

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
Facultad de Arquitectura  
Escuela de Diseño Gráfico



MATERIAL INTERACTIVO PARA DIFUNDIR  
LA LABOR SOCIAL DE LAS ESCUELAS MUNICIPALES DE ARTE  
Caso: Centro Municipal de Arte y Cultura en Guatemala



Proyecto de Graduación presentado por  
Víctor Antonio López Bravo  
para optar al título de Licenciado en Diseño Gráfico  
con énfasis Informático-Visual - Multimedia  
Guatemala, Julio de 2012.

MATERIAL INTERACTIVO PARA DIFUNDIR LA LABOR SOCIAL DE LAS ESCUELAS  
MUNICIPALES DE ARTE  
Caso: Centro Municipal de Arte y Cultura en Guatemala

Diseño de material interactivo para difundir la labor social de las Escuelas Municipales de Arte. Caso: Centro Municipal de Arte y Cultura en Guatemala. Proyecto de investigación-comunicación realizado en la ciudad de Guatemala, 2012.

---

### JUNTA DIRECTIVA

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo, Decano

Arqta. Gloria Ruth Lara de Corea, Vocal I

Arq. Edgar Armando López Pazos, Vocal II

Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras, Vocal III

Br. Jairon Daniel Del Cid Rendón, Vocal IV

Br. Carlos Raúl Prado Vides, Vocal V

Arq. Alejandro Muñoz Calderón, Secretario.

### TRIBUNAL EXAMINADOR

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Lic. Alberto José Paguaga González

Lic. Mónica Roxana Noriega Medrano

Lic. Fernando Fuentes Ríos

---



Agradecimientos.....	2
Presentación.....	3

**Capítulo 1: Introducción**

1.1	Antecedentes.....	4-6
1.2	Definición del problema.....	6
1.3	Justificación.....	6
1.3.1	Magnitud.....	6-7
1.3.2	Trascendencia.....	7
1.3.3	Vulnerabilidad.....	7
1.3.4	Factibilidad.....	7
1.4	Objetivos.....	8

**Capítulo 2: Perfil de la Organización y Grupo**

**Objetivo**

2.1	Perfil del cliente.....	10
2.1.1	Escuelas Municipales de Arte.....	10
2.1.2	Escuela Municipal de Escultura.....	10
2.1.3	Escuela Municipal de Pintura.....	10-11
2.1.4	Escuela Municipal de Música.....	11
2.1.5	Escuela Municipal de Danza.....	11
2.1.6	Compañía Municipal de Danza.....	11
2.2	Perfil del grupo objetivo.....	12

**Capítulo 3: Conceptos de Diseño y Bocetos**

3.1	Conceptos Fundamentales y de Diseño.....	14
3.1.1	Recursos.....	14
3.1.1.2	Recursos humanos.....	14
3.1.1.3	Recursos tecnológicos.....	14
3.1.1.4	Recursos de operación.....	14
3.1.1.5	Recursos financieros.....	14-15
3.1.1.6	Recursos materiales.....	15
3.1.1.7	Recursos técnicos.....	15
3.1.2	Cultura.....	15
3.1.2.1	Características de la cultura.....	15
	La cultura es aprendida.....	15
	La cultura es social.....	15
	La cultura es ideal.....	15
	La cultura es satisfactoria.....	15
	La cultura es adaptiva.....	16
	La cultura es autointegradora.....	16

3.1.3	Cultura y sociedad.....	16
3.1.3.1	Cultura de la pobreza.....	16-17
3.1.3.2	Centro cultural.....	17
3.1.4	Desarrollo humano.....	17-18
3.1.4.1	Principios del desarrollo humano.....	18
3.1.4.2	La metáfora del desarrollo humano.....	18
3.1.5	Escuela.....	18-19
3.1.5.1	Educación.....	19
3.1.5.2	Estudio.....	19
3.1.5.3	Aprendizaje.....	20
3.1.5.4	Enseñanza.....	20
3.1.5.5	Sistema educativo.....	20
3.1.5.6	Docente.....	20
3.1.6	Arte.....	20
3.1.6.1	La historia del arte.....	20-23
3.1.6.2	Valor expresivo del arte.....	23
3.1.6.3	Necesidades de la educación artística.....	23-24
3.1.6.4	El arte como objeto de estudio.....	24-25
3.1.6.5	La creación artística y la función semiótica, una analogía de producción.....	25-26
3.1.6.6	Creatividad y autoestima.....	26-27
3.1.6.7	Una visión sobre arte, cultura y educación.....	27
3.1.7	Bellas artes.....	27
3.1.7.1	Literatura.....	27
	Características de la obra literaria.....	27-28
3.1.7.2	Música.....	28
	La música como sistema cultural.....	28
	Otros elementos de la música.....	28
	La creación de la música.....	29
	El papel social de la música.....	29
	La función de la música.....	29
3.1.7.3	Danza.....	29
	La danza y la cultura humana.....	29
	La danza y el cuerpo humano.....	30
	Danza y mente.....	30
	Danza y sociedad.....	30
3.1.7.4	Pintura.....	30
	Medios, técnicas y estilos de pintura...30-31	
	Pintura medieval.....	31
	Pintura gótica.....	31
	Manierismo de la pintura.....	31

	Pintura neoclásica.....	31
	Pintura romántica.....	32
3.1.7.5	Arquitectura.....	32
3.1.7.5.1	Historia de la arquitectura.....	32
	Arquitectura griega.....	32
	Arquitectura romana.....	32
	Nuevas tipologías arquitectónicas.....	32-33
	Arquitectura renacentista.....	33
3.1.7.6	Escultura .....	33
	Talla.....	33-34
	Modelado de la escultura.....	34
	Vaciado de la escultura.....	34
	Arte en espacios naturales.....	34
	Últimas tendencias.....	34-35
3.1.8	Labor social.....	35
3.1.8.1	Concepto, objetivos y principios del trabajo social comunitario.....	35-36
3.1.9	Material didáctico.....	36
3.1.9.1	Materiales audiovisuales.....	36-37
3.1.9.2	Recursos tecnológicos de información y comunicación.....	37
3.1.10	Definición y conceptos de Marketing Directo.....	37-38
	¿Cómo funciona el marketing directo?.....	38
	Objetivos del marketing directo.....	39
	El marketing directo dirigido al objetivo.....	39-40
3.1.11	Campaña publicitaria.....	40
3.1.11.1	Campaña institucional.....	40
3.1.12	Diseño y comunicación visual.....	40-41
3.1.13	Elementos de la comunicación.....	41
	Emisor.....	41
	Receptor.....	41
	Canal.....	41
	Código.....	41
	Mensaje.....	41
	Situación o contexto.....	41
3.1.14	Diseñar.....	41
3.1.15	Diseñador.....	41-42
3.1.16	Aspecto visual.....	42
3.1.17	Interactividad.....	42

3.1.17.1	Material interactivo.....	42-43
3.1.17.2	Aplicación multimedia interactiva.....	43
3.1.17.3	Multimedia interactiva off line y on line.....	44
3.1.17.4	¿Qué estilo de interactividad prefiere?.....	44
3.1.17.5	Definición del tipo de interactividad.....	44
3.1.18	Usuario.....	44-45
3.1.18.1	La experiencia de usuario.....	45
3.1.19	Signo.....	45
3.1.19.1	Signos y modalidades de representación	
	Gráfica.....	45
	Fonograma.....	45-46
	Icono.....	46
	Diagramas.....	46
	Índice.....	46
3.1.20	Menú de navegación .....	46
3.1.21	Estilo minimalista.....	46
3.1.22	RAE.....	47
3.1.23	Ciencias y disciplinas aplicadas al diseño.....	47
	Psicología social.....	47
	Psicología del color.....	47
	Sociología.....	47-48
	Simbología.....	48
	Retórica.....	48
	Semántica.....	49
	Redacción.....	49
	Semiótica.....	49
	Ortografía.....	49
	Lingüística.....	49
	Cibernética.....	50
	Matemáticas.....	50
	Axiología.....	50
3.2	Concepto creativo y bocetos.....	51
3.2.1	Etapas del diseño.....	51
3.2.1.1	Fase de análisis.....	51
3.2.1.1.2	Referencias web.....	51-52
3.2.1.2	Desarrollo de mapa mental.....	53
3.2.1.3	Descripción del concepto creativo.....	54
3.2.1.4	Códigos del diseño.....	54
	Código cromático.....	54
	Código lingüístico.....	54

	Código tipográfico.....	54
	Código icónico.....	55
3.2.1.5	Secciones del material.....	55
3.2.1.6	Desarrollo de bocetos.....	55-58
3.2.1.7	Digitalización del diseño.....	59-60

#### **Capítulo 4: Comprobación y Eficacia de la Propuesta Gráfica final**

4.1	Validación.....	62
4.1.2	Descripción metodológica.....	62
4.1.3	Resultados.....	62
	Resultados de disco interactivo.....	62-65
	Resultados de folleto y mail gráfico..	65-66
4.2	Propuesta Gráfica Final y Fundamentación.....	67-78
	Conclusión.....	79
	Recomendaciones.....	80
	Lineamientos para la puesta en práctica de la propuesta.....	81
	Estrategia de comunicación.....	81-82
	Presupuesto.....	83
	Bibliografía y Fuentes Consultadas.....	84
	Glosario.....	85-88
	Anexos.....	89

### AGRADECIMIENTOS

Principalmente a Dios, por haberme brindado el don de la vida y la inteligencia para superar cada reto que se me ha presentado no solo durante el transcurso de mi carrera, sino que en cada etapa de mi vida. Agradezco a mis padres y hermanos, por todo su cariño y apoyo incondicional. A mis amigos de la licenciatura, gracias por su apoyo y amistad.

Brindo un agradecimiento a Gretchen Barnéond y al Centro Municipal de Arte y Cultura, por haberme dado la oportunidad de trabajar este valioso proyecto. Agradezco a la Escuela de Diseño Gráfico y a mis profesores, por alimentar mi mente de conocimientos y criterio. Finalmente gracias a mis asesores de proyecto, Lic. Alberto Paguaga, Lic. Mónica Noriega y Lic. Fernando Fuentes, por todo su apoyo, paciencia y dirección en la búsqueda de buenos resultados.

El diseño gráfico es una herramienta de comunicación capaz de crear todo un mundo de ideas, percepciones, mensajes e incluso tendencias, por lo cual podría decirse que el diseñador gráfico tiene el poder de llegar e influir en la mente de la sociedad. La meta principal del diseño es crear un efecto en el conocimiento, actitudes o conductas de las personas.

Así como el diseño gráfico posee un gran valor dentro de las actividades comerciales, también puede ser utilizado como un instrumento al servicio de la sociedad, en búsqueda del desarrollo y bienestar de la misma. De tal manera, el presente proyecto ha sido realizado con el afán de apoyar al Centro Municipal de Arte y Cultura en Guatemala, el cual, por medio de sus escuelas de arte, proporciona a niños y jóvenes de escasos recursos la oportunidad de estudiar distintas disciplinas artísticas que les beneficiarán tanto en el mundo profesional artístico, como en su desarrollo dentro de la sociedad. El Centro Municipal de Arte y Cultura cuenta con recursos muy limitados de difusión para dar a conocer más ampliamente la labor que realiza. De tal manera, el presente proyecto tiene como fin proveer al Centro Municipal de Arte y Cultura de material gráfico adecuado que cumpla con el objetivo de promover y difundir la labor social que lleva a cabo por medio de sus distintas escuelas. Este material demuestra, por medio de su respectiva validación, resultados positivos cumpliendo de esta manera los objetivos planteados.

Para la institución, este material representará una mejora significativa en la forma de presentar y difundir de una manera más dinámica y atractiva la labor social de las Escuelas Municipales de Arte, con el fin de despertar el interés y obtener el apoyo de posibles patrocinadores. Para la sociedad, seguir teniendo un espacio en el cual se puedan desarrollar artística y culturalmente, la juventud de recursos económicos limitados.

## CAPÍTULO I

## CAPÍTULO 1 INTRODUCCIÓN

### 1.1 ANTECEDENTES

De acuerdo al artículo "Viaje al antiguo edificio de correos" (2010), publicado por la revista en línea Viaje a Guatemala.com de Prensa Libre, "uno de los monumentos más interesantes e imponentes del Centro Histórico de la capital es el que en otros tiempos fuera la estatal Dirección General de Correos y Telégrafos. Hoy, a este conjunto de dos cuerpos unidos por un puente, se le llama Centro Municipal de Arte y Cultura, donde en un área aún funciona la empresa canadiense de correos".

Este monumento fue diseñado por Rafael Pérez de León y Enrique Riera, en los años 40 del siglo XX, los mismos diseñaron los palacios Nacional de la Cultura y el de la Policía Nacional Civil, construidos durante el régimen de Jorge Ubico.

Según Enríquez (1995), la arquitectura del antiguo edificio de correos "es una remembranza a la arquitectura colonial, considerada por algunos críticos como anacrónica. Pero el edificio es un claro ejemplo representativo de arquitectura moderna, conceptualizado dentro de un Eclecticismo (de inspiración propia) del General Ubico. Su arco está inspirado en el de Santa Catalina de Antigua Guatemala. Se puede ver en la arquería del edificio, en sus paredes anchas, arcos de medio punto con estrillas decorativas al estilo barroco, barandas de hierro forjado y amplias escalinatas por donde han pasado hombres ilustres y de gran valor para la institución".

De acuerdo a Fernández (2001), el paso del tiempo ha contribuido a evidenciar la importancia que este edificio tiene como parte de la riqueza arquitectónica del Centro Histórico, pero no fue sino hasta el 9 de noviembre de 1981 que se puso de manifiesto

el gran valor que posee, declarándolo Monumento Nacional por Acuerdo Ministerial número 923. Posteriormente, el 13 de agosto de 1998 fue incluido en el listado de inmuebles considerados como Patrimonio Cultural de la Nación por Acuerdo Ministerial número 328-98.

Actualmente, el Antiguo Edificio de Correos, hoy conocido como Centro Municipal de Arte y Cultura, es la sede que resguarda a las distintas Escuelas Municipales de Arte y, según datos proporcionados por la Dirección de Educación y Cultura de esta institución, "este proyecto inició en el año 2004, con la creación de la Escuela Municipal de Danza Clásica, con el fin de proveer a la juventud de escasos recursos con un espacio de excelencia para el adecuado desarrollo de su potencial creativo.

Dada la popularidad de esta escuela y la demanda por parte de la población para el aprendizaje de otras disciplinas artísticas, se propuso la creación de la Escuela Municipal de Pintura (2005), la de Música (2006) y finalmente la de Escultura (2007).

El éxito de este proyecto de formación artística se evidencia por el precipitado crecimiento de alumnos que cada año aspiran a formar parte de éste, así como los importantes logros que ha tenido cada una de las escuelas a partir de la formación de sus estudiantes".

Ya que las Escuelas Municipales de Arte tienen como propósito beneficiar a personas de escasos recursos económicos, es importante mencionar que según la Encuesta Nacional de Condiciones de Vida (ENCOVI) 2006, "para el departamento de Guatemala, de una muestra de 2, 975,417 habitantes, el 16% de personas viven en condiciones de pobreza, de los cuales el 7.4% son niños entre las edades de 0 a 14 años". Datos con los cuales se manifiesta la importancia del Centro Municipal de Arte y Cultura al

ofrecer un espacio de desarrollo artístico dentro de la sociedad.

Entre las necesidades detectadas se encontró que la institución cuenta con recursos muy limitados en lo que respecta a material apropiado para dar a conocer los distintos proyectos y características básicas de sus Escuelas de Arte; así mismo, la Institución suele buscar patrocinadores dispuestos a cubrir ciertas necesidades específicas y brindar diversos recursos para programas de educación y cultura.

Se detectó la necesidad de material, tanto impreso como digital, capaz de divulgar de manera clara, atractiva y eficaz la labor social que el Centro Municipal de Arte y Cultura realiza por medio de sus distintas Escuelas de Arte. De tal manera, es necesario la elaboración de elementos gráficos que logren difundir dicha información, la cual será destinada a entidades que puedan brindar su patrocinio.

## 1.2 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

El Centro Municipal de Arte y Cultura es el espacio público de encuentro de variadas disciplinas artísticas, el mismo cuenta con las Escuelas Municipales de Danza, Música, Pintura y Escultura; proyectos que han ido desarrollándose desde el año 2004 con el fin de proporcionar a los niños y jóvenes de escasos recursos la oportunidad de estudiar estas disciplinas que les beneficiarán tanto en el mundo profesional artístico, como en su desarrollo dentro de la sociedad. De tal manera, dicha Institución se ha convertido en un espacio valioso y de fácil acceso para el aprendizaje de las artes, lo cual se ve reflejado por el alto crecimiento de alumnos que cada año aspiran a formar parte de estos proyectos educativos.

El Centro Municipal de Arte y Cultura, con el afán de brindar un espacio de desarrollo adecuado, se ve en la necesidad de buscar patrocinadores dispues-

tos a cubrir ciertas necesidades específicas y brindar diversos recursos para programas de educación y cultura, labor que se ha venido haciendo por medio de material impreso, el cual tiene por objeto difundir la labor social de dichas escuelas. El material posee una presentación poco atractiva sin ningún enfoque al diseño. En este punto es imprescindible recordar que el material en sí está dirigido y debe alcanzar a un determinado grupo objetivo; en este caso patrocinadores, los cuales se distinguen por pertenecer a una alta jerarquía dentro de los estratos sociales. Por ello y en relación a la especialidad del Diseño Gráfico, se plantea el problema a través de la siguiente pregunta: ¿Cómo difundir la labor social de las Escuelas Municipales de Arte?

En la actualidad, las nuevas tecnologías forman parte del diario vivir del ser humano, elementos tales como presentaciones interactivas así como los avances en la informática y medios masivos de comunicación como el Internet proporcionan soluciones efectivas con un valor agregado en el manejo de campañas de comunicación que buscan ser actuales, de alto interés y dinámicas.

En este caso, el Centro Municipal de Arte y Cultura tiene la necesidad de material visual apropiado que logre difundir de manera atractiva la labor social de dicha Institución. Por ello se propone el desarrollo del presente proyecto, el cual ha sido titulado: "Diseño de material interactivo para difundir la labor social de las Escuelas Municipales de Arte del Centro Municipal de Arte y Cultura".

## 1.3 JUSTIFICACIÓN

### 1.3.1 Magnitud

El proyecto que se presenta pretende promocionar a nivel nacional la labor que se realiza por medio de las Escuelas Municipales de Arte. Con esto se benefi-

ciará, no sólo al Centro Municipal de Arte y Cultura y sus diversas escuelas, sino que también a los jóvenes y niños que asisten a esta institución. Según datos proporcionados por esta entidad, la población estudiantil para el año 2010 es la siguiente:

- Escuela Municipal de Danza Clásica: 720 estudiantes.
- Escuela Municipal de Música: 1100 estudiantes.
- Escuela Municipal de Pintura: 1086 estudiantes.
- Escuela Municipal de Escultura: 275 estudiantes.

### 1.3.2 Trascendencia

La falta de material adecuado como medio de difusión de la labor social que desempeña dicha entidad impide exponer de manera apropiada sus proyectos, así como los requerimientos que la institución presenta para continuar su labor.

Para la institución, la elaboración del material interactivo representará una mejora significativa en la forma de presentar y difundir de una manera más dinámica y atractiva la labor social de las Escuelas Municipales de Arte, con el fin de despertar el interés y obtener el apoyo de posibles patrocinadores.

Para la sociedad, seguir teniendo un espacio en el cual se puedan desarrollar artística y culturalmente la juventud de recursos económicos limitados.

### 1.3.3 Vulnerabilidad

Al utilizar material interactivo para difundir la labor social de las Escuelas Municipales de Arte, la institución podrá presentarse de una manera más profes-

sional, actual y ordenada a posibles patrocinadores y donantes.

### 1.3.4 Factibilidad

El proyecto es factible, ya que se cuentan con los siguientes recursos:

- **Recursos Humano:** Las personas que laboran dentro del Centro Municipal de Arte y Cultura se encuentran en total disponibilidad de proveer cualquier información necesaria y disponible para la realización del proyecto.
- **Recursos Económicos:** Debido a que el desarrollo del presente proyecto forma parte del proceso de investigación y propuesta del diseñador, el diseño y elaboración del material no representará ningún gasto económico para dicha Entidad Cultural. Cabe mencionar que la reproducción y distribución de dicho material será responsabilidad del Centro Municipal de Arte y Cultura. El material interactivo y digital tiene la ventaja de poder ser reproducido con mucha facilidad en cualquier medio digital, por lo cual resultará muy económica su distribución, ajustándose al presupuesto que maneja dicha institución.
- **Recursos Tecnológicos:** La utilización de medios electrónicos es bastante accesible, además se cuenta con los programas de diseño adecuados para llevar a cabo el proyecto.
- **Recursos Organizacionales:** En este caso, el Centro Municipal de Arte y Cultura brindará libre accesibilidad a las instalaciones físicas del lugar.

### 1.4 OBJETIVOS

#### 1.4.1 Objetivo general

- Diseñar y elaborar material interactivo para difundir la labor social de las Escuelas Municipales de Arte del Centro Municipal de Arte y Cultura en Guatemala.

#### 1.4.2 Objetivos específicos

- Diseñar material interactivo mediante un concepto creativo eficiente que comunique la información de las Escuelas Municipales de Arte de manera clara y efectiva.

- Crear material que busque concientizar acerca de la importancia de la labor social que realizan las Escuelas Municipales de Arte al promover la educación y la cultura como factor de desarrollo de la sociedad.

- Proveer a la Dirección de Educación y Cultura del Centro Municipal de Arte de material que resulte visualmente atractivo y que muestre de forma profesional al grupo objetivo los distintos programas que manejan las escuelas, con fines de búsqueda de patrocinio mobiliario o financiero.

## CAPÍTULO 2

### CAPÍTULO 2 PERFIL DE LA ORGANIZACIÓN Y GRUPO OBJETIVO

#### 2.1 PERFIL DE LA ORGANIZACIÓN Y EL SERVICIO QUE BRINDA

Municipalidad de Guatemala, Dirección de Educación y Cultura.

- **Misión**

Gestionar, fomentar, promover y difundir toda clase de actividades culturales, artísticas y patrimoniales con el fin de contribuir al desarrollo integral de los vecinos de la ciudad.

- **Visión**

Ser la mejor institución cultural de carácter social promotora de los procesos artísticos con excelencia en pro del desarrollo del potencial creativo de los habitantes del municipio de Guatemala.

- **Funciones principales**

- Gestión y Promoción Cultural.
- Fomento de las Artes.
- Apoyo a la Creación.
- Fortalecimiento de Infraestructuras Culturales.
- Formación Artística.

- **Objetivos**

Que los valores culturales, el patrimonio urbano y la convivencia cotidiana sirvan para fortalecer la identidad ciudadana, ofreciendo opciones a las relaciones entre actores e intereses existentes.

#### 2.1.1 Escuelas Municipales de Arte

7.º avenida 11-67, zona 1, Centro Municipal de Arte y Cultura Guatemala, Guatemala.

#### 2.1.2 Escuela Municipal de Escultura

- **Personal docente**

Director: David Sánchez.

La escuela actualmente cuenta con cuatro profesores que imparten las diferentes fases de la escuela.

- **Definición**

Inició a principios del Año 2007.

La Escuela Municipal de Escultura ofrece un programa de tres años dividido en fases, una por año.

- **Primera fase:**

Es la fase de introducción en la cual los alumnos estudian el manejo del espacio y del volumen.

- **Segunda Fase:**

El alumno continúa desarrollando técnicas escultóricas enfocadas ahora al estudio de la anatomía.

- **Tercera Fase:**

Los alumnos ya cuentan con un conocimiento del modelado en barro, realización de moldes así como de la utilización de diferentes materiales.

#### 2.1.3 Escuela Municipal de Pintura

- **Personal docente**

Directora: Lucrecia Cofiño de Prera

La escuela actualmente cuenta con 14 profesores que imparten los diferentes Programas de la Escuela Municipal de Pintura.

- **Definición**

La Escuela Municipal de Pintura fue fundada por el Alcalde Álvaro Arzú en febrero del 2004 y empezó a funcionar el 28 de Marzo del 2004.

El programa educativo está compuesto por una serie de talleres libres en las diferentes ramas de esta disciplina artística como lo es el paisaje, retrato, bodegones.

### 2.1.4 Escuela Municipal de Música

- Personal docente

Director: Bruno Campo

La escuela actualmente cuenta con 13 profesores que imparten los diferentes Programas de la Escuela Municipal de Música.

- Definición

La Escuela Municipal de Música tiene sus puertas abiertas desde el 1 de Junio del año 2006, atendiendo a niños y jóvenes desde los 4 hasta los 20 años de edad y su enfoque es el aprendizaje y estudio de instrumentos orquestales; esto con el fin de que formen parte de las Orquestas Municipales tanto infantil como juvenil.

La metodología empleada es que los niños y jóvenes estudian primero solfeo rítmico y canto enfocado directamente a la preparación orquestal.

A raíz de la creación de la Escuela Municipal de Música se han conformado diferentes agrupaciones musicales como son:

- Orquesta Infantil Municipal
- Orquesta Juvenil Municipal
- Banda Sinfónica Municipal
- Camerata Municipal
- Coro Juvenil Municipal
- Coro Municipal
- Coro Pre-Infantil
- Orquesta Pre-Infantil
- Sexteto de Cuerdas Municipal
- Cuatro Núcleos Distritales

### 2.1.5 Escuela Municipal de Danza

- Personal docente

Directora: Reyna Silva

La escuela actualmente cuenta con 11 profesores que

imparten los diferentes Programas de la Escuela Municipal de Danza.

- Definición

La Escuela Municipal de Danza fue fundada por el Alcalde Álvaro Arzú en febrero del 2004 e inició clases el 28 de marzo del 2004.

Esta escuela cuenta con dos programas paralelos.

- El Primero:

Programa de formación dancística aprobado por el Ministerio de Cultura y Deportes que permite a los alumnos obtener el título de Bachiller en Danza.

- El segundo:

Talleres libres para niño/as y jóvenes desde los 4 hasta los 20 años de edad. Adicionalmente a estos dos programas, la Escuela Municipal de Danza Clásica imparte clases especiales a las niñas de los Albergues Municipales.

### 2.1.6 Compañía Municipal de Danza

La Compañía Municipal de danza tiene sus puertas abiertas desde el 8 de Mayo del año 2009 y tiene como prioridad llevar un espectáculo digno, que resalte los orígenes de los pueblos, las raíces propias de cada etnia y los valores propios de sus habitantes a través de las danzas de proyección folclórica. Esto con el objetivo de apoyar todas las actividades que año con año realiza la Municipalidad de Guatemala, así como entidades privadas, gubernamentales y ONG en pro del desarrollo social de los habitantes de esta ciudad.

Coordinador: Edgar Urizar

### 2.2 GRUPO OBJETIVO

#### 2.2.1 Segmentación de mercado

##### Segmentación geográfica

República de Guatemala

##### Segmentación demográfica

- Género: masculino y femenino
- Edad: de 30 a 70 años
- Religión: N/A

##### Segmentación socioeconómica

- Clase social: Media y Alta
- Ingresos: Mayores a los Q.25, 000.00 mensuales
- Estudios: Superior
- Profesión: N/A

- Personalidad y estilo de vida:  
Personas que poseen una personalidad emprendedora, responsables e íntegros, poseedores de buenos valores morales y éticos, gustan de actividades culturales tales como visitas a museos, obras de teatro, exhibiciones de arte, conciertos de música clásica, ballet y danza entre otros.

##### Segmentación por comportamiento

Suelen invertir en cosas que generen nuevos ingresos. Inversiones, bienes raíces, bonos, acciones, educación, negocios que generen ingresos inerciales. Pueden retirarse y sus negocios siguen generando ingresos.

Suelen ser generosos, altruistas y humanistas, colaboran con causas que tengan como fin algún beneficio para la sociedad.

## CAPÍTULO 3

### CAPÍTULO 3 CONCEPTO DE DISEÑO Y BOCETOS

#### 3.1 CONCEPTOS FUNDAMENTALES Y DE DISEÑO

##### 3.1.1 Recursos

“Se denomina recursos a aquellos elementos que aportan algún tipo de beneficio a la sociedad. En economía, se llama recursos a aquellos factores que combinados son capaces de generar valor en la producción de bienes y servicios. Estos, desde una perspectiva económica clásica, son capital, tierra y trabajo”. ([www.definicionabc.com](http://www.definicionabc.com))

##### 3.1.1.2 Recursos Humanos

“En el ámbito político, económico y empresarial se denomina recursos humanos a las personas en la medida que desempeñan una labor relacionada con la producción de bienes y servicios”.

“Los recursos humanos forman una parte importantísima de una organización. Entendemos por organización cualquier organización social que tiene un fin político, social o económico, por ejemplo un continente, un país, una región, una provincia, una empresa, un organismo del Estado, una organización sindical, una ONG, etc.”. ([www.losrecursoshumanos.com](http://www.losrecursoshumanos.com))

##### 3.1.1.3 Recursos tecnológicos

“un recurso es un medio que permite satisfacer necesidades o alcanzar objetivos. Los recursos tecnológicos son medios con los que se vale la tecnología para cumplir su propósito”.

