanohablante, por lo que será necesario no manejar palabras muy complicadas, utilizando de preferencia un segundo idioma como el inglés para aquellos que no hablan español.

## DIMENSIÓN FUNCIONAL

Lo más importante que se transmitirá a través de este material multimedia es la época, los detalles más importantes que mejor la representen y el nombre de cada una de las piezas de una forma sencilla, que sea comprendido por cualquier persona que visite el museo.

Esto se logrará por medio de colores de la misma paleta utilizada en las piezas expuestas, ocre en toda su gama.

## DIMENSIÓN ESTÉTICA

Realizar animaciones que capten la atención del visitante y motive a continuar con el recorrido para ver las piezas físicamente.

Crear una interactividad que sea fácilmente comprendida, para que el manejo del material multimedia sea aprovechado al máximo.

Utilizar tipografías y tamaños de imágenes que sean de fácil lectura.

Contrastar tipografías con serif y sin serif para enlazar el concepto de "colonial" con el de "modernidad", utilizando dos tipografías en todo el material audiovisual.

Utilizar la gama de colores ocre y colores que contrasten al ser utilizados con fondos ocre.

Utilizar retículas que permitan una diagramación que sea agradable a la lectura para no saturar al visitante o persona que consulte el material.

## CONCEPTO CREATIVO

Se realizará un material multimedia que introduzca las piezas expuestas e información pertinente al usuario de éste, de una manera interactiva.

El material multimedia se basará en el uso de colores ocres que ayudarán a crear una armonía visual al utilizar una misma gama de tonos.

Para mejorar la apreciación de las piezas se mostrará un plano general de la misma y una muestra en detalle de la ornamentación, facciones u otros elementos que merezcan mayor atención.

Para las esculturas se creará, por medio de la técnica de "stop motion", movimiento para que se pueda apreciar cada lado de la escultura sin que pase desapercibido ningún solo punto de observación.

Por medio del diseño de este material se fusionará lo moderno con lo antiguo, incorporando elementos, texturas, colores y figuras que integren el estilo barroco de las piezas con las tendencias actuales de diseño.

#### Estrategias de Comunicación

Este material se encontrará dentro del museo, por lo que la comunicación será personal en el momento que el visitante disponga utilizarla. La asistencia, dudas o problemas serán resueltos por el guía que en ese momento esté a cargo del grupo que visita.



 MUSEO D  
CAPUCHINAS

# capítulo 03

## PROPUESTA GRÁFICA

### PRIMER NIVEL DE GRAFICACIÓN: BOCETAJE

En el boceto número 1 predomina el color amarillo para que resalte la pieza a exponer, con un cintillo arriba que identifica al grupo de pinturas al cual pertenece.

Se utilizó la tipografía Adler para resaltar la característica de documento de historia como si estuviera hecho con máquina de escribir.

En el boceto número 2, al contrario del boceto anterior, se utiliza un fondo oscuro, resaltando la pintura de la época, que se basa en colores ocre, luces y sombras.

En la parte superior resalta un titular que identifica a esta pieza dentro de un grupo específico para hacer más fácil la relación o búsqueda según su grupo.

Botones amarillos sencillos para no saturar el diseño, utilizando dos colores para mejor armonía por medio del contraste.

Para el boceto número 3 se utilizó un fondo más texturizado para un diseño con más fuerza que capte la atención del espectador. Aquí se incluyó un color más, el blanco, para facilitar la lectura del texto con el nombre de la pintura.

El titular irá del color que marca el grupo al cual esta pintura pertenece.



boceto número 1



boceto número 2



boton 1



boceto número 4



boceto número 5

En el boceto número 4 se aplicaron más colores, utilizando la misma pieza como textura, que sirve para resaltar detalles integrándola al diseño.

Siempre trabajando dentro de la gama de los colores ocres, se aplican colores más saturados para impactar visualmente al espectador.

Los textos y botones en blanco para resaltar del fondo.

