



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

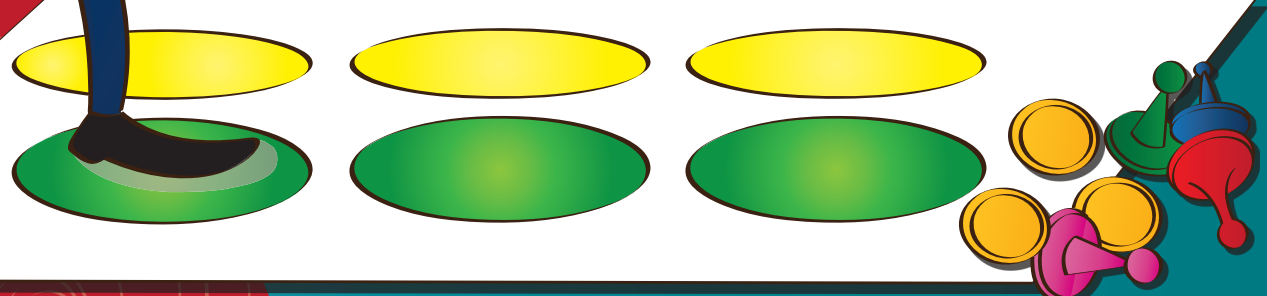
“Diseño de un manual interactivo de capacitación para guías educativos de nuevo ingreso del Museo de los Niños de Guatemala”



Presentado por:
Ana Lucía Barrios Girón
Carné No. 2008 21615

Para optar el título de:
Licenciada en Diseño Gráfico
con Énfasis Editorial

Egresada de la Universidad
de San Carlos de Guatemala
Guatemala, abril 2013





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

“Diseño de un manual interactivo de capacitación para guías educativos de nuevo ingreso del Museo de los Niños de Guatemala”



Ana Lucía Barrios Girón
Carné: 2008 21615
Previo a optar el título de:
Licenciada en Diseño Gráfico
con Énfasis Editorial

Guatemala, abril 2013

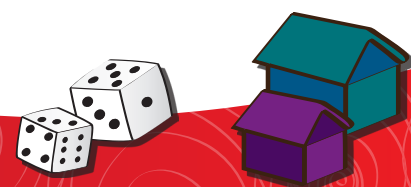
“Diseño de un manual
interactivo
de capacitación
para guías educativos de
nuevo ingreso
del Museo de los Niños de
Guatemala”

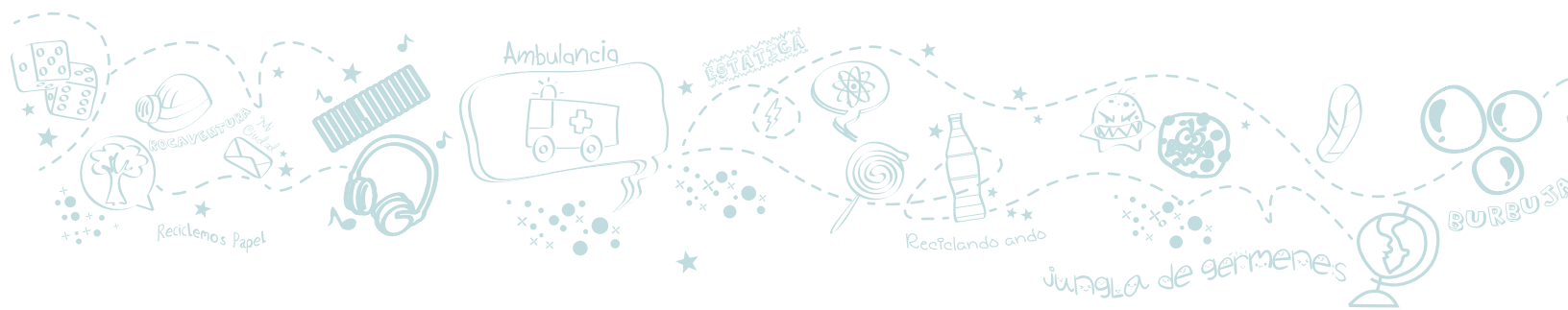




Índice

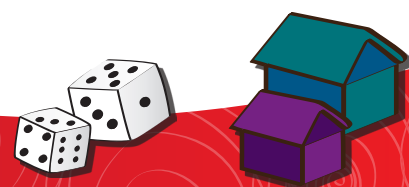
Nómina de Autoridades	
Dedicatoria	
Agradecimientos	
Presentación	1
Capítulo I	3
Introducción	5
Antecedentes	6
Identificación del problema	7
Justificación	8
Objetivos	9
Capítulo II	11
Perfil de la organización que demanda el servicio y el público destinatario	13
Capítulo III	19
Definición creativa	
Capítulo IV	27
Planeación operativa	
Capítulo V	33
Dimensión conceptual social	35
Dimensión funcional	40
Dimensión estética	42
Dimensión ética	45
Capítulo VI	47
Proceso de producción gráfica y validación	
Capítulo VII	103
Lecciones aprendidas durante el proceso de gestión y producción gráfica	105
Conclusiones	107
Recomendaciones	108
Capítulo VIII	109
Recomendaciones para la puesta en práctica	111
Bibliografía	113
Glosario	115
Anexos	118

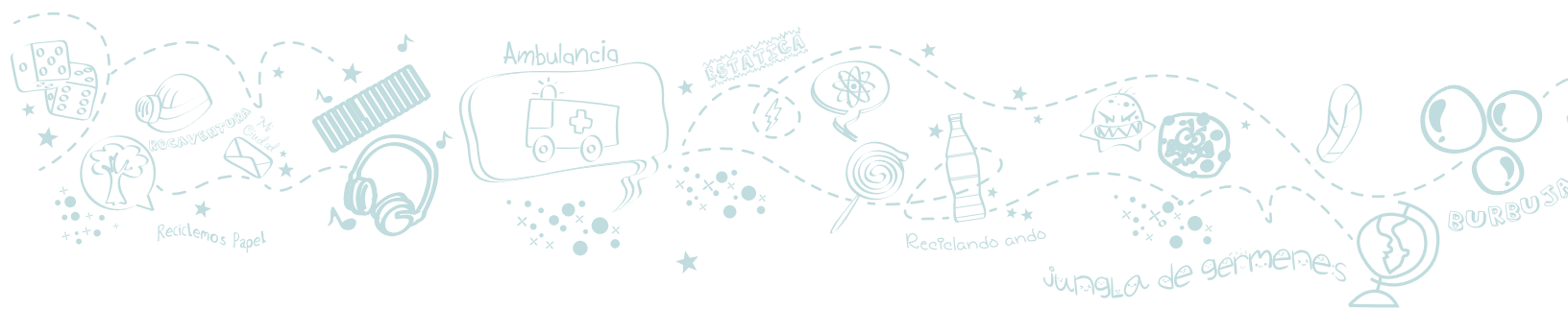




Índice de cuadros y gráficas

Cuadro No. 1:		
Análisis comparativo		22
Cuadro No. 2:		
Lista de palabras		23
Cuadro No. 3:		
Desarrollo de la propuesta gráfica		29
Cuadro No. 4:		
Proceso de bocetaje		30
Cuadro No. 5:		
Proceso de bocetaje digital		30
Cuadro No. 6:		
Bocetaje digital		31





Nómina de autoridades

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo - Decano

Arqta. Gloria Ruth Lara Cordón 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 Académico

Tribunal Examinador

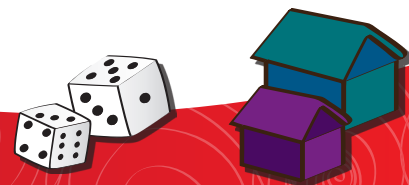
Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo - Decano

Arq. Alejandro Muñoz Calderón - Secretario Académico

Marco Antonio Morales - Primer Asesor

César Padilla - Segundo Asesor

Ana María Saavedra - Tercera Asesora





Dedicatoria

A DIOS

Por ser mi eterno apoyo fundamental en todo el proceso, por acompañarme en cada una de las noches de desvelo, por darme las fuerzas para perseverar y permitirme vivir el sueño de mi vida. Gracias a ÉL, estoy donde estoy.

A LA VIRGEN

Por interceder por mí ante DIOS. Por su amor, su ejemplo de lucha y su apoyo.

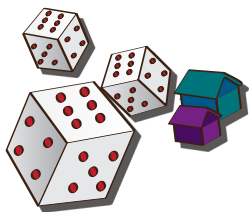
A mis padres Adolfo Barrios y Aracely Girón, por ser el soporte principal en mi carrera, por su apoyo durante todo mi proceso de formación, por su ejemplo de perseverancia, sus consejos, su compañía y por su infinito amor. Este logro también es de ustedes.

A mis hermanas Ligia María y Mariana Ximena, por su apoyo y compañía en el proceso, por sus consejos, por su amor, por su humildad y tenacidad.

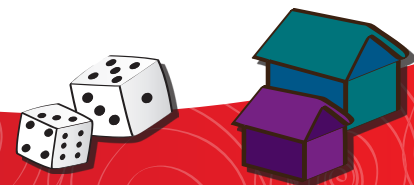
A mis abuelitos Raquel Barrios (Q.E.P.D) y Osvaldo Girón (Q.E.P.D) por su eterno amor, porque desde el cielo representan fuerza y perseverancia, por su ejemplo cuando estuvieron a mi lado, los llevo eternamente en mi corazón y pensamiento.

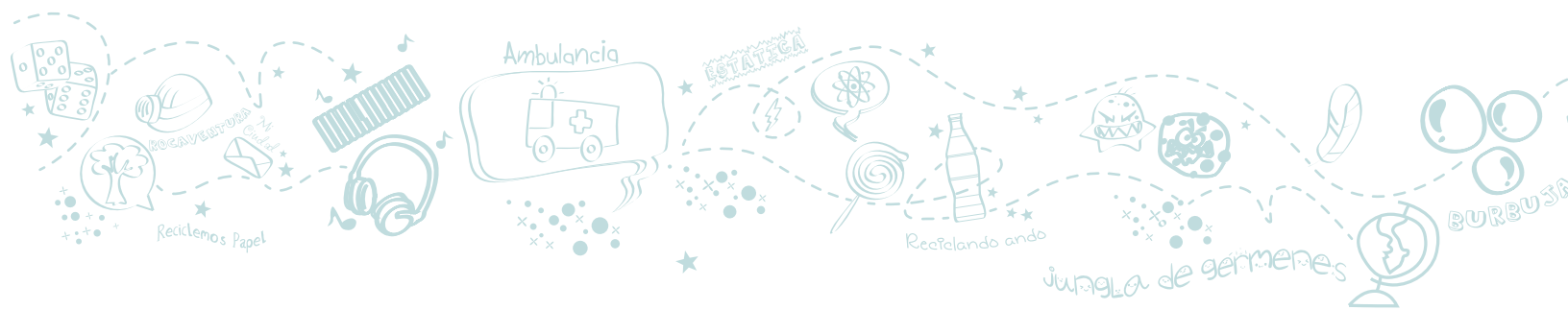


A mis abuelitas Victorina Véliz y Juana Orozco, por su amor y apoyo durante mi carrera, por su ejemplo de lucha y por lo que representan en mi vida.



A mis amigos universitarios, por todas la anécdotas dentro de nuestra casa de estudio, por sus enseñanzas, por las alegrías, enojos, tristezas y desvelos compartidos... por las noches sin dormir y por el apoyo que siempre me brindaron. Mis amigos del Museo de los Niños, por su comprensión durante el proceso, por aguantar mis enojos, mi estrés y mi falta de compañía en varias actividades. A todas mis amigas, amigos y familiares en general, pero en especial a Mónica Santandrea por tu amistad a lo largo de toda una vida, porque nunca has dejado de creer en mí y por el apoyo, el cariño y la confianza que siempre me has brindado.





Agradecimientos

A la Tricentenario Universidad de San Carlos de Guatemala

Por abrirme las puertas un 1 de febrero de 2008, y permitirme crecer en todo sentido, desde lo personal hasta lo profesional.

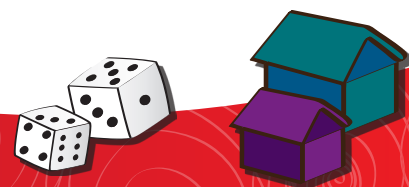
A los profesores de la Escuela de Diseño Gráfico

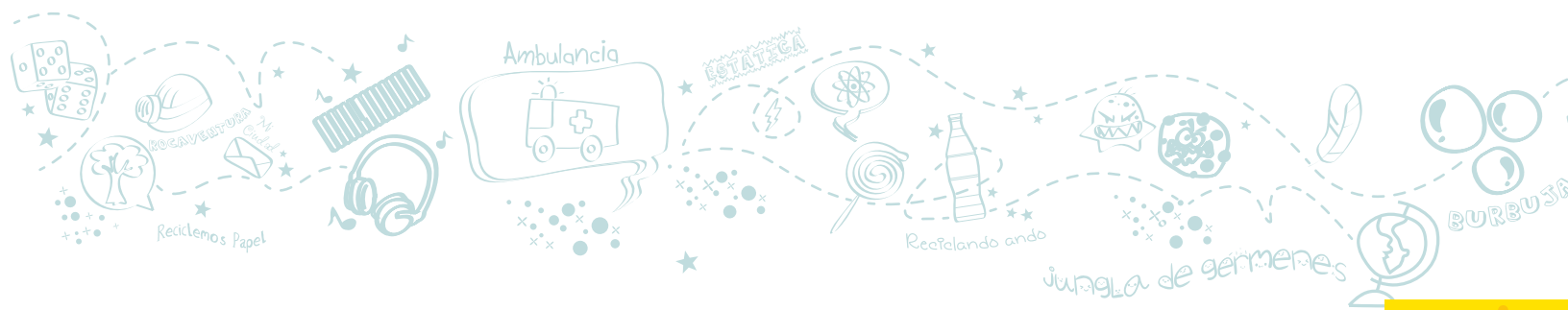
Por su esfuerzo, perseverancia y ejemplo, por creer en nosotros como estudiantes, por transmitirnos sus conocimientos esenciales para nuestra formación.

A mis asesores: Marco Antonio Morales, César Padilla y Ana María Saavedra, por su paciencia, ejemplo, tenacidad y ayuda durante este difícil proceso, por formar parte de la Tesis y porque siempre estuvieron atentos a mi persona.

A Mariarreneé Hernández, Billy Morales y Alejandra Chew, por creer en mi capacidad y mi talento, por brindarme la oportunidad de servir al Museo de los Niños, por permitirme crear y crecer profesional y personalmente. Mil gracias por sus consejos, y su apoyo incondicional.

A todas las personas que formaron parte de mi proceso de formación, a lo largo de 5 años de esfuerzo, gracias por el apoyo DIOS LOS BENDIGA.





Presentación



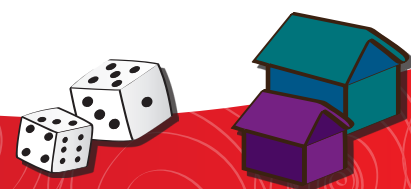
El Museo de los Niños es un museo interactivo, un lugar de deleite, un lugar vivo con un espacio de libertad creativa y sensibilizadora. Aquí es prohibido no tocar; aquí se puede sentir y hacer que los sentidos y emociones sean partícipes en el aprendizaje.

Esta es una institución que conoce a su visitante, donde se vuelve con gusto más de una vez y donde todo lo que ocurre se vuelve importante, valioso e inolvidable. Al entrar al lugar, los visitantes tienen la oportunidad de ser orientados por guías educativos, los cuales son los encargados de facilitar el aprendizaje, son los mediadores que hacen pensar, descubrir e imaginar. Para ello, los guías educativos pasan por un proceso de capacitación, en donde se entrenan como personas responsables, comprometidas con la educación dinámica y la motivación hacia el público infantil.

Para satisfacer las necesidades del visitante, para poder recrear a todos los niños, y para poder sembrar en ellos una semilla de motivación e interés por los temas que abarca el museo, es necesario un estudio previo (por parte de los guías) de todo el contenido que compone las más de 30 exhibiciones con las que cuenta la institución.

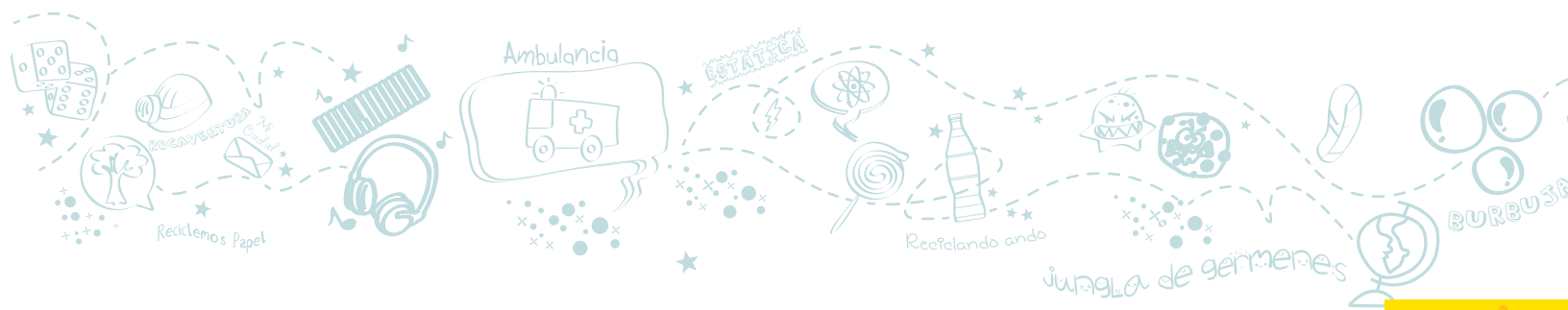
Las fuentes para poder llevar a cabo este estudio, son resultado de mucho trabajo de investigación a lo largo de doce años (mismos años de la institución). Todas estas fuentes han permitido realizar un proyecto rico en información curiosa, científica, social y humanística, que viene a recapitular, en este proyecto de graduación, once de las exhibiciones más representativas y divertidas del lugar. El contenido de este proyecto se presenta dividido por galerías y cada galería presenta varios temas en particular, se considera clave para la motivación e interés de los próximos guías educativos, que tendrán contacto con el material y tendrán la oportunidad de estudiar de manera interactiva y diferente. El proyecto ha llenado las expectativas del personal de Dirección Educativa y del grupo objetivo, despertando el interés de tener un conocimiento más amplio del lugar, para poder satisfacer a los visitantes y brindarles así un servicio de calidad.

Este proyecto se realizó con la finalidad de brindar ayuda, en cuanto al crecimiento de conocimiento y aprendizaje de los guías educativos del Museo de los Niños, que permita generar juegos interactivos y dinámicos en donde se aplique el contenido de las exhibiciones y se satisfaga la recreación y educación de la población infantil.



Capítulo 1





Introducción

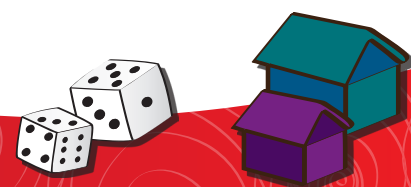


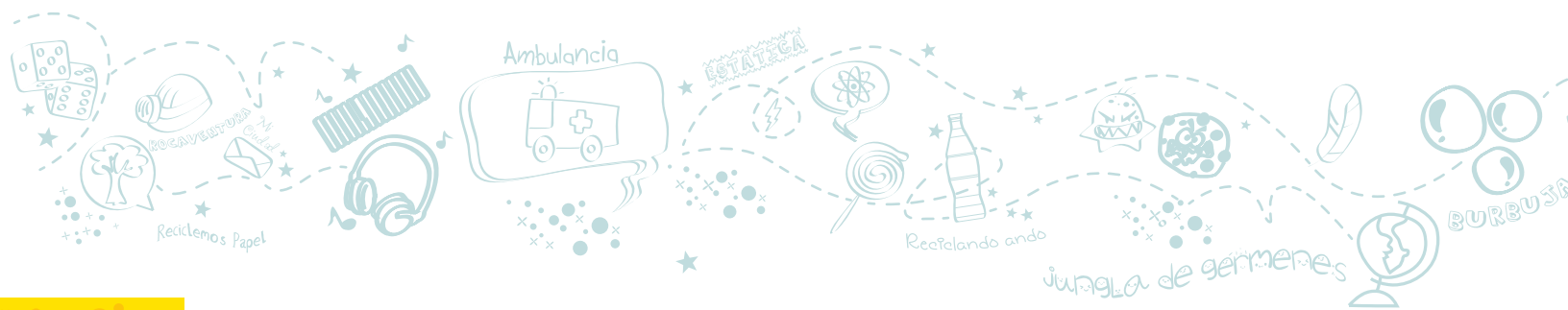
El Museo de los Niños de Guatemala es conocido como un lugar de recreación escolar y familiar, en donde pueden asistir visitantes nacionales y extranjeros de diversas culturas, etnias, escolaridades y diferentes niveles socioeconómicos.

La Institución abre sus puertas para poder disfrutar de una vivencia de juego única, donde el juego se convierte en aprendizaje y conocimiento, y se motiva a la curiosidad y la imaginación para enriquecer la formación de las personas que lo visitan. De esta manera el Museo de los Niños aporta al país un espacio de convivencia familiar y escolar que contribuye al fortalecimiento de diversos temas de interés general.

Sin embargo para un mejor funcionamiento operacional existen muchas necesidades que van desde una logística básica hasta sistemas más complejos que faciliten a los colaboradores su trabajo del día a día. Estas necesidades fueron plenamente identificadas por el personal que labora en la institución a través de un diagnóstico desarrollado internamente, donde se llegó a la conclusión que debido a la magnitud de personas con diversas capacidades que visitan el Museo (nacionales y extranjeras) es necesario implementar un manual que capacite al personal que atiende las exhibiciones. Dicho manual tiene como objetivo principal la implementación de diversos temas que permitan la adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas de cada uno de los guías educativos, y se motive el descubrimiento e investigación que permita generar un servicio de excelencia al visitante.

La elaboración de un manual de capacitación atractivo que llame la atención del grupo objetivo, es un medio facilitador de aprendizaje, el cual motivará a los futuros guías educativos y les permitirá ampliar sus conocimientos y aplicarlos creativamente en cada una de las actividades a realizarse con los visitantes. La utilización del manual se aplicará en los procesos de capacitación impartidos dos veces al año a los futuros guías educativos, en donde los temas serán expuestos por un capacitador el cual, a su vez, será un mediador de la información y tendrá como respaldo los ejemplos colocados en el manual.





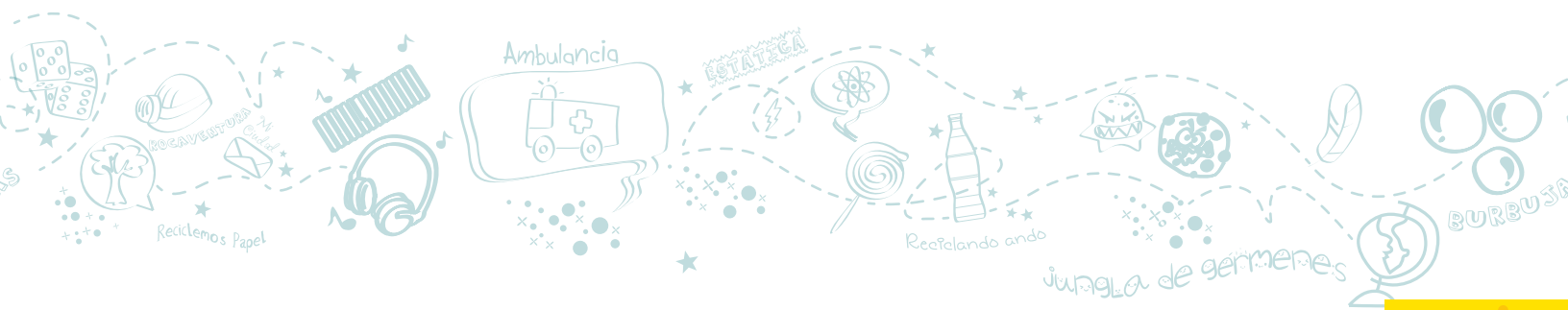
1.1 Antecedentes

Se desarrolló un diagnóstico de necesidades logísticas del Museo y se pudo comprobar la necesidad de implementar un programa de Diseño Gráfico Editorial que sirva de base para la capacitación de nuevos guías educativos, los cuales son la parte humana del servicio que presta el Museo de los Niños. Existe una deficiencia para desarrollar una educación interactiva, y mejorar e impartir adecuadamente las exposiciones didácticas que despierten el interés y motivación educativa de las personas que diariamente visitan las instalaciones.

Los esfuerzos que autoridades hacen diariamente son insuficientes, o posiblemente no ha habido alguna iniciativa de cambio, es decir un proceso de Reingeniería de Servicios. No hay una adecuada presentación y estética de los documentos impartidos durante los períodos de capacitación a los guías, lo cual redundo en no poder encontrar un vínculo e identificación con la institución y cree un compromiso con la visión y la misión del Museo de los niños de Guatemala.

Este proyecto de graduación propone elaborar piezas gráficas que permitan exaltar la importancia que tiene El Museo de los Niños como Institución sólida y prestigiosa, por lo que se pretende brindar asesoría gráfica trabajada sobre bases concretas y con objetividad, considerando las necesidades del grupo objetivo y llevando a cabo un proyecto que beneficie el crecimiento y el buen servicio de la Institución.





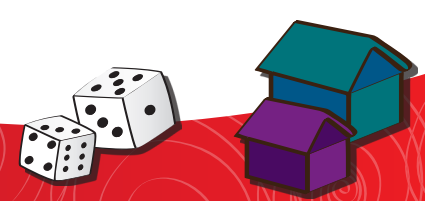
1.2 Identificación del problema

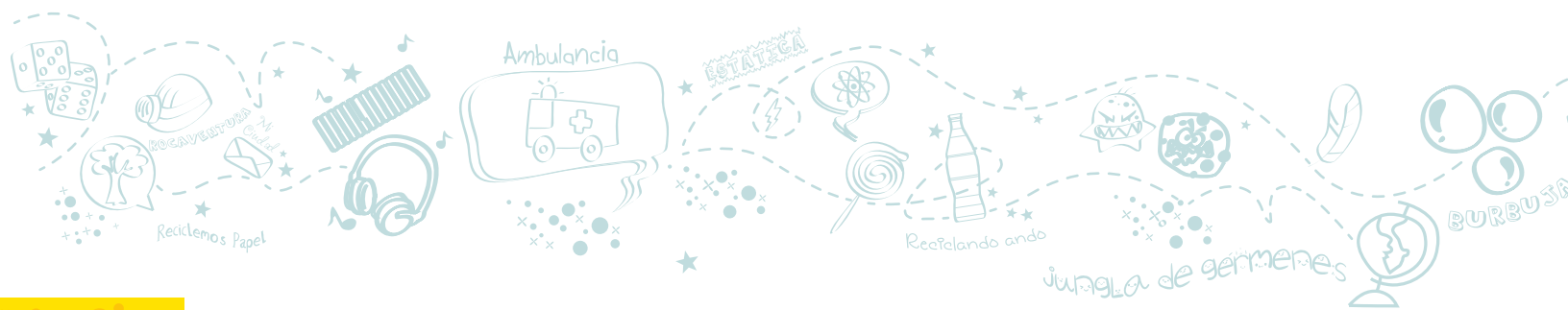
El Museo de los Niños de Guatemala, como institución dedicada a la enseñanza y recreación de los niños, jóvenes y adultos guatemaltecos y extranjeros, manifiesta la necesidad de implementar un programa adecuado de capacitación que reúna las características informativas e interactivas que despierten el interés y la motivación de los nuevos aspirantes al puesto de Guías Educativos.

El manual interactivo a diseñarse debe responder a una demanda, de Dirección Educativa, de los próximos capacitadores y de los nuevos aspirantes que conformen un proceso de capacitación, ya que no se cuenta con un material atractivo y adecuado que permita ejercer apropiadamente un proceso de formación, en donde se especifiquen los temas y se ejemplifiquen por medio de ilustraciones y fotografías.

Ante la necesidad de un material de orientación que contenga definiciones, explicaciones y objetivos de cada una de las exhibiciones de la institución se planteó la idea de crear un manual interactivo propio para el conocimiento general de las galerías y exhibiciones del Museo de los Niños, así como una motivación para los próximos capacitadores y para la Dirección Educativa.

El instrumento a utilizar para satisfacer la necesidad encontrada es el Proyecto de Graduación que se realizará en el departamento de Guatemala, así como el proceso de documentación brindado por la Dirección Educativa de la institución, que se llevará a cabo en los meses de julio a octubre del año 2012.





1.3 Justificación

Para satisfacer la necesidad de publicar una manual, se reunió a la Dirección Educativa de la institución, quiénes realizaron esfuerzos para llevar a cabo dicha publicación, con los documentos que contienen la información de cada una de las galerías y exhibiciones del lugar; con base en el conocimiento científico, las actividades, objetivos y el valioso aporte interactivo que brinda el estudio del manual.

Este manual debe ser tomado en cuenta como parte fundamental del diseño, para lograr una mayor trascendencia en las próximas generaciones de guías educativos, así como la satisfacción de estar en un proceso de enseñanza-aprendizaje motivador e interesante.

El manual interactivo se realizará sin fines de lucro, con una visión de servicio a la institución y con el fin de estimular las diferentes habilidades y capacidades de los aspirantes al puesto, las cuales serán útiles al realizar su trabajo.

Es aquí donde el diseñador gráfico comienza a diseñar un documento que exponga los diversos temas al público mencionado, en forma interactiva. El diseño responderá a la necesidad de generar interés en los jóvenes, exponiendo de manera clara y adecuada la información.

El diseño gráfico garantizará un manual con los más altos estándares de presentación, calidad e interactividad, para colaborar a las necesidades y principios de la institución. Se cuenta con todo el apoyo del Museo de los Niños, para poner en práctica el proyecto en los próximos procesos de formación a disposición del grupo objetivo.





14 Objetivos

Para llevar a cabo el proyecto se elaboraron objetivos que permitan describir y visualizar las características fundamentales del mismo. A continuación se destacan los objetivos más importantes:

General

Diseñar material gráfico interactivo para utilizarse en los procesos de formación que contribuirán con el aprendizaje y tenga la finalidad de despertar el instinto de juego y competencia de los nuevos guías educativos del Museo de los Niños de Guatemala.

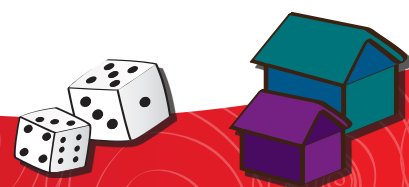
Específicos

De comunicación

Diseñar un manual interactivo que ofrezca experiencias diferentes e interesantes que ayuden a comprender conceptos y permitan aplicarse a juegos infantiles competitivos.

De diseño gráfico editorial

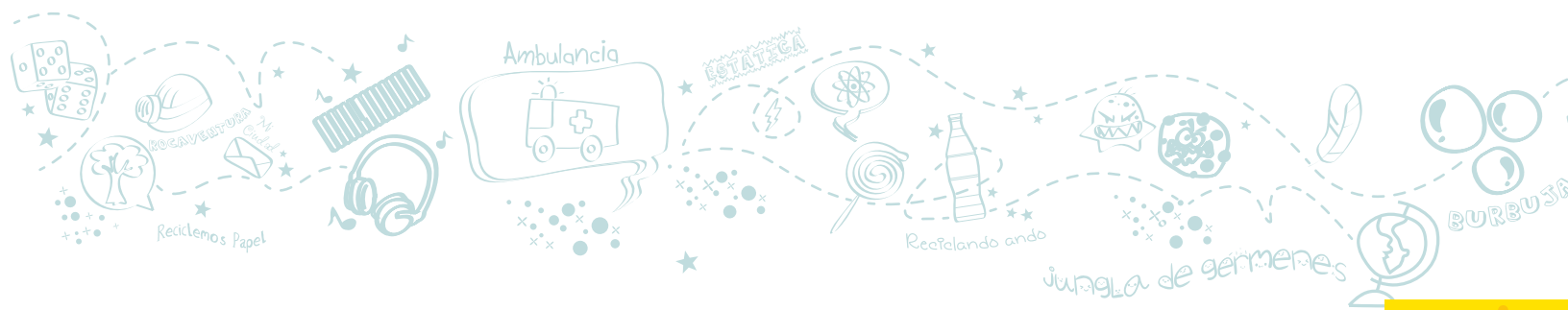
Diagramar material gráfico interactivo que satisfaga las necesidades del grupo objetivo, en cuanto a elementos de ilustración, soportes y estilos pertinentes; y de la identidad institucional, de acuerdo a criterios adecuados de un manual de capacitación.



Capítulo 2

Perfil de la organización
que demanda el servicio
y público destinatario





Perfil de la organización y el servicio que brinda

El Museo de los Niños de Guatemala se ubica en la 5ta. Calle 10-00 zona 13, Ciudad de Guatemala. Es una Institución que nació como iniciativa del Despacho de la Ex Primera Dama, Patricia de Arzú, y de la Fundación para la Educación, la Cultura y el Desarrollo Integral del Niño - FUNDECI -. Fue posible gracias al apoyo de diferentes instituciones y entidades del país, entre las que se encuentran Bancafé, Pepsi, Comcel, Maderas El Alto, Paiz y Prensa Libre. **Tomado de: (Museo de los Niños de Guatemala)**

2.1.1 Funciones

En el Museo de los Niños, las puertas están abiertas para disfrutar de una vivencia única. Entre juegos y conocimientos, curiosidad e imaginación, éste es un nuevo espacio de convivencia para toda la familia. La Institución está comprometida con la diversión y aprendizaje de los diferentes temas expuestos en cada una de las exhibiciones. Su finalidad, es educar a diversas generaciones de niños y niñas, implementado el aprendizaje en cada una de las mediaciones pedagógicas que se practican.

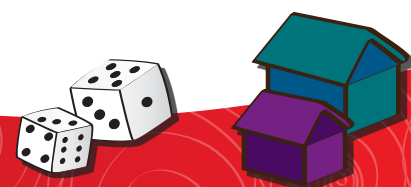
Tomado de: (Museo de los Niños de Guatemala)

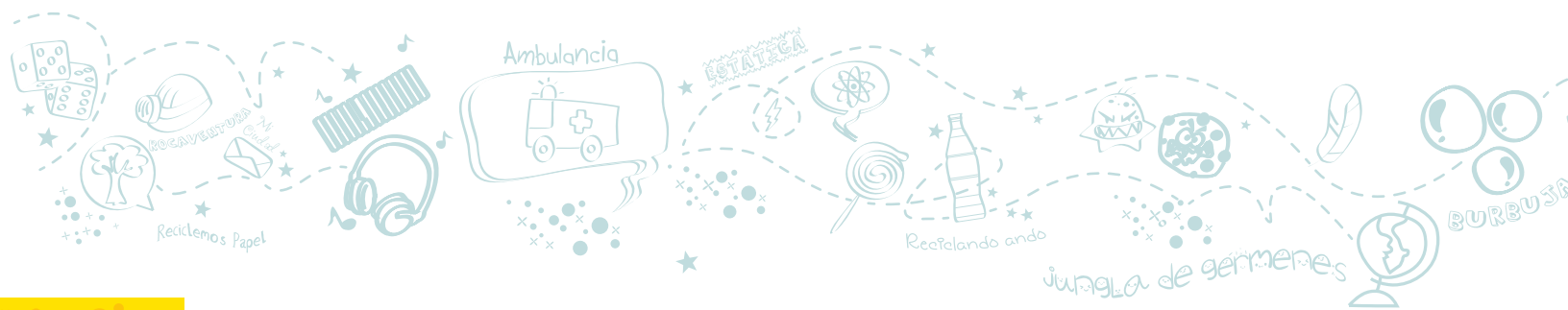
2.1.2 Valores

Orientación al cliente, compromiso con los resultados, sostenibilidad, interés por las personas, responsabilidad social, integridad, trabajo en equipo, respeto a la persona, hacer bien las cosas para nuestra gente, nuestro ambiente y nuestra sociedad, y nuestros visitantes. **Tomado de: (Museo de los Niños de Guatemala)**

2.1.3 Misión

Apoyar a la formación integral de los niños y niñas de una manera innovadora ofreciéndoles experiencias interactivas y divertidas, facilitadas por un equipo humano comprometido con la cultura de servicio y un conjunto de ambientes en constante actualización. **Tomado de: (Museo de los Niños de Guatemala)**





2.14 Visión

Generar un cambio positivo en el desarrollo intelectual, social y cultural de las futuras generaciones, apoyando la formación de valores universales para el beneficio de toda la sociedad. **Tomado de: (Museo de los Niños de Guatemala)**

2.15 Objetivos

Contribuir al fortalecimiento del desarrollo educativo de todos los niños y niñas de Guatemala.

Ofrecer a la población contacto con experiencias interactivas que le ayudarán a comprender y aplicar conceptos de cultura, ciencia y tecnología en forma innovadora y divertida.

Despertar y fomentar la creatividad, la imaginación y el descubrimiento estimulando el desarrollo de habilidades investigativas, curiosidad intelectual y nuevos intereses.

Facilitar un espacio de convivencia para la integración de los diferentes grupos visitantes.

Apoyar a la formación de valores universales para incidir en forma edificante en cada persona que participe de esta experiencia.

Tomado de: (Museo de los Niños de Guatemala)

2.16 Población a la que atiende

El Museo de los Niños trabaja para las diferentes escuelas, colegios y familias del país, así mismo, contempla familias del extranjero, de diferentes etnias, razas y clases sociales; en donde busca brindar conocimientos interactuando con juegos educativos y divertidos. **Tomado de: (Museo de los Niños de Guatemala)**

2.17 ¿Con qué trabajan?

El personal del Museo de los Niños, al momento de impartir una capacitación, trabajan de la siguiente manera:

Cada capacitador realiza sus presentaciones con la línea gráfica que desee y con el contenido impartido por Dirección Educativa,

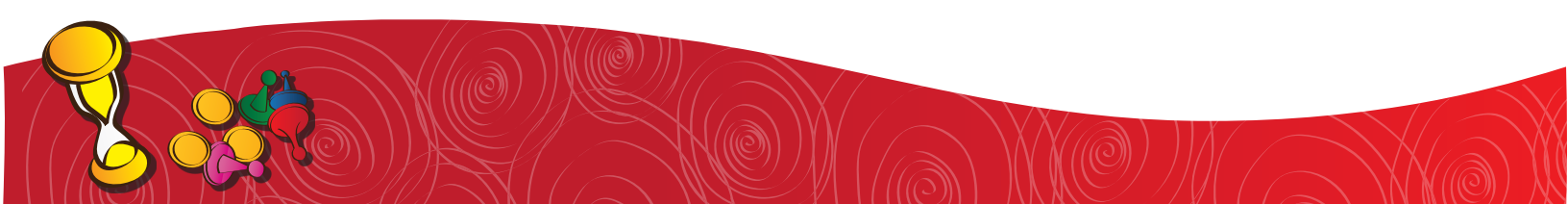
Las presentaciones no contienen un diseño agradable.

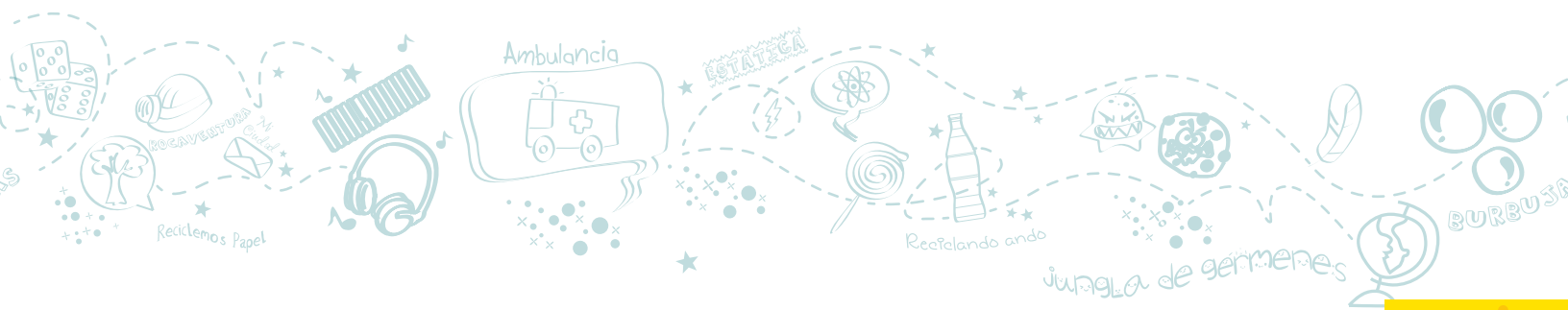
No contienen elementos ilustrativos ni estéticos que despierten el interés e incentiven a estudiar.

Los resúmenes otorgados a los guías, tienden a ser hojas blancas tamaño carta, saturadas de texto.

En las presentaciones impartidas, muchas veces se muestran videos, que en ocasiones no tienen una adecuada relación con el contenido impartido.

Tomado de: (Museo de los Niños de Guatemala)





2.1.8. Actividades Principales

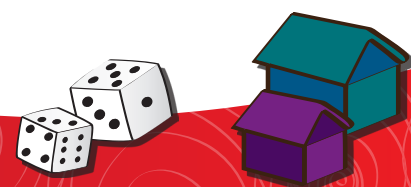
El Museo de los Niños trabaja con Guías Educativos que son los encargados de laborar en piso (área donde se encuentran las diversas exhibiciones). El guía es uno de los representantes del Museo que interactúa directamente con nuestros visitantes. El guía desempeña diferentes roles que dependen de las necesidades de los visitantes. Es el encargado de sonreír, apoyar, animar, observar, hacer preguntas, provocar sorpresa, asombrar, plantear retos, investigar, inventar.

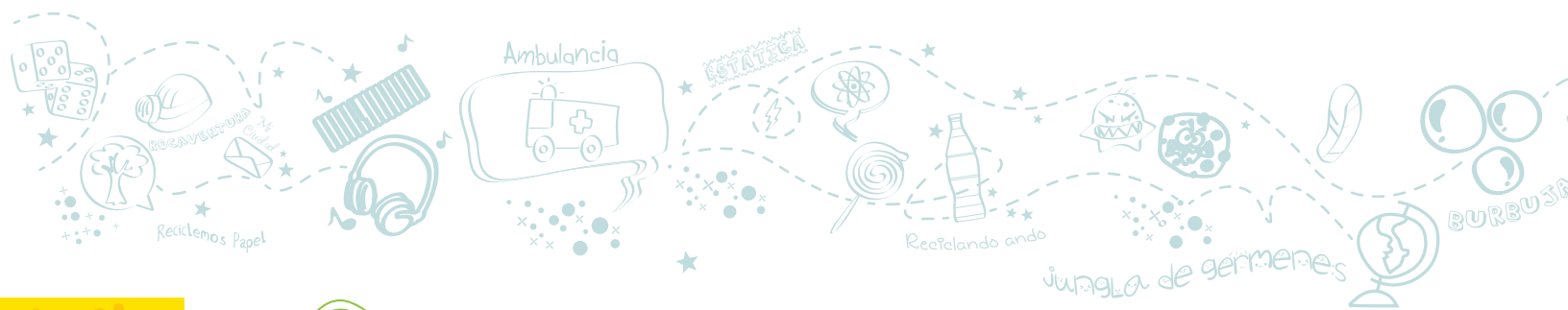
El guía educativo es aquella persona divertida, con ánimo, juguetón, confiable, creativo, observador, líder, accesible, orientador, ingenioso. Siempre deben mostrar una actitud cordial, servicial y optimista hacia el público y sus compañeros dentro y fuera del Museo. Por ser una entidad de servicio público, está dirigido a personas de todos los niveles culturales, socio-económicos, étnicos y de ambos sexos, de todas las edades, del área urbana y rural. Cada departamento del Museo de los Niños (Dirección General, Relaciones Públicas, Educación, Mercadeo, Mantenimiento, Operaciones, e Informática) cuenta con profesionales en la materia, para poder cumplir satisfactoriamente con cada uno de los objetivos de la Institución. Dentro de las necesidades específicas de comunicación que tiene la Institución, es un programa de señalética y elaboración de cédulas gráficas educativas e informativas. **Tomado de: (Museo de los Niños de Guatemala)**

2.1.9. Cultura Visual

El objetivo es ofrecer una imagen positiva de la Institución, consolidar y buscar una afinidad con los visitantes y ofrecer el mejor servicio. La institución considera que el valor otorgado al diseño gráfico se caracteriza por tener un valor alto, debido a que toda el área de exhibiciones es un conjunto de piezas gráficas que complementan el juego y el aprendizaje, así mismo, para perfeccionar el servicio se necesita de una imagen atractiva que llame la atención de los visitantes.

La institución no cuenta con una línea gráfica establecida, utilizan íconos infantiles como líneas, trazos y textos. Su diseño gráfico se maneja bajo una imagen sencilla, con trazos fáciles, utilizando colores alegres y llamativos, así como tipografía dinámica dentro de textos curiosos e informativos. **Tomado de: (Museo de los Niños de Guatemala)**





2.2 Perfil del grupo objetivo

2.2.1 Variable Geográfica

Región: ciudad de Guatemala y municipios aledaños (zonas 6, 18, San Cristóbal, Colinas de Minerva, Boca del Monte)

Medio de transporte: transporte urbano, Transmetro, Transurbano y Ruleteros.

Vías de acceso: avenida Hincapie, El Obelisco y La Reforma.

Vivienda: casas construidas de uno o dos pisos, viven en colonias y residenciales.

2.2.2 Variable Demográfica

Edad: de 18 a 21 años.

Género: masculino y femenino

Nivel Socioeconómico: medio bajo y medio.

Nivel Educativo: estudiantes universitarios del 1er. A 5to. año, en su mayoría. Estudiantes de la Universidad de San Carlos.

Ingreso: de Q1,800.00 a Q.2,500 mensuales

Religión: católicos, evangélicos.

Ciclo de vida familiar: jóvenes solteros, sin compromisos.

Ocupación: estudiantes universitarios, trabajadores.

2.2.3 Variable Psicográfica

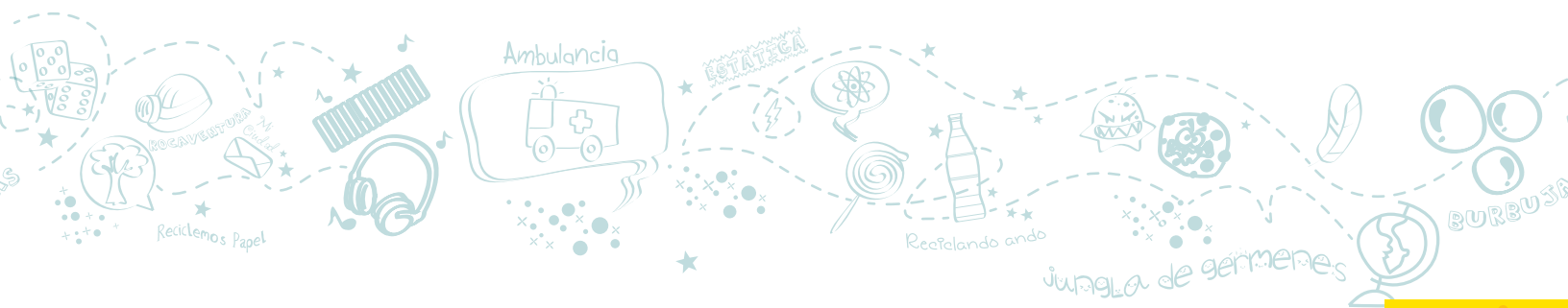
Hábitos de medio:

TV: les gusta mirar películas, programas de música, caricaturas juveniles, programas de suspenso, misterio e investigación. Sus canales favoritos son el Mtv, Discovery Channel, Universal Channel, Fox, Sony Enterteinment Television, Warner. Entre sus programas favoritos están, Los Simpson, Futurama, Two and a Half Men, The Bing Bang Theory; la mayoría de programas los ven por las noches (7:00 a 12:00 pm).

Internet: manejan las redes sociales como facebook y twitter, les encanta bajar música, ver videos musicales en Youtube, leen letras de canciones en idiomas extranjeros (inglés). Las páginas de internet son visitadas en horarios de 7:00 a 12:00 pm.

Radio: tienen gusto por la emisora 94.9 FM, Yo sí Sideral 90.1, Radio Mía 93.7, Alfa Super Estereo 97.3. Sienten agrado por la música (salsa, merengue, reguetón y electrónica) y por ciertas canciones románticas tipo baladas.





Medios impresos: tienen acceso a la revista semanal Aula 2.0, Vía Libre y Publinews. Leen el periódico Prensa Libre (en ocasiones). Sus secciones favoritas son los espectáculos, los deportes, la cultura y en ocasiones les llama la atención los temas guatemaltecos, tales como su política, su situación actual, etc.

Hábitos de Compra:

Tienen preferencia de comprar en Walmart, Paiz, Metronorte, Metrocentro, Metaterminal, ventas por catálogo, Megapaca, Próceres y en ocasiones en Miaflores, Portales y Eskala.

Hábitos de uso:

Necesidad: accesorios personales como cremas, peines, shampoo, jabones, desodorante, pasta de dientes, cepillo de dientes, cremas para pelo, spray, rasuradoras, crema para afeitar, etc.

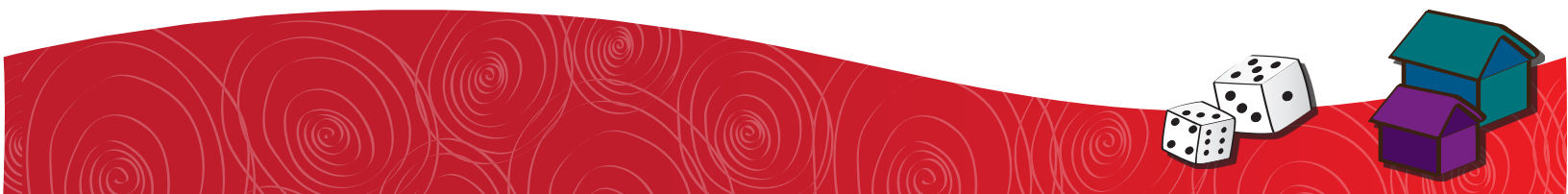
Suntuoso: accesorios para el cabello, collares, aretes, pulseras, anillos, zapatos, pantalones, blusas y camisas, diversidad de cinchos, celulares, accesorios de celular, accesorios de computadora, tecnología (tabletas digitales, iPad).

Personalidad: jóvenes trabajadores, alegres, dinámicos, estudiantes universitarios, líderes, les gusta ser escuchados, interactúan con las personas que les rodean, intercambian experiencias, son personas muy animadas, de pensamiento positivo, proponen, crean, son innovadores, con excelentes relaciones interpersonales, controlan el manejo de conflictos, responsables, honestos, comprometido, muestran apertura, entusiastas, fomentan valores sociales, resuelven problemas y toman decisiones, saben tratar a personas de diferentes edades, personalidades y capacidades y tienen facilidad de palabra. Tienden a tener gusto por los cómics, las caricaturas, por elementos que se mueven, por diseños minimalistas pero impactantes. Son personas que tienen gusto por el color, por todo aquello que muestre alegría y dinamismo. Se sienten atraídos por los diseños creativos, diferentes, diseños tipográficos e ilustraciones variadas.