“Lo recursos tecnológicos sirven para optimizar procesos, tiempos, recursos humanos; agilizando el trabajo y tiempos de respuesta que finalmente impactan

en la productividad y muchas veces en la preferencia del cliente o consumidor final”.

“Los recursos tecnológicos considerados se clasifican como específicos (o tangibles) y transversales (o intangibles)”.

“Los recursos específicos incluyen herramientas, equipos, instrumentos, materiales, máquinas, dispositivos y software específicos necesarios para lograr el propósito técnico establecido. Por su parte, los recursos transversales son de tipo intangible y pueden ser identificados como capital intelectual (estructural y humano) o de manera más general como información y conocimiento”.

“Los recursos transversales son necesarios para el desarrollo de los procesos que se aplican sobre un sistema (cadena de valor, unidad estratégica de negocios, empresa) y sus componentes”. ([www.algesa.com.ar](http://www.algesa.com.ar))

##### 3.1.1.4 Recursos de operación

Según Rodríguez (2005), “estos incluyen los recursos humanos, los financieros y los materiales o técnicos, los cuales requieren complejos procesos de administración. Todos necesitan ser captados del ambiente y aplicados, mantenidos, desarrollados y controlados dentro del sistema organizacional para que éste logre sus objetivos de manera eficaz y eficiente”.

##### 3.1.1.5 Recursos financieros

Según Rodríguez (2005), “comprenden todos los elementos monetarios propios y ajenos con que cuenta una empresa, indispensables para la ejecución de sus operaciones”.

“Entre los recursos financieros propios se incluye el dinero en efectivo, las acciones, las utilidades y los

ingresos por ventas, los recursos financieros ajenos comprenden los préstamos de acreedores, los que otorgan los proveedores y los créditos bancarios”.

### 3.1.1.6 Recursos materiales

Según Rodríguez (2005), “son todos los bienes físicos necesarios para el funcionamiento de la organización. Éstos incluyen los edificios, terrenos, máquinas y equipo (las herramientas), también las instalaciones, las materias primas y sobre todo, su proceso de transformación”.

### 3.1.1.7 Recursos técnicos

Según Rodríguez (2005), “son todos aquellos medios informativos que proporcionan orientación para desarrollar soluciones. Comprenden los sistemas de producción, la tecnología que los orienta, los procesos de producción, el mantenimiento, el desarrollo técnico, los sistemas y procedimientos administrativos, los sistemas de ventas, los sistemas de promoción y las fórmulas de patentes”.

## 3.1.2 Cultura

La Unesco, en 1982, declaró que “la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos. A través de ella discernimos los valores y efectuamos opciones. A través de ella el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevas significaciones, y crea obras que lo trascienden”.

### 3.1.2.1 Características de la cultura

De acuerdo a Fernández (1999), “puesto que la cultura se descubre en los hechos sociales y se personi-

fica en los individuos, en tanto que son protagonistas de relaciones con los demás, se puede apreciar que al tejido cultural de las sociedades está dotado de las siguientes características (Merril, 1967)”.

- **La cultura es aprendida**

“La cultura humana es resultado de la interacción entre las personas. La relación interpersonal es siempre acción significativa y simbólica entre individuos. Comoquiera que los comportamientos de que se compone la vida social no tienen carácter innato, los rasgos culturales de cada sociedad han de ser aprendidos a través de diversos procesos de socialización (endoculturación)”. (Fernández, 1999)

- **La cultura es social**

“El proceso de endoculturación o aprendizaje de la cultura, acaecido durante los episodios del aprendizaje social, no se produce entre individuos aislados, sino que su adquisición se realiza en el entorno de grupos y colectividades, esto es, en ambientes sociales específicos”. (Fernández, 1999)

- **La cultura es ideal**

“Puesto que la cultura está engarzada en el sistema social que la alberga, los rasgos culturales que se implantan en el individuo son aquellos que los grupos y comunidades consideran patrones ideales de conducta, que se corresponden con las ideas, creencias, pensamientos y sentimientos que son más apreciados en cada sociedad”. (Fernández, 1999)

- **La cultura es satisfactoria**

“La cultura satisface dos objetivos: el del individuo, al que otorga valores, identidad y autoestima, y el de la sociedad, que tiene la misión de afianzar el sistema social y sus zonas de realidad”. (Fernández, 1999)

- **La cultura es adaptiva**

“Los rasgos culturales (valores, ideas, creencias, sentimientos) no son incompatibles con las condiciones del ambiente biológico, físico o social. Si el aprendizaje de pautas culturales fuese antagónico con los requerimientos del ambiente en el que el individuo debe vivir, la supervivencia humana estaría letalmente amenazada. En general, la cultura no es proclive a estos riesgos, sino que sus contenidos favorecen la adaptación del individuo a muy diversas condiciones ambientales y sociales”. (Fernández, 1999)

- **La cultura es autointegradora**

“La diversidad cultural no solo favorece la identidad del individuo, sino también la autointegración de la sociedad. Las diversas zonas de la vida social humanas están comprendidas por rasgos y elementos culturales que se articulan coherentemente, sin negaciones ni antagonismos; se refuerzan entre sí y predicen su común complementariedad”. (Fernández, 1999)

### 3.1.3 Cultura y sociedad

Según Fernández (1999), “para los hechos de la vida práctica y las cosas del acontecer cotidiano, la cultura actúa como el aire que respiramos; la tomamos del ambiente para nutrir nuestra íntima experiencia y la exhalamos de nuevo hacia el exterior como alienación de nuestras acciones y estímulo de las de los demás”.

“Mal se puede comprender la separación entre el pensamiento y las acciones a las que conduce, o la separación de los sentimientos y las maneras que los expresan, sin suponer que perviven en un claustro común”.

“¿Qué forma social humana puede discernirse sin una cultura desde la que sus miembros piensen, sientan y se comuniquen?”

“No hay diferencias de naturaleza entre la cultura de una sociedad y la sociedad misma, porque el propósito de ambas se cifra en la construcción social del individuo y en su papel de ejecutor de las relaciones interpersonales, de constructor de modelos de comportamiento y formas de ser en la vida institucional”.

“La sociedad tiene el objetivo de guiar a los individuos hacia la participación social, a través de los papeles y posiciones sociales que les encomienda”.

“El beneficio que percibe es el de mantener el orden social y perpetuar el sistema que rige la vida colectiva”.

“Pero la sociedad no puede conseguir el cabal cumplimiento de todas estas acciones del individuo si no es inculcándole valores, ideas y sentimientos. Esta materia prima es cultura, caudal y herencia para los procesos de socialización. La cultura es, pues, el conjunto de cosas que se han de conocer, sentir o pensar para el desempeño de un comportamiento aceptable en la vida social”.

#### 3.1.3.1 Cultura de la pobreza

De acuerdo a Fernández (1999) es el “Concepto que se ha introducido en la bibliografía socialantropológica a comienzos de los años setenta desde el campo de la antropología cultural por O. Lewis. Este autor, después de estudiar en su contexto sociocultural varias familias pobres, introduce el concepto de cultura de la pobreza que se caracteriza por:

a) unos estilos de vida con sentimientos de desesperanza, fatalismo y resignación;

b) dichos estilos de vida son compartidos por las personas que viven en contextos sociales e históricos similares, transmitiéndose transgeneracionalmente de generación en generación;

c) se manifiesta no sólo en la pobreza económica, sino también en “estilos de vida pobres”;

d) sólo podrá ser erradicada si se consigue la desaparición no sólo de la pobreza física, sino también de los estilos de vida pobre que conllevan sentimientos de resignación, indefensión y fatalismo.

Es decir, la cultura de la pobreza constituye una forma de ser, pensar, sentir y percibir e interpretar la realidad que forma parte del estilo de vivir de los individuos que viven inevitablemente en condiciones de pobreza crónica”.

### 3.1.3.2 Centro cultural

“Se designa centro cultural o casa de la cultura, y en ocasiones centro cultural comunitario, al lugar en una comunidad destinado a mantener actividades que promueven la cultura entre sus habitantes”.

“Algunas casas de la cultura tienen bibliotecas, talleres culturales, cursos y otras actividades generalmente gratuitas o a precios accesibles para la comunidad. Este tipo de locales tienen una gran importancia para la preservación de la cultura local, sobre todo en comunidades rurales que carecen de teatros, cines o salas de conciertos”.

“Aunque también en las grandes ciudades las casas de la cultura tienen importancia para mantener actividades culturales con grupos de todas las edades y estratos sociales”. ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org))

### 3.1.4 Desarrollo humano

Según Carranza (2009), “la realidad del desarrollo humano es un hecho fácilmente constatable; desde el primer momento de la vida de la persona, aún antes de nacer, se genera un proceso de desarrollo; a nivel fisiológico el óvulo recién fecundado, el bebé recién nacido, su proceso a lo largo del 1.º año de vida, hasta los 5 años, los cambios de la pubertad, todo nos habla de desarrollo y crecimiento progresivo; el mismo tendrá indefectiblemente lugar siempre que se den las condiciones endógenas y exógenas adecuadas para el mismo”.

“También a nivel psicológico-espiritual se va dando a través del tiempo en el sujeto un proceso de nacimiento y desarrollo; el crecimiento en la capacidad afectiva, cognitiva, relacional, moral, etc. La psicología del desarrollo se ha preguntado si dicho proceso consiste sólo en la ‘suma’ de capacidades o si, además, hay en el sujeto núcleos de organización interna que se van desarrollando cualitativamente; esto es, se plantea la existencia de estructuras internas, las cuales son la condición de posibilidad de experimentar y actuar de modos más o menos desarrollados las distintas interacciones”.

“Podemos reconocer una analogía en esto entre biología y psicología respecto a la existencia de estructuras internas que van cambiando cualitativamente, de las cuales dependerá el modo de vivir una experiencia: así como a nivel biológico es necesaria la estructura visual (la compleja organización unitaria de diversos elementos biológicos que es más que la suma de los elementos que la componen) para que la persona sea capaz de ver, a nivel intelectual es necesaria la estructura cognitiva del pensamiento abstracto para que el sujeto sea capaz de razonar a partir de conceptos abstractos”.

“La capacidad de pensamiento abstracto no solo una capacidad ‘mayor’ respecto a las operaciones concretas sino que es cualitativamente diversa y a la vez supone dichas operaciones”.

“Por esto definimos con Franco Imoda el desarrollo humano como la adquisición de nuevas estructuras o cambio de una estructura a otra, donde estructura (configuraciones dinámicas) significa la regla fundamental de las relaciones entre los elementos.”

“Dicha adquisición o cambio se realiza en respuesta a la tensión debida a las transformaciones efectuadas por la continua diferenciación e integración”.

### 3.1.4.1 Principios explicativos del desarrollo humano

Según Sadurni (2003), “a pesar de que cada niño/a es único y su proceso de desarrollo no puede estudiarse aislado del contexto familiar y social que le es propio, hay aspectos de la infancia que son comunes a todos los pequeños seres humanos que viven o han vivido a lo largo de nuestra historia. Todos, por ejemplo, necesitan un clima afectivo y una cierta calidad de vida para que su proceso de desarrollo sea lo mejor posible.”

“Dentro de la diversidad que representa el proyecto evolutivo de cada niño, la infancia va a ser para todos ellos una etapa de grandes cambios estructurales y funcionales. Y los padres, pertenezcan a la cultura que pertenezcan, deberán adaptarse a tales cambios y modificar sus prácticas parentales coevolucionando al ritmo del progreso de sus retoños”.

### 3.1.4.2 La metáfora del desarrollo humano

De acuerdo a Sadurni (2003), “tenemos tendencia a considerar el desarrollo como un camino que avanza inexorablemente hacia delante, en el que cada

nuevo tramo representa un jalón en la adquisición de habilidades y capacidades infantiles”.

“Sin embargo, si tuviéramos que utilizar una metáfora para plasmar el desarrollo infantil, no sería la de ese sendero que nos conduce progresivamente a la cúspide de nuestras potencialidades. Más bien el desarrollo se asemeja a una escalera de Escher en la que a veces se avanza y a veces se retrocede para, luego, avanzar de nuevo. Cada avance representa, utilizando la terminología científica, una transición del desarrollo. Y cada aparente retroceso, una regresión o reprogresión”.

“La metáfora de la escalera nos recuerda, además, que cada avance o transición no se realiza sin esfuerzo. El logro de nuevas adquisiciones, la puesta en marcha de nuevas habilidades se traduce, no pocas veces, en momentos de desazón o inseguridad para el niño. El mundo que se abre a la comprensión infantil es un mundo que se renueva incesantemente a la luz del propio desarrollo”.

“Estos momentos de desequilibrio suponen otro aspecto que comparten todos los niños, justo en la antesala de un ‘salto’ hacia delante, de una transición del desarrollo, en el área motriz, cognitiva o emocional, el niño puede mostrarse inestable y perder, de forma momentánea, capacidades aparentemente adquiridas. Es lógico que muchos padres se alarmen ante comportamientos infantiles que no esperaban”.

“Sin embargo, la Psicología del desarrollo actual entiende estos periodos de regresión como oportunidades de aprendizaje para el niño en los cuales el papel de los padres y educadores va a ser fundamental. Precisamente en la antesala de un cambio evolutivo, el organismo Infantil puede ser más vulnerable a las experiencias educativas que padres y maestros ponen a su alcance”.

### 3.1.5 Escuela

“La mayoría de las escuelas siguen un sistema tradicional de enseñanza. Las clases se imparten a grupos compuestos por alumnos de las mismas edades, se impone un sistema basado en notas y una compartimentación de los conocimientos en asignaturas. El profesor es una figura central que imparte una asignatura determinada en el ámbito de un curso, de una forma sistemática”.

“Los alumnos demuestran los conocimientos adquiridos a través de conferencias, presentaciones, demostraciones, redacciones, etc.”.

“Las clases suelen ser temáticas y se apoyan en el lenguaje verbal y visual. La interacción es ante todo bidireccional profesor-alumno y raramente grupal o alumno-alumno. Las ventajas de este sistema son una clara transmisión de nuevos conceptos, un fácil control de los resultados obtenidos, y una transparente calificación de los mismos”.

“El establecimiento de normas claras, la organización regular de los horarios y el sistema de calificación por notas, basado de los resultados obtenidos por los alumnos, favorece, además de la adquisición de conocimientos, un sentido de la responsabilidad y una concienciación del valor del trabajo diario. Los grupos de edades homogéneas favorecen el desarrollo de la competencia social”.

“El concepto tradicional de escuela se diferencia de las nuevas orientaciones pedagógicas, básicamente en la utilización de un método predominantemente teórico, con escasa libertad de auto aprendizaje”.

“Actualmente también las escuelas tradicionales están introduciendo reformas pedagógicas en sus métodos de enseñanza, de manera que cada vez más a menudo se introducen proyectos y grupos más he-

terogéneos. Se fomenta más el auto aprendizaje y la aplicación de técnicas novedosas de enseñanza, que convierten la escuela en un centro de formación con una amplia dimensión social. Concepto tradicional de escuela”.  
([www.boardingschoolfinder.com](http://www.boardingschoolfinder.com))

#### 3.1.5.1 Educación

“Es el proceso por el cual el ser humano aprende diversas materias inherentes a él. Por medio de la educación, es que sabemos cómo actuar y comportarnos sociedad”.

“Es un proceso de sociabilización del hombre, para poder insertarse de manera efectiva en ella. Sin la educación, nuestro comportamiento no sería muy lejano a un animal salvaje”.

“La educación nos es impartida desde la infancia. Ya en la lactancia, el niño comienza a crear vínculos sociales con quienes lo rodean. El ser humano, está constantemente en un proceso de educación. El hombre es una verdadera esponja, el cual va reteniendo información con todo aquello con que interactúa”.  
([www.misrespuestas.com](http://www.misrespuestas.com))

#### 3.1.5.2 Estudio

“El estudio es el desarrollo de aptitudes y habilidades mediante la incorporación de conocimientos nuevos; este proceso se efectúa generalmente a través de la lectura”.

“El sistema de educación mediante el cual se produce la socialización de la persona, tiene como correlato que se dedique una elevada cantidad de horas al análisis de diversos temas. Es por ello que se han desarrollado una serie de estrategias con el fin de que la tarea de estudiar sea más simple y que se logren alcanzar mejores resultados. Si bien estos métodos

son variados, es posible destacar una serie de pautas recurrentes". (www.definicionabc.com)

### 3.1.5.3 Aprendizaje

"El aprendizaje es el proceso por el cual un individuo elabora e internaliza conocimientos (haciendo referencia no solo a conocimientos, sino también a habilidades, destrezas, etc.) en base a experiencias anteriores relacionadas con sus propios intereses y necesidades". (www.psicopedagogia.com)

### 3.1.5.4 Enseñanza

"La enseñanza es una de las actividades y prácticas más nobles que desarrolla el ser humano en diferentes instancias de su vida. La misma implica el desarrollo de técnicas y métodos de variado estilo que tienen como objetivo el pasaje de conocimiento, información, valores y actitudes desde un individuo hacia otro".

"Si bien existen ejemplos de enseñanza en el reino animal, esta actividad es sin dudas una de las más importantes para el ser humano ya que es la que le permite desarrollar la supervivencia permanente y la adaptación a diferentes situaciones, realidades y fenómenos". (www.definicionabc.com)

### 3.1.5.5 Sistema educativo

"Entendido como una de las características más importantes de las sociedades modernas, el sistema educativo es una creación del ser humano que tiene como objetivo principal permitir que una gran parte de la sociedad, si no toda, reciba el mismo tipo de educación y formación a lo largo de su vida".

"El sistema educativo tiene además otras funciones tales como la socialización de los individuos y diferentes opciones de capacitación para enfrentar pos-

teriormente el mundo laboral. Sistema educativo". (www.definicionabc.com)

### 3.1.5.6 Docente

"Generalmente, la palabra docente se utiliza para referirse a todo aquello propio o asociado a la docencia, entendiendo, por docencia, a aquella práctica profesional que se dedica y ocupa de impartir algún tipo de enseñanza".

"Aunque, la utilización más usual y corriente que se le da al término es para referirse y designar a aquel individuo que se dedica profesionalmente a la enseñanza en colegios, universidades, entre otros. Es decir, como sinónimo de los términos profesor y maestro". (www.definicionabc.com)

### 3.1.6 Arte

Según Rodin (1955), "el arte no es más que sentimiento pero sin la ciencia de los volúmenes, de las proporciones, de los colores, sin la habilidad de la mano, el más vivo de los sentimientos se queda como paralizado. El arte es contemplación. Es el placer del espíritu que penetra la naturaleza y adivina el soplo de que ella misma está animada. Es el goce de la inteligencia que ve claro en el universo y que lo recrea al proyectar sobre él la luz de la conciencia".

"El arte es la más sublime misión del hombre puesto que es el ejercicio del pensamiento que busca comprender el mundo y hacerlo comprender".

#### 3.1.6.1 La Historia del Arte

De acuerdo a Hartt (1985), "cualquier forma de actividad humana tiene su historia. La del arte, lo mismo que su propósito, se halla inevitablemente unida a otros muchos aspectos históricos, y por tanto se

organiza generalmente de acuerdo con las amplias divisiones culturales que practicamos en la historia como totalidad. Pero los estilos individuales tienen sus propios ciclos interiores de cambio, y no sólo entre un período y el siguiente, sino también en el interior de cualquier período dado, o incluso en el conjunto de la obra de un solo artista”.

“La iconografía y el propósito pueden estudiarse haciendo simple referencia a la aparición de la obra, pero el cambio estilístico, lo mismo que el estilo, pertenecen a la esfera específica de la historia del arte como estudio diferenciada la obra de arte individual puede y debe ser considerada en relación con su posición dentro de un esquema de desarrollo histórico si deseamos entenderla plenamente”.

“Ya hace mucho se preguntaron los estudiosos si había ciertas leyes que rigieran el cambio estilístico, las cuales, en caso de ser descubiertas, podrían hacer más inteligibles las transformaciones que iban teniendo lugar al ritmo de los cambios temporales”.

“Así, las primeras explicaciones sobre el desarrollo estilístico pueden clasificarse como evolutivas en un sentido técnico”. No conservamos ninguna explicación antigua de la teoría del desarrollo estilístico, pero ya los griegos debieron suponer una progresión uniforme desde ciertas fases de logros técnicos más elementales a otras progresivamente más elaboradas”.

“Este modo de pensar traza un paralelo entre la representación como tal y la adquisición de cualquier otro tipo de habilidad técnica, es bastante sencillo de percibir, pero tiende a desestimar las primeras fases de cualquier secuencia evolutiva. Y también queda implícita dentro de ese pensamiento la idea de una cima de percepción más allá de la cual ningún artista puede progresar, y desde la cual el camino sólo conduce hacia abajo, a menos que de vez en cuan-

do algún artista posterior pueda volver a captar las glorias perdidas de una remota edad de oro”.

“Pero la evolución artística no fue siempre ordenada. Por ejemplo, en el antiguo Egipto, tras una fase inicial de aproximadamente dos siglos, se ideó un sistema completo de convenciones para representar la figura humana poco después del inicio del tercer milenio a.C., situación que cambió muy poco en los 3.000 años siguientes”.

“Ciertamente, en este caso, no se puede hablar de evolución de lo simple a lo complejo, ni siquiera de ningún tipo de evolución. Y todavía es más difícil explicar en términos evolutivos el repentino decaimiento del interés por la representación naturalista de la figura humana y el mundo circundante en el arte tardorromano, comparado con los sistemas de representación griegos y protorromanos, tan sutiles, complejos y completos, que habían precedido a aquel período. Da la impresión en dicho ejemplo de que el reloj evolutivo se hubiera vuelto hacia atrás, pasando de lo complejo a lo más simple”.

“Un nuevo modelo de pensamiento histórico artístico, que puede caracterizarse como evolutivo en un sentido biográfico, se formuló ya en los escritos de Giorgio Vasari, arquitecto, pintor y decorador italiano del siglo XVI, quien ha sido considerado con frecuencia como el primer historiador del arte como tal”.

“Este autor comparaba el desarrollo del arte con la vida de un ser humano, diciendo que las artes, “como el cuerpo humano, tienen su nacimiento, su crecimiento, su vejez y su muerte”. Vasari no realizó, sin embargo, predicciones incómodas sobre la muerte del arte después de su tiempo, pero sus sucesores no fueron tan prudentes. Así gran parte de los escritos teóricos e históricos sobre el arte realizados durante el siglo XVII mirarían hacia atrás llenos de nostalgia, añorando la perdida perfección del Renacimiento pleno”.

“Luego, imperceptiblemente, las ideas de Charles Darwin, durante el siglo XIX, comenzaron a afectar al pensamiento de los historiadores del arte, y una tercera tendencia, no expresada frecuentemente con claridad pero a menudo implícita en los métodos y evaluaciones de los autores de finales del siglo XIX y principios del XX, comenzó a dejarse sentir. Esta teoría explicaba el cambio estilístico de acuerdo con un proceso inherente que podríamos llamar evolutivo en un sentido biológico”.

“Así se escribieron historias ambiciosas que presentaron el arte de naciones o civilizaciones completas, así como monografías que analizaban las carreras de los artistas individuales, procediendo de una manera ordenada de las obras primeras a las últimas, como si se pasara de unas fases elementales a otras más avanzadas”.

“La tendencia biológico-evolutiva que subyace en una gran parte de la escritura y el pensamiento de la historia del arte incluso hoy día resulta evidente en el frecuente uso que se hace de la palabra evolución, por lo común con un espíritu darwiniano”.

“Una cuarta tendencia en la interpretación histórico-artística, que podría describirse como evolutiva en un sentido sociológico, ha aparecido ya durante el mismo siglo XX. Numerosos historiadores han escrito ahora sobre los distintos períodos o acontecimientos de la historia del arte utilizando una línea sociológica, demostrando con ello lo que parecen ser fuertes interconexiones entre las formas y métodos de representación artística y las exigencias de las sociedades para las que las obras se producían”.

“Sin embargo, es muy frecuente que la explicación sociológica no se mantenga en pie tras un examen atento de la cuestión. ¿Cómo explicar, por ejemplo, la existencia simultánea de dos o más estilos abiertamente diferentes, incluso en muchos casos mutua-

mente antagónicos, de los que tenemos ejemplos representativos comprados o encargados por personas pertenecientes a la misma clase social o incluso algunas veces por las mismas personas?”

“Las tendencias o preferencias estilísticas suelen ser explicables mediante interpretaciones muy diversas (la noción de causa y efecto en la historia del arte resulta siempre peligrosa), sin que respondan en ocasiones a una sola explicación claramente definida”.

“Tres de las cuatro teorías anteriormente analizadas, la técnica, la ideológica y la sociológica, nos siguen siendo útiles de diferentes modos y en diferentes momentos de la historia del arte. Pero aun así hoy se suele renunciar en general a la premisa biográfica de Vasari considerándola como un tipo de razonamiento claramente engañoso”.

“Hay algo que nos resulta especialmente persuasivo en la vieja teoría griega de la evolución técnica. Así, por ejemplo, puede trazarse un paralelo entre dichas tesis y la historia del concreto aprendizaje de un individuo dado, que construyera con las nuevas experiencias modelos ya creados por otras personas anteriores, pudiendo decirse que evoluciona de una fase a otra por un camino de dificultades relativas en ascenso constante. El punto final de dicho ciclo podría corresponder a un debilitamiento gradual de la capacidad de aprender, punto que varía notablemente entre los diversos individuos”.

“Así, algunos artistas no dejan de evolucionar, mientras que otros alcanzan su cima en determinado momento y la repiten interminablemente desde entonces. Pero luego, y con base en los logros de un artista concreto, diríamos que el siguiente se pone en marcha, continuando así el proceso de progresivo desarrollo. Por otra parte, el elemento de la competencia también juega un papel, como sucedió en el período gótico, en el que los constructores de catedrales tra-

taban de sobrepasarse recíprocamente en cuanto a la altura y ligereza de la estructura; o en el período impresionista, en el que los pintores trabajaban codo con codo intentando captar los aspectos más fugitivos del color y la luz”.

“Ese ordenado desarrollo del perfeccionamiento de la idea original motivadora de una escuela, puede también tener correspondencia con la teoría biológico-evolutiva, de modo que parece que revela cierto impulso interior”.

“En el arte, como en otros muchos aspectos de la vida, los cambios de estilo pueden ser incluso resultado de un cierto cansancio. Por eso, cuando un determinado estilo ronda el punto de saturación, artistas y público desean algo nuevo. Aunque también pueden producirse mutaciones ocasionales debidas a descubrimientos puramente accidentales, factor que no ha sido todavía plenamente explorado. Así los aparentes accidentes artísticos investigados podrían ser en realidad resultado de tendencias subconscientes que han estado fermentando largo tiempo en la mente del artista y que cualquier acontecimiento externo notable podría haber puesto en juego”.

### 3.1.6.2 Valor expresivo del arte

De acuerdo a López (1987), “el arte tiene por objeto desarrollar y madurar la capacidad o aptitud natural, destinada a satisfacer las necesidades espirituales y materiales., que surgen de la tendencia a lo bello”.

“Su finalidad no es formar artistas ni estetas, sino favorecer al desarrollo de las vocaciones artísticas. La educación debe desarrollar el poder de expresión y cierto grado de apreciación de la belleza; debe proporcionar cierta suma de conocimientos de materia artística y aumentar constantemente el interés del niño por las cosas bellas”.

“El arte es importante por sus efectos en el orden de las actividades humanas, desde aquello en que lo bueno se confunde con lo bello hasta esas otras en que domina lo utilitario; pues ni la perfección ética se concibe ni lo útil se alcanza sin belleza, a llenar las exigencias espirituales y materiales. En el orden natural, dicha educación no es menos importante. El ritmo, el equilibrio, la armonía y el orden rigen todas las actividades biológicas y físicas, es difícil llegar a comprender y sentir la naturaleza sino se posee la capacidad de interpretarla”.

“La literatura, la música, la pintura, la escultura, la arquitectura y todas las artes existentes, no deben servir para llenar momentos de ocio sino también para la recreación del espíritu, desarrollo de habilidades, incentivo de la creatividad y una actividad constante dentro de la educación para que de esta manera se alcance la gracia., dignidad y desarrollo integral del individuo”.

### 3.1.6.3 Necesidades de la educación artística

Según López (2000), “el arte representa el exponente más excelso de determinado momento histórico de una cultura. Una sociedad, un pueblo, una región”.

“Huyghe dice que cualquier actividad elevada de categoría es arte. Sin embargo, desde los clásicos griegos, las Bellas Artes se han clasificado como artes no útiles, es decir no son prácticas, no resuelven ninguna necesidad material”.

“No obstante todo lo que produce placer, felicidad, por lo que el individuo se esfuerza es arte: una buena casa, debidamente decorada, con cuadros, por supuesto además de buenos muebles, alguna escultura, un buen libro, música, cine , teatro, hasta la buena cocina (se denomina arte culinario)”.

