

Publicación del libro de **Cuentos** titulado “**Los Enredos de Tunquita**” para estudiantes de la Facultad de Arquitectura



Proyecto de graduación presentado por:
ClaudiaCristinaCarpioGalindodeGalvez
Previo a optar al título de Licenciada en Diseño Gráfico con Énfasis Editorial
Guatemala, noviembre de 2013.





Publicación del
libro de **cuentos** titulado
“Los Enredos de Tunquita”
para estudiantes de la Facultad de Arquitectura

Proyecto realizado en ciudad de Guatemala, en el período
de julio a noviembre de 2013.

Porque la vida no es
cola de iguana...



ndice

Presentac.....	13	
Capítulo I <i>Introducción</i>		
1.1 Antecedentes.....	17	
1.2 Problema.....	18	
1.3 Justificación.....	18	
	<i>Magnitud</i>	
	<i>Trascendencia</i>	
	<i>Vulnerabilidad</i>	
	<i>Factibilidad</i>	
1.4 Definición del problema.....	19	
1.5 Objetivos.....	19	
	<i>Objetivos generales</i>	19
	<i>Objetivos Específicos</i>	19
Capítulo II <i>Marco contextual</i>	21	
2.1 Perfil del cliente.....	23	
	<i>Misión</i>	
	<i>Visión</i>	24
2.2 Características generales del grupo que atiende y público con el que se relaciona.....	24	
2.3 Grupo Objetivo.....	32	
Capítulo III <i>Marco conceptual</i>	35	
3.1 Conceptos Fundamentales.....	37	
3.2 Dimensión Conceptual lingüística.....	40	
3.3 Dimensiones.....	46	
3.3.1 Dimensión Ética.....	46	
3.3.2 Dimensión Funcional.....	46	
3.3.3 Dimensión Estética.....	46	
3.4 Concepto creativo.....	48	
3.4.1 ¿Qué es el Mapa mental?.....	48	
3.4.2 Definición de Estrategias de Comunicación.....	49	
3.5 El personaje.....	51	
3.5.1 Propuesta gráfica.....	51	
3.5.2 Primer Nivel de graficación.....	51	
3.5.3 Segundo Nivel de graficación.....	54	
3.5.4 Tercer Nivel de graficación.....	57	
3.6 Criterios de Jerarquización.....	61	

Porque la vida no es
cola de iguana...





ndice

Capítulo IV

4.1 Comprobación de la eficacia y propuesta final	65
4.1.2 Condiciones para trabajar la muestra.....	65
4.1.3 Procedimiento para análisis e interpretación de la información	65
4.2 Resultados de la comprobación.....	66
4.2.1 Análisis e interpretación de resultados	66
4.3 Fundamentación de la pieza gráfica.....	71
4.4 Propuesta gráfica final	74
4.5 Conclusiones	76
4.6 Recomendaciones	77
4.7 Presupuesto	79
4.8 Bibliografía	81

Glosario

Anexos





Universidad
de
San Carlos
de Guatemala

Facultad de Arquitectura

Escuela de
Diseño Gráfico

Nómina de autoridades

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

Decano

Arq. Gloria Ruth Lara de Corea

Vocal I

Arq. . Edgar Armando López Pazos

Vocal II

Arq. . Marco Vinicio Barrios Contreras

Vocal III

Br. Carlos Alberto Mendoza Rodríguez

Vocal IV

Br. José Antonio Valdés Mazariegos

Vocal V

Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Secretario

Terna Examinadora

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Licda. María Emperatriz Pérez

Primer asesora

Lic. Erick Tomás Galindo Alvarez

Segundo asesor

Miriam Isabel Meléndez Sandoval

Tercera asesora





Agradecimientos

A Dios:

Por guardarme y guiarme, mostrándome su amor para mi felicidad en cada situación de mi vida y mi carrera.

A mis padres:

Carlos Carpio e Hilda Galindo, por su amor incondicional en cada momento de mi vida y por los valores inculcados que me hacen ser quien soy.

A mi esposo:

A quien amo con todo mi corazón y de quien he recibido apoyo incondicional en las buenas y las malas situaciones.

A mis hijos:

A quienes amo con toda el alma, Jim, Ian e

Ethan, por ser mi motivación y orgullo.

A mis hermanos:

Lucky, Vilma, Bárbara, Paola, Carlos Roberto, Cinthia y Celena, por su apoyo incondicional y por ser mis mejores amigos.

A mis abuelitos:

Los llevo en mi mente y corazón.

A mis tíos y tías:

Por su cariño y afecto.

A mi cuñada:

Ana Elizabeth de Girón, por su apoyo y muestras de afecto.

A mis suegros:

Ediee Galvez y Ana María Morales, por su apoyo incondicional.

A mis amigos:

Lilian Rojas, Ilma Prado, Sofía Posadas, Erick Galindo, Emperatriz Pérez, Vicky y Betsaida González: por sus palabras de aliento para alcanzar esta meta.

Este acto se los dedico a Dios, a mi esposo y a mis hijos.





Presentación

Este proyecto presenta una propuesta de diseño para el libro de cuentos titulado "Los enredos de Tunquita", que aborda temas sobre la problemática guatemalteca, dirigido a toda la población estudiantil de Arquitectura y la Escuela de Diseño Gráfico.

Con el aporte literario el autor Arq. Roberto Archila Ríos, busca rescatar la identidad guatemalteca, así como incrementar la lectura, ya que se tiene una cultura muy pobre en el hábito de la lectura que es fundamental en el desarrollo intelectual del ser humano y en especial de los jóvenes profesionales que regirán el futuro próximo.





apítulo I

1. Notas introductorias





Antecedentes

La Unidad de Divulgación de la Facultad de Arquitectura expresa la necesidad de desarrollar un material gráfico que permita informar a la población estudiantil sobre la problemática guatemalteca. En sus expectativas esta la publicación de un libro de cuentos que ayude a fomentar la lectura y que a su vez contribuya a rescatar la identidad guatemalteca, por medio del mensaje lingüístico y el aporte gráfico que ayude a que el objetivo pueda ser fácilmente entendible y comprensible por el grupo objetivo.