Estilo de vida: son personas que buscan jugar, salir con amigos, motivados por la competencia, les gusta compartir, conocer y experimentar.

Valores: respetuosos, seguros de sí mismos, empáticos, amables, saben escuchar, tolerantes, pacientes.

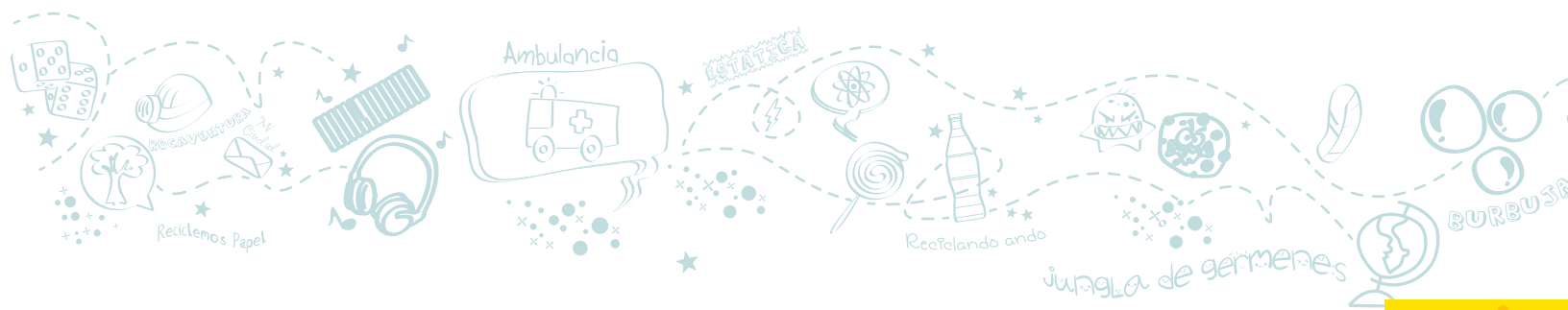
Conductual: Tienen disposición hacia el aprendizaje formal y no formal, muestran compromiso hacia las actividades cotidianas, brindan siempre un trato amable y respetuoso.



Capítulo 3

Definición Creativa





21 **Análisis y selección de la pieza a diseñar**

Se discutió con el personal del Museo de los Niños, acerca de las necesidades de Diseño Gráfico, que existen en la Institución en la actualidad. Con respecto a las capacitaciones de personal de nuevo ingreso, maestros y diferentes autoridades, se llegó a la conclusión de que el material otorgado en dichas exposiciones no es el adecuado (ni estética ni didácticamente), sin embargo lo que más ha afectado es la capacitación que se brinda a los Guías Educativos.

Por lo tanto se tomó la decisión de buscar piezas gráficas editoriales que muestren la información de manera adecuada, ordenada e ilustrada, con ejemplos reales que inviten y que estimulen al personal deseoso de entrar a trabajar en dicha Institución.

Se procura buscar una pieza que contenga la información de por lo menos once exhibiciones del Museo de los Niños, reunidas en galerías con contenidos específicos de educación e interacción con los visitantes.

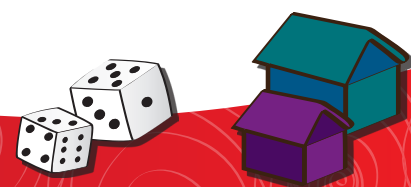
Libro Digital Interactivo

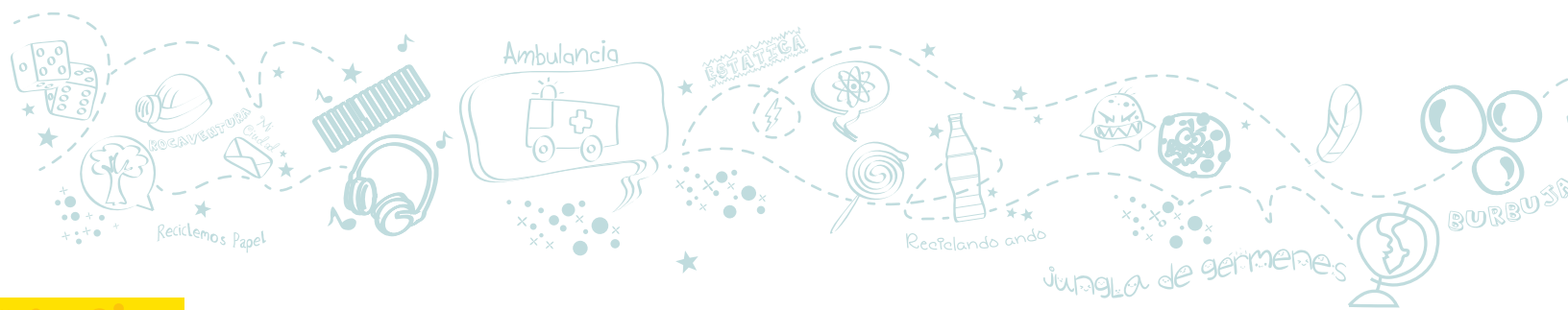
Ventajas

Se tiene la posibilidad de que sea un manual muy extenso y que contenga videos e interactividad, además, pueden implementarse fotografías , diversidad de ejemplos, links que inviten al usuario a visitar páginas de internet que ofrezcan la ampliación de conocimientos. Pude incluir una guía didáctica que ayude a perfeccionar las mediaciones de los Guías Educativos y ofrecer la comodidad al momento de leerse desde una computador, un *Ipad* o un teléfono.

Desventajas

Cabe la posibilidad de no poder leerse en diferentes computadoras debido al formato utilizado para su realización; en cuanto a la extensión del contenido en alguna ocasión no desee leerse; el disco puede otorgarse al personal de nuevo ingreso pero no da la certeza de que se lea o se estudie adecuadamente.





Cuadro No. 1: Análisis Comparativo

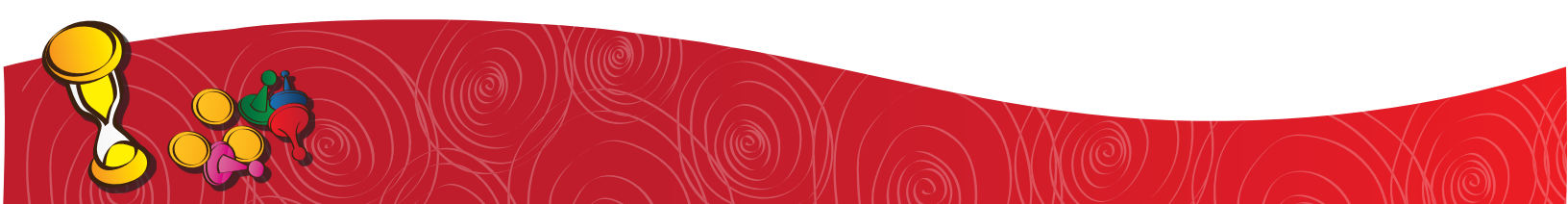
Cuadro Comparativo		
	Ventajas	Desventajas
Libro Digital Interactivo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Por el amplio contenido de las exhibiciones, puede llegar a incluir diversas ilustraciones. 2. La portada es muy llamativa. 3. La información se presenta de forma detallada, con variedad de ejemplos y fotografías. 4. El libro se presenta en un CD con dicha información. 5. El libro se puede prestar a otras personas. 6. Muestra videos y elementos interactivos. 7. Se puede leer en el momento deseado. 8. Tiene la facilidad de intercambiarse o compartirse con facilidad. 9. Incluye links que inviten al usuario a visitar páginas de internet y ampliar los 	<ol style="list-style-type: none"> 1. La extensión del texto puede desmotivar su lectura. 2. Su costo sería muy elevado, en caso de mandar a imprimir varias copias. 3. No se puede agrandar o reducir la letra y/o cambiar la tipografía por ser un documento digital. 4. Puede que no funcione en ciertos tipos de computadora.

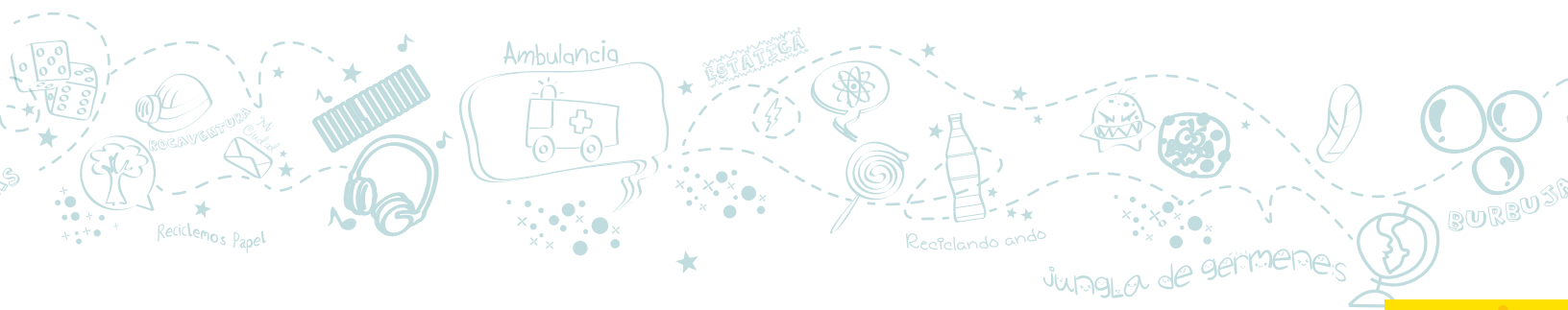
Fuente: Elaboración propia.

3.2 Concepto creativo de diseño

Jugar para competir, experimentar para aprender

Surge como concepto creativo mediante la técnica de mapas mentales, en donde se elaboran y exploran varias ideas, con la finalidad última de generar ideas que encierren un todo. Se tomaron palabras claves como: motivación, crecimiento, formación, liderazgo y juego. De lo anterior se tomó cada palabra y se elaboró un listado de palabras relacionadas y se estudio el significado de cada una de ellas; luego de tener el significado se elaboró un mapa de relaciones para definir el concepto.





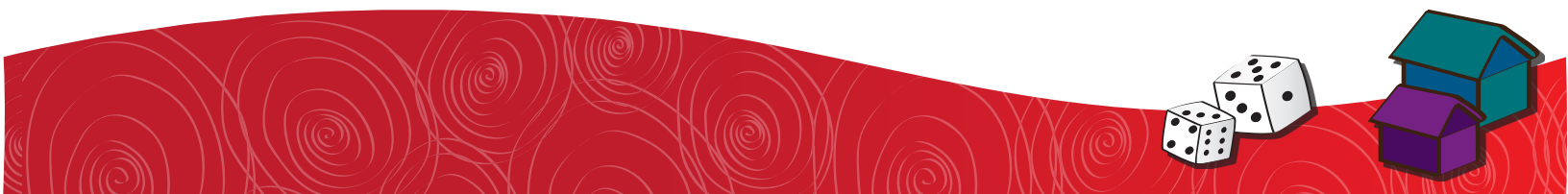
Cuadro No. 1: Lista de palabras

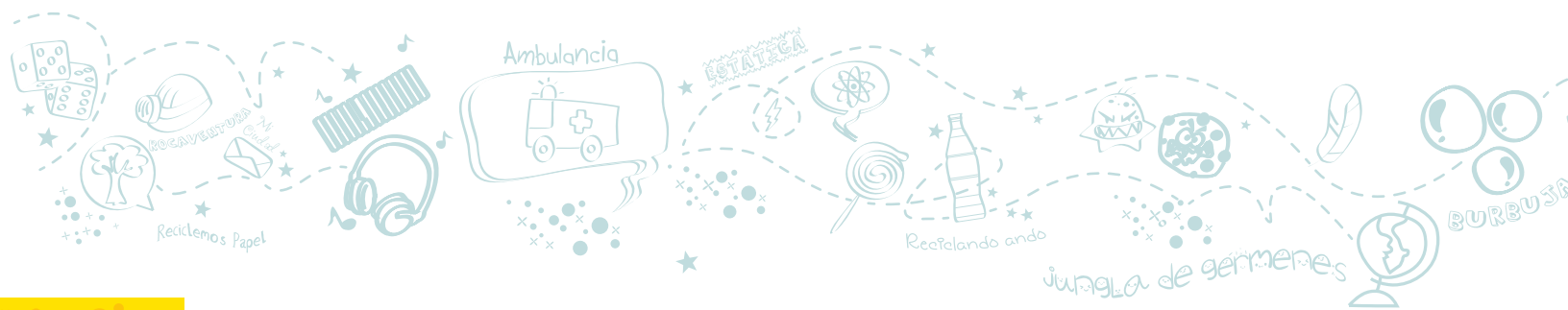
Motivación	Amigos	Conocimiento	Visualizar
Crecimiento	Consejos	Empatía	Compartir
Talleres	Herramientas	Curiosidad	Reír
Talento	Ilustraciones	Convivencia	Reunión
Amistad	Fotografías	Ambiente	Competencia
Compañerismo	Formación	Circo	Plática
Aprendizaje	Estudio	Imaginación	Idear
Enseñanza	Comprensión	Incentivar	Estrategias
Liderazgo	Estudio	Persuadir	Sentir
Fiesta	Juegos	Conducir	Luchar
Diversión	Motivación	Tolerar	Ganar

Fuente: Elaboración propia.

La idea conceptual gira alrededor de la importancia de transmitir al Guía Educativo la posibilidad de entrar a una capacitación en donde será instruido con ayuda de técnicas creativas que le permitirán conocer, experimentar y aprender variedad de temas a través del juego.

El juego es un medio que da la oportunidad de crecer e imaginar y esto da como resultado la formación de nuevas ideas, propuesta de nuevos proyectos. El juego es el medio que despierta la creatividad, estimula la imaginación, motiva el descubrimiento, estimula las habilidades y promueve la curiosidad intelectual. El objetivo del manual es despertar en ellos las diferentes experiencias vividas en su infancia o actualmente en su adolescencia a través de las diversas ilustraciones de juegos que traigan a la memoria aquellas experiencias agradables de la niñez y que ahora tienen la posibilidad de ser líderes para los niños que visitan el uso, en busca de juego, diversión y competencia.





3.3 Brief

3.3.1 Información general de la empresa

Nombre de la Institución: Museo de los Niños de Guatemala

Breve historia: El Museo de los Niños nació como una iniciativa del Despacho de la Ex Primera Dama, Patricia de Arzú, y de la Fundación para la Educación, la Cultura y el Desarrollo Integral del Niño (Fundeci). Fue posible gracias al apoyo de diferentes instituciones y entidades del país, entre las que se encuentran Bancafé, Pepsi, Comcel, Maderas El Alto, Paiz y Prensa Libre. **Tomado de: (Museo de los Niños)**

Segmentación y Grupo Objetivo que atiende

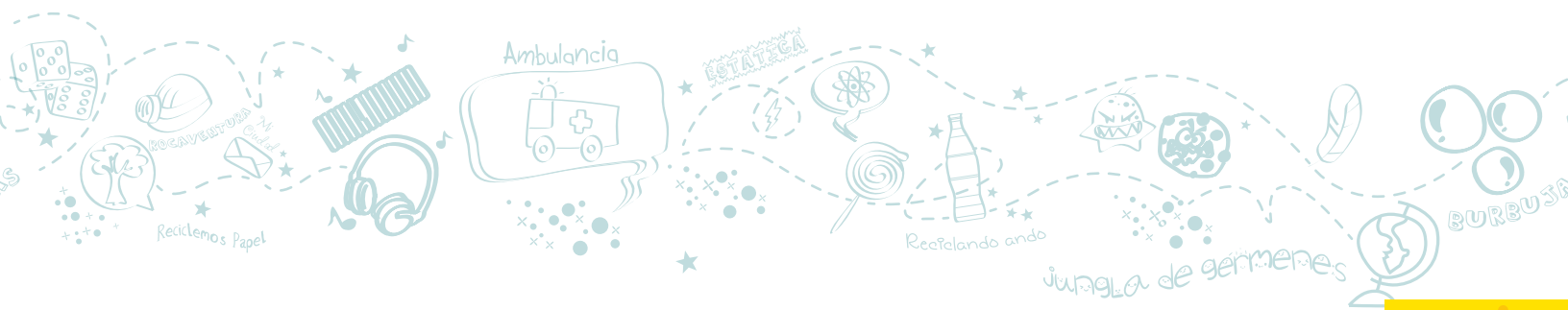
El Museo de los Niños abre las puertas para que familias y grupos escolares ingresen y disfruten de una vivencia única. Entre juegos y conocimientos, curiosidad e imaginación, éste es un nuevo espacio de convivencia para todos; no importando si son personas nacionales o extranjeras, no importa la edad, ni el sexo. **Tomado de: Museo de los Niños**

Producto específico: Un manual didáctico interactivo para guías de nuevo ingreso.

Necesidades que satisface: Contar con un material de apoyo que contenga una línea gráfica establecida, y que dé como resultado el prestigio de una Institución, que busca motivar al nuevo personal por medio de material gráfico que contenga información de cada una de las exhibiciones e incluya ejemplos ilustrados. Así mismo, despertar la imaginación, el conocimiento y la curiosidad al tener contacto con diversos juegos que permitirán un aprendizaje más ameno.

Beneficios exclusivos que brinda al consumidor: prestigio, credibilidad, seriedad, estética.

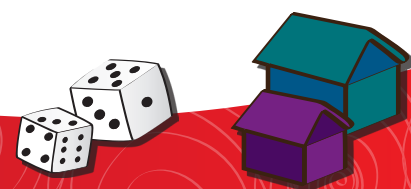




Ventajas:

1. Incrementar el nivel de interés, por parte de los capacitados, al momento de tener contacto el material de estudio y elevar sus promedios en el tema didáctico y en el área de mediaciones.
2. El producto no tiene un alto nivel económico, al contrario es muy factible, fácil de publicar y de compartirlo con demás personas.
3. Brinda un espacio interactivo de aprendizaje, contiene ilustraciones y ejemplificaciones, que permiten ampliar el conocimiento.
4. Despierta el interés y motivación personal en el capacitado, al recordar diversos momentos de la infancia en donde compartió y vivió una serie de experiencias.

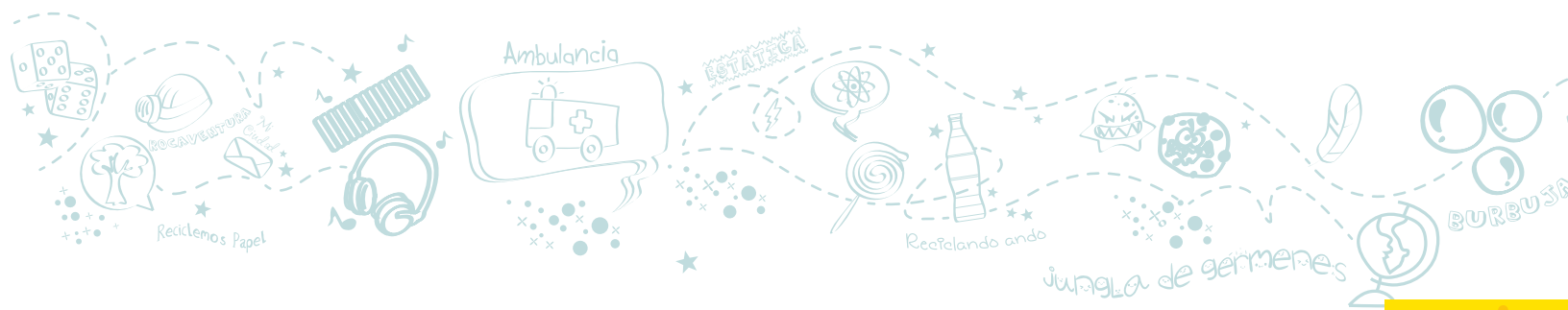
Medios de publicación: Para la promoción del producto, se elaborará un troquel que contenga un CD con las diversas presentaciones de las exhibiciones del Museo de los Niños. Por ser un manual interactivo, tiene la ventaja de impartirse facilmente y con bajo costo a cada uno de los guías de nuevo ingreso. Su diseño vistoso y colorido, capta fácilmente la atención de los usuarios; el concepto creativo invita a seguir disfrutando de las páginas que contiene y del contenido que maneja.



Capítulo 4

Planeación Operativa

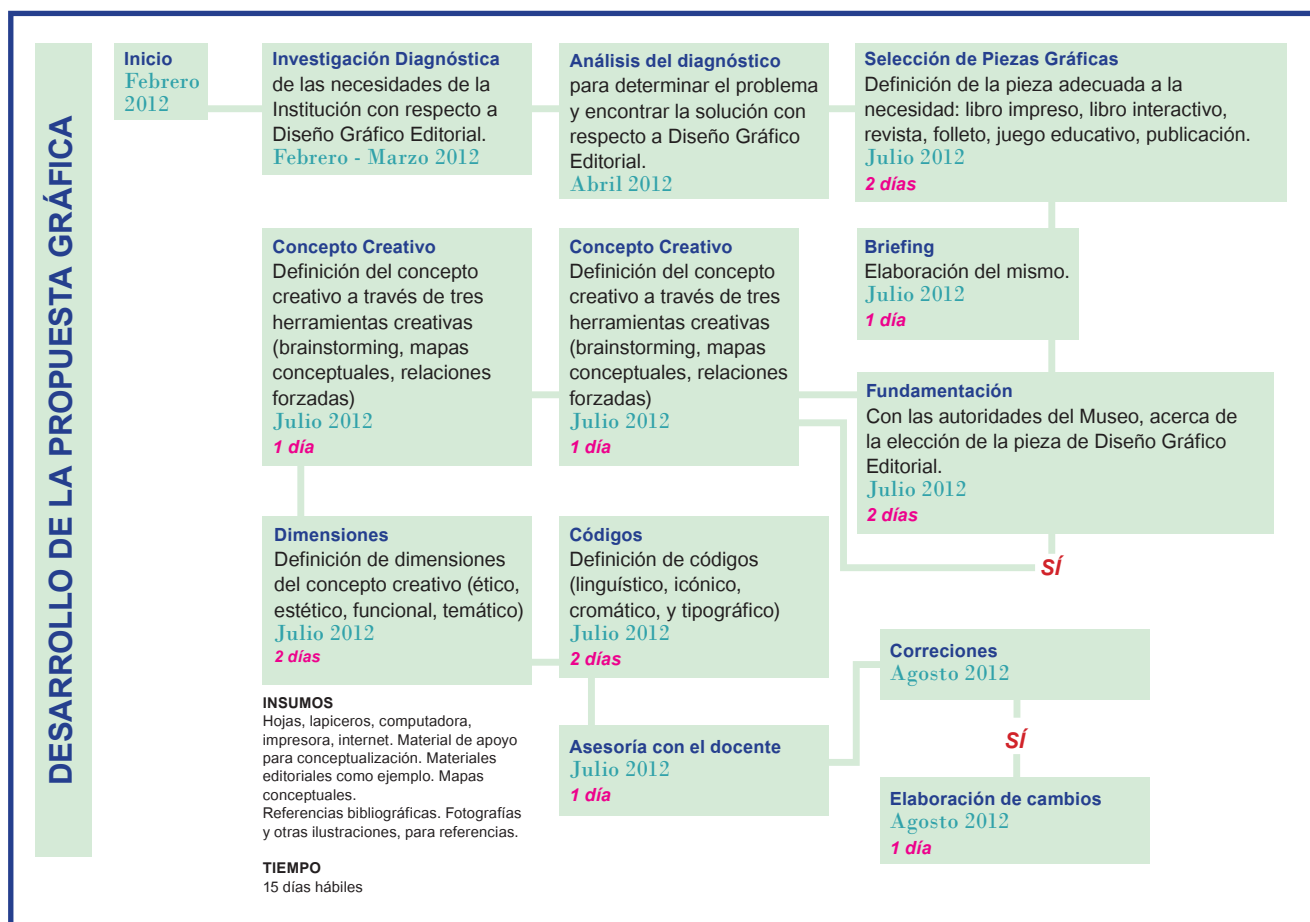




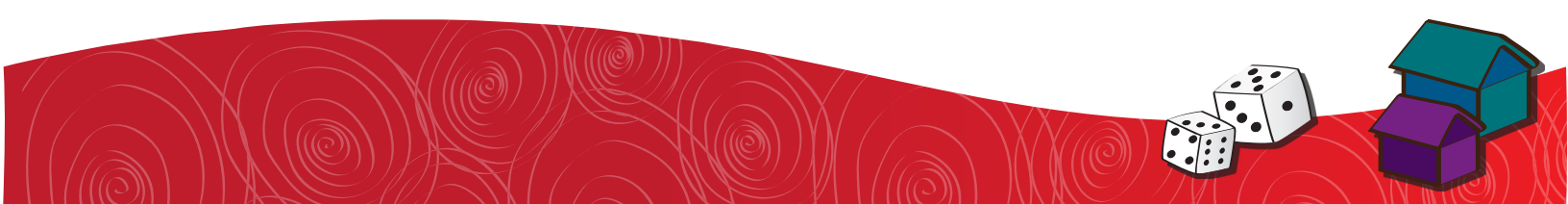
41 Flujograma del proceso

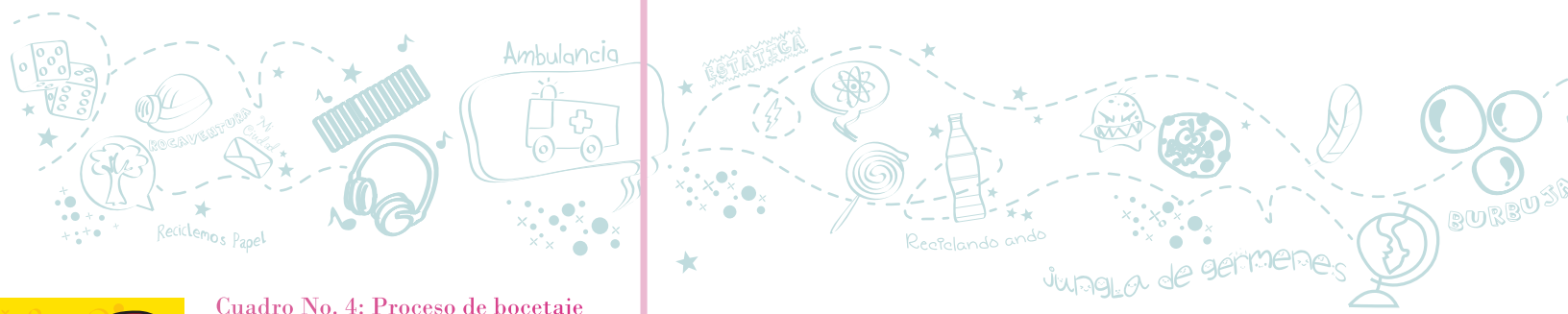
Para la elaboración del proyecto, fue necesario establecer un flujograma del proceso en donde se detalla claramente la fecha y el tiempo estipulado para realizar cada una de las actividades. De esta manera se creó una planificación que permitió la ejecución correcta del proyecto. A continuación se detallan cada uno de los pasos:

Cuadro No. 3 Desarrollo de la propuesta gráfica

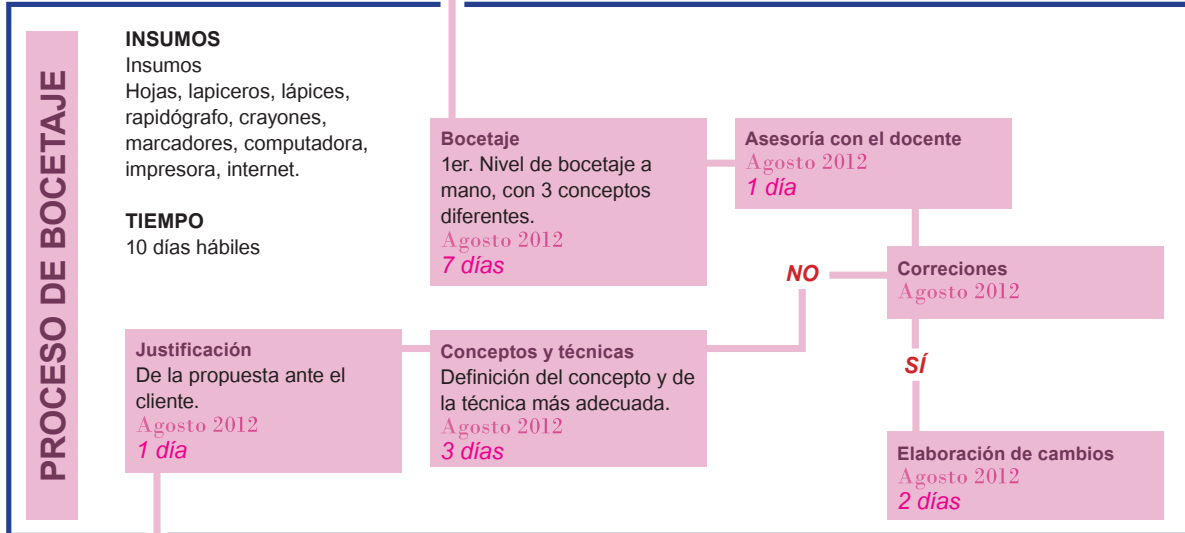


Fuente: Elaboración propia.

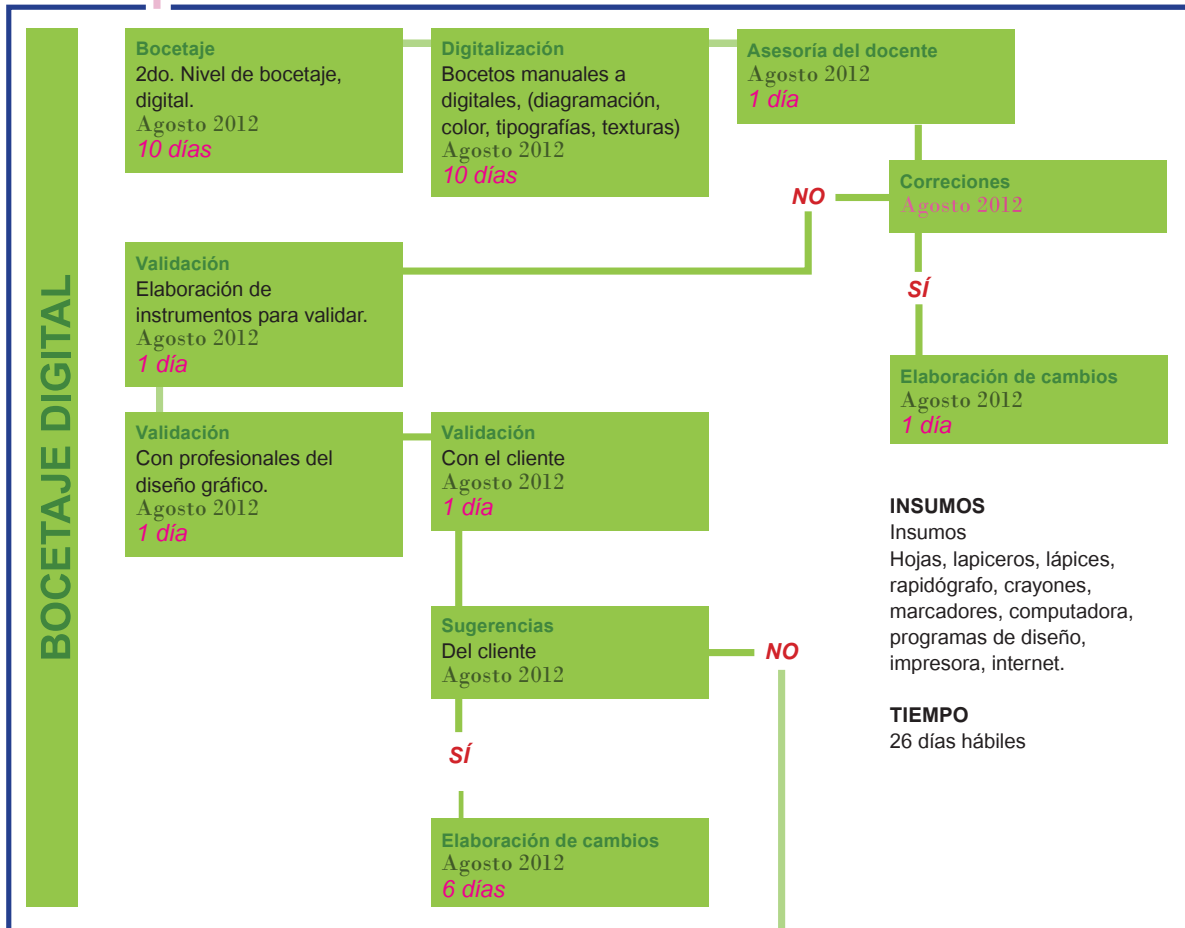




Cuadro No. 4: Proceso de bocetaje

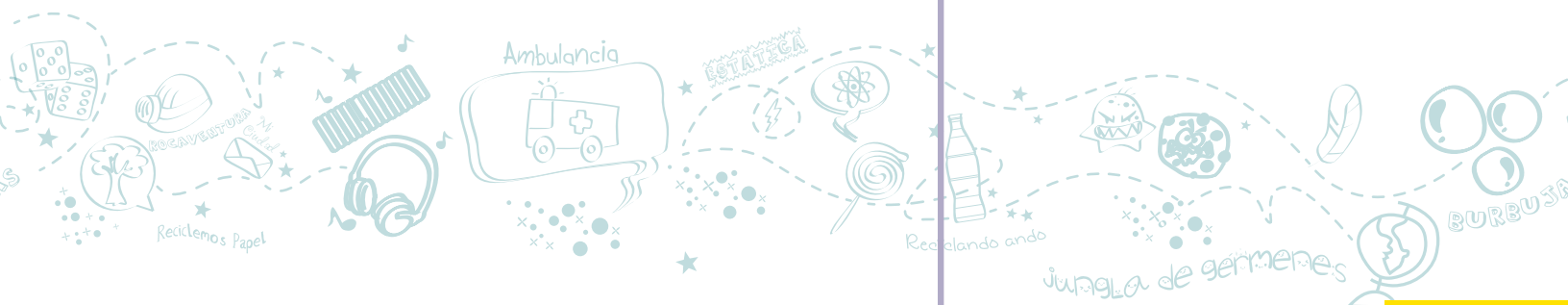


Cuadro No. 5: Bocetaje digital

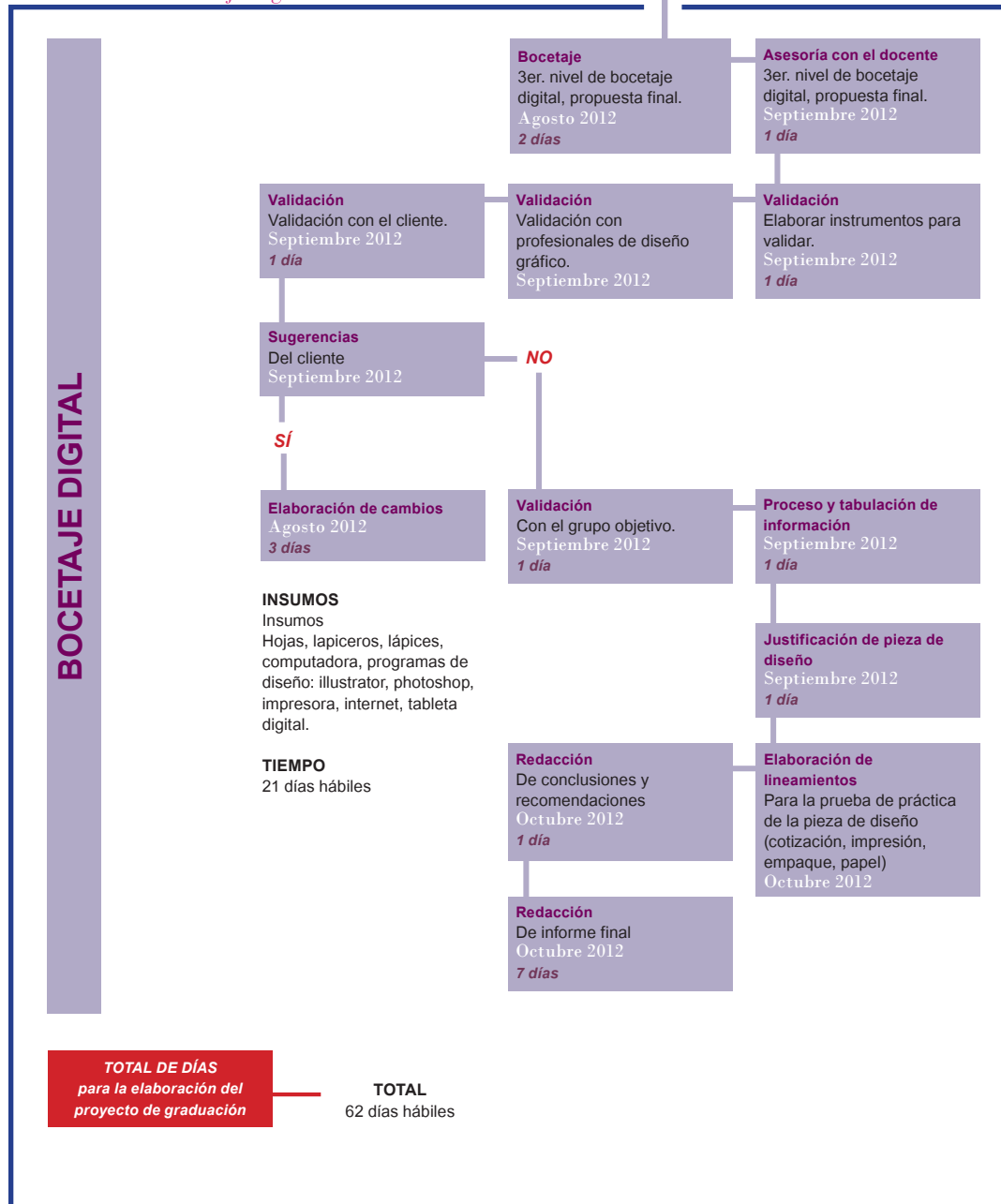


Fuente: Elaboración propia



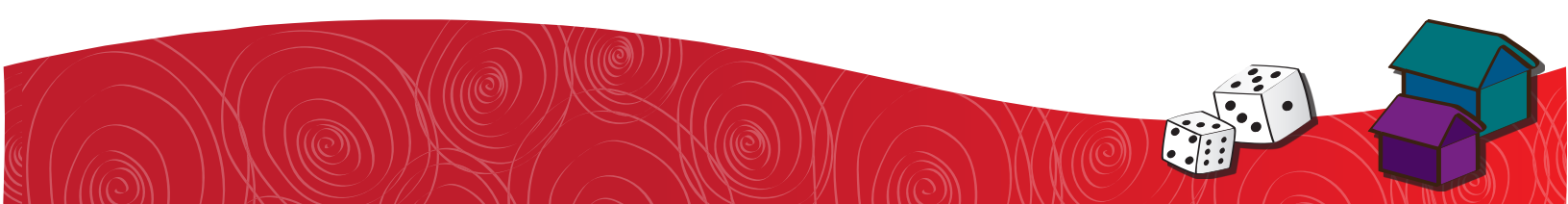


Cuadro No. 6: Bocetaje digital



Fuente: Elaboración propia

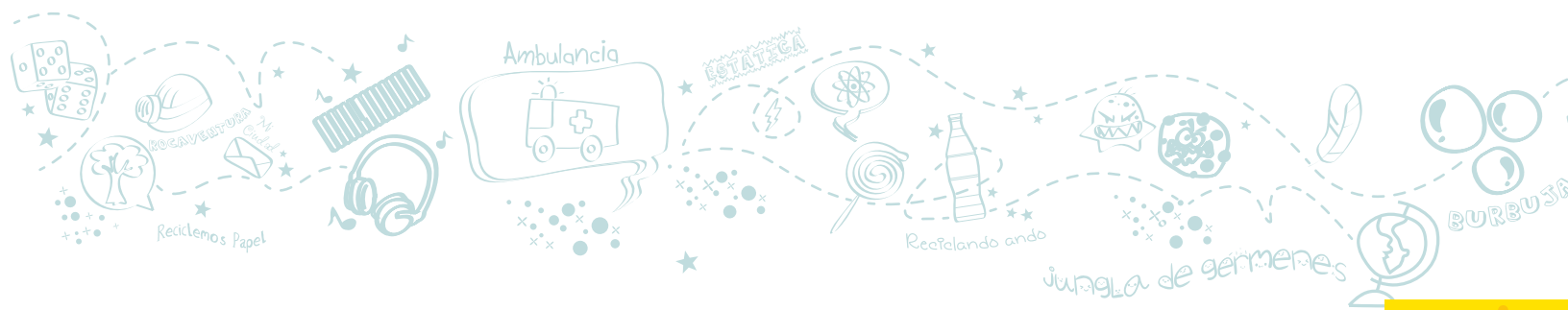
Con este método de planificación se ejecutará el proyecto del “Manual Interactivo”. La realización del mismo se inició con un análisis de diferentes dimensiones, desarrolladas en el capítulo siguiente.



Capítulo 5

Marco Conceptual





5.1 Dimensión conceptual social

35



“Ven, mira, siente, huele y pruébalo si puedes... pero por favor no dejes de tocar. Aquí en el Museo de los Niños se vale de todo”. (2012, 4 de octubre) Guatemala, *En el Museo de los Niños se prohíbe no tocar*. Revista Transmetro, semanario año 3: pp. 6

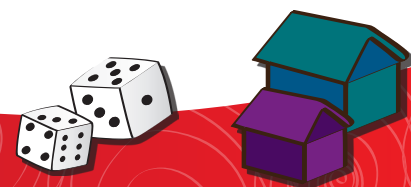
El Museo de los Niños de Guatemala es una institución dedicada a la enseñanza-aprendizaje y recreación de la población infantil guatemalteca o extranjera. Es un museo interactivo “Una vía para hacer perceptible lo normalmente imperceptible, educando mediante la experiencia ordinaria. Es una introducción al conocimiento que puede impulsar al visitante a investigar más” Museo. (s.f) 5 de agosto de 2012 de <http://es.wikipedia.org/wiki/Museo> Wikipedia. Los visitantes asisten a la institución con el fin de encontrarse con experiencias mágicas e inolvidables las cuales se generan y son piloteados por un equipo de guías educativos, comprometidos con la educación dinámica y divertida del lugar.

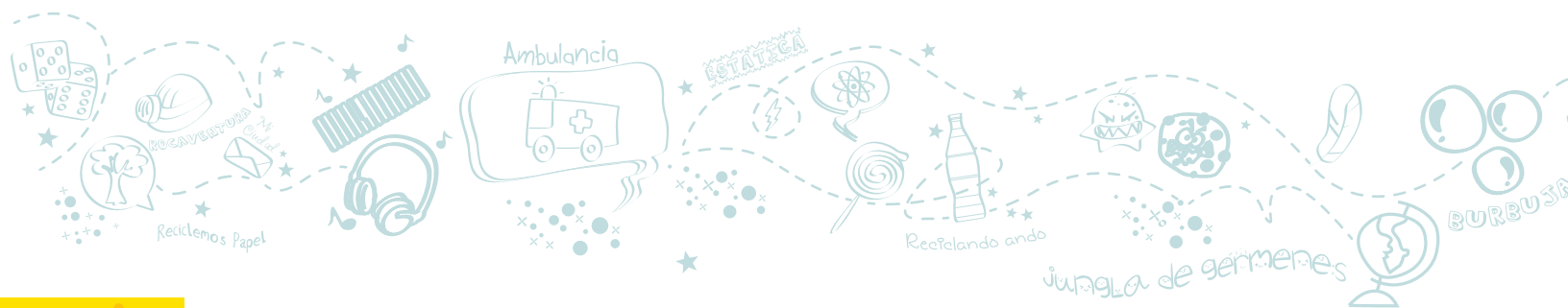
Con el propósito de lograr experiencias enriquecedoras e inolvidables para el visitante, el guía educativo debe conocer el contenido que compone cada una de las exhibiciones del Museo de los Niños. Este es el paso más importante para desarrollar personal de excelencia que desempeñe el rol de mediador y animador. El Guía Educativo es el encargado de orientar interactivamente y de motivar a los niños con cada uno de los temas que representan las exhibiciones, para ello debe leer, informarse, observar, conocer, explorar y crear juegos competitivos diariamente.

El Museo de los Niños está compuesto por diferentes áreas interactivas, se clasifican de la siguiente manera: galería de mi país, galería de la ciencia, reciclando-ando, Galería de la salud, higiene y nutrición; juego interactivo de pelotas, galería de la paz, equilibrate, talleres educativos y chiquitenango. Las galerías se distribuyen en más de 30 exhibiciones clasificadas de la siguiente manera:

Galería de País: mapa en la alfombra, mercadito, números mayas, laboratorio estelar, tanque de olas, plataforma del terremoto, reciclemos papel, mi ciudad, rocaventura, altura extrema, paseo del café y nuestra herencia.

Galería de la Ciencia: globo de aire caliente, yo salvo mi planeta, agua limpia, burbujas, caminata en la luna, disector del habla, rayos, electricidad estática, pirueta y planeta eléctrico.





Reciclando – ando

Galería de la Paz

Equilibráte

Talleres

Galería de la Salud, higiene y nutrición: la granjita, mesa de operaciones, ambulancia, jungla de gérmenes, supermercado.

Juego interactivo de pelotas

Debido a la extensión de contenido educativo es necesario elaborar un proyecto gráfico que beneficie que reúna las características informativas, y que pueda utilizarse en los procesos de capacitación. En dicho proceso, los aspirantes al puesto de guías educativos, tendrán la oportunidad de estudiar el contenido, comprenderlo y planificar las estrategias y técnicas adecuadas para aplicarlo con los visitantes.

El presente manual permitirá el desarrollo de personal altamente efectivo, capaz de afrontar cuestionamientos e interrogantes de los visitantes, elaborar juegos dinámicos y educativos, y la vez instruir interactivamente a la población haciendo el uso adecuado de recursos dentro de las exhibiciones, de material didáctico elaborado y de la imaginación. Educar interactivamente “Es la función de desempeñar en un momento el intermedio de un proceso y hacer posible el paso de un estado anterior a otro posterior”.

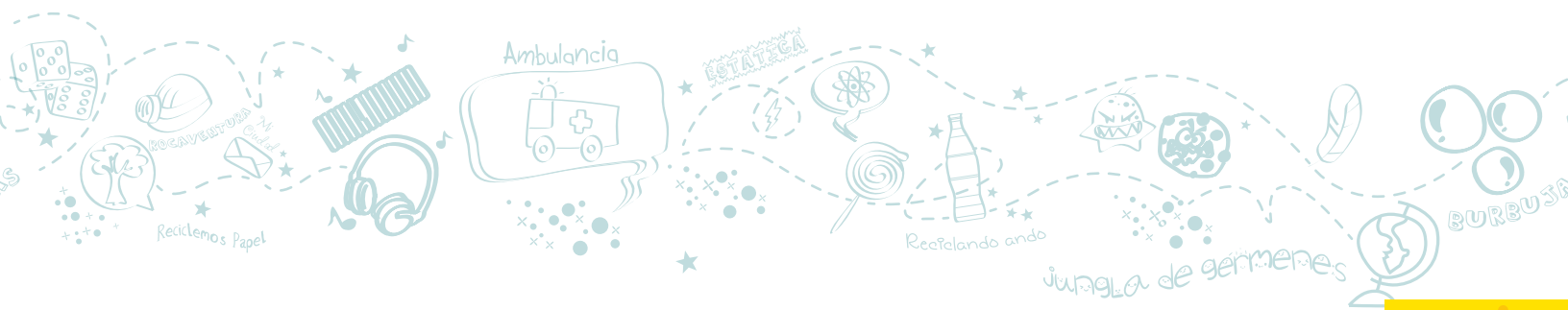
Mediación. (s.f.) Recuperado el 5 de agosto de 2012, de <http://es.wikipedia.org/wiki/Mediacion>

Ultimamente, se ha observado problemas motivacionales y de interés por parte de los capacitados, al momento de estudiar el contenido educativo, lo cual repercute en las evaluaciones y en el adecuado desempeño del trabajo de los guías en el área de las exhibiciones con los visitantes. La institución está enfocada a educar a la población infantil de manera innovadora; y los guías educativos tienen la responsabilidad de cumplir con ese objetivo, sin embargo en muchas ocasiones no se cumple, debido a que el personal no está lo suficientemente entrenado, causando así desencanto en los visitantes.

¿Por qué se genera desinterés en el estudio por parte de los capacitados? Al realizar una investigación diagnóstica, se identificó el problema: la información otorgada no se encuentra bajo una línea de diseño establecida, no contiene ilustraciones y fotografías, no emiten sonidos y se refuerza el aprendizaje con videos. Se pudo constatar una deficiencia en el uso de diferentes estilos de aprendizaje, el único estilo utilizado es el verbal-lingüístico; esto no convenía a todos aquellos jóvenes que aprenden de otras maneras.

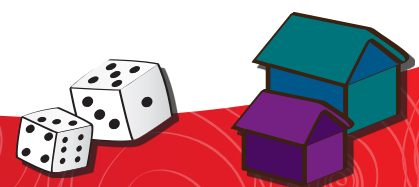
Para facilitar la labor de los guías, se propone el presente Manual que permitirá la adquisición de un aprendizaje significativo, que le permita generar ideas, vivir nuevas experiencias y desarrollar diferentes capacidades.

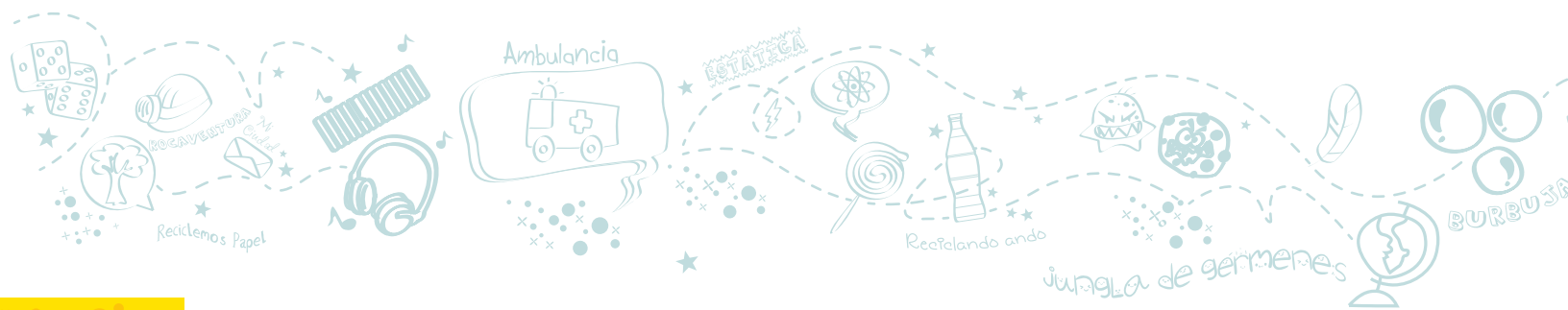




El documento a diseñar expone de manera escrita y gráfica el contenido de once exhibiciones que conforman tres galerías del Museo de los Niños; partiendo que será el primer material gráfico especializado que se utilizará en los procesos de formación, en donde al manual se le puede asignar la característica de “motivador” que es el factor determinante del aprendizaje, para que se logren los objetivos de aprendizaje establecidos. El Manual de Capacitación cuenta con varios capítulos, que describen paso a paso el contenido de las exhibiciones y las recomendaciones necesarias. Contiene conceptos, documentos, ilustraciones y fotografías que expone cada tema, haciendo constar que los contenidos se actualizan constantemente debido a los cambios en el país, en las tecnologías, en la salud y en las condiciones que favorecen o afectan el planeta.