En el boceto número 5 se utilizan colores que fueron extraídos de la pintura, los que más resaltan, utilizando un cintillo de color oscuro que encuadre el nombre de la obra separándola de los botones y resaltando la pintura o pieza expuesta.

Se utiliza el mayor espacio disponible para que la pieza sea la protagonista de la escena.

SEGUNDO NIVEL DE GRAFICACIÓN:  
BOCETAJE

Se utilizan texturas y colores ocres que se adapten al estilo de lo que se exhibe mezclado con la modernidad de la tecnología que posee el museo.

Se agruparán las piezas y se identificarán por grupos para facilitar su búsqueda, tal como se encuentran a lo largo del recorrido.

El diseño debe tener facilidad de lectura, con letra de tamaño adecuado y no muy estilizada, y color que sobresalga o contraste con el fondo.

Las imágenes deben ocupar el mayor espacio posible para que el espectador aprecie mejor los detalles.

El uso de Colores vivos (p. ej. amarillo) hace que la pieza resalte de su área para crear un mejor impacto en el espectador.

El tamaño de cada escena será de 800 x 600 píxeles que es el tamaño estándar de monitores, televisores y proyección en general.





## JERARQUIZACIÓN Y SELECCIÓN

La combinación de imagen, texto y fondo, así como la forma de diagramar una página o escena equilibrando cada elemento, color y tamaño, es fundamental para que en el momento de ser leído u observado, el espectador pueda observar y leer sintiéndose cómodo y atraído hacia el material.



## FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Se utilizan colores ocres, por medio de texturas, luces y sombras, para lograr un contraste que sea agradable a la vista de la persona que lo esté observando.

Se contrastan las tipografías utilizando una sin serif (bolonewt) que le da modernidad al diseño, y un tipo de letra con serif (albemarle) que le da la seriedad y que une el diseño con lo que exponen las piezas dentro de el museo.



Se utilizan colores vivos, casi pastel, para que resalte algo en específico, como por ejemplo el menú.

Los botones que entrelazan cada una de las páginas o escenas del material son sencillos para que el diseño no se sature y no sea desperdiciado este recurso.



Cada pantalla del material multimedia tendrá una pieza representada por una imagen a tamaño completo y otra en detalle; identificada con su nombre, estilo y dimensiones; botones de navegación, lectura en otro idioma (inglés o español) y logotipo del museo.

El formato será de 1024 x 728 por ser el tamaño de la pantalla donde irá este material.