“Después de cubrir las necesidades materiales el hombre, desde la prehistoria, se dedica a pintar las paredes de sus grutas, sus armas, las vasijas, todos los utensilios. Crea la música la danza y después la poesía”.

“Es un misterio que, después de esta exposición el arte no haya tenido el prestigio y la consideración académica que se podría esperar. Pero es que por otra parte hay una rama del dibujo técnico que es imprescindible para la industria y todas las ingenierías. El mundo actual postindustrial se paralizaría sin el dibujo. Desde un simple alfiler de plomo a la última cápsula especial, todo debe diseñarse y dibujarse previamente”.

“En el momento actual, vivimos en plena era de la imagen, después de la denominada "Galaxia Gutenberg", como dice Mac Luhan, nos encontramos en plena era de la imagen. La sociedad ha accedido a los medios de fabricación y difusión de la imagen alcanzando ésta una expansión extraordinaria. El fenómeno de masas que constituyó el cine ha sido superado, en difusión masiva, por la televisión. El individuo tiene ya el control de disponer, a nivel mundial, de información, literal y de imágenes y la posibilidad de fabricar y difundir su propia emisión de información a través de palabras e imágenes”.

“Además de lo dicho, dos cuestiones fundamentales justifican por sí mismas la necesidad de la educación artística:

a) Histórica ; a través de la historia vemos la latencia del arte, desde los tiempos más remotos el hombre ha sentido la necesidad de producir y disfrutar de objetos artísticos:

b) Biológica; producción de imágenes, el arte plástico es algo innato en el individuo, cualquier niño siente la necesidad de dibujar. El arte infantil es algo

espontáneo y connatural con la persona. Todos los niños pueden llegar a expresarse dibujísticamente y hacerse entender sin necesidad de ayuda, si se los motiva adecuadamente, y se les facilita las técnicas adecuadas logrará llegar a expresarse plásticamente como los adultos”.

### **3.1.6.4 El arte como objeto de estudio, las interdimensiones de la estética**

Según Frega (2006), “invariablemente el arte es una producción humana constante, ya que desde los tiempos más remotos las diferentes civilizaciones han construido productos que han sido tipificados como artísticos; sea en su propio contexto, o en el advenimiento a posteriori, en su descubrimiento a nivel arqueológico y antropológico, se han ubicado como expresiones artísticas”.

“¿Es la obra o el producto en sí mismo arte? Esta pregunta nos remite a circunscribirnos por dentro de la problemática de la estética: ¿qué es arte y qué no? ¿Cuáles son las categorías que utilizamos como parámetros para su evaluación?”

“Si comenzamos a delimitar un intento de respuesta, lejos de encontrar un enunciado unívoco que cierre, realizaremos un movimiento de apertura puesto que la estética, sustancialmente una filosofía del arte o una teoría del conocimiento sensible, puede ser abordada desde diferentes perspectivas epistémicas, siendo cada uno de los campos de conocimiento herramientas para el entendimiento del arte en su complejidad y a su vez especificidad”.

“Aunque antes de comenzar a delinear nuestro objeto de estudio, el arte, debemos hacer una distinción, ya que previamente hicimos referencia a la estética (puesto que la ligazón de estos dos conceptos, arte y estética parece indudable): aquí cuando hacemos referencia a ‘estética’ no sólo consideramos la sig-

nificación más cotidiana que nos remite al gusto. El gusto, sea el individual o el consensuado colectivamente, es sólo un aspecto del problema del arte y por ende de la estética. Podríamos ubicarlo al final de una cadena de producción a la que hay que arribar considerando un proceso total de construcción:

“El creador - la creación - el producto u obra - el auditorio. Esta cadena, a su vez, se abre y se complejiza: la obra - el pedagogo - la obra - el alumno”.

“Planteado en estos términos, como una forma posible de identificar los elementos y agentes que constituyen un sistema, dependerá desde dónde nos posicionemos para analizar la problemática, es decir, qué recorte realicemos, que comenzamos a dar apertura a un movimiento dialéctico que puede ser leído con diferentes sentidos, desde diversas áreas de conocimiento que se articulan y entrelazan. Pudiendo diferenciar desde:

- una teoría del arte en relación al sujeto creador: su intencionalidad plasmada o no en la obra mediante el proceso de creación; el análisis de las técnicas de generación o creación de la obra que constituyen el proceso, la selección y discriminación de los materiales por parte del creador;

- el encuentro de la obra con el auditor o su destinatario, es decir, el sujeto percipiente, los efectos y mecanismos que despierta ésta en el otro;

- y la evaluación de la calidad de la obra a partir del juicio crítico realizado por expertos”.

“Pero si volvemos al comienzo del sistema propuesto, todas estas instancias de análisis y reflexión presentan elementos en común: el sujeto y su producto, el sujeto y su obra, el sujeto y su construcción, sea en el rol de creador, pedagogo, alumno o espectador,

y el material artístico tanto plástico, musical, corporal o la articulación entre ellos”.

### **3.1.6.5 La creación artística y la función semiótica, una analogía de producción**

De acuerdo a Frega (2006), “para clarificar este concepto de invención y dar cuenta de la producción o función semiótica se pueden establecer los elementos que la conforman y la relación de transformación que la caracteriza”.

“Definamos en primer término los elementos constitutivos. Nos encontramos con los estímulos, aquí ubicaríamos a la obra de arte, que es captada por el sujeto desde su modelo perceptivo, dando cuenta del plano expresivo. Una vez percibida la obra es aprehendida, identificada, interpretada por el modelo semántico con el que opera. Es decir, el sujeto comienza a establecer un orden de sentido a partir de códigos que ya tiene internalizados y que le permiten el análisis del contenido en correlato con el expresivo del que se nutrió”.

“Teniendo tipificados los elementos que entran en juego en el proceso de invención, desde la obra como estímulo, el modelo perceptual y el modelo semántico, podremos dar cuenta, que para que se produzca una creación se generará una transformación en la relación de esos elementos”.

“En una invención moderada, encontramos que una vez captada la obra en su singularidad a partir del modelo perceptual, la transformación emerge desde la impresión que nos deja hasta poder establecer desde el modelo semántico las significaciones, otorgándole un sentido a dichas impresiones perceptuales que la obra nos generó, el proceso de invención moderada construye una función semiótica, porque desde el modelo semántico no sólo se identifican ele-

mentos expresivos ya codificados, sino que a partir de lo conocido le podemos atribuir un significado, se diferencia la novedad, que será significada en este mismo proceso”.

“Se establece así un ida y vuelta dialéctico entre el contenido, comprendido a nivel del sentido por el modelo semántico y el material sensible, expresivo, que fue elaborado desde el modelo perceptual que implica una perspectiva de mirada. Lo que emerge entonces como producto, entre el estímulo (obra), el modelo perceptual, la transformación y el modelo semántico, no es una nueva unidad, la obra de origen, sino un discurso”.

“A diferencia de una invención radical en la cual la transformación la ubicaríamos ya en el nivel de la obra misma, en el estímulo, puesto que éste al ser tan disruptivo no permite al sujeto que pueda captarlo perceptual y semánticamente con esquemas anteriores. Se presenta una falta de modelos perceptivos y semánticos para la elaboración de dicha obra. Con lo cual en este caso, se produce un violento establecimiento del código, una nueva convención. Es en la expresión y captación que se generan nuevas categorías, la percepción debe construir en correlato al modelo semántico en continuum las representaciones de dicha obra transformadora”.

“Un ejemplo de este tipo de invención radical se observa por sus efectos de "rechazo" en el público lego que no posee en un primer momento de encuentro, parámetros como estructura de sostén para ubicar y comprender la obra, tanto a nivel perceptivo como a nivel del sentido. Plantean "...esto no significa nada", o "esto no es música". Casos de este tipo como negación social ante las creaciones artísticas pueblan la historia del arte, sólo a posteriori y en el reencuentro con estos discursos innovadores, los sujetos pueden comenzar, a partir de la instauración de nuevos códigos, a percibir y atribuirles un sentido, es decir, a

resignificar ese "no es nada", a abrir nuevas cadenas de significación”.

“Pero no debemos olvidar que para que se establezca una nueva estructura, siempre se produce desde una estructuración anterior, sólo podemos construir a partir de lo construido con anterioridad en un consenso social que nos sostiene. Es por esto, como tendencia de lo humano, el intento de la vuelta sobre sí, a esa estructura de sostén que nos contiene, esa red de conocimientos compartidos, que una invención radical pura no es posible, que en toda creación se presentan algunos elementos o reglas que poseemos internalizados, para poder llegar a abordarla”.

“Todo proceso de semiosis, y el arte es un ejemplo claro y rico de la función semiótica, se basa en que lo no dicho o no expresado venga todavía etiquetado por lo ya dicho”.

### 3.1.6.6 Creatividad y Autoestima

Según Frega (2006), “una de las bases para que los seres humanos, en general, seamos capaces de superar la adversidad es sentir que podemos. Para ello, comprobar, por ejemplo, que podemos mejorar nuestra emisión vocal; que, al dibujar, con atención, empeño y pocos colores, logramos expresar nuestros sentimientos, o hacer el retrato de un familiar, comprobar que son muchos y diversos los pasos de nuestras danzas tradicionales, que podemos aprenderlos, que podemos integrar un hermoso conjunto, que podemos regalar un buen momento a los familiares queridos... todo eso enfatiza, refuerza la confianza en nosotros mismos, en nuestras posibilidades, en nuestra capacidad”.

“Deberíamos atender a que nuestra gente, especialmente la más carenciada, no "baje los brazos", no sienta "no puedo" aunque diga "no sé". Porque si se da cuenta de ello, si le mostramos y enseñamos cómo, si

aprobamos y estimulamos los logros pequeños pero en progresión creciente, estaremos estimulando el espíritu, ayudándole a desarrollar esa energía necesaria para superarse”.

“Por cierto, la sociedad, las instituciones no deben conformarse con aplaudir y dar ocasión a la expresión de niños y jóvenes. No debe hacer "solo" esto, pero sí debe hacer esto. Porque, insisto, es la escuela el único lugar para lograrlo, mientras se consigue que los medios masivos de difusión vivan tomando conciencia de su responsabilidad como agentes educativos y vayan mejorando el casi siempre deplorable panorama cultural que muestran a nuestros alumnos menos dotados económicamente”.

“Somos agentes de un proceso para evitar los reduccionismos que, generalmente nacen de la pobreza personal, de la falta de estudio, de comprensión, de sensibilidad ante las expresiones varias del Arte de las diversas culturas del mundo, de la nuestra para comenzar. Significa trabajar para la inclusión, evitando con hechos concretos esa exclusión tan generadora de resentimientos”.

“El niño y el joven que crean, que intentan, que eligen, que seleccionan, que conciben, que perfeccionan su hacer, crecen en confianza en sí mismos y en autoestima, mientras "aprenden a leer las manifestaciones del arte”.

### **3.1.6.7 Una visión sobre arte, cultura y educación**

De acuerdo a Frega (2006), “el Arte se muestra como medio valioso de creación, así como es evidente su acción efectiva en el desarrollo de variadas facultades del ser humano, por lo que se constituye en un posible estimulador de aprendizajes específicos pero comunes -a la vez- a diferentes accionares de la persona humana”.

“Educación por el arte y para el arte son, entonces, metas pedagógicas que, utilizando los mismos materiales, permiten experiencias didácticas focalizadas (para el Arte) o de amplio espectro formativo (por el Arte)”.

### **3.1.7 Bellas Artes**

“Las bellas artes describe una forma de arte desarrollada principalmente por la estética que por su utilidad práctica. Históricamente las principales son: la arquitectura, la escultura, la pintura, la literatura, la danza y la música. Sin embargo, en algunas instituciones educativas y en museos de bellas artes se le asocia exclusivamente a las artes visuales. En este sentido, la palabra arte también es muchas veces sinónimo de bellas artes, al ser empleado en términos como "galería de arte". ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org))

#### **3.1.7.1 Literatura**

Según Martínez (2006), “acto peculiar de la comunicación humana que se puede definir como ‘el arte de la palabra’, el término deriva del latín: litterae, ‘letras’ y, por lo tanto, este arte tiene como materia prima las letras y las palabras. Lo que no se puede olvidar nunca es que es una creación artística que se expresa con palabras, aun cuando en sus inicios éstas no se hayan escrito, sino difundido de boca en boca”.

“Este término también se aplica al conjunto de obras escritas de un país (literatura griega, española, argentina); de una época (literatura medieval, actual); de un estilo o movimiento (literatura romántica, surrealista, creacionista)”.

“Cualquier texto no es literatura. Una obra literaria tiene un valor estético en sí misma, que hace que sea apreciable, valorable o medible en cualquier momento, aunque también está sujeta a los valores estéticos de la época, del lector o del crítico, que determinan

lo que es arte y lo que no. El paso del tiempo es quien dirime este asunto”.

- **Características de la obra literaria**

“La singularidad de la obra literaria consiste en que su materia prima son las palabras y las letras, es decir, el lenguaje, del que todas las personas se sirven para expresarse. Muchas veces quien o quienes escriben no pretenden realizar una creación artística ex profeso”.

“Así pues, se suele admitir que para que un texto tenga un valor literario debe reunir las siguientes características: intención del autor de realizar una creación estética; uso de un lenguaje literario, lo que no significa que tenga que estar cargado de figuras de dicción o de vocablos cultos y poéticos; validez universal, esto es, que no vaya dirigida a una sola persona (receptor individual); intención de agradar; de proporcionar un placer estético por encima del consuelo, la alegría, la información o información”. (Martínez, 2006)

### 3.1.7.2 Música

“Movimiento organizado de sonidos a través de un lapso continuo. La música desempeña un papel importante en todas las sociedades, por lo que existe en una gran variedad de estilos característicos de distintas regiones geográficas o épocas históricas”. (Martínez, 2006)

- **La música como sistema cultural**

“La música tiene diferentes funciones, y en algunas sociedades ciertos sucesos serían inconcebibles sin ella. Su estudio completo debería contemplar los conceptos que llevan a su existencia, con sus formas y funciones particulares en cada cultura y con la conducta humana que lo produce”.

“Se dice que cada sociedad posee una música, es decir, un sistema propio dentro del cual tiene lugar la comunicación musical y que, al igual que el lenguaje, debe aprenderse para poder ser comprendido. Los miembros de algunas sociedades participan en varias músicas; por ejemplo, los pueblos indígenas americanos modernos toman parte tanto de su música tradicional como de la música occidental en general”.

“Dentro de cada tipo de música pueden coexistir diferentes estratos, que se distinguen por el grado de aprendizaje (músicos profesionales versus aficionados), el nivel social (la música de una élite versus la de las masas), el mecenazgo (la corte, la iglesia o establecimientos públicos comerciales) y la manera de difundirla (oralmente, por notación o a través de los medios de comunicación)”. (Martínez, 2006)

- **Otros elementos de la música**

“Dos o más voces o instrumentos tocando juntos pueden percibirse como si produjeran melodías independientes aunque relacionadas (contrapunto). El énfasis también puede estar a la manera en que las notas que suenan de forma simultánea (los acordes) se relacionan entre sí, así como en la progresión de dichos grupos a través del tiempo (armonía)”.

“El timbre o calidad sonora, es el elemento musical que da cuenta de las diferencias entre los sonidos característicos de los instrumentos musicales”.

“Los cantantes también poseen una variedad de timbres, cada cual afectado por rasgos como la tensión vocal, la nasalidad, la cantidad de acentuación y la forma de deslizamiento tonal de nota a nota”.

“Una melodía puede interpretarse en diversos tipos de tonos y seguir siendo reconocida como idéntica siempre que se conserven las relaciones entre los intervalos de las notas. De forma análoga, casi siem-

pre se podrán identificar como idénticos los patrones rítmicos, aunque se ejecuten a velocidades (rápido o lento) diferentes". (Martínez, 2006)

- **La creación de la música**

"Los actos creativos de la música también pueden incluir la improvisación, es decir, la creación de nueva música en el curso de la interpretación. La interpretación, que implica la relectura personal del músico de una pieza previamente compuesta, tiene un alcance innovador más limitado. Sin embargo, es posible verla formando parte de un conjunto al lado de la composición y la improvisación. El método habitual para recordar y transmitir la música es oral, o más exactamente, auditivo: La mayoría de la música del mundo se aprende de oído". (Martínez, 2006)

- **El papel social de la música**

"La música se utiliza en todo el mundo para acompañar a otras actividades. Por ejemplo, en todo el mundo suele relacionarse con la danza. Si bien no todos los cantos poseen palabras, la relación entre música y poesía es tan cercana que muchos creen que el lenguaje y la música poseen un origen común en los albores de la historia de la humanidad". (Martínez, 2006)

- **La función de la música**

"La música es uno de los componentes principales de los servicios religiosos, los rituales profanos, el teatro y todo tipo de enfrentamientos. En muchas sociedades es una actividad que también puede desarrollarse por sí misma. En todo el mundo, los músicos suelen tocar para su propio solaz. En algunas sociedades, no obstante, el uso privado de la música ha sido formalizado, como en el caso de Sudáfrica, donde algunos géneros y estilos especiales están reservados

para ser tocados por los músicos para su entretenimiento personal".

"Otra función menos obvia de la música es la integración social. Para la mayoría de los grupos sociales, la música puede servir de símbolo poderoso".

"La música puede servir también como un símbolo bajo otras formas. En un sentido más amplio, la música puede expresar los valores sociales centrales de una sociedad. La música puede representar ideas o eventos extra musicales (como en los poemas sinfónicos del compositor alemán Richard Strauss), o puede ilustrar ideas que se presentan verbalmente en las óperas (especialmente en las del compositor alemán Richard Wagner), en el cine y en los dramas televisivos y, a menudo, en las canciones. También simboliza los sentimientos y sucesos militares, patrióticos o fúnebres". (Martínez, 2006)

### 3.1.7.3 Danza

"Son movimientos corporales rítmicos que siguen un patrón, acompañados generalmente con música y que sirven como forma de comunicación o expresión. Los seres humanos se expresan a través del movimiento. La danza puede incluir un vocabulario preestablecido de movimientos, como el ballet y la danza folklórica europea, o puede utilizar gestos simbólicos o mimos, como en las numerosas formas de danza asiática. Personas de diversas culturas bailan de forma distinta por razones variadas, lo cual revela mucho sobre su forma de vivir". (Martínez, 2006)

- **La danza y la cultura humana**

"La danza puede ser recreativa, ritual o artística y va más allá del propósito funcional de los movimientos utilizados en el trabajo y los deportes para expresar emociones, estados de ánimo o ideas. Pueden contar una historia, servir a propósitos religiosos, políticos,

económicos o sociales; o puede ser una experiencia agradable y excitante con valor meramente estético". (Martínez, 2006)

### • **La danza y el cuerpo humano**

"El cuerpo puede realizar acciones como rotar, doblarse, estirarse, saltar y girar. Variando estas acciones físicas y utilizando una dinámica distinta, podemos crear un número ilimitado de movimientos corporales".

"El potencial normal del movimiento del cuerpo puede ser aumentado en la danza, casi siempre a través de largos periodos de entrenamiento especializado".

"También el vestuario puede aumentar las posibilidades físicas: las zapatillas de puntas, los zancos y los arneses para volar, son algunos de los elementos artificiales utilizados por los bailarines". (Martínez, 2006)

### • **La danza y mente**

"La danza también posee efectos psicológicos, ya que a través de ella los sentimientos y las ideas se pueden expresar y comunicar. Al compartir el ritmo y los movimientos se puede conseguir que un grupo de personas se sienta unido".

"En algunas sociedades, la danza puede llevar a estados de trance u otro tipo de alteración de la conciencia. Estos estados pueden interpretarse como muestras de posesiones de espíritus, o utilizarse como un medio para liberar emociones; este estado de trance puede realizar hazañas de fuerza extraordinaria o inclusive de resistencia al peligro".

"Se ha desarrollado un nuevo tipo de terapia utilizando la danza para ayudar a las personas a ex-

presarse y a relacionarse con los demás". (Martínez, 2006)

### • **Danza y sociedad**

"Los efectos tanto físicos como psicológicos de la danza hacen que ésta sea útil para la sociedad. Algunas personas la usan como un medio para adorar a sus dioses u honrar a sus ancestros, e inclusive como un método para crear magia".

"La danza también puede formar parte de los ritos de transición: el nacimiento, la iniciación, la graduación, el matrimonio, el acceso a un puesto oficial y la muerte pueden ser enmarcados con la danza. En algunas sociedades, los bailes son los únicos eventos a los que acuden y donde se conocen jóvenes de distinto sexo. En la sociedad contemporánea, los bailes proporcionan a los jóvenes ocasiones para reunirse".

"Los movimientos rítmicos son capaces de lograr que el trabajo sea más rápido y eficiente; en algunas culturas la danza ha sido una forma de arte, y en el siglo XX algunas danzas que originalmente eran ritos religiosos o entretenimiento de la corte, se han adaptado al teatro". (Martínez, 2006)

### **3.1.7.4 Pintura**

"Es el arte de representar imágenes reales, ficticias o, simplemente, abstractas sobre una superficie, que puede ser de naturaleza muy diversa, por medio de pigmentos mezclados con otras sustancias orgánicas o sintéticas". (Martínez, 2006)

### • **Medios, técnicas y estilos de pintura**

"A lo largo de la historia, la pintura ha adoptado diferentes formas, según los distintos medios y técnicas utilizadas. Hasta el siglo XX se apoyó, casi invariable-

mente, en el arte del dibujo. Dos variedades antiguas de la pintura son: la pintura al fresco, que a finales de la Edad Media y del Renacimiento se basaba en la aplicación de pintura sobre yeso fresco o seco; y la pintura al temple, que consiste en aplicar pigmentos en polvo mezclados con yema de huevo sobre una superficie preparada, que suele ser un lienzo sobre una tabla”.

“Otras técnicas de pintura son el esmalte, la encáustica, el guache, la grisalla y la acuarela. En los últimos años se ha extendido el uso de las pinturas acrílicas, con base de agua, de rápido secado y que no oscurecen con el paso del tiempo”.

“En el Renacimiento, la pintura al fresco en muros y techos cedió el paso a la pintura de caballete al óleo, pero volvió a cobrar actualidad en el siglo XX con las obras de los muralistas mexicanos”.

“El realismo y el simbolismo, la contención clásica y la pasión romántica, se han ido alternando a lo largo de la historia de la pintura, revelando afinidades e influencias significativas”. (Martínez, 2006)

### • **Pintura medieval**

“El arte de la Edad Media que se desarrolló fuera del Imperio Bizantino y dentro de lo que eran las fronteras del norte del mundo romano puede clasificarse según sus rasgos estilísticos distintivos, como el arte celta, que floreció entre los siglos V y IX en los monasterios de diferentes zonas de las islas británicas”.

“En el periodo románico, durante los siglos XI y XII, los manuscritos del norte de Europa no denotaban ningún estilo concreto. En el periodo gótico que siguió, desde fines del siglo XII hasta el comienzo del renacimiento italiano, se introdujo un gran repertorio de medios técnicos, y la pintura dejó de ser exclusiva de los monasterios”. (Martínez, 2006)

### • **Pintura gótica**

“Durante los inicios del periodo gótico, la estructura de las catedrales concedía mayor importancia a las ventanas, por lo que las vidrierías desempeñaron un papel más prominente en el arte de los manuscritos minados. En la sala del consejo del ayuntamiento se conserva un retrato ecuestre, pintado por Simone Martin, en el que aparece un héroe militar local con su campamento como telón de fondo”. (Martínez, 2006)

### • **Manierismo de la pintura**

“Hacia 1520, surgió en Italia un estilo sofisticado y artificioso, muy intelectual, conocido como manierismo, se confería más importancia a la complejidad y a la distorsión que a la armonía de las líneas, al color o a la composición; en el manierismo, hasta las pinturas religiosas resultaban inquietantes para el espectador”.

“Entre los pintores de este estilo destacan Pontormo, Rosso Fiorentino, Parmigianino, Tintoretto y Bronzino. El más conocido de los manieristas tardíos es El Greco, ya que se estableció en España”. (Martínez, 2006)

### • **Pintura Neoclásica**

“En la segunda mitad del siglo XVIII la pintura experimentó una revolución, cuando el sobrio clasicismo vino a sustituir al exuberante estilo rococó. Este resurgimiento clásico en las artes se debió a diferentes acontecimientos. Fue, sin embargo, el pintor francés Jacques-Louis David el principal defensor del neoclasicismo”.

“David no sólo utilizaba la forma de sus figuras en la escultura antigua; sin embargo, ya se encuentran

elementos de la tendencia romántica que pronto sucedería al neoclasicismo". (Martínez, 2006)

- **Pintura Romántica**

"El movimiento romántico introdujo el gusto por lo medieval y lo misterioso, así como el amor por lo pintoresco y lo sublime de la naturaleza. En general, los pintores románticos preferían las técnicas coloristas y pictoricistas el estilo neoclásico, lineal y frío". (Martínez, 2006)

### 3.1.7.5 Arquitectura

"Arte o ciencia de proyectar y construir edificios perdurables. Sigue determinadas reglas, con objeto de crear obras adecuadas a su propósito, agradables a la vista y capaces de provocar un placer estético. La arquitectura se ha materializado según diferentes estilos a lo largo de la historia: gótico, barroco y neoclásico, entre otros".

"Así, las obras más conmovedoras de la arquitectura -templos, iglesias, catedrales y mezquitas- nacen de dos motivaciones religiosas, y sirven para crear un lugar propicio al diálogo con Dios, o bien para adoctrinar a los fieles, o para que éstos realicen sus rituales sagrados. Otro de los móviles ha sido el sentimiento de seguridad: las estructuras más duraderas se construían como elementos defensivos, como las murallas o los castillos". (Martínez, 2006)

#### 3.1.7.5.1 Historia de la Arquitectura

"Se podría considerar que la historia de la arquitectura se remonta a los restos conservados del lenguaje arquitectónico, es decir, compositivo. Así, se puede calcular la fecha de sus inicios si se asocia al desarrollo de las primeras ciudades mesopotámicas". (Martínez, 2006)

"La arquitectura se ha dividido para su estudio en tres grandes áreas, cuya evolución ha sido relativamente independiente. Se trata de la arquitectura oriental. La americana prehispánica y la occidental. Al margen de este estudio se queda la arquitectura vernácula, que a menudo ha sido una fuente donde ha bebido la arquitectura culta, pero cuyo desarrollo histórico es bastante restringido". (Martínez, 2006)

- **Arquitectura griega**

"Durante el periodo arcaico, con la extensión geográfica y económica de la civilización griega, el incremento de la riqueza y los contactos con el exterior propiciaron el desarrollo de la arquitectura y la escultura monumental. Ambas se hicieron con el mármol y la piedra caliza que abundaba en Grecia. Los templos albergaban imágenes de los dioses y estaban decorados con esculturas y pinturas. También se experimentó un gran desarrollo en la decoración de vasijas, que fueron importantes objetos de comercio". (Martínez, 2006)

- **Arquitectura romana**

"La arquitectura romana tomó el relevo de la griega, pero sus resultados fueron muy distintos. Sus avances en el arte de la edificación fueron incontables y en sus obras utilizaron toda clase de materiales constructivos, como ladrillo, argamasa, piedra, mármol y mosaico".

"El uso del arco y la bóveda introdujo en el vocabulario clásico las formas curvilíneas; los muros curvos producían un espacio semicircular, llamado exedra o ábside, ideal para concluir un eje. Los elementos cilíndricos y esféricos llegaron a ser característicos de la arquitectura romana, adecuados para cubrir los inmensos espacios propios de la escala imperial". (Martínez, 2006)

- **Nuevas tipologías arquitectónicas**

“Los romanos también inventaron nuevas tipologías arquitectónicas, entre las que destacan el arco triunfal, el anfiteatro y el circo. Además, continuaron la evolución de los modelos tradicionales griegos, como el estadio, el templo o el teatro”.

“En cuanto a la vivienda, desarrollaron tres modalidades: la *ínsula* o casa de vecinos, propia de grandes ciudades como Roma (que llegó a tener una población de 1.5 millones de habitantes), la *domus* o vivienda unifamiliar y la *villa* o casa de campo de las clases más acomodadas”.

“La casa romana es una transformación de la griega y su característica fundamental es que se cierra totalmente al exterior para abrirse a un atrio descubierto, en torno al cual se organizan las habitaciones. Un gran número de excelentes ejemplos de casas y villas romanas se ha conservado en Pompeya y Herculano, las dos grandes ciudades que quedaron sepultadas por la erupción del Vesubio en el año 79 de nuestra era”. (Martínez, 2006)

- **Arquitectura renacentista**

“La arquitectura carolingia, como corresponde a este espíritu ‘renacentista’, siguió muchos de los modelos tardíos romanos, bien en las iglesias que siguen modelos basilicales paleocristianos, como Saint Denis o Fulda (siglo VIII), bien en el propio palacio de Carlomagno en Aquisgrán, cuya Capilla Palatina (consagrada el año 805) recuerda a la basílica del Santo Sepulcro de Jerusalén. Por otra parte, aparecen ya una serie de variedades ligadas a las tradiciones locales que predicen la evolución hacia el pleno romántico, como los muros o las torres de Céntupia (790-799)”.