Al tener un estudio de los temas, los guías educativos pueden elaborar juegos dinámicos y educativos que hagan agradable, divertida y educativa la visita del público infantil. “El juego es empleado por los niños como un instrumento facilitador de experiencias, de conocimientos y aprendizajes de varios tipos: motrices, cognoscitivos, emocionales, éticos, morales, culturales y sociales. El juego produce sentimientos de reto, logro, satisfacción y empoderamiento, que son difíciles de experimentar en situaciones de cambio de contexto, es por ello que su mayor trascendencia se ubica en la infancia, debido a que el tiempo de juego es un espacio a salvo donde se interioriza y se reproduce la realidad circundante”. **Juego.** (s.f.) Recuperado el 5 de agosto de 2012, de <http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>





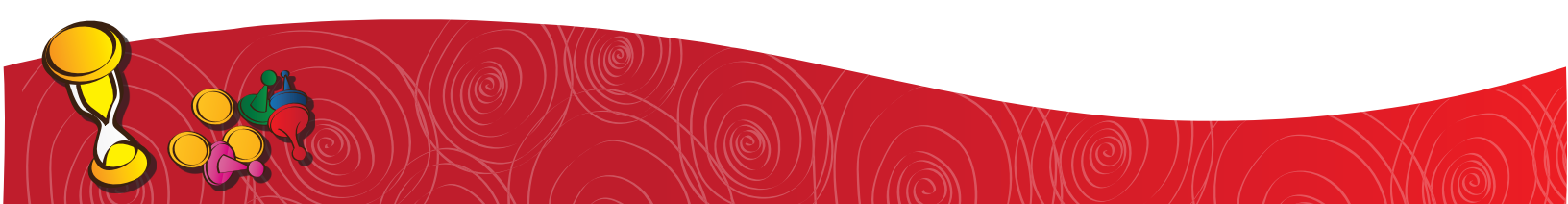
5.2 Dimensión funcional

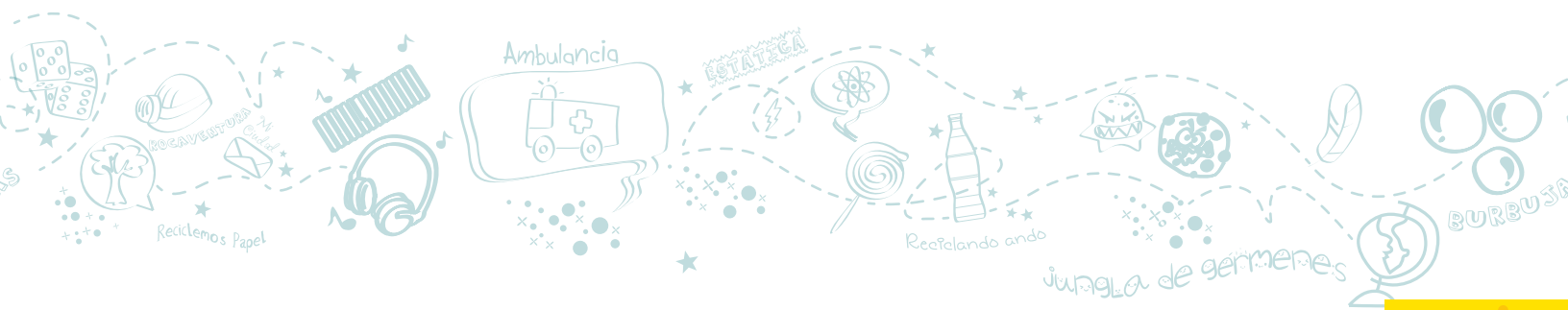
Al estudiar las necesidades de la Institución y las posibilidades de elaborar un proyecto que realmente fuera beneficioso, se descubrió que el problema es la falta de material didáctico gráfico e interactivo en los procesos de formación, que inviten al estudio y aprendizaje del mismo. Con el fin de aportar un proyecto atractivo a la Institución, se tomó la decisión final de crear un “Manual didáctico interactivo digital” dedicado a los nuevos guías educativos.

El formato a utilizarse será digital (1024 * 768 píxeles) en sentido horizontal, de manera que pueda ocupar toda la pantalla de computadora de los aspirantes. Su elaboración está basada en la idea de un libro digital interactivo, el cual contiene variedad de páginas en las que se combinan diferentes contenidos teóricos, actividades, ilustraciones, fotografías, botones, links, videos y audio para que el usuario se sienta motivado y el aprendizaje deje de ser monótono. Para facilitar su uso, se dividió el libro en secciones; cada sección está identificada por color y cada una contiene íconos ilustrativos que permiten su rápida identificación, así el usuario tiene la oportunidad de tener frente a él un libro diferente, que invita a su estudio y motiva a la práctica y adecuada aplicación.

El contenido teórico se presenta con un lenguaje claro y sencillo para el grupo objetivo (jóvenes, hombres y mujeres, de 18 a 21 años de edad) también cuenta con secciones informativas (temas generales de las diversas exhibiciones), proyectos (planificación y ejecución de proyectos dependiendo del contenido), retos iniciales (análisis de problemas o estudio de casos que permitan la introducción del tema), exploración (ayudará a relacionar el contenido de las páginas y el proyecto a través de actividades de ampliación), sabías que... (mostrará datos curiosos e interesantes); esto crea un ambiente diferente, en donde se propone un medio de estudio más dinámico y se cumple con los objetivos de cada uno de los estilos de aprendizaje.

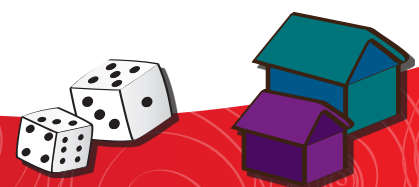
Para aportar diferentes experiencias y permitir que el usuario tenga la oportunidad de estudiar de diversas maneras, se incluyeron dentro de las páginas varias secciones: organizadores gráficos (que faciliten la comprensión y análisis de los contenidos), visita (vínculos a páginas web con los temas o desarrollo del proyecto) y videos (animaciones incluidas que reforzarán el contenido estudiado).

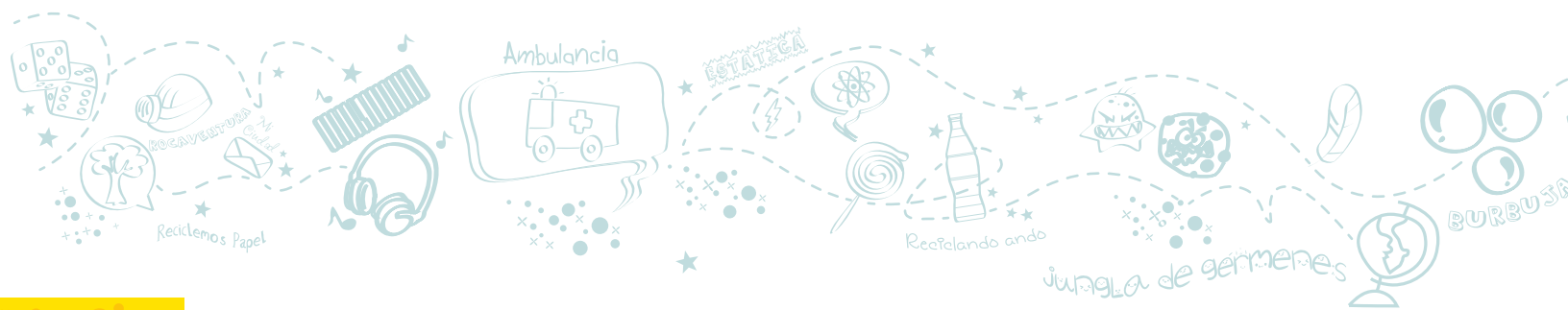




Pensando en todos los usuarios, y en que no todos tiene la posibilidad de tener una computadora “muy equipada” para visualizar el proyecto, se realizó en un programa que la mayoría de usuarios tiene: *Adobe Reader*, además es necesario contar con *Windows Media Player*, esto último con el fin de que corran los videos con facilidad.

Con respecto a las autoridades del Museo de los Niños, ellos tendrán la oportunidad de aplicar el proyecto en cada uno de los procesos de formación, en donde se impartan los contenidos, se compartan los gráficos y se desee navegar por alguno de los hipervínculos; esto dará la oportunidad de crear debates y mesas redondas, en donde se expongan los contenidos y se cree un ambiente diferente de trabajo. El proyecto se presentará en un disco, con el contenido del libro grabado en el mismo, este se encontrará dentro de un troquel debidamente diseñado; el troquel contendrá una portada llamativa y un folleto que contenga la presentación del proyecto y las instrucciones de uso del mismo.





5.3 Dimensión estética

Para hacer énfasis en el concepto del juego se hizo uso de una tipografía dinámica, juguetona y legible que de la apariencia de haber sido escrita a mano y recuerde el enfoque de cómic. La importancia de la tipografía dentro del diseño dará el contexto de juventud, el significado de dinamismo y la sensación de juego. La tipografía será el complemento dentro de la imagen en el diseño. Por sí misma permitirá emitir el mensaje de juego, de competencia, de dinamismo e interactividad, utilizando para ello las diferentes modalidades y haciendo el uso correcto de los colores que refuercen el mensaje. El grupo objetivo que hará uso del “Manual de Capacitación” será influenciado y percibirá el mensaje que se desea transmitir.

Take and give

Tipografía a utilizar en los títulos

Tipografía gruesa bien definida caracterizada por trazos infantiles, de color blanco para que contraste con los colores de fondo, con un delineado de tres pts, el cual le da la importancia y sobresale por encima de otros textos.

Marker Palafotz

Tipografía a utilizar en los subtítulos y créditos de fotografías

Tipografía delgada bien definida caracterizada por los aspectos sueltos que dan la apariencia de estar hechos a mano, llama la atención por ser muy dinámica y legible al mismo tiempo. Se utilizó un color diferente para cada sección del libro.

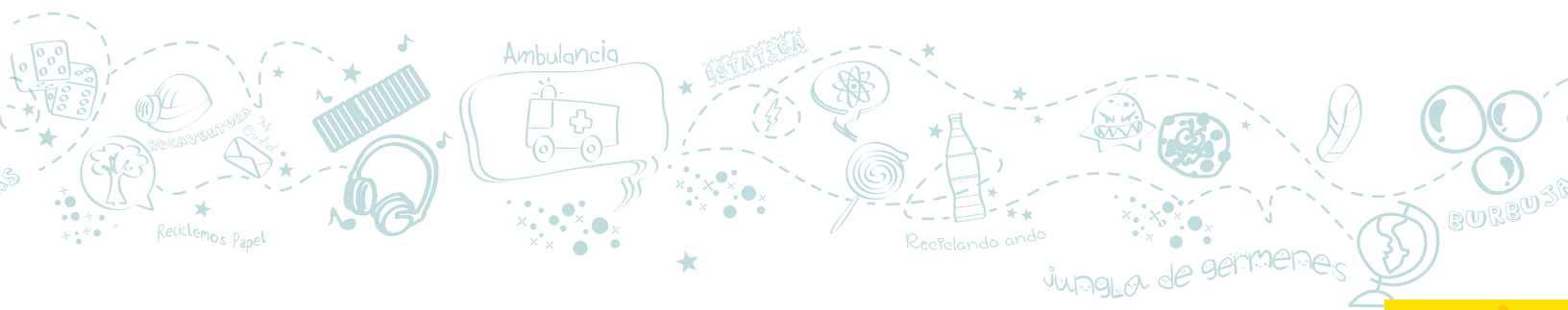
Utsaah

Tipografía a utilizar en los textos

Tipografía seria y legible que ofrece al usuario una lectura legible y eficaz. Se utilizó un color diferente para cada sección del libro.

Con respecto a la maquetación del proyecto se pretende utilizar una adecuada con respecto al tema a tratar, aprovechando cada parte del formato en donde se trabajará, evitando la saturación de texto e imágenes. Se dispondrán una variedad de elementos de diseño dentro del formato de trabajo los cuales se relacionan con los temas del manual, siguiendo una línea gráfica que comunique la esencia de los textos y que el lector reciba el mensaje eficazmente y sin mayor esfuerzo.





Se tomaron en cuenta las consideraciones prácticas y estéticas de los textos, ilustraciones y fotografías; además se incluyen elementos jerárquicos en cada uno de los capítulos, se cuenta con legibilidad e incorporación balanceada de los elementos de diseño, y no se observan objetos que interfieran en su adecuada publicación.

Retícula tipo manuscrito

En ellas predominan las ilustraciones, en donde se le da la importancia a la ilustración de la exhibición o del tema a tratar.

Retícula Modular

Aquí se colocará el contenido de las exhibiciones, la cual sirve para colocar variedad de textos. Los módulos pueden ser verticales u horizontales, dependiendo de la organización de las imágenes. las fotografías e ilustraciones aparecerán en el lado derecho y los textos del lado izquierdo.

Retícula Jerárquica

Se dará importancia al texto y en ocasiones a fotografías, ilustraciones, videos o *links*.

Debido a que el manual contiene mucho texto, ilustraciones y fotografías se hará uso de diferentes retículas para romper con la monotonía y evitar el aburrimiento, y así proponer una composición jerárquica visual adecuada, con el objeto de que los elementos más importantes del manual se muestren debidamente acentuados.

La elección de una buena disposición de los textos e imágenes dentro del libro quedan resumidas de la siguiente forma:

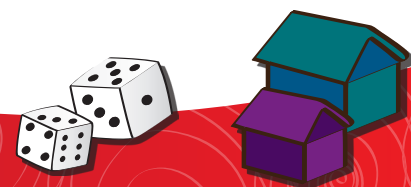
Títulos: describen de forma clara el tema a tratar.

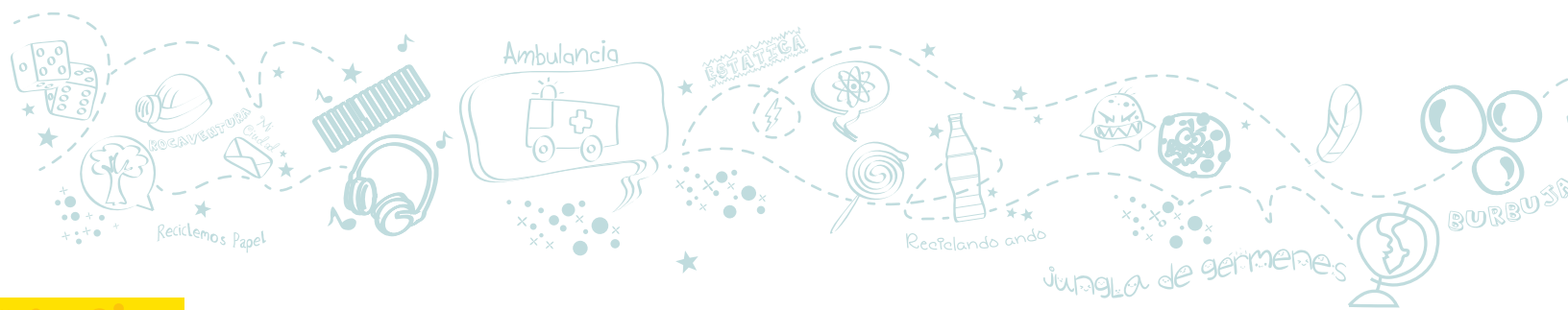
Subtítulos: se tornan significativos y útiles.

Textos e imágenes: se dispondrán en las páginas marcando distinción entre ellos, combinándolos para crear presentaciones armónicas y dinámicas.

El código cromático, utilizado en la línea gráfica del Museo de los Niños, es muy animado, con mucho color, además representa entusiasmo, alegría y dinamismo. Siempre se enfatizan en los colores rojo, amarillo, azul y verde, puesto que forman parte del logotipo de la Institución. Los colores base que se elegirán para el proyecto serán la gama de los colores cálidos y fríos, y las diversas mezclas que puedan realizarse con cada uno de ellos. Para escoger la gama de colores, se realizó un análisis de los mismo, con el fin de crear un resultado armonioso y un contraste agradable.

Para las diversas ilustraciones y diagramaciones, se enfocará el proyecto en la tendencia del cómic, puesto que refleja aspectos juveniles e infantiles, sin perder así la esencia que maneja el Museo de los Niños. El cómic es una serie de dibujos que constituyen un relato, con texto o sin él, así como al medio de comunicación en su conjunto.





El interés por el cómic puede tener muy variadas motivaciones, desde el interés estético al sociológico, de la nostalgia al oportunismo. El cómic tiene su particular estética ha salido de las viñetas para alcanzar a la publicidad, el diseño, la moda y, no digamos, el cine. El cómic da la oportunidad de diagramar y realizar diversos tipos de diseño.

Lenguaje: Lo que determina el valor del Manual, es el grado en que permite manifestar e indagar las propiedades y características del lenguaje mismo del proyecto. El lenguaje tiene que pensar y necesitar el lenguaje escrito, mientras que el dibujo tiene un lenguaje subterráneo que llega a través de los ojos. El mensaje que el dibujante envía es un mensaje secreto, en código cifrado, que da del dibujante al cuerpo, a las sensaciones. Pero la conciencia, la razón tienen que ser educadas para poder descifrarlo según una lógica que vaya más allá de la sensación inconsciente.

Iconografía: Se elaboró una serie de tres personajes, que se observan como movimientos estáticos pero dan la apariencia de movimiento real, usando la técnica del dibujo a mano delineado con marcadores.

Texto: Los personajes no se expresan por medio de palabras, su expresión es meramente facial o puede presentarse por medio de onomatopeyas o líneas de movimiento de diferente tamaño o grosor que sirven para destacar matices o intensidades.

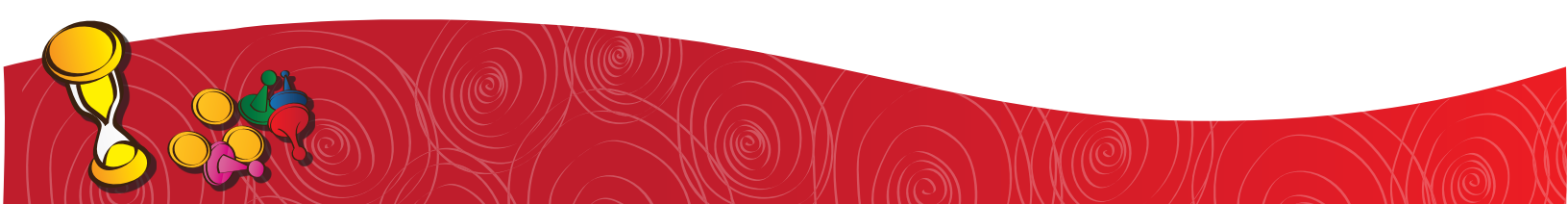
Se utilizarán imágenes e íconos ilustrados al estilo cómic, muy dinámico y sintetizado, expresando movimiento, alegría, dinamismo; puesto que tiene relación con la imagen de la Institución y de lo que representa el proceso de formación en la misma.

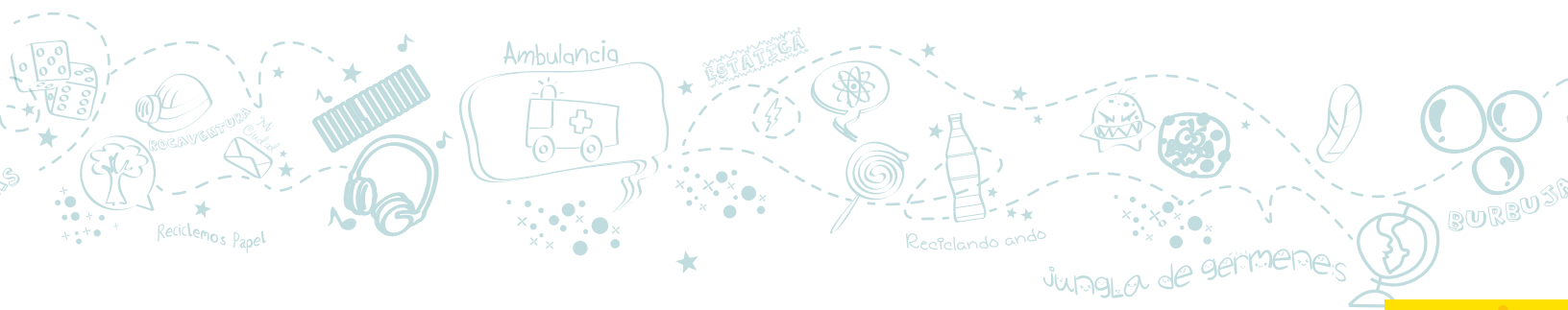
Las imágenes contendrán líneas curvas cuando se desee mostrar delicadeza y movimiento, y líneas muy rectas cuando el mensaje sea rudo e impotente.

Los *brushes* serán delicados, transmitiendo el dibujo de un rapidógrafo, para hacer más énfasis en un dibujo de historieta, que conserve la línea gráfica juvenil con referencia al proceso de formación de la Institución.

En el diseño del manual interactivo, se utilizará el código lingüístico escrito, basado en textos proporcionados por la Institución.

En ocasiones los textos son formales (en cuanto a contenido), pero al dirigirse a los jóvenes se convierte en un texto informal, sencillo y coherente; con un sentido muy común, sencillo y fácil de entender.





54 Dimensión ética

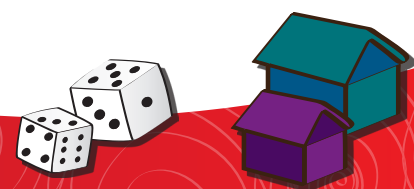
43 

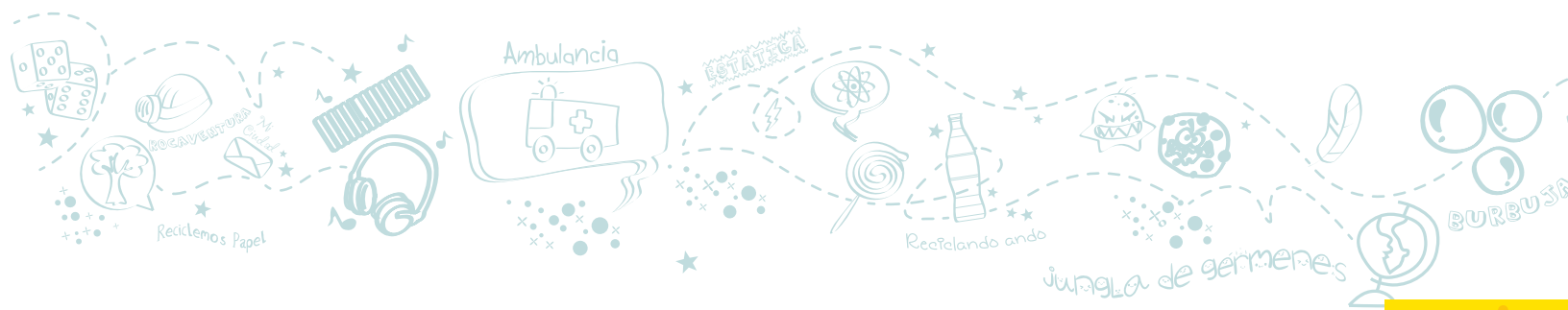
Este proyecto pretende fomentar valores en las personas que formarán parte de la Institución. Se capacitará al personal de nuevo ingreso por medio de principios y creencias que permitan crear guías educativos que sirvan a su comunidad e impartan el valor de la educación por medio del servicio y de la interactividad de los diversos juegos a realizarse.

Se busca que el proyecto tenga identidad con la Institución y con los trabajadores de la misma, promoviendo los valores, el mejoramiento continuo, la excelencia personal, el aprendizaje, la proactividad, el perfeccionamiento de las habilidades y un esfuerzo especial por parte de los líderes. Los líderes, en este caso, son los guías educativos (hombres y mujeres de 18 a 21 años) capaces de hacer las mismas tareas, en donde presentan un mismo nivel de inteligencia, la cual permite que ambos impartan una orientación interactiva y recreativa para el público infantil, haciendo que todos los niños tengan el derecho de participar y divertirse. El público infantil formado por niños tienen el derecho a la vida, al descanso, el esparcimiento, el juego, la creatividad y las actividades recreativas, a la libertad de expresión y a compartir sus puntos de vista con otros, a la libertad de pensamiento, conciencia y religión, a la protección contra el trabajo infantil y contra la explotación económica en general y a la educación, que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales. **Derechos de los Niños. Recuperado el 28 de octubre de 2012, del sitio web de escritura digital: http://es.wikipedia.org/wiki/Derechos_del_ni%C3%B1o**

Todos los niños deben tener los mismos derechos sin distinción de sexo, color, religión o condición económica. Los niños deben disponer de todos los medios necesarios para crecer física, mental y espiritualmente, en condiciones de libertad y dignidad. Los niños han de recibir el amor y la comprensión de sus padres y crecer bajo su responsabilidad. Los niños tienen derecho a la educación, a la cultura y al juego. **Derechos de los Niños y la Niñas del mundo. Recuperado el 28 de octubre de 2012, del sitio web de escritura digital: <http://www.eljardinonline.com.ar/derechosdelosni%C3%9Flos.htm>**

Para tomar en cuenta los derechos de los niños, se educará y capacitará a los nuevos integrantes de la institución, para que sean y hagan partícipes a todo el público infantil que visite el Museo de los Niños, creando diversos juegos educativos, divertidos y que puedan aplicarse de manera adecuada, dándoles la oportunidad de pasar un momento agradable, en donde cada minuto esté lleno de conocimientos que motiven al visitante a la investigación y creación de nuevas propuestas.



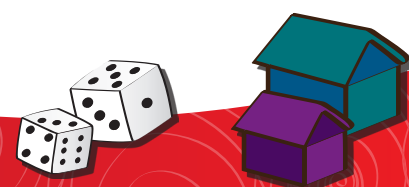


El Manual Interactivo a realizarse en este proyecto de graduación, es completamente único. No existe un manual parecido en la Institución. Las ilustraciones las diagramaciones y retículas utilizadas son exclusivamente diseño y creatividad de la estudiante de diseño, encargada del proyecto. El contenido es brindado por las autoridades de la Institución y los únicos ajustes que se harán son únicamente de diseño. La interactividad posee videos complementarios (no hechos por la estudiante de diseño) los cuales contienen un número debajo, tal número se ubica en la bibliografía para que pueda identificarse; también contiene fotografías (no propias de la estudiante) las cuales están debidamente identificadas (tal y como lo están los videos).

El proyecto puede estar en las manos de todas aquellas personas que estén abiertas al aprendizaje, dentro o fuera del Museo, es de uso exclusivo de la Institución pero no quiere decir que no esté al alcance de personas ajenas a la misma, siempre y cuando no se utiice como medio de formación en otro lugar o empresa.

Derechos de autor

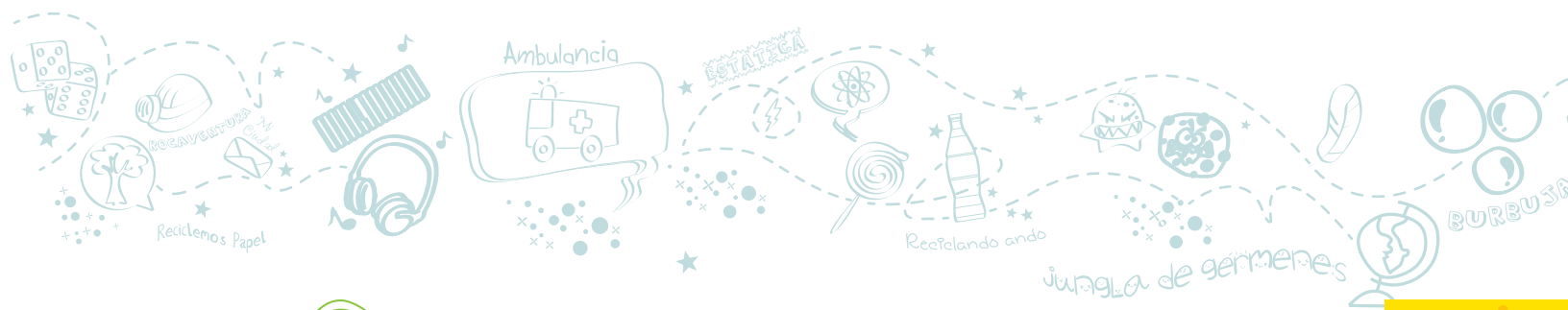
Las ilustraciones, diagramaciones, uso de retículas y diseño total y absoluto del manual, es uso exclusivo de la estudiante de diseño gráfico y la encargada de la elaboración de este manual Ana Lucía Barrios Girón. No puede modificarse, ni copiarse, ni alterar su contenido. Si se desea modificar, se debe consultar a la autora para que realice los cambios respectivos.



Capítulo 6

Proceso de producción gráfica
y validación





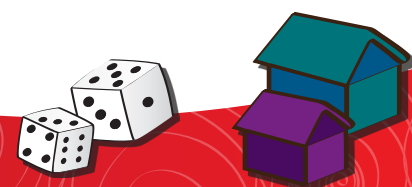
6.1 Previsualización

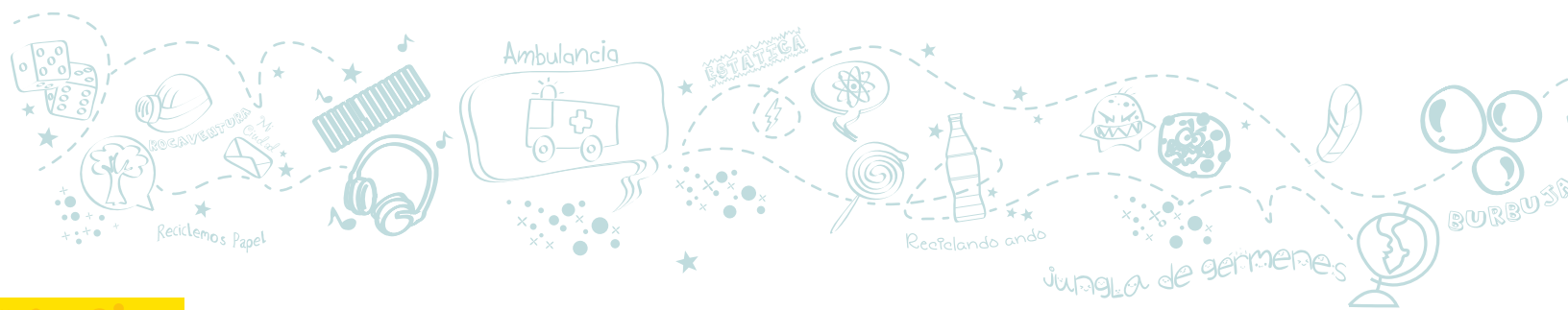
47 

Previsualizar es deducir qué va a pasar, qué va a ocurrir, qué se va a obtener. Se determinó una serie de pensamientos en donde se tuvieron escenas de tipo de ilustración que motivará al grupo objetivo y que fuera de su completo gusto. Para ello se recurrió a estudiar y analizar los tipos de caricaturas que les gusta y el tipo de línea gráfica por la cual sentían gusto. Seguidamente, en esta etapa se determinó el tipo de formato a utilizar, el cual se decidió realizar en un formato digital de 1024 * 768 píxeles, formato adecuado para todo tipo de computadora. Se analizaron los espacios para los bloques de los textos, ubicación de fotografías e ilustraciones. En la primera etapa de visualización se plantean bocetos a mano, solo para tener referencia de las ideas iniciales, a partir de esto se comienza a dar paso a nuevas ideas y mejores conceptos que se digitalizaron.

Las primeras opciones fueron utilizadas para tener una idea del estilo del dibujo a implementar y del concepto básico del proyecto. A continuación se presentan las primeras tres ideas de la portada del Manual y de la ubicación del título:

Proceso de pre-bocetaje

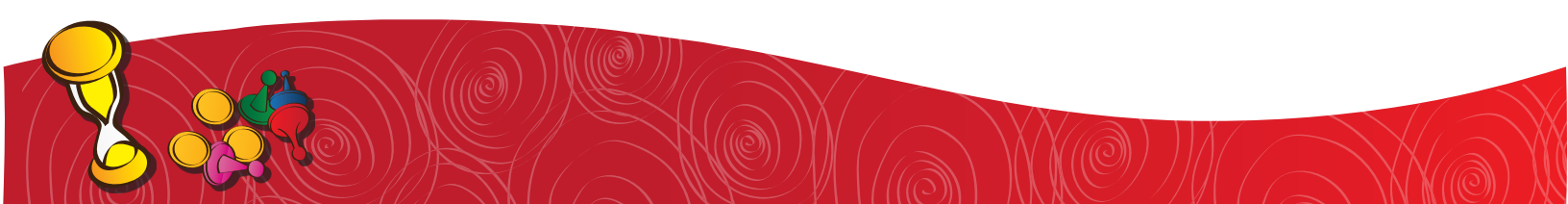
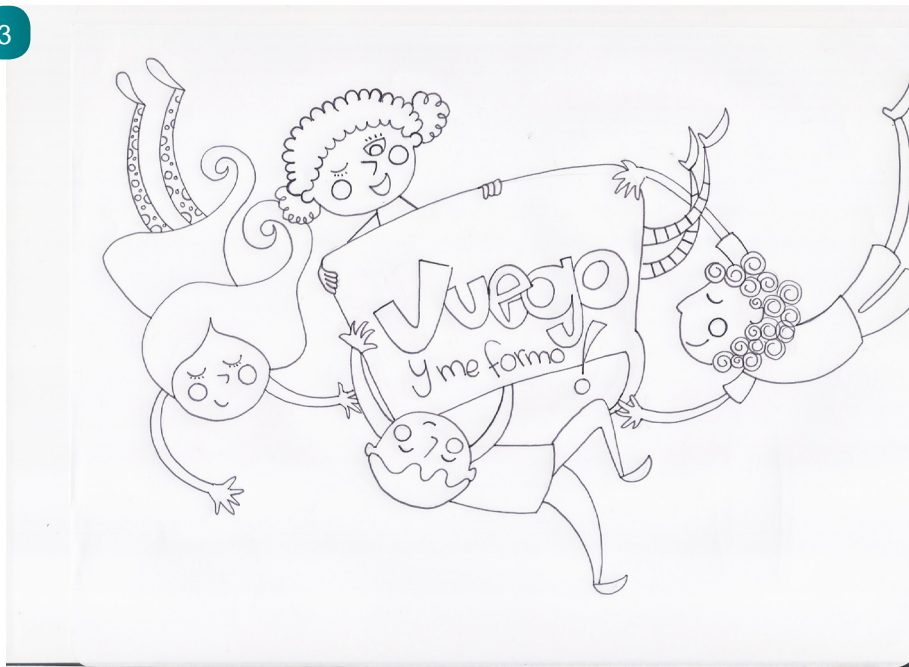




2



3





Proceso de pre-bocetaje digital

Terminada la etapa de pre-bocetaje a mano, se utilizaron los bocetos para digitalizarlos y crear propuestas diferentes a *full color*. Terminadas las propuestas se le mostraron al cliente para que las aprobará. Se tomaron en cuenta los principios de jerarquía de imagen y titulares para que no se perdiera la armonía entre estos dos elementos.

Propuesta No. 1

La primera propuesta de dibujo presenta a dos personajes disfrazados de guías educativos, son adolescentes a los cuales les divierte jugar e interactuar, así como compartir experiencias. Están rodeados por un ambiente de juegos de mesa, lo cual hace referencia al concepto "Jugar para competir, experimentar para aprender". Las ilustraciones son de trazos fáciles y ligeros, representan la facilidad y la tipografía es interactiva.



Propuesta 1.1

La línea gráfica presente en esta propuesta, se basa en el concepto de juego mezclado con diversión y fantasía. Utiliza elementos y tipografía de circo. Se observan muchas sombras y relieves, *degradés* y texturas. El color morado es predominante, puesto que sugiere riqueza y extravagancia. Indica sabiduría y creatividad, para jugar es necesario tener estrategias.



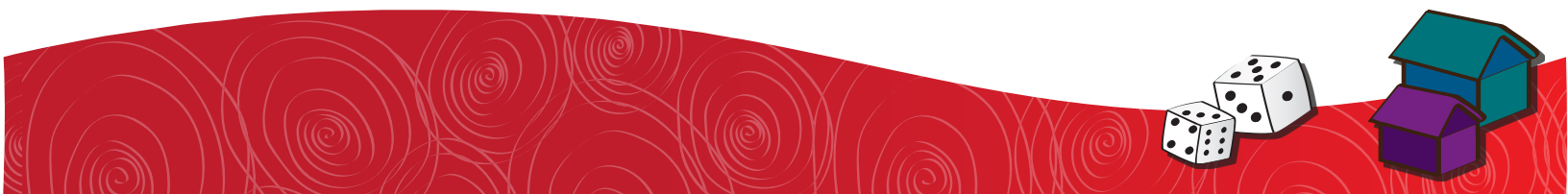
Propuesta 1.2

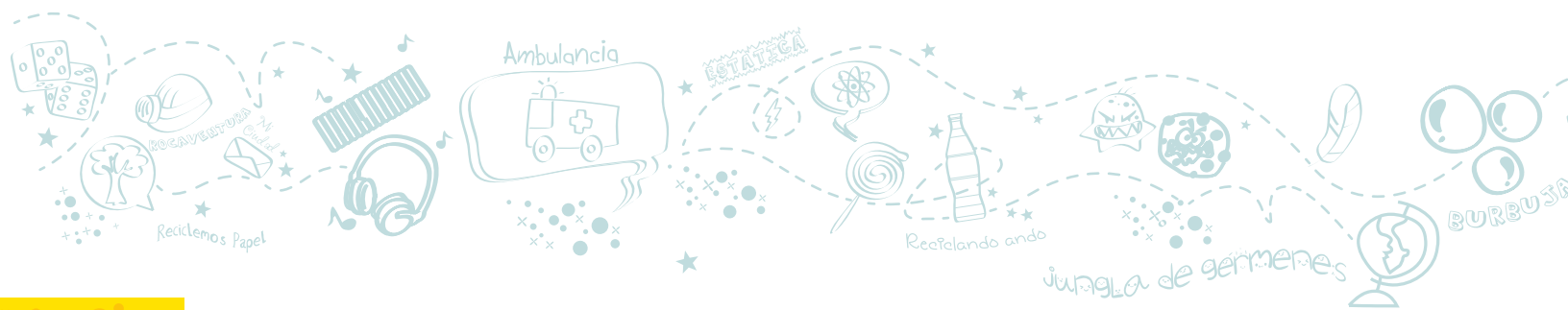
La línea gráfica de la segunda propuesta, muestra un contexto tipo cómic, en donde los personajes interactúan con el lenguaje del cómic. Se hace uso de colores planos, un contorno negro grueso, para darle personalidad a los personajes y resaltarlos del fondo. El fondo es de color amarillo - naranja, el cual se enfoca en la alegría, felicidad, inteligencia y energía (características que identifican a un guía educativo).



Propuesta 1.3

La tercera propuesta presenta imágenes vectorizadas pero con efectos (pintura a crayón), simulando que fue pintado por algún niño. El diseño es más simple, no posee sombras ni texturas. La tipografía indica que fue hecha a mano. El diseño presenta características infantiles, sin olvidar que el grupo objetivo son adolescentes, sin embargo ellos presentan rasgos infantiles y se conmueven cuando las ven.





Propuesta No. 2

La propuesta No. 2, describe a dos personajes (haciendo el papel de Guías Educativos) los cuales son adolescentes. Su entorno es dentro de un ambiente de juego y la técnica utilizada es al estilo cómic. Las ilustraciones son más serias y con más detalles que la propuesta anterior. Las tipografías representan dinamismo y la riqueza del cómic. Los personajes representan a una especie de super héroes, puesto que en la labora diaria, los guías se convierten en los líderes de los visitantes y son los encargados de dar el ejemplo y de dirigir todo lo que esté a su alcance.



Propuesta 2.1

La línea gráfica utilizada en la primera propuesta es basada en el cómic. Se utilizaron globos y tipografía adecuada que se relacionan con el concepto. Muestra personajes sobresalientes, los dados representan e indican que hay un juego en marcha y que es hora de iniciarlo.

El color celeste de fondo representa el juego limpio, la tranquilidad y la calma. El hecho de no hacer trampas y de jugar como se debe, siguiendo las reglas.

Las líneas de fondo son parte de la interactividad y del camino recto que cada competidor debe seguir.



Propuesta 2.2

La propuesta No. 2 muestra a los mismo personajes pero en distinto fondo.

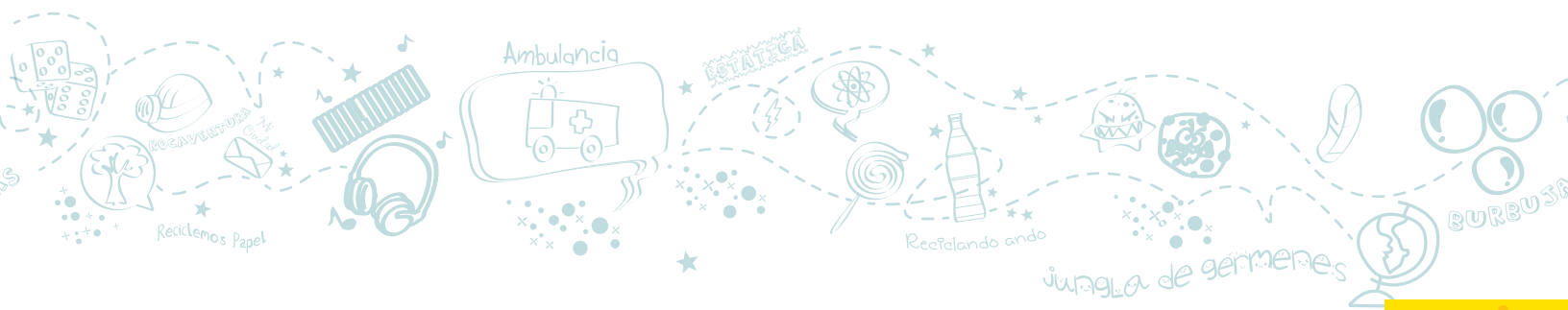
El color rojo representa la energía, la fortaleza y la determinación y pasión de un jugador frente a una competencia. Posee adornos al estilo *vintage*, los personajes presentan texturas y el diseño en su totalidad tiene relación con el dibujo hecho por un adolescente.



Propuesta 2.3

La tercera propuesta presenta las mismas imágenes vectorizadas, el fondo es una especie de movimiento dentro del juego, el color azul simboliza la lealtad, la confianza, la inteligencia y la verdad. La tipografía expresa fuerza y agresividad. El diseño indica juego en movimiento, por la ondulación de los círculos.





Propuesta No. 3

La propuesta No. 3, describe a varios personajes que interpretan el papel de niños. Aquí se cambia el concepto de adolescentes a niños, para hacer memoria de las experiencias que de niños se tuvieron al momento de jugar. Los personajes son ilustraciones sumamente sencillas.



Propuesta 3.1

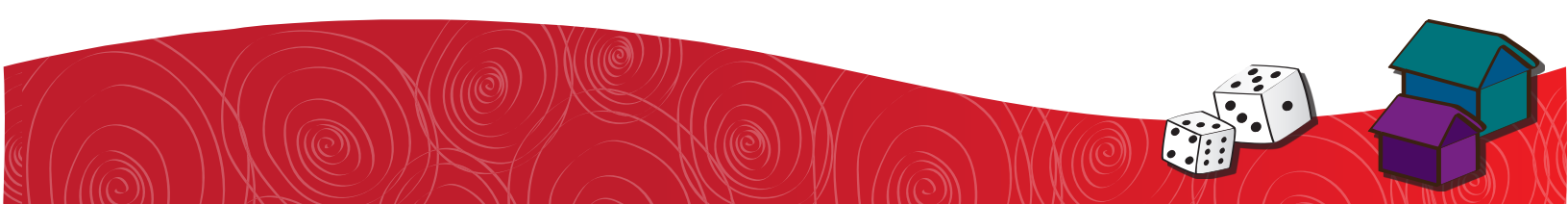
La línea gráfica utilizada en la primera propuesta muestra a personajes de trazos fáciles, haciendo sentir que las ilustraciones fueron hechas por niños, representando la alegría vivida dentro de las instalaciones. Los personajes presentan colores cálidos y fríos, sin embargo la mezcla de estos son contrastantes. El movimiento de sus cuerpos representa la viveza y la alegría. El diseño es muy minimalista, fondo blanco, colores planos y trazos demasiado sencillos. El blanco representa la pureza de los niños, y la letra da la idea de que fue elaborada con crayón de cera o con un pincel.

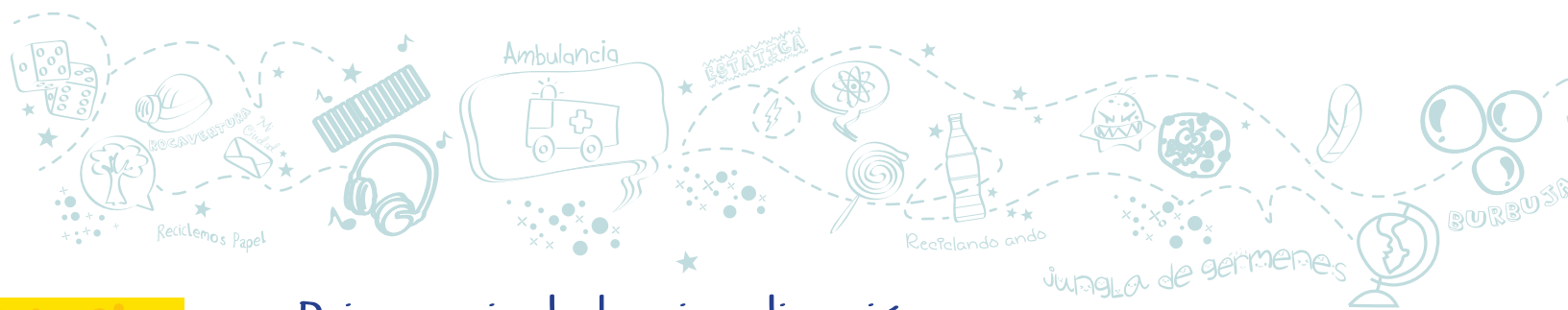
Propuesta 3.2

La propuesta No. 2 muestra a los mismos personajes pero en distinto fondo. El color durazno y beige, representan la serenidad y la calma del ambiente vivido por los personajes. El contexto es muy fantasioso, y trae a la mente la imaginación de los niños, la magia de sus juegos y la experiencias vividas y compartidas.

Propuesta 3.3

La tercera propuesta presenta las mismas imágenes vectorizadas, el fondo es nuevamente morado y el contexto quiere hacer referencia a la felicidad transmitida en un circo. Se observa cómo los personajes flotan dentro del contexto, y eso da la sensación de paz y tranquilidad. Los colores contrastantes representan alegría y niñez. La tipografía hace referencia a un show de circo, sería pero dinámica.



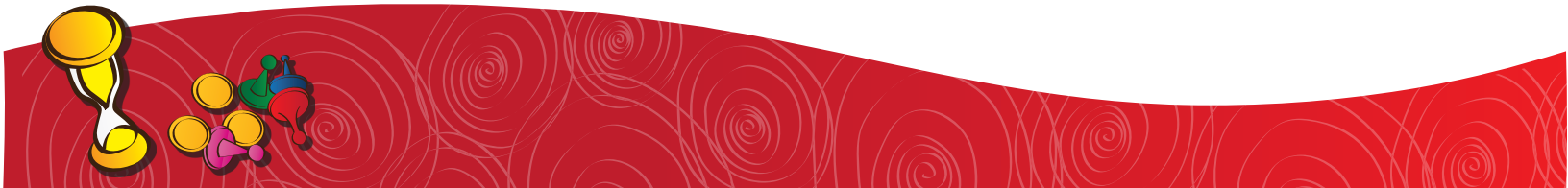
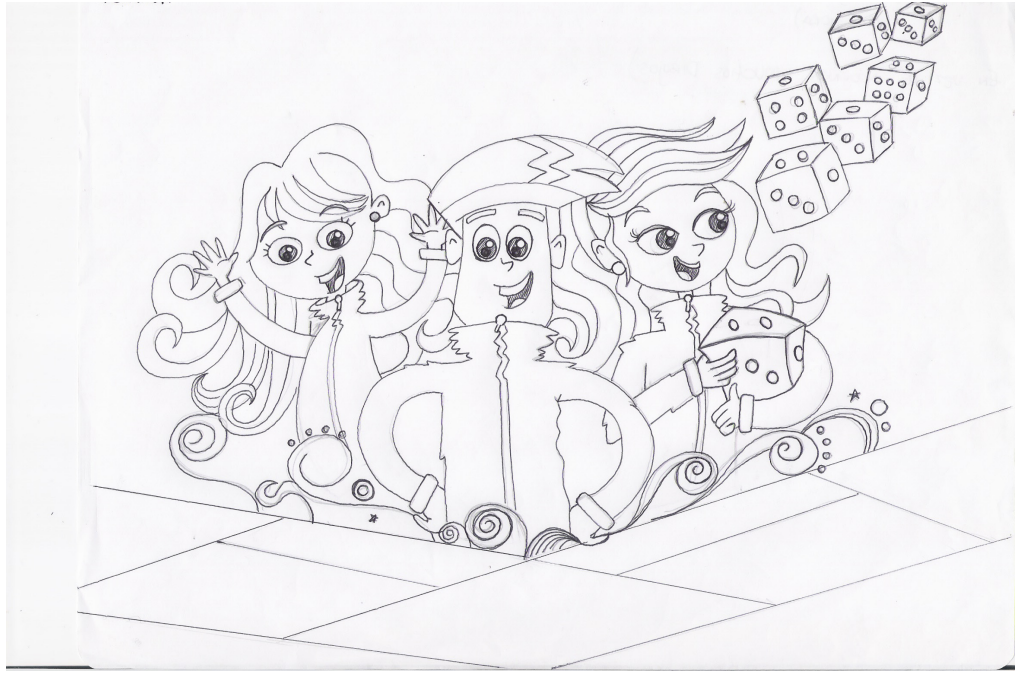


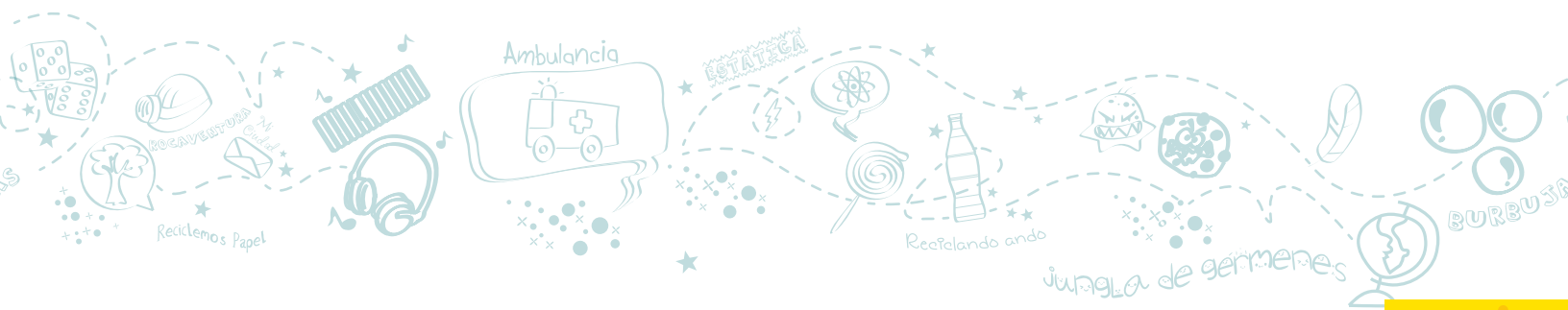
Primer nivel de visualización

Se presentaron las propuestas anteriores a las autoridades del Museo de los Niños, y al analizar cada una de las opciones, se eligió y aprobó la opción No. 2, puesto que muestra un estilo de dibujo más juvenil y el concepto del proyecto se aplica en la ilustración. La portada es la parte más llamativa, utilizando el principio de jerarquía centrada-periférica, en donde la ilustración es considerada como el elemento que capte la atención y defina el concepto creativo. El título se coloca en el centro de la página y el subtítulo debajo de él. Se muestra a tres personajes, los cuales viven en un entorno de juego, competencia y dinamismo. Los trazos representan la energía, la fortaleza y la determinación de un guía educativo, dedicado a la enseñanza, la exploración y la explotación de nuevos talentos.