PRESENTACIÓN MULTIMEDIA



English

Español

botón para presentación en español

botón para presentación en inglés

botón idioma

botón inicio inglés/español

botones temas



Read it in english

Artes Colonial

La Santísima Trinidad y los Arcangeles

La Sagrada Familia y San Jose

Jesucristo

La Virgen María

Historia Temporal

Los Santos

MUSEO D CAPUCHINAS

botón idioma



botón inicio inglés/español

texto

botón menú principal

botón menú principal

título



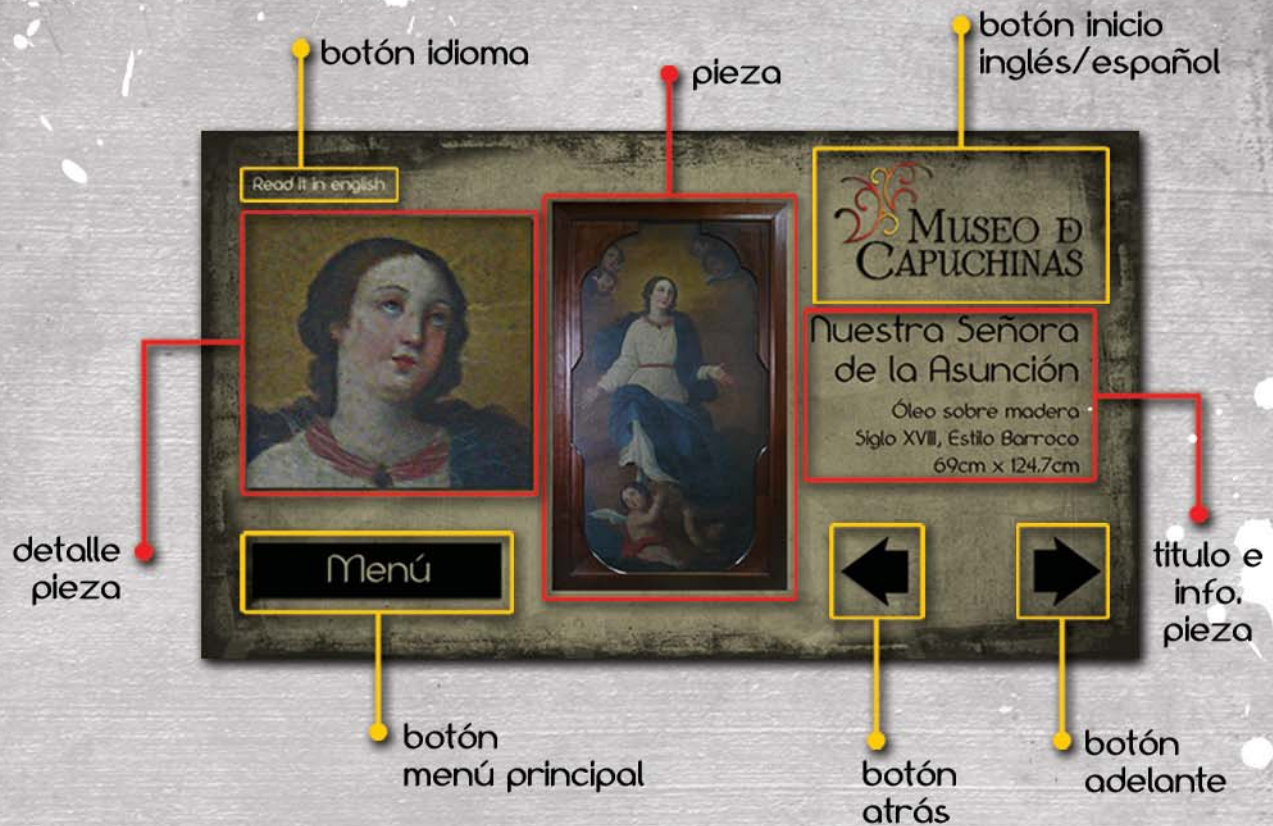
botón adelante

subtítulo

texto y fotos

botón atrás

botón idioma



## BOTONES/LINKS

Los botones de la introducción (english, español) proporcionan la opción de visualizar el material multimedia en inglés (english) o en español.

Los botones de idioma (read it in english o léelo en español) son para cambiar los textos y botones de idioma; si está en español lo cambia a inglés (read it in english) y se está en inglés lo cambia a español (léelo en español).

Los botones del menú principal (títulos) redirecciona a cada tema dependiendo del que se escoja.

El botón del logotipo tiene la función de botón oculto, que sirve para regresar la presentación a la pantalla de introducción.

El botón de menú redirecciona al menú principal donde se encuentran los títulos.

Los botones "atrás/adelante" redireccionan a la anterior o a la siguiente pieza/pantalla respectivamente.