La información tiene mucho valor por sí misma; sin embargo, un mal formato puede hacerla cansada, difícil de leer o de digerir.

Por ello, el diseño editorial es mucho más que una especialización. Es entender una gran gama de información, reticularla, diagramarla y vaciarla dentro de las cajas de texto predeterminadas con características muy peculiares.



1.2 Problema

Entre los materiales que realiza la Unidad de Divulgación está una serie de cuentos titulado "LOS ENREDOS DE TUNQUITA", escrito por el Arq. Roberto Archila, material que actualmente se presenta como un documento que no contiene los elementos básicos de diagramación (maquetación), como es una definición de formato, un *layout*, diagramación o retícula adecuada que ayude a estructurar los contenidos así como una jerarquización y selección de los elementos tipográficos.

Este material no hace uso de imágenes que reflejen y caractericen el contenido de cada cuento y tampoco presenta una imagen adecuada al grupo objetivo al que va dirigido. Carece de elementos fundamentales para su publicación.

1.3 Justificación

Actualmente se vive en una sociedad globalizada, cuyo resultado es el desvanecimiento de las costumbres y tradiciones, ya que los medios: el Internet, la TV y materiales impresos extranjeros invaden con su información. La población ha perdido el deseo y el valor hacia la lectura, obteniendo una gran cantidad de personas que carecen de este hábito y quedándose al margen de saber del acontecer nacional; agregado a que Guatemala, según el Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD), tiene uno de los mayores índices de analfabetismo y nivel bajo de educación a nivel mundial. Esto deja como resultado una población extremadamente débil que no toda mantiene el hábito antes mencionado. Otro aspecto que ha contribuido a este problema son los medios audiovisuales, en los cuales los resultados se dan sin que el espectador tenga que hacer ningún esfuerzo.

Contra el poco interés de leer, es necesario promover y fomentar la lectura en los diferentes niveles de educación, por lo que el material busca dar una solución al problema por medio del impacto gráfico y lingüístico en el nivel universitario.

Magnitud:

Este proyecto cubrirá las tres jornadas de estudio de la Facultad, con 4,501 estudiantes, de los cuales 3,145 son de Arquitectura, 1,007 de la carrera técnica de Diseño gráfico y 349 de la Licenciatura de Diseño Gráfico. También alcanzará aproximadamente a 120 profesores y 60 personas del cuerpo administrativo de la mencionada Facultad.

Trascendencia:

La lectura es y será el único medio que aporta en el desarrollo intelectual de los seres humanos, por lo que es preocupante y alarmante el poco interés que se tiene hacia la lectura. Por eso es de suma importancia la realización de materiales que promuevan y atraigan dicho hábito, lo que se puede lograr con la realización de un material eficaz que logre llamar la atención a través de elementos gráficos atractivos y funcionales.

Vulnerabilidad:

El trabajo del diseñador es de gran importancia ya que las personas deben de estar informadas sobre los problemas que les acontecen, esto se puede

Problema

hacer incrementando el interés hacia los hábitos de lectura, por medio de elementos de diagramación altamente creativos.

Factibilidad:

La Facultad cuenta con el apoyo, asesoría y conocimientos prácticos de un diseñador profesional en el área de editorial y la participación de la imprenta de la Universidad y el interés de otros agentes en reproducir dicho material.

1.4 Definición del problema

Actualmente la Unidad de divulgación cuenta con un material que carece de diseño editorial, que ayude y de a conocer la problemática guatemalteca a la población de Arquitectura.

Para resolver esta necesidad, se propone diseñar y diagramar un material eficaz, a través de recursos visuales que estimulen el interés del grupo objetivo.

Delimitación del problema:

A través del diseño y diagramación aplicada a la serie de cuentos "Los enredos de Tunquita" se busca contar con un material altamente creativo que estimule al grupo objetivo a mantener un hábito de lectura, y por consiguiente se incrementa el desarrollo intelectual de las personas.

1.5 Objetivos

Objetivo General:

- Diseñar y diagramar material editorial impreso, que de a conocer la serie de cuentos "Los enredos de Tunquita" que busca informar sobre la problemática social, política, económica y educativa del país.

Objetivo Especifico:

- Diseñar y diagramar los elementos necesarios para su publicación y la preparación de artes finales, en offset
- Generar gráficos e ilustraciones que enriquezcan el contenido del material a desarrollar.

- Divulgar la serie de cuentos "Los enredos de Tunquita".
- Provocar un cambio de actitud sobre el hábito de lectura.
- Estimular el hábito de lectura que lleve al grupo objetivo a reflexionar sobre los problemas que acontecen en el país.





apítulo II

2. Perfil del cliente y grupo Objetivo





2.1

Perfil del cliente

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Unidad de Información y Divulgación
Edificio T-2 1er. Nivel,
Ciudad Universitaria zona 12

Autoridades:

Arq. Carlos Valladares
Decano

Arq. Alejandro Muñoz
Secretario

Lic. Francisco Chang
*Director de la Escuela de
Diseño Gráfico*

La Unidad de Información y Divulgación

Coordinada por Mtra.
Aracely Barrera

La Unidad de Información y Divulgación tiene como objetivo, en el área de divulgación, la producción de material audiovisual educativo, para ello brindó capacitación por dos años con la colaboración de un voluntario japonés de la JICA. En el año 2004 se capacitó al personal con un curso de producción de televisión educativa en el Centro de Producción de Televisión digital educativa, CETE, México. DF. por lo cual se adquirió un nuevo equipo de edición digital.

Sus actividades son la reproducción de do-

cumentales educativos relacionados con la arquitectura y el diseño gráfico, anualmente realiza producciones con la recopilación de los mejores proyectos de los estudiantes de arquitectura y diseño gráfico. Brinda apoyo al personal administrativo y a docentes para la realización de material audiovisual educativo. A partir del año 2004 cuenta con una base de datos de video digital de conferencias impartidas en los Encuentros Nacionales y Centroamericanos de Facultades de Arquitectura y Diseño Gráfico y una base de datos fotográfica de todas las actividades educativas y administrativas que se realizan en la facultad.