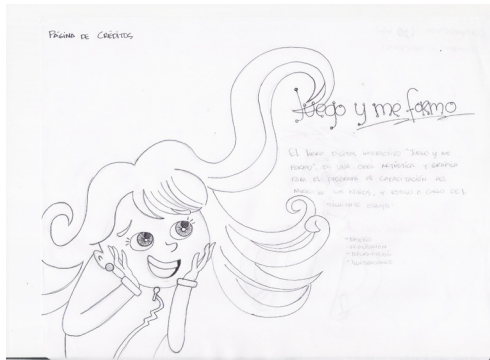
La línea empleada es el cómic; con ilustraciones infanto-juveniles, a la cual se le agregará una paleta de colores variada, con tipografía dinámica y trabajado bajo una jerarquía de imagen.

Portada



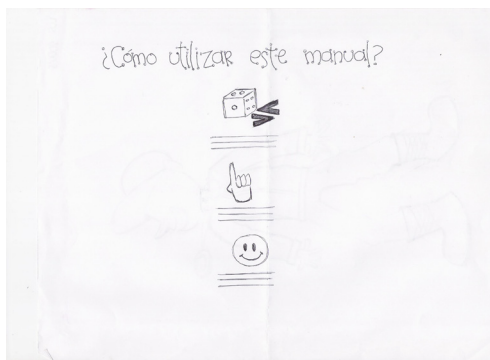


Página de créditos



Se ilustra a la encargada del diseño del proyecto, la cual observa los créditos del mismo. La ilustración muestra a una persona ilusionada, puesto que su proyecto se ejecutará en pro de los próximos guías educativos.

Página de instrucciones

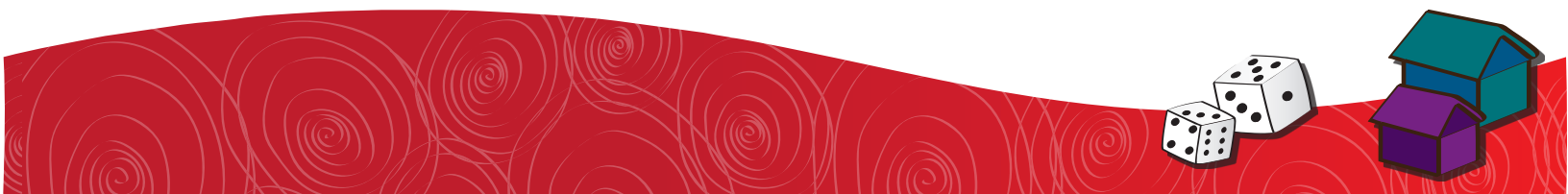


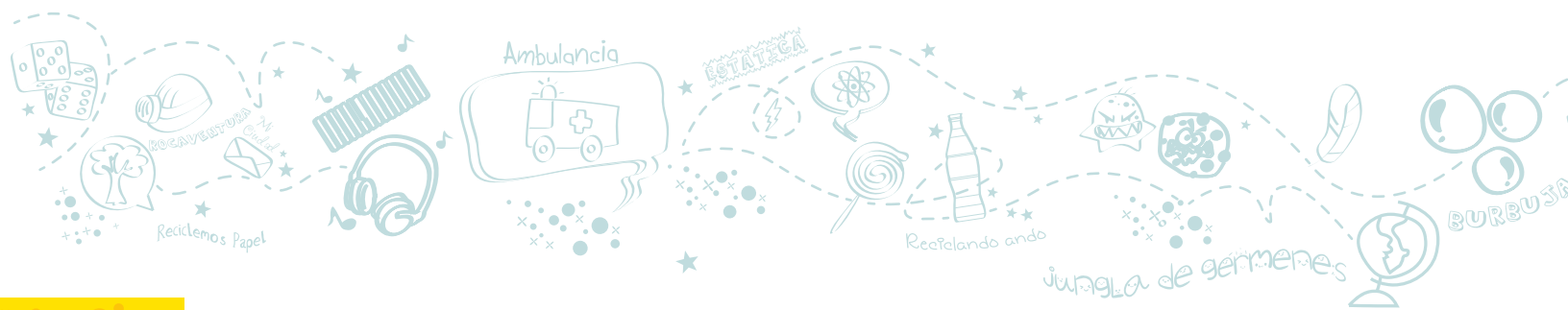
Los botones son los elementos atractivos del manual. Cada uno de ellos es interactivo y cumple con una función específica. En esta página se colocan las instrucciones de uso de los botones, los cuales permitirán navegar tranquilamente por el manual. Se colocaron los botones en el centro debajo de ellos las instrucciones.

Página de índice



Aquí se coloca al personaje de una chica jugando "twister" haciendo referencia a dónde puede dirigirse cuando hace girar la ruleta. Se coloca el título en el centro de la página, debajo de ellos los títulos de página y a la par los números de la misma.





Página de bienvenida



Se coloca a otra chica de los personajes, dándose un abrazo, haciendo referencia al abrazo cálido que otorga la intuición al abrirlle las puertas a un nuevo integrante del equipo de guías educativos.

Página de presentación

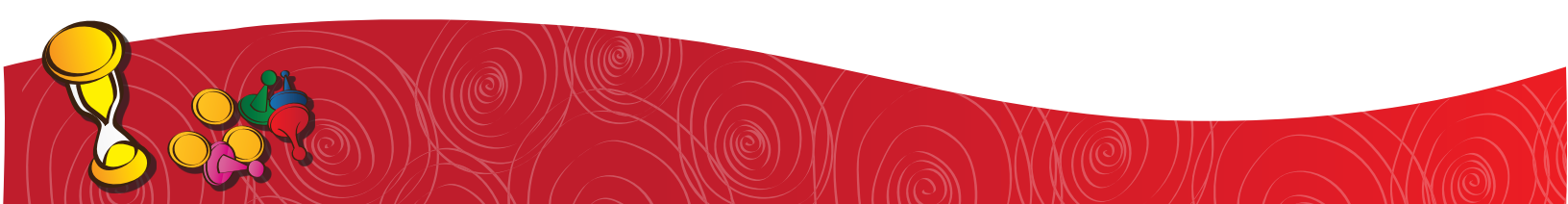


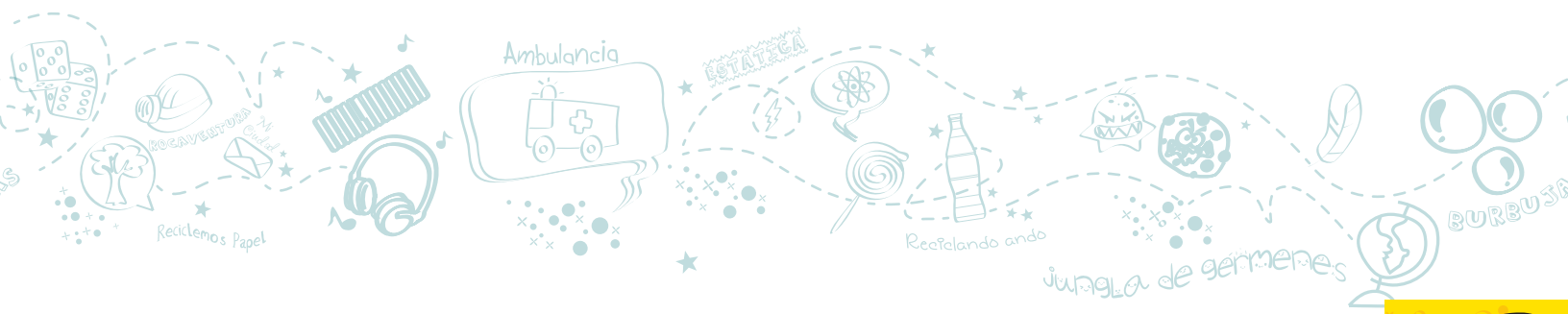
Se coloca al único chico de los personajes del manual, jugando en una computadora, haciendo referencia a que el manual es digital.

Portada de capítulo



Las portadas de cada capítulo tendrán referencia con algún juego que se maneje en las exhibiciones. Ocuparán la mayor parte del formato, manejando la jerarquía de imagen, esto dará importancia a la ilustración y genera expectación y motiva a seguir con la lectura.



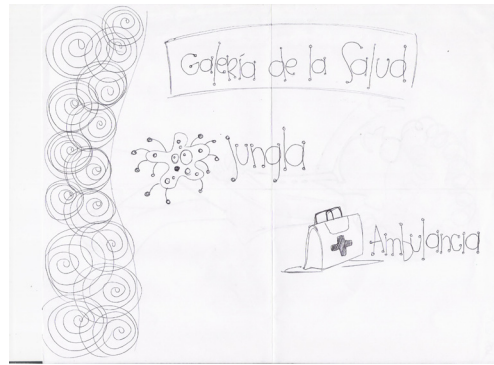
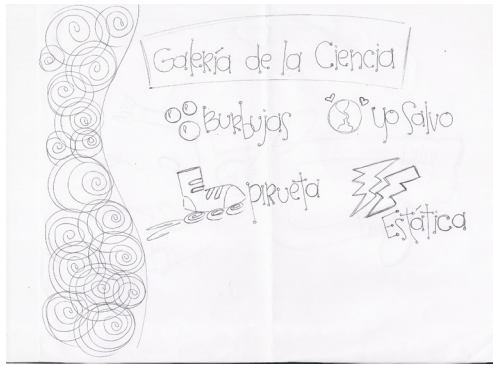


Portada Galería de
"Mi País"

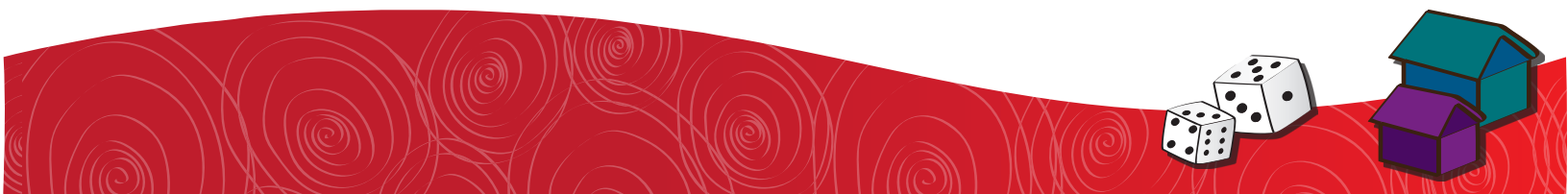


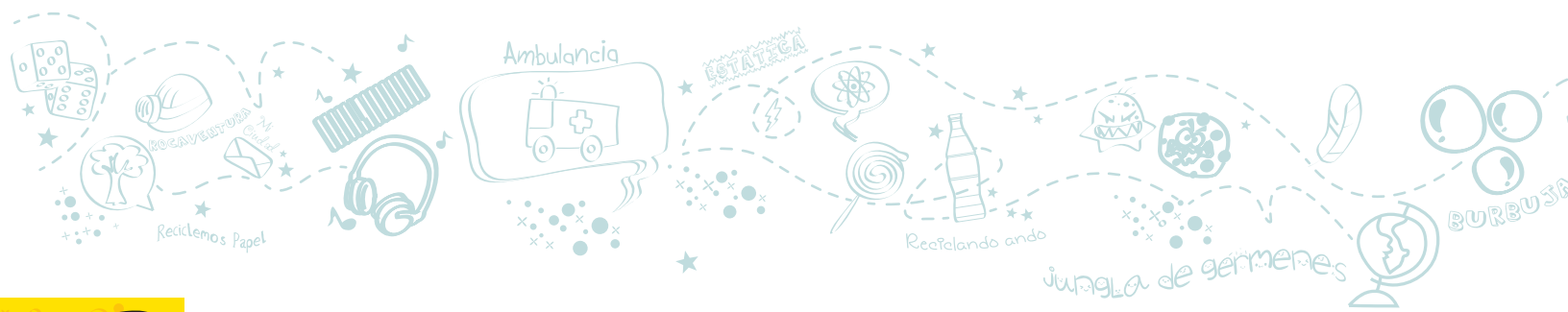
Se colocarán sobre un color que identifique a la galería, al lado izquierdo se colocarán dibujos con referencia a todos los juegos que conforman la galería. Del lado derecho se colocarán los botones de las diferentes exhibiciones que conformen la galería.

Portada Galería de la
"Ciencia"



Portada Galería de la
"Salud"

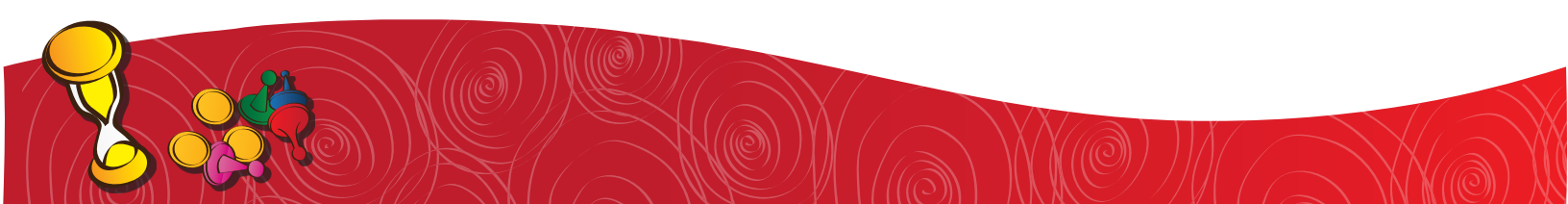


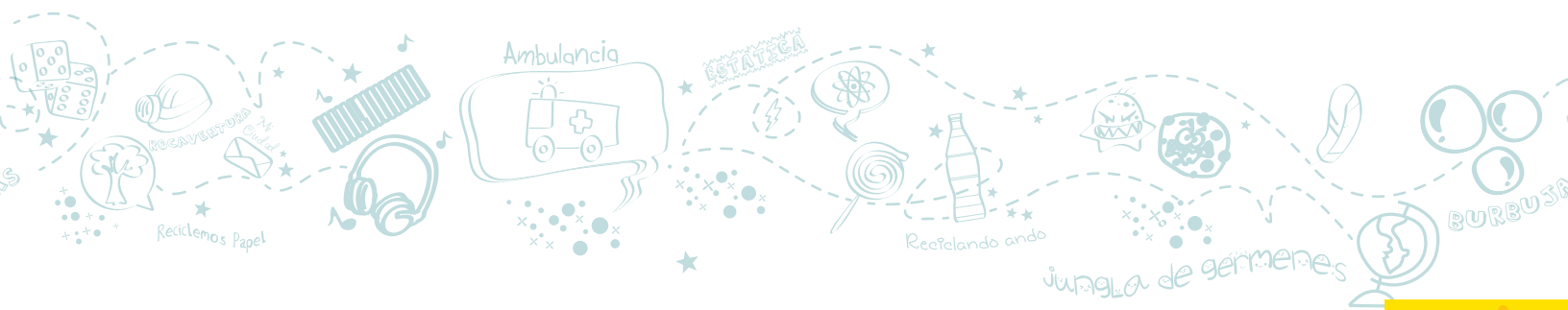


Segundo nivel de visualización

Se elaboró el bocetaje de manera digital, colocándole colores cálidos y alegres. La ilustración sigue siendo el elemento que llama la atención de la portada, la cual conserva los colores planos. La idea de transmitir alegría por medio del movimiento se hace presente en el formato. Las fuentes tipográficas utilizadas para los títulos es *Maybe maybe not* de 35 pts., para los subtítulos se utilizó la fuente *Marker Palafotz* de 20 pts. y sus diferentes aplicaciones con cambios de color y modalidades con cambio de tamaño, y para el texto general se utilizó la fuente *Utsaah* de 16 pts.

Se utilizó un fondo rojo y azul, para que tuviera relación con los colores de la Institución, el amarillo sobresale por encima de los otros dos colores mencionados, pues enfatiza la alegría y el dinamismo que caracterizan al Guía Educativo, y así mismo represente el color del uniforme de los trabajadores del lugar.





Página de créditos
 Página de instrucciones
 Página de índice



Las ilustraciones son el elemento atractivo de las páginas principales. Jerárquicamente ocupan un espacio mayor en las hojas y son utilizadas como descansos visuales, la mayoría de ilustraciones se encuentran en la parte inferior izquierda; se utilizó este recurso para dar un equilibrio en la página diagramada.

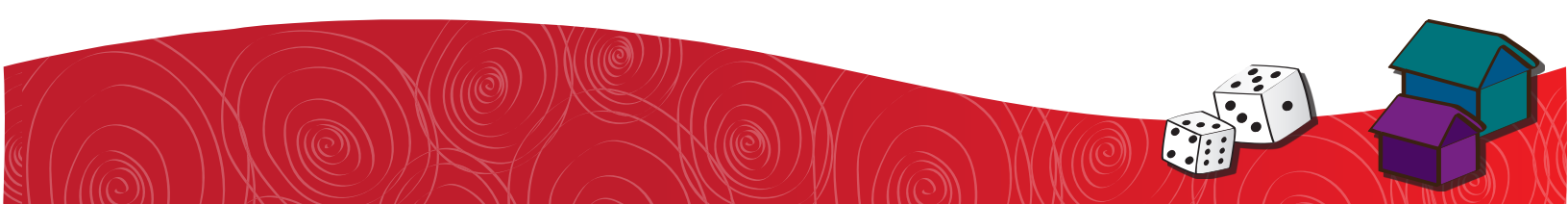


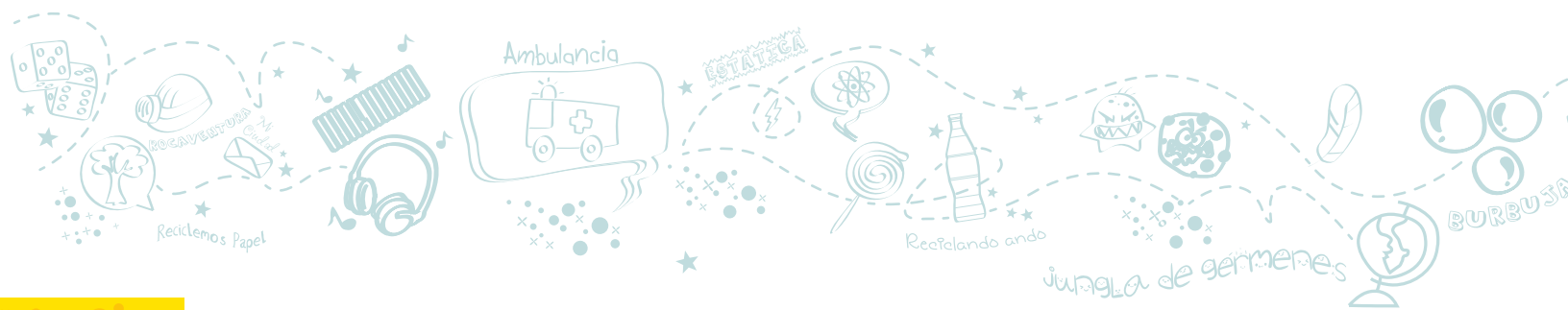
El número de página se colocó en la parte superior derecha de las páginas, debajo de ellas se encuentran los botones que permiten dirigirse a la página siguiente o a la anterior (azul para página siguiente y verde para página anterior), ubicados uno encima de otro.



Se dibujaron los botones con referencia al cómic, dando la imagen de juego y cada uno de ellos cumple con una función específica. Se ubicaron los botones de lado izquierdo y las instrucciones de lado derecho.

El índice sigue conservando la composición del boceto a mano, y cada uno de los números de página lo llevan directamente a la página que se desea ver, funcionan por medio de hipervínculos. Se colocaron botones de música que dan la introducción de bienvenida al Manual en la esquina superior izquierda. En la esquina inferior derecha se encuentra el botón (casas) que lleva a la portada del manual.





Página de bienvenida



Se conservan los mismos colores. La diagramación de los textos se colocan a una sola columna, sobre la parte azul del formato para que se observara un contraste y en la parte derecha de la página, se colocan las ilustraciones atractivas.

Los títulos de cada página se colocaron en la parte de fondo rojo de la página, con tipografía de color blanco, esto atrae la vista del lector debido al contraste de los colores.

Página de presentación

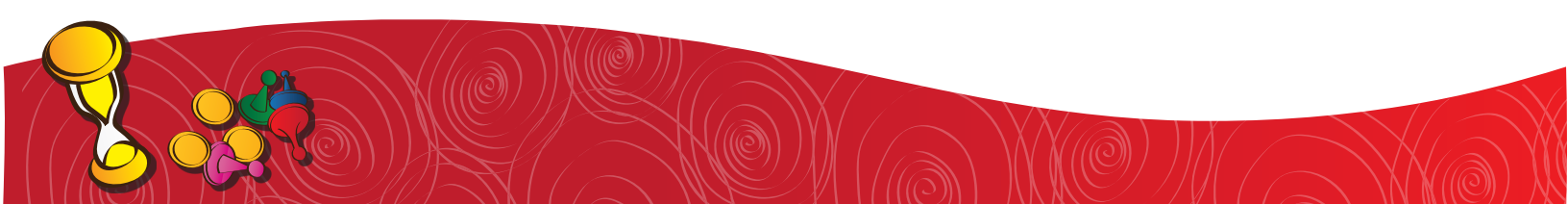


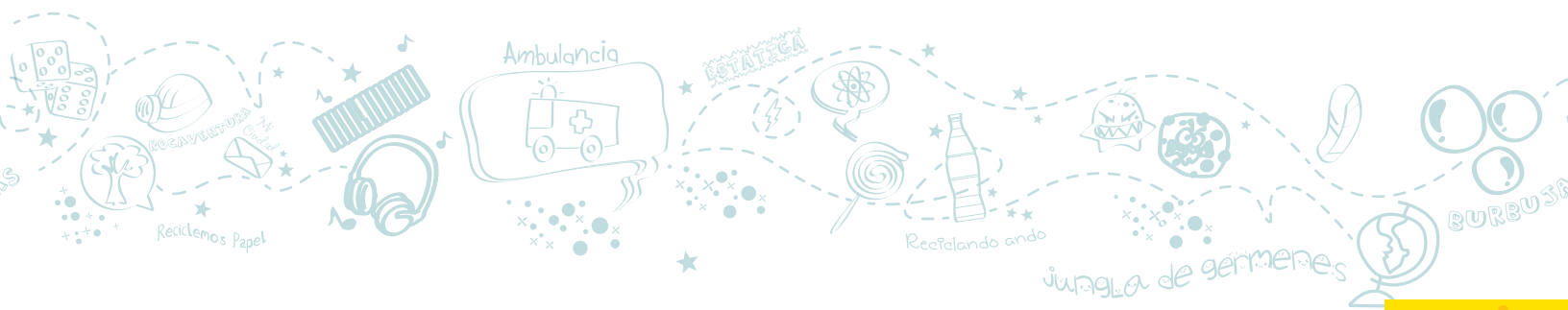
En la parte inferior de la página, se encuentra un cintillo que muestra dibujos de las diferentes exhibiciones del Museo de los Niños.

Portada de capítulo



Página con texto





Portada de galería



Para la galería de “Mi País” se utilizó el color verde, puesto que hace referencia al paisaje verde de nuestro país. La portada de galería muestra el título en color blanco en el lado superior izquierdo del formato, a su lado se encuentra el objetivo de la galería. En la parte inferior de la página se observan los botones que conducen a cada una de las exhibiciones. Se colocó el botón de casas que llevan a la portada.

Portada de exhibición

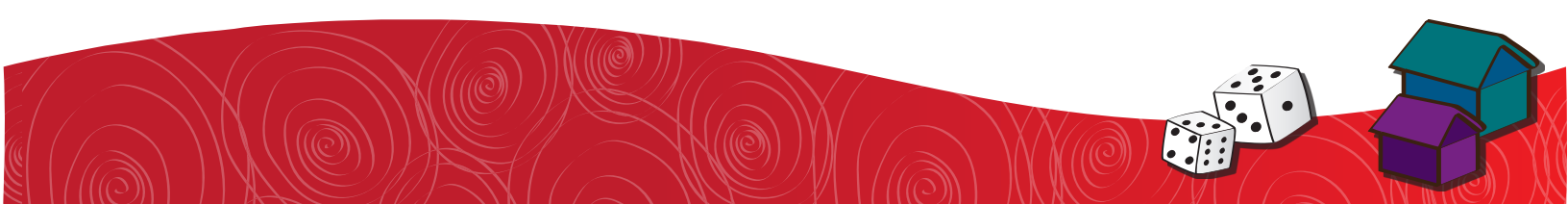


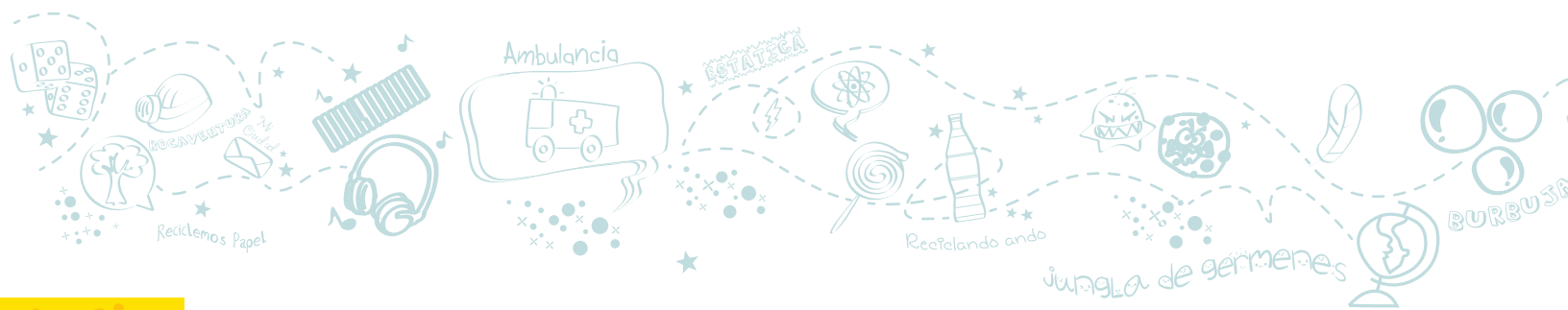
En la portada de la exhibición “Mapa en la alfombra”, se hace recordar que la exhibición está conformada por un rompecabezas. Los personajes representan con su vestuario los climas característicos de nuestro país. Estas portadas tienen ubicado del lado inferior derecho el botón que dirige a la portada de galería.

Página de índice de exhibición



El índice de la exhibición muestra el título en la parte central superior y debajo cada uno de los temas, sus páginas llevan directamente a donde se desea al darle un click.





Página de reto inicial



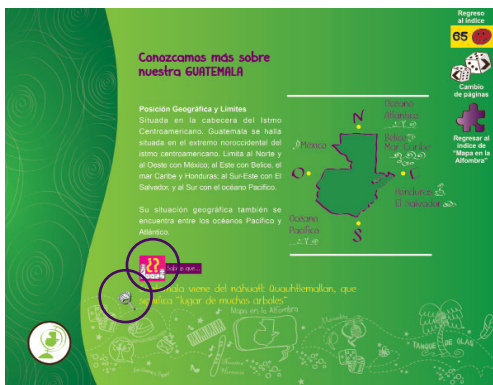
La página de reto inicial muestra los objetivos y habilidades a desarrollar en cada galería. A partir de esta página se ubican en la parte superior derecha el número de página en negro sobre amarillo, la carita (característica del Museo) conduce al índice general del Manual. Los dados indican que se puede cambiar de página (son dados para hacer referencia al juego) y el rompecabezas conduce al índice de la exhibición y tiene relación con el juego.

Página de texto

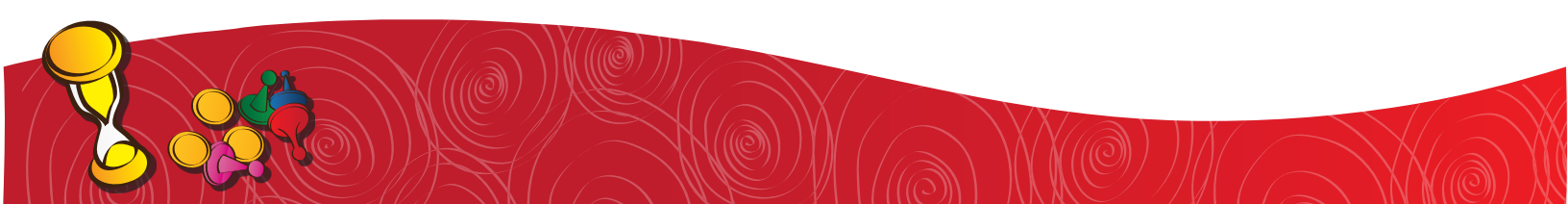


Se observa el título en la parte superior izquierda en color blanco y el texto por debajo está en dos columnas para su fácil lectura. Las ilustraciones se observan del lado derecho, izquierdo o en marca de agua en las páginas para evitar la monotonía y crear dinamismo.

Página de texto



Las páginas tienen bloques de "sabías que" o "explora" que indican datos curiosos e invitan a realizar una investigación más profunda del tema. Las lupas indican que al acercar el mouse se podrá ver una fotografía ampliada con referencia al tema.





Portada de exhibiciones



En la portada de la exhibición “Plataforma del terremoto” se hace referencia al juego de jenga, puesto que tiene relación con el tema y con el juego en sí.

En la portada de la exhibición “Laboratorio estelar” se hace referencia al juego de unión de puntos, puesto que tiene relación con el juego de las constelaciones.

índice de exhibiciones

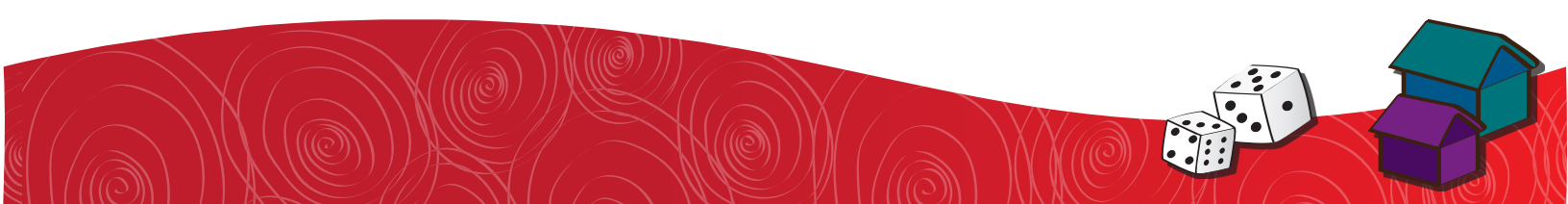
ÍNDICE DE PLATAFORMA DEL TERREMOTO

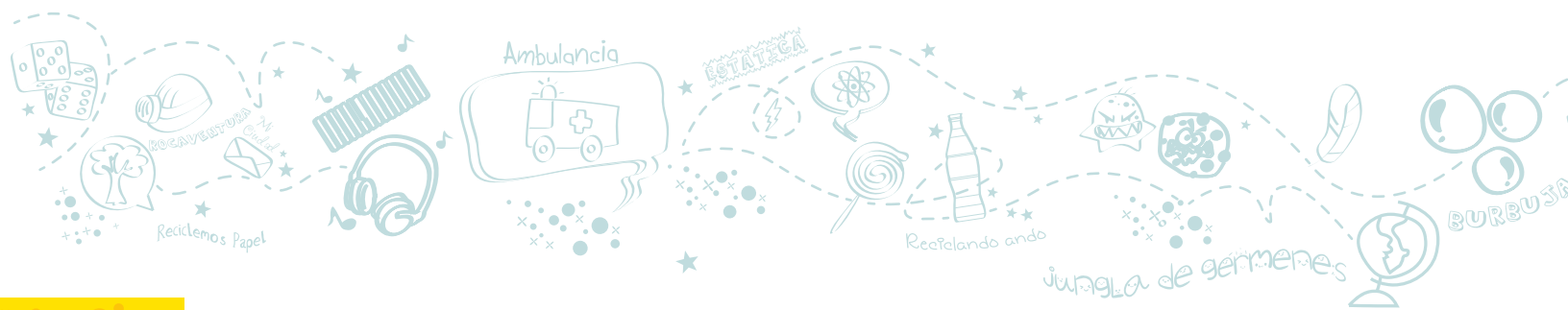
Refo Inicial	106
Terremoto o sismo	107
• Cómo se produce?	107
• Epicentro o Foco	107
• Epicentro	108
• Estructura Interna de la Tierra	109
• Composición	110
• Vuelo "Wage" al centro de la Tierra	110
• Cortado y movimiento de la corteza	111
• Maná Superior e Inferior	112
• Núcleo	113
• Estructura Dinámica de la Tierra	114
• Capas de la Tierra	114
• Litosfera	115

ÍNDICE DE LABORATORIO ESTELAR

Refo Inicial	128
Astronomía	129
• Astronomía	129
• Astronomía Famosa	129
• Galaxia	130
• Via Láctea	130
• Año Luz	131
• ¿Qué es una estrella?	132
• ¿Cómo se forman las estrellas?	133
• Tipos de estrellas	133
• Colores de las estrellas	133
• Tamaños de las estrellas	134
• Neovas y Supernovas	135
• Nebulosa	137

Página con textos





Portada de exhibiciones



En la portada de la exhibición "Rocaventura" se hace referencia al juego Maratón, que tiene relación con preguntas de cultura general.



En la portada de la exhibición "Burujas" se hace referencia al juego en sí, jugar con los moldes y crear burbujas de diversos tamaños. La galería de la ciencia se presenta en anaranjado puesto que da el efecto de potencia. El botón que lleva a la portada de galería es un átomo.

índice de exhibiciones

ÍNDICE DE ROCAVENTURA

Reto Inicial	100
● Rocas	101
Clasificación de las rocas	102
Rocas Lignitas	102
Rocas Sedimentarias	103
Rocas Metamórficas	103
Ciclo de las rocas	104
● Minerales	105
Clasificación de los minerales	105
Propiedades de los minerales	107
Otros que se utilizan	107
¿Qué es la minería?	108
¿Qué es la minería?	109
Minas y canchales	110
Clasificación de la minería	111
Fases de un proyecto minero	111

ÍNDICE DE BURBUJAS

Reto Inicial	100
● Burbuja	101
Ingredientes de la burbuja	102
El agua en la burbuja	103
El jabón en la burbuja	104
La glicerina en la burbuja	104
Fuerzas Intermoleculares	105
● Reflexión de la luz	106
Refracción de la luz	107
Elasticidad	108
Esquema de la burbuja	109
● ¿Porqué son esféricas las burbujas?	110
Videos	111

Página con textos

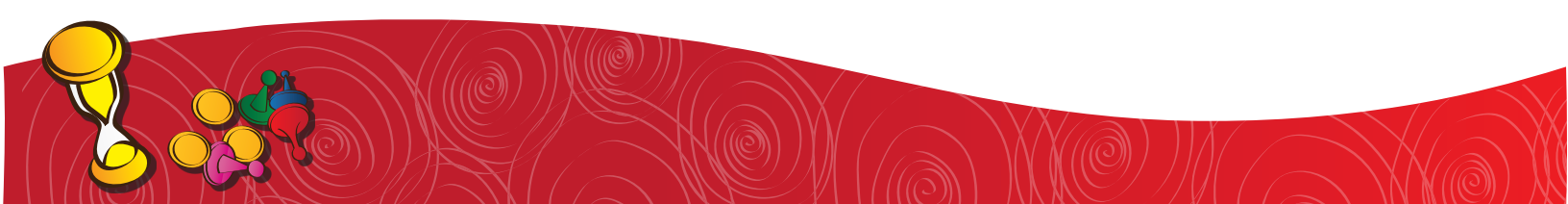
ROCAS

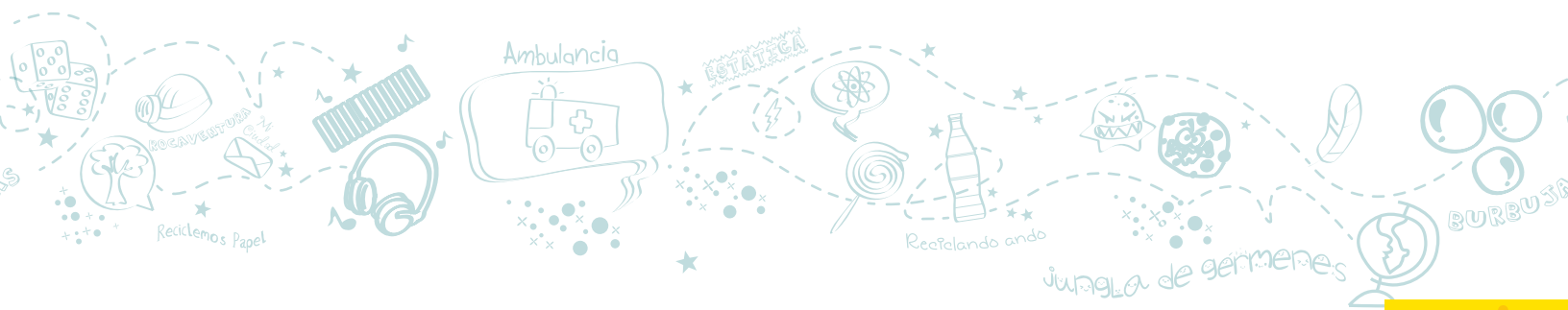
En geología se llama roca al material compuesto de uno o varios minerales como resultado final de los diferentes procesos geológicos. Material solidificado de la corteza terrestre.

Elementos Químicos	Mineral	Roca
Un conjunto de elementos químicos forman un mineral.		Un conjunto de minerales se llama roca.

BURBUJA

Pequeña cuerpo esférico de aire en las líquidas.





Portada de exhibiciones



En la portada de la exhibición “Yo salvo mi planeta” se hace referencia al juego en sí, jugar a ser *superhéroes*, debajo se observa un domino con ilustraciones referentes a la exhibición.



En la portada de la exhibición “Piruetas” se hace referencia al juego en sí, jugar con el momento angular en un mecanismo diferente y marearse.

índice de exhibiciones

ÍNDICE DE YO SALVO MI PLANETA

Reto Inicial	194
La Tierra	195
Capas de la Tierra	196
Geosfera, hidrosfera, atmósfera	196
La atmósfera	197
Capas de la atmósfera	198
Exosfera, ionosfera, mesosfera	198
Estratosfera, troposfera	199
Funciones de la atmósfera	200
Capa de Ozono	201
Los invernaderos filiales	202
Efecto Invernadero	203
Video	204
Games del Efecto Invernadero	205

ÍNDICE DE PIRUETA

Reto Inicial	214
Conceptos importantes	215
Radio, masa, gravedad	
velocidad, velocidad angular	
inercia	216
Momento de Inercia	217
Momento angular	218
¿Cómo funciona el momento angular en la pirueta?	219
Video	220
Conservación del momento angular	221
Principio de la conservación del momento angular	222
Conservación de fuerzas igual a 0	223
Sumatoria de fuerzas igual a 0	224
Fuerza Centrifuga	225
Fuerza Centrípeta	225

Página con textos

LA TIERRA

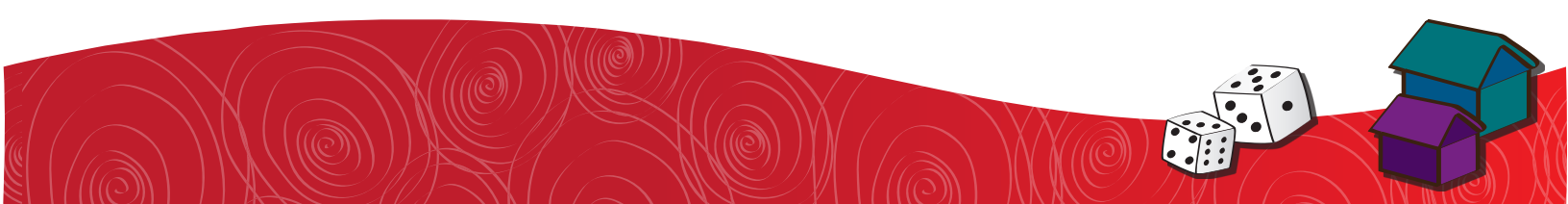
Es el tercer planeta, el más cercano y el quinto más grande dentro del sistema solar.

La Tierra es un pequeño cuerpo celeste, oscuro, perteneciente a un grupo de planetas que giran alrededor de una estrella denominada Sol. Este conjunto es el sistema solar, que no es más que un pequeño fragmento de una galaxia, denominada Vía Láctea, constituida por un gran número de estrellas.

Nuestro planeta es el planeta del agua. La mayor parte de la humanidad vive apoyada totalmente de hidratos de las cosas oceánicas. Para la población el océano es fuente de alimentos y vía de comercio. La vida en nuestro planeta se originó en el océano y desde entonces vive de lograr a muchos seres vivos.

CONCEPTOS IMPORTANTES

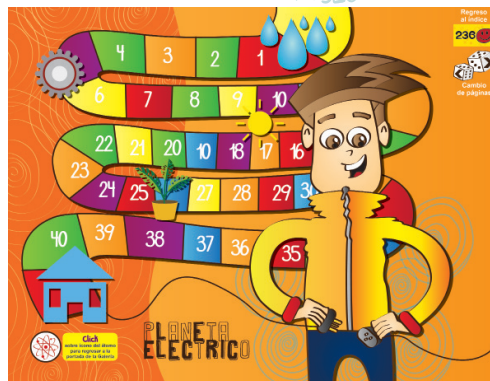
- Radio:** Es la distancia que existe del punto de origen del arco (centro) hacia cualquier punto del contorno del círculo.
- Masa:** En física, es la magnitud que expresa la cantidad de materia de un cuerpo. La unidad de medida de la masa, es el kilogramo (kg). Es una cantidad escalar y no debe confundirse con el peso, que es una fuerza.
- Gravedad:** Es la fuerza de atracción universal que atrae la Tierra sobre todos los cuerpos, lo cual atrae los mismos hacia el centro de la Tierra. Su valor normal (g) es 9.81 m/s². Es por atraer que en la tierra nada flota. La misma fuerza de atracción atrae el Sol con la Tierra. La Tierra es atraída por el Sol, el cual no atrae que nada salga de su órbita.





64 😊

Portada de exhibiciones



En la portada de la exhibición “Electricidad Estática” se hace referencia al juego de Pacman en donde se debe comer a las bolitas que transcurren por un laberinto, en estática, los electrones se mueven constantemente para crear electricidad.

En la portada de la exhibición “Planeta Eléctrico” se hace referencia al juego de recorrido y casillas, se relaciona al enfatizar los pasos que sigue la electricidad para llegar a casa y funcionar.

índice de exhibiciones

ÍNDICE DE ELECTRICIDAD ESTÁTICA

Rejo Inicial.....	180
Electrónica.....	181
Lej de Gorgona.....	182
Volaje y Temperatura.....	183
La corriente eléctrica.....	184
Video.....	185
Electricidad Estática.....	186
Video.....	187
Generador de Van de Graaff.....	188
Esquema de un generador.....	189
¿Cómo funciona el generador?.....	190

ÍNDICE DE PLANETA ELÉCTRICO

Rejo Inicial.....	194
La Tierra.....	195
Capas de la Tierra.....	196
Geosfera, hidrosfera, atmósfera.....	197
La atmósfera.....	198
Capas de la atmósfera.....	198
Exosfera, mesosfera, mesosfera.....	198
Estratosfera, troposfera.....	199
Funciones de la atmósfera.....	200
Capas del Ozono y su efecto.....	201
Los invernaderos.....	202
Efecto Invernadero.....	203
Video.....	204
Gases del efecto Invernadero.....	205

Página con textos

ELECTRICIDAD

La electricidad es un fenómeno originado por el movimiento que experimentan los electrones, partículas que se encuentran entorno al núcleo del átomo.

Dichos que los electrones tienen carga eléctrica negativa (-), mientras que los protones, situados en el núcleo del átomo, tienen carga positiva (+). Los campos pueden estar cargados positivamente o negativamente como consecuencia del exceso o falta de electrones.

CONCEPTOS BÁSICOS

El átomo
Es la parte más pequeña en la que se puede obtener materia. El átomo está formado por un núcleo, que tiene protones y neutrones, y por una corteza que lo rodea en donde están los electrones. (La cantidad de electrones y protones es la misma).

Los electrones
Son las partes de átomo que giran alrededor del núcleo y también giran como un tiempo, un electrón en rotación alrededor de su eje genera un campo magnético. Volviéndose como dinamos simples.

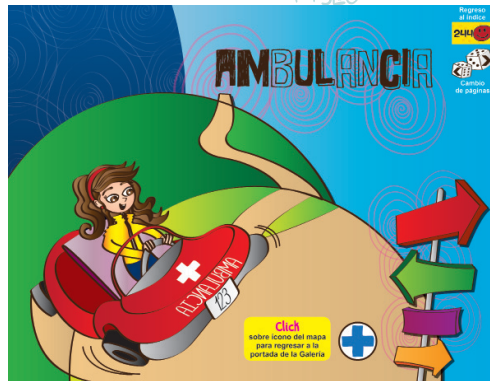
Magnética o piedra imán
Es un mineral que produce campo magnético a su alrededor y tiene dos polos diferentes, que las hace capaz de tener atraer y repeler otros materiales.

Magnetismo
Es la propiedad de atraer otros materiales o de repelerlos. Los materiales que tienen esta característica y que son atraídos por los imanes son el hierro, el cobalto, el níquel y ciertas aleaciones de estos metales.





Portada de exhibiciones



65

En la portada de la exhibición “Jungla de los gérmenes” se hace referencia al juego de tiro al blanco, en donde se acaba con los gérmenes. La galería de la salud se presenta en color azul puesto que tranquiliza la mente y disipa los dolores. El botón que lleva a la portada de galería es una cruz de emergencia.

En la portada de la exhibición “Ambulancia” se hace referencia al juego The game of life, que se refiere a los sucesos de la vida diaria, se presenta un camino en donde se conduce la ambulancia.

índice de exhibiciones

REGRESO AL ÍNDICE 228

ÍNDICE DE JUNGLA DE LOS GÉRMESES

- Reto Inicial 104
- Burbuja 105
- Ingredientes de la burbuja 106
- El agua en la burbuja 107
- El jabón en la burbuja 108
- La glicerina en la burbuja 108
- Fuerzas Intermoleculares 109
- Reflexión de la luz 170
- Videos 171
- Refracción de la luz 172
- Videos 173
- Elasticidad 174
- Esquema de la burbuja 175
- ¿Porque son esféricas las burbujas? 176
- Videos 177

REGRESO AL ÍNDICE 245

ÍNDICE DE AMBULANCIA

- Reto Inicial 104
- Burbuja 105
- Ingredientes de la burbuja 106
- El agua en la burbuja 107
- El jabón en la burbuja 108
- La glicerina en la burbuja 108
- Fuerzas Intermoleculares 109
- Reflexión de la luz 170
- Videos 171
- Refracción de la luz 172
- Videos 173
- Elasticidad 174
- Esquema de la burbuja 175
- ¿Porque son esféricas las burbujas? 176
- Videos 177

Página con textos

REGRESO AL ÍNDICE 231

¿POR QUÉ DEBEMOS ESTAR SANOS?

Porque estar sanos es tener un completo estado de bienestar físico, mental y social, pero no es solamente la ausencia de enfermedad o dolor.

Salud es también el estado de adaptación de un individuo al medio en donde se encuentra y puede definirse como el nivel de eficacia funcional o metabólica de un organismo tanto a nivel físico como a nivel macrosocial como esta su estado mental para desarrollarse ante la vida.

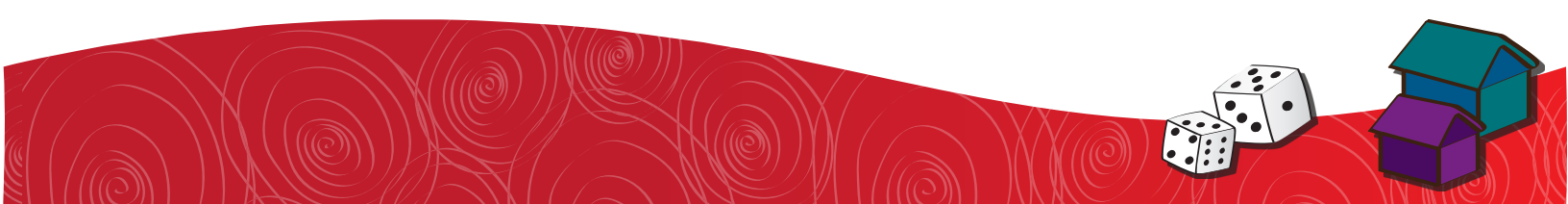
Según la OMS la salud ha sido considerada como un medio para llegar a un fin, como un recurso que permite a las personas llevar una vida individual, social, mental y económicamente productiva, la salud es un recurso para la vida diaria, no el objetivo de la misma.