MAPA DE CONTENIDO PARA  
MATERIAL MULTIMEDIA

pieces or information	menu	intro
capuchinas museum	colonial art	
archangel saint michael archangel saint raphael the holy trinity and the birth of baby jesus the holy trinity and the seven archangels	the holy trinity and the archangels	
the five lords (jesus, mary, joseph, joachim and anne) nazareth workshop saint joseph of light saint joseph and pasionary kid	the holy family and saint joseph	
the orchad pray the orchad pray pasionary baby jesus	jesus christ	
virgin of light immaculate conception immaculate conception immaculate conception our lady of assumption our lady of guadalupe the virgin and the baby giving the rosary to saint dominic our lady of mercy	the virgin mary	english ←
preservation of the cultural patrimony of the city of antigua guatemala general picture restoration of the upper floor of capuchinas capuchinas capuchinas first floor capuchinas second floor department of restoration (logos)	temporal exposition	
saint john of god saint catherine of siena your higness sir john gómez of parada, bishop from santiago of guatemala saint tomas aquinas saint dominic of guzman saint bonaventure saint lazarus saint jhon baptist saint roch saint felix of cantalice san francis of paola the catholic antigua guatemala cries the cruel death of redeemer jesus saint peter apostle saint peter apostle of passion saint peter apostle	the saints	

intro

menú

piezas o información



arte colonial

el museo de capuchinas

la santísima trinidad  
y los arcángeles

san miguel arcángel  
san rafael arcángel  
la santísima trinidad y el nacimiento del niño jesús  
la santísima trinidad y los siete arcángeles

la sagrada familia y  
san josé

los cinco señores (jesús, maría, josé, joaquín y ana)  
el taller de nazaret  
san josé de la luz  
san josé y el niño pasionario

jesucristo

la oración en el huerto  
la oración en el huerto  
niño jesús pasionario

la virgen maría

la virgen de la luz  
inmaculada concepción  
inmaculada concepción  
inmaculada concepción  
nuestra señora de la asunción  
nuestra señora de guadalupe  
la virgen y el niño entregando el rosario a santo domingo  
nuestra señora de la merced

español

exposición temporal

conservación del patrimonio cultural de la ciudad de antigua guatemala  
marco general  
restauración de la planta alta de capuchinas  
capuchinas  
capuchinas planta primer nivel  
capuchinas planta segundo nivel  
departamento de restauración (logotipos)

los santos

san juan de dios  
santa catalina de siena  
su exelencia don juan gómez de parada, obispo de santiago de guatemala  
santo tomas de aquino  
santo domingo de guzmán  
san buenaventura  
san lázaro  
san juan bautista  
san roque  
san félix de cantalicio  
san francisco de paula  
la católica antigua guatemala llora la cruel muerte de su redentor jesús  
san pedro apóstol  
san pedro apóstol de pasión  
san pedro apóstol



 MUSEO D  
CAPUCHINAS

# capítulo 04

validación

## ENCUESTA

Se validó la pieza final por medio de una sencilla encuesta, que fue respondida por un total de 35 personas, dentro del Ex Convento Capuchinas, que forman parte del grupo objetivo.

Se presentó a cada encuestado el material visual en una computadora para que este lo fuera manejando a su antojo, al terminar de manejar el material multimedia se le hicieron las preguntas que se encuentran a continuación:

### ENCUESTA

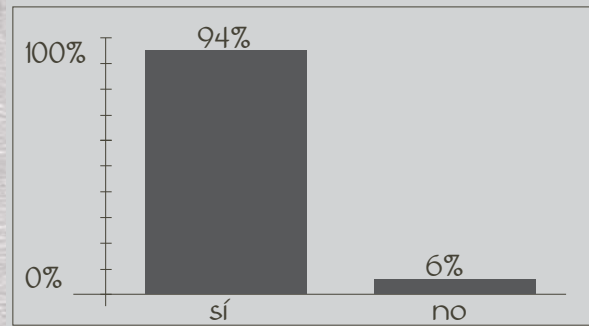
Por favor realizar la siguiente encuesta después de haber observado el material audiovisual.