Esta unidad dirige, produce, graba y edita el programa de Radio Habitar el Futuro, que se transmite en la Radio Universidad 92.1 FM, los días viernes a las 15:30 horas. El área de divulgación tiene la labor de informar a la comunidad de Arquitectura de las diferentes actividades académicas, culturales y sociales realizadas por el sector docente, administrativo y estudiantil. Comunica actividades académicas desarrolladas dentro de la Facultad de Arquitectura tales como lecciones inaugurales, conferencias, talleres, cursos de actualización docente, cursos de postgrado etc.,

Perfil de

diseñando material impreso como afiches, volantes, foliares, boletines e invitaciones para las unidades académicas que conforman la Facultad.

Facultad de Arquitectura

2.1.1 Misión:

Es la Unidad Académica responsable de ordenar y producir conocimientos y, de formar profesionales creativos en el campo de la arquitectura, el diseño visual y especialidades, con principios éticos, comprometidos y competentes, con propuestas de soluciones a los problemas de la sociedad dentro de su competencia; los cuales se desempeñarán en el campo laboral con excelencia y disciplina por el bien de la cultura y el mejoramiento de las necesidades de planificación, organización, desarrollo espacial y comunicación visual.

2.1.2 Visión:

Es una institución líder en la formación de profesionales creativos y éticos en los campos de la arquitectura, diseño visual, especialidades y otros que demande la sociedad guatemalteca, con programas académicos acreditados internacionalmente por su actualización, calidad y excelencia. Con capacidad para proponer soluciones a los problemas nacionales dentro de su ámbito y de brindar respuestas a los requerimientos del mercado laboral. Con un gobierno democrático; una administración efectiva y con capacidad de gestión. Con condiciones adecuadas de infraestructura, financiamiento y recursos tecnológicos.

2.2

Características generales del grupo que atiende y público con el que se relaciona

El grupo de atención de la unidad de divulgación esta conformado por profesionales en el campo de la Arquitectura y Diseño Gráfico en el grado de licenciatura. Se relaciona con todos los profesionales docentes de esta misma facultad así también con el cuerpo administrativo.

el cliente





arco contextual

FACULTAD DE ARQUITECTURA

RESEÑA HISTÓRICA

La Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos se funda, según consta en el Acta No. 657 del Honorable Consejo Superior Universitario, el día 7 de Junio de 1958, y se consolida y legitima la actividad académica el 30 de agosto de 1958. El acto Inaugural se realizó el viernes 5 de septiembre de ese mismo año. Con motivo de esa fecha, a solicitud del Colegio de Arquitectos al Congreso de la República, posteriormente se declaró oficialmente "Día del Arquitecto". El primer Decano Interino de la Facultad fue el Arquitecto Roberto Aycinena Echeverría, convirtiéndose pocos años después en el primer Decano elec-

to, por los respectivos cuerpos electorales, conforme lo determina la Ley Orgánica y los Estatutos de la Universidad de San Carlos de Guatemala. No fue sino a partir del año de 1971 que la Facultad cuenta con edificio propio, el actual edificio T-2. En el año 1972 se inicia un movimiento transformador en la enseñanza en la facultad de Arquitectura, dando como resultado el inicio del Congreso de Reestructuración de Arquitectura –CRA el 10 de Mayo de 1972, paralizando la educación en la misma durante ocho meses.

A partir del CRA el pensum tuvo un enfoque social humanístico, el cual fue adecuado luego de a la experiencia del Terremoto de 1976. A partir de 1982 el pensum tuvo un enfoque más tecnológico. En 1994 como parte del trabajo de la

administración, se realiza una readequación sistematizada, en la cual se consideran elementos del currículo, tales como: el perfil ocupacional del Arquitecto en Guatemala, el perfil de ingreso del estudiante de arquitectura, la reubicación y ampliación espacial, la actualización y formación docente, la revisión de escenarios y el análisis cualitativo y cuantitativo del pensum de estudios.

La readequación del pensum de estudios para la cohorte 1995 - 2000 se planteó como trabajo integral y científico, el cual fue presentado y aprobado por el Consejo Superior Universitario según consta el acta 49-94, de la sesión celebrada el 18 de noviembre de 1994.



Com

En el año de 1998 se lleva a cabo una nueva propuesta de readecuación del mismo, contando con la participación de estudiantes y docentes, conformando comisiones paritarias de trabajo. Ésta presenta su propuesta ante Junta Directiva de la Facultad y es aprobada el 2 de Mayo de 2002, Punto tercero Inciso 3.6 sub-incisos del 3.6.1 al 3.6.4, iniciando su implementación en el año 2003 sin contar con la planificación progresiva para su total desarrollo, tampoco con los nuevos programas a implementarse en cada uno de los cursos, lo que no ha permitido completar este proceso.

A finales del año 2002 asume la Dirección de la Facultad un nuevo equipo de trabajo, teniendo el compromiso prioritario de revisar el Plan de Estudio para buscar la forma más adecuada para su implementación. Las actuales autoridades de la Facultad tienen el compromiso con la comunidad estudiantil, docente y administrativa y la sociedad Guatemalteca en general, de buscar la excelencia académica en cada una de las cohortes que van egresando de esta unidad académica. Lo importante del proceso de readecuación es cambiar el enfoque acorde a la misión de la Facultad, que es lograr que el egresado maneje el conocimiento y la tecnología de punta con capacidad empresarial para competir en el mercado laboral con arquitectos y diseñadores de cualquier parte del mundo, pero con profundo compromiso social para atender las necesidades del país.



En noviembre del 2002 y en apoyo a los procesos de descentralización que se impulsan en el País, se suscribió un Convenio de Cooperación entre el Centro Universitario de Occidente CUNOC y la Facultad de Arquitectura, por medio del cual ambas instituciones se comprometen a desarrollar la Licenciatura en Arquitectura en Quetzaltenango, la parte académica es responsabilidad de la Facultad y la parte adminis-

trativa del CUNOC. El pensum de estudios es el mismo que se implementa en la Ciudad Capital. El 15 de enero de 2003 se aprobó la creación de la carrera en el nivel de licenciatura y es así como el 12 de noviembre del año 2003 es aprobada por el Honorable Consejo Superior Universitario según consta en el acta No.26-2003.

El programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, tiene

texto

como objetivo formar profesionales adaptados a la globalización, tecnología y modernización de las estructuras económicas, defensores de los valores culturales

de la Nación.

El programa debe mantener un nivel de excelencia que permita que sus egresados posean conocimientos conceptuales y técnicos actualizados en el ámbito de su especialidad, el desarrollo de competencias laborales acordes a la práctica real. Capaces de producir comunicación gráfica con impacto para los medios de comunicación masiva la publicidad y las empresas que demandan sus servicios y a la vez ser agentes de cambio comprometidos en la contribución de la solución de las necesidades de los sectores margina-

dos, desarrollando campañas de interés social.

A nivel de postgrado la Facultad desarrolla los siguientes programas de Maestrías en Diseño, Planificación y Manejo Ambiental, Restauración de

Monumentos, Asentamientos Humanos y Diseño Arquitectónico y el Doctorado en Arquitectura, impartido a distancia conjuntamente con la UNAM de México.

OBJETIVOS DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA

La Facultad de Arquitectura tiene como objetivo la formación de un profesional en el campo de la Arquitectura y el Diseño Gráfico que ejerza su profesión con eficiencia y eficacia, que sea creativo y que esté preparado para enfrentar la problemática actual y futura, con una visión estratégica en relación a su contexto social, cultural, tecnológico y ambiental; contribuyendo de esta forma al cumplimiento de los fines, objetivos y políticas de la USAC y de la Facultad de Arquitectura.

Objetivo General:

Establecer las bases para la adecuada formación del Arquitecto y del Diseñador Gráfico de manera que al egresar estén lo suficientemente preparados para enfrentar la problemática de la arquitectura y el diseño gráfico a nivel nacional e internacional

Objetivos Específicos:

Formar Profesionales de alto nivel académico en el campo de la arquitectura y el diseño gráfico, orientados a atender con eficiencia, eficacia, equidad y productividad las demandas que impone la sociedad guatemalteca, en las diferentes áreas de desempeño del diseño, la arquitectura y el urbanismo.

Posibilitar la generación de conocimiento científico, tecnológico y humanístico a través de la formación de profesionales en arquitectura y del diseño gráfico en diferentes niveles: técnico, grado (licenciatura) y postgrado (maestría y doctorado).

Brindar alternativas de formación superior. Apoyar la investigación básica aplicada en las áreas de su competencia, en función de las características del medio.

Orientar el proceso formativo a la solución de los problemas y necesidades de la sociedad guatemalteca dentro de sus áreas de acción. Fortalecer las actividades de extensión y servicio en función del cumplimiento de los fines universitarios.

Jornadas y Ciclos de Estudio

En línea con la política de optimización de los recursos y con la finalidad de aprovechar al máximo el espacio físico y dar solución a la masificación estudiantil, se planificó.

Jornada matutina

Para los estudiantes de primer año de las carreras que se imparten en la Facultad, con base a estudios realizados en las últimas cohortes, indican que un alto porcentaje de estudiantes que ingresa no trabaja durante el primer año de la carrera.

Jornada vespertina

Abierta para los estudiantes de primer año que puedan demostrar fehacientemente que laboran por las mañanas.

Jornada Nocturna de Diseño Gráfico

Disponible para el estudiante de primer año de Diseño Gráfico que pueda demostrar fehacientemente que labora en jornada completa. Para la totalidad de secciones de segundo y tercer año de la carrera de Técnico Universitario en Diseño Gráfico. Los estudiantes de la jornada nocturna de Diseño Gráfico, deberán asistir a clases adicionalmente los días sábado por la mañana.



ESCUELA INTER-CICLOS.

Los estudiantes podrán cursar asignaturas en períodos interciclos o de vacaciones cuando:

- Haya cursado la materia y la reprobe.
- Quiera nivelar su ciclo.
- Deseo adelantar y tenga aprobados los requisitos.

texto



Para optar a una asignatura de carácter práctico en Escuela interciclo, el estudiante deberá tener un mínimo de 35 (treinta y cinco) puntos de calificación acumulada en la nota del curso y el mismo debe

tener una duración de cuarenta horas mínimo. Los alumnos que deseen adelantar o deseen rechazar su nota reprobada deben asignarse cursos de 60 (sesenta) horas.

Se permitirá adelantar en la Escuela interciclos a los estudiantes de alto nivel académico que hayan obtenido un rendimiento académico que supere el promedio de 70 puntos.

Audio

VARIABLES GEOGRÁFICAS

País:	Guatemala
Regiones:	La mayor parte reside dentro de la capital, otros residen en Chimaltenango, Quetzaltenango, Antigua Guatemala, Cobán y una pequeña parte en el oriente del país.

VARIABLES DEMOGRÁFICAS

Genero:	59.2% Masculino y 40.8 Femenino
Edad:	17 a 30 años
Ciclo familiar:	Solteros, casados, joven sin hijos, unidos

Ingresos:	Desempleados, empleados de medio tiempo, fin de semana y Freelance, con ingresos menores a los Q5,000.00 mensuales.
-----------	---

Ocupación:	estudiantes, maestras secretarias, dibujantes, recepcionistas, vendedores, amas de casa
------------	---

Hábitos de consumo:	Materiales para estudio, compra de libros, gustan de la comida rápida, joyas, aparatos electrónicos (walkman), vestimenta de última moda.
---------------------	---

Religión:	Evangélica, católica, mormona
Preocupaciones:	Rendimiento académico, entrega de tarea a tiempo
Escolaridad:	Maestras de educación primaria, secretarias, Bachilleres en dibujo, Bachilleres en Ciencias y letras, en Diseño gráfico, perito en



2.3 Grupo Objetivo

Estudiantes de la Facultad de Arquitectura y de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala (Edificios T-1 y T-2) en jornadas matutina y nocturna.

encia

Grupo Objetivo

Grupo étnico:	Ladino, indígena,
Nacionalidad:	guatemaltecos
Residencia:	Ciudad capital, Antigua Guatemala Quetzaltenango, Oriente y Cobán

Perfil Psicográfico:

Personalidad: Ambiciosos con grandes deseos de superación, alegres, extrovertidos, cohibidos.