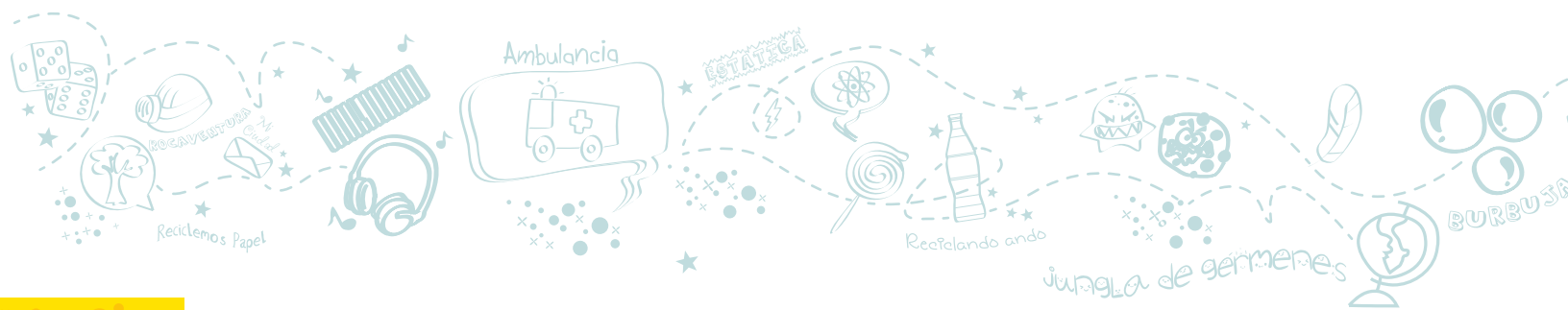
“La salud es principalmente una medida de la capacidad de cada persona de hacer o de convertirse en lo que quiere ser”

REGRESO AL ÍNDICE 249

AMBULANCIA

El término ambulancia por lo general se utiliza para designar un vehículo usado para proporcionar primeros auxilios a pacientes que se encuentran lejos de un hospital o bien para transportar al paciente a un centro médico donde se pueda seguir de cerca su evolución y practicarle un mayor número de pruebas médicas.



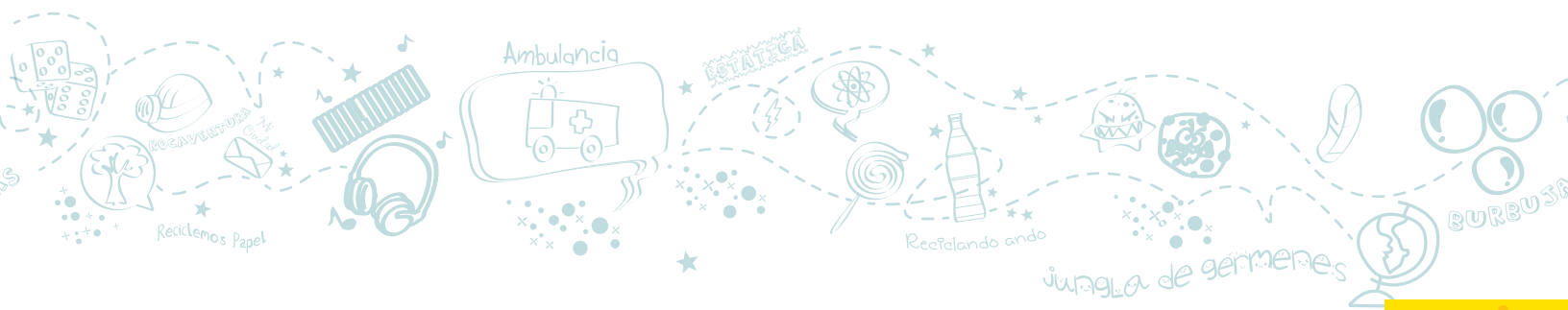


Tercer nivel de visualización

Se diseñó la portada con una ilustración que compite con el título. El titular presenta movimiento y alegría. Los colores siguen siendo los mismos, siguen una línea de diseño relacionada con los colores de la Institución. Se ubica el botón de “página siguiente” en la parte superior izquierda, debido al recorrido visual de la lectura.

Las fuentes tipográficas utilizadas para los títulos es *Take and give* de 35 pst., para los subtítulos se utilizó la fuente *Marker Palafotz* de 20 pts. y sus diferentes aplicaciones con cambios de color y modalidades con cambio de tamaño, y para el texto general se utilizó la fuente *Utsaah* de 18 pts. Se cambia la fuente de los títulos, puesto que la encuesta presentada a profesionales de diseño gráfico, sugirió que no era legible y era poco atractiva.





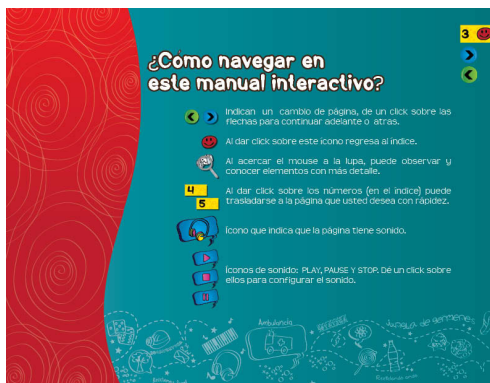
Página de créditos



Se conservan los colores del fondo de manera plana. El movimiento de las letras en los títulos, crean un ambiente más dinámico. Se aumenta el tamaño de los textos a 18 pts., puesto que se consideraban demasiado pequeños para el formato al que estaba dirigido.

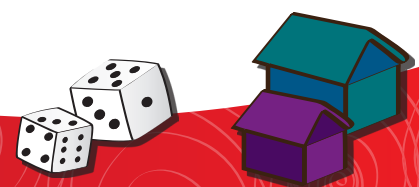
Las ilustraciones se siguen colocando en la parte izquierda de la página. Los textos continúan conserándose a una columna, en el caso del capítulo No. 1.

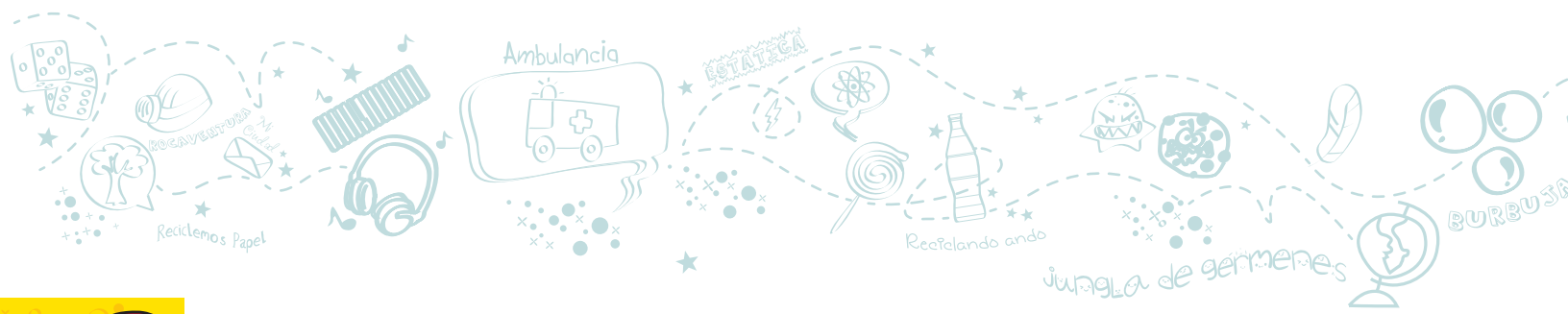
Página de instrucciones



Los botones se mantienen de la misma manera, siempre con su grado de interactividad y con su función específica.

Página de índice





Página de bienvenida

Bienvenidos

Nos complace darte la más cordial bienvenida a este proceso de formación, el cual es el primer paso en la experiencia que hoy emprendemos como parte del equipo de Guías Educativas del Museo de los Niños, por lo que esperamos contar con tu entusiasmo y participación.

El camino que recorrerás a partir de hoy, requerirá un enorme compromiso contigo mismo, con el equipo del cual formarás parte, con la institución y con tu país.

Ser Guía Educativo es todo un reto, pero te aseguramos que vale la pena, aquí vivirás experiencias altamente significativas y gratificantes que pueden contribuir a tu desarrollo personal y profesional, pero esto depende de ti.

La diagramación se conserva a una sola columna. Los títulos presentan movimientos y cambio de tipografía. Se siguen presentando los colores planos de fondo y las ilustraciones reflejan personalidad, alegría y movimiento, y representan el trabajo de un Guía Educativo.

Página de presentación

Presentación

Este proceso de formación está dividido en dos importantes etapas: Inducción y Especialización.

Durante la etapa de inducción, conocerás el Museo de los Niños, sus orígenes y cambios a través de la historia. Tendrás la oportunidad de obtener información necesaria para desempeñar tus labores, complementaras esta información con una serie de talleres que ayudarán a desarrollar y explorar al máximo las habilidades que emplearas continuamente no solo durante tu estancia en el Museo, sino también a lo largo de tu vida profesional.

Durante la etapa de especialización, tendrás la oportunidad de familiarizarte con el trabajo diario, te involucrarás directamente con el equipo de trabajo, con el manejo y contenido de las exhibiciones, por lo tanto empezaras a involucrarte directamente con nuestros visitantes. Esta formación te brinda la oportunidad de medir las herramientas que te servirán en tu desarrollo personal y profesional, por ello te invitamos a obtener el máximo provecho de esta formación poniendo todo tu empeño y entusiasmo.

El Guía Educativo

Existen muchas personas involucradas en la operación del Museo de los Niños, y el Guía Educativo es uno de los representantes del museo que interactúa directamente con nuestros visitantes. El guía desempeña diferentes roles que dependen de las necesidades de los visitantes.

El guía debe:
Sonreír, observar, hacer preguntas, apoyar, provocar sorpresa, animar, inventar, investigar, asombrar, plantar retos, asombrar.

El guía es:
Divertido, animoso, juguetón, confiable, creativo, accesible, orientador, exigente, observador, líder.

Páginas con texto

Portada de capítulo

¿Qué es el Museo de los Niños?

Diversion y Aprendizaje

Atendiendo a nuestros invitados

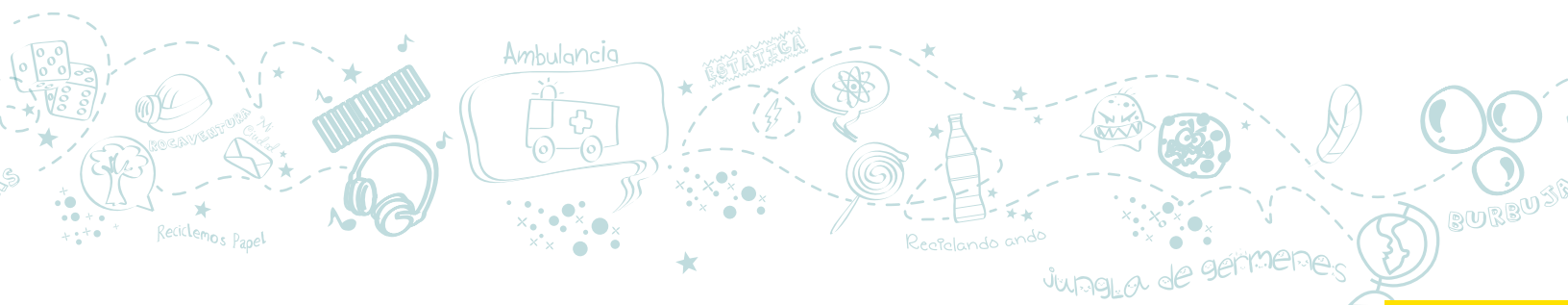
¿Qué es el servicio?
Servicio es la atención personalizada al visitante con la intención de proporcionar comodidad, satisfacer sus necesidades y cumplir con sus expectativas cuando tome la decisión de visitar nuestro Museo.

Elementos del servicio
Invitado → Guía → Servicio

Actitud de Servicio

- Siempre sonreír
- Adecuado a invitar al visitante
- Muestra interés por los demás
- Saludado cordialmente
- Debe ser entusiasta y optimista
- Escuche con atención





1 **Reto Inicial**

2

3

4

Progreso al índice: 63

Cambio de páginas

Regresar al índice de "Mapa en la Animación"

Qué hay en esta exhibición?
Un rompecabezas gigante del mapa de Guatemala, en donde se refuerzan los conocimientos sobre departamento y sus cabeceras, volcanes, ríos, lagos, océanos, clima, producción agrícola, población, lugares turísticos, costumbres y tradiciones, grupos étnicos, idiomas y dialectos.

Objetivo
Conocer Guatemala en su entorno socio-cultural, geográfico y económico.

Habilidades de aprendizaje
Desarrollar conocimiento sobre su entorno social-cultural, económico, ambiental, su pensamiento lógico, habilidad espacial y para observar, concentrar su atención, comparar, discriminar, elegir y armar.

Mapa en la Animación

1

2

3

4

Progreso al índice: 67

Cambio de páginas

Regresar al índice de "Mapa en la Animación"

Qué hay en esta exhibición?
Una imagen de un lago y un mapa de Guatemala con una animación que muestra la rotación de la Tierra.

Objetivo
Conocer Guatemala, por su situación geográfica es un país con clima tropical. El mapa dinámico de Guatemala contempla:
Tiempos calientes
Tiempos templados
Tiempos fríos
Tiempos helados.

Clima
Guatemala, por su situación geográfica es un país con clima tropical. El mapa dinámico de Guatemala contempla:
Tiempos calientes
Tiempos templados
Tiempos fríos
Tiempos helados.

Mapa en la Animación



1 **Reto Inicial**

2

3

4

Progreso al índice: 4

Cambio de páginas

Regresar al índice de "El Sistema de Fuerzas"

Qué hay en esta exhibición?
Exhibición en un dispositivo llamado generador de Van de Graaf, el cual genera electricidad estática de muy alto voltaje que recorre el cuerpo, buscando las partes más finas para realizar una descarga. Esto ocasiona que los cables se carguen de electricidad y se pongan de punta.

Objetivo
Conocer la importancia y como se produce la electricidad estática, sus características y los buenos y malos conductores.

Habilidades de aprendizaje
Saber diferenciar entre electricidad estática y la que se utiliza en las casas, conocer los usos y aplicaciones que se le da a la electricidad en la vida cotidiana, brindar estimulos que desarrollen el sentido del tacto y todo el sistema sensorial, proporcionando madurez y aprendizaje.

El Sistema de Fuerzas

1

2

3

4

Progreso al índice: 5

Cambio de páginas

Regresar al índice de "El Sistema de Fuerzas"

Conceptos Básicos

El átomo
Es la parte más pequeña en la que se puede obtener materia. El átomo está formado por un núcleo, que tiene protones y neutrones, y por una corteza que lo rodea en donde están los electrones. (La cantidad de electrones y protones es la misma).

Los electrones
Son las partes de átomo que giran alrededor del núcleo y también giran como un imán, en dirección de rotación de su eje que genera un campo magnético, volviéndose como dipolos imanes.

Magnética o piedra imán
Es un mineral que produce campo magnético a su alrededor y tiene dos polos diferentes, que las hace capaz de tener atracción y repeler otros materiales.

Magnetismo
Es la propiedad de atraer otros materiales o de repelerlos. Los materiales que tienen estas características y que son atraídos por los imanes son el hierro, el cobalto, el níquel y ciertas aleaciones de estos metales.

El Sistema de Fuerzas

1 **Reto Inicial**

2

3

4

Progreso al índice: 22

Cambio de páginas

Regresar al índice de "Jungla de Germen"

Qué hay en esta exhibición?
Tres ambientes diferentes, se trabaja con los amigos y amigas de la salud. Todas las actividades están enfocadas a realizar buenos hábitos de higiene en el cuerpo y en el hogar para conservar una vida saludable.

Objetivo
Fomentar buenos hábitos de higiene personal y del entorno en que se vive para conservar una vida saludable.

Habilidades de aprendizaje
Lograr mediante la observación y experimentación, se fomentan buenos hábitos de higiene personal y limpieza en el hogar.

Jungla de Germen

1

2

3

4

Progreso al índice: 23

Cambio de páginas

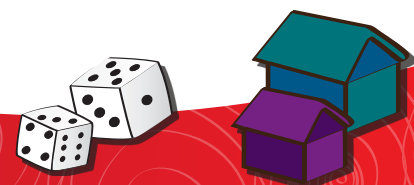
Regresar al índice de "Jungla de Germen"

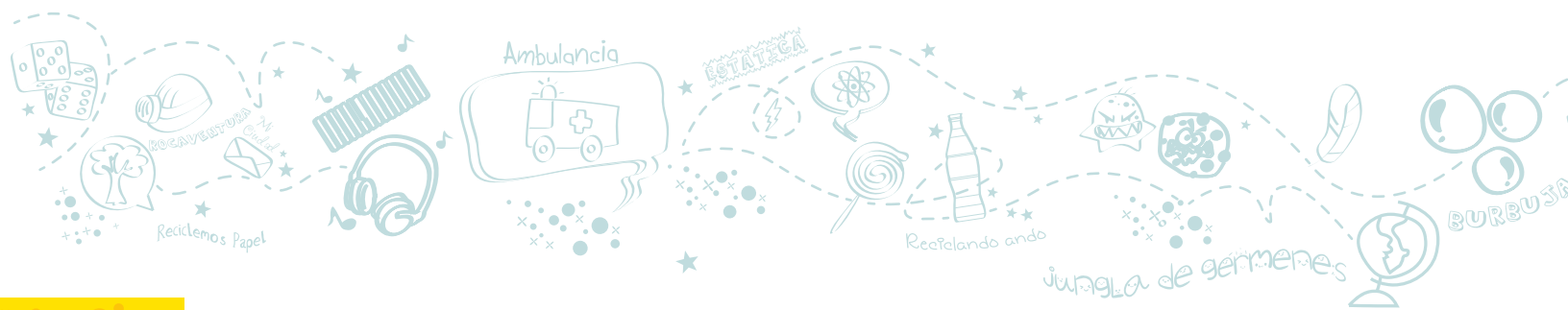
Salud Mental

Se caracteriza por el equilibrado estado emocional de una persona y su auto aceptación, sobre la vida teniendo un buen auto aprendizaje y en términos clínicos. Es la ausencia de cualquier tipo de enfermedad mental y el bienestar emocional psicológico en el cual una persona puede utilizar sus capacidades cognitivas y emocionales, como se desenvuelve ante la sociedad y resuelve los problemas de la vida dando soluciones exactas y positivas.

Jungla de Germen

En las páginas interiores la diagramación de los textos se conservan a dos columnas, en donde las ilustraciones se colocan en la parte derecha o izquierda. Cada exhibición contiene un reto inicial(1), son parecidas a las instrucciones de un juego. Las páginas contienen un cintillo de color, que identifica a la galería(2), y una serie de dibujos ubicado en la parte inferior que contiene todos los íconos que forman parte de la galería(3). Cada página tiene botones con una función específica(4). Todos los elementos que conforman el libro presentan movimiento y dinamismo.





1 **Galería de mi País** **4**

Objetivo
"Conocer y entender los principales aspectos socio-culturales de la Guatemala del pasado y la actual, y fomentar la preservación de nuestros recursos naturales como un acto de responsabilidad."

3

Mapa en la Alfombra, Plataforma del Terremoto, Laboratorio Estelar

2

59 Regreso al índice
Cambio de páginas

Clic aquí para regresar a "Áreas del Museo"

130 Regreso al índice
Cambio de páginas

Astronomía

Estudio científico del universo, involucra el sistema solar, las estrellas y las galaxias.

Es la ciencia que se ocupa del estudio de los cuerpos celestes, sus movimientos, los fenómenos ligados a ellos, su registro y la investigación de su origen.

Astrónomo
Un astrónomo o astrofísico es un científico cuya área de investigación es la astronomía o la astrofísica.

Astrónomos famosos

- Hiparco y Ptolomeo: Determinaron la posición de unas 1.000 estrellas. Clasificaron las estrellas por su magnitud.
- Nicolás Copérnico: Apoyó al modelo heliocéntrico (teoría que explica que los planetas giran alrededor del Sol).
- Galileo Galilei: 1er. astrónomo en utilizar un telescopio para observar el cielo.

2

1

1 **Galería de la Ciencia** **4**

Objetivo
"Conocer y comprender sobre los fenómenos y características del entorno natural, utilizando los recursos naturales con responsabilidad, para mejorar y conservar el mundo en que vivimos."

3

Burbujas, Electricidad Estática, Yo Salvo mi Planeta, Pirueta

2

101 Regreso al índice
Cambio de páginas

Clic aquí para regresar a "Áreas del Museo"

128 Regreso al índice
Cambio de páginas

Generador de Van de Graaff

Es una máquina electrostática.

Esta máquina utiliza una cinta móvil para acumular grandes cantidades de carga eléctrica en el interior de una esfera metálica hueca. Las diferencias de potencial así alcanzadas en un generador de Van de Graaff moderno pueden llegar a alcanzar los 5 megavoltios.

2

1

1 **Galería de la Salud** **4**

Objetivo
"Despertar valores para fomentar la conciencia en una sociedad en paz". En esta galería se muestran a través de una representación de diferentes animales, los valores que son necesarios para vivir en paz."

3

Jungla de Germenés, Ambulancia

2

233 Regreso al índice
Cambio de páginas

Clic aquí para regresar a "Áreas del Museo"

233 Regreso al índice
Cambio de páginas

¿Cómo nos enfermamos?

La enfermedad es un proceso y el estado consecuente de una alteración de un ser vivo caracterizado por una alteración y este proceso de enfermedad puede ser provocado por diversos factores.

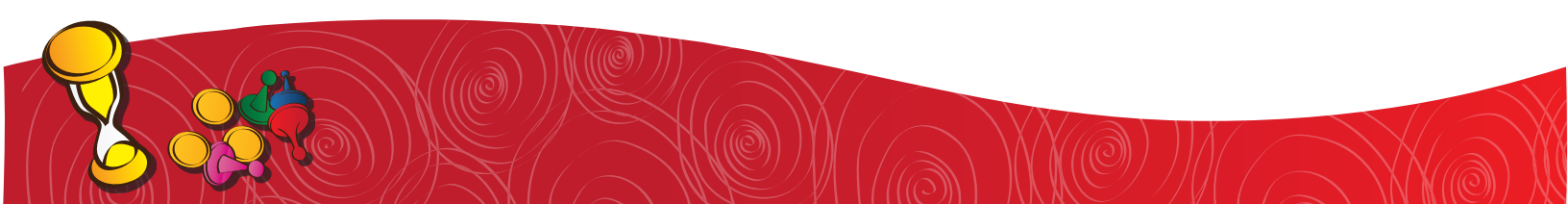
Cuando alguna parte del organismo se altera y deja de realizar correctamente su función, se produce este trastorno y sus síntomas característicos de esta alteración son ciertas alteraciones que se producen que son muy útiles para su diagnóstico y el desarrollo de la enfermedad es la causa, alteración, síntomas y curación.

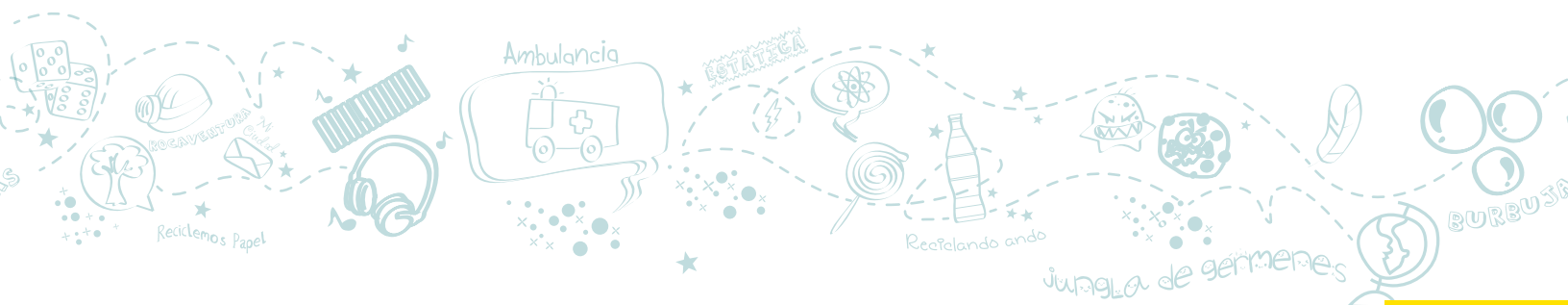
La enfermedad no es lo contrario de tener salud sino una reacción adecuada del organismo ante una situación anormal.

2

1

En las páginas interiores la diagramación de los textos se colocaron a dos columnas, en donde las ilustraciones se colocan en la parte derecha o izquierda, cada capítulo del libro (cada galería del Museo) está identificada por color y por un ícono(1). A cada exhibición se le asignó un dibujo de identificación(2), el cual está relacionado con el juego que maneja. Cada galería contiene el objetivo que la conforma(3) y los botones correspondientes con iconos representativos del juego.(4).



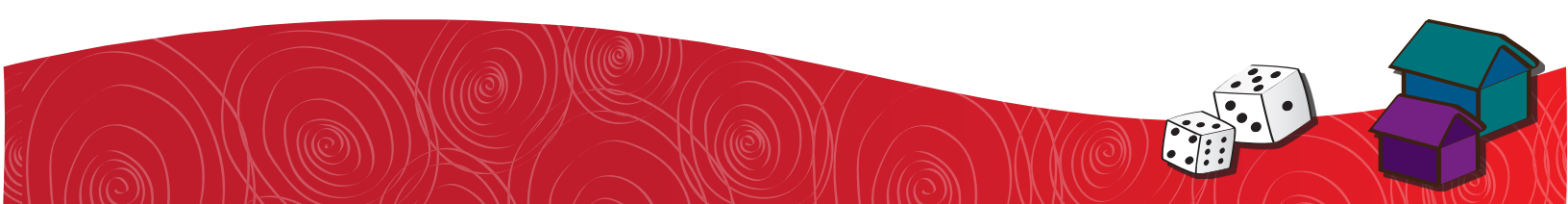


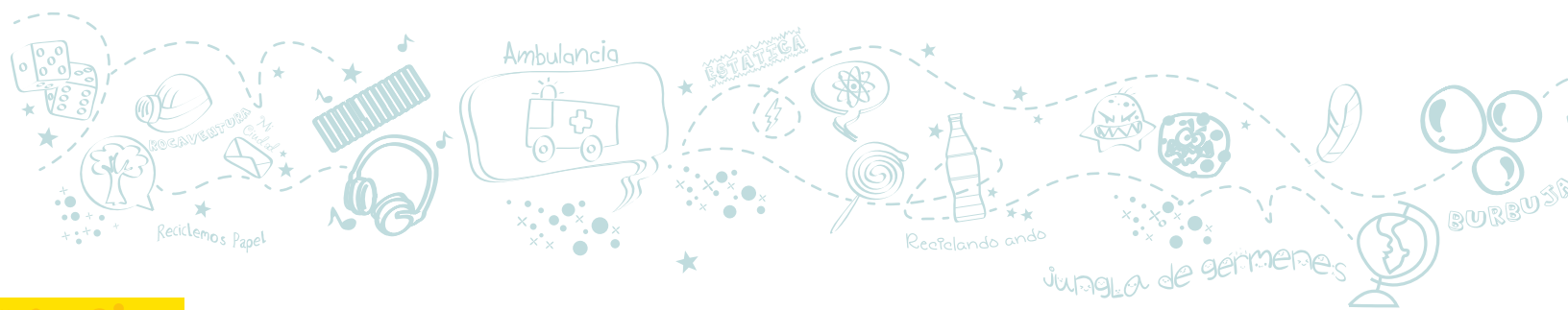
Propuesta gráfica final fundamentada

Los bocetos se fueron modificando conforme a las observaciones realizadas con el grupo objetivo y el personal experto y funcionario de la Institución, así mismo gracias a a las personas encuestadas que emitieron su opinión en pro del proyecto, quedando la propuesta definida de la siguiente manera:

Portada

El formato a utilizar es digital (1024 *768 píxeles). Se diseñó una portada atractiva, con movimientos por parte de los personajes y de los objetos de juego que los rodean, además el concepto de juego se ve claramente reflejado. El nombre del Manual se distingue en la parte superior rodeado de ilustraciones que reflejan las exhibiciones del museo, y debajo de él la ilustración de los tres personajes que forman parte del Manual. Los personajes tienen puesto el uniforme de los guías educativos, con el respectivo logo del Museo de los Niños. Se colocaron en la parte inferior derecha de la página los logotipos que intervienen con el proyecto, en primer lugar el de la Universidad de San Carlos, en segundo lugar el de la Facultad de Arquitectura y la escuela de Diseño Gráfico, en tercero el de la alumna y en cuarto el de la institución. En la parte central derecha se ubican los botones interactivos con forma de dado y su respectiva instrucción.





¿Como navegar en este manual interactivo?

Regreso al índice **2**

Cambio de página

- Indican un cambio de página, da un clic sobre las flechas para continuar adelante o atrás.
- Al dar clic sobre este icono regresas al índice general de todo el Manual.
- Al acercar el mouse a la lupa, puedes observar y conocer elementos con más detalle.
- Al dar clic sobre los números (en el indicat) puedes trasladarte a la página que desees con rapidez.
- Icono que indica que la página tiene sonido.

Regreso al índice **4**

Cambio de página

Iconos que indica que puedes regresar a la portada de las diferentes exhibiciones de cada galería del Museo, están encerradas en un cuadrado.

Iconos que forman parte de cada exhibición e indica que puedes regresar al índice de cada una de las exhibiciones.

Regreso al índice **3**

Cambio de página

- Icono de sonido: PLAY, PAUSE Y STOP. De un clic sobre ellos para configurar el sonido.
- Icono que indica que puedes trasladarte a una página de internet: da clic sobre el para visitar el sitio web.
- Icono que indica que la página tiene un video.
- Iconos de video: PLAY, PAUSE Y STOP. Da un clic sobre ellos para configurar el video.
- Icono que indica que puedes regresar a la portada del Manual.
- Iconos que indica que puedes regresar a la portada de las diferentes galerías del Museo, cada galería está identificada por un color, y están encerradas en un círculo.

En las páginas de instrucciones se colocaron los botones del lado izquierdo del formato y del lado derecho su respectiva instrucción de uso. Los botones son totalmente referentes al tema del juego.

Regreso al índice **5**

Cambio de página

Juego y me formo

El manual didáctico interactivo "Juego y me formo" es una obra artística y gráfica para el programa de capacitación del Museo de los Niños, y estuvo a cargo del siguiente equipo de trabajo:

Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Ingeniería y la Escuela de Diseño Gráfico

como parte del convenio de graduación de la alianza:

Rina Lucía Barrios Gerón
 Diseño y edición
 Programación
 Ilustración
 Producción
 Fotografías

Dirección Educativa Museo de los Niños
 Maricarrae Hernández
 Gilly Morales
 Alejandra Cruz
 Revisión del contenido del proyecto

Regreso al índice **6**

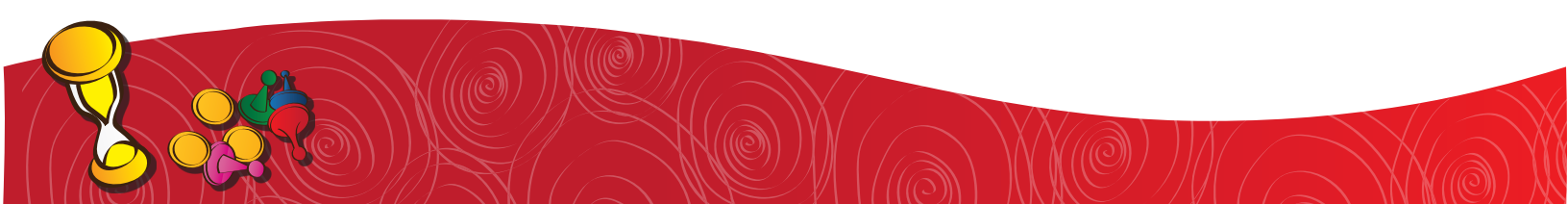
Cambio de página

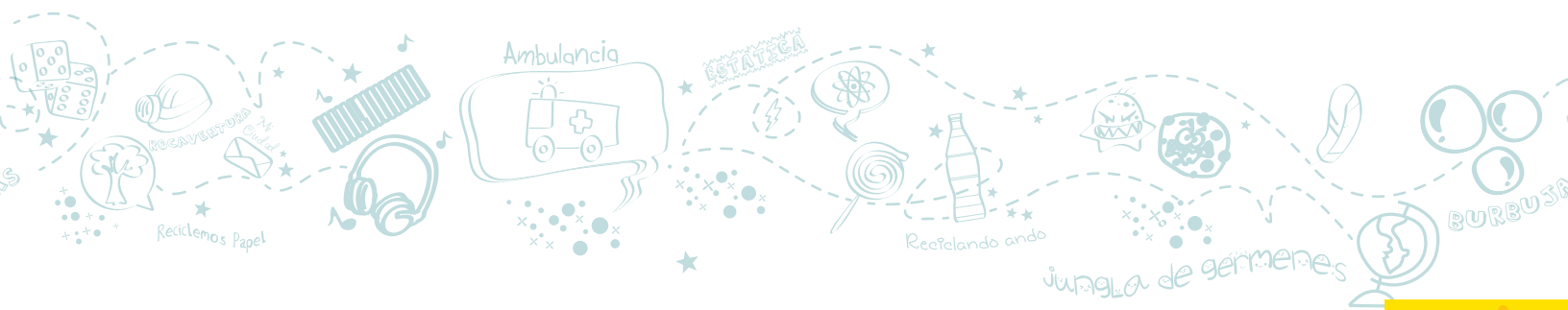
Índice General

Bienvenida	9
Mensaje de Paulo Coelho	10
Presentación	11
Objetivos generales	13
Organigrama Institucional	14
¿Qué es el Museo de los Niños?	15
Misión de la Institución	17
Visión de la Institución	18
Principios de la Institución	19
Funcionamiento de la Institución	20
¿Museo de los Niños?	21
¿Qué es un Museo?	22
Museos Interactivos	23
El Guía Educativo	25
Normas de Participación	27

En los créditos se conserva la misma ilustración, rodeada de elementos de juego, el texto y los logotipos de las autoridades implicadas en el proyecto.

En el índice se conserva la misma composición, con sus botones de páginas, sonido e hipervínculos.





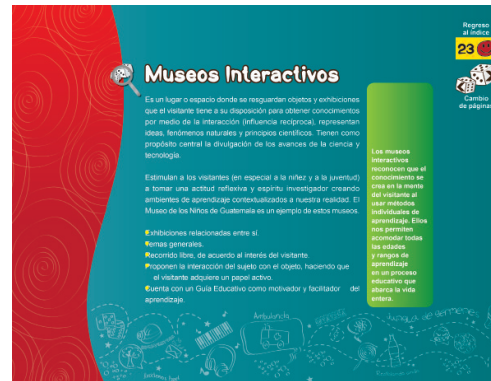
En la bienvenida se observa al mismo personaje, rodeada por elementos de los juegos de mesa, y la diagramación a una columna.



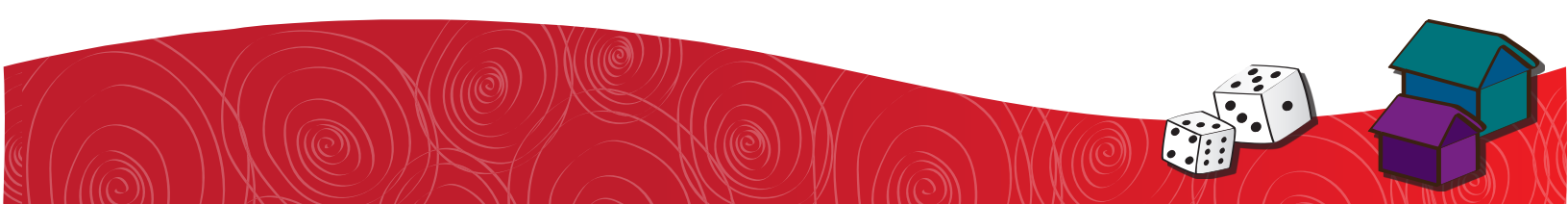
En la presentación se observa al personaje con su computadora con énfasis en el juego de cartas. Diagramación a una columna.

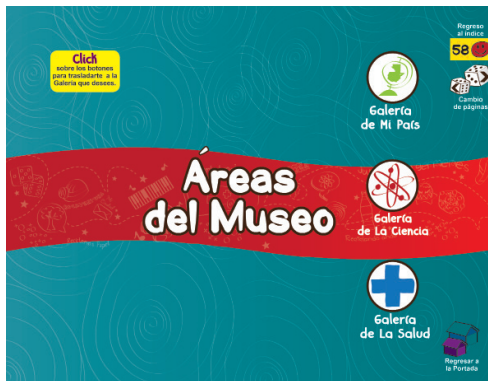


En la portada del 1er. capítulo, se ve una ilustración de los juegos más divertidos del Museo. Por jerarquía de imagen, ocupan más espacio del formato con el objetivo de llamar la atención del usuario.



En los textos, la diagramación consta de cuatro columnas, jugando con ellas; por ejemplo, en esta página el texto en blanco ocupa tres columnas y el texto resaltado sobre el color verde ocupa una columna.



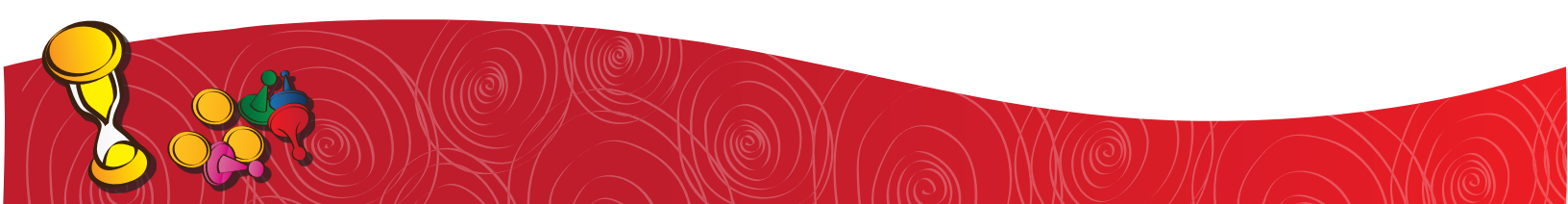


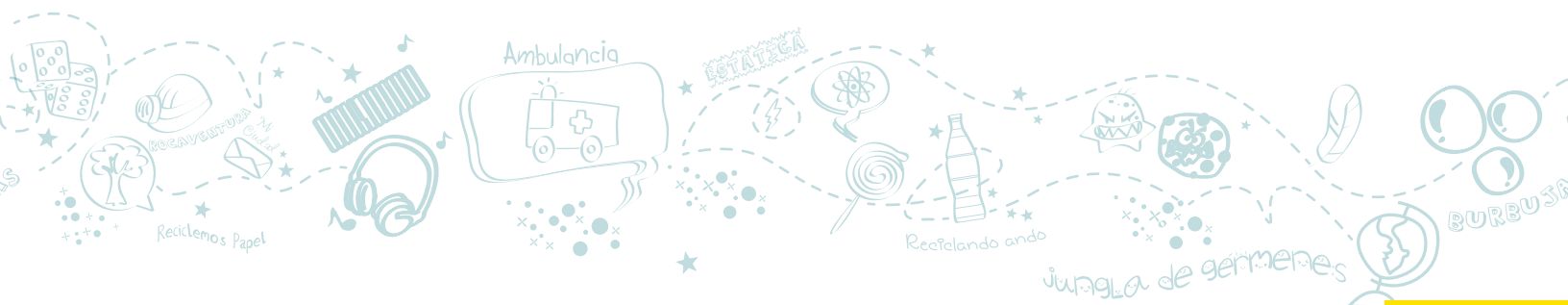
En la portada de áreas del Museo, se observa un cintillo de color rojo en el centro y sobre él, el título de la portada. De lado derecho, en forma de columna, se colocaron los botones de las tres galerías a tratar en el Manual. En verde, “País”; en rojo, “Ciencia” y en azul, “Salud”. Se colocaron los botones que regresan a la portada y al índice general (los cuales dan el énfasis de juego) y conducen a la siguiente página.

Cada capítulo está identificado por color. En total, el Manual consta de cuatro capítulos: Manual de guías de color rojo, galería de mi país de color verde, galería de la ciencia de color anaranjado y galería de salud de color azul; esto con el fin de identificar fácilmente las secciones.



Cada galería se divide en, por lo menos cuatro exhibiciones, y cada exhibición está identificada por un botón que contiene un ícono relacionado con algún juego de mesa. Estos iconos están encerrados en un cuadro de color blanco con orilla café y al dar click en cada uno lo conduce a la exhibición. Además se colocaron los botones que regresan a la portada, al índice general y a la portada de áreas del museo.





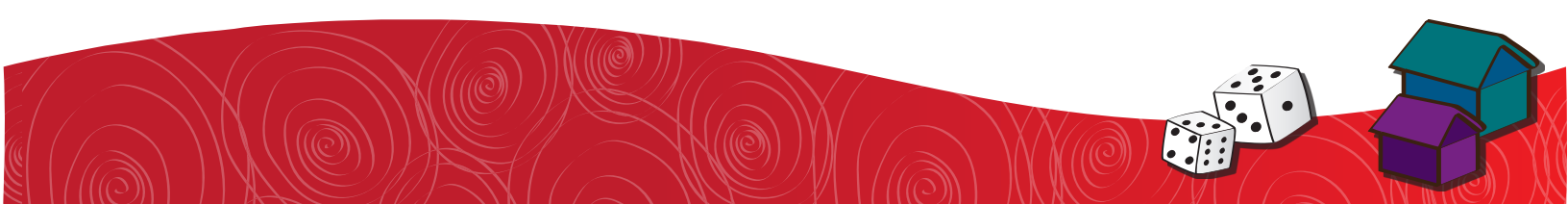
Cada exhibición tiene su portada, cada portada refleja un juego de mesa o digital, y está relacionado con el contenido y juego de cada una de las exhibiciones. Se colocaron los botones de “regreso a portada de exhibición” en la parte inferior derecha o izquierda del formato, con el ícono correspondiente a cada galería. Contienen los botones de cambio de página y regreso al índice general.

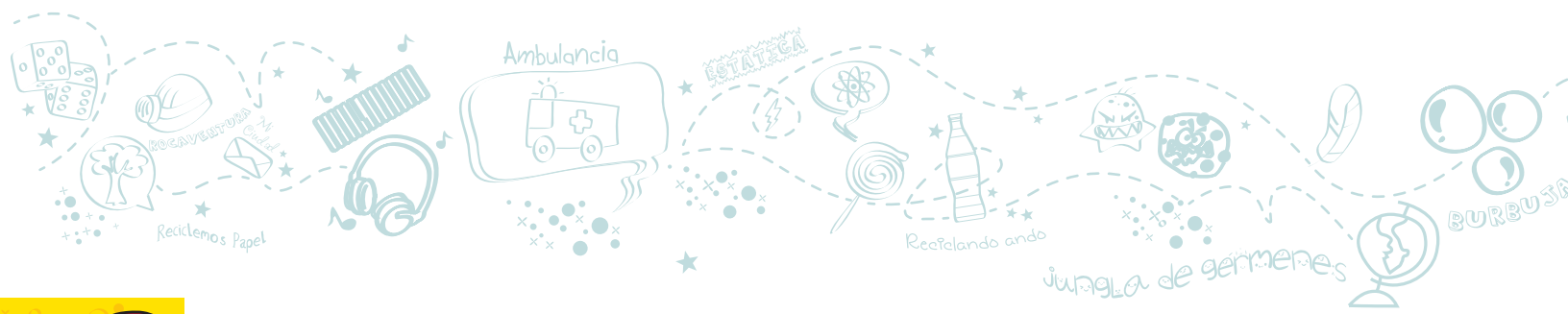
75

Galería de “Mi país”



Galería de “La ciencia”

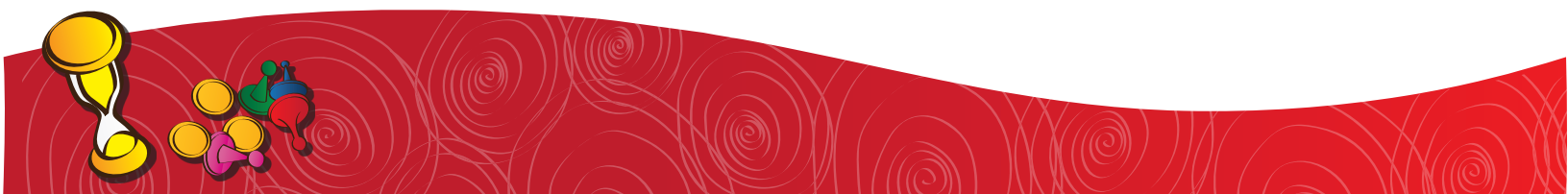
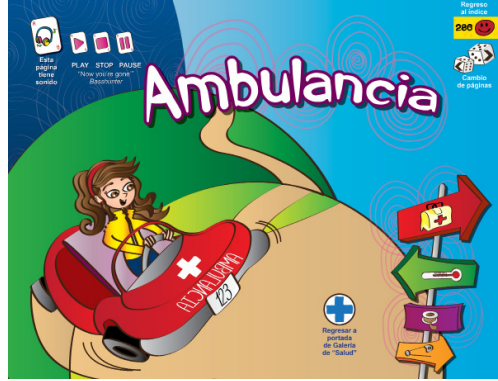




Galería de "La ciencia"



Galería de "La salud"





Cada exhibición cuenta con **retos iniciales** que serían como las instrucciones de un juego, y cada galería informa acerca de los objetivos de la misma. Contienen los botones de cambio de página, regreso a la portada de exhibición y regreso al índice de exhibición.



Reto Inicial

¿Qué hay en esta exhibición?
Un compasezabes gigante del mapa de Guatemala, en donde se refuerzan los conocimientos sobre departamental y sus cabeceras, volcanes, ríos, lagos, ciudades, clima, producción agrícola, población, lugares turísticos, costumbres y tradiciones, grupos étnicos, idiomas y dialectos.

Objetivo
Conocer Guatemala en su entorno social, cultural, geográfico y económico.

Habilidades de aprendizaje
Desarrolla conocimiento sobre su entorno social-cultural, económico, ambiental, su pensamiento lógico, habilidad espacial y para observar, concentrar su atención, comparar, discriminar, elegir y armar.

Regreso al índice: 63

Cambio de página

Regresar al índice de "Mapa en la Alfombra"

Reto Inicial

¿Qué hay en esta exhibición?
Experimenta en el dispositivo llamado generador de Van de Graaf, el cual genera electricidad estática de muy alto voltaje que resaca el cuerpo, buscando las partes más frías para realizar una descarga. Esto genera que los cabellos se carguen de electricidad y se pongan de punta.

Objetivo
Conocer la importancia y como se produce la electricidad estática, sus características y los buenos y malos conductores.

Habilidades de aprendizaje
Saber diferenciar entre electricidad estática y la que se utiliza en los casos, conocer de la importancia que es la electricidad en la vida cotidiana, brindar estímulos que desarrollan el sentido del tacto y todo el sistema sensorial, proporcionando madurez y aprendizaje.

Regreso al índice: 4

Cambio de página

Regresar al índice de "Mapa en la Alfombra"

Reto Inicial

¿Qué hay en esta exhibición?
Tres ambientes diferentes, se trabaja con los amigos y amigas de la salud. Todos las actividades están orientadas a mejorar buenos hábitos de higiene en el cuerpo y en el hogar para conservar una vida saludable.

Objetivo
Fomentar buenos hábitos de higiene personal y del entorno en que se vive para conservar una vida saludable.

Habilidades de aprendizaje
Por medio de la observación y experimentación, se fomentan buenos hábitos de higiene personal e impacto en el hogar.

Regreso al índice: 226

Cambio de página

Regresar al índice de "Mapa en la Alfombra"

En sus páginas interiores, los textos están diagramados a dos columnas, interfiriendo, en ocasiones, ilustraciones o fotografías que resalten y ejemplifiquen el contenido. Todos los titulares se ubican del lado superior izquierdo de la página y por encima de ellos se encuentra un ícono que hace énfasis al contenido de la exhibición. Los textos se ubican sobre colores planos, están adornados cintillos y dibujos al estilo cómic, esto permite dar equilibrio, conexión y armonía al diseño.

“Mapa en la alfombra”

Drografía

El relieve de Guatemala está condicionado por los accidentes de Los Andes, que atraviesan el país de Norte a Sur y se divide en dos cordones: el de Los Cuchumatanes y el de la Sierra Madre y la Gran Meseta del Peten, que ocupa casi la mitad del territorio. El cordón de Cuchumatanes enlaza por el Sur con el sistema de Sierra Madre, prolongación de la Sierra Madre de Chiapas de Frontera con México. Por la parte del golfo de Honduras, está dominada por el río Motagua o Grande (2), éste nace en Chichicastenango. También otros como Río Hondo (3) y Dulce (4) que drenan en el lago de Izabal. El Suchiate (5) en San Marcos, sirve de frontera con México, el Salama en Retalhuleu (6), el más largo y caudaloso, el Micholoya (7) que drena el lago de Amatitlán y el río Los esclavos (8) en Matquecunurá.