1. ¿Le gusta la combinación de colores usados en la presentación?  
sí  
no
2. ¿Encuentra legible la tipografía dentro de la presentación?  
sí  
no
3. ¿Es fácil el manejo de la presentación?  
sí  
no
4. ¿Recomendaría el museo a otras personas?  
sí  
no
5. ¿Obtuvo conocimientos sobre el museo y las piezas expuestas?  
sí  
no
6. ¿Pudo apreciar el detalle de la imagen?  
sí  
no
7. ¿Le dejó alguna duda la presentación vista?  
sí ¿Qué duda le dejó?  
no
8. ¿Cual cree usted que es el objetivo de la presentación?  
Dar a conocer las piezas del museo  
Modernizar el museo  
Introducción al recorrido del museo
9. ¿Le gustó interactuar con las piezas antes de ver las piezas reales?  
sí  
no
10. Tiene alguna observación o comentario de la presentación:

muchas gracias

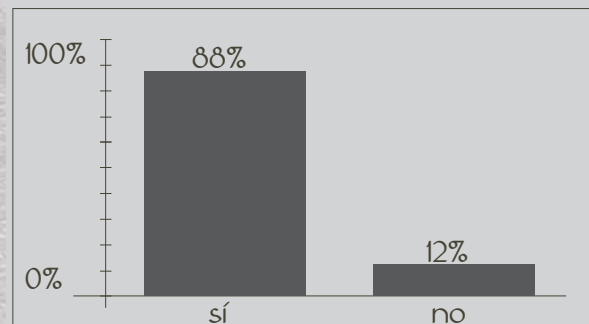
1. ¿Le gusta la combinación de colores usados en la presentación?

A esta pregunta, el 94% de las personas respondió que "sí" y el 6% que "no".



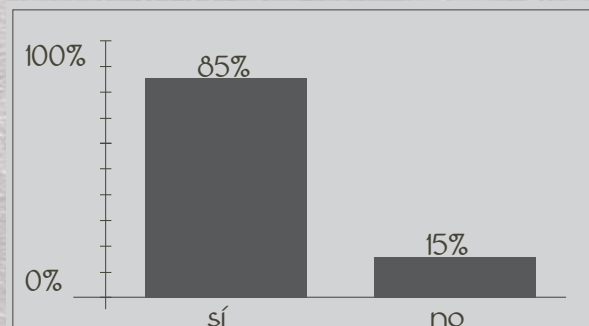
2. ¿Encuentra legible la tipografía dentro de la presentación?

Respondiendo que "sí" el 88% de las personas y "no" el 12%.



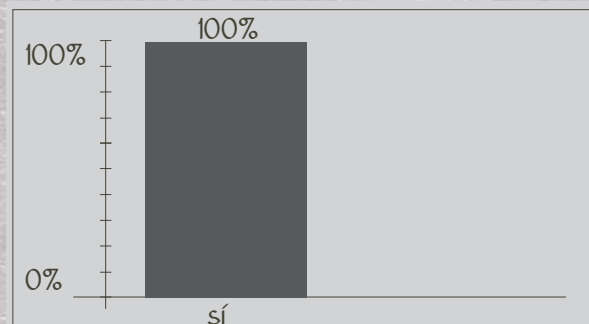
3. ¿Es fácil el manejo de la presentación?

A esta pregunta respondió "sí" el 85% de las personas y "no" 15%.

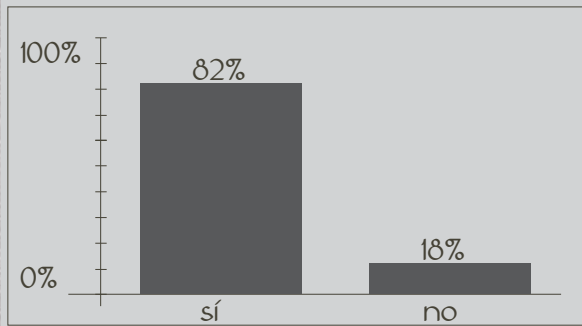


4. ¿Recomendaría el museo a otras personas?

A lo que el 100% de las personas encuestadas respondió que sí.