Nivel

socioeconómico: Media alta, media y media baj

Estilo de vida:

Variables

conductuales:

Gustan de la diversión, artes, música, cine, fiestas, en su mayoría dependen de sus padres, vida social activa. Inquietos, poco analíticos, con mucho o poco interés de aprender nuevas formas de estudio.

Característica de la audiencia:

Les apasiona la expresión gráfica, tanto el dibujo artístico como el técnico. Manejo pobre de palabras técnicas. Utilizan muchos modismos. Son jóvenes creativos, responsables, despiertos, dinámicos, participativos con deseos de superación. Gustan de las artes como la

pintura, la música, juegos interactivos y juegos deportivos.





apítulo III

3. Marco conceptual



arco Conceptual

3.1 Conceptos Fundamentales

Algunos de los conceptos intrínsecos y relacionados con el tema trabajado se expresan a continuación.

3.1.1 libro

Conjunto de hojas impresas o escritas colocadas en el orden en que se han de leer, unidas por uno de sus lados y cubiertas con unas tapas.

3.1.2 La edición de libros

Es la industria relativa a la producción y difusión de todo tipo de libros (literarios, técnicos, enciclopédicos, de entretenimiento, cómics, informativos, etc.). La edición del libro no incluye la actividad de poner en circulación la información disponible al público en general, es decir, la distribución. En algunos casos, los auto-

res pueden ser sus propios editores.
<http://es.wikipedia.org/>

3.1.3 Literatura

Según el Diccionario Manual de la Lengua Española (vol. 2007 Larousse Editorial) es el arte cuyo medio de expresión es la palabra oral o escrita y en el que el lenguaje no tiene la función de informar, sino de proporcionar satisfacción o placer estético: la lírica, la narrativa y el teatro forman parte de la literatura.

3.1.4 Textos literarios

Los textos literarios son textos que privilegian el mensaje por el mensaje mismo. En el proceso de construcción de los textos literarios el escritor se detiene en la escritura misma, juega con los recursos lingüísticos, trasgrediendo con frecuencia las reglas del lenguaje para liberar su imaginación y fantasía en la creación de mundos ficticios. A diferencia de los textos informativos, en los cuales se transparenta el referente, los textos literarios son opacos, no explícitos, con muchos vacíos... ¿Por qué? Porque son los lectores los que deben unir todas las piezas en juego: la trama, los personajes y el lenguaje.

Es decir que deben de llenar la información faltante para construir el sentido, haciendo interpretaciones lógicas con el texto y sus experiencias con el mundo.

Los textos literarios exigen de alguna manera la imaginación del lector, logrando con ello el poder captar el sentido de las cosas no dichas.

Para una mejor comprensión sobre textos literarios se detallan a continuación algunas ideas claves:

- Tienen una función, estética, crean una belleza a partir del lenguaje donde el lenguaje tiene mayor importancia que el contenido de la información, hace uso de recursos lingüísticos con el uso de las figuras literarias y utiliza un vocabulario selecto.
- Hace exigencia al lector sobre el uso de la Imaginación.
- Incluye al lector como parte Fundamental del texto, debido a que el se encarga de darle un significado y vida a la obra. Existen tres procedimientos de construcción de textos literarios: La narración, la descripción y el dialogo. *contenido.web@gmail.com*

3.1.5 Géneros Literarios

Se denomina género literario a cada una de las clases en que se dividen los textos literarios, escritos por los autores con una finalidad determinada.

Cada género literario comprende, a su vez, otros subgéneros literarios. Cada género tiene sus rasgos característicos:

1. Género lírico: Se usa para expresar sentimientos y para ello, emplea generalmente el verso.

Como

2. Género narrativo: Se utiliza para presentar historias realizadas por personajes que pueden intervenir mediante el diálogo. El narrador cuenta la historia y para ello puede utilizar distintas formas de elocución, esto es, la narración, la descripción, la exposición o la argumentación.

3. Género dramático: Es aquél destinado a ser representado ante unos espectadores. Los personajes intervienen sin la mediación de ningún narrador, siguiendo las indicaciones sobre vestuario, gestos, movimientos, etc. que contienen las acotaciones del texto teatral.

Subgéneros literarios

Se llama subgéneros literarios a cada uno de los tipos de textos que se incluyen en los anteriores géneros señalados, caracterizados porque todos tienen rasgos comunes del género al que pertenecen. Los principales subgéneros son los siguientes:

1. Subgéneros líricos:

- A. Canción: poema de tema amoroso.
- B. Elegía: poema en el que se llora la muerte de un ser querido.
- C. Oda: poema que trata un tema serio y elevado.
- D. Sátira: poema utilizado para ridiculizar a alguien o a algo.
- E. Égloga: poema extenso con temas de la naturaleza y ambiente pastoril.

2. Subgéneros narrativos:

- A. Cuento: narración breve con pocos personajes y con el tiempo y espacio escasamente desa-

rollados.

- B. Novela: narración más extensa y compleja que el cuento donde aparece una trama complicada o intensa, personajes sólidamente trazados, ambientes descritos por menorizadamente, con lo que se crea un mundo autónomo e imaginario.
- C. Poema épico: Relata las hazañas heroicas con el propósito de glorificar a una patria. Por ejemplo, La Eneida, de Virgilio.
- D. Cantar de gesta: Poema escrito para ensalzar a un héroe. Por ejemplo, el Poema de Mío Cid.
- E. Romance: Poema épico-lírico usado para narrar hazañas o hechos de armas.