“La arquitectura visigoda, en contraste con la situación occidental de la península ibérica, recibió una gran influencia bizantina, marcada por el apoyo político que el imperio oriental concedió al reino hispanico. Las dos características más originales son el empleo de bóvedas pétreas y arcos de herradura, éstos últimos heredados posteriormente por la arquitectura califal cordobesa. Entre las pocas iglesias conservadas destacan por su originalidad espacial San Pedro de la Nave (680-711) y San Juan de Baños (661) que, a pesar de su antigüedad anticipan gran parte de la arquitectura de siglos posteriores”. (Martínez, 2006)

### 3.1.7.6 Escultura

“Del latín, *sculpere*: ‘esculpir’, es el arte de crear formas figurativas o abstractas, tanto en relieve como exentas del mismo”.

“Pueden hacerse esculturas con casi todos los materiales orgánicos o inorgánicos. Los procesos específicos para su elaboración se remontan a la Antigüedad y han experimentado pocas variaciones en su evolución hasta el siglo XX. Estos procesos pueden clasificarse según el material empleado, sea piedra, metal, arcilla o madera; los métodos que se utilizan son la talla, el modelado y el vaciado”.

“En el siglo XX el campo de la escultura se ha empleado enormemente y se ha visto enriquecido por técnicas nuevas, como la soldadura y el ensamblaje, y por el uso de nuevos materiales, como el tubo de neón”. (Martínez, 2006)

- **Talla**

“Utilizada desde épocas prehistóricas, la talla directa es un proceso que requiere mucho tiempo y esfuerzo. Está considerada como el paradigma de la técnica escultórica. El artista da forma a una escultu-

ra cortando o extrayendo el material superfluo hasta conseguir la forma deseada. El material es siempre duro, y con frecuencia, pesado; por lo general el diseño es compacto y lo determina la naturaleza del material. Por ejemplo, la estrechez del bloque de mármol que Miguel Ángel utilizó para esculpir el David (1501-1504, Academia de Florencia) condicionó de forma notable la postura y limitó el movimiento espacial de la figura”.

“Dependiendo del material sobre el que se va a esculpir y el estadio en que se halle la elaboración, se utilizan diferentes herramientas. En el caso de la piedra, los primeros cortes de desbaste para obtener las líneas generales de la forma deseada, pudo llevarlos a cabo un artesano auxiliar con herramientas muy afiladas y después el escultor continuó la obra tallando y cincelando”.

“En pasos más avanzados se utilizan herramientas menos penetrantes, como la gubia y la escofina; los toques finales se dan con un escofinado suave. Por último, se lija con piedra pómez o arena y en el caso de que se pretenda un mayor grado de suavidad se añade una patina transparente, hecha con una base de aceite o cera”. (Martínez, 2006)

### • **Modelado de la escultura**

“El modelado consiste en añadir o elaborar formas. Se utilizan para ello materiales blandos y flexibles a los que se puede dar forma sin dificultad, lo que permite una ejecución rápida. Así el escultor puede captar y registrar impresiones en un tiempo aproximado al que un pintor necesitaría para hacer un boceto. Los materiales utilizados desde la Antigüedad para modelar una escultura han sido la cera, la escayola y la arcilla o sustancias de tipo parecido a ésta que, en ese caso, se cuecen para incrementar su resistencia”. (Martínez, 2006)

### • **Vaciado de la escultura**

“El único método para conseguir la perdurabilidad de una obra modelada es vaciarla, es decir, fundirla en bronce o en cualquier otra sustancia imperecedera”.

“Existen dos métodos de vaciado: a la cera perdida y a la arena. Ambos métodos se han venido utilizando desde la Antigüedad, aunque el proceso a la cera perdida es la más corriente: El vaciado a la arena es un proceso más complicado en el que se utiliza una clase de arena muy fina y de gran cohesión, mezclada con una pequeña parte de arcilla para obtener dos modelos: uno positivo y uno negativo, algo más grande que el original del artista: Entre ambos se vierte el metal y se deja endurecer al enfriarse”. (Martínez, 2006)

### • **Arte en espacios naturales**

“Durante los últimos años de la década de 1960 varios escultores estadounidenses se dedicaron a la creación de espacios naturales. Entre estos artistas estaban Robert Morris, Michael Heizer y Robert Smithson, quienes abandonando sus talleres se volcaron en la investigación de temas geológicos y minerales”.

“Un proyecto impresionante dentro de esta línea es El malecón en espiral de Smithson, espiral de 4,6 metros de ancho, compuesta de rocas, cristales salinos, tierras y algas, y que se interna 457 metros en el lago Great Salt de Utah. La obra se finalizó en 1970, pero en la actualidad ya no puede verse pues ha quedado cubierta por las aguas”. (Martínez, 2006)

### • **Últimas tendencias**

“A partir de la década de 1960 los escultores continuaron trabajando con materiales y estilos diversos.

El venezolano Jesús Rafael Soto, pionero de la escultura cinética, crea las primeras obras vibrantes basadas en varillas que cuelgan de hilos de nylon frente a un fondo trama, y que al moverse producen un efecto de vibración óptica”.

“En Inglaterra, Anthony Caro crea construcciones en metal de gran fuerza expresiva, que suelen presentar un eje horizontal. En España, el escultor vasco Eduardo Chillida realizó en la década de 1960 esculturas en hierro forjado y estructuras con grandes bloques de madera, aunque fue introduciendo nuevos materiales como mármol, cemento y granito”.

“Entre los estadounidenses que trabajan en metal se encuentran George Rickey, que realiza delicadas estructuras en acero inoxidable que se mueven con el viento, y Richard Serra, que construye enormes estructuras de acero para colocar al aire libre, como su Arco circular de San Juan, de 61 metros, ubicada en la salida del túnel Holland bajo el río Hudson, en Nueva York. Entre los escultores estadounidenses que trabajan con luz artificial se cuentan Chryssa, que utiliza tubos de neón, y Dan Flavin, que define los huecos espaciales usando tubos fluorescentes. Otros artistas estadounidenses, como Donald Judd y Sol Lewitt, basan sus obras en la repetición de unidades idénticas, formas simples y precisas, con una absoluta simetría”.

“Lewitt, pionero del arte conceptual, crea espacios huecos cuadrados definidos por delgados contornos realizados en aluminio, como en Cubo modular en nueve partes (1977, Instituto de Arte de Chicago)”.

“El arte conceptual, corriente de gran importancia durante la década de 1970, estuvo muy influido por la obra y los escritos de Duchamp. Con el fin de dar prioridad estética a las ideas de los artistas, el arte conceptual a veces prescinde en gran parte de las obras sustanciales y utiliza la performance (forma

artística que combina elementos del teatro, la música y las artes visuales)”.

“El artista conceptual contemporáneo de mayor influencia fue el alemán Joseph Beuys, cuya obra satiriza a la sociedad alemana de posguerra y recuerda su experiencia como piloto de la Luftwaffe cuyo avión fue derribado durante la II Guerra Mundial. Durante la década de 1980 los escultores empezaron a apartarse de la austeridad del minimalismo y del conceptualismo. Empezaron a reaparecer formas orgánicas y excéntricas, tendencia que se conoce como escultura posmoderna o postminimalista”. (Martínez, 2006)

### 3.1.8 Labor Social

“El trabajo social es una disciplina que se ocupa de promover el cambio social, de resolver problemas que se suscitan de las relaciones humanas y de fortalecer más liberar al pueblo con el objetivo de incrementar el bienestar de las comunidades”.

“Básicamente, la misión del Trabajo Social consiste en facilitar que todos los individuos logren desarrollar a pleno sus potencialidades, a la vez que enriquezcan sus vidas y prevengan las disfunciones que pueden resultar en ese camino”. ([www.definicionabc.com](http://www.definicionabc.com))

#### 3.1.8.1 Concepto, objetivos y principios del trabajo social comunitario

“Como señala José Escartín (1998:116), aún no se ha llegado a un acuerdo respecto a lo que es el trabajo de comunidad. Para algunos, no se puede distinguir de la acción política, otros no encuentran diferencia entre el trabajo de comunidad remunerado y el que no lo es. Por último, hay que valorar si el trabajo de comunidad constituye una profesión o es una actividad que puede realizar cualquier profesional”.

“La modalidad de intervención en el nivel comunitario del Trabajo Social fue considerado uno de los tres métodos de intervención clásicos, junto con el individualizado y grupal. De hecho fue en 1962 cuando fue aceptado como un campo de práctica del Trabajo Social por la Asociación Nacional de Trabajadores Sociales Norteamericanos”.

“El Trabajo Social Comunitario se ha designado con diferentes vocablos, pero, salvo ciertas matizaciones, todos hacen referencia al proceso que se realiza para la consecución del bienestar social de la población, con la participación directa y activa de ésta en el análisis, concienciación y resolución de los problemas que afectan a la comunidad, partiendo por tanto de la propia comunidad y de la utilización, potenciación o creación de los recursos de la misma”.

“Como señala J. Escartín, podríamos considerarlo el desafío profesional del Trabajo Social más importante, ya que supone hacer presente los valores de participación, solidaridad y convivencia, ayudando como profesional a la toma de conciencia de uno mismo y de su entorno, potenciando las propias capacidades y las de la comunidad, adquiriendo habilidades sociales que tan sólo pueden asumirse porque previamente se ha dado un conocimiento, aceptación y «cariño» hacia uno mismo y los demás. (Recordemos que partimos de un paradigma humanista-dialéctico)”.

“Alan Twelvetrees, defensor de la intervención especializada, identifica el Trabajo Social Comunitario con la naturaleza y los objetivos del Trabajo Social, considerando a éste como agente de cambio que interviene en la comunidad. El trabajador social debe, desde este enfoque, mantener un contacto continuo con la comunidad y trabajar a través de sus grupos”.

“Cristina de Robertis, desde su visión de la realidad como un todo con diferentes dimensiones, individual, grupal y comunitaria, expone la evidente dimensión colectiva del individuo, y la dimensión individual de la intervención comunitaria, estableciéndose entre lo colectivo e individual una relación dialéctica, de influencias recíprocas”.

“De Robertis opta por lo que denomina intervención colectiva, considerando al grupo como un nivel intermedio y básico a través del cual se configura y estructura la intervención comunitaria con la población. «Es dentro del marco de los grupos como cada persona puede ejercer plenamente su rol de ciudadana y participar en la vida pública, influenciar en las decisiones, crear encuentros, defender derechos y opiniones» (De Robertis, 1993). Y comparte con Twelvetrees el rol de agente de cambio que asume el trabajador social en esta intervención colectiva, el cual interviene en una realidad compleja y dinámica, estableciendo una relación de ayuda que provoca la autonomía individual y social de las personas, familias y grupos”. (Nieves, 2001)

### 3.1.9 Material didáctico

“Los materiales didácticos son todos aquellos medios y recursos que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, dentro de un contexto educativo global y sistemático, y estimulan la función de los sentidos para acceder más fácilmente a la información, adquisición de habilidades y destrezas y a la formación de actitudes y, valores.” (Ogalde y Berdavid, 1991)

#### 3.1.9.1 Materiales audiovisuales

De acuerdo a Camacho (2004), “son todas aquellas Formas de enseñanza o de aprendizaje mediante estímulos de la vista, del oído o de los dos sentidos conjuntamente. La utilización racional, combinada de la imagen y del sonido, tiene una finalidad educativa

e informativa, que producen en el receptor emociones e ideas, así como facilitan y hacen más ameno el proceso educativo”.

“Algunos ejemplos son las ilustraciones, fotografías, afiches, diapositivas, álbum con postales, películas, discos grabados, documentales, etcétera”.

“Según Leroy Ford, ningún método visual es eficaz o ineficaz en sí mismo, sino que llega a serlo en la medida que la destreza del maestro y la calidad del material presentado logran o no propósitos establecidos. Un maestro hábil no solamente es artista al elaborar los materiales de enseñanza, sino también cuando al usarlos tiene en cuenta las diferencias que existen entre los alumnos”.

“Debido a que en las ciencias experimentales existe la necesidad de transmitir bastante información a los alumnos para poner sus conocimientos al día, las imágenes visuales se utilizan, ya que nos facilitan el medio para mostrar situaciones sintéticas en poco tiempo”.

“Entre las ventajas de los recursos audiovisuales, Vladich y Bonilla (1987) encuentran que:

- a) Presentan el mensaje en forma clara, atrayente, concreta.
- b) Ayudan a concentrar el interés y la atención
- c) Relacionan principios abstractos con objetos, situaciones y experiencias concretas, ilustrándolas claramente
- d) Permiten transmitir, visual y auditivamente, mensajes difíciles de expresar solo con palabras”

### **3.1.9.2 Recursos Tecnológicos de Información y Comunicación**

Según Camacho (2004), “en los últimos años ha tenido gran auge el uso de otros recursos didácticos

que aplican criterios tecnológicos de avanzada, que integran las capacidades de la computadora con las interconexiones y el acceso a la Red Global”.

“Su influencia no sólo abarca las diferencias entre las modalidades de docencia presencial o a distancia, sino que también modifica el papel del docente y del alumno, presenta información actualizada (casi en el momento en que suceden los hechos), permite la interactividad, fomentan la toma de decisiones, incluye textos, imágenes, gráficos y permite la simulación de la realidad”.

### **3.1.10 Definición y conceptos de Marketing Directo**

Según López (2004), “el marketing Directo es cualquier actividad, en cualquier medio, que cree o explote una relación individual con clientes actuales o potenciales para beneficio mutuo”.

“La definición oficial de la Direct Marketing Association es: “El marketing directo es un sistema interactivo de marketing que utiliza uno o más medios publicitarios para obtener una respuesta medible y/o una transacción en un determinado lugar”.

“Por su parte FECEMD (Federación española de comercio electrónico y marketing directo) dice que: “El marketing directo es la comunicación a través de determinados medios que introducen la posibilidad de suscitar una reacción”.

“Hoy, dentro de estos medios se incluyen los electrónicos e interactivos. En esta definición encontramos algunas palabras claves que son las que distinguen al marketing directo de cualquier otra disciplina de marketing:

- **Interactivo:**

Interacción, comunicación en ambos sentidos entre vendedor y cliente.

- **Uno o más medios publicitarios:**

El marketing director no se limita a ningún medio concreto. En realidad, en este campo se ha comprobado que existe una sinergia entre diversos medios y que una combinación de varios de ellos resulta mucho más eficaz que el uso de uno solo.

- **Respuesta-medible:**

La capacidad de medida es una característica propia del marketing directo, donde todo lo que se hace medible. Sabemos cuánto gastamos y sabemos cuánto recibimos a cambio.

- **Transacción en un determinado lugar:**

Para nosotros, el mundo es un pañuelo. Las transacciones pueden hacerse por teléfono, en un kiosco, por correo, o por contacto personal. El marketing directo es un término que no sólo abarca el mail o la venta por correo. Es una definición total. Es marketing en su más amplio sentido, y que por establecer una relación interactiva y directa entre la distribución y el consumidor, recibe el calificativo de "Directo".

"El marketing directo puede utilizar todos los medios para crear una relación personal: desde el medio electrónico con número de teléfono o Internet, hasta anuncios o encartes en prensa con cupón o teléfono, Direct Mail de ficheros externos o folletos Take-One en los puntos de venta. Una vez creada la relación, se mantiene e incrementa través de un seguimiento personalizado que también puede utilizar medios distintos: el Direct Mail, el email, los catálogos, las revistas enviadas exclusivamente a socios o clientes, el Telemarketing para lograr un contacto incluso más personal con la visita personal por parte de asesores o vendedores".

"El marketing directo la forma de marketing ideal para estar cerca del nuevo consumidor y sus necesidades, sea cual sea la forma de comercialización elegida".

Los comercios tradicionales utilizan el marketing directo para:

- Canalizar ofertas adecuadas y personalizadas.
- Dar un trato diferenciado a los clientes de alto potencial y alta fidelidad a través de un programa especial para comunicar ofertas promocionales.
- Fomentar la adquisición de tarjetas de compra y estimular su posterior utilización.

"Se puede incluso utilizar para abrir nuevos establecimientos y conseguir una clientela fiel ya desde el momento de la apertura".

- **¿Cómo funciona el marketing directo?**

De acuerdo a López (2004), "el marketing directo es un diálogo directo. A través suyo, las empresas quieren establecer un diálogo entre ellos y sus clientes (potenciales) y mantener este contacto el tiempo que sea posible. A través del marketing directo, las empresas pueden ajustarse a los deseos del cliente con ofertas adaptadas a sus necesidades y ofreciendo un trato individual. La cuota de respuesta es decir, la cantidad de reacciones positivas a una medida de comunicación y costes por pedido realizado son las palabras clave en aquellas empresas que emplean el marketing".

"Sin embargo, hoy por hoy el marketing directo no se limita únicamente al objetivo de obtener una cuota de respuesta lo más alto posible. Gracias al marketing directo se puede hacer llegar contenidos que pueden estimarse incluso cuando no se formaliza

un pedido o cuando no puede formalizarse. Por este motivo, el Marketing Directo se utiliza con frecuencia para la promoción de la imagen de marca”.

### • **Objetivos del marketing directo**

Según López (2004), “el objetivo general que persigue el marketing directo es la consecución de algún tipo de respuesta rápida por parte de los clientes potenciales de la empresa utilizando los diferentes tipos específicos de comunicación existentes para ello”.

“El marketing directo define dos objetivos específicos:

- Ganar clientes.
- Fidelizar a los mismos.

“A su vez, el objetivo de la fidelización de los clientes puede estar dirigido a que repitan la compra o a mantener la adquisición permanente de un producto”.

“También aquellas organizaciones cuyo objetivo primordial no es la venta de productos, como son ONG, desarrollan el marketing directo:

- Para captar socios y patrocinadores.
- Para dar información.
- Crear estados de opinión favorable”.

### • **El marketing directo dirigido al objetivo**

De acuerdo a López (2004), “en mercados desclasificados y segmentados, el concepto de “Marketing Dirigido al Objetivo” es de importancia fundamental. En el mercado de hoy, quien no sepa quiénes y cómo

son sus auténticos prospectos (clientes potenciales) y donde se encuentran, o no logre abordarlos como individuos, perderá terreno ante los competidores que si lo logren, ya que hoy por hoy no existe nada que pueda considerarse como un producto universal, es decir, para el cual todo el mundo sea un comprador potencial”.

“Eso llama la atención, cuando se piensa en ello. Podemos preguntarnos “¿no existen productos esenciales universales como el jabón, el papel higiénico o las bombillas?” No. El estudiante de un internado no es un producto para esos artículos porque la propia institución es la encargada de proporcionárselos. Y quizá como adulto y miembro de una familia usted tampoco sea un prospecto/a si no es quien hace las compras y se preocupa por conocer las marcas que se utilizan en su casa”.

“Por lo tanto, desde que existe la publicidad también ha existido la fijación del objetivo, ya sea consciente o inconscientemente. Los redactores de textos publicitarios pueden pensar que sólo escriben acerca del producto, pero indefectiblemente también escriben para esas personas a quienes les va a interesar más que otras”.

“En los días de la publicidad de masas y de productos en masa, este aspecto apenas preocupaba los grandes anunciantes. “Todo el mundo” deseaba ser dueño de un Ford T negro”.

“Pero la proliferación de productos también significa la proliferación de clientes potenciales. Y cuanto mayores sean las diferencias entre los distintos grupos de clientes potenciales mayor será el desperdicio que conlleve la publicidad dirigida a “todo el mundo”, aún cuando siga siendo necesaria cierta cantidad de ella”.

“Por ello los anunciantes de hoy examinan con todo detalle los métodos nuevos y los antiguos para no desperdiciar sus fondos en una publicidad dirigida a grupos de personas indiferentes, no potenciales. Y para ello cuentan con los programas informáticos que les ayudan a describir, localizar, y entablar un diálogo con los clientes potenciales de primer orden. Desde esta perspectiva, podemos entender el Marketing Directo como aquella metodología que permite:

- Identificar
- Describir
- Localizar
- Contactar

“A uno o más grupos de clientes potenciales de primer orden para aquello que se les vaya a vender. Existen diversos métodos operativos de Marketing Dirigido al Objetivo y todos ellos pueden incluirse en un modelo que consta de cinco pasos básico.

- Los mensajes al objetivo (captación de clientes potenciales).
- Los medios para llegar al objetivo (la explotación).
- La segmentación del Objetivo (el filtrado).
- La base de datos (la integración).
- El marketing del target (nicho de mercado)”

“Los dos primeros son conocidos, pero desarrollos tecnológicos les ha dado una nueva y mayor dimensión. El tercer y el cuarto. Representan una herramienta muy poderosa, que ha transformado la estrategia tradicional del marketing; el último es el marketing tradicional que adquiere nueva fuerza al potenciarse con los pasos anteriores”.

“Segmentar el Objetivo es establecer el subgrupo de consumidores que responde de la misma manera ante una determinada estrategia de marketing mix. El

propósito de la segmentación del Objetivo es pues obtener las características del mercado que no permitan relacionar nuestros productos y servicios con un determinado grupo de consumidores”.

### **3.1.11 Campaña publicitaria**

De acuerdo a Castrillón (2011), “una campaña publicitaria es un conjunto de acciones, estrategias y productos, organizados en un plan, cuya finalidad es cumplir con unos objetivos de mercadeo y de publicidad. Los productos de una campaña publicitaria pueden y deben ser variados y diversos, es decir, una campaña publicitaria no está formada por un solo elemento de publicidad, sino, por varios que se articulan entre sí, y que aparecen en diferentes medios por un tiempo determinado”.

#### **3.1.11.1 Campaña Institucional**

Según Muñoz (2009), “acción comunicativa desarrollada por las instituciones para la promoción de objetivos de carácter social”.

### **3.1.12 Diseño y comunicación visual**

Según Arango (2006), “el diseño gráfico es obvio que trabaja para los ojos. Exclusivamente para ellos -y a veces, complementariamente, para los oídos-. Todas las disciplinas y especialidades proyectuales trabajan, principalmente, para los ojos: los productos diseñados se dirigen, en primer lugar, a la mirada del espectador”.

“En la exacta medida que el diseñador trabaja para los ojos, trabaja con los ojos de sus destinatarios. Por esta vía, destinatario y diseñador trabajan juntos. Hacen un trabajo común, interactivo y complementario, que cristaliza en la percepción-interpretación de los mensajes”.

“Antes que toda otra cosa, el diseñador trabaja con sensaciones visuales. La sensación óptica lleva a la percepción que significa integración de lo percibido, y en ella se incluye la interpretación y la función de la memoria sobre todo lo que ha sido registrado visualmente”.

“El diseño gráfico trabaja exclusivamente para la percepción visual. El diseño urbanístico, arquitectónico e industrial o de objetos tridimensionales trabajan, en primer lugar para los ojos, debido al hecho de que toda percepción óptica es función suya y que toda acción humana y todo micro acto son guiados por los ojos”.

“En segundo lugar, estas clases de objetos trabajan para la acción física: desplazarse, habitar, distraerse, laborar (actos energéticos); para el cuerpo y las manos: descansar, producir, manipular, jugar. Cuando hemos dicho «en primer» y «en segundo lugar», estamos dando la importancia que, perceptual y sensorialmente, tienen estos valores y funciones”.

### 3.1.13 Elementos de la Comunicación

El diseñador trabaja con una serie de herramientas con la intención de hacer llegar el mensaje de un cliente a una audiencia determinada, todo acto de comunicación, consta de los siguientes elementos: emisor, receptor, canal, código, mensaje y situación o contexto.

- **Emisor**

“Es la persona de la que sale el mensaje; por lo tanto, asignaremos este papel al cliente. Con el diseño que se va a realizar se debe transmitir el mensaje del cliente de manera que pueda cumplir sus objetivos y su imagen salga reforzada. Es fundamental, por tanto, escuchar las necesidades de éste y planificar el desarrollo del proyecto; así el cliente puede ir rea-

lizando un seguimiento y dando su aprobación den diferentes etapas, con lo que se evitará tener que realizar modificaciones”. (Mariño, 2005)

- **Receptor**

“Es la persona a la que llega la información, es decir, es el usuario y el destinatario del mensaje elaborado por el emisor”. (Mariño, 2005)

- **Canal**

“Es el medio físico por el que se transmiten los mensajes”. (Mariño, 2005)

- **Código**

“Es el conjunto de rasgos del mensaje necesarios para que éste pueda ser entendido por el emisor y por el receptor. En el caso de la web, la comunicación entre personas permite una comunicación entre ordenadores. Hay un código (visual y escrito) utilizado para comunicarnos con los usuarios, y hay un código que usan los ordenadores para comunicarse entre ellos”. (Mariño, 2005)

- **Mensaje**

“Es aquello que se quiere transmitir”. (Mariño, 2005)

- **Situación o contexto**

“Es la situación extralingüística en la que se desarrolla el acto comunicativo”. (Mariño, 2005)

### 3.1.14 Diseñar

Según Mariño (2005), “diseñar es un proceso creativo que combina arte y tecnología para comunicar ideas.

### 3.1.15 Diseñador

“Es el eslabón entre el emisor (que puede ser un individuo, una empresa o una institución, son unas necesidades de comunicación) y un público más o menos amplio, al que va destinado ese mensaje. Se trata de crear, elegir, organizar y disponer toda la información para la visualización de textos, gráficos, sonido e, incluso, el espacio en blanco empleado para comunicar un mensaje”. (Mariño, 2005)

### 3.1.16 Aspecto visual

“Es el aspecto formal. Algunos de los elementos que caben en esta categoría son la distribución de los textos, la tipografía, el color, las proporciones, los sonidos o los gráficos. Su función es complementar y enriquecer los contenidos, lograr una sensación de equilibrio, orden y belleza, en el caso de un diseño web o interactivo debe proporcionar una navegación sencilla al usuario”. (Mariño, 2005)

### 3.1.17 Interactividad

De acuerdo a Bedoya (1997), “en todo medio de comunicación hay cuando menos cuatro entidades importantes: el emisor, el medio, el mensaje, y el receptor. El emisor obviamente es el productor de cierto mensaje que envía a través de un medio para que llegue al receptor. No importa que tan antiguo, moderno o por inventarse sea el medio de comunicación, siempre existirán estos cuatro elementos”.

“Por ejemplo el Internet es un medio de comunicación completo, un webmaster(emisor) a través del World Wide Web (medio) publica en su website (mensaje) información para sus visitantes (receptor)”.

“¿La televisión es interactiva? No, debido a que si estamos viendo un noticiero tenemos que esperar

a ver otras noticias que no nos interesan hasta que muestren la noticia que es importante para nosotros, es decir, no podemos escoger que noticias queremos ver. Además de ser un medio lineal, la televisión es un medio sincrónico, ya el receptor y el emisor se tienen que poner de acuerdo para realizar la transmisión del mensaje, o sea que hay que encender la televisión a la hora de las noticias o nos perdemos la información. Al contrario, un libro es asincrónico ya que en cualquier momento podemos decidir el comenzar a leerlo”.

“¿Un CD-ROM es interactivo? Sí, puede ser interactivo ya que dependiendo de cómo se haya producido el usuario puede decidir qué información desea obtener primero. Sin embargo un CD-ROM no necesariamente es multimedia ni interactivo, basta imaginar un simple archivo de texto de 640mb dentro de un CD-ROM. Es importante recordar que puede haber multimedia sin interactividad e interactividad sin multimedia. Un CD-ROM es un medio de comunicación asincrónico, y dependiendo del mensaje puede ser no-lineal e interactivo”.

“Podríamos continuar con otros ejemplos y razonamientos, sin embargo con estos cuatro ejemplos podemos llegar a una conclusión, de que la interactividad solamente se puede dar en medios de comunicación asincrónicos y no-lineales. También de que en la interactividad el receptor decide o escoge que parte del mensaje le interesa más, es decir controla el mensaje. Y por ende no es posible la información no-lineal sin interactividad”.

“¿Entonces cuál es la definición de interactividad? Analizando todo lo anterior la respuesta es muy sencilla y solo basta sacar las palabras claves y acomodarlas para obtener la siguiente definición:

“Interactividad es la capacidad del receptor para controlar un mensaje no lineal hasta el grado esta-

blecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación asincrónico”.

### 3.1.17.1 Material Interactivo

De acuerdo al artículo “Que es interactividad” de la pagina de internet [www.portal.educar.org](http://www.portal.educar.org) “existen diversas definiciones de interactividad, en el primer caso, definimos la interactividad como la demanda de acción que efectúa el producto multimedia al usuario. Esta acción/reacción puede tener distintos medios de expresión: tocar la pantalla, entrar texto en un determinado campo, realizar determinadas manipulaciones usando el mouse ; click, doble click, arrastrar y tirar, etc”.