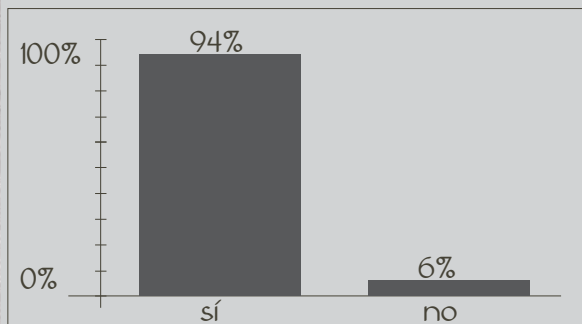






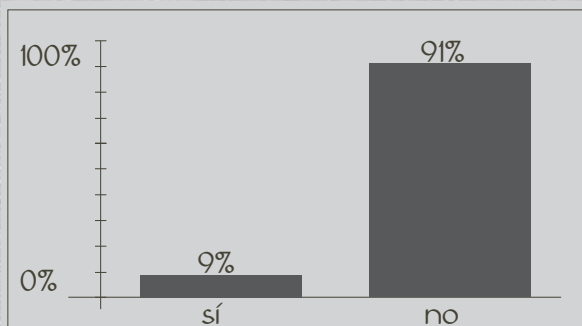
5. ¿Obtuvo conocimientos sobre el museo y las piezas expuestas?

A esta pregunta el 82% de las personas respondió que "sí" y el 18% que "no".



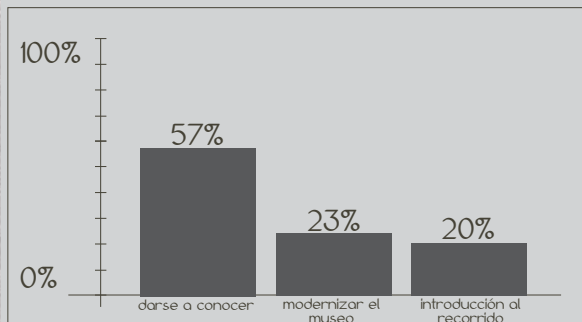
6. ¿Pudo apreciar el detalle de la imagen?

Respondiendo que "sí" el 94% de las personas y "no" el 6%.



7. ¿Le dejó alguna duda la presentación vista?

A esta pregunta respondió que "sí" el 9% de las personas argumentando que no habían más datos sobre la pieza tales como época, de donde son, etc.; y respondió que "no" el 91%.

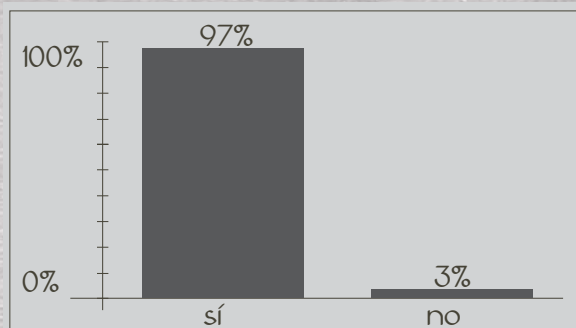


8. ¿Cuál cree usted que es el objetivo de la presentación?

A lo que el 57% de las personas dijo que "darse a conocer", otros 23% respondió "modernizar el museo" y el 20% restante dijo que era "introducción al recorrido".

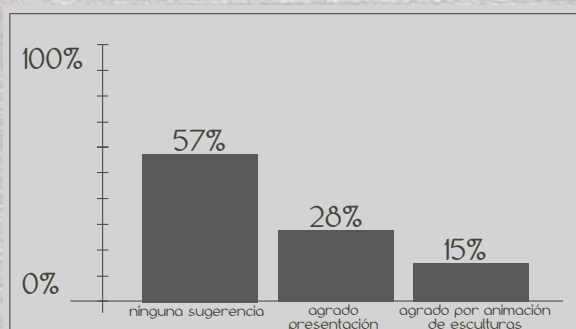
9. ¿Le gustó interactuar con las piezas antes de ver las piezas reales?