3. Subgéneros dramáticos:

- A. Comedia: Desarrolla conflictos divertidos y amables, con personajes pertenecientes al mundo de la normalidad.
- B. Drama: Los personajes luchan contra la adversidad, que suele causarles gran daño. Pueden intervenir elementos cómicos y entonces toma el nombre de trágicomedia.
- C. Tragedia: Presenta terribles conflictos entre personajes de alta alcurnia –reyes, héroes– que son víctimas de terribles pasiones que les llevan a la destrucción y a la muerte.
- D. Otros subgéneros dramáticos: el auto sacramental, el entremés, el paso, el melodrama, etc. Se gún http://recursos.cnice.mec.es/lengua/profesores/eso2/t1/teoria_5.htm

Narrativa

Se dedica a contar historias, eventos

o sucesos en diferentes modalidades. Estas modalidades contienen un factor común que es el narrar mediante un principio y un fin y la secuencia de las acciones en el tiempo que constituyen a lo que se conoce como hilo narrativo. A través de este seguimos la línea de acontecimientos que se presentan de dos formas: la descripción y el relato. La descripción en especial nos ofrece un profundo detalle sobre los objetos y eventos descritos.

answers.yahoo.com

3.1.6 Orígenes de la narrativa

Nace en Europa en la Edad Media y su contenido se alimenta de recursos contados transmitidos por tradiciones sobre los héroes legendarios y sus proezas. Este tipo de obras contribuyeron al desarrollo de lo que en un futuro sería la novela que en estos momentos no había adoptado este género literario sino más bien era conocida como libro. La narrativa nos permite ver que todas las personas encierran un mundo en sí mismo, y todo ello es plasmado y transmitido en historias de diferentes personas que viven en diferentes escenarios.

Narración en primera persona

El narrador es a la vez protagonista de la historia. Si cuenta su propia vida se llama autobiografía.

Narración en tercera persona

El narrador cuenta la historia pero no interviene en ella. Es un espectador.

Sus principales modalidades son: Épica, novela, y cuento.

Septuaginta

3.1.7 Cuento

Forma breve de narración, ya sea escrita u oral. Esta puede estar basada en la vida real o bien basada en las vivencias del autor y ficticia resultado de la imaginación del autor.

Elementos que forman la estructura de cuento:

1. Hecho o evento narrado: desde donde se desarrolla el tema central.
2. Contenido: este aporta la novedad al cuento.
3. Expresión lingüística o escrita: permite dar un objetivo al cuento por medio del cual se posee de un receptor, un lector, que al abordar la lectura, esta adquiere un significado y tome vida.
4. Los personajes son un elemento fundamental en los cuentos y son quienes participan recreando la historia. Pueden estar constituidos por personas, animales u objetos. Se realiza una división de personajes entre protagonistas y secundarios. En la mayoría de veces el narrador forma parte de la historia y se incluye dentro de los personajes.

Así como en la mayoría de las narraciones, los personajes son un elemento fundamental en los cuentos. Ellos pueden estar constituidos por animales, personas o cosas que interactúan entre sí en la historia que se está narrando. Existen ciertos personajes que son más importantes que otros, pudiendo

así realizar la división entre protagonistas y personajes secundarios.

Muchas veces quien cuenta la historia, también participa de ella, de este modo, el narrador forma parte de los personajes.

“Se distinguen entre los cuentos a aquellos de autor anónimo, transmitidos de generación en generación vía la tradición oral; este tipo de cuento se denomina el cuento popular. Por otro lado, esta aquel que es transmitido usando la tradición escrita, que cuenta por lo general con un autor determinado, lo que se denomina el cuento literario; a esta última categoría pertenece la famosa colección de cuentos de origen oriental, “Las mil y una noches”.
<http://www.misrespuestas.com/que-es-un-cuento.html>

El origen del cuento se remonta a tiempos tan lejanos que resulta difícil indicar con precisión una fecha aproximada de cuándo alguien creó el primer cuento. Se sabe, sin embargo, que los más antiguos e importantes creadores de cuentos que hoy se conocen han sido los pueblos orientales. Desde allí se extendieron a todo el mundo, narrados de país en país y de boca en boca. Este origen oriental se puede aún hoy reconocer sin dificultad en muchos de los cuentos que nos han maravillado desde niños, y que todavía los leemos o narramos. Así, en muchos casos son orientales sus personajes, sus nombres y su manera de vestir, sus bosques o sus casas y también su forma de comportarse, su mentalidad y, en muchos casos, la “moral” del cuento. Y, por

último, es también típica del mundo oriental la manera de entender y de vivir la vida reflejada en los cuentos.
http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/historia/el_origen_de_los_cuentos.htm,

3.1.8 Tipos de cuentos

En la mayoría de los casos cuando se refiere a los cuentos, se está pensando en los más comunes y escuchados de ellos, los CUENTOS DE HADAS, pero existen también otros tipos de cuentos, por lo que a continuación se presenta una síntesis de los principales tipos con sus características centrales. www.tiposde.org/lengua-y.../106-tipos-de-cuentos

3.1.8.1 Cuentos maravillosos

Estos cuentos se caracterizan por la presencia de personajes que no existen en el mundo real y que se perciben como normales a lo largo de toda la historia, por ejemplo: dragones, hadas, brujas, animales parlanchines, etcétera. Por otro lado, se caracterizan por no identificar el tiempo y lugar en el que se desarrolla la historia. Se habla de lugares lejanos, érase una vez, y otras expresiones imprecisas. Además, en estos cuentos no se hacen descripciones demasiado prolongadas, simplemente se destacan ciertos rasgos característicos de cada personaje y lugar. Por último, en estos cuentos existen ciertas acciones o fórmulas que se repiten en todos los cuentos. Por ejemplo, expresiones como “había una vez” o que los personajes deban atravesar tres pruebas.

3.1.8.2 Cuentos fantásticos

Este tipo de cuentos se caracteri-

za por la irrupción de un elemento anormal en una historia que venía desarrollándose dentro de un marco real. Esto hace poner en duda al lector sobre si es producto de la imaginación del personaje o una consecuencia sobrenatural. Esta incertidumbre entre si es imaginación o realidad mantienen al lector con el interrogante hasta el desenlace. Un ejemplo de este género es Alicia en el país de las maravillas.

3.1.8.3 Cuentos de ciencia

ficción Estos cuentos se basan en mostrar cómo afectan una comunidad o a un personaje específico, ubicados en el pasado, presente o futuro, los avances tecnológicos y científicos. Se aclara que son de ficción por que contienen elementos que son ficticios, que son los que generan suspenso para atrapar a quien lo lee.

3.1.8.4 Cuento policial

Es el que narra hechos relacionados con la delincuencia, crímenes y justicia. Generalmente, su temática principal tiene que ver con la resolución de algún delito, o bien, con la persecución de algún criminal. Generalmente se habla de dos tipos de narraciones policiales, la blanca y la negra. En la blanca, el policía cumple con su deber y es quien se encarga de atrapar al delincuente. En la negra, el policía se infiltra en el grupo delictivo para hacerse socio con el criminal.