Hidrografía

Las condiciones de Guatemala permiten distinguir dos vertientes hidrográficas, la del Atlántico y la del Pacífico. La vertiente atlántica está formada por las regiones hidrográficas del golfo de México y el de Honduras. La primera está integrada por el río Mamecumbá (1), que nace en los Cuchumatanes (Petén) y sirve

Regreso al índice: 66

Cambio de página

Regresar al índice de "Mapa en la Alfombra"

Sitios Turísticos de mayor importancia

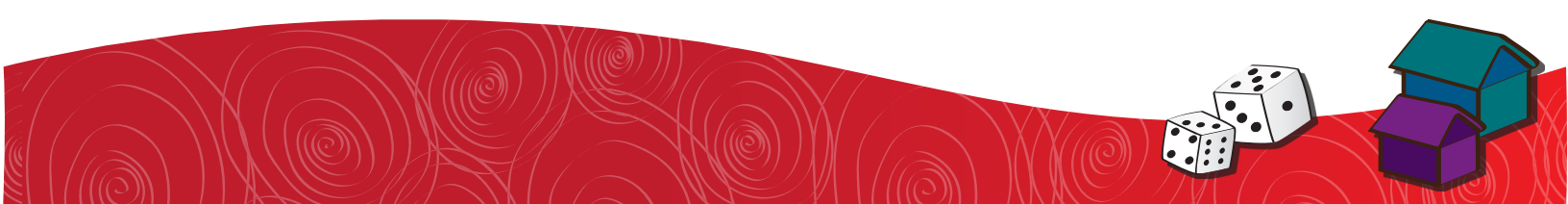
Semuc Champey Livingston
Bahías del Quetzal
Castillo San Felipe
Pueblo San José, Puerto Quetzal, y Puerto Luján
Laguna de Izabal
Zoológico y Museo en relieve en el Neodromo del Norte
Militaria Guatemala

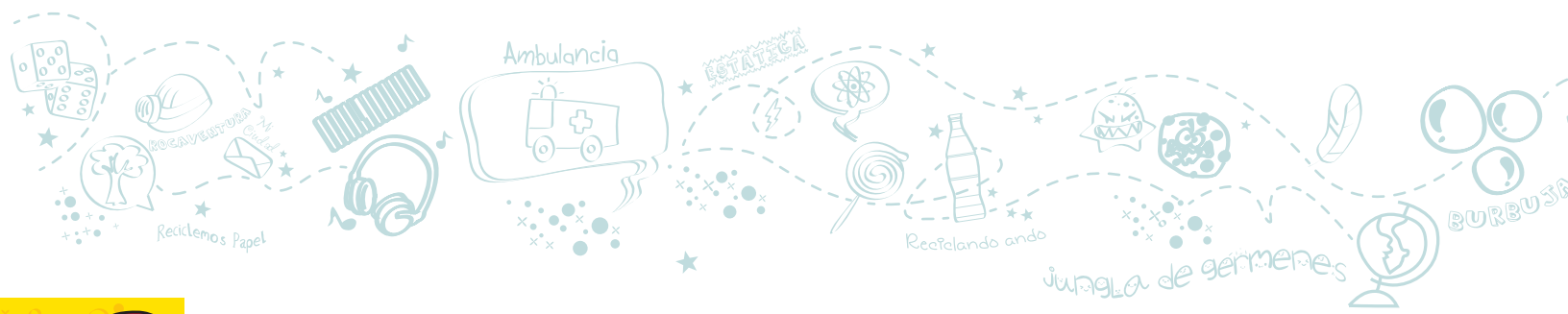
Bioparco del Quetzal

Regreso al índice: 96

Cambio de página

Regresar al índice de "Mapa en la Alfombra"





“Plataforma del terremoto”

3. Núcleo

Es la esfera central, la más interna de las que constituyen la estructura de la Tierra. Está formado principalmente por hierro y níquel. Tiene un radio cerca de 3500 km. La presión en esta zona interna del globo terráqueo es muy elevada y las temperaturas en el centro de la Tierra alcanzan niveles elevadísimos, cercanos a los 3.000 grados centígrados.

Diversas mediciones sísmicas muestran que el núcleo está compuesto de dos partes, una interna sólida de 1.220 km de radio y una capa externa, denominada que llega hasta los 3.400 km. El núcleo interno sólido fue descubierto en 1936 por Inge Lehmann y según las ideas modernas, el núcleo interno líquido va creciendo muy lentamente al absorber el hierro fundido del núcleo externo líquido; aproximadamente 1 milímetro por año.

Mapa en la Alforja

Regreso al índice **113**

Inicio

Cambio de páginas

Regresar al índice de "Plataforma del Terremoto"

2.1 Magma

Es el nombre que recibe la materia rocosa fundida. Dicho de otro modo, es masa líquida en fusión que existe en la estratósfera.

Cuando asciende hacia la superficie el magma es conocido como lava, y una vez que se enfría acaba consolidándose convirtiéndose así en roca volcánica.

Mapa en la Alforja

Regreso al índice **120**

Inicio

Cambio de páginas

Regresar al índice de "Plataforma del Terremoto"

“Laboratorio estelar”

Astronomía

Estudio científico del universo, incluido el sistema solar, las estrellas y los planetas.

Es la ciencia que se ocupa del estudio de los cuerpos celestes, sus movimientos, los fenómenos ligados a ellos, su registro y la investigación de su origen.

Astrónomo
Un astrónomo o astrofísico es un científico cuya área de investigación es la astronomía o la astrofísica.

Astrónomos famosos:
Hiparco y Ptolomeo: Determinaron la posición de unas 1.000 estrellas. Cuantificaron las estrellas por su magnitud.
Nicolás Copérnico: Apoyó el modelo heliocéntrico (teoría que explica que los planetas giran alrededor del Sol).
Galileo Galilei: fue astrónomo en utilizar un telescopio para observar el cielo.

Mapa en la Alforja

Regreso al índice **129**

Inicio

Cambio de páginas

Regresar al índice de "Laboratorio Estelar"

El Sol

El cuerpo más importante en el cielo es el Sol.

Su energía crea el clima de la Tierra y mantiene la vida. Es una enorme bola de gas caliente, en su mayoría compuesto de hidrógeno (92.1%) y helio (7.8%). En su núcleo, temperaturas y presiones sumamente altas convierten el hidrógeno en helio.

Datos del Sol:
Diámetro: 1.392.000 km.
Masa: 332.946 veces la masa de la Tierra.
Temperatura de la superficie: 5.500 °C
Temperatura del núcleo: 15.500.000 °C

Mapa en la Alforja

Regreso al índice **138**

Inicio

Cambio de páginas

Regresar al índice de "Laboratorio Estelar"

“Rocaaventura”

¿Qué es la minería?

Es la obtención selectiva de minerales y otros materiales de la corteza terrestre. La minería tiene como fin obtener minerales o rocas industriales. Un yacimiento mineral es un volumen de la corteza terrestre con una concentración anormalmente elevada de un mineral o material de interés.

Minerales metálicos: se extraen de una mina.
Minerales no metálicos: se extraen de una cantera.

Mapa en la Alforja

Regreso al índice **109**

Inicio

Cambio de páginas

Regresar al índice de "Rocaaventura"

Exploración Minera

Todo se inicia con la toma de muestras de roca y/o sedimentos, los cuales son enviados a un laboratorio para determinar cuáles elementos están presentes y en qué cantidad.

Los resultados son procesados estadísticamente lo cual sirve para hacer una interpretación geológica del área explorada y determinar si existen contenidos anómalos (alto) de algunos elementos de interés o indicadores de yacimientos de un mineral en especial.

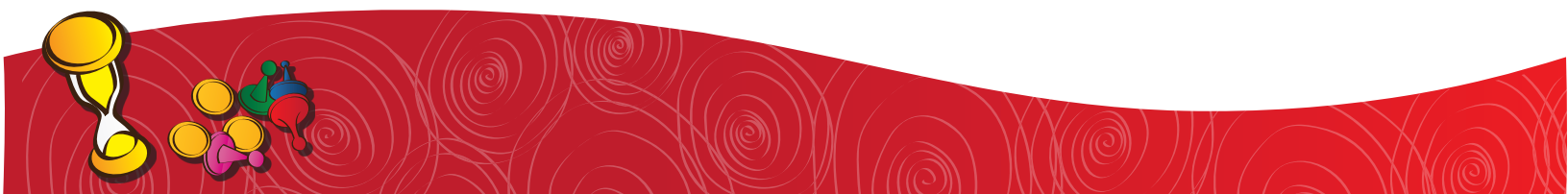
Mapa en la Alforja

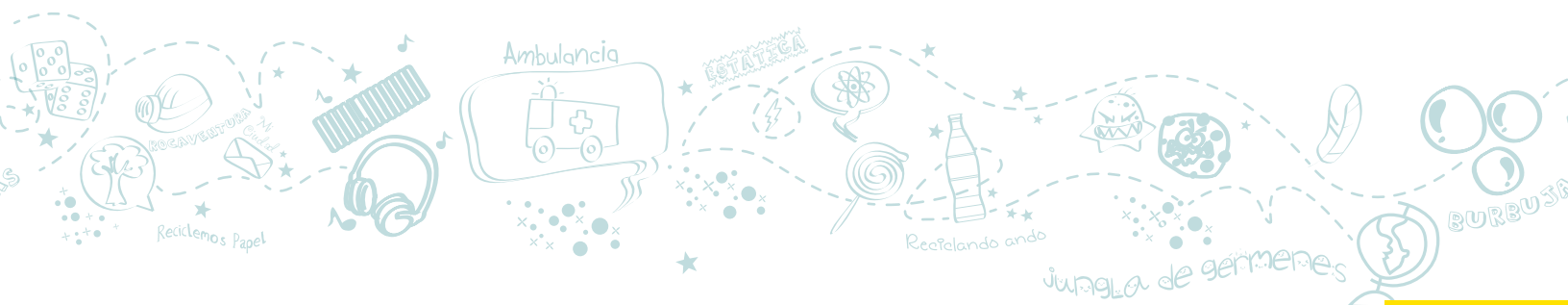
Regreso al índice **172**

Inicio

Cambio de páginas

Regresar al índice de "Rocaaventura"





“Burbujas”

Tensión Superficial

Delgada película elástica en la superficie de un líquido

Cohesión Fuerzas intermoleculares Adhesión

Fortaleza

Forma Esférica

Jabón
Glicerina
Agua

Elasticidad

Colores en la burbuja

Refracción de la Luz

180

Regresar al índice

Inicio

Cambios de página

Regresar al índice de "Burbujas"

El agua en la burbuja

Tensión superficial

Delgada película elástica, propiedad de los líquidos. Es una manifestación de las fuerzas intermoleculares: cohesión y adhesión.

Es la fuerza que tiene la superficie de un líquido. Las moléculas de agua están en permanente "brinco" con sus vecinas. Por cada brinco que una molécula que tira hacia abajo y por cada brinco que otra le hace arriba, y por cada brinco que otra le hace a la izquierda y por cada brinco que otra le hace a la derecha.

Una burbuja puede existir porque la capa superficial de un líquido tiene cierta tensión superficial. Lo que hace que la capa se comporte parecido a una hoja elástica. A medida que el área de la burbuja aumenta, hay más moléculas que se convierten en parte de esta área creciente que por así decir se vuelve más elástica.

183

Regresar al índice

Inicio

Cambios de página

Regresar al índice de "Burbujas"

“Yo salvo mi planeta”

La Tierra

Es el tercer planeta, el más cercano y el quinto más grande dentro del Sistema Solar.

La Tierra es un pequeño cuarto planeta, opaco, perteneciente a un grupo de planetas que giran alrededor de una estrella denominada Sol. Este pertenece al sistema solar, que no es más que un pequeño fragmento de una galaxia, denominada Vía Láctea, constituida por un gran número de estrellas.

Nuestro planeta es el planeta del agua. La mayor parte de la humanidad vive apoyada en el agua. El momento de las cosas oceánicas. Para la población el océano es fuente de alimentos y vía de comercio. La vida en nuestro planeta se originó en el océano, y desde entonces sirve de hogar a muchos seres vivos.

190

Regresar al índice

Inicio

Cambios de página

Regresar al índice de "Burbujas"

Capas de la atmósfera

Tomando en cuenta la composición de gases, se pueden distinguir cinco capas atmosféricas:

- Esfera:** No tiene un límite exterior definido, se dice que la densidad de las moléculas de gas disminuye en forma imperceptible. Es la región explorada por los satélites.
- Ionosfera:** Su temperatura alcanza los 1.000°C. Los rayos solares descomponen los gases en partículas cargadas de electricidad que reflejan las ondas radioeléctricas transmitidas desde la Tierra. Es porque de los gases solares con la atmósfera origina las auroras boreales en el polo norte y las auroras australes en el polo sur.
- Mesofera:** En ella se encuentran las partículas de polvo y nubes de hielo. Es una capa fría donde la temperatura desciende a -90°C. Es la zona donde los meteoritos provenientes del espacio, se queman y desintegran, lo que ocasiona que se observen como estrellas fugaces.

196

Regresar al índice

Inicio

Cambios de página

Regresar al índice de "Yo salvo mi planeta"

“Pirueta”

¿Cómo funciona el Momento Angular en la Pirueta?

Cuando el niño se encuentra alzado del eje, su momento angular (cantidad de movimiento circular) es menor, ya que su velocidad angular es pequeña y por esto gira muy lento.

Para cuando el niño se acerca al eje su momento angular aumenta, ya que su velocidad es mayor y por esto gira más rápido.

Ejemplo: Una palinadora cuando está girando con los brazos y las piernas extendidos lo hace lento, en relación cuando junta los brazos y las piernas lo hace mucho más rápido porque aumenta su velocidad angular y también su momento angular.

Momento Angular Mayor

Momento Angular Menor

Menor velocidad del eje

Mayor velocidad del eje

200

Regresar al índice

Inicio

Cambios de página

Regresar al índice de "Pirueta"

Momento de Inercia

Al igual que la inercia que se produce en el movimiento lineal, existe un tipo de resistencia que afecta al objeto cuando hay movimiento circular, a esta resistencia se la denomina Momento de Inercia.

El momento de inercia es la resistencia que posee un cuerpo que se encuentra en rotación, se opone a un cambio de su velocidad de giro.

El momento de inercia de un cuerpo no es una cantidad única y fija. Este puede cambiar conforme a la posición de la masa con respecto al eje de rotación. En la Tierra gracias al momento de inercia y a las fuerzas externas, es que los cuerpos que se encuentran girando tienden a detenerse.

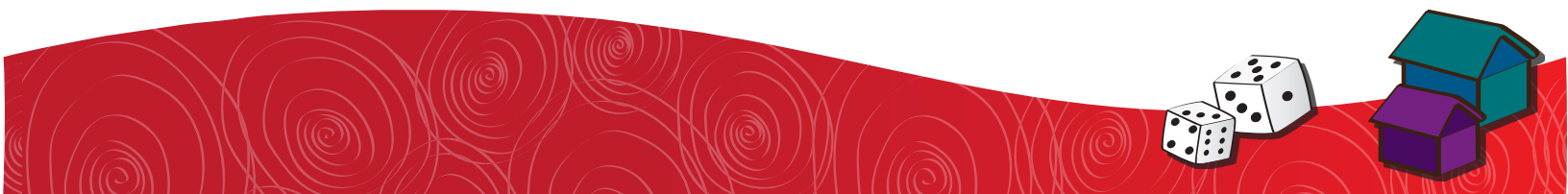
218

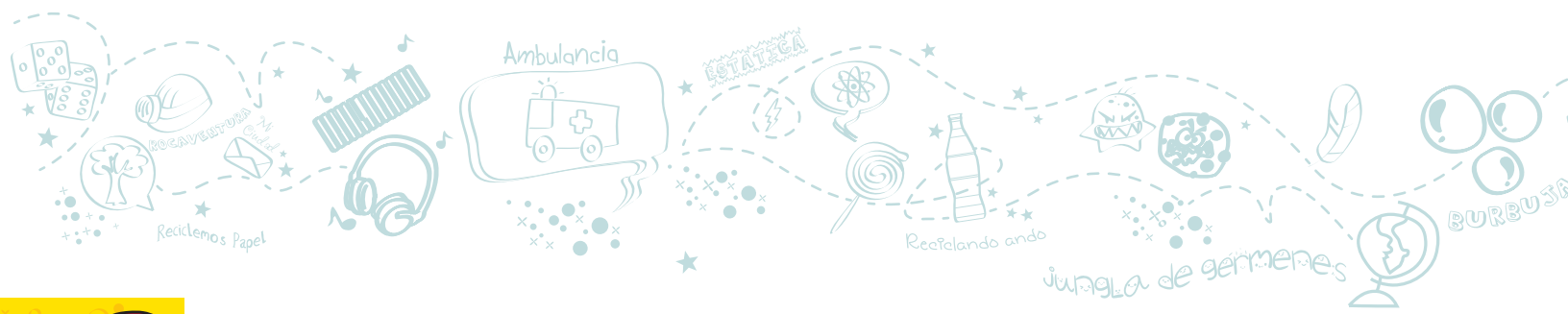
Regresar al índice

Inicio

Cambios de página

Regresar al índice de "Pirueta"





“Electricidad estática”

Esquema de un Generador de Van de Graaff

1. Esfera metálica hueca (con carga positiva).
2. Electrodo conectado a la esfera, un capillo muy fino (pero no en contacto) al electrodo y la correa.
3. Rodamiento superior.
4. Lado de la correa con carga positiva.
5. Lado opuesto de la correa con carga negativa.
6. Rodamiento inferior (metal).
7. Electrodo inferior (metal).
8. Dispositivo inferior con carga negativa, utilizado para cargar la esfera principal.
9. Chispa producida por la diferencia de potencial.

Regreso al índice de "Electricidad Estática"

Generador de Van de Graaff

Es una máquina electrostática.

Este roboto utiliza una cinta móvil para acumular grandes cantidades de carga eléctrica en el interior de una esfera metálica hueca. Las diferencias de potencial que alcanzan en un generador de Van de Graaff moderno pueden llegar a alcanzar los 5 megavoltios.

Regreso al índice de "Electricidad Estática"

“Planeta eléctrico”

Voltaje

Tensión o diferencia de potencial.

Es la fuerza o presión que ejerce una fuente de suministro de energía eléctrica sobre las cargas eléctricas o electrones, para que se establezca el flujo de una corriente eléctrica.

Amperaje

Es la intensidad de la corriente que puede circular entre dos puntos. Como si te parasen en el cauce de un río y midieras la cantidad de litros de agua que pasa por segundo, un amperio es el paso de más de un trillón de electrones por segundo si pudiéramos definirlo así.

Regreso al índice de "Electricidad Estática"

El magnetismo

se da gracias a los electrones. Si dos electrones que giran en el mismo sentido hacen un "imán" más fuerte. Pero si giran en sentidos diferentes se produce el efecto contrario, sus campos magnéticos se anulan uno al otro. A esto se debe que la mayoría de las sustancias no sean imanes.

Regreso al índice de "Planeta Eléctrico"

“Jungla de gérmenes”

¿Cómo nos enfermamos?

La enfermedad es un proceso y el estado consecuente de una afección de un ser vivo caracterizado por una alteración, y este proceso de enfermedad puede ser provocado por diversos factores.

Cuando alguna parte del organismo se altera y deja de realizar correctamente su función, se produce este trastorno y sus síntomas característicos de esta afección son ciertas alteraciones que se producen que son muy útiles para su diagnóstico y el desarrollo de la enfermedad es la causa, alteración sintomática y curación.

La enfermedad surge en la capacidad de tener salud sino una reacción espontánea del organismo ante una situación ambiental.

Regreso al índice de "Jungla de gérmenes"

¿Qué son los gérmenes?

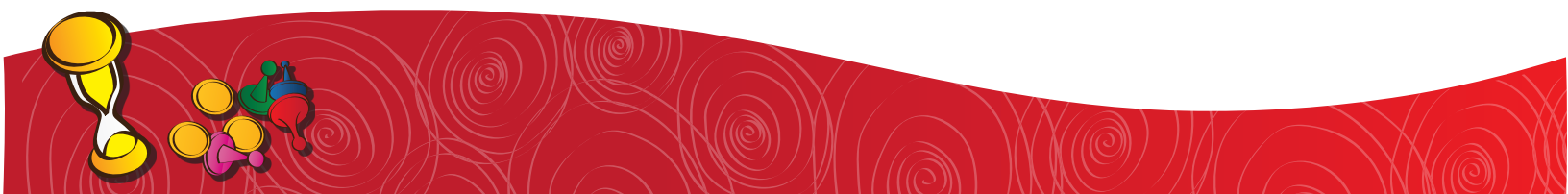
Cuando nosotros no practicamos hábitos de higiene somos atacados por los gérmenes que son seres muy pequeños capaces de provocar muchas enfermedades.

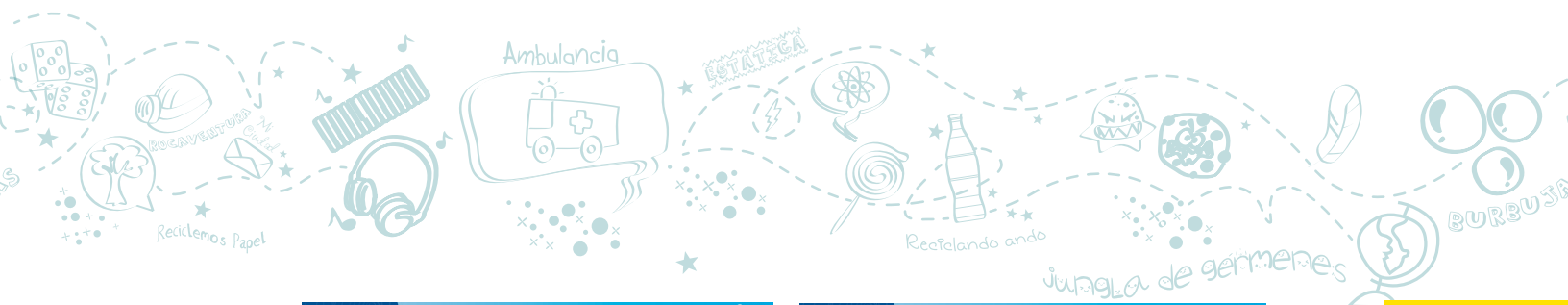
Es también un microorganismo, llamado microbio del griego "micro", diminuto, pequeño y "bio", vida, así que, este solo puede verse con el microscopio.

La ciencia que estudia los microorganismos es la microbiología. Y estos son organismos dotados de individualidad que presentan, a diferencia una organización biológica elemental. En su mayoría son unicelulares, aunque en algunos casos se trate de organismos sencillos compuestos por células multinucleadas, o incluso multicelulares.

No solo existen los microbios dañinos que pueden llegar a afectar la comida, sino que también existen los microbios que se utilizan para la producción de alimentos. Algunos como el llamado "penicillium roqueforti" es un ingrediente para el queso azul y los bacterias "lactobacillus" se utilizan para fabricar los yogur.

Regreso al índice de "Jungla de gérmenes"






“Ambulancia”

Ambulancia

El término ambulancia por lo general se utiliza para designar un vehículo usado para proporcionar primeros auxilios a pacientes que se encuentran lejos de un hospital o bien para transportar al paciente a un centro médico donde se pueda seguir de cerca su evolución y practicarle un mayor número de pruebas médicas.



Regresar al índice 291

Cambiar de página

Regresar al índice de "Jungla de germen"


Regresar a pantalla de inicio de "Mi País"

Primeros Auxilios!

Son medidas terapéuticas urgentes que se aplican a las víctimas de accidentes o enfermedades repentinas hasta disponer su tratamiento especializado.

El propósito de los primeros auxilios es aliviar el dolor y la ansiedad del herido o enfermo y evitar el agravamiento de su estado.

Los primeros auxilios varían según las necesidades de la víctima y según los conocimientos del socorrista.



Regresar al índice 292

Cambiar de página

Regresar al índice de "Jungla de germen"

Regresar a pantalla de inicio de "Mi País"



En los capítulos, para otorgar un descanso visual, se utilizaron los recursos de énfasis en párrafos especiales, utilizando bloques de “sabías que”, “explora” e “hipervínculos que conectan a una página web”.

“Explora”

La corriente eléctrica

Es el movimiento de los electrones por el interior de un conductor.

Conductor eléctrico

Un conductor eléctrico es aquel cuerpo que cuando es contactado con un campo cargado de electricidad transmite éste a todos los puntos de su superficie.

Generalmente, metales, aleaciones o compuestos con enlaces iónicos que permiten el movimiento de cargas. Los mejores conductores eléctricos son los metales y sus aleaciones.



Aislante eléctrico

Se denomina así al material con el cual construyen cables.

No existen cuerpos absolutamente aislantes y conductores, sino regiones o conductores de electricidad.

Regresar al índice 233

Cambiar de página

Regresar al índice de "Jungla de germen"

Regresar a pantalla de inicio de "Mi País"

Bacterias

Estas habitan en el agua, aire, tierra, las plantas y animales como en los seres humanos, no se ven a simple vista pero las hay beneficiosas y bacterias que causan enfermedades.

Una bacteria está formada por una sola célula y hay muchas tipos y tienen distintas formas, ellas viven en colonias y suelen formar grupos o cadenas en algunas partes del cuerpo.

Algunas bacterias se pueden dividir en dos cada 20 minutos y sus colonias se desarrollan en lugares cálidos y húmedos, como el cuerpo humano sobre la comida que no se lavamos.

Hay bacterias beneficiosas y algunas incluso benéficas como el LACTOBACILUS que ayudan a digerir la comida y lo protegen de otras enfermedades y otro tipo de bacteria que causan enfermedades.

El 10 de octubre de 2014 también se pueden encontrar bacterias que son resistentes y que producen sustancias venenosas llamadas toxinas que hacen que nosotros nos enfermemos.



Regresar al índice 278

Cambiar de página

Regresar al índice de "Jungla de germen"

Regresar a pantalla de inicio de "Mi País"

“Sabías que...”

Las fotografías están encuadradas en marcos de color, que tienen referencia con los colores de cada capítulo, cada una tiene un pie de foto identificado con un número y el crédito correspondiente se encuentra en la bibliografía al final del Manual. Cada exhibición contiene videos que refuerzan el contenido, y pequeñas lupas que permiten ampliar el espacio y encontrar una fotografía interesante.

El amanecer de los mayas

Esta página tiene un video



Regresar al índice de "Jungla de germen"

Regresar a pantalla de inicio de "Mi País"

Mapa de la Altiplano

Orografía

El relieve de Guatemala está accidentado por la cordillera de Los Andes, que atraviesa el país de Norte a Sur y se divide en dos cordones: el de Los Cuchumatanes y el de La Sierra Madre y la Gran Meseta del Peten que ocupan casi la mitad del territorio.

El lago con el sistema de Sierrita Madre, producción de la Sierra Madre de Chiapas.

hidrografía

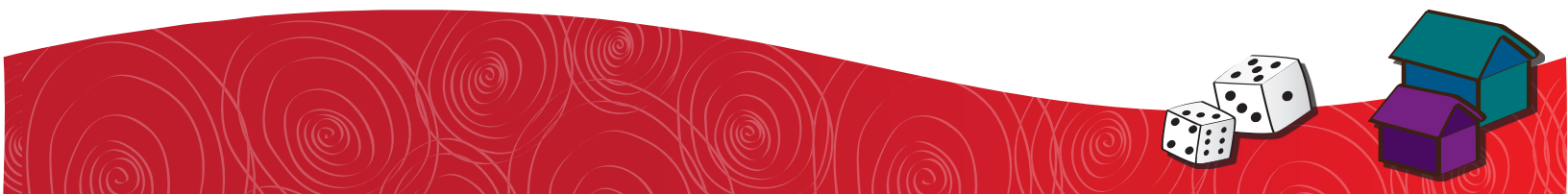
Ríos

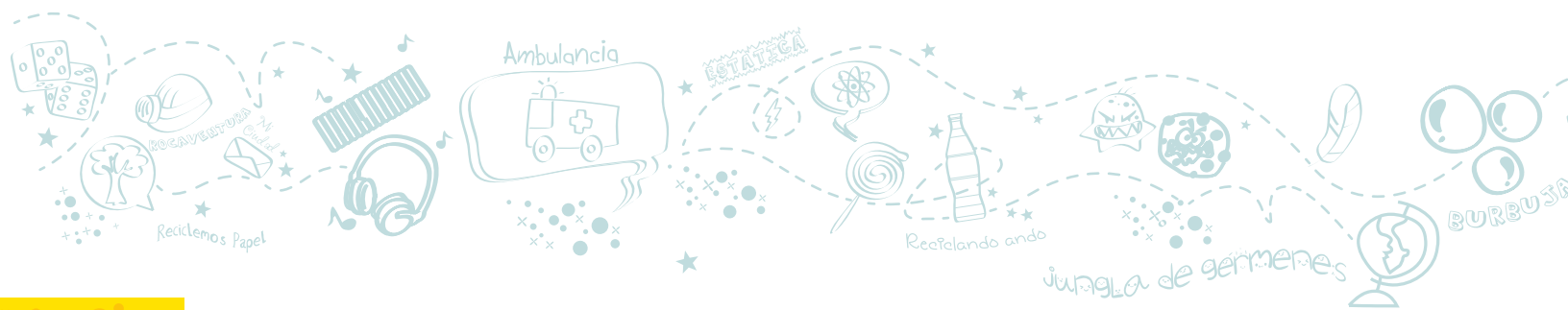
Las condiciones de Guatemala permiten distinguir dos vertientes hidrográficas, la del Atlántico y la del Pacífico. La vertiente atlántica está formada por las regiones hidrográficas del golfo de México y el de Honduras. La primera está integrada por el río Usumacinta (1), que nace en los Cuchumatanes (Petén) y sirve de frontera con México. Por la parte del golfo de Honduras, está dominada por el río Motagua o Grande (2), éste nace en Chichicastenango. También otros como río Moten (3) y Dulce (4) que drenan en el lago de Izabal, el Suchiate (5) en San Marcos, sirve de frontera con México, el Salamá en Retalhuleu (6), el más largo y caudaloso, el Micholero (7) que cruza el lago de Amatitlán, y el río Los esclavos (8) en Mataguaicurrul.



Regresar al índice de "Jungla de germen"

Regresar a pantalla de inicio de "Mi País"





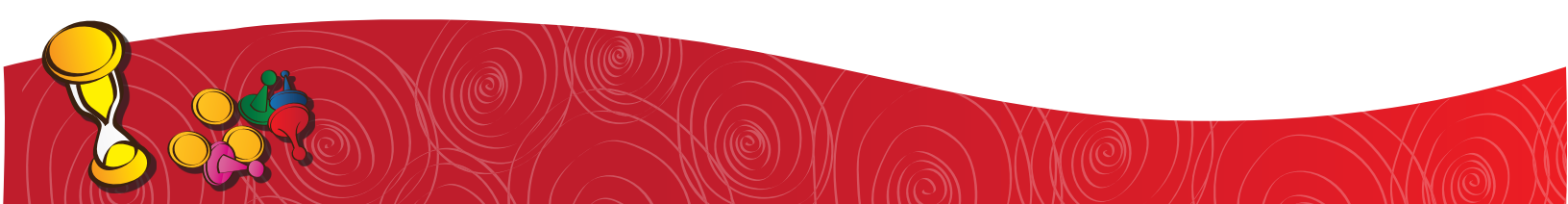
En algunas exhibiciones se colocaron páginas con botones que al dar click sobre ellos muestran diversas fotografías e información de un tema. Esto con el fin de hacer un manual más interactivo, diferente e interesante.



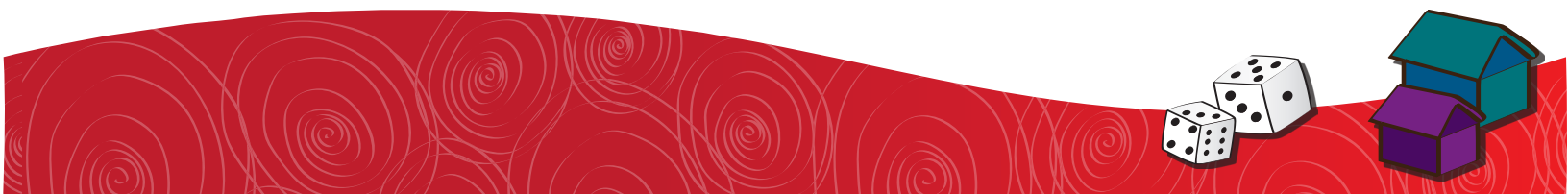
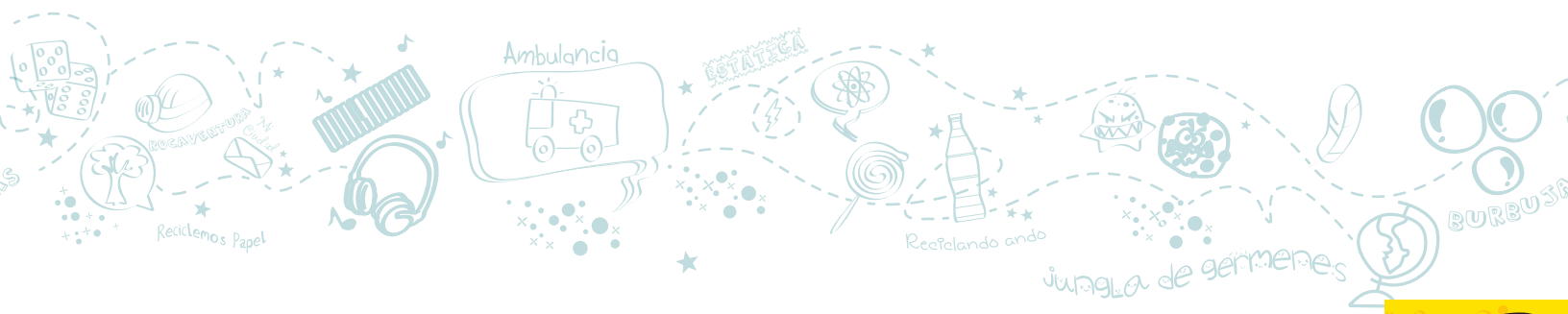
Las tipografías para el título son: Take and Give de 35 pts. Para los subtítulos se utilizó Marker Palafotz en tamaño de 20 pts. Para el texto general se utilizó la tipografía Utsaah en tamaño de 16 pts. y sus diferentes modalidades en negrita o inclinada.

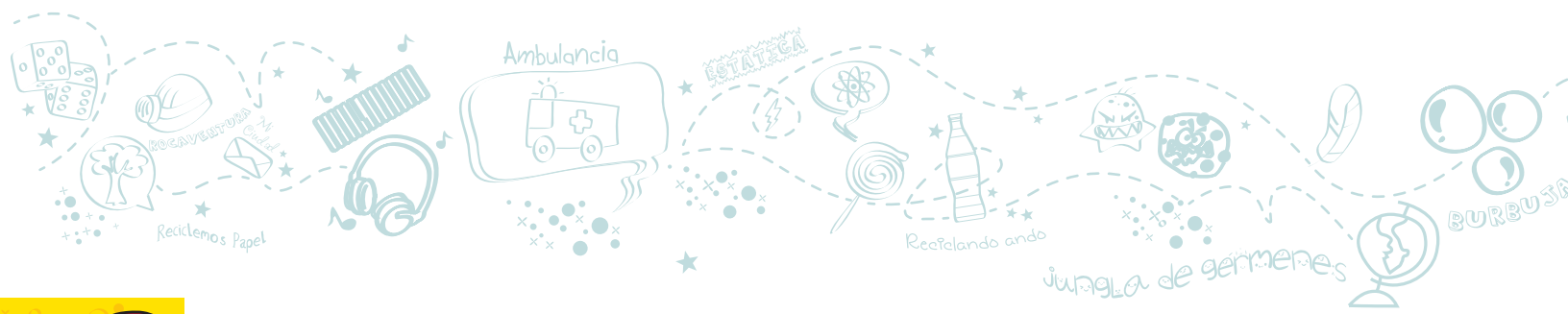
En la contraportada, se colocaron los logotipos de la institución, de la encargada del proyecto y de la Universidad y facultad. Además se colocó una frase de motivación para el guía educativo, en donde se incentiva a seguir adelante en su labor dentro del Museo de los Niños.

Para la entrega del manual interactivo, se elaboraron dos troqueles. Uno de ellos contiene el CD y el otro la guía del usuario. Así mismo se elaboró un troquel más grande donde se guardan las dos cosas juntas. En la página siguiente se presentan la propuesta final del empaque.



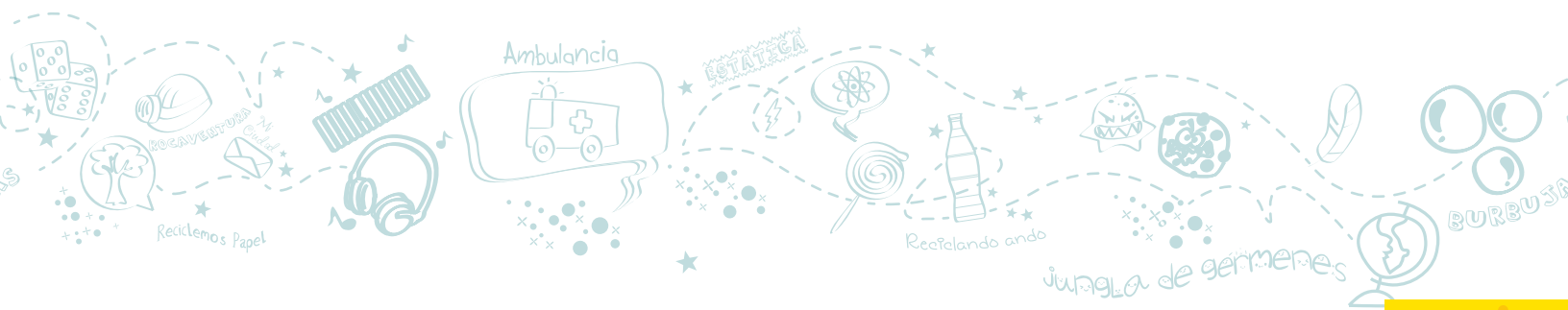
(Troquel que contendrá la guía y el CD. (Tiro.)





Troquel que contendrá la guía y el CD. (Retiro).

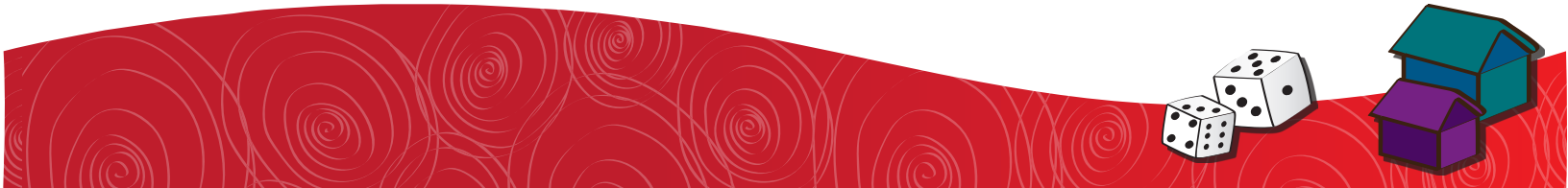




Troquel que contendrá el CD.



Impresión del CD.



Guía del usuario. Tiro y retiro.

En tus manos tienes un TESORO

Iconos que indican que puedes regresar al período de los alimentos, embudo, cacha, enrutador, en un cuadro.

Iconos que se firman por lo de cada explotación, al dar clic sobre ellos puedes regresar al índice de cada uno de las exhibiciones.

Guía para el uso adecuado del CD interactivo

¿Qué encuentro en este CD?

Este es un CD interactivo que contiene información acerca de 3 galerías del Museo de los Niños ("Mi País", "Ciencia" y "Salud, higiene y Nutrición"), cada una de ellas se divide en diferentes exhibiciones. Cada exhibición aporta la información que lo correspondiente, en donde encontrarás los objetivos y las habilidades de aprendizaje de las mismas.

Por ser un CD interactivo, podrás navegar entre páginas, tendrás la oportunidad de ver variedad de fotografías y de observar con detalle los videos con referencia a cada uno de los temas.

A continuación le presentamos los diversos botones que forman parte de este Manual Interactivo, dirigido a ti **FUTURO GUÍA INTERACTIVO** del Museo de los Niños de Guatemala.

Uso adecuado de los botones

Al hacer clic sobre los botones de navegación, puedes observar y conocer elementos con más detalle.

Al dar clic sobre los números en el índice puedes trasladarte a la página que deseas con rapidez.

Icono que indica que la página tiene sonido.

Iconos de sonido (alt, stop y pause). Al dar clic sobre ellos para configurar el sonido.

Icono que indica que puedes trasladarte a una página de inicio, donde podrás volver al inicio para volver al inicio.

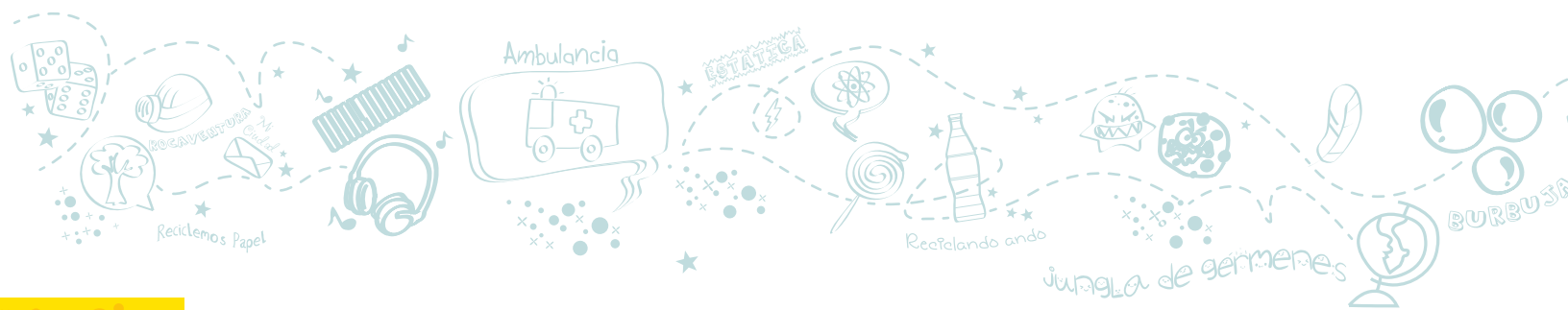
Icono que indica que la página tiene un video.

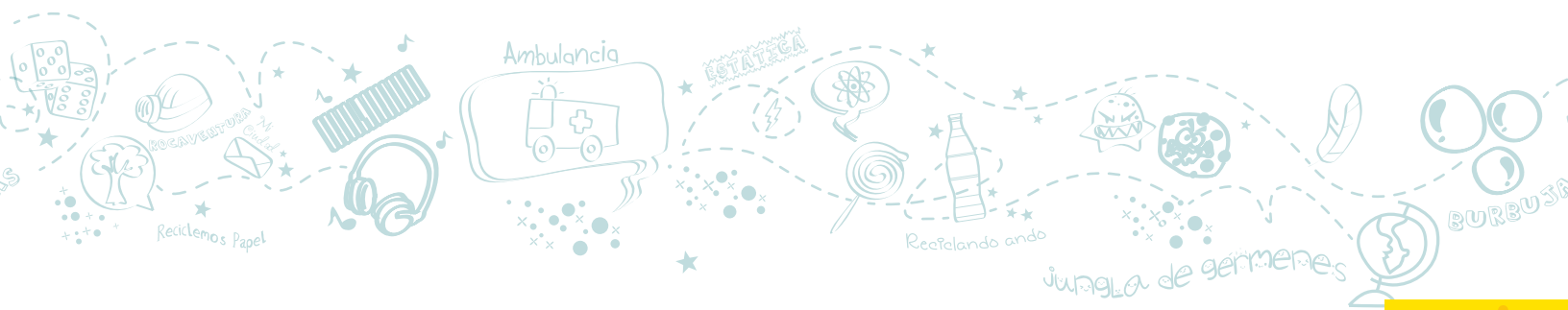
Iconos de video (play, stop y pause). Al dar clic sobre ellos para configurar el video.

Icono que indica que puedes regresar al período del Manual Interactivo.

Icono que indica que puedes regresar al período de los alimentos, cacha, enrutador, en un cuadro. Icono que indica que la página tiene un video.

Iconos de navegación: Home, Back, Forward, Stop, Refresh, Search, Print, Share, etc.





Comprobación de eficacia y validación

En el desarrollo de este capítulo se mostrarán cada uno de los procedimientos que se realizaron para llevar a cabo la etapa de validación, de manera que se pueda comprobar si se lograron los objetivos iniciales.

Para determinar la eficacia de la pieza, fue necesario realizar encuestas a profesionales del diseño gráfico, al personal administrativo de la institución y al grupo objetivo al que esta dirigido el proyecto.

Técnica

Para llevar a cabo la validación del manual interactivo, se empleó la técnica de la encuesta, la cual facilita la obtención de información variada y de manera breve. Permite además la descripción y explicación del por qué de las cosas.

Instrumento

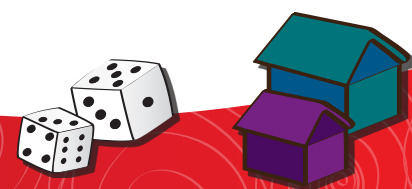
Para realizar la encuesta se necesita de un cuestionario, que contiene aspectos formales de diseño, persuasión, percepción, atracción e interés por parte del usuario hacia el Manual.

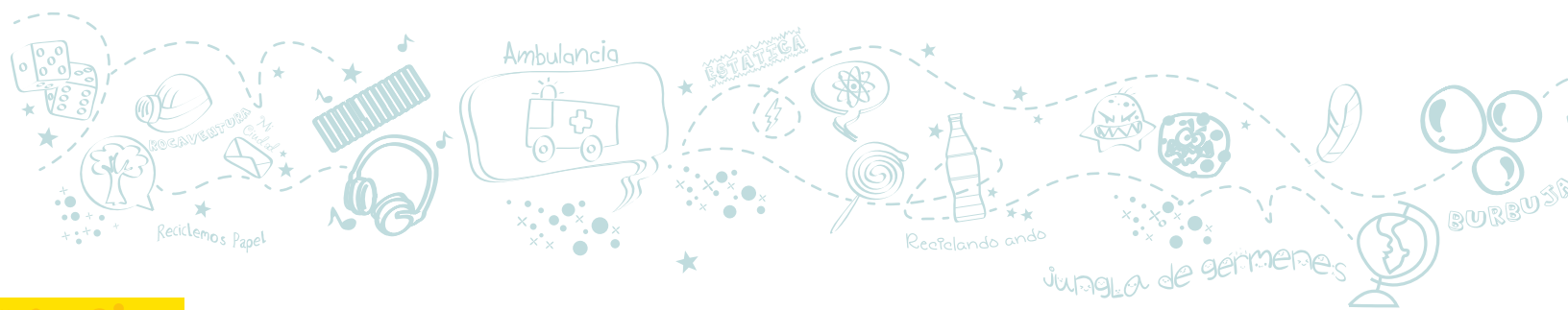
Técnica de recolección de datos

Se realizaron citas con una muestra de tres grupos diferentes de usuarios: grupo objetivo, profesionales del diseño y personal administrativo de la institución. Se definió con cada uno de ellos el día de la ejecución. En el día seleccionado se les proporcionó una explicación del proyecto, sus fines y sus objetivos. Se fueron resolviendo dudas con relación al tema, y se buscó tomar en cuenta cada una de las opiniones de los encuestados.

Análisis e interpretación de los resultados

Con cada encuesta se descubría algo diferente, aportes valiosos que permitieron que el proyecto creciera y se realizará de manera funcional. Un porcentaje muy alto de los encuestados estuvieron muy satisfechos y con una actitud positiva ante el proyecto, emitiendo opiniones acerca de lo valioso y motivador del material para el personal de nuevo ingreso. Con las tabulaciones realizadas se presenta a continuación el análisis gráfico de cada una de las preguntas que integraban las diferentes encuestas.

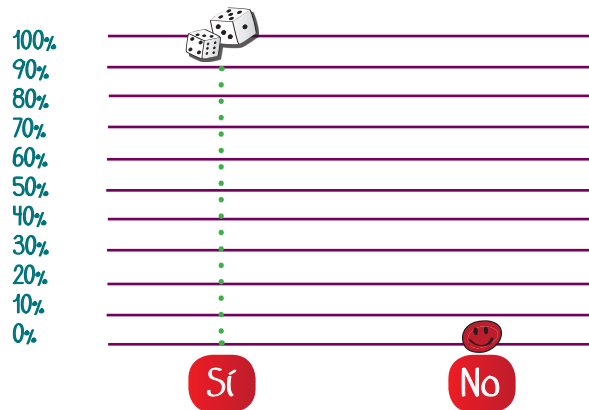




Validación con profesionales del Diseño Gráfico y personal administrativo de la institución

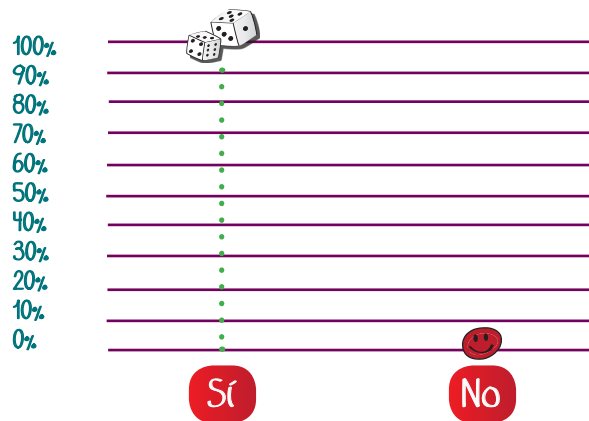
La encuesta fue proporcionada a diez diseñadores gráficos, formada por siete mujeres y tres hombres, tres Licenciados en la materia, cinco estudiantes de la carrera y dos miembros del personal administrativo del Museo de los Niños, edad comprendida entre 22 y 45 años, casados(as), solteros(as), católicos(as), evangélicos(as), de nacionalidad guatemalteca.

1. ¿El formato en que se presenta el Manual Interactivo es el adecuado?

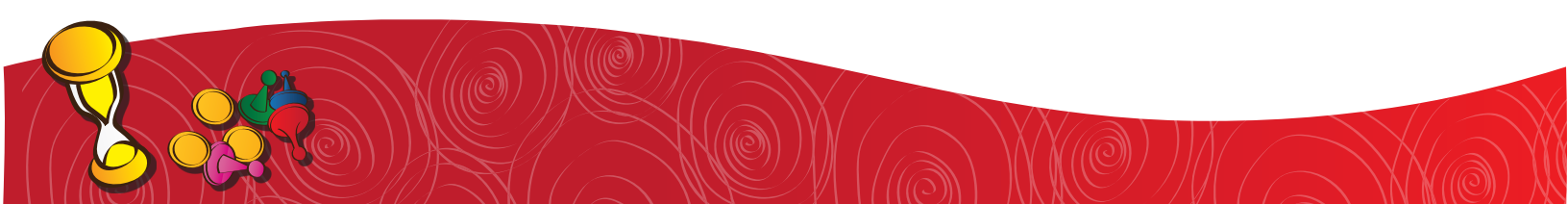


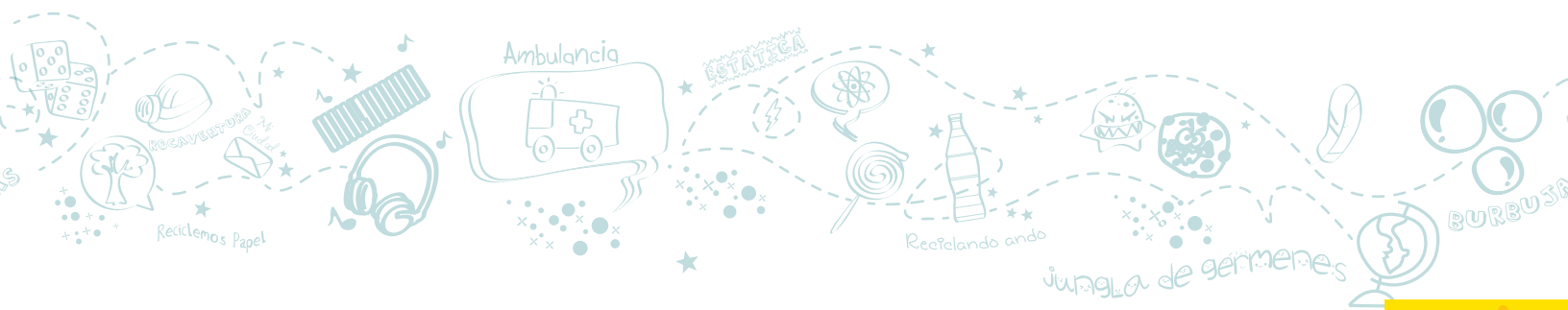
El 100% de los encuestados opinó que el formato es el adecuado para el material, porque se despliega cómodamente en la pantalla por lo tanto no se realizó ningún cambio.