A esta pregunta el 97% de las personas dijo que sí y tan sólo el 3% dijo que no.



10. Tiene alguna observación o comentario de la presentación:

Dentro de las observaciones coincidieron mucho en las mismas respuestas, 57% de las personas dijo que no tenía ninguna sugerencia, 28% dijo que le agradó la presentación como innovación del Museo de Capuchinas y por último el 15% restante dijo sentir agrado por las esculturas girando.





# capítulo 05

## PROPUESTA OPERATIVA

### PLAN ESTRATÉGICO DE MEDIOS

El material multimedia será para uso interno del museo.

Este material será para que el visitante del museo pueda usarlo cuando este lo desee.

### PRESUPUESTO DE LA PROPUESTA

Diseño y Realización    Q6,800.00  
Empresa: Guare Guare Estudio Gráfico  
Fecha de cotización: 07 de abril de 2010

Pantalla 32" lcd    Q4,299.00  
Empresa: Distelsa  
Fecha de cotización: 08 de abril de 2010

CPU Compaq Presario    Q3,200.00  
athom 1.6 - 1gb ram - disco duro 160 gigas  
Empresa: Macrosistemas  
Fecha de cotización: 14 de abril de 2010

Trackball    Q199.00  
(mouse genius traveler 350)  
Empresa: Intelaf  
Fecha de cotización: 13 de abril de 2010

Stand de Madera     Q780.00  
pino - 1 mt x 0.60 mt x 0.60 - logotipo calado  
al frente 11"  
Empresa: Ricardo (carpintero)  
Fecha de cotización: 09 de abril de 2010

Disco (CD)    Q4.00  
Empresa: Intelaf  
Fecha de cotización: 13 de abril de 2010

TOTAL    Q12,082.00



# conclusiones

- Los colores ocres combinados con tonos pastel logran resaltar las piezas gráficas y demás elementos, creando armonía con el estilo barroco que es parte fundamental dentro de este material multimedia.
- El uso de tipografías que contrasten, una sin serif (bolonewt) y otra con serif (albemarle), entrelaza lo moderno con lo antiguo facilitando la lectura.
- El uso de la tecnología moderna en el proyecto del Museo de Capuchinas permitirá dar a conocer al visitante, de una manera más agradable, las piezas que se encuentran en el Museo, antes de iniciar el recorrido por el mismo.
- Este proyecto multimedia permitirá al visitante interactuar de manera que, estando dentro del museo, pueda aprovechar su visita al máximo y observar la mayor cantidad de detalles de cada una de las piezas allí expuestas, mejorar su experiencia como visitante de museo y apreciar mejor lo que dentro de éste se encuentra.
- Por medio de este material se logrará que los visitantes tengan una mejor retroalimentación de información visual y escrita de cada pieza presentada dentro del museo.
- A través de este material se creará una mayor expectativa para hacer el recorrido del museo.



# bibliografía

TODO EL PODER DE LA MULTIMEDIA.  
Vaughan, Tay. Segunda Edición. Editorial  
Mc Graw Hill. México. 1994.

Ley Protectora de la Ciudad de La Antigua  
Guatemala.

EL USO DE MULTIMEDIA EN LOS MUSEOS.  
María de Lourdes Pariera Horta.  
Presidente ICOM-Brasil

MULTIMEDIA Y MUSEOS EN ESPAÑA. Isidro  
Moreno. [http://www.zyberchema.net/  
Robotica/museoc.html](http://www.zyberchema.net/Robotica/museoc.html).

PRINCIPIOS DE TEORÍA GENERAL DE LA  
IMAGEN Villafañe, Justo y Minués Norberto.  
(2000). . Madrid: Grupo Anaya S.A.

TIPOGRAFÍA: FUNCIÓN, FORMA Y DISEÑO.  
Phil Baines/ Andrew Haslam. Editorial  
Gustavo Gili S.A., Barcelona.