“Desde el punto de vista del usuario, interactividad es la cantidad de control que éste tiene sobre los contenidos. Esta definición alude a los grados de interactividad que puede tener el producto. El más bajo de estos niveles de interactividad es el agotado y agotador recurso de teclear una y otra vez enter , lo que algunos, con indudable gracia, han dado en llamar “interactividad”. Mientras que un alto grado de interactividad, en cambio, implica una modificación en la propia estructura del “relato” multimedia: se pasa de una presentación lineal donde todo el control es del autor a la multilinealidad donde el control es del usuario. El usuario es así el dueño de la secuencia y del tiempo dedicado al contenido”.

“Cuánto más alto el grado de interactividad mayor es la complejidad del producto y por lo tanto exige mayor tiempo de desarrollo y tiene un más alto costo. Es por ello que el grado de interactividad a utilizar debe medirse de acuerdo a los objetivos del proyecto”.

“Creemos que existe un tercer enfoque, que no toma una u otra perspectiva, sino que pone el acento en el diálogo que debe producirse entre el usuario y los

contenidos , un diálogo dinámico que no sólo podemos medir por las acciones que el usuario realiza sino también por las que NO realiza , o al menos no son visibles, esto es: cuando el material interactivo provoca no sólo la acción sino también la reflexión”.

### 3.1.17.2 Aplicación multimedia interactiva

Según Fernández (1998), “imaginar un mundo sin comunicación viene a ser algo imposible. Sería como tener ante nosotros una estrella muerta, en la que sus únicos habitantes fuesen el agua, la tierra y nada más”.

“Sin embargo en nuestro Planeta hay vida. Los humanos somos una de las especies que lo habitan. Nuestra tierra, por tanto, siente, ve, huele, habla y oye. Conjuga estos elementos en un mismo soporte. Es un mundo multimedia”.

“Hoy todo el mundo habla de multimedia. Es un término que está de moda”.

“Ahora no se dice jocosamente: ¿Estudias o diseñas? Se plantea la pregunta, no menos irónica: ¿Diseñas o haces multimedia? Frivolidades aparte, vamos a intentar definir una serie de aspectos que rodean el término multimedia”.

“Si algo definido como multimedia no es más que el resultado de la unión de varios medios de comunicación como la imagen, el texto o el sonido, integrados en un mismo soporte, y por tal entenderemos cualquier elemento físico o no que pueda gestionar esta unión, nos podemos plantear la siguiente pregunta: ¿vivimos una era multimedia desde hace mucho tiempo, o ésta sólo existe desde la aparición de los ordenadores?”.

“El teatro, el cine, la televisión, el disco compacto en cualquiera de las versiones que proceda del tipo CD-

Música, son soportes multimedia. Incluso el ser humano podría ser considerado un soporte multimedia”.

“En cada uno de ellos, los resultados visuales conseguidos, pueden tener una solución distinta”.

### **3.1.17.3 Multimedia interactiva off line y on line**

De acuerdo a Fernández (1998), “nos referimos a una aplicación como off line si no requiere la red Internet para funcionar. Todos sus archivos están almacenados en el disco duro de nuestro ordenador, en cualquier periférico (como por ejemplo un disco duro externo, un lector de removibles, etc.), o en un soporte basado en el disco compacto (como el CD, u otros)”.

“Se trata de una aplicación on line cuando, por el contrario, necesitamos utilizar la red Internet para acceder a ella. Es el caso de los documentos que podemos encontrar en la World Wide Web”.

### **3.1.17.4 ¿Qué estilo de interactividad prefiere?**

Según Fernández (1998), “es necesario saber qué grado de estructuración y cuántos enlaces desea tener el cliente final. Por ejemplo, no es lo mismo preparar una aplicación multimedia interactiva destinada a apoyar al cliente durante una conferencia que otra cuyo fin sea el de entretener, mediante un juego, a un grupo de niños de catorce años”.

### **3.1.17.5 Definición del tipo de interactividad**

“La interface gráfica hará posible un entendimiento, una comunicación, entre el usuario y la aplicación multimedia interactiva con la que estamos trabajando. Es, además, el punto más importante que conviene definir, y clarificar desde un principio”.

“Prever y tratar las reacciones del usuario ante la complejidad del modelo de interactividad propuesto, evitará errores que pueden impulsar al usuario a abandonar la aplicación. Por ello es tan importante definir una interface gráfica que facilite al máximo el trabajar con el mayor nivel de interactividad posible”.

“En cuanto a diseño gráfico, la interactividad ideal es aquella que presenta una navegación muy clara que invita a ir descubriendo nuevos elementos dentro de un documento a medida que lo vamos visitando. (Fernández, 1998)

### **3.1.18 Usuario**

“Usuario es el individuo que utiliza o trabaja con algún objeto o dispositivo o que usa algún servicio en particular”.

“Para la informática es un usuario aquella persona que utiliza un dispositivo o un ordenador y realiza múltiples operaciones con distintos propósitos. A menudo es un usuario aquel que adquiere una computadora o dispositivo electrónico y que lo emplea para comunicarse con otros usuarios, generar contenido y documentos, utilizar software de diverso tipo y muchas otras acciones posibles”.

“Es un usuario modelo o promedio a quien tienen en mente las empresas desarrolladoras de hardware y software informático cada vez que diseñan un nuevo dispositivo o aplicación. Este usuario no es necesariamente uno en particular instruido o entrenado en el uso de nuevas tecnologías, ni en programación o desarrollo, por lo cual la interfaz del dispositivo en cuestión debe ser sencilla y fácil de aprender. Sin embargo, cada tipo de desarrollo tiene su propio usuario modelo y para algunas compañías el parámetro de cada usuario es distinto”.

“Existen diferentes tipos de usuario. Por ejemplo, el

usuario final es aquel cliente o consumidor de hardware y software informático que lo utiliza con fines sociales, profesionales o personales. El usuario registrado es un término bastante empleado en el desarrollo de aplicaciones y sitios web que requieren de algún tipo de registro previo o membresía para ser utilizados”.

“Hoy en día muchos sitios web como redes sociales requieren de un sencillo y gratuito registro que permite al usuario acceder a beneficios, funcionalidades y una cuenta personalizada. En cambio, el usuario anónimo es aquel que navega sitios web o servicios online sin autenticarse y, por lo tanto, no provee de datos personales a la empresa desarrolladora. Un usuario anónimo goza de menores privilegios a menudo, pero también puede considerarse que accede a un mayor resguardo de su información personal”.

“Otro tipo de usuario es el tester, que se ocupa de revisar las funcionalidades de un programa o sitio web con el propósito de corroborar que las mismas operen correctamente”. ([www.definicionabc.com](http://www.definicionabc.com))

### 3.1.18.1 La experiencia de usuario

Según Royo (2004), “la finalidad de un diseño de interfaz (diseño de usabilidad + diseño visual) es obtener una experiencia de usuario exitosa. La experiencia de usuario es el conjunto de sensaciones, valoraciones y conclusiones que el usuario obtiene de la utilización de un artefacto. Estas valoraciones no sólo son producto de su experiencia funcional, sino también de su experiencia estética. Esta experiencia es el resultado de los objetivos del usuario, las variables culturales y el diseño de la interfaz.

### 3.1.19 Signo

“Saussure señaló como constitutivo de todo signo lingüístico el significante y el significado”.

“De acuerdo a Rollie (2004) “en general, un signo es algo convencional que remite a algo diferente de sí mismo, como lo es por ejemplo la palabra o concepto “Árbol” que como imagen acústica puede realizarse articuladamente a través de ciertos sonidos, en relación con la idea o concepto de árbol susceptible de aplicarse o relacionarse a una clase particular de objetos, en este caso, el árbol”.

“El signo es signo por la institución de una función significativa establecida por una comunidad. Esta institución se hace por el establecimiento de una convencionalidad socialmente instituida. El signo lingüístico o visual aparece como una relación necesaria, arbitraria o analógica entre sus dos lados o caras”.

- a) El sensible o perceptible, el significante (imagen acústica o visual).
- b) El inteligible, el significado (concepto, representación).

### 3.1.19.1 Signos y modalidades de representación gráfica

“Para Saussure el signo es específicamente lingüístico, nosotros en comunicación visual vamos a desarrollar diferentes modalidades de representación. Tomando como base los trabajos de Pierce desarrollaremos diferentes clases de signos que están vinculados directamente a los mensajes visuales. Pierce distingue los signos en función de la relación entre el significante y el significado en”:

- **Fonograma**

“Un fonograma es un signo visual en el cual se utilizan los signos gráficos del lenguaje verbal, es decir el alfabeto utilizando las letras que lo conforman. Pueden ser letras iniciales, siglas o palabras. Chaves llama logotipos a la capacidad identificadora del

nombre como signo verbal, su versión visual, mediante diferentes tratamientos gráficos los fonogramas o logotipos, se transforman en objetos visualmente significativos en función de reforzar su significado. Generalmente en la comunicación contemporánea cumplen el rol de signos de identificación, institucional, empresarial etc". Rollie (2004)

- **Icono**

"El ícono opera ante todo por semejanza entre el significante y el significado, por ejemplo, entre la representación de un animal y el animal representado la primera vale por el segundo, por la simple razón de que se asemeja. Utilizaremos los términos íconos, iconogramas, imagogramas e imágenes". Rollie (2004)

- **Diagramas**

"Pierce, distinguía dos subclases distintas de íconos: Las imágenes y los diagramas".

"En la imagen, el significante representa las simples cualidades del significado, mientras que en el diagrama la semejanza entre significante y significado, solo se refiere a las relaciones entre sus partes. Definió un diagrama como un representamen, que primordialmente es un icono de relación, y hay convenciones que le permiten desempeñar dicho papel".

"Un ejemplo de este tipo de icono de relaciones inteligibles es un par de rectángulos de diferentes tamaños que ilustran una comparación cuantitativa entre la producción de acero de los Estados Unidos y la Argentina. Las relaciones dentro del significante corresponden a las relaciones dentro del significado".

"Para nosotros los signos de identificación que tienen la categoría de diagrama son generalmente imágenes abstractas, que adquieren significado mediante la utilización de algún tipo de relación con el signifi-

cado que se quiere expresar: dinamismo, estatismo, fuerza, liviandad, caos, orden, etc."

- **Índice**

"Un signo es un índice cuando el significado y el significante están en relación de contigüidad. Esta contigüidad debe entenderse como conexión física. Esta relación implica la presencia espacio temporal, es decir, que la contigüidad es existencial. Pierce pone varios ejemplos, como cuando alguien señala a otro o indica algún objeto presente. Una señal de tránsito que indica una dirección obligatoria, o no, en el lugar mismo en que debe producirse la opción, es un índice". (Rollie, 2004)

### 3.1.20 Menú de Navegación

De acuerdo a Innova (2001), "una de las características que hay que cuidar en todo material multimedia es la facilidad de navegación que pueda tener el usuario del mismo para desplazarse por las páginas que lo conforman. Rara conseguir esto debemos, definir una jerarquía de páginas, lo menos profunda posible, ya que de este modo el trayecto que hay que seguir para llegara la página deseada sea el mínimo".

### 3.1.21 Estilo Minimalista

Según López (2004), "el estilo minimalista nació en respuesta a los abusos ornamentales de algunos estilos, se incorporó desde el principio de las páginas web. El "Minimalismo" es un término usado en el arte y la literatura que se utiliza para describir un movimiento hacia la extrema simplificación de las formas y el color. El minimalismo en el diseño web se centra en la usabilidad, la estética y dejar que el contenido sea la parte principal del diseño. Este tipo de diseño no tiene por qué ser aburrido o demasiado simplista, de hecho, el uso adecuado de espacios en blancos

le da un nivel de sofisticación que suele faltar en los sitios que disponen de poco espacio”.

### 3.1.22 RAE

“Las siglas RAE se utilizan para abreviar el nombre de Real Academia Española, el organismo oficial encargado de organizar y reglamentar las normas que dirigen el lenguaje español en todo el planeta. Fundada en el año de 1713 y obteniendo su carta constitucional sólo un año después, la Real Academia Española tuvo desde sus comienzos como principal objetivo el establecimiento de todas las palabras y términos que fueran propios del lenguaje español para que el mismo pudiera mantenerse ordenado y reglamentado oficialmente. Su fundador fue el marqués Juan Manuel Fernández Pacheco, cuya mansión sirvió como lugar de reunión para las sesiones originales de la academia”. ([www.definicionabc.com](http://www.definicionabc.com))

### 3.1.23 Ciencias y disciplinas aplicadas al diseño

#### • Psicología

“Es la ciencia que estudia los procesos mentales, incluyendo procesos cognitivos internos de los individuos, así como los procesos socio cognitivos que se producen en el entorno social, lo cual involucra la cultura. El campo de los procesos mentales incluye los diversos fenómenos cognitivos, emotivos y conativos, así como las estructuras de razonamiento y racionalidad cultural”. ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org))

Por medio de el estudio de la manera de pensar de el grupo objetivo se logrará un buen resultado al momento de ejecutar el diseño.

#### • Psicología social

“La psicología social es una rama de la psicología que se ocupa especialmente y preferentemente del

funcionamiento de los individuos en sus respectivos entornos sociales, es decir como partes integrantes de una sociedad o comunidad y como, tanto ser humano, como entorno en el cual se desarrolla este, contribuyen a determinarse entre sí”. ([www.definicionabc.com](http://www.definicionabc.com))

Esta ciencia será de utilidad para conocer el grupo social y el contexto en el cual se desenvuelve el grupo objetivo.

#### • Psicología del color

“La psicología del color es un campo de estudio que está dirigido a analizar el efecto del color en la percepción y la conducta humana. Desde el punto de vista estrictamente médico, todavía es una ciencia inmadura en la corriente principal de la psicología contemporánea, teniendo en cuenta que muchas técnicas adscritas a este campo pueden categorizarse dentro del ámbito de la medicina alternativa”.

“Sin embargo, en un sentido más amplio, el estudio de la percepción de los colores constituye una consideración habitual en el diseño arquitectónico, la moda, la señalética y el arte publicitario”. ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org))

La Psicología del color será la base fundamental al momento de elegir los colores adecuados para la elaboración del mensaje que se pretende dar a conocer, de acuerdo al estudio del efecto psicológico que puede denotar o causar cada uno de ellos.

#### • Sociología

“La Sociología es la ciencia social por excelencia que se ocupa del estudio de las relaciones entre los individuos y las leyes que las regulan en el marco de las sociedades humanas”.

“El objeto de estudio de la misma son básicamente los grupos sociales, entendidos estos como el conjunto de individuos que conviven agrupados en diferentes tipos de asociaciones humanas. Entonces, la Sociología se ocupará de analizar las diversas formas internas de organización que pueden presentar los mismos, las relaciones que entre sí mantienen sus componentes y con el sistema dentro del cual se encuentran insertos y finalmente el grado de cohesión que existe en la estructura social de la cual forman parte”. [www.definicionabc.com](http://www.definicionabc.com)

La Sociología ayudará a conocer el entorno social al cual se dirige el arte final.

- **Simbología**

“La simbología es el estudio que se lleva a cabo sobre los símbolos”.

“En tanto, por símbolo se refiere a aquella representación perceptible que se hace de una idea, cuyos rasgos se encuentran socialmente aceptados por convención”.

“El símbolo es un signo pero sin semejanza ni contigüidad. Vale destacar que los signos únicamente significan cosas, es decir, son meros y simples referentes o imágenes de alguna cosa y el símbolo, además de significar lo propio, ostenta la función de simbolizar, que es lo mismo a decir que transmite un mensaje que deviene de la ideas que simboliza el símbolo en cuestión”.

“Hay símbolos referentes a diferentes asociaciones, ya sean religiosas, políticas, comerciales, deportivas, artísticas, entre otras”.

“Un símbolo puede estar conformado por información real, extraída directamente del entorno y que por lo tanto será fácil de reconocer y también por

formas, colores, texturas, entre otros, que son elementos visuales que no tienen ninguna similitud con los objetos del entorno real. A los símbolos se los puede clasificar como simples, complejos, oscuros, obvios, inútiles, eficaces.

“Y respecto del valor de acción que presentan, el mismo se encontrará determinado por el nivel de penetración en la mente que consigan, es decir, el reconocimiento y la memoria que despierten”.

“La simbología es aquella rama del conocimiento que estudia un conjunto o sistema de símbolos, por esto es que es la parte especializada de la Semiótica, la disciplina que se encarga de estudiar los símbolos en cuanto partes de la vida social”.

“El símbolo nacional, por ejemplo, es aquel que una nación determinada adoptará para representar a través de él sus valores, metas, historias, riquezas y por el cual se identificará y distinguirá del resto. Generalmente, los símbolos nacionales crean un sentimiento de pertenencia entre los ciudadanos del país cuando lo adoptan y tienden a reunirse alrededor del él. La bandera, el escudo y el himno son los símbolos nacionales más populares”. ([www.definicionabc.com](http://www.definicionabc.com))

- **Retórica**

“La retórica es el arte de expresarse con corrección y eficacia, embelleciendo la expresión de cada concepto que se utiliza y atribuyéndole al lenguaje, ya sea escrito o hablado, el efecto necesario para deleitar, persuadir o conmover al lector o al interlocutor”. “A la retórica se la considera una disciplina transversal porque está vinculada a diferentes campos de conocimiento, tales como la literatura, la política, la publicidad y el periodismo, entre otros”. ([www.definicionabc.com](http://www.definicionabc.com))

- **Semántica**

“La Semántica refiere a todo aquello que está vinculado o pertenece a la significación de las palabras. La misma está asociada al significado, interpretación y sentido de las palabras, de los símbolos y expresiones”.

“Por ello, es que Semántica se llama también a la parte de la Lingüística que se ocupa justamente de estudiar el significado de los signos lingüísticos y sus combinaciones”. (www.definicionabc.com)

- **Redacción**

“Por redacción se entiende a todo aquel elemento escrito que haya sido redactado y realizado por una persona. La redacción puede darse de muchas diferentes maneras y con muchos diferentes estilos dependiendo del tipo de información que se quiera describir, del momento, del espacio, del público y de muchas otras cosas. El acto de redactar es, en otras palabras, poner por escrito algo que se vivió o algo que se quiere contar”. (www.definicionabc.com)

La retórica aunada a la redacción son la mejor herramienta para expresar de forma correcta cada mensaje.

- **Semiótica**

“La semiótica es la ciencia o disciplina que se interesa por el estudio de los diferentes tipos de símbolos creados por el ser humano en diferentes y específicas situaciones. Este estudio se basa en el análisis de los significados que cada tipo de símbolo puede tener y cómo ese significado puede ir variando a lo largo del tiempo o del espacio. Se puede considerar a la semiótica (o también conocida como semiología) como una sección importantísima de la antropología

ya que su trabajo versa sobre la cultura del ser humano actual y de otras épocas”.

“El término semiótica proviene del griego semeiotikos, que significa ‘intérprete de signos’”. (www.definicionabc.com)

La semiótica es la base fundamental en la elaboración de mensajes gráficos, es decir por medio de ella cada símbolo o icono creado estará bien fundamentado.

- **Ortografía**

“La ortografía es la parte de la gramática normativa encargada de establecer las reglas que regulan el correcto uso de las palabras y de los signos de puntuación en la escritura. La base de la ortografía está compuesta por una serie de convenciones establecidas de antemano por una comunidad lingüística con el objetivo de respetar y mantener a través del tiempo la unidad de la lengua escrita que corresponda”.

“En tanto, en el caso de aquellos países que poseen una Academia de Lengua, tal es la función que desempeña en los países hispanoparlantes la Real Academia Española de la Lengua, será esta misma entonces la institución encargada de desempeñar la tarea de regulación que antes mencionábamos”. (www.definicionabc.com)

- **Lingüística**

“La lingüística se encarga del estudio científico y el conocimiento de la estructura de las lenguas naturales que utilizan los seres humanos para comunicarse; esto incluye su desarrollo histórico, sus cambios estructurales, lingüísticos y la evolución de los mismos. Como parte de su marco teórico, ésta se divide en la micro lingüística y la macro lingüística. La micro lingüística se enfoca en analizar las lenguas en prove-

cho propio; mientras que en la macro lingüística, las lenguas deben ser analizadas con amplitud". ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org))

- **Cibernética**

"La cibernética es una disciplina íntimamente vinculada con la teoría general de sistemas, al grado en que muchos la consideran inseparable de esta, y se ocupa del estudio de: el mando, el control, las regulaciones y el gobierno de los sistemas".

"El propósito de la cibernética es desarrollar un lenguaje y técnicas que nos permitan atacar los problemas de control y comunicación en general". ([www.aprendizaje.com.mx](http://www.aprendizaje.com.mx))

El material será elaborado mediante el manejo de medios tecnológicos.

- **Matemáticas**

"Es una ciencia que, a partir de notaciones básicas exactas y a través del razonamiento lógico, estudia las propiedades y relaciones cuantitativas entre los entes abstractos (números, figuras geométricas, símbolos). Mediante las matemáticas conocemos las cantidades, las estructuras, el espacio y los cambios". ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org))

Nunca hay que olvidar que las matemáticas están presentes prácticamente en todo, en este caso se aplicarán para armonizar espacios y volúmenes, con el fin de que el diseño posea equilibrio.

- **Axiología**

"El término axiología se utiliza para designar a la sección o rama de la filosofía que se interesa por el análisis de los valores y los comportamientos éticos de una sociedad o comunidad determinada. La pa-

labra proviene del griego: axia, valor; logia, ciencia o estudio. La axiología podría también considerarse una rama de la sociología siempre y cuando se aboque al estudio o comprensión de los valores de un grupo y no de los individuos como entes separados entre sí".

"La axiología es aquella ciencia que nos permite conocer y debatir sobre los valores que hacen al ser humano. Por supuesto, si bien algunos valores tales como solidaridad, amor por el prójimo, respeto y compasión son considerados elementales a todo ser humano independientemente del medio o contexto en el que viva, hay muchos complejos sistemas de valores que son el resultado de combinaciones específicas a cada tiempo y espacio y que se vuelven, por lo tanto, únicos. Los valores, así como también los desvalores, aquello negativo, hacen de una sociedad o de una comunidad un fenómeno probablemente irreplicable en el mundo a pesar de que existan similitudes o diferencias con otras comunidades".

"Debido a que la noción de valor o desvalor es una creación de la mente humana, los mismos pueden variar de gran modo a través del tiempo o de grupo en grupo ya que la interpretación que se hace de ellos es muy compleja. Tiene que ver, además, con un sinnúmero de elementos que contribuyen a generar ese contexto único".

"Al mismo tiempo, hay valores subjetivos y valores objetivos, aquellos que son interpretados de manera individual y no social. Por ejemplo, un valor subjetivo puede ser central para una persona pero no tener importancia para otra. Finalmente, se establece también en este sentido la noción de jerarquía de los valores al presentarse algunos como esenciales o elementales para la vida en comunidad mientras que otros son puestos en lugares secundarios". ([www.definicionabc.com](http://www.definicionabc.com))

## 3.2 CONCEPTO CREATIVO Y BOCETOS

### 3.2.1 ETAPAS DEL DISEÑO

Se llegará a la idea final de diseño mediante las siguientes fases:

- Fase de análisis.
- Desarrollo de mapa mental.
- Descripción del concepto creativo.
- Códigos del diseño.
- Secciones del material.
- Desarrollo de bocetos.
- Digitalización del diseño.

#### 3.2.1.1 Fase de análisis

En esta etapa se realiza una revisión y análisis de elementos gráficos ya desarrollados, los cuales están dirigidos al grupo objetivo al cual se desea alcanzar, en este caso clase Media y Alta. Esto tiene como fin conocer que tendencias del diseño manejan ciertas organizaciones que buscan influir en este grupo objetivo en común, por lo cual se visitarán diversas páginas web (ver Fig. 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5, 3.6, 3.7) con el objeto de lograr concebir una propuesta gráfica enfocada a una línea de diseño que resulte funcional y atractiva.

#### 3.2.1.1.2 Referencias Web

Fig.3.1 Página web de Rolex  
www.rolex.com/es



Fig. 3.2 Página web Mercedes-Benz  
www.la.mercedes-benz.com

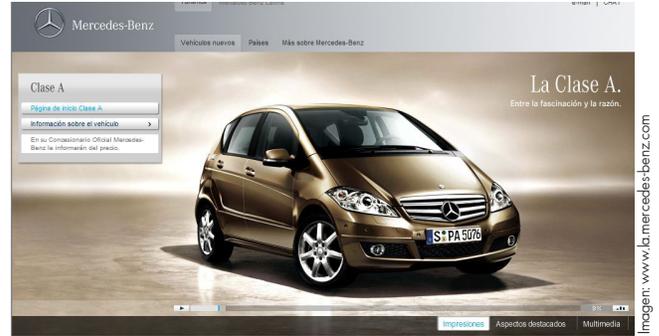


Fig. 3.3 Página web relojes Omega  
www.omegawatches.com

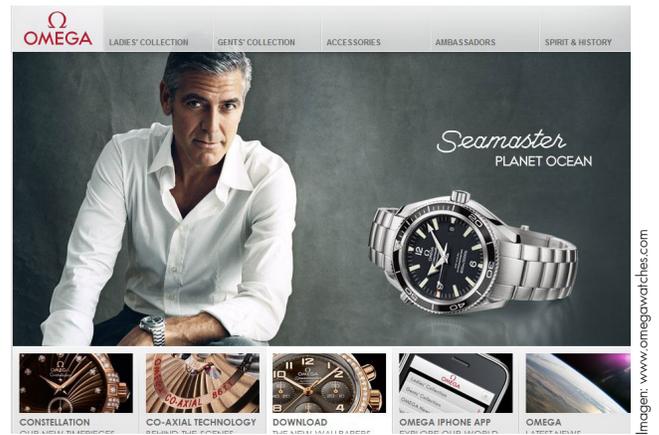


Fig. 3.4 Página web relojes Gucci  
www.gucci.com



Fig. 3.5 Página web Dolce & Gabbana  
www.dolcegabbana.es

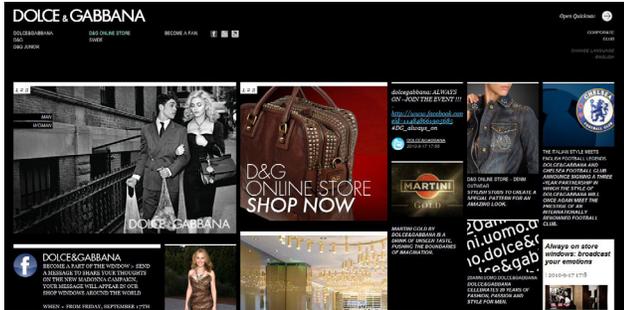


Imagen: www.dolcegabbana.es

Fig. 3.6 Página web Dior  
www.dior.com



Imagen: www.dior.com

Fig. 3.7 Página web Mont Blanc  
www.montblanc.com.es



Imagen: www.montblanc.com.es

La investigación de referencias en internet dio como resultado el siguiente análisis:

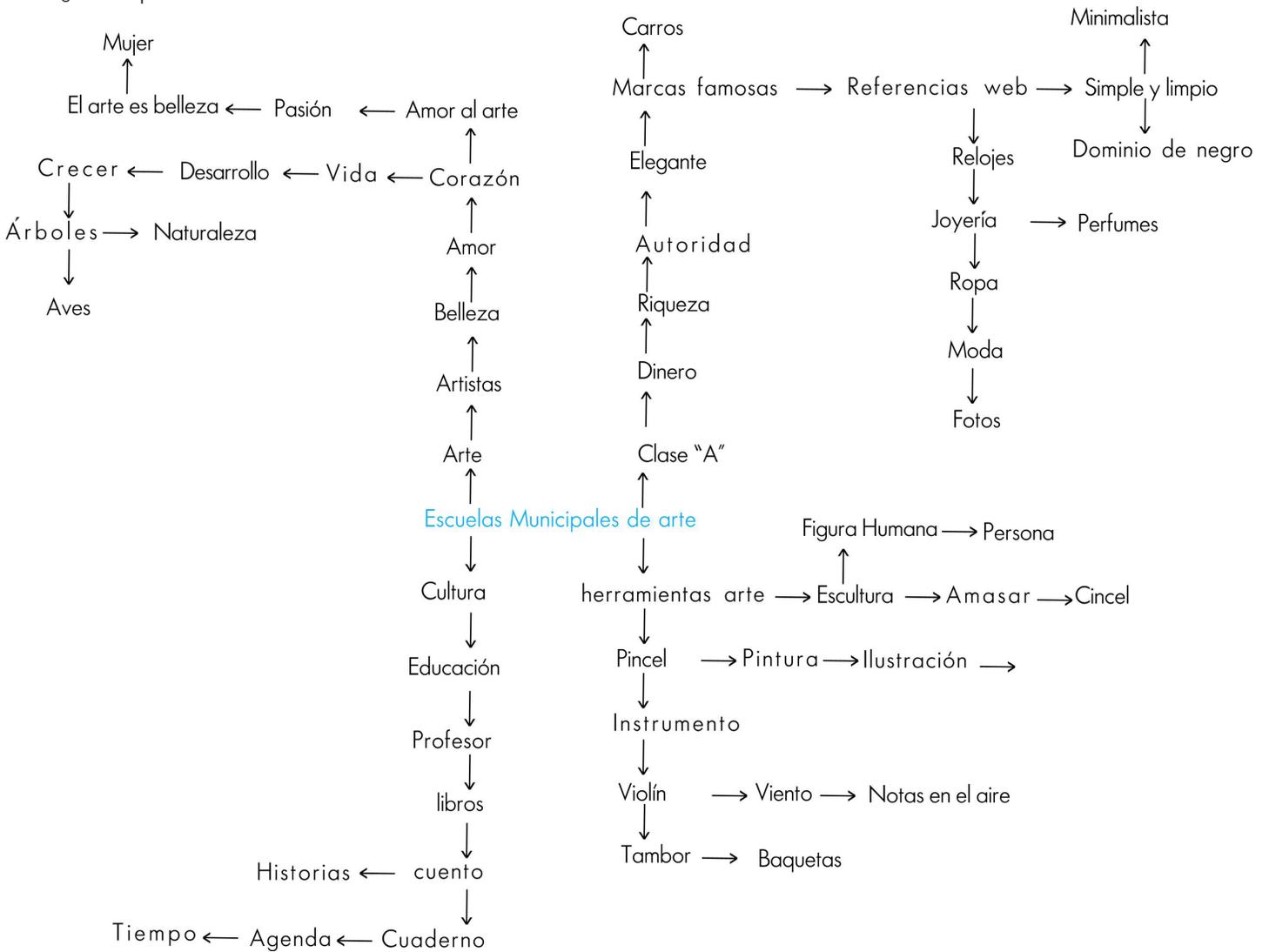
- Utilización de fotografías como elemento predominante en el diseño.
- Diseños muy limpios y elegantes, no hay gran saturación de elementos.
- Utilización en su mayoría de fuentes tipo palo seco, con un diseño muy fino y delicado.
- Colores con tendencia a lo oscuro, mucho predominio del negro.