3.1.8.5 Cuentos realistas

Estos cuentos presentan historias que buscan ser creíbles por medio de acontecimientos que se muestran como reales. A pesar de esto, no per-

siguen la verosimilitud, puesto que son producto de la imaginación de su autor. En estas narraciones son especificados el tiempo y lugar en los que se desarrolla la historia, se utilizan descripciones con precisión y claridad. Además, los personajes se caracterizan por ser comunes y corrientes, en los que sus defectos y virtudes se descifran con facilidad.

3.1.8.6 Cuentos de terror

El autor de estas narraciones busca infundir el miedo en sus lectores valiéndose de temas que puedan causar dicho efecto, ya sea la muerte, catástrofes, crímenes, etcétera. Muchas veces, los cuentos buscan causarle temor a sus lectores con objetivos moralizantes. Es decir, causan miedo para evitar que el lector repita una determinada acción. De todas maneras, esto no es inherente a este tipo de relatos.

[www.tiposde.org/lengua-y.../106-tipos-de-](http://www.tiposde.org/lengua-y.../106-tipos-de-cuentos/)

[cuentos/](http://www.tiposde.org/lengua-y.../106-tipos-de-cuentos/)

3.2 Dimensión conceptual Lingüística

3.2.1 Tipografía

Es la encargada del estudio y clasificación de las diferentes fuentes tipográficas. Consiste en la técnica y el arte de crear y diseñar tipos que al estar compuestos comunican un mensaje. Reflejan una época debido a la evolución de las mismas,

respondiendo a las proyecciones tecnológicas y artística. El signo tipográfico es considerado uno de los elementos más activos entre los cambios culturales del nombre determinada.

3.2.2 Tipo

Es el diseño o modelo de una letra. Según el tipógrafo Eric Gill afirma que las "letras son cosas, no imágenes de cosas". Cada letra dispuesta de un cierto modo, representa un sonido de un lenguaje hablado y expresa ideas visualmente, de modo que otra persona las pueda entender tal como se pretendía. *Typography, ediciones Parramón, S.A. Segunda Edición octubre 2007*

3.2.3 Fuente tipográfica

Esta define por un estilo o diseño de características que determinan a un grupo completo de caracteres alfanuméricos y signos regidos.

3.2.4 Familia tipográfica

Conjunto de tipos basado en una misma fuente que comparten rasgos de diseño comunes, creando con todas en las una unidad tipográfica. Pueden ser trabajadas mediante algunas variaciones tales como: el grosor y ancho manteniendo sin alterar su característica propia.

"Las familias tipográficas también son conocidas con el nombre de familias de fuentes (del francés antiguo foudre, correspondiente en español a derretir o verter, refiriéndose al tipo hecho de metal fundido). Una fuente puede ser metal, película fotográfica, o medio electrónico.

Septuaginta

www.desarrolloweb.com/articulos/1626.php

Unas y otras conviven y son usadas sin establecer diferencias de tiempo, por lo que es necesario establecer una clasificación que nos permita agrupar aquellas fuentes que tienen características similares. Han sido muchos los intentos para poder lograr agrupar las características similares de los conjuntos de formas tipográficas. Generalmente están basados según la fecha en la que fueron creados, poder lograr agrupar las características similares de los conjuntos de formas topográficas. Generalmente están basados según la fecha en la que fueron creados, algunos otros de las vertientes artísticas que fueron influenciadas y otras por los criterios morfológicos.

Los sistemas de clasificación de fuentes topográficas más aceptados son:

Clasificación de Maximilien Vox (1954) divide las familias en:

- Humanas
- Garaldas
- Reales
- Didonas •Mecanos
- Lineales
- Incisas
- Scriptas
- Manuales

Clasificaciones

ATypI

Con objeto de establecer una clasificación general de las familias tipográficas, realizó en 1964 una



La ATYPI (Asociación Tipográfica Internacional, <http://www.atypi.org/>),

adaptación de la clasificación de Maximilien Vox, conocida como VOX-ATypI.

Esta clasificación está relacionada también con la evolución de las familias tipográficas a lo largo de la historia, aunque modifica ciertos elementos de la clasificación de VOX".

3.2.5 Romanas

Formado por fuentes que muestran influencias de la escritura manual, en concreto de la caligrafía humanista del s. XV, y donde los pies de las letras se tallaban para evitar que la piedra saltase en los ángulos. Familias Antiguas también llamadas Garaldas (por Garamond), aparecen a fines del siglo XVI en Francia, a partir de los grabados de Grifo para

Aldo Manuzio. Se caracterizan por la desigualdad de espesor en el asta dentro de una misma letra, por la modulación de la misma y por la forma triangular y cóncava del remate, con discretas puntas cuadradas. Su contraste es sutil, su modulación pronunciada, cercana a la caligrafía, y su trazo presenta un mediano contraste entre finos y gruesos. Entre ellas destacan las fuentes Garamond, Caslon, Century Oldstyle, Goudy, Times New Roman y Palatino.

3.2.6 Partes que componen un tipo (Morfología de la letra)

3.2.6.1 Altura de las mayúsculas

Es la altura de las letras de caja alta.

3.2.6.2 Altura X

Altura de las letras de caja baja, las letras minúsculas, excluyendo los rasgos ascendentes y descendentes.

3.2.6.3 Anillo

Llamado también ojo. Es el asta curva cerrada que forman las letras "b, p y o".

Clasificación VOX-AtypI

Clasificación por variables históricas		
Tipos seculares	Tipos seculares	Tipos seculares
Humanas (s.XV)	Palo Seco	Tradicional
	Futura	Times
Garaldas (s.XVI)	Egipcia	Incisa
Garamond		Optima
Real (s. XVIII)	Mecano	
Baskerville	Lubalin	
Didona (s. XVIII)		
Bodoni		



Como

3.2.6.4 Rasgo ascendente

Asta que contiene la letra de caja baja (minúsculas) y que sobresale por encima de la altura x, tales como las letras "b, d, h, y k".