2. ¿Considera que la portada es llamativa para el grupo objetivo? Jóvenes de 18 a 21 años.

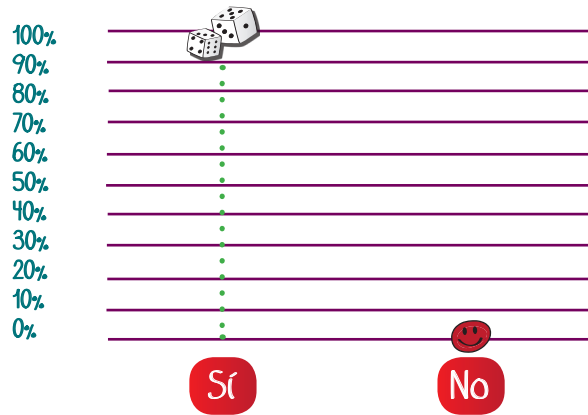


El 100% de los encuestados opinó que la portada es muy llamativa y atractiva, porque la ilustración y mediación del texto es dinámica y capta la atención. Se modificó únicamente el tamaño del titular.



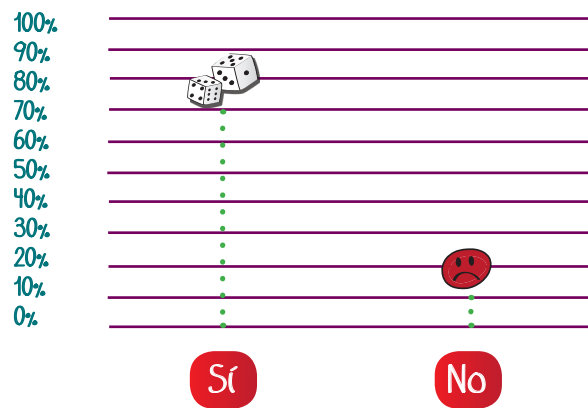


3. Con respecto a la diagramación, ¿considera que se utilizaron de manera correcta los márgenes y las columnas?

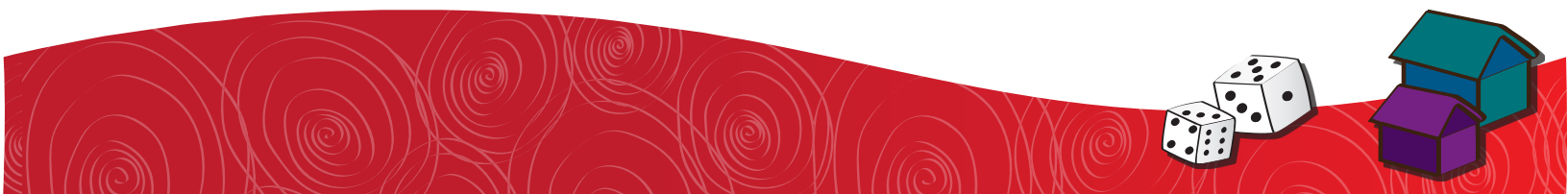


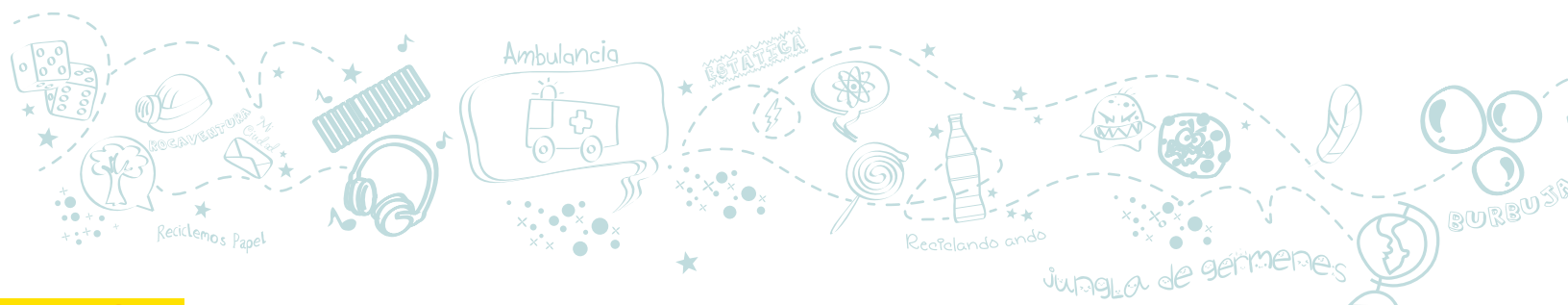
El 100% de los encuestados opinó que la diagramación es totalmente adecuada, porque presenta ordenadamente la información, el recorrido visual es adecuado y dinámico. No se realizaron cambios.

4. Las señalizaciones que permiten orientar al lector, al tener contacto con el manual (viñetas, estilos de tipografía, gráficos íconos) ¿Guían correctamente?

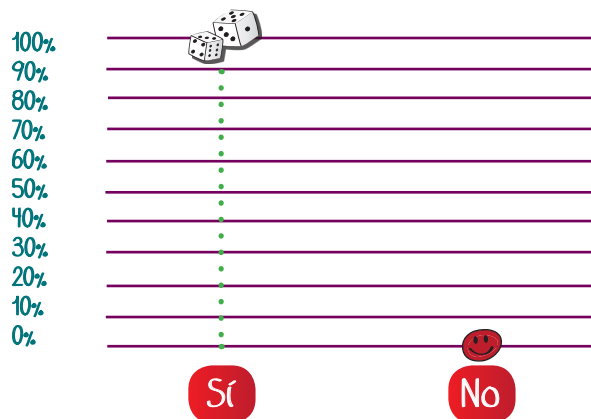


El 80% de los encuestados opinó que las señalizaciones son los refuerzos visuales que favorecen la lectura y legibilidad del contenido, y el 20% indicó que orientan, más sin embargo se muestran en tamaño inadecuado. Se modificó el tamaño y las instrucciones de los botones en cada una de las páginas.



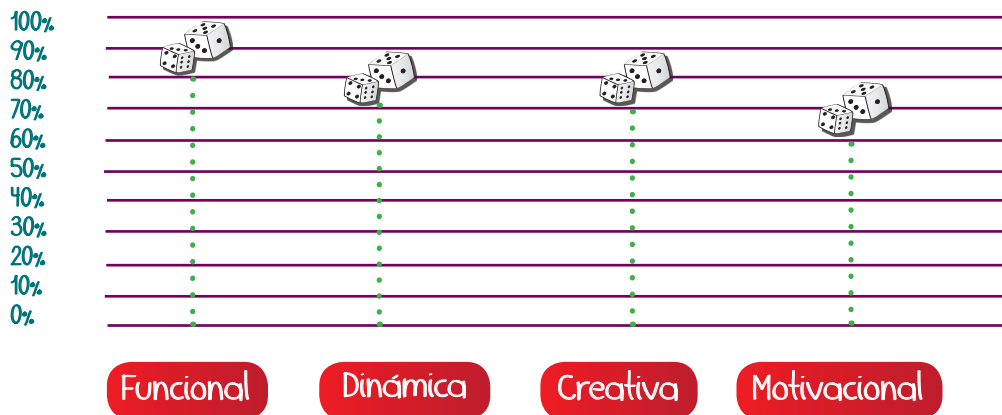


5. Considera que la separación de capítulos, y el código lingüístico utilizado, está al nivel académico de los interlocutores?

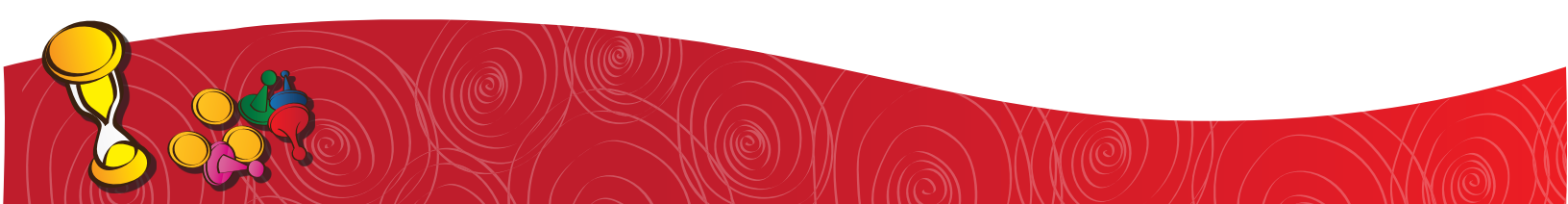


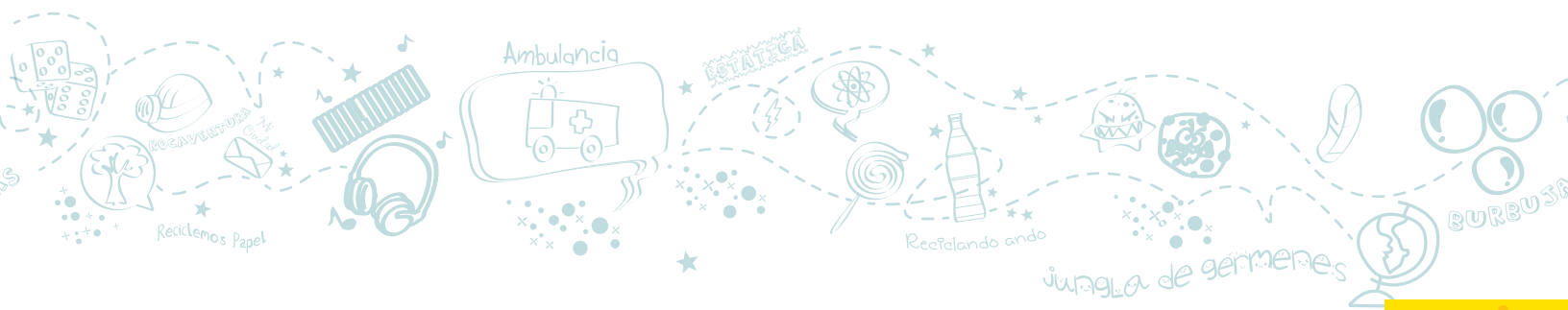
El 100% de los encuestados opinó que el código lingüístico es el adecuado, porque usa un lenguaje ameno, puntual y eficiente. La separación por capítulos favorece el orden de contenidos y por ende favorece también la comprensión lectora del grupo objetivo

6. La línea gráfica utilizada en el manual es...

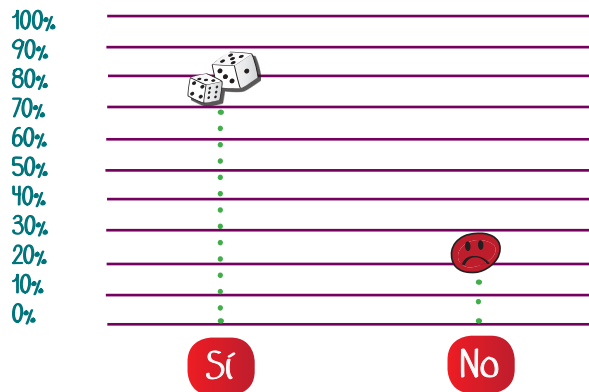


El manual es un 90% funcional, 80% dinámico, 80% creativo y 70% motivacional. La mayoría de los encuestados estuvo de acuerdo en que las cuatro características se aplican adecuadamente al Manual Interactivo. No hubo cambios de ningún tipo.



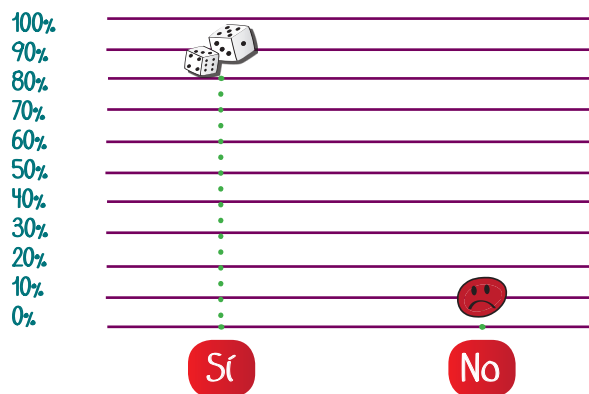


7. ¿El tipo de letra utilizado en el Manual, es legible y adecuado para el grupo objetivo?

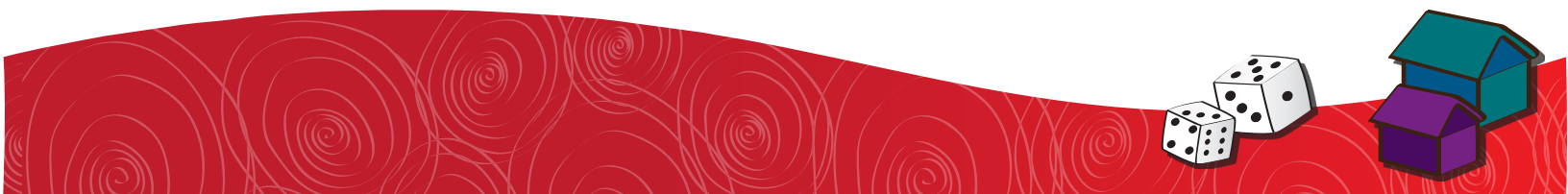


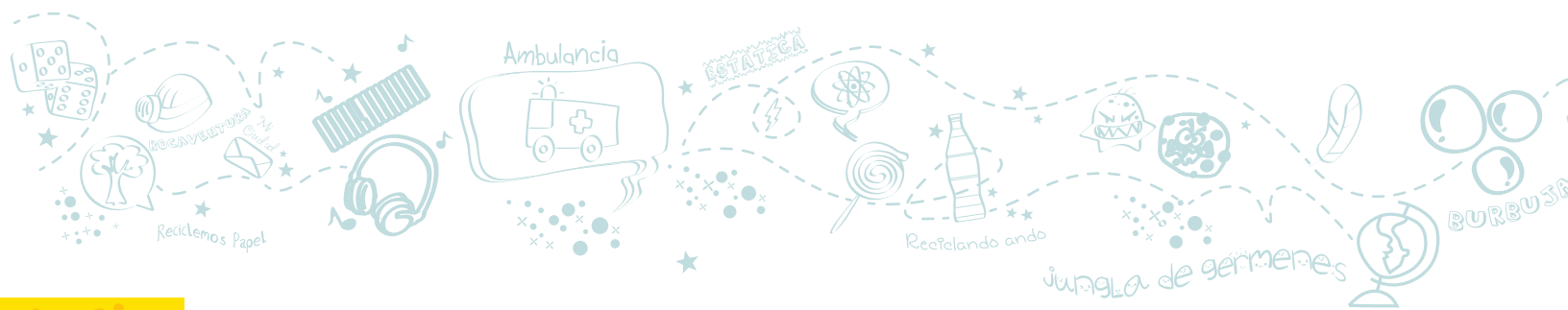
El 80% de los encuestados estuvo de acuerdo con que la tipografía es adecuada para el grupo objetivo, porque es dinámico y juvenil, sin embargo el 20% sugirió darle más tamaño a ciertos textos, puesto que se ven muy pequeños al desplegar el formato en la computadora. Se realizaron los cambios de tamaño.

8. ¿Le agradan los colores de los que se compone el Manual?

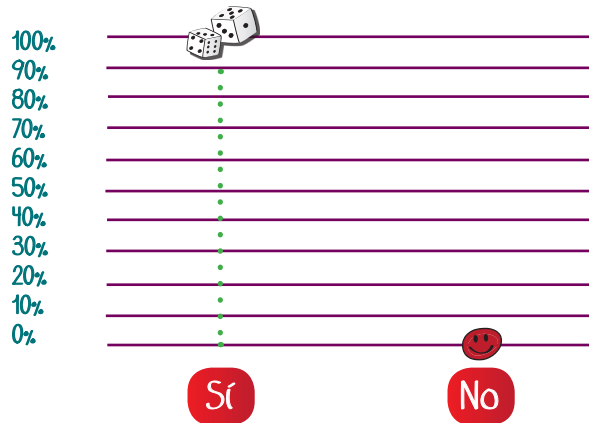


El 90% de los encuestados opinó que el color es el adecuado, porque son dinámicos y concuerdan con los lineamientos gráficos de la institución. El 10% contestó de que hay una recarga de colores en algunas páginas. No se realizaron cambios por ser una minoría la que no estuvo de acuerdo.



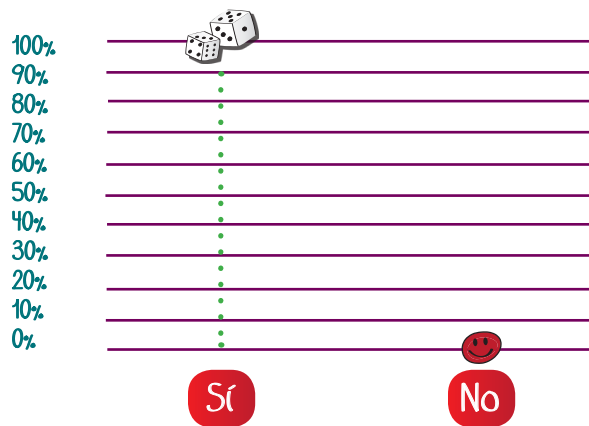


9. ¿Cree que la presentación interactiva cumple con el propósito de informar e incentivar a los próximos Guías Educativos?

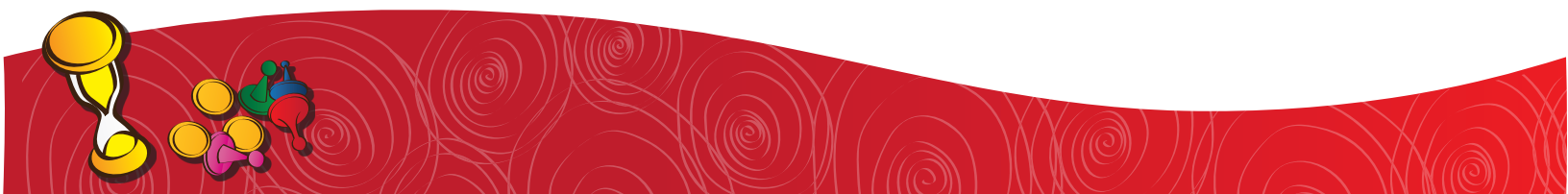


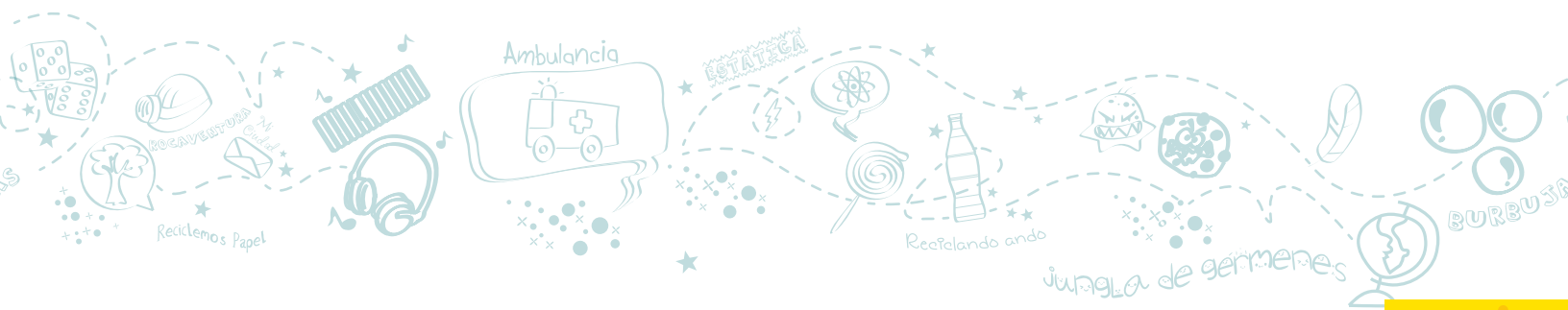
El 100% de los encuestados está de acuerdo, porque al ser un manual interactivo va muy acorde a las preferencias de lectura de los jóvenes, de inmediato perciben que el mensaje es innovador y dinámico.

10. ¿Considera que las ilustraciones son adecuadas para el grupo objetivo?

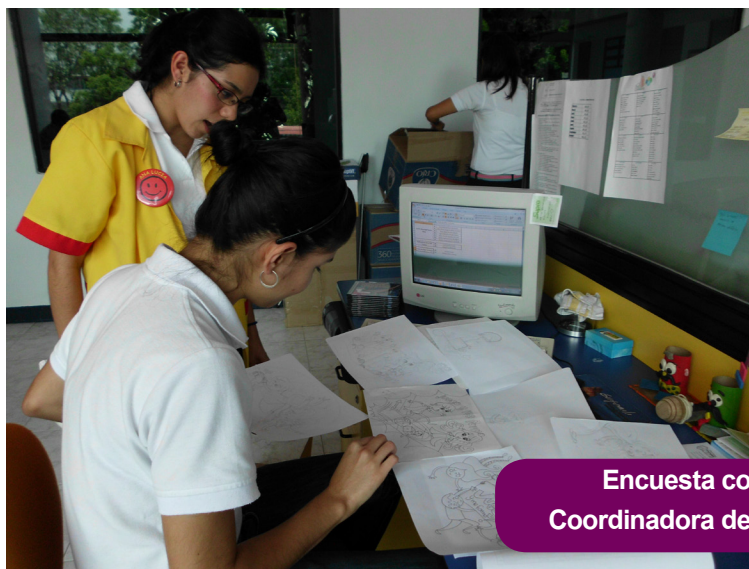


El 100% de los encuestado estuvo de acuerdo, puesto que son una abstracción del grupo objetivo, jóvenes, activos, contentos y la línea gráfica es muy actual. Creen que se sentirán identificados con ellos mismos.

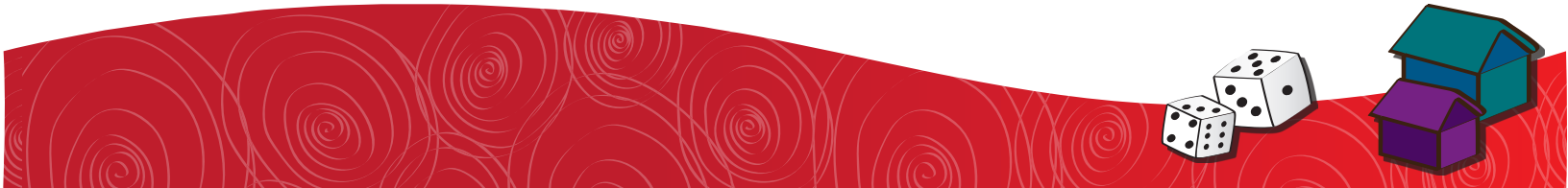


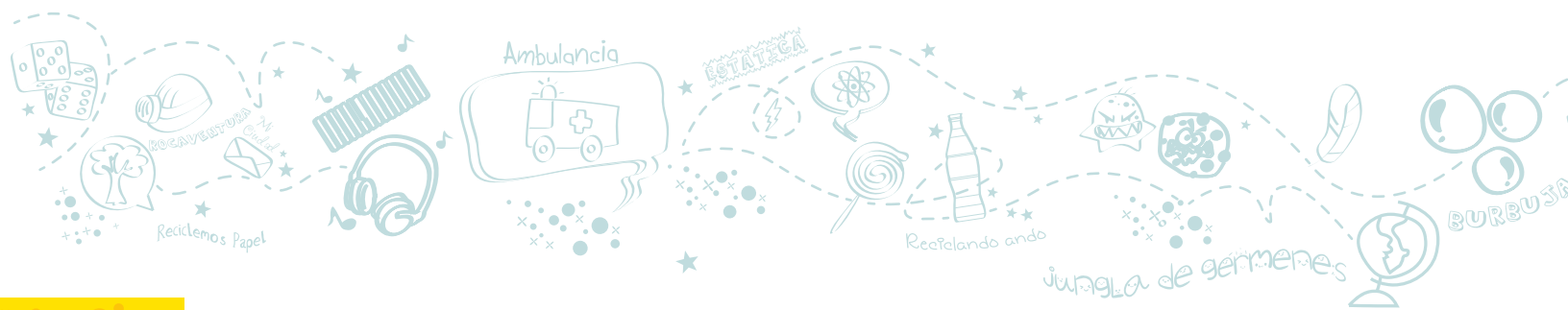


**Encuesta con Mariarrené Hernández,
Directora Educativa**



**Encuesta con Alejandra Chew,
Coordinadora de Proyectos Educativos**

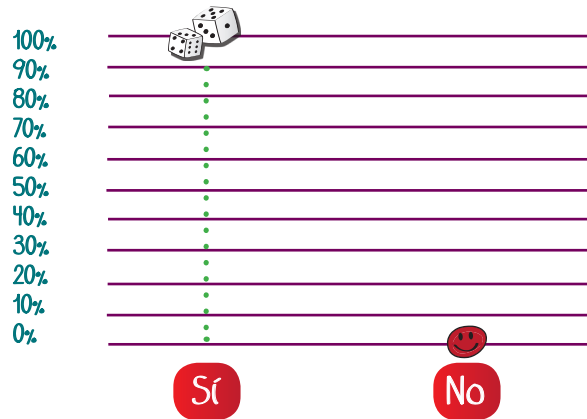




Validación con el grupo objetivo

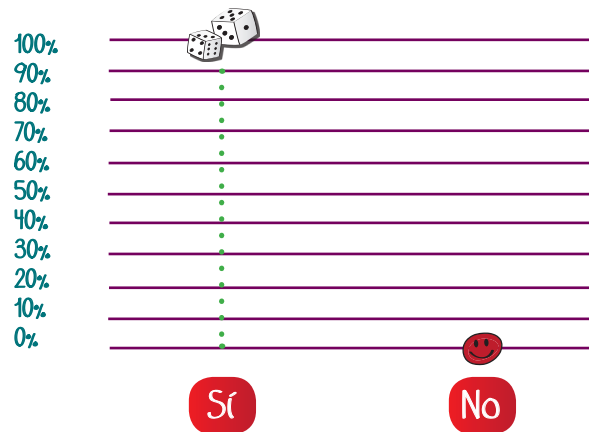
La muestra encuestada fue de diez guías educativos, formada por ocho mujeres y dos hombres, de diferentes carreras universitarias (técnicas, sociales y de medicina), edades comprendidas entre 18 y 21 años, solteros(as), católicos(as), evangélicos(as), de nacionalidad guatemalteca.

1. ¿El formato en que se presenta el Manual Interactivo es el adecuado?

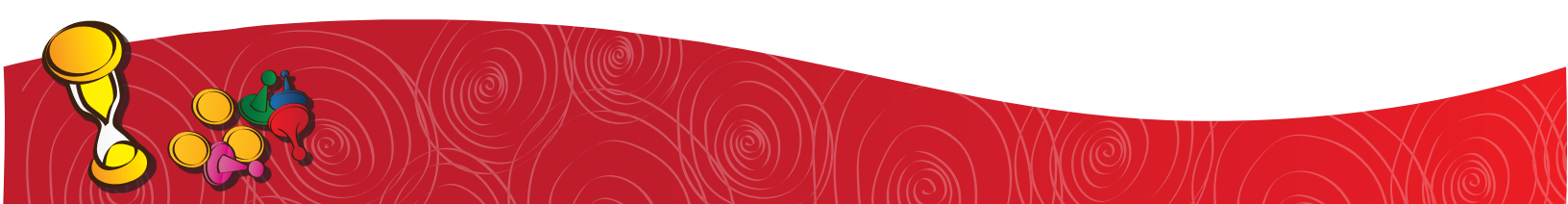


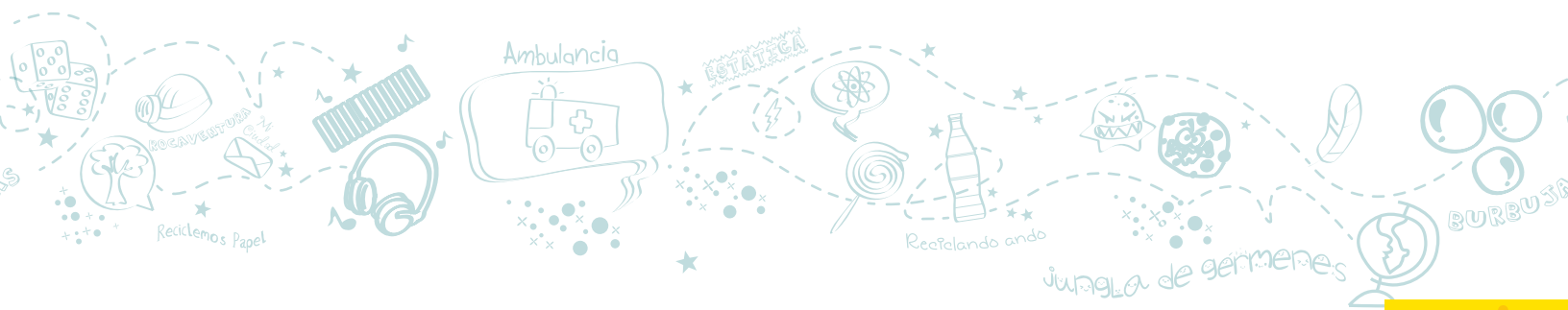
El 100% de los encuestados opinó que el formato es el adecuado para usar en su computadora, puesto que se despliega muy bien en toda la pantalla.

2. ¿La portada del Manual, llamó su atención rápidamente?

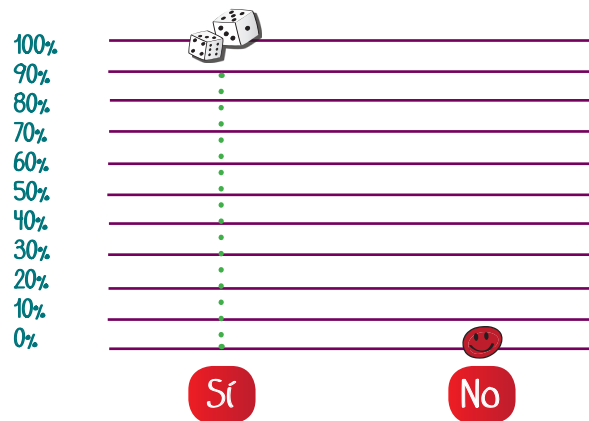


El 100% de los encuestados opinó que la portada es muy llamativa y atractiva, les gusta la composición y el manejo de personajes que los representa en medio de un ambiente de juego.



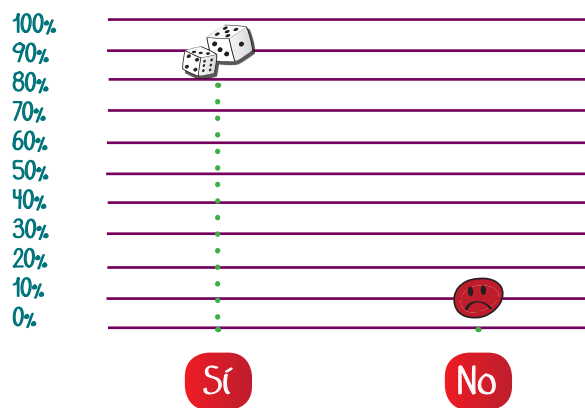


3. ¿Considera que la información se presentó de manera ordenada y comprensible?

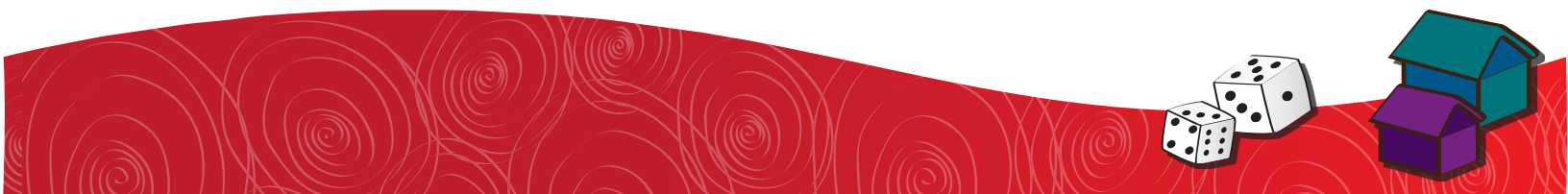


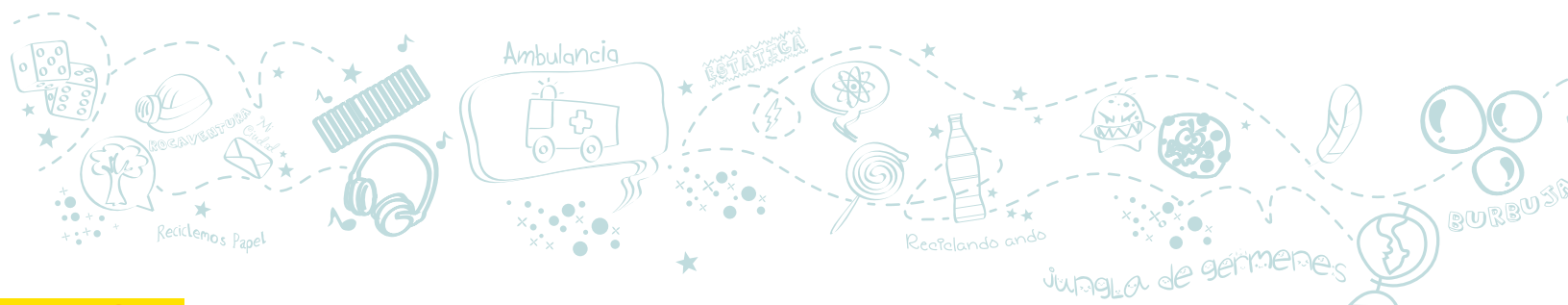
El 100% de los encuestados opinó que la información se presenta de forma lógica y ordenada y sigue un camino adecuado de estudio, puesto que contiene ilustraciones y ejemplos que permiten captar fácilmente el contenido.

4. Las instrucciones y los botones, que permiten orientar la lectura, (viñetas, estilos de tipografía, gráficos, íconos) ¿Lo guiaron correctamente?

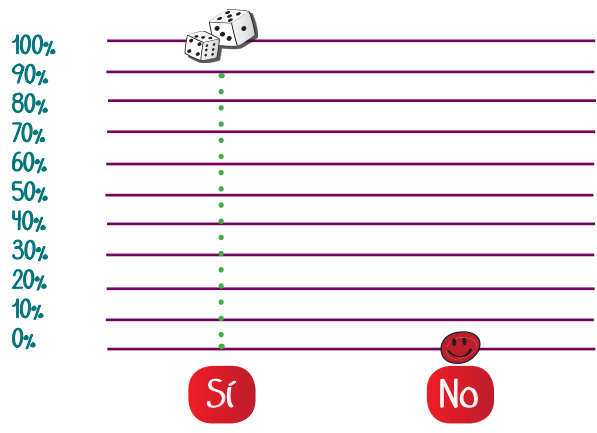


El 90% de los encuestados están de acuerdo con las instrucciones, explicando que son claras, precisas y simples. El 10% opinó que sí se entienden, sin embargo en cada página debe recordarse para qué sirve cada botón. Se colocó una instrucción cerca de cada uno y en cada página.



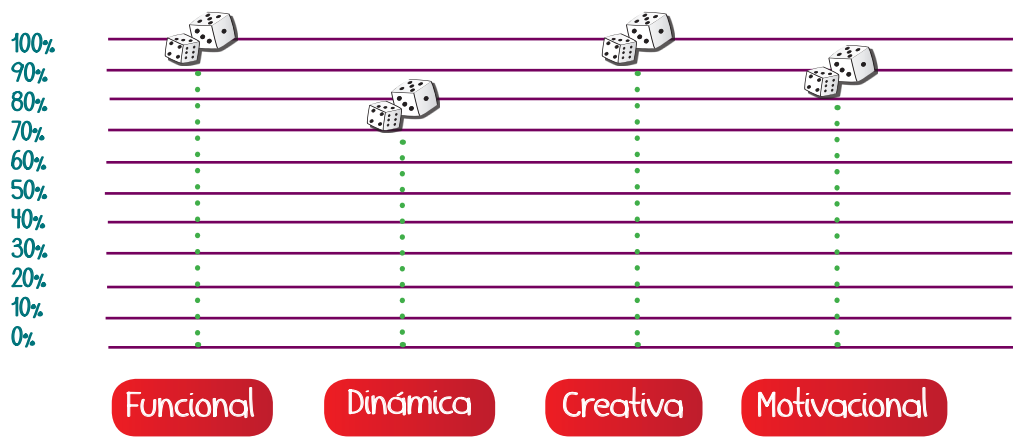


5. ¿Considera que el lenguaje utilizado está acorde a su nivel académico?

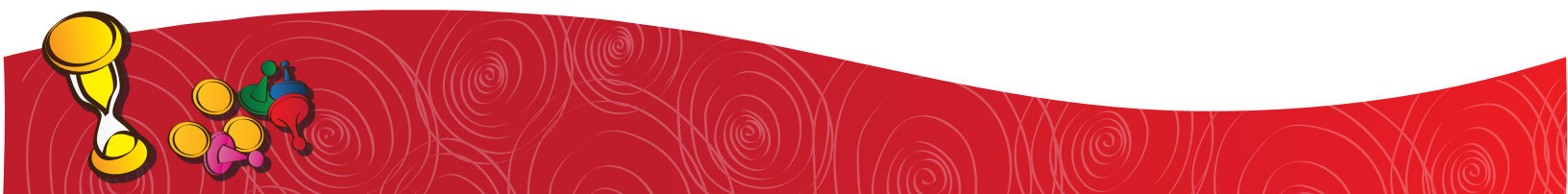


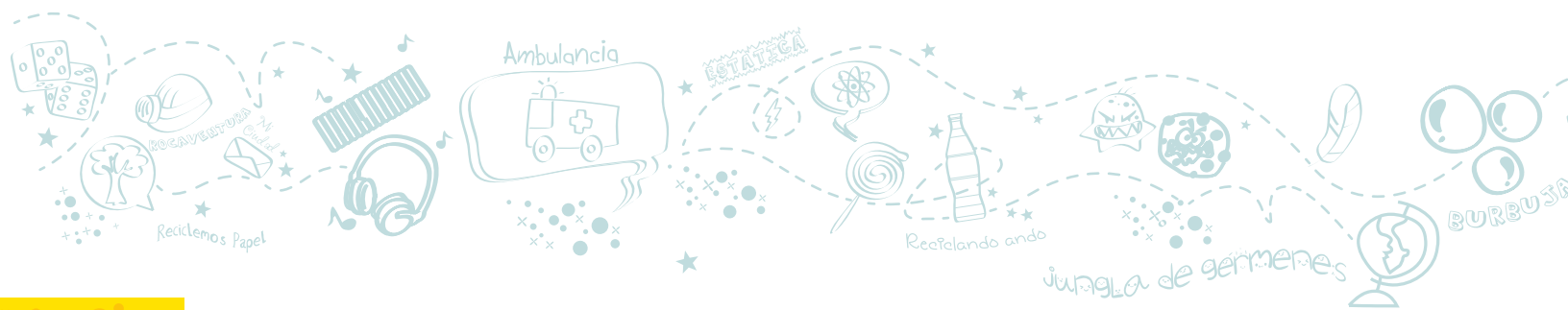
El 100% de los encuestados opinó que todo el material está adecuado según el grado académico en que se encuentran, puesto que maneja un lenguaje técnico adecuado sin utilizar palabras de difícil comprensión.

6. La línea gráfica utilizada en el Manual es...

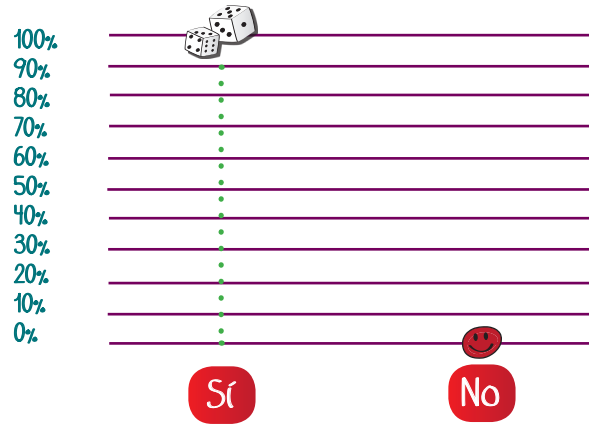


La mayoría de los encuestados estuvo de acuerdo en que las cuatro características se aplican adecuadamente al Manual Interactivo. 100% funcional, 80% dinámico, 100% creativo y 90% motivacional. No hubieron cambios de ningún tipo.



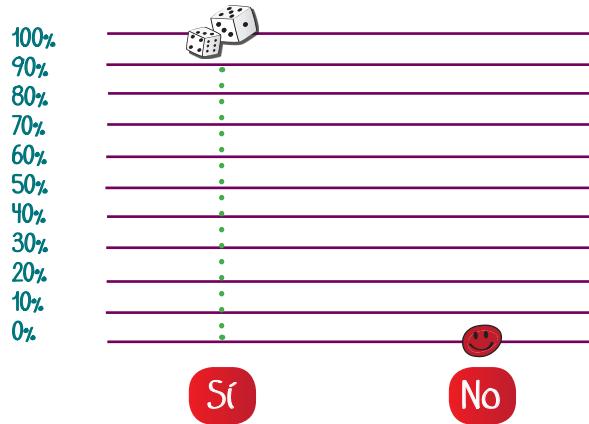


9. ¿Cree que el Manual Interactivo cumple con el propósito de informar e incentivar a los próximos Guías Educativos?

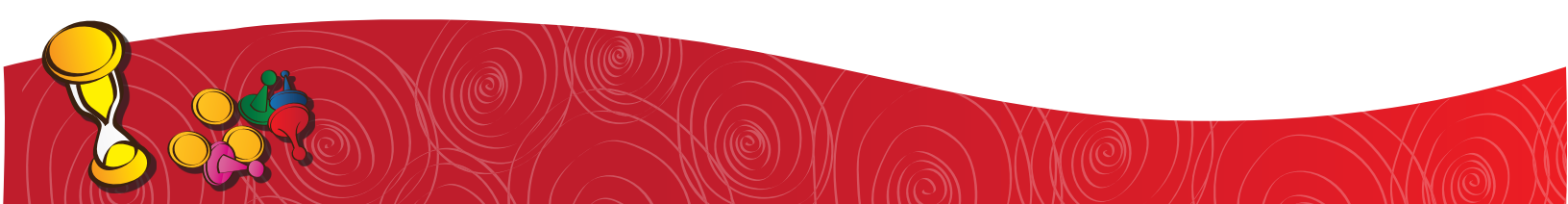


El 100% de los encuestados considera que sí es un material motivacional, puesto que muestran una experiencia nueva, orientada a la función del juego y del aprendizaje, además su interactividad lo hace interesante. No hubo cambios.

10. ¿Considera que las ilustraciones son adecuadas para su edad?



El 100% de los encuestados están de acuerdo con las ilustraciones, porque las ilustraciones son como caricaturas que reflejan la personalidad alegre del grupo objetivo, y con el trabajo que realizan diariamente. No se realizaron cambios.

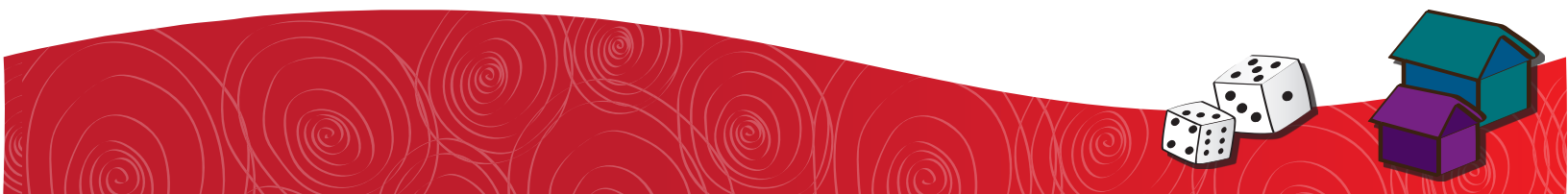




Presentación del proyecto a Guías Educativos



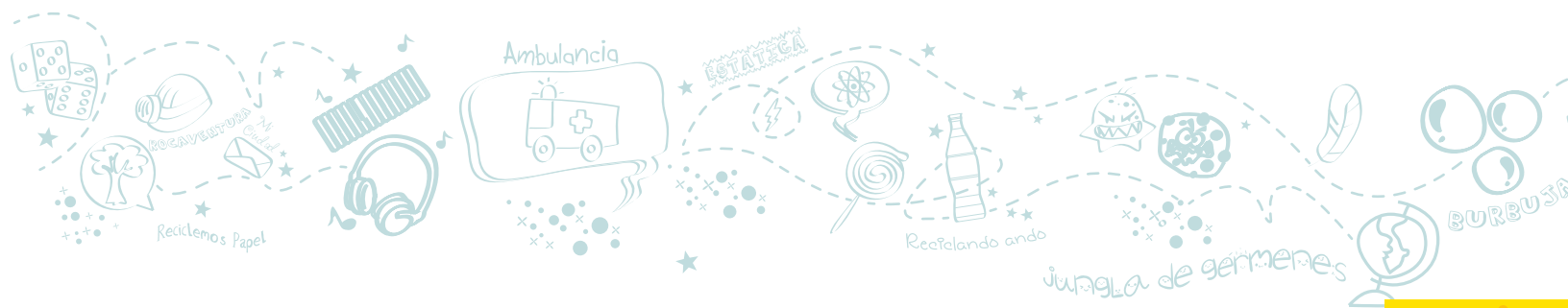
Guías Educativos contestando encuesta



Capítulo 7

Lecciones aprendidas durante el
proceso de gestión y producción
del diseño gráfico





Para la ejecución del presente proyecto de graduación, fue necesario elaborar una planificación que permita mostrar las fechas y el tiempo estipulado para cada una de las actividades que permitan la realización correcta del proyecto.

Estudiar al grupo objetivo. Involucrarse en su vida, “colocarse en sus zapatos”, interactuar con ese grupo específico de personas (si es posible). Esto permitió un conocimiento más cercano que se verá reflejado en la línea gráfica a establecer en el proyecto, en el lenguaje a utilizar, en el código cromático y en la tipografía a implementar.

Es beneficioso trabajar por fases. Visualizar y escribir cada una de las fases del proyecto para comenzar a trabajar y ejecutar adecuadamente las actividades. Trabajar sin afán de anticipaciones, “No por madrugar amanece más temprano”.

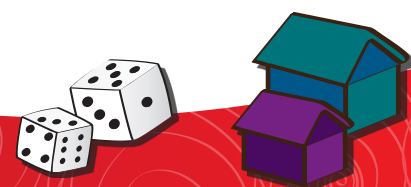
Validar cada una de las fases del proyecto. Tomar en cuenta cada una de las opiniones de las personas, puesto que son un aspecto de mejora para el material, esto da la oportunidad de crecer personal y profesionalmente; se debe estar abierto al cambio para poder superar las expectativas.

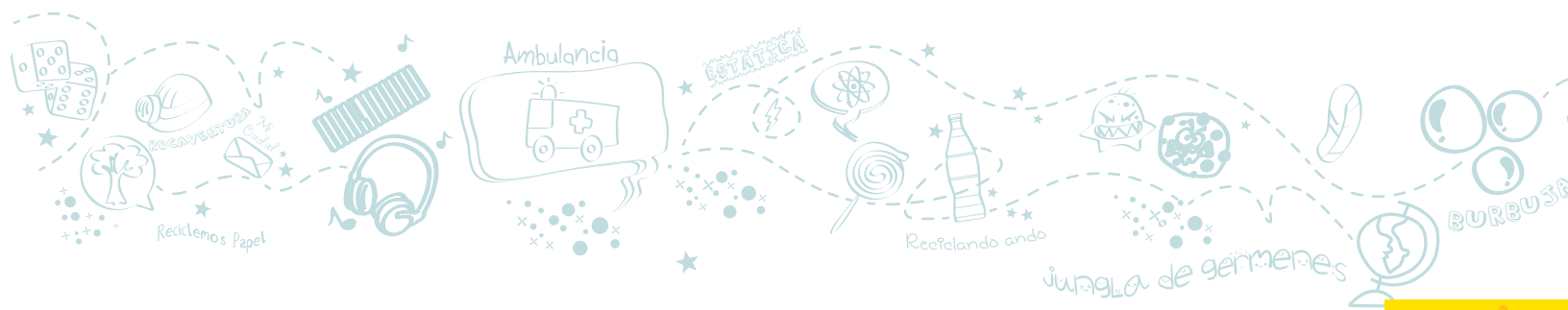
Realizar los cambios respectivos. Planificar cada uno de los cambios y elaborarlos de manera adecuada, siempre en beneficio del grupo objetivo. Recordar que el material gráfico esta dedicado a un grupo específico de personas y ellos tienen derecho a opinar y solicitar cambios para mejorar el proyecto.

No desmotivarse. Cada una de las fases es complicada, el avance del proyecto implica encontrarse con un nuevo obstáculo, sin embargo no hay que dejarse vencer. Ser perseverante implica horas de desvelos, tener actitud para afrontar los problemas, tener claros los objetivos y planificar correctamente el tiempo.

¿Quién dice que no se puede? Trabajar, ejecutar un proyecto de graduación y llevar EPS es POSIBLE. No dejarse llevar por los comentarios mal intencionados de las personas; se debe estar consciente de que es posible, mostrar interés en cada momento, automotivarse, ser soñador y pensar que el proyecto en algún momento será beneficioso y que el trabajo realizado valdrá la pena y será recompensado.

Sentirse orgulloso. El trabajo elaborado da la oportunidad de crecimiento, no solo personal y profesionalmente, el proyecto amplía horizontes, el trabajo de un Diseñador Gráfico trasciende siempre y cuando se aplique de manera adecuada, analizada y fundamentada en cada una de las partes. Un proyecto de esta magnitud da la oportunidad de sentir orgullo por el hecho de colaborar con la sociedad y de aportar un bien a la institución.





Conclusiones

Se logró diseñar un manual gráfico interactivo, que se utilizará en los procesos de formación de la Institución; este material contribuirá al aprendizaje, enriquecimiento y motivación de los futuros guías educativos del Museo de los Niños de Guatemala. Según los resultados obtenidos por parte del grupo objetivo, el Manual será elemento motivacional, funcional y dinámico, facilitando así, el trabajo de los capacitadores.