3.2.1.2 Desarrollo de mapa mental

En esta etapa se procede a elaborar un mapa mental (ver Fig. 3.8), el cual es un diagrama usado para representar las palabras, ideas, tareas u otros conceptos ligados y dispuestos radialmente alrededor de una palabra clave o de una idea central.

Se utiliza para la generación, visualización, estructura, y clasificación de las ideas, y como ayuda interna para el estudio, organización, solución de problemas, toma de decisiones y escritura.

Fig.3.8 Mapa Mental



### 3.2.1.3 Descripción del concepto creativo

Mediante la revisión y análisis de páginas web, así como el desarrollo del mapa mental, se ha obtenido el siguiente concepto creativo:

“Minimalismo y Austeridad”, el diseño será limpio, estético y equilibrado, de esta manera se presentará solo lo que realmente sea necesario presentar sin saturar el diseño.

### 3.2.1.4 Códigos del diseño

Mediante el concepto creativo previamente formulado “Minimalismo y Austeridad”, ya existe una base consistente con la cual se puede proceder a definir los códigos de diseño adecuados para aplicar a todos los elementos que se diseñarán.

- **Código cromático**

Se trata de una combinación de colores seleccionados para representar algo, en este caso el diseño tiene un enfoque minimalista y austero, por lo cual la gama de colores a utilizar estará basada en una escala cromática baja, en la cual se utilizan modulaciones de valor y luminosidad que contienen mucho negro.

A continuación se describen algunos detalles de los colores bases para la realización del diseño.



- **- Negro**

Denota austeridad, orden y previsión, además suele ser utilizado para elementos de elegancia y sobriedad.

- **- Gris**

Este color está asociado a la estabilidad y equilibrio, ya que es el intermedio entre el blanco y negro.

- **- Blanco**

Denota luz, bondad, inocencia, pureza, optimismo, el blanco es el complemento ideal del negro, ya que crea alto contraste, además de un equilibrio estético en relación luz y oscuridad.

- **Código lingüístico**

El código lingüístico es el conjunto de unidades de toda lengua que se combina de acuerdo con ciertas reglas y permite la elaboración de mensajes.

El emisor y el receptor deben utilizar el mismo código para que la comunicación sea posible.

En el caso del material interactivo, el tipo de código lingüístico será de tipo escrito, la Dirección de Educación y Cultura del Centro Municipal ha puesto a disposición del diseñador textos elaborados de manera coherente y retórica con toda la información necesaria que el Centro Municipal de Arte y Cultura desea dar a conocer.

- **Código tipográfico**

Tomando en cuenta el enfoque minimalista y estético que se le desea dar al diseño se ha optado por utilizar para la presentación de los textos un tipo de letra tipo palo seco, la cual se caracteriza por reducir los caracteres a su esquema esencial. Esto brinda mucha legibilidad especialmente en medios digitales, además de expresar claridad y sencillez. Así mismo se utilizará una tipografía con remate destinada a los títulos, ya que es un tipo de letra seria, estilizada y elegante ideal para lo que se pretende diseñar.

- **Código icónico**

Este será representado por medio de fotografías, las cuales harán referencia a la labor que realiza el Centro Municipal de Arte y Cultura por medio de sus escuelas y la importancia de dichos proyectos para el desarrollo artístico de niños y jóvenes en Guatemala.

### **3.2.1.5 Secciones del material**

El menú principal del material interactivo contará con las siguientes secciones:

1. Enlace para página web de la Municipalidad de Guatemala, así como enlace hacia Facebook del Centro Municipal de Arte y Cultura.
2. Centro Municipal de Arte y Cultura
3. Escuela Municipal de Danza
4. Compañía Municipal de Danza
5. Escuela Municipal de Pintura
6. Escuela Municipal de Escultura
7. Escuela Municipal de Música

Cada Escuela contará con un submenú en el cual se desplegará la siguiente información:

1. Escuela
2. Programas
3. Requisitos de Ingreso
4. Población Beneficiada

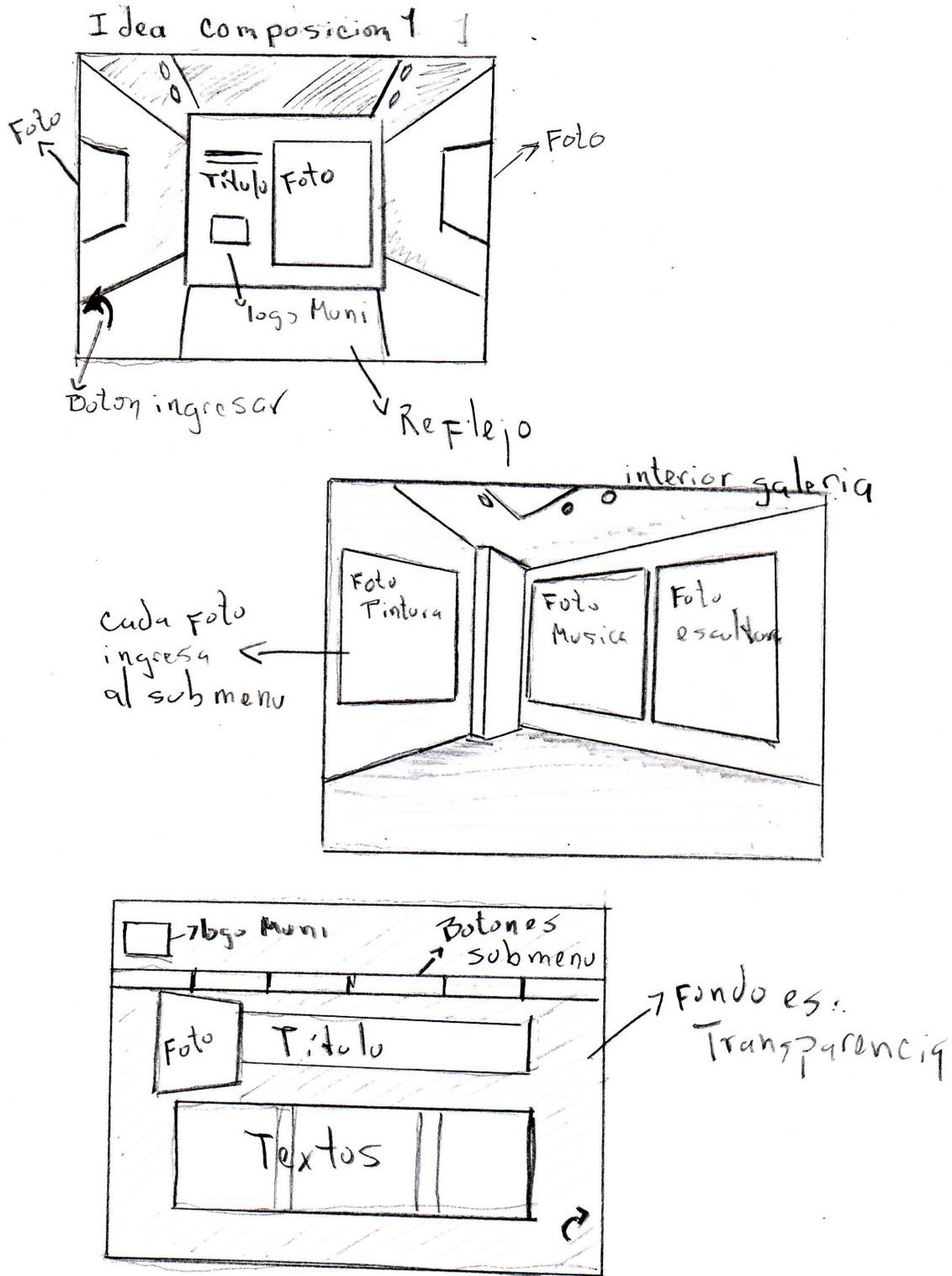
5. Alumnos

6. Apóyanos

### **3.2.1.6 Desarrollo de bocetos**

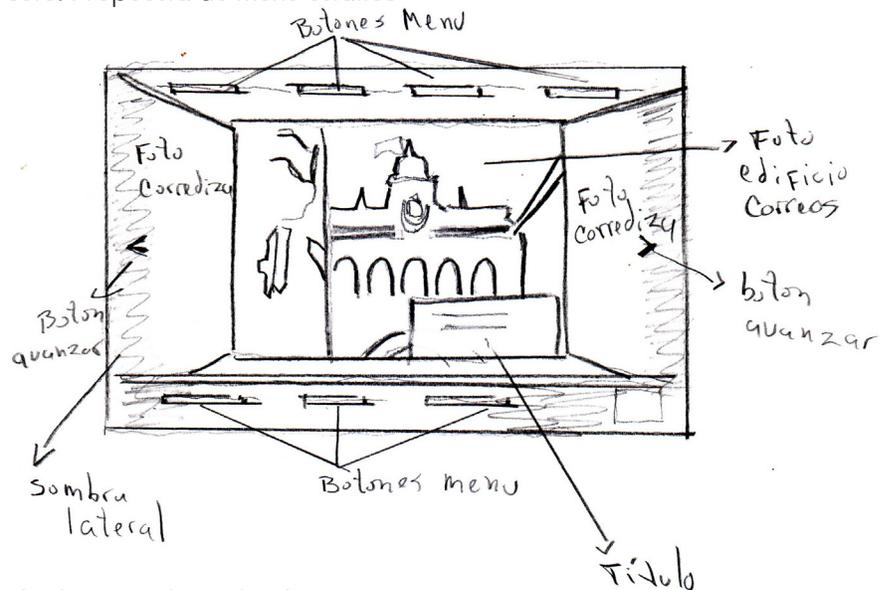
A continuación se muestran los bocetos iniciales, los cuales tienen como fin mostrar una idea inicial de cómo deberían disponerse todos los elementos de diseño para llegar a una decisión final que resulte adecuada y funcional para el proyecto.

Fig.3.9 Bocetos: Propuesta para galería de arte



En esta otra propuesta (Figura 3.10) los elementos se disponen de una manera más sobria con un menú estático, y de igual manera el usuario puede manipular los elementos por medio de un menú corredizo de fotografías.

Fig. 3.10 Boceto: Propuesta de menú estático



Esta es otra propuesta de diseño en la cual se limpia un poco más el diseño, ya que se ha decidido eliminar el menú estático, ahora el usuario manejará las distintas secciones por medio de un práctico menú corredizo. La figura 3.11 muestra un bosquejo del menú principal y la figura 3.12 el submenú.

Fig. 3.11 Boceto: Propuesta de menú corredizo

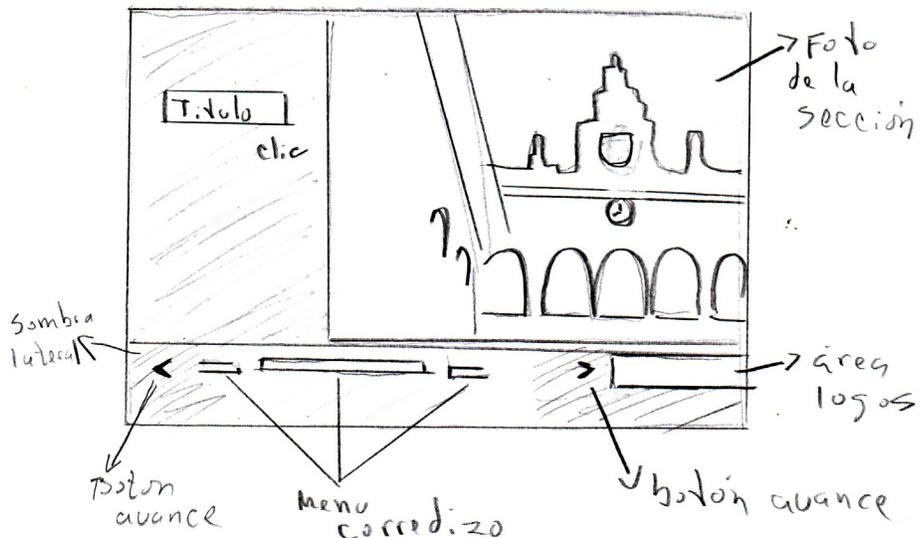
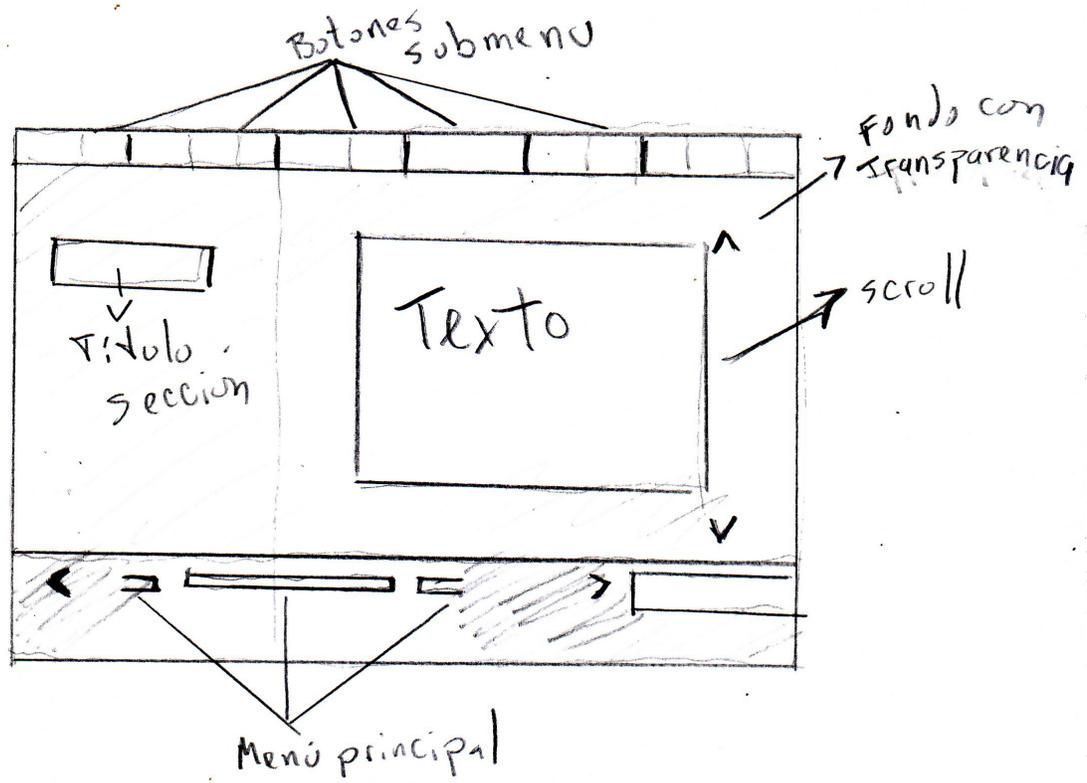


Fig. 3.12 Boceto: Sección de submenú



3.2.1.7 Digitalización del diseño

En esta etapa del diseño se procede a digitalizar las ideas en varias propuestas.

La primera propuesta planteada ha sido un escenario basado en una galería de arte, la figura 3.13 muestra lo que sería la página de inicio, la figura 3.14 representa el menú de las distintas escuelas y las figura 3.15, 3.16 la propuesta del submenú y la ubicación de la información.

Fig. 3.13 Propuesta 1, diseño basado en una galería de arte



Fig. 3.14 Propuesta 1, diseño basado en una galería de arte: menú de escuelas



Fig. 3.15 Submenú 1



Fig. 3.16 Submenú 2



A continuación se muestran varias propuestas de diseño con un enfoque más sobrio, serio y un mayor predominio del negro. En esta nueva propuesta se jugó un poco más con los elementos de diseño con el fin de buscar mayor estabilidad y facilidad de navegación. (ver Figuras. 3.17, 3.18, 3.19, 3.20, 3.21)

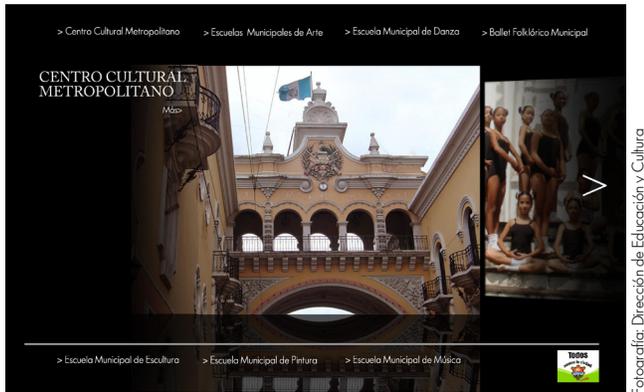
Fotografía: www.shutterstock.com

Fotografía: www.shutterstock.com

Fotografía: www.shutterstock.com

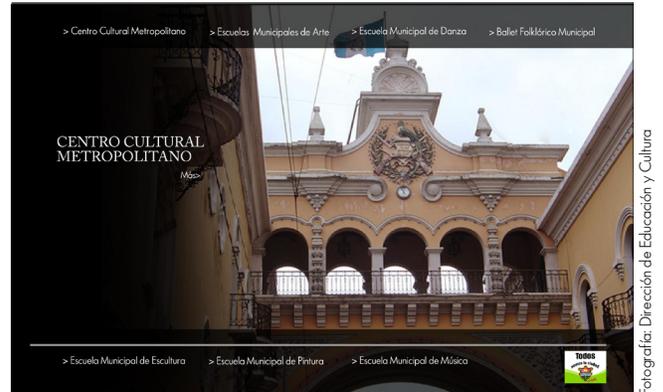
Fotografía: www.shutterstock.com

Fig. 3.17 Propuesta 1



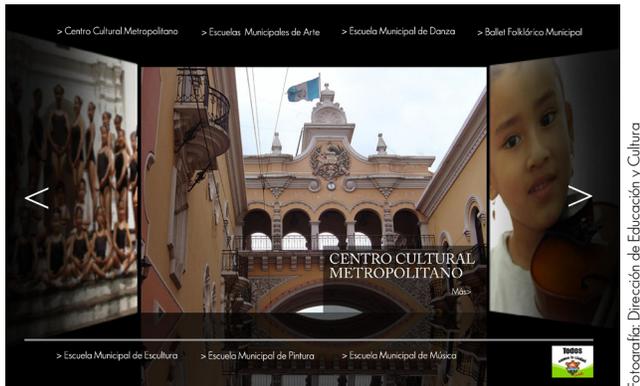
Fotografía: Dirección de Educación y Cultura

Fig. 3.20 Propuesta 4



Fotografía: Dirección de Educación y Cultura

Fig. 3.18 Propuesta 2



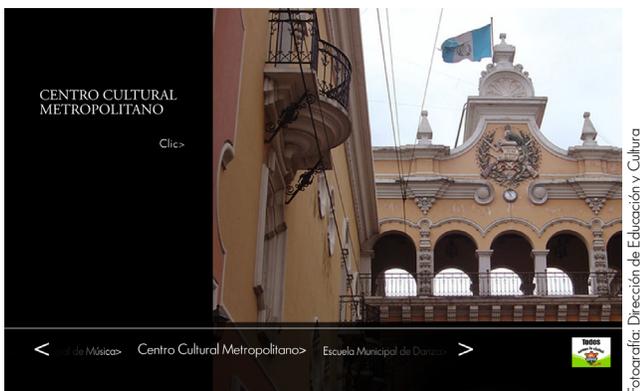
Fotografía: Dirección de Educación y Cultura

Fig. 3.21 Propuesta de sección interior



Fotografía: Dirección de Educación y Cultura

Fig. 3.19 Propuesta 3



Fotografía: Dirección de Educación y Cultura

## CAPÍTULO 4

## CAPÍTULO 4 COMPROBACIÓN Y EFICACIA DE LA PROPUESTA GRÁFICA FINAL

### 4.1 Validación

Para la validación se utilizó el recurso de la encuesta (ver anexo 1), la cual es un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa de población, con el fin de conocer estados de opinión o hechos específicos.

Las encuestas permiten estandarizar los datos para un análisis posterior, obteniéndose gran cantidad de datos a un precio bajo y en un periodo de tiempo corto.

#### 4.1.2 Descripción Metodológica

- **Instrumentos utilizados**

Encuestas personales y encuestas en línea a través de la página de internet [www.e-online.com](http://www.e-online.com), la cual brinda un servicio de encuestas gratis.

- **Perfil del informante**

- Licenciados en diseño gráfico
- Personal a cargo de la Dirección de Educación y Cultura del Centro Municipal de Arte y Cultura, así como a docentes de las distintas escuelas.
- Personas de clase social media y alta.

#### 4.1.3 Resultados

A Continuación se detallan los resultados obtenidos para la validación del Material Interactivo:

Resultados Material Interactivo para Difundir la Labor Social de las Escuelas Municipales de Arte. Caso: Centro Municipal de Arte y Cultura en Guatemala

Muestra:

Licenciados en diseño gráfico 15

Personal de las Escuelas Municipales de Arte 9

Grupo Objetivo 6

Total 30 personas

- **Resultados Material Interactivo**

1.- ¿Cree usted que el material interactivo es una buena fuente de información acerca de la labor social y distintas actividades que realizan las Escuelas Municipales de Arte en Guatemala?

Gráfica. 4.1



Según la gráfica 4.1, el 90% de las personas encuestadas considera que el material cumple satisfactoriamente con el objeto de informar acerca de la labor social y distintas actividades que realizan las Escuelas Municipales de Arte en Guatemala, mientras que un 10% piensa que el material aporta un poco de información, pero de igual manera posee un alto grado de efectividad al momento de informar.

2.-¿Cree que el material interactivo ayudará a promover a las Escuelas Municipales de Arte?

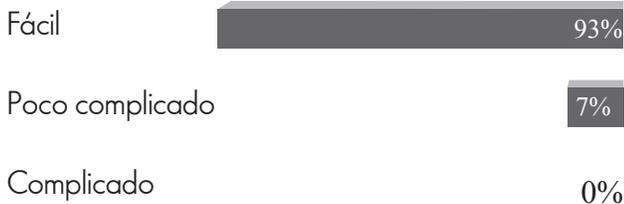
Gráfica. 4.2



De acuerdo a la gráfica 4.2, el 100% de los encuestados considera que el material es un gran aporte en función de ayudar a promover a las Escuelas Municipales de Arte.

3.- ¿Cómo considera que es el manejo interactivo del material?

Gráfica. 4.3



La gráfica 4.3 muestra que un 93% de los usuarios considera al material muy entendible y de fácil manejo interactivo, un 7% piensa que su manejo es un poco complicado sobre todo al principio, sin embargo, este factor no fue de gran impedimento para que el usuario se adaptara pronto al manejo del mismo y navegara libremente a través de la presentación, de tal manera se considera con un alto grado de efectividad el manejo interactivo del material.

4.- ¿Cree que los elementos de diseño se encuentran distribuidos de manera agradable y funcional, sin sobrecargar el diseño?

Gráfica. 4.4



Un 90% de los encuestados considera muy agradable y funcional la distribución de los elementos y que además no hay excesos en el diseño, lo cual indica que cumple con el objetivo de ser un diseño minimalista; un 10% cree que la distribución de los elementos pudo haber mejorado, sin embargo, el diseño continúa siendo atractivo y cumple su función. Ver gráfica 4.4

5.- ¿Cree que los colores utilizados son los apropiados para denotar un diseño serio y profesional?

Gráfica. 4.5



Según los resultados descritos en la gráfica 4.5, un 100% de la muestra está de acuerdo con la gama de colores utilizadas en el diseño y el valor conceptual que los mismos representan.

6.-¿ Considera que los botones empleados facilitan la navegación del material?

Gráfica. 4.6



De acuerdo a la gráfica 4.6, los distintos botones del menú de navegación no presentaron mayor complicación para el usuario, ya que un 93% encontró fácil el uso del mismo y solo un 7% encontró un poco de inconvenientes en el manejo de los botones, sin embargo se adaptaron con gran facilidad al manejo del menú.

7.- ¿Considera que la tipografía utilizada es clara y legible?

Gráfica. 4.7



Como muestra la gráfica 4.7, la tipografía utilizada fue altamente aceptada por el usuario con un resultado positivo del 90% en lo que respecta a claridad y legibilidad, mientras que una mínima parte de la muestra representada por un 10% cree que la tipografía es un poco clara y legible, pero que de igual manera no es difícil su comprensión.

8.- ¿Considera que las fotografías utilizadas son las apropiadas para cada sección del material?

Gráfica. 4.8



Según se muestra en la gráfica 4.8, las fotografías utilizadas presentan un gran nivel de aceptación, ya que el 90% de los encuestados las considera apropiadas.

9.- ¿ Cree que el material presenta de manera clara y profesional la información y que será de utilidad para captar la atención de posibles patrocinadores que puedan apoyar los distintos proyectos de las escuelas?

Gráfica. 4.9



De acuerdo a la gráfica 4.9, un 90% de las personas encuestadas considera el material claro y profesional y que puede ser de gran utilidad en función de captar la atención de posibles patrocinadores. De tal manera se puede confirmar que el material es un gran aporte para las escuelas y que será muy efectivo en la búsqueda de los objetivos planteados.

Un 10% cree que el material será un poco útil, pero que de igual manera es un gran medio de información acerca de la labor social que realizan las Escuelas Municipales de Arte en Guatemala.

10.- ¿ Cree que el contenido del material puede ser útil en la búsqueda de concientizar a las personas acerca de la importancia de la labor social que realizan las Escuelas Municipales de Arte para promover la educación y la cultura como factor de desarrollo de la sociedad?

Gráfica. 4.10



La gráfica 4.10 muestra que el material presenta un gran nivel de aceptación por parte del usuario, un

90% considera que el material será de gran utilidad en la búsqueda de concientizar acerca de la importancia de la labor social que realizan las Escuelas Municipales de Arte para promover la educación y la cultura como factor de desarrollo de la sociedad, mientras que solo un 10% cree que el material ayudará un poco, pero dicho material será de gran beneficio para las Escuelas.

• **Resultados Folleto y Mail Gráfico**

1.- ¿Considera que el folleto es un medio y complemento efectivo para dar a conocer y promover a las Escuelas Municipales de Arte?

Gráfica. 4.11



Como muestra la gráfica 4.11, según los resultados obtenidos un 100% de la muestra considera que el folleto es un buen medio para dar a conocer y promover a las Escuelas Municipales de Arte, de tal manera este material posee un alto grado de efectividad para lograr los objetivos de comunicación.

2. ¿Considera que el mail gráfico es un medio y complemento funcional para promover a las escuelas Municipales de arte?

Gráfica. 4.12



Según la gráfica 4.12, en lo que respecta al mail gráfico, un alto porcentaje de la muestra (90%) considera que este es un medio efectivo de promoción, mientras que un 10% cree que es un poco funcional, sin embargo, de acuerdo a los datos obtenidos se establece que el mail gráfico posee un alto rango de efectividad, por lo tanto sí logra cumplir con su objetivo.

3- ¿Cree que la diagramación del folleto expone de manera clara y profesional el contenido del mismo?

Gráfica. 4.13



De acuerdo a la gráfica 4.13, la diagramación y contenido del folleto ha sido muy bien aceptada por los encuestados con un resultado positivo del 90%, mientras que una mínima cantidad, el 10% de la muestra, lo considera poco claro pero que de igual manera expone de manera eficaz la información.

4.- ¿Cree que la tipografía empleada en el folleto y mail gráfico es clara y legible?