3.2.6.5 Rasgo descendente

Asta que contienen las letras de caja baja (minúsculas) que se encuentran por debajo de la altura x, "p, q, j, g".

3.2.6.6 Asta

Trazo principal que define su forma.

3.2.6.7 Astas montantes

Son las astas principales o oblicuas de una letra, tales como la "L, B, V o A".

3.2.6.8 Asta ondulada o espina

Es el rasgo principal de la letra "S" en mayúscula o "s" en minúscula.

3.2.6.9 Asta transversal

Rasgo horizontal de las letras "A, H, f o t".

3.2.6.10 Inclinación

Ángulo de inclinación de un tipo.

3.2.6.11 Línea base

La línea sobre la que se apoya la altura.

3.2.6.12 Serif, remate

Es el trazo o termina de un asta, brazo o cola.

3.2.7 Titulares

Son la llave maestra para atraer la atención. Su función principal es

dar una pequeña introducción. Este debe tener un tratamiento diferente al resto de la información escrita ya que debe destacarse. El titular debe ser vistoso y tener equilibrio entre el mismo y la selección de la tipografía con la que se escribirá.

Para *Alan Swann (1990:106)* los títulos, como las fotografías e ilustraciones pueden aportar al diseñador una gran libertad de creación y una vez más la retícula puede utilizarse como una cuerda de tender ropa, en la que se alinean y suspenden las formas de las letras. Las letras con pie (serfi) se reservan para los rasgos característicos, como notas y títulos de página, de manera que el estilo principal gira en torno al uso esmerado de diferentes densidades y estilos de caracteres de palo seco.

3.2.8 Legibilidad de los textos

Es un término utilizado en el diseño tipográfico para definir una característica deseable o adecuada de una familia tipográfica. Son pocas las fuentes que resuelven el problema de legibilidad entre las que se pueden mencionar están: Baskerville Bembo, Bodoni Calzón, Centaur Franklin Gothic, Frutiger Futura, Garamond Gill Sans, Goudy Old Style Helvética, News Gothic Palatino, Perpetua Sabon, Times New Roman Univers.

Dentro de la legibilidad del texto cabe mencionar que es importante que el diseñador tenga conocimiento de, ¿Cuál es el mensaje?, ¿A quien va dirigido?, ¿Qué tipo de material impreso es? Y ¿A que distancia se leerá?. De la respues-

ta de estas preguntas dependerá el tamaño tipográfico empleado. En impresos escritos como los libros y revistas, se emplea un tamaño de tipografía que van desde los 8pts. a los 12pts. por puntos que conforman una pica.

3.2.9 Espaciado

Pueden surgir problemas como el surgimiento de espacios que estructuran la línea y entorpecer la lectura así como desvaneciendo la estética, cuando las palabras distan unas de las otras.

3.2.10 Interlineado

Espacio horizontal que separa los renglones de texto.

3.2.11 Alineación de textos

Según desarrolloweb.com el texto puede alinearse de cinco formas distintas: alineado a la izquierda, alineado a la derecha, justificado, centrado o asimétrico.

3.2.12 Medición de tipos

Para la medida de estos se utiliza un instrumento denominado Tipómetro. Los caracteres son medidos

3.2.13 Pica

Unidad de medida utilizada de caracteres alfanuméricos. Esta conformada por 12 pts.

3.2.14 Definición de documento

Es el primer paso que se toma antes de diagramar un documento. Es definir el área de trabajo e la que se desarrollara el diseño.

Septuaginta

3.2.15 Formato

Es el tamaño de un impreso en relación a la cantidad de hojas que contiene un pliego. Existen dos características importantes sobre los formatos: Dimensión y orientación, esta última puede ser vertical u horizontal. Se define al formato como el tamaño de un impreso, expresado en relación con el número de hojas que comprende cada pliego o indicado la longitud y anchura de la plana. Todo esto se resume al espacio con el que se dispone para realizar el diseño. Para escoger el formato que se le quiere dar a un documento, es preciso observar los márgenes de éste, no es lo mismo diseñar en relación a un margen superior, que a un derecho o a 4 márgenes. Los formatos pueden contener la siguiente estructura:

- De una columna: suele emplearse para libros, mostrando sólo el texto, o sólo una imagen, o bien una imagen acompañada de texto.
- De dos columnas: tiene más posibilidades de combinación entre textos e imágenes, también es el que se utiliza habitualmente en los libros.
- De tres columnas: otro formato muy utilizado, sobre todo por la combinación de imágenes y textos de diferentes tamaños, se utiliza mucho en publicaciones.
- De cuatro columnas: es utilizada en periódicos y revistas. Facilitan mucho la composición cuando existe gran cantidad de texto.

(fotonosta.com)

3.2.16 Papel

También conocido dentro del medio como sustrato. Superficie plana que utilizamos como área de trabajo en

la mayoría de materiales impresos y sus características principales sobre el papel son el tamaño y la orientación.

3.2.17 Diagramación

Es distribuir en una forma ordenada los elementos del diseño en espacio determinado de diseño. También conocido como maquetación.

Para *Swann (1900:64)* la composición o diagramación es la disposición de elementos diversos para expresar decorativamente una sensación. En segundo lugar, la composición es una disposición de los elementos para crear un todo satisfactorio que presente un equilibrio, un peso y una colocación perfecta de esos elementos.

3.2.18 Maquetación

Es dar formato a un documento, que incluye todos los electos de diseño tales como imágenes y textos.

3.2.19 Retícula

Estructura en forma de red que se utiliza para dar un orden estético a los elementos que intervienen dentro de un diseño. Ayuda a jerarquizar y a ordenar los elementos según su importancia dentro del área a trabajar, permitiendo un recorrido lógico y fluido.

Según *Swann (1990:95:96)* la retícula abre campo libre a nuevas imaginativas disposiciones alternativas de los elementos

Para Pérez estrada, L. (1995) la retícula "Es la división geométrica de un área de diseño, en columnas,

espacios y márgenes medios con precisión. Las columnas representan las zonas verticales que alinean los textos."

Tipos de retícula

Retícula de Manuscrito
Retícula de Columnas