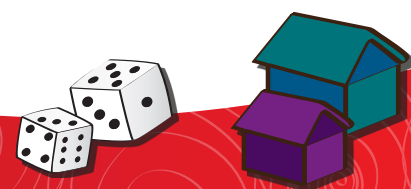
El Manual cumplió con las expectativas de interactividad, las personas encuestadas están de acuerdo con que el material cumple con una experiencia diferente de estudio, es interesante y ayudará a comprender con mayor facilidad los conceptos, debido a los diversos ejemplos y videos, y así se motivará la imaginación del guía educativo para aplicar los conceptos en sus juegos con el público infantil. Además, las instrucciones y los botones permiten orientar al lector de manera eficiente, puesto que todo está claramente definido, preciso y simple.

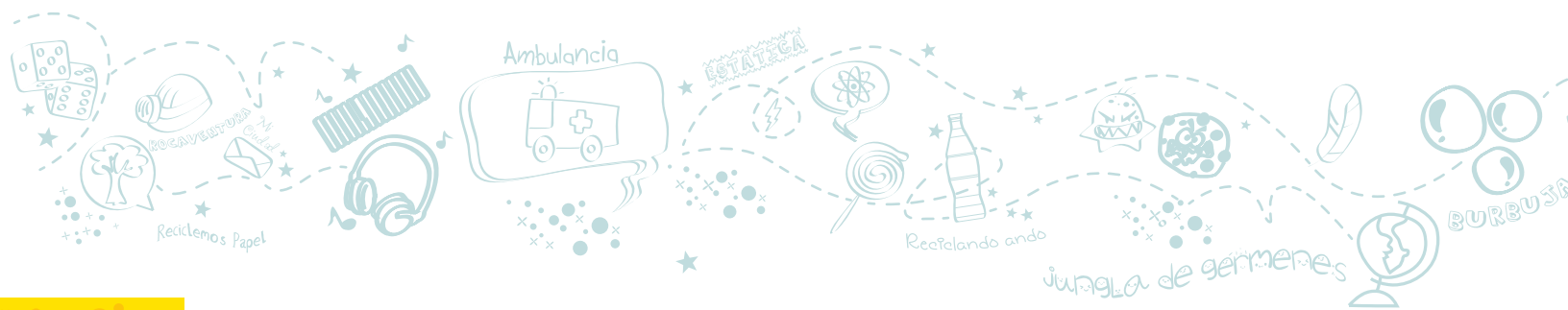
Las ilustraciones, el tipo de diagramación, los ejemplos, los videos, los colores y el tipo de letra satisfizo las necesidades y características del grupo objetivo; puesto que se refleja el espíritu juvenil, la personalidad alegre y muestra el trabajo que realizan diariamente.

Se utilizó de manera correcta los estilos pertinentes de la institución y el manual se elaboró con los criterios adecuados de un manual de capacitación.

El diseño gráfico incidió en la comunicación visual. Se lograron los objetivos de la institución, en cuanto a un adecuado y ordenado proceso de capacitación, el cual motivará y despertará el interés por formar parte del personal del Museo de los Niños. La línea gráfica utilizada fue considerada funcional, dinámica, creativa y motivacional.

La metodología del proyecto incide en la solución del problema; desinterés y desmotivación, evitando así un servicio deficiente al público infantil.





Recomendaciones



Todo diseñador gráfico debe tener una planificación adecuada de las actividades a realizar. Tener contemplado los materiales que utilizará, la fecha y el tiempo estipulado para ejecutarlas.

Estudiar al grupo objetivo, convivir con las personas específicas a la cual está dedicado el proyecto, verificar sus gustos, sus intereses y el porqué de sus razones. Tomar en cuenta sus opiniones y realizar los cambios adecuados y respectivos.

Tomar en cuenta las opiniones de las personas. Deshechar los malos comentarios y ser perseverante en todo momento. Esto dará paso a un crecimiento personal y profesional, y beneficiará la realización del proyecto.

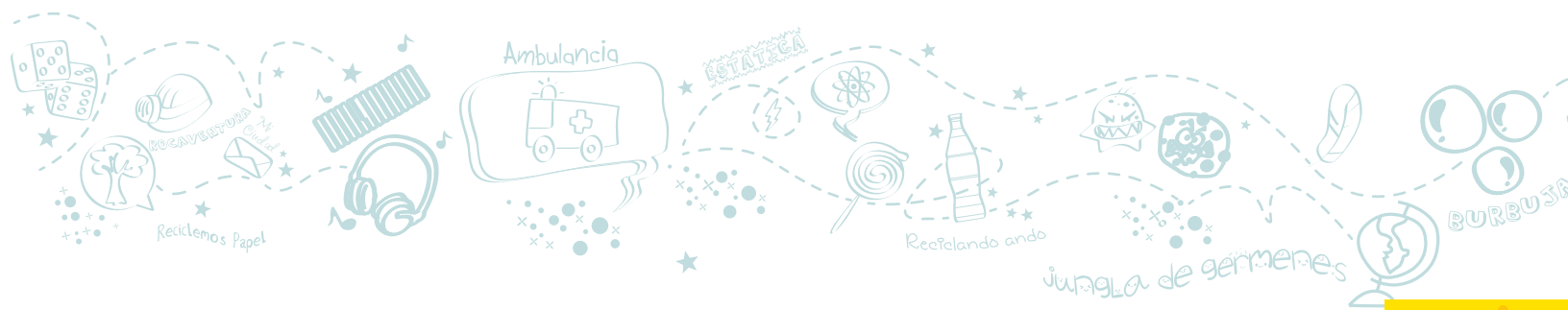
Trabajar de la mano con los asesores del proyecto, tomar en cuenta sus opiniones, tener interés en cada una de las clases, puesto que son el único medio que permitirá crecer y trascender con el proyecto. Tener asesorías constantes y ejecutar cada uno de los cambios; aunque signifique un triple esfuerzo, son necesarios.



Capítulo 8

Presupuesto





Presupuesto



Los precios del proyecto de graduación y las fases trabajadas se dividieron de la siguiente manera:

Tiempo empleado

Meses trabajados

4 meses (de julio a octubre de 2012)

Días trabajados

65 días (de lunes a viernes)

Horas en total trabajadas

520 horas

Horas trabajadas por día

8 horas

Se cobraría el trabajo por hora

Cada hora tendría un valor de
8 horas diarias tienen un valor de

Q.35.00
Q.280.00

520 horas tienen un total de

Q.18,200.00

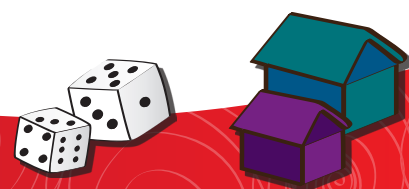
Energía eléctrica

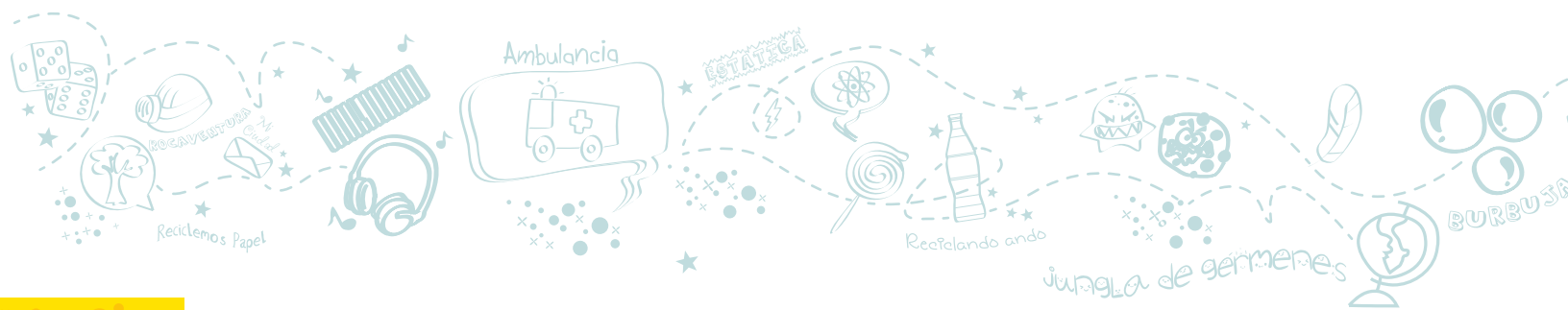
Cada hora tendría un valor de
8 horas diarias tienen un valor de
520 horas tienen un total de
(+ IVA)

Q.0.75.00
Q.6.00
Q.390.00
Q.46.80

Total

Q.436.80





Portada

Contiene una ilustración compleja, degradado en color y volumen, con detalles de alta calidad, originalidad e ideas únicas.

Total **Q.500.00**

Ilustraciones

Se elaboraron 142 ilustraciones, dividiéndose de la siguiente forma:

Ilustraciones simples

Formato de 1/4 de carta o menor, muy sencilla (iconos, botones, trazos) en total 54.

Cada ilustración simple tiene un valor de Q.50.00

54 ilustraciones simples tienen un total de Q.2,700.00

Ilustraciones medias

Formato de media carta, con colores planos y elementos más detallados (ejemplos, enlaces) en total 65.

Cada ilustración media tiene un valor de: Q.200.00

65 ilustraciones medias tienen un total de Q.13,000.00

Ilustraciones complejas

Formato carta, ilustraciones con degradé, color, volumen y detalle (portadas de capítulo) en total 23.

Cada ilustración compleja tiene un valor de Q.300.00

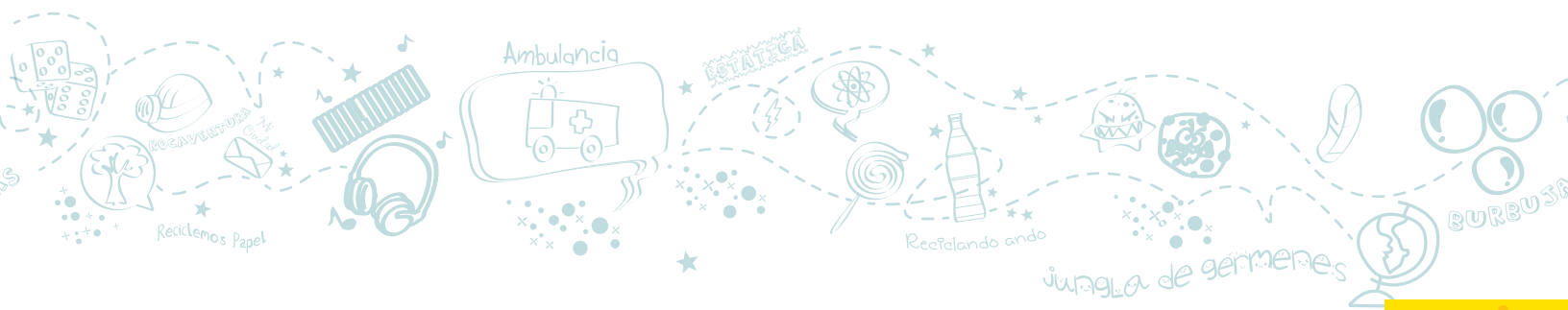
23 ilustraciones complejas tienen un total de Q.6,900.00

Interactividad

Por ser un manual digital debía elaborarse de forma interactiva. Contiene diferentes elementos como: botones, hipervínculos, vídeos (páginas con diversas secciones {algunas a medida de las necesidades del cliente} con diseño muy cuidado, detalles, herramientas y utilidades para el cliente y el usuario)

Total **Q.1,800.00**





Diagramación

Se transcribieron la mayoría de información que contiene este manual. Se diagramaron 342 páginas en total.

Cada página tiene un valor de Q. 25.00

342 páginas tienen un total de Q. 8550.00

Fotografía

Se fotografiaron 7 lugares (fotografías ubicadas en la sección de “Planeta Eléctrico”)

Cada fotografía tiene un valor de Q. 30.00

7 fotografías tienen un total de Q. 210.00

para el cliente y el usuario)

Troqueles

Se elaboraron 3 troqueles para colocar el CD (el cual contiene el proyecto grabado)

El troquel mayor contiene ilustración y diagramación (tiro y retiro) el formato es de 4 cartas.

El total de la elaboración del mismo es de Q. 400.00

La impresión de este troquel se realizó en papel husky (turo y retiro)

cada lado del formato tiene un valor de Q. 40.00, el total Q. 80.00

El troquel menor (donde va el CD) contiene ilustración en la parte frontal, el formato es de 1 carta. El total de la elaboración es de Q. 200.00

La impresión de este troquel se realizó en papel husky, (solamente tiro)

el formato tiene un valor de Q. 10.00, el total Q. 10.00

La guía del usuario contiene ilustración, edición, especificaciones técnicas y diagramación.

El formato es de 2 cartas.

El total de la elaboración es del mismo es de Q, 150.00

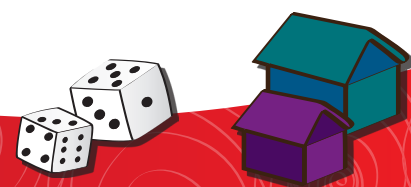
La impresión de la guía se realizó en papel coushe (tiro y retiro)

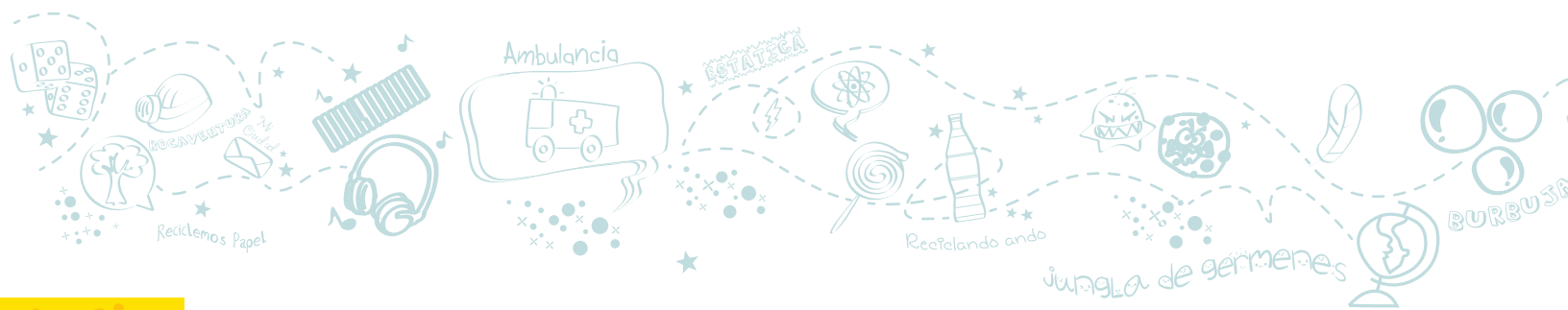
cada lado del formato tiene un valor de Q. 20.00, el total Q. 40.00

El CD tiene un diseño impreso, el total de la elaboración Q. 50.00

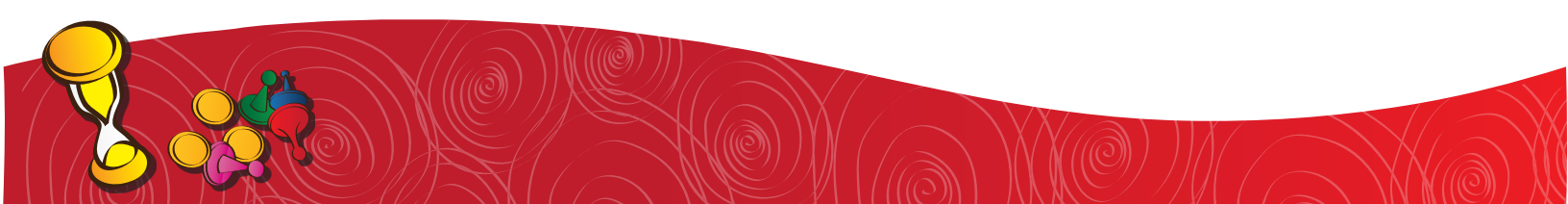
La impresión del diseño tiene un valor de Q. 15.00

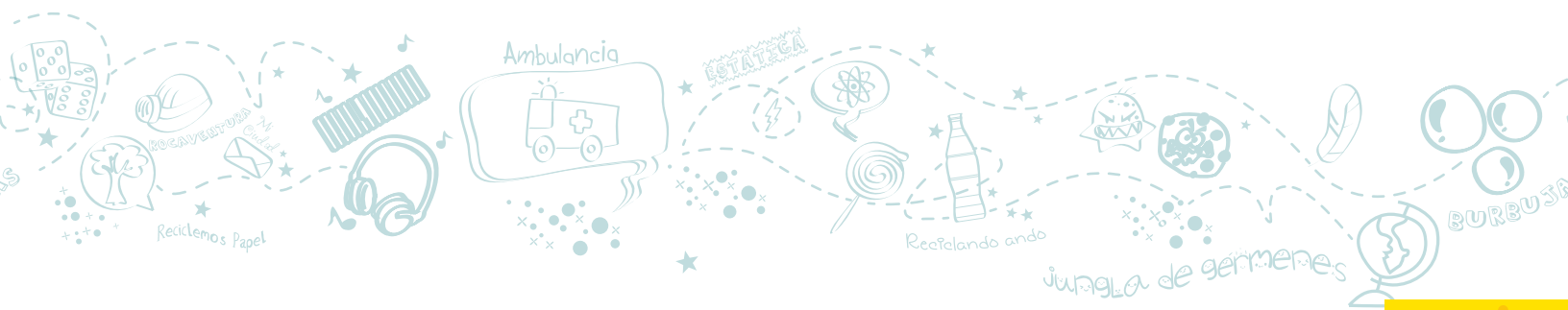
Los troqueles tienen un total de Q. 945.00





Total del proyecto	Q. 53,241.80
El IVA (12%) agregado al proyecto es de	Q. 6,389.00
SUBTOTAL	Q. 59,630.80
25% DE UTILIDADES	Q. 14,907.70
TOTAL	<u>Q.74,538.50</u>





Recomendaciones para la puesta en práctica



113 

Forma de uso en el proceso de capacitación

Los procesos de capacitación del Museo de los Niños, se imparten 2 veces cada año. La primera capacitación se da en el mes de enero y la segunda en el mes de junio. A los procesos asisten alrededor de 40 aspirantes al puesto, dividiéndose de la siguiente manera: 20 aspirantes en la jornada matutina (de 8:00 a 12:00 horas) y 20 aspirantes en la jornada vespertina (de 13:00 a 17:00 horas).

Los procesos de formación duran 3 semanas de lunes a viernes. Cada día hay un capacitador especializado en un tema, el cual se encarga de brindar la información, ejemplificar y elaborar juegos; utilizando un lenguaje adecuado para aplicarse al público infantil. En cada proceso, los diferentes grupos se reúnen en un salón y observan las imágenes de los temas por medio de una cañonera.

A continuación se presentan los requisitos para reproducir el manual interactivo “Juego y me formo” a utilizarse de manera grupal en dichos procesos:

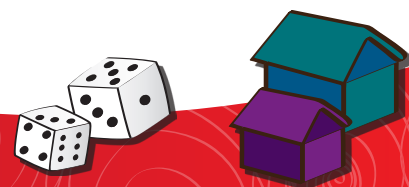
El CD interactivo puede utilizarse en computadoras que cuenten con las siguientes características:

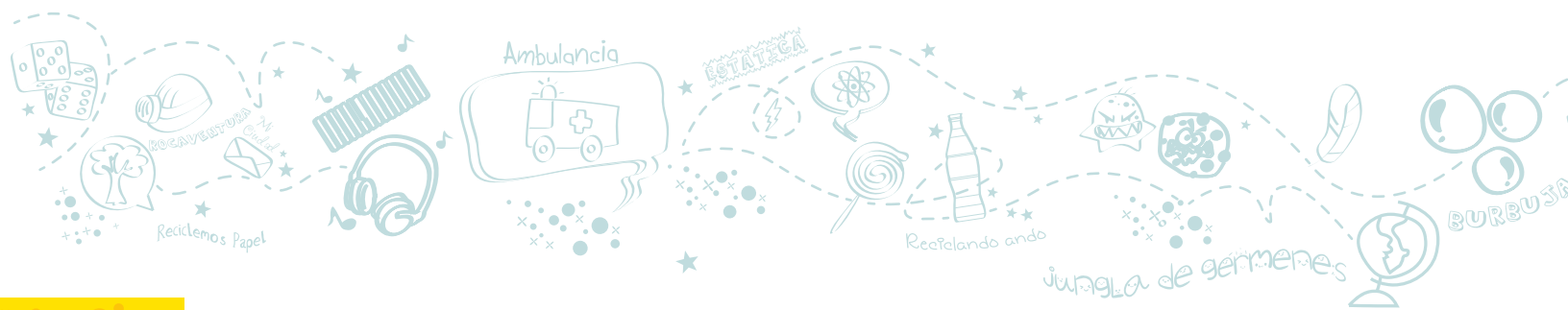
- Intel Pentium o AMD de 450 MHz en adelante, tarjeta de video de soporte 16 bits de profundidad de color y resolución de por lo menos 800 * 600 píxeles.
- Memoria de 256 MB en RAM o superior.
- Sistema operativo: Windows XP o superior, sistema operativo Mac.
- Flash Player 9 o superior.
- Windows Media Player (para ver los vídeos) Este programa es indispensable.
- Internet Explores 5 o superior.
- Con programa Adobe Reader Pro o superior, puesto que es una presentación en formato PDF, con botones interactivos para su navegación.

Para la impresión de troqueles individuales

Troquel mayor

El troquel mayor (para colocar todo el proyecto), se coloca en un formato A1 (33 * 23 plg.), se imprime tiro y retiro en papel husky a full color. Cada impresión en los lados del papel tiene un total de Q.30.00, en total es de **Q.60.00**





Troquel pequeño

El troquel pequeño (para colocar el CD), se imprime en un formato A4 (8.5 * 11 plg.), se imprime en papel husky a full color. La impresión tiene un total de **Q.10.00**

Guía del usuario

La guía del usuario se coloca en un formato A2 (11 *17 plg.) se imprime tiro y retiro en papel coushe 80 gramos a full color. La impresión de cada lado tiene un total de Q.20.00, en total por ambos lados es de

Q. 40.00.

Portada CD

La portada del disco se imprime sobre el CD. y tiene un total de

Q.10.00

Quemado de CD

La quema del manual interactivo tiene un total de

Q.5.00

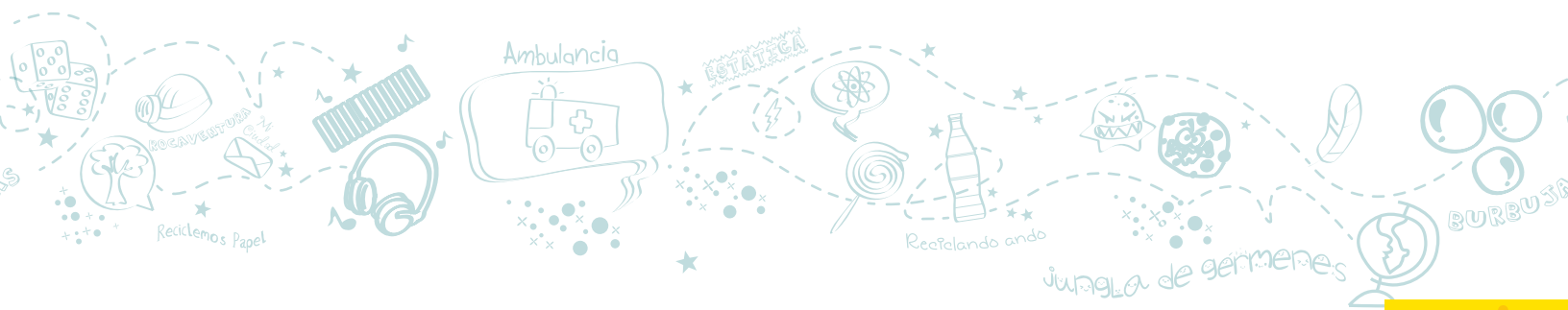
TOTAL de impresión de troqueles individuales

Q. 125.00

Total de impresión de 40 troqueles

Q. 5,000.00





Referencias



(2012, 4 de octubre) Guatemala, En el Museo de los Niños se prohíbe no tocar. Revista Transmetro, semanario año 3: pp. 6

(s.f.) Recuperado el día 5 de agosto de 2012, de <http://portal.dafp.gov.co:7778/portal/page/portal/home/Glosario?letra=P>

Derechos de los Niños. Recuperado el 28 de octubre de 2012, del sitio web de escritura digital: http://es.wikipedia.org/wiki/Derechos_del_ni%C3%B1o

Derechos de los Niños y la Niñas del mundo. Recuperado el 28 de octubre de 2012, del sitio web de escritura digital: <http://www.eljardinonline.com.ar/derechosdelosni%C3%B1os.htm>

Jímenez, Juan Carlos (2012) Definición de los valores. Recuperado el 5 de agosto de 2012, del sitio web de escritura digital: <http://www.elvalordelosvalores.com/definicion/index.html>

Juego. (s.f.) Recuperado el 5 de agosto de 2012, de <http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

Mediación. (s.f.) Recuperado el 5 de agosto de 2012, de <http://es.wikipedia.org/wiki/Mediacion>

Mestres Laia. (2012) La mediación educativa como herramienta para mejorar la convivencia. Recuperado el 5 de agosto de 2012, del sitio web de escritura digital: <http://www.educaweb.com/noticia/2009/06/29/mediacion-educativa-como-herramienta-mejorar-convivencia-13749.html>

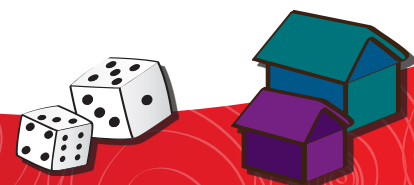
Muñoz, Víctor Fernando. (2006) CD interactivo y manual para el aprendizaje de Adobe Premiere Pro, para el curso de diseño visual 8, de la Licenciatura en Diseño Gráfico Editorial, énfasis multimedia. Tesis de grado. Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala, Guatemala.

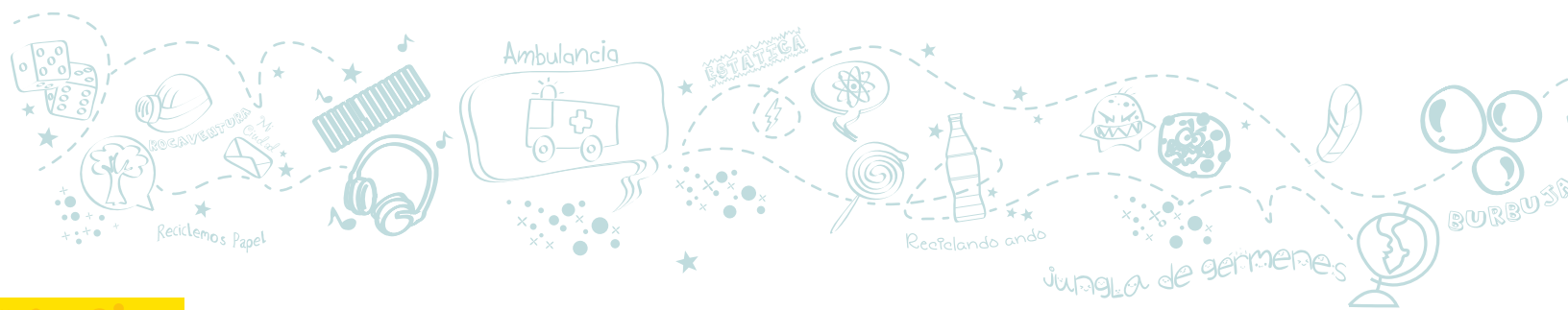
Museo de los Niños de Guatemala. (2012) Perfil de la organización y el servicio que brinda. Guatemala.

Museo. (s.f) 5 de agosto de 2012 de http://es.wikipedia.org/wiki/Museo_Wikipedia.

Museo. (s.f) 5 de agosto de 2012 de http://es.wikipedia.org/wiki/Museo_Wikipedia.

Museo. (s.f) 5 de agosto de 2012 de http://es.wikipedia.org/wiki/Museo_Wikipedia.





Glosario



Museo

Un museo (del latín museum) es una institución pública o privada, permanente, con o sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y su desarrollo, y abierta al público, que quiere, conserva, investiga, comunica y expone o exhibe, con propósitos de estudio, educación y deleite colecciones de arte, científicas, etc., siempre con un valor cultural. Actualmente existen una gran variedad de museos: museos de arte, museos históricos, museos de cera, museos de ciencias y técnica, museos de historia natural, museos dedicados a personalidades y museos arqueológicos, por nombrar sólo algunos. En 1977 la ONU declaró el 18 de mayo como Día Internacional de los Museos.

Museo. (s.f) 5 de agosto de 2012 de <http://es.wikipedia.org/wiki/Museo> Wikipedia.

Museo Tradicional

Un museo en la actualidad es un establecimiento complejo que requiere múltiples cuidados. Suele estar dotado de una amplia plantilla de trabajadores de las más diversas profesiones. Generalmente cuentan con un director y uno o varios conservadores, además de restauradores, personal de investigación, becarios, analistas, administradores, conserjes, personal de seguridad, entre otros. Los expertos afirman que el verdadero objetivo de los museos debe ser la divulgación de la cultura, la investigación, las publicaciones al respecto y las actividades educativas. En los últimos años ha surgido la idea de las exposiciones itinerantes en las que museos de distintas ciudades aportan algunas de sus obras para que puedan verse todas reunidas en un mismo lugar.

Hay diversos tipos de museo, entre los cuales se puede mencionar:

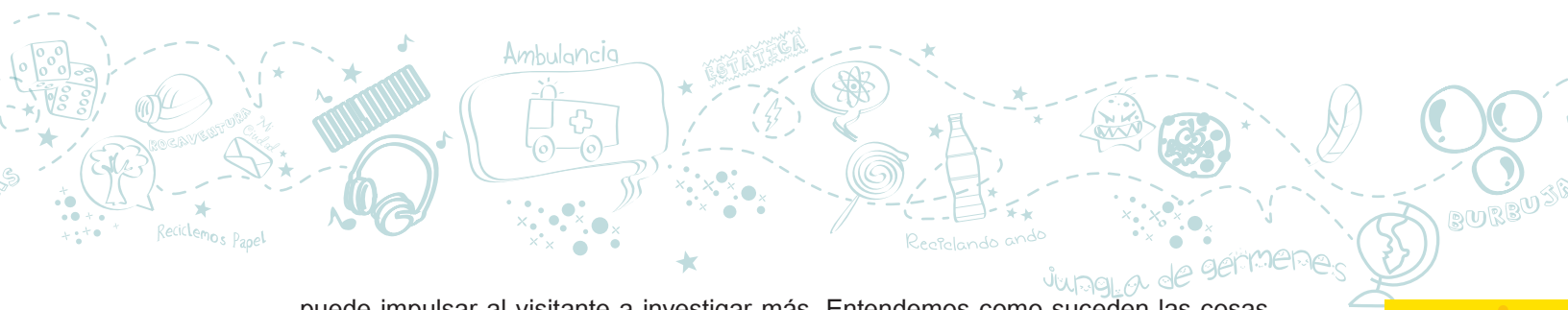
- Museos de arte
- Museos de historia natural
- Museos arqueológicos
- Museos monográficos
- Museos históricos
- Museos de las ciencias y de las técnicas
- Museos de la agricultura y de los productos del suelo

Museo. (s.f) 5 de agosto de 2012 de <http://es.wikipedia.org/wiki/Museo> Wikipedia.

Museo Interactivo

Los museos interactivos son la vía para hacer perceptible lo normalmente imperceptible, educa mediante la experiencia ordinaria. Son una introducción al conocimiento que





puede impulsar al visitante a investigar más. Entendemos como suceden las cosas haciéndolas suceder y parten de reconocer la curiosidad humana y la tendencia a la investigación como virtudes.

117 

Museo de los Niños

El Museo de los Niños de Guatemala, nació como una iniciativa del Despacho de la Ex primera Dama de la Nación, Patricia Escobar de Arzú y la Fundación para la Educación, la Cultura y el Desarrollo Integral del Niño -FUNDECI- Fue posible gracias al apoyo de diferentes instituciones y entidades del país.

Es una institución que se dedica a la diversión y aprendizaje, entre juegos y conocimientos, entre la curiosidad y la imaginación, este es un nuevo espacio de convivencia para niños y adultos, que contribuye a la formación integral de todos los guatemaltecos.

Es el primer Museo interactivo en Guatemala, que apoya la educación formal, de una manera interactiva y divertida. Abrió sus puertas al público, el 1 de febrero del año 2000, en los horarios, Matutino, Vespertino y Fines de Semana. En sus 12 años ha logrado brindar educación divertida a más de 660,000 niños y adultos.

Tomado de: Museo de los Niños (2012)

Áreas del Museo

El museo está compuesto por áreas interactivas, se clasifican de la siguiente manera:

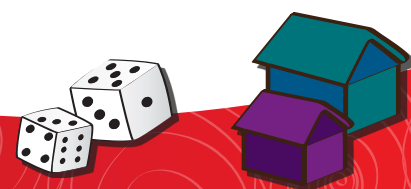
- Galería de País
- Galería de la Ciencia
- Paseo del Café
- Reciclando – ando
- Planeta Eléctrico
- Galería de la Salud, Higiene y Nutrición
- Juego Interactivo de Pelotas
- Galería de la Paz
- Equilíbrate
- Talleres
- Chiquitenango

Tomado de: Museo de los Niños (2012)

Exhibiciones

Se distribuyen en más de 30 exhibiciones clasificadas de la siguiente manera:

- Galería de País: Mapa en la alfombra, mercadito, templo maya, laboratorio estelar, tanque de olas, plataforma del terremoto, reciclemos papel, mi ciudad, rocaventura, altura extrema y nuestra herencia.





- Galería de la Ciencia: Globo, yo salvo mi planeta, agua limpia, burbujas, caminata en la luna, disector del habla, rayos, electricidad estática, pirueta. **Museo del Niños (2012)**
- Paseo del Café
- Reciclando – ando
- Planeta Eléctrico
- Galería de la Paz
- o Equilíbrate
- Talleres
- Galería de la salud, higiene y nutrición: La granjita, mesa de operaciones, ambulancia, jungla de gérmenes, supermercado.
- Juego interactivo de pelotas **Tomado de: Museo de los Niños (2012)**

Mediación

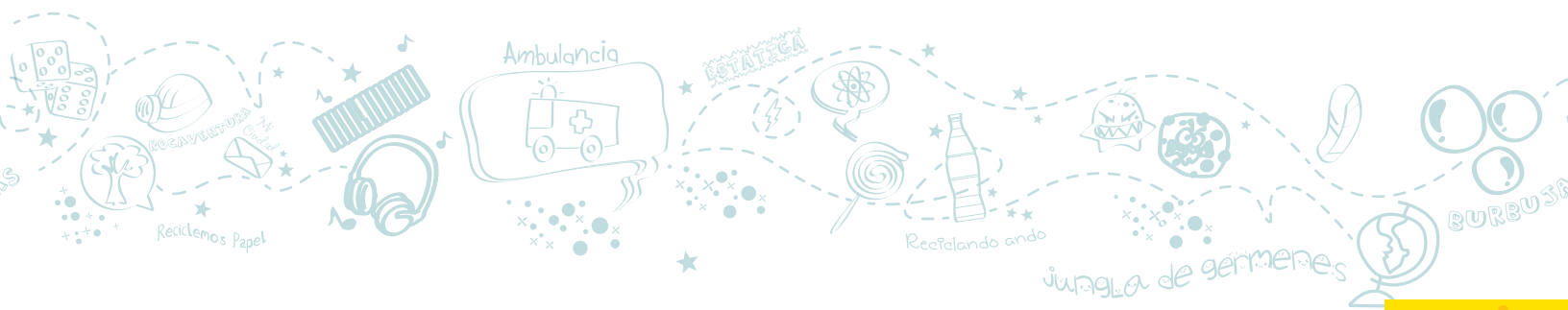
La función de mediar, que desempeña lo que está (el medio) o actúa (el mediador) en un momento intermedio de un proceso y hace posible el paso de un estado anterior a otro posterior. **Mediación. (s.f.) Recuperado el 5 de agosto de 2012, de <http://es.wikipedia.org/wiki/Mediacion>**

Mediación Educativa

La mediación es una estrategia para resolver conflictos entre varias personas, con la ayuda de un tercero, el mediador(a), que actúa de forma imparcial entre los implicados. Uno de los aspectos fundamentales de la mediación es que se basa en el diálogo y que es imprescindible que las personas implicadas acepten voluntariamente la intervención del mediador. El mediador promueve la solución a conflictos, aumenta la capacidad de toma de decisiones, contribuye a mejorar la autoestima y la responsabilidad ante los conflictos y favorecer la convivencia en el centro educativo. Los expertos coinciden en reclamar que la formación es fundamental para realizar un proyecto de mediación adecuado. Conocer cual es el papel del mediador; cuáles son las fases del proceso, desarrollar competencias comunicativas y dialogantes, etc. Es imprescindible para intervenir adecuadamente. Un mediador no se improvisa. La formación es necesaria para que las herramientas utilizadas (capacidad de comunicación, empatía) formen parte de sus competencias y dominio social de la situación. El mediador debería ser alguien con ciertos conocimientos sólidos en psicología social, psicopatología de las relaciones interpersonales, dominio de la dinámica de grupos, etc. La formación puede conseguir que mejore la motivación de las personas implicadas (alumnado y profesorado), ya que conlleva el descubrimiento de herramientas personales y aptitudes individuales que se puedan aplicar a la vida diaria y contribuyen al desarrollo como personas.

Mestres Laia. (2012) La mediación educativa como herramienta para mejorar la convivencia. Recuperado el 5 de agosto de 2012, del sitio web de escritura digital: <http://www.educaweb.com/noticia/2009/06/29/mediacion-educativa-como-herramienta-mejorar-convivencia-13749.html>





Anexos

INVESTIGACIÓN DIAGNÓSTICA
PROYECTO DE GRADUACIÓN
 DISEÑO DE UN MANUAL DIDÁCTICO INTERACTIVO,
 PARA CAPACITAR A GUÍAS EDUCATIVOS
 DEL MUSEO DE LOS NIÑOS DE GUATEMALA
 (Encuesta a Expertos)

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

● Objetivo
 Detectar y evaluar las deficiencias de la primera propuesta de diseño editorial del Manual Interactivo.

● I Datos Generales
 Género: M F Puesto Laboral: _____
 Carrera Universitaria: _____

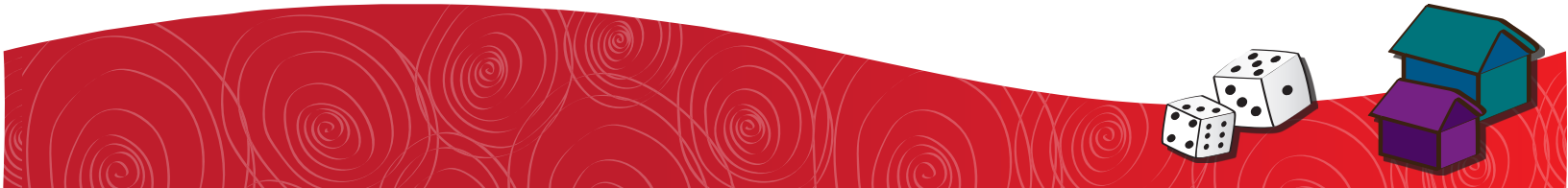
● II Instrucciones
 A continuación se plantean una serie de preguntas relacionadas con el diseño editorial del Manual Interactivo para los próximos Guías Educativos del Museo de los Niños. Responda clara y objetivamente marcando con una "x" sobre Si o No y contestando brevemente a la pregunta del ¿Por qué?

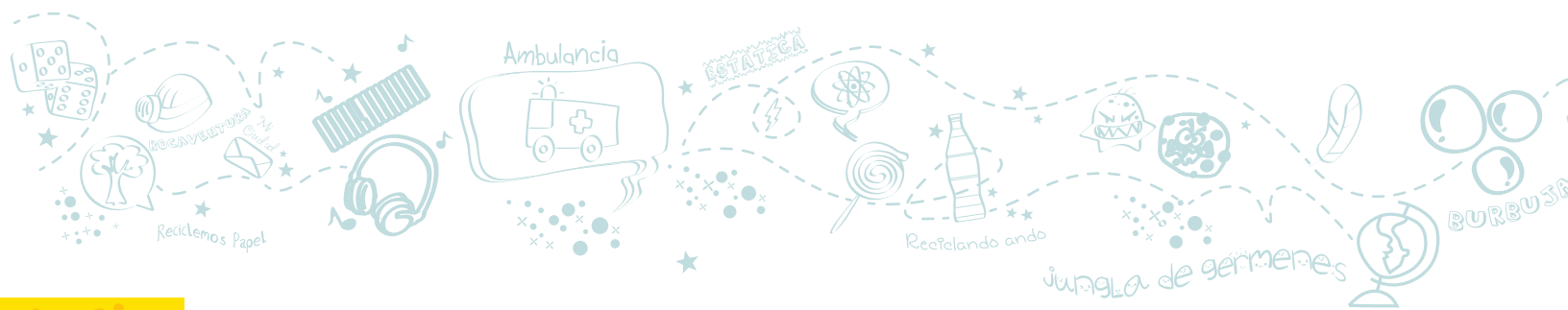
1. ¿El formato en que se presenta el Manual Interactivo es el adecuado?
 Si No
 ¿Por qué? _____

2. ¿Considera que la portada es llamativa para el grupo objetivo? Jóvenes de 18 a 21 años.
 Si No
 ¿Por qué? _____

3. Con respecto a la diagramación, ¿considera que se utilizaron de manera correcta los márgenes y las columnas?
 Si No
 ¿Por qué? _____

4. Las señalizaciones que permiten orientar al lector, al tener contacto con el manual (viñetas, estilos de tipografía, gráficos iconos) ¿Guían correctamente?
 Si No
 ¿Por qué? _____





5. Considera que la separación de capítulos, y el código lingüístico utilizado, está al nivel académico de los interlocutores?
Si No
¿Por qué? _____

6. La línea gráfica utilizada en el manual es...
Creativa Dinámica Funcional Motivacional Aplican las cuatro

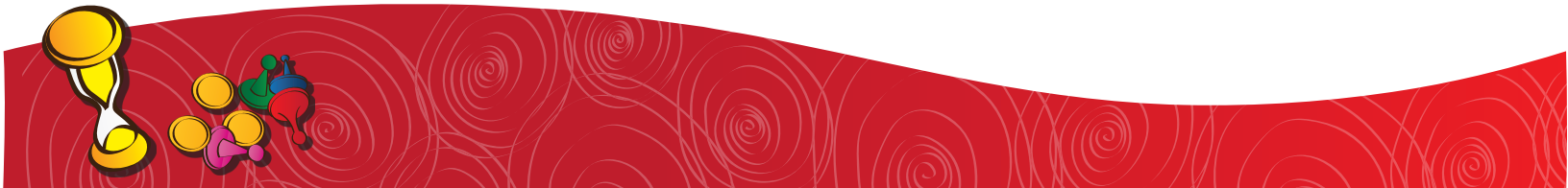
7. ¿El tipo de letra utilizado en el manual, es legible y adecuado para el grupo objetivo?
Si No
¿Por qué? _____

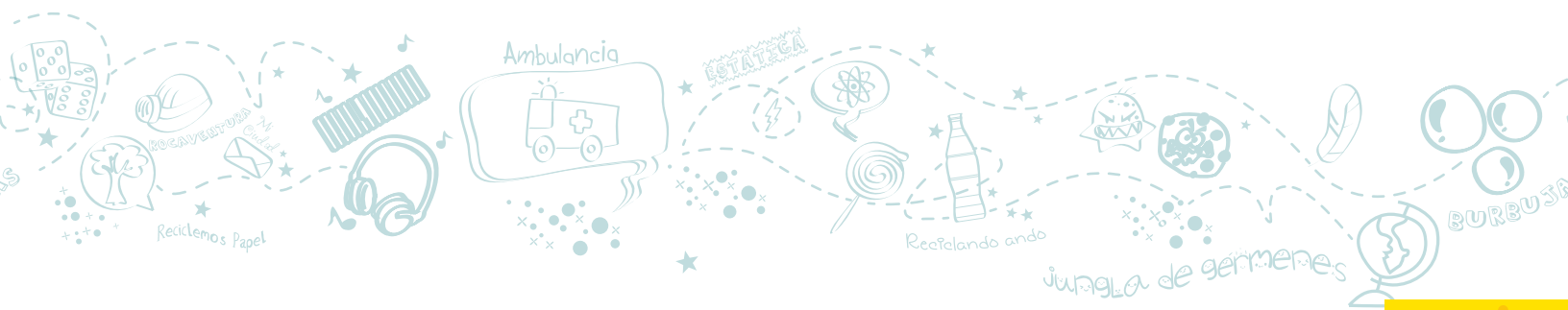
8. ¿Le agradan los colores de los que se compone el manual?
Si No
¿Por qué? _____

9. ¿Cree que la presentación interactiva cumple con el propósito de informar e incentivar a los próximos Guías Educativos?
Si No
¿Por qué? _____

10. ¿Considera que las ilustraciones son adecuadas para el grupo objetivo?
Si No
¿Por qué? _____

11. ¿Las instrucciones para navegar en el manual interactivo, son entendibles?
Si No
¿Por qué? _____





INVESTIGACIÓN DIAGNÓSTICA PROYECTO DE GRADUACIÓN

DISEÑO DE UN MANUAL DIDÁCTICO INTERACTIVO,
PARA CAPACITAR A GUÍAS EDUCATIVOS
DEL MUSEO DE LOS NIÑOS DE GUATEMALA
(Encuesta a Grupo Objetivo)



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

● **Objetivo**

Detectar y evaluar las deficiencias de la propuesta de diseño editorial del Manual Interactivo por el Museo de los Niños.

● **I Datos Generales**

Género: M F Puesto Laboral: _____
Carrera Universitaria: _____

● **II Instrucciones**

A continuación se plantean una serie de preguntas relacionadas con el diseño editorial del Manual Interactivo para los próximos Guías Educativos del Museo de los Niños. Responda clara y objetivamente marcando con una "x" sobre Si o No y contestando brevemente a la pregunta del ¿Por qué?

1. ¿El formato en que se le presentó el Manual Interactivo, es el adecuado?

Si No

¿Por qué? _____

2. ¿La portada del Manual, llamó su atención rápidamente?

Si No

¿Por qué? _____

3. ¿Considera que la información se presentó de manera ordenada, entendible?

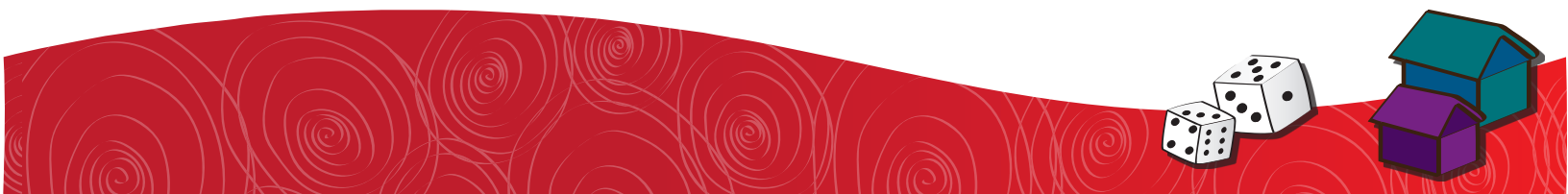
Si No

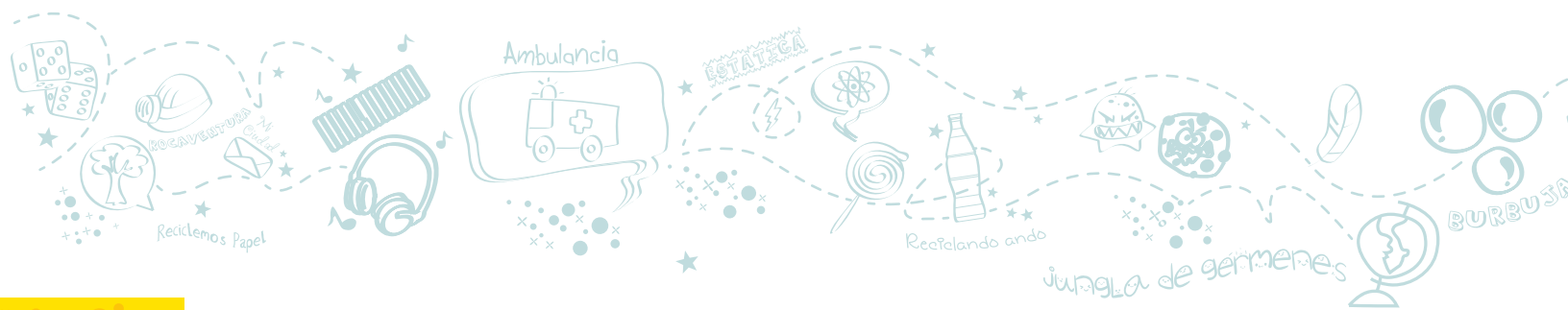
¿Por qué? _____

4. Las instrucciones y los botones, que permiten orientarlo en la lectura. (viñetas, estilos de tipografía, gráficos, íconos) ¿Lo guiaron correctamente?

Si No

¿Por qué? _____





5. ¿Considera que el lenguaje utilizado está al nivel académico en el que usted se encuentra?

Si No

¿Por qué? _____

6. El diseño utilizado en todo el Manual, para usted es:

Creativa Dinámica Funcional Motivacional Aplican las cuatro características

7. ¿El tipo de letra utilizado en el Manual, es legible y adecuada para su edad?

Si No

¿Por qué? _____

8. ¿Le agradan los colores utilizados en todo el Manual?

Si No

¿Por qué? _____

9. ¿Cree que el Manual Interactivo cumple con el propósito de informar e incentivar a los próximos Guías Educativos?

Si No

¿Por qué? _____

10. ¿Considera que las ilustraciones son adecuadas para su edad?

Si No

¿Por qué? _____

Si tiene alguna otra opinión, si considera que al Manual le falta algo o desea sugerir otra cosa, escríbalo a continuación:





*“Diseño de un manual interactivo de capacitación
Para guías educativos de nuevo ingreso del
Museo de los Niños de Guatemala”*

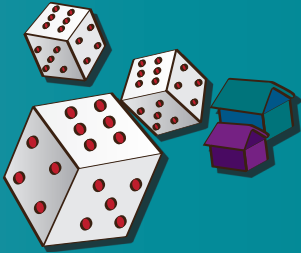
IMPRÍMASE

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
DECANO

Marco Antonio Morales
ASESOR

Ana Lucía Barrios Girón
SUSTENTANTE



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

Ana Lucía Barrios Girón
Guatemala, abril 2013