Gráfica. 4.14



Según la gráfica 4.14, los resultados obtenidos con respecto a la tipografía utilizada han sido muy satisfactorios con un 90% de aceptación por parte de las personas encuestadas, solo un 10% considera que la

tipografía puede mejorar, pero de igual manera no presenta mayor problema al momento de leer.

5.- ¿Considera que el material de apoyo (Folleto, Mail Gráfico) tiene unidad visual con el disco interactivo?

Gráfica. 4.15



De acuerdo a la gráfica 4.15, el 100% de la muestra considera que el material en general posee mucha unidad visual entre sí, de esta manera se logra corroborar que en ningún momento se perdió la línea de diseño utilizada.

6.- ¿Cree que el material en general, disco interactivo, folleto y mail gráfico, es un buen aporte y medios indicados para dar a conocer la labor social que el Centro Municipal de Arte y Cultura realiza y que además dicho material será de utilidad en la búsqueda de concientizar y captar la atención de posibles patrocinadores que puedan brindar apoyo mobiliario o financiero a los proyectos de las Escuelas Municipales de Arte?

Gráfica. 4.16



La gráfica 4.16 muestra resultados positivos con un 90% de aceptación, por lo tanto el material diseñado, disco interactivo, folleto y mail gráfico poseen

un alto nivel de efectividad para cumplir con los objetivos planteados.

### 4.2 PROPUESTA GRÁFICA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN

#### 4.2.1 Mapa mental

Para la realización del concepto creativo se utilizó la técnica del mapa mental, el cual es un diagrama usado para representar las palabras, ideas, tareas u otros conceptos ligados y dispuestos radialmente alrededor de una palabra clave o de una idea central. Se utiliza para la generación, visualización, estructura y clasificación de las ideas, y como ayuda interna para el estudio, organización, solución de problemas, toma de decisiones y escritura.

#### 4.2.2 Concepto creativo

Tomando como base diversas características del grupo objetivo, así como referencias en internet de sitios web diseñados específicamente para la clase social a la cual está dirigido el proyecto, se realizó un mapa mental, del cual se extrajeron varias palabras claves y conceptos para el desarrollo del concepto creativo, el cual ha sido definido como "Minimalismo y austeridad"

#### 4.2.3 Concepto de diseño

"Minimalismo y austeridad".

#### 4.2.4 Referente del diseño

Escuelas Municipales de Arte.

#### 4.2.5 Grupo objetivo

Clase media y alta. (Ver segmentación de mercado, capítulo 2, página 19).

#### 4.2.6 Plataforma creativa

Centro Municipal de Arte y Cultura, Escuelas Municipales de Arte.

#### 4.2.7 Posicionamiento creativo

Concientizar acerca de la importancia de la labor social que realizan las Escuelas Municipales de Arte para promover la educación y la cultura como factor de desarrollo de la sociedad

#### 4.2.8 Propuesta Gráfica - Elementos del diseño

##### 4.2.8.1 Fotografías

Utilización de fotografías para representar las distintas secciones y escuelas en el material (ver Figuras. 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5, 4.6).

Fig. 4.1 Centro Municipal de Arte y Cultura



Fotografía: Víctor López

Fig. 4.2 Escuela Municipal de Danza



Fotografía: Dirección de Educación y Cultura

Fig. 4.5 Escuela Municipal de Pintura



Fotografía: Dirección de Educación y Cultura

Fig. 4.3 Compañía Municipal de Danza



Fotografía: Dirección de Educación y Cultura

Fig. 4.6 Escuela Municipal de Música



Fotografía: Dirección de Educación y Cultura

Fig. 4.4 Escuela Municipal de Escultura



Fotografía: Dirección de Educación y Cultura

Se diseñó un menú corredizo, dinámico y de fácil utilización, el cual se muestra en la figura 4.7.

Fig. 4.7 Menú corredizo



Se ubicaron los botones del submenú de las distintas secciones de manera horizontal para crear estabilidad en el diseño. Figura 4.8

Fig. 4.8 Submenú



Se colocó un botón con la referencia "clic" para un fácil acceso a las distintas secciones. Figura 4.9

Fig. 4.9 botón clic



### 4.2.8.2 Diseño Tipográfico

Tipografías con serif: Los tipos de caracteres pueden incluir adornos en sus extremos o no, estos adornos en sus terminaciones, se denominan serif o serifa.

Figura 4.10

Tipografías sans serif o de palo seco: Es la tipografía que no contiene estos adornos, comúnmente llamada sanserif o (sin serifa), éstas no tienen serif y actualmente se utilizan en muchos tipos de publicaciones de tipo digital. Figura 4.11

Fig. 4.10 Tipografía con serif



Fig. 4.10 Tipografía sin serifa o san serif



### 4.2.8.2.1 Clasificación de las familias tipográficas

Fig. 4.11 Clasificación de las familias tipográficas.



Las serif se clasifican en las siguientes clases: Romanas Antiguas, Romanas de Transición, Romanas Modernas y Egipcias.

Las sans serif se clasifican como: Grotescas, Neogóticas, Geométricas y humanísticas.

Según se muestra en la figura 4.12, para los títulos se seleccionó la fuente Adobe Garamond Pro, ya que es un tipo de letra seria, estilizada y elegante ideal para este diseño.

Este tipo de fuente se clasifica dentro de la familia de letras Romanas Antiguas.

Se caracterizan por los siguientes detalles:

- Son letras que tienen serif.
- Su terminación es aguda y de base ancha.
- Los trazos son variables y ascendentes finos y descendentes gruesos.
- La dirección del eje de engrosamiento es oblicua.
- El espaciado de las letras es esencialmente amplio.
- Un peso y color intenso en su apariencia general.

Fig. 4.12 Adobe Garamond Pro guía de carácter

### Adobe Garamond Pro

ABCDEFGHIJKLMNÑO-  
PQRSTU  
VWXYZ  
Abcdefghijklmnoñopqrstuvwxyz  
1234567890.,'

Para los textos en general se utilizó la fuente FutenaBook, (Figura 4.13) que es de tipo palo seco y se clasifica dentro de la familia de palo seco geométricas. Como su nombre lo indica, los tipos están basadas en formas geométricas básicas como el círculo, el cuadrado o el triángulo. Es común encontrar en este grupo la perfecta redondez de la O y la sencilla construcción de la a minúscula. Los tipos de letra geométricos tienen un aspecto moderno en cuerpo y alma .

Fig. 4.13 FutenaBook guía de carácter

### FutenaBook

ABCDEFGHIJKLMNÑOOPQRS-  
TU  
VWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstu  
vwxyz  
1234567890.,'

Las letras de palo seco son comúnmente usadas para titulares pero no para cuerpos o bloques de texto grandes; las serifas ayudan a guiar la mirada a través de toda la línea de texto; la falta de serifas en los tipos de letra paloseco obliga a esforzar mucho más la vista al leer grandes bloques de texto. Sin embargo, cuando se lee con tipos de letra paloseco en una pantalla, la pixelación logra que éstas se vean mucho más limpias que las tipografías con serifa, por lo que es mucho más recomendable utilizar bloques de texto con tipos de letra paloseco en las pantallas.

### 4.2.8.3 Paleta de colores

Ya que el material ha sido elaborado especialmente para medios digitales se hará uso de códigos de colores HTML.

Los colores en HTML son construidos usando una combinación de tres colores básicos: rojo, verde y azul. Cada uno de estos colores toma un valor entre 0 y 255 y son representados en notación hexadecimal (00 a FF). De esta forma, un color está compuesto por seis caracteres, donde los dos primeros representan el valor para el rojo, los dos segundos representan el valor para el verde y los dos terceros representan el valor para el azul (por ejemplo, el rojo tiene FF para el valor rojo y 00 para el resto: "FF0000").

Al mezclar estos colores se mezclan los colores, de modo que se puede hacer un amarillo mezclando el rojo y el verde (por ejemplo, "FFFF00"), violeta mezclando el rojo y el azul (por ejemplo, "FF00FF") o cyan mezclando verde y azul (por ejemplo, "00FFFF"). Esto funciona exactamente como la paleta de un pintor.

El tono del color también puede ser variado incrementando (por ejemplo, violeta claro "FF66FF") o decrementando (por ejemplo, violeta oscuro "AA00AA") los tres valores proporcionalmente.

En este caso el diseño tiene un enfoque minimalista y austero, por lo cual la gama de colores a utilizar estará basada en una escala cromática baja, con base en la siguiente tabla.

Tabla 4.1 Mapa de colores base.

Nombre HTML	Código hexadecimal RGB	Código decimal RGB
White	FFFFFF	255 255 255
Colores Grises		
Gainsboro	DCDCDC	220 220 220
LightGrey	D3D3D3	211 211 211
Silver	C0C0C0	192 192 192
DarkGray	A9A9A9	169 169 169
Gray	808080	128 128 128
DimGray	696969	105 105 105
Black	000000	0 0 0

Blanco: expresa paz, pureza y limpieza además es el de mayor contraste aunado al negro.

Gris: simboliza neutralidad, así como equilibrio y estabilidad. Para el diseño se hará énfasis en el uso del DarkGray.

Negro: evoca al misterio y al descubrimiento de las cosas, denota autoridad y elegancia.

### 4.2.8.4 Composición visual

La figura 4.14 muestra la composición final de los elementos de diseño aplicada a una de las páginas principales, la figura 4.15 el despliegue de un texto.

Fig. 4.14 Composición final de los elementos de diseño



Fotografía: Víctor López

Fig. 4.15 Tipografía aplicada al diseño



Fotografía: Víctor López

## 4.2.9 PROPUESTA FINAL DE DISEÑO

### 4.2.9.1 Propuesta final del Material Interactivo

El menú principal del material interactivo contará con las siguientes secciones:

1. Enlace para página web de la Municipalidad de Guatemala, así como enlace hacia Facebook del Centro Municipal de Arte y Cultura.
2. Centro Municipal de Arte y Cultura  
Esta será la página inicial de la presentación, en ella se podrá encontrar información de la labor que ac-

tualmente realiza el Centro Municipal de Arte y Cultura por medio de sus distintas escuelas. (ver Fig. 4.16, 4.17)

3. Escuela Municipal de Danza (ver Fig. 4.18)
4. Compañía Municipal de Danza (ver Fig. 4.19)
5. Escuela Municipal de Pintura (ver Fig. 4.20)
6. Escuela Municipal de Escultura (ver Fig. 4.21)
7. Escuela Municipal de Música (ver Fig. 4.22)

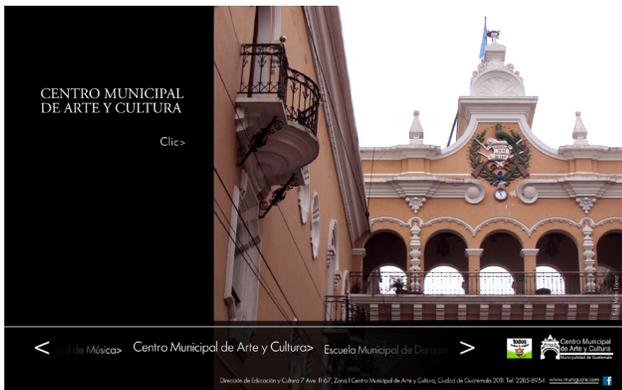
Cada Escuela contará con un submenú en el cual se desplegará la siguiente información:

1. Escuela  
En este apartado se mostrará la información básica de cada escuela y el fin que la misma persigue. (ver Fig. 4.23)
2. Programas  
Mostrará los distintos programas con los que cuenta cada escuela. (ver Fig. 4.24)
3. Requisitos de Ingreso  
Aquí se presentaran los requisitos y cuotas mínimas que establece la institución. (ver Fig. 4.25)
4. Población Beneficiada  
Se muestran las estadísticas de la afluencia de alumnos que se incrementa año con año. (ver Fig. 4.26)
5. Alumnos  
Esta es una pequeña galería fotográfica, algunas fotografías contienen las historias de jóvenes y niños que se han destacado dentro de la escuela, no solo por su amor al arte sino también por los distintos retos que le presenta la vida. (ver Fig. 4.27, 4.28)

## 6. Apóyanos

En esta sección se le hace saber al usuario lo importante que puede ser su apoyo, ya sea financiero o mobiliario para que esta institución continúe desarrollando su valiosa labor. (ver Fig. 4.29)

Fig. 4.16 Diseño de página principal: Centro Municipal de Arte y Cultura



Fotografía: Víctor López

Fig. 4.17 Diseño de página principal y texto



Fotografía: Víctor López

Fig. 4.18 Diseño de página: Escuela Municipal de Danza



Fotografía: Dirección de Educación y Cultura

Fig. 4.19 Diseño de página: Compañía Municipal de Danza



Fotografía: Víctor López

Fig. 4.20 Diseño de página: Escuela Municipal de Pintura



Fotografía: Dirección de Educación y Cultura

Fig. 4.21 Diseño de página: Escuela Municipal de Escultura



Fotografía: Dirección de Educación y Cultura

Fig. 4.22 Diseño de página: Escuela Municipal de Música



Fotografía: Dirección de Educación y Cultura

Fig. 4.25 Diseño de página del submenú de Requisitos de Ingreso



Fotografía: Dirección de Educación y Cultura

Fig. 4.23 Diseño de página del submenú de Escuela



Fotografía: Dirección de Educación y Cultura

Fig. 4.26 Diseño de página del submenú de Población Beneficiada



Fotografía: Dirección de Educación y Cultura

Fig. 4.24 Diseño de página del submenú de Programas



Fotografía: Dirección de Educación y Cultura

Fig. 4.27 Diseño de página del submenú de Alumnos



Fotografía: Dirección de Educación y Cultura

Fig. 4.28 Diseño de página del submenú de Alumnos



Fotografía: Dirección de Educación y Cultura

Fig. 4.31 Índice y página 3



Fotografía: Víctor López

Fig. 4.29 Diseño de página del submenú de Apóyanos



Fotografía: Dirección de Educación y Cultura

Fig. 4.32 Páginas 4 y 5: Escuela Municipal de Danza

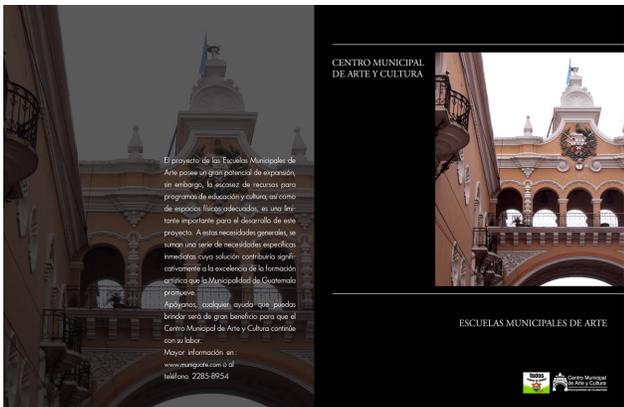


Fotografía: Dirección de Educación y Cultura

## 4.2.9.2 Propuesta final de Folleto

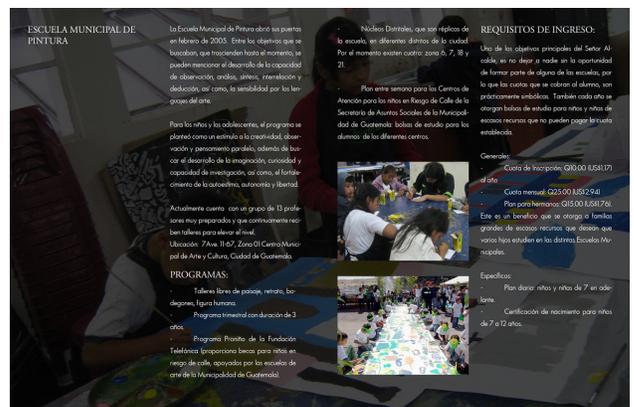
Las figuras 4.30, 4.31, 4.32, 4.33, 4.34, 4.35, 4.36 y 4.37 muestran la propuesta final del folleto.

Fig. 4.30 Portada y Contraportada de folleto



Fotografía: Víctor López

Fig. 4.33 Páginas 6 y 7: Escuela Municipal de Pintura



Fotografía: Dirección de Educación y Cultura - Víctor López

Fig. 4.34 Páginas 8 y 9: Escuela Municipal de Escultura

**ESCUELA MUNICIPAL DE ESCULTURA**

La Escuela Municipal de Escultura nació labores a principios del 2007 debido a la demanda que había de personas interesadas en aprender escultura.

El enfoque de la Escuela Municipal de Escultura es de carácter social y su objetivo principal es el de brindar a jóvenes y adultos de la ciudad de Guatemala la oportunidad de acceder a una formación artística de calidad para promover su crecimiento integral.

Actualmente cuenta con un grupo de 5 maestras escultoras preparadas y que continuamente reciben talleres para elevar el nivel.

Al finalizar el programa, el alumno no solamente habrá obtenido una formación de calidad en una gran variedad de técnicas escultóricas sino que habrá tenido la posibilidad de desarrollar su potencial creativo lo cual es fundamental en los diferentes aspectos de su vida.

Ubicación: 7ª Ave. 11-67, Zona 1 Centro Municipal de Arte y Cultura, Ciudad de Guatemala.

**PROGRAMAS:**

- Programa único de tres años, dividido en tres semestres.
- Primer semestre: Es la fase de introducción en la cual los alumnos estudian el manejo del espacio y del volumen.

**Segundo Fase:** El alumno comienza desarrollando técnicas escultóricas enfocadas ahora al estudio de la anatomía.

**Tercera Fase:** Los alumnos ya cuentan con un conocimiento del Modelado en barro, realización de moldes así como de la utilización de diferentes materiales.

**REQUISITOS DE INGRESO:**

Uno de los objetivos principales del Sector Artístico es no dejar a nadie en la oportunidad de formar parte de alguna de las escuelas, por lo que las cuotas que se cobran al alumno, son prácticas y muy sencillas.

**Generales:**

- Costo de inscripción: Q10.00 (USD 1.71) al año
- Costo mensual: Q25.00 (USD 4.46)
- Plan para menores: Q150.00 (USD 26.76)

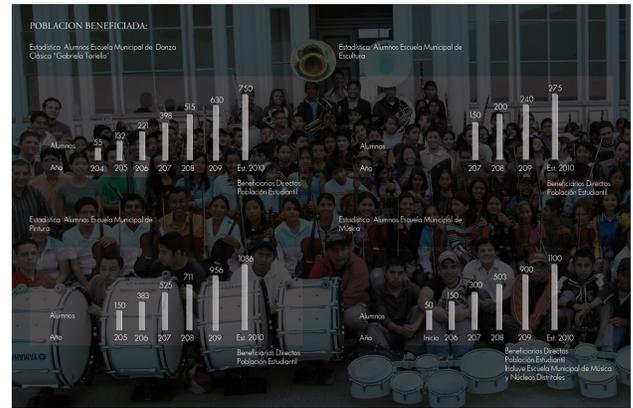
Este es un beneficio que se otorga a familias grandes de escasos recursos que desean que varios hijos estudien en las distintas Escuelas Municipales.

**Específicos:**

- Hombres y mujeres de 15 años en adelante.

Fotografía: Víctor López

Fig. 4.37 Páginas 14 y 15: Población Beneficiada



Fotografía: Dirección de Educación y Cultura

Fig. 4.35 Páginas 10 y 11: Escuela Municipal de Música

**ESCUELA MUNICIPAL DE MÚSICA**

La Escuela Municipal de Música abrió sus puertas en junio de 2006.

Adopta el modelo de FENOCIV (Fundación del Estado para el Desarrollo Nacional) de Orquestas Juveniles Infantiles de Venezuela, dirigido por el Maestro José Antonio Abreu. Fundado hace 32 años y los resultados de este movimiento han sido de gran impacto para la población beneficiada por lo que se decidió su implementación en Guatemala.

En su inicio esta institución comenzó sus labores con un Director y 5 maestras las cuales orientan los diferentes cursos de instrumentación de cuerdas, teclado, voz, violoncello y contrabajo. Debido al gran éxito que ha tenido abre de nuevo sus puertas en el 2007, ofreciendo clases instrumentales a la comunidad estudiantil que requiere ampliar los servicios educativos con todos los instrumentos de Orquesta Sinfónica: violín, viola, violoncello, contrabajo, clarinete, flauta, oboe, fagot, trompeta, trombón, tuba, como también, percusión y además con clases de coro.

A raíz de la creación de la Escuela Municipal de Música se integran diferentes agrupaciones musicales como:

- Orquesta Infantil Municipal
- Orquesta Juvenil Municipal
- Banda Sinfónica Municipal
- Coro Juvenil Municipal

**REQUISITOS DE INGRESO:**

Uno de los objetivos principales del Sector Artístico es no dejar a nadie en la oportunidad de formar parte de alguna de las escuelas, por lo que las cuotas que se cobran al alumno, son prácticamente sencillas. También existe otro programa de becas de estudio para niños y niñas de escasos recursos que no pueden pagar la cuota establecida.

**Generales:**

- Costo de inscripción: Q10.00 (USD 1.71) al año
- Costo mensual: Q25.00 (USD 4.46)
- Plan para menores: Q150.00 (USD 26.76)

Este es un beneficio que se otorga a familias grandes de escasos recursos que desean que varios hijos estudien en las distintas Escuelas Municipales.

**Específicos:**

- Plan diario (niños y niñas) de 4 a 20 años de edad.

**PROGRAMAS:**

- Programa Corral, que consiste de tres fases y cuyo objetivo es preparar a los estudiantes para que puedan formar parte de una de las agrupaciones de la Escuela Municipal de Música.
- Núcleo Directivo, que son hijos de la escuela, en diferentes distritos de la ciudad. Por el momento existen cuatro Pedreros, zona 7, zona 18 y zona 21.

Fotografía: Dirección de Educación y Cultura

Fig. 4.36 Páginas 12 y 13: Alumnos

**ALUMNOS**

**Ángel Rafael Pérez**  
Hoy es destacado del "Festival de la Vida en la Orquesta Juvenil Municipal" y destacada como Talerano en la Escuela Municipal de Música.

**Yessica Smith Rosales**  
Hoy es destacada. Hoy es reconocida por el éxito en un concurso y se destacó en la Escuela.

**Diana Hernández**

**Altagracia Rodríguez**

**Los Caballeros (Callejón de Madera)**  
Logra el primer lugar en el concurso de la Feria de la Música y el primer lugar en el concurso de la Feria de la Música y el primer lugar en el concurso de la Feria de la Música.

**Hermanos Cabilán**  
Ángel y Walter Cabilán ingresaron a la Escuela Municipal de Danza en el año 2006. Walter es elegido en el año 2009 para representar a la municipalidad de Guatemala y la ciudad entera junto a su compañero, Gobernador Morales y su maestro, Gobernador Álvarez, en el Festival "Solidario por la Paz del Mundo", que se llevó a cabo en Toluca, México.

Detrás de los alumnos que se encuentran en la Escuela de Escultura, en la Fase II de la Escuela de Escultura, en la Fase II de la Escuela de Escultura, de 17 alumnos, la mayoría son mujeres, las cuales han demostrado tener la capacidad de trabajar en equipo. Esto ha permitido que muchas escultoras, empujadas como bebés solo de hombres. Estas alumnas han demostrado que con entusiasmo y esfuerzo se puede lograr. Con la cantidad de alumnas en curso de escultoras, estas mujeres escultoras han demostrado el valor que ellas tienen en el arte.

**Rosa María Estrada**

Fotografía: Dirección de Educación y Cultura

### 4.2.9.3 Propuesta final de Mail Gráfico

Propuesta final de mail gráfico, ver figuras 4.38, 4.39, 4.40.

Fig. 4.38 Mail Gráfico 1

Porque sabemos que el arte es importante...

... Centro Municipal de Arte y Cultura, Escuelas Municipales de Arte, promoviendo la educación y la cultura en Guatemala

Dirección de Educación y Cultura 7ª Ave. 11-67, Zona 1 Centro Municipal de Arte y Cultura, Ciudad de Guatemala. Tel: 2285-8954. www.muniguate.com

Fotografía: Dirección de Educación y Cultura

Fig. 4.39 Mail Gráfico 2

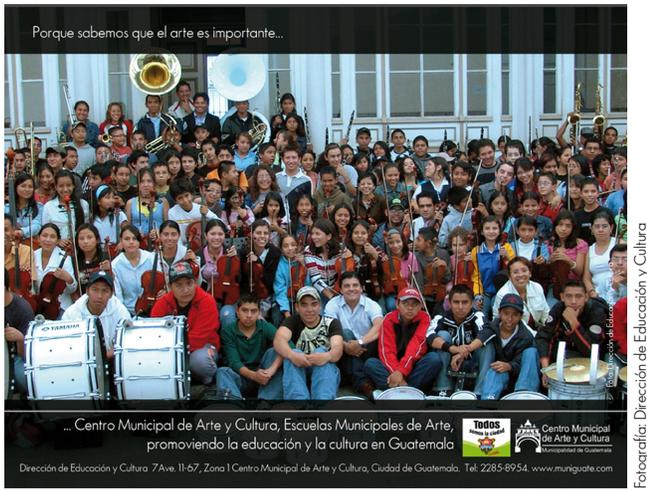
Porque sabemos que el arte es importante...

... Centro Municipal de Arte y Cultura, Escuelas Municipales de Arte, promoviendo la educación y la cultura en Guatemala

Dirección de Educación y Cultura 7ª Ave. 11-67, Zona 1 Centro Municipal de Arte y Cultura, Ciudad de Guatemala. Tel: 2285-8954. www.muniguate.com

Fotografía: Dirección de Educación y Cultura

Fig. 4.40 Mail Gráfico 3

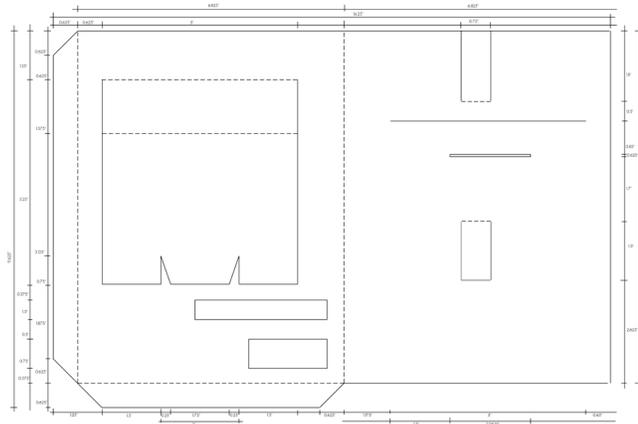


Fotografía: Dirección de Educación y Cultura

### 4.2.9.2 Troquel de empaque para revista y disco

Se diseñó un troquel como sugerencia de empaque para el folleto y disco interactivo, la figura 4.41 muestra el diseño a línea del mismo con sus respectivas acotaciones para su correcto troquelado y reproducción.

Fig. 4.41 Diseño de troquel acotado



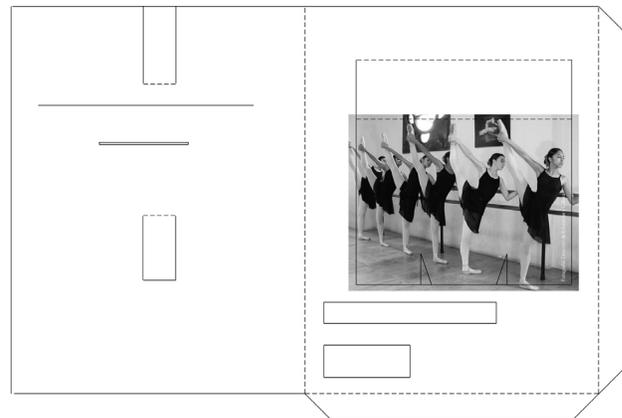
Las figuras 4.42 (tiro) y 4.43 (retiro), presentan el material ya impreso, se realizó el diseño a 1 tinta, esto con el fin de que resulte económica su reproducción y pueda ajustarse al presupuesto que maneja el Centro Municipal de Arte y Cultura.

Fig. 4.42 Diseño impreso a 1 tinta "tiro"



Fotografía: Víctor López

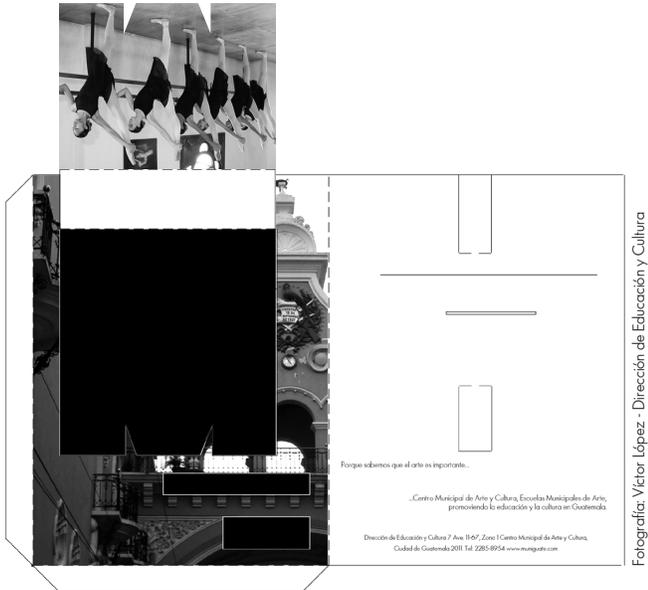
Fig. 4.43 Diseño impreso a 1 tinta "retiro"



Fotografía: Dirección de Educación y Cultura

Como se muestra en la figura 4.44, el empaque fue diseñado con una ingeniosa pestaña, la cual, además de funcionar como cierre, deja un corte rectangular en la parte frontal del diseño con el fin de que la persona pueda apreciar parte de la portada del folleto que queda al descubierto.