LA ARMONÍA DE LOS COLORES.  
Sutton Tina/ Whelman Bride M. 2006  
Naturart, S.A. Editado por BLUME,  
Barcelona.

[http://www.antiguaguatemala.info/portal/  
content/view/18/35/](http://www.antiguaguatemala.info/portal/content/view/18/35/)

[http://personal.us.es/jcordero/  
PERCEPCION/Cap01.htm](http://personal.us.es/jcordero/PERCEPCION/Cap01.htm)

<http://es.wikipedia.org/wiki/Animacion>





# glosario

## ADOBE FLASH

Es una aplicación en forma de estudio de animación que trabaja sobre "Fotogramas" destinado a la producción y entrega de contenido interactivo para diferentes audiencias alrededor del mundo sin importar la plataforma.

## BOCETO

También llamado esbozo (Layout en inglés), es un dibujo realizado de forma esquemática y sin preocuparse de los detalles o terminaciones para representar ideas, lugares, personas u objetos.

## ENCUADRE

Se le llama así a la selección de la realidad que realiza el fotógrafo o el operador de cámara.

## INTERACTIVO

Dicho de un programa que permite una interacción a modo de diálogo entre ordenador y usuario.

## MULTIMEDIA

Es un término que se aplica a cualquier objeto que usa simultáneamente diferentes formas de contenido informativo como texto, sonido, imágenes, animación y video para informar o entretener al usuario.

## PERSUACIÓN

La persuasión consiste en la utilización deliberada de la comunicación para cambiar, formar o reforzar las actitudes de las personas, siendo estas últimas representaciones mentales que resumen lo que opinamos de las cosas, personas, grupos, acciones o ideas.

## REMATES

Trazos iniciales o finales en las letras de determinados tipos.

## SERIF

Denominación anglosajona de los remates o trazos terminales de los caracteres. También se denomina así a los tipos de letra sin remates.

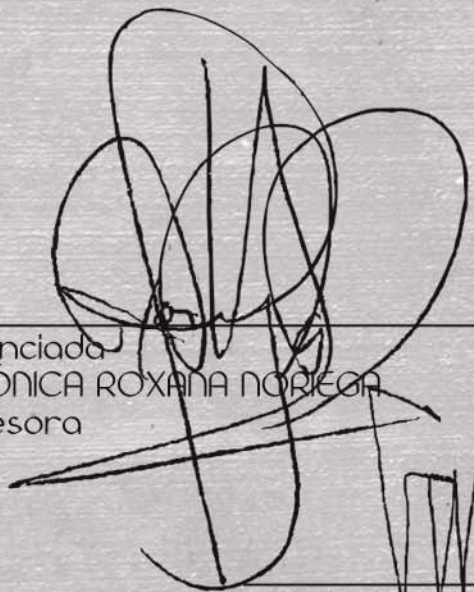
## STOP MOTION

Es conocido también como parada de imagen, paso de manivela o cuadro por cuadro. Es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas. En general se denomina animaciones de stop motion a las que no entran en la categoría de dibujo animado, ni en la animación por ordenador; esto es, que no fueron dibujadas ni pintadas, sino que fueron creadas tomando imágenes de la realidad.

## TIPOGRAFÍA

Es el arte y técnica del manejo y selección de tipos, originalmente de plomo, para crear trabajos de impresión.

# IMPRIMASE



licenciada  
MÓNICA ROXANA NORIEGA  
asesora



estudiante  
JOSÉ RODOLFO RIVAS GUTIÉRREZ  
sustentante



arquitecto  
CARLOS ENRIQUE VALLADARES CEREZO  
decano



MUSEO DE  
CAPUCHINAS





MUSEO D  
CAPUCHINAS

Dedicado a Rosita y Jorge  
Gracias,  
A ustedes les debo todo,



MUSEO DE  
CAPUCHINAS



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

 MUSEO D  
CAPUCHINAS