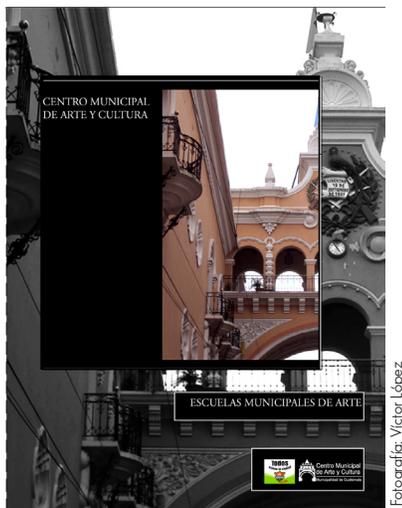
Fig. 4.44 Diseño y pestaña de cierre



Fotografía: Víctor López - Dirección de Educación y Cultura

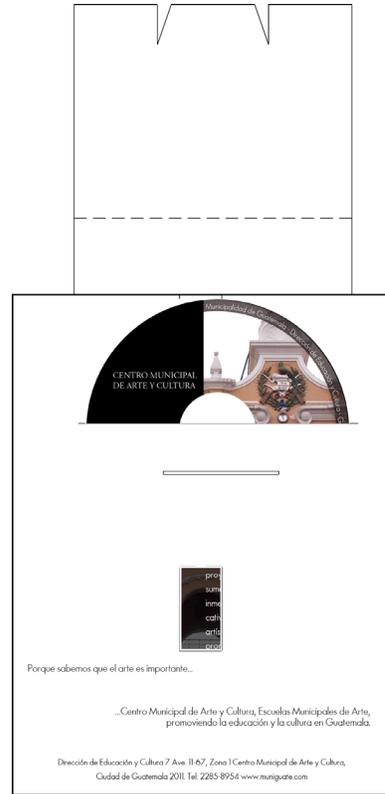
En la figura 4.45 se puede observar el resultado final de empaque más folleto, mientras que en la figura 4.46, empaque más disco, la figura 4.47 es otra vista posterior del empaque aplicando la pestaña de cierre.

Fig. 4.45 Empaque final, vista frontal aplicado a folleto.



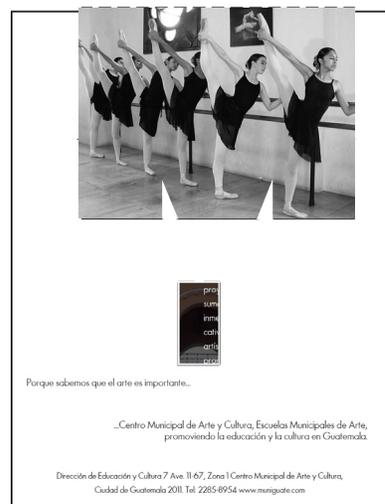
Fotografía: Víctor López

Fig. 4.46 Empaque final, vista posterior aplicado a disco.



Fotografía: Víctor López

Fig. 4.47 Empaque final, vista posterior con pestaña de cierre.



Fotografía: Dirección de Educación y Cultura

Se diseñó y elaboró material interactivo para difundir la labor social de las Escuelas Municipales de Arte de Centro Municipal de Arte y Cultura en Guatemala, el cual muestra resultados positivos, ya que según el usuario posee un diseño agradable, de fácil navegación, que logra cumplir con la función de informar y dar a conocer acerca de la labor que ejecuta dicha institución por medio de sus Escuelas de Arte.

Se logró diseñar el material en base a un concepto creativo, el cual se obtuvo mediante un proceso de investigación y conceptualización de ideas, dando como resultado un concepto minimalista y austero, el cual se adapta a ciertas características que posee el grupo objetivo al cual está dirigido el mensaje. Los resultados de la validación logran confirmar que el diseño del material resulta ser estético y equilibrado y que de igual manera es efectivo y claro al momento de informar.

Mediante los resultados obtenidos a través de la validación se logra comprobar que el material creado posee un valor significativo como medio para concientizar acerca de la importancia de la labor social que realizan las Escuelas Municipales de Arte, y que de igual manera será de gran utilidad en la búsqueda de promover la educación y la cultura como factor de desarrollo de la sociedad guatemalteca.

El material elaborado será de gran beneficio para la Dirección de Educación y Cultura del Centro Municipal, ya que el usuario considera que es visualmente atractivo y afirma que el material posee una valiosa utilidad como medio para captar la atención de patrocinadores que puedan aportar un apoyo significativo a los distintos proyectos de las Escuelas de arte. Este nuevo material interactivo permitirá presentar de una manera más profesional los distintos programas que manejan las escuelas.

Actualmente, Internet es un medio tecnológico de comunicación de alto impacto, muy efectivo, de acceso fácil e inmediato, de tal manera es recomendable explorar, así como explotar al máximo todo el mundo de posibilidades que pueda ofrecer.

Los medios digitales de información ocupan una posición privilegiada dentro de la sociedad, es recomendable estar abierto e ir de la mano con los avances tecnológicos en lo que a materia de comunicación se refiere.

El Marketing Directo es una forma efectiva de comunicación, posee la característica de ser un medio personalizado, selectivo e interactivo, se recomienda aplicar sus herramientas y lineamientos establecidos, esto con el fin de conseguir un alto porcentaje de resultados positivos.

Se recomienda la reproducción y distribución de este material, en el apartado de presupuestos se ha colocado un estimado de los costos de la reproducción de 100 unidades de folletos y discos, sin embargo, hay que tomar en cuenta que las litografías manejan distintos precios y los costos suelen variar de acuerdo al material que se necesite imprimir.

Las Escuelas Municipales de Arte promueven el arte como un factor de desarrollo para la sociedad, se recomienda ayudar a este tipo de Instituciones a través de proyectos de comunicación que ayuden a informar y dar a conocer acerca de la valiosa labor social que las mismas desarrollan, el presente proyecto representa un aporte que será de gran beneficio para Las Escuelas de Arte del Centro Municipal de Arte y Cultura en Guatemala.

### ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN

- **Planificación de medios**
- **Tipo de Campaña:**

Campaña Institucional.

- **Objetivos de Comunicación:**

Dar a conocer la labor social que realizan las Escuelas Municipales de Arte para promover la educación y la cultura como factor de desarrollo de la sociedad.

- **Objetivos Comerciales:**

Captar la atención de patrocinadores que puedan brindar ayuda económica así como mobiliario y equipo para los proyectos educativos que ejecutan las Escuelas Municipales de Arte.

- **Estrategia:**

La distribución del material interactivo se realizará mediante la técnica de Marketing Directo, el cual es un sistema interactivo que utiliza uno o más medios de comunicación para obtener una respuesta medible en un público objetivo.

Se ha establecido este método, ya que el grupo objetivo al que se pretende llegar es muy selectivo. Este sistema se trabajará mediante una base de datos de personas seleccionadas a quienes se les enviará el mensaje.

En este caso se estableció la técnica de Marketing directo, ya que la Dirección de Educación y Cultura del Centro Municipal maneja cierto nivel de discreción en lo que respecta al hecho de solicitar ayuda económica y búsqueda de patrocinadores, de tal

manera el Marketing Directo ofrece las herramientas necesarias que se adaptan muy bien al tipo de comunicación que se pretenda manejar y además posee la ventaja de ser una tipo de comunicación bidireccional, personalizada, selectiva e interactiva.

- **Métodos del Marketing Directo a utilizar:**

**Mailing:**

Se enviará el material por medio de correo postal a personas previamente seleccionadas, extraídos de una base de datos. El material consiste en disco y folleto informativo.

**E-mailing:**

Consiste en enviar información publicitaria por correo electrónico, dicha técnica posee las ventajas de ser un tipo de comunicación: bidireccional, personalizada, selectiva e interactiva.

Se enviarán postales digitales así como folleto informativo digital vía correo electrónico.

**Venta directa:**

Incluye la presentación del material en eventos, así como demostración personalizada por parte de un representante de la Institución.

- **Metas:**

- Mantener la atención de los actuales patrocinadores, e incrementar su interés por los distintos proyectos de las Escuelas Municipales de arte.

- Captar la atención de nuevos patrocinadores.
- Concientizar acerca de la importancia del arte en Guatemala y brindar un ambiente de desarrollo artístico, agradable y de altos estándares por medio del Centro Municipal de Arte y Cultura y sus distintas escuelas hacia la población de Guatemala.

- **Tácticas:**

- Utilizar el correo electrónico así como postal para dar a conocer los proyectos y actividades de las Escuelas Municipales de Arte, por medio del material diseñado para tal efecto.
- Presentación de proyectos en eventos especiales.
- Actualización de contactos y búsqueda de posibles nuevos patrocinadores.

- **Control:**

- Monitorear la respuesta a correos electrónicos enviados.
- Monitorear el interés que muestra el público objetivo hacia la propuesta.
- Monitorear patrocinadores actuales.
- Monitorear nuevos posibles patrocinadores.

## LINEAMIENTOS PARA LA PUESTA EN PRÁCTICA DE LA PROPUESTA

### PRESUPUESTO

#### Costos de diseño

Elaboración de diseño y programación  
de material interactivo:

Costo por página: Q.80.00 por un total  
de 60 páginas que contiene la

presentación.....Q.4,800.00 / US\$. 616.96

Diagramación y diseño de folleto

Portada y contraportada.....Q.300.00 / US\$. 38.56

Costo unitario por página

interior: Q40.00 por un total

de 14 páginas.....Q.560.00 / US\$. 71.97

Mail Gráfico: Q.40.00 por unidad

por un total de 3 Mail.....Q.120.00 / US\$. 15.42

Diseño de troquel.....Q.300.00 / US\$. 38.56

#### Costos de reproducción

Ayery Barrera Impresos

Tel. 5292-6550

100 folletos 16 páginas full color papel

coushe.....Q.2,000.00 / US\$. 257.06

100 impresiones DVD .....Q.300.00 / US\$. 38.56

Acento Impresos

Tel:5726-3737

100 empaques, troquelado e

impreso 1 tinta.....Q.500 / US\$.64.26

---

Inversión total de .....Q.8,880.00 / US\$. 1141.35

\*Tipo de cambio según el Banco de Guatemala al 1 de junio del 2011 es de Q.7.78 x US\$.1.00. Debido a que el presente proyecto forma parte del proceso de investigación y propuesta del diseñador, los costos de diseño no representarán ningún gasto económico para el Centro Municipal de Arte y Cultura.

## BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES CONSULTADAS

### Bibliografías

#### Libros

Cotton, Bob. 1994. Biblioteca del diseño gráfico diseño gráfico I. Naves Internacional.

Rodin, Augusto. 1955. El arte. El Ateneo.

Rodríguez, Joaquín. 2007. Administración moderna de personal. Cengage Learning Editores, S.A.

Fernández, Manuel. 1999. Diccionario de recursos humanos. Ediciones Díaz de Santos, S.A.

Carranza, Martín. 2009. Psicología del desarrollo humano, aproximación a su dinámica en el contexto de las primeras relaciones interpersonales. Grin Verlag

Sadurní, Marta. 2003. El desarrollo de los niños paso a paso. Editorial UOC

López, José. 2000. Didáctica específica de la expresión Plástica. Universidad de Oviedo

Hartt, Frederick. 1985. Arte, historia de la pintura, escultura y arquitectura. Ediciones Akal, S.A.

Martínez, José. 2006. Literatura uno. Umbral Editorial, S.A de C.V.

Lara, Felipe. 1998. Tecnología, conceptos, problemas y perspectivas. Siglo XXI editores, S.A. de C.V.

Fernández, Antonio. 1998. Producción y diseño gráfico para la World Wide Web. Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Royo, Javier. 2004. Diseño digital. Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Arango, Sandra. 2006. Manual de herramientas tecnológicas I. Impresos Marín Sierra

Nieves, Elena. 2001. Manual para el trabajo social comunitario. Narcea, S.A.

Camacho, Marta. 2004. Material didáctico para la educación especial. Editorial Universidad Estatal a Distancia.

Rollie, Roberto. 2004. La enseñanza del diseño en comunicación visual. Nobuko

Innova, 2001. Internet Java Script. Innovación y Cualificación

López, Antonio. 2004. Promociones en espacios comerciales I. Publicaciones Vértice S.L.

Castrillón Alexander. 2011. Mercadeo y publicidad, campañas publicitarias I. Libros en red

Muñoz, José. 2009. Nuevo diccionario de publicidad, relaciones públicas y comunicación corporativa. Libros en red

#### Internet

<http://www.definicionabc.com>

<http://es.wikipedia.org>

<http://enviar-emails.tripod.com>

<http://www.boarding-school-finder.com>

<http://www.psicopedagogia.com/definicion/aprendizaje%20significativo>

<http://eisc.univalle.edu.co>

<http://portal.educar.org>

[www.aprendizaje.com.mx](http://www.aprendizaje.com.mx)

## A

### **Adobe Flash**

“Adobe Flash (anteriormente llamado Macromedia Flash) es una aplicación en forma de estudio de animación que trabaja sobre "fotogramas", destinado a la producción y entrega de contenido interactivo para las diferentes audiencias alrededor del mundo sin importar la plataforma. Es actualmente desarrollado y distribuido por Adobe Systems, y utiliza gráficos vectoriales e imágenes ráster, sonido, código de programa, flujo de vídeo y audio bidireccional (el flujo de subida sólo está disponible si se usa conjuntamente con Macromedia Flash Communication Server)”.

“En sentido estricto, Flash es el entorno y Flash Player es el programa de máquina virtual utilizado para ejecutar los archivos generados con Flash. Los archivos de Flash, que tienen generalmente la extensión de archivo SWF, pueden aparecer en una página web para ser vista en un navegador, o pueden ser reproducidos independientemente por un reproductor Flash”.

Adobe Flash. Recuperado: [http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Flash](http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash)

### **Adobe InDesign**

“Adobe InDesign (ID) es una aplicación en forma de taller que trabaja sobre un doblez de páginas conocido como Pliego o sobre una sola página (a manera de simulación) y que está destinado a la maquetación de textos para propósitos impresos o web. Desarrollada por la compañía Adobe Systems para diseñadores gráficos. Presentada en 1999, su objetivo era constituirse en la alternativa a QuarkXPress (QXP), de Quark Inc. que desde hacía doce años venía ejerciendo el monopolio de facto en la composición profesional de páginas”.

Adobe InDesign. Recuperado: [http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_InDesign](http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_InDesign)

### **Antecedentes**

“Circunstancia anterior que sirve para juzgar hechos posteriores”. Recuperado: <http://www.definicionabc.com>

### **Adobe Photoshop**

“Adobe Photoshop (Taller de Fotos) es una aplicación informática en forma de taller de pintura y fotografía que trabaja sobre un "lienzo" y que está destinado para la edición, retoque fotográfico y pintura a base de imágenes de mapa de bits (o gráficos rasterizados)”.

“Es un producto elaborado por la compañía de software Adobe Systems, inicialmente para computadores Apple pero posteriormente también para plataformas PC con sistema operativo Windows”.

“Photoshop en sus versiones iniciales trabajaba en un espacio bitmap formado por una sola capa, donde se podían aplicar toda una serie de efectos, textos, marcas y tratamientos. En cierto modo tenía mucho parecido con las tradicionales ampliadoras. En la actualidad lo hace con múltiples capas”.

Adobe Photoshop. Recuperado: [http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Photoshop](http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop)

### **Arte**

“El concepto de arte por arte mismo, un bello objeto que existe exclusivamente por sus valores”.

(Meggs, 1991, pp. 10)

“El arte no es más que sentimiento pero sin la ciencia de los volúmenes, de la proporciones, de los colores, sin la habilidad de la mano, el más vivo de los sentimientos se queda como paralizado. El arte es contemplación. Es el placer del espíritu que penetra la naturaleza y adivina el soplo de que ella misma está animada. Es el goce de la inteligencia que ve claro en el universo y que lo recrea al proyectar sobre él la luz de la conciencia. El arte es la más sublime

misión del hombre puesto que es el ejercicio del pensamiento que busca comprender el mundo y hacerlo comprender”.

(Rodin , 1955, pp. 41).

### D

#### **Difundir**

“Difundir es un sinónimo de comunicar difundir nuestro servicio significa comunicar nuestro servicio. Difundir es uno de los medios claves para lograr el éxito en las ventas de nuestra empresa. Nuestro comercio debe difundir lo que está realizando para que los compradores puedan acceder al servicio que estamos ofreciendo. Todo esto se logra mediante difusión y la difusión es el acto de difundir,. Difundir es uno de los secretos para poder lograr clientes. Sin difusión nadie se entera de lo que estamos ofreciendo. Si nadie se entera de lo que estamos ofreciendo nadie nos comprara. De esta forma difundir se convierte en la clave para poder ubicar en los consumidores los productos que fabrica o vende nuestra empresa. Todos los especialistas en marketing que saben que difundir es una de las principales herramientas con las que deben trabajar día a día en la promoción por la publicidad de cualquier evento servicio o producto. De esta forma las formas de difusión se estudian una a una para evaluar cuales la más adecuada de acuerdo al producto que estamos publicitando”.

Difundir. Recuperado: <http://enviar-emails.tripod.com/difundir.html>

#### **Diseño Gráfico**

“Es el arte de concebir proyectos de expresión visual”. (Hollis, 2000, pp. 1).

“El diseñador Gráfico profesional debe dominar una amplia gama de técnicas y conocimientos. Entre ellas se incluye la capacidad de analizar problemas, resolverlos y presentarlos visualmente, además de especificar las técnicas reprográficas y de impresión y los materiales necesarios para su reproducción exitosa”. ( Cotton Año, 1994, pp. 11.)

### E

#### **Escuela**

“La mayoría de las escuelas siguen un sistema tradicional de enseñanza. Las clases se imparten a grupos compuestos por alumnos de las mismas edades, se impone un sistema basado en notas y una compartimentación de los conocimientos en asignaturas. El profesor es una figura central que imparte una asignatura determinada en el ámbito de un curso, de una forma sistemática”. <http://www.definicionabc.com>

### F

#### **Factibilidad**

“Es la existencia de los recursos y organización suficientes para solucionar o disminuir un problema”.

<http://www.definicionabc.com>

### I

#### **Imagen**

“Una imagen es la representación visual de un objeto, una persona, un animal o cualquier otra cosa plausible de ser captada por el ojo humano a través de diferentes técnicas como ser la pintura, el diseño, la fotografía y el video, entre otras”.

Imagen. Recuperado: <http://www.definicionabc.com/comunicacion/imagenes.php>

#### **Interactividad**

“Interactividad es la capacidad del receptor para controlar un mensaje no lineal hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación asincrónico”.

Bedoya, Alejandro.1997. recuperado:<http://eisc.univalle.edu.co/materias/multimedia/material/interactividad.pdf>

### Ingreso Inercial

“Que genera ganancias sin necesidad de seguir invirtiendo en el, es decir que sigue trabajando solo”.

[www.labasedelexito.com](http://www.labasedelexito.com)

## J

### Justificación

“La justificación es la explicación de por qué determinado hecho sucede o por qué tales actitudes son consideradas justas y apropiadas para determinadas situaciones. Una justificación es, además, el modo de encontrar justicia sobre cierto tipo de eventos que deben ser medibles y controlados”. Recuperado: <http://www.definicionabc.com>

## L

### Labor social

“El trabajo social es una disciplina que se ocupa de promover el cambio social, de resolver problemas que se suscitan de las relaciones humanas y de fortalecer más liberar al pueblo con el objetivo de incrementar el bienestar de las comunidades”.

“Básicamente, la misión del Trabajo Social consiste en facilitar que todos los individuos logren desarrollar a pleno sus potencialidades, a la vez que enriquezcan sus vidas y prevengan las disfunciones que pueden resultar en ese camino”.

Trabajo social. Recuperado: <http://www.definicionabc.com/social/trabajo-social.php>

## M

### Material interactivo

“Existen diversas definiciones de interactividad, en el primer caso, definimos la interactividad como la demanda de acción que efectúa el producto multimedia al usuario. Esta acción/reacción puede tener distintos medios de expresión: tocar la pantalla, entrar texto

en un determinado campo, realizar determinadas manipulaciones usando el mouse ; click, doble click, arrastrar y tirar, etc.

Desde el punto de vista del usuario, interactividad es la cantidad de control que éste tiene sobre los contenidos. Esta definición alude a los grados de interactividad que puede tener el producto. El más bajo de estos niveles de interactividad es el agotado y agotador recurso de teclear una y otra vez enter , lo que algunos, con indudable gracia, han dado en llamar "interactividad". Mientras que un alto grado de interactividad, en cambio, implica una modificación en la propia estructura del "relato" multimedia: se pasa de una presentación linear donde todo el control es del autor a la multilinearidad donde el control es del usuario. El usuario es así el dueño de la secuencia y del tiempo dedicado al contenido.

Cuánto más alto el grado de interactividad mayor es la complejidad del producto y por lo tanto exige mayor tiempo de desarrollo y tiene un más alto costo. Es por ello que el grado de interactividad a utilizar debe medirse de acuerdo a los objetivos del proyecto.

Creemos que existe un tercer enfoque, que no toma una u otra perspectiva, sino que pone el acento en el , diálogo que debe producirse entre el usuario y los contenidos , un diálogo dinámico que no sólo podemos medir por las acciones que el usuario realiza sino también por las que NO realiza , o al menos no son visibles, esto es: cuando el material interactivo provoca no sólo la acción sino también la reflexión”.

Que es interactividad. Recuperado: <http://portal.educar.org/foro/queesinteractividad>

### Magnitud

La palabra magnitud puede referir la grandeza, la importancia que presenta un hecho, situación o cosa.

### O

#### **Objetivos**

“Un objetivo es una meta o finalidad a cumplir para la que se disponen medios determinados”. Recuperado: <http://www.definicionabc.com>

### P

#### **Problema**

“Es una determinada cuestión o asunto que requiere de una solución. A nivel social, se trata de algún asunto particular que, en el momento en que se soluciona, aportará beneficios a la sociedad”. Recuperado: <http://www.definicionabc.com>

### R

#### **Redacción**

“Por redacción se entiende a todo aquel elemento escrito que haya sido redactado y realizado por una persona. La redacción puede darse de muchas diferentes maneras y con muchos diferentes estilos dependiendo del tipo de información que se quiera describir, del momento, del espacio, del público y de muchas otras cosas. El acto de redactar es, en otras palabras, poner por escrito algo que se vivió o algo que se quiere contar”.

Redacción. Recuperado: <http://www.definicionabc.com/comunicacion/redaccion.php>

#### **Retórica**

“La retórica es el arte de expresarse con corrección y eficacia, embelleciendo la expresión de cada concepto que se utiliza y atribuyéndole al lenguaje, ya sea escrito o hablado, el efecto necesario para deleitar, persuadir o conmover al lector o al interlocutor”. “A la retórica se la considera una disciplina transversal porque está vinculada a diferentes

campos de conocimiento, tales como la literatura, la política, la publicidad y el periodismo, entre otros”. Retórica. Recuperado: <http://www.definicionabc.com/index.php?s=disciplina>

### S

#### **Semántica**

La Semántica refiere a todo aquello que está vinculado o pertenece a la significación de las palabras. La misma está asociada al significado, interpretación y sentido de las palabras, de los símbolos y expresiones.

Por ello, es que Semántica se llama también a la parte de la Lingüística que se ocupa justamente de estudiar el significado de los signos lingüísticos y sus combinaciones.

Semántica. Recuperado: <http://www.definicionabc.com/comunicacion/semantica.php>

### T

#### **Trascendencia**

“Muy importante por sus posibles consecuencias”. Recuperado: <http://www.definicionabc.com>

### V

#### **Vulnerabilidad**

Es el grado en el que un problema puede llegar a ser disminuido con la intervención del diseñador gráfico”. Recuperado: <http://www.definicionabc.com>

- Anexo 1: Formato de encuesta realizada
- Anexo 2: Disco Interactivo para difundir la labor social de las Escuelas Municipales de Arte. Caso: Centro Municipal de Arte y Cultura en Guatemala
- Anexo 3: Disco de archivos digitales: Folleto, mail gráfico, portada de discos, troquel de empaque.

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
 FACULTAD DE ARQUITECTURA  
 LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO  
 MATERIAL INTERACTIVO PARA DIFUNDIR LA LABOR SOCIAL DE LAS ESCUELAS MUNICIPALES  
 DE ARTE. CASO: CENTRO MUNICIPAL DE ARTE Y CULTURA EN GUATEMALA

Instrucciones: Por favor seleccione la respuesta que crea conveniente en cada pregunta luego de ver el material elaborado

• **MATERIAL INTERACTIVO**

1.- ¿Cree usted que el material interactivo es una buena fuente de información acerca de la labor social y distintas actividades que realizan las Escuelas Municipales de Arte en Guatemala?

SÍ

UN POCO

NADA

2.- ¿Cree que el material interactivo ayuda a promover a las Escuelas Municipales de Arte?

MUCHO

UN POCO

NADA

3.- ¿Como considera que es el manejo interactivo del material?

FÁCIL

UN POCO COMPLICADO

COMPLICADO

4.- ¿Cree que los elementos de diseño se encuentran distribuidos de manera agradable y funcional sin sobrecargar el diseño?

SÍ

UN POCO

NADA

5.- ¿Cree que los colores utilizados son los apropiados para denotar un diseño serio y profesional?

SÍ

UN POCO

NO

6.- ¿ Considera que los botones empleados facilitan la navegación del material?

SÍ

UN POCO

NADA

7.- ¿Considera que la tipografía utilizada es clara y legible?

SÍ

UN POCO

NADA

8.- ¿Considera que las fotografías utilizadas son las apropiadas para cada sección del material?

SÍ

UN POCO

NADA

9.-¿ Cree que el material presenta de manera clara y profesional la información y que será de utilidad para captar la atención de posibles patrocinadores que puedan apoyar los distintos proyectos de las escuelas?

SÍ

UN POCO

NADA

10.- ¿ Cree que el contenido del material puede ser útil en la búsqueda de concientizar a las personas acerca de la importancia de la labor social que realizan las Escuelas Municipales de Arte para promover la educación y la cultura como factor de desarrollo de la sociedad?

SÍ

UN POCO

NADA

### • FOLLETO Y MAIL GRÁFICO

1.- ¿Considera que el folleto es un medio y complemento efectivo para dar a conocer y promover a las Escuelas Municipales de Arte?

SÍ

UN POCO

NADA

2.- ¿Considera que el mail gráfico es un medio y complemento funcional para promover a las escuelas Municipales de arte?

SÍ

UN POCO

NADA

3.- ¿Cree que la diagramación del folleto expone de manera clara y profesional el contenido del mismo?

SÍ

UN POCO

NADA

4.- ¿Cree que la tipografía empleada en el folleto y mail gráfico es clara y legible?

SÍ

UN POCO

NADA

5.- ¿Considera que el material de apoyo (Folleto, Mail Gráfico) tiene unidad visual con el disco interactivo?

SÍ

UN POCO

NADA

6.- ¿Cree que el material en general, disco interactivo, folleto, mail grafico, es un buen aporte y medios indicados para dar a conocer la labor social que el Centro Municipal de Arte y Cultura realiza y que además dicho material será de utilidad en la búsqueda de concientizar y captar la atención de posibles patrocinadores que puedan brindar apoyo mobiliario o financiero a los proyectos de las Escuelas Municipales de Arte?

SÍ

UN POCO

NADA

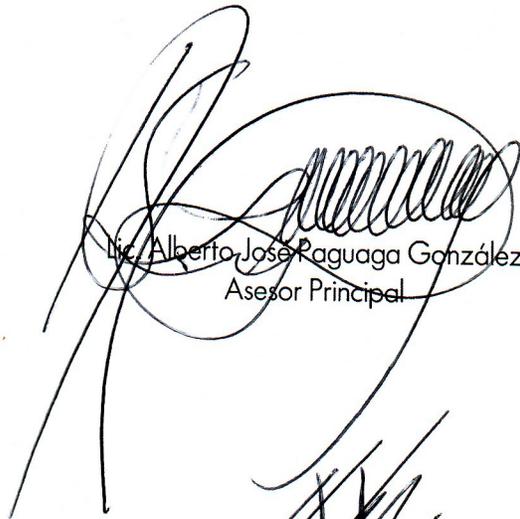


---

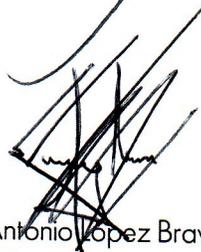
# IMPRÍMASE



Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo  
Decano



Lic. Alberto José Raguaga González  
Asesor Principal



Víctor Antonio López Bravo  
Sustentante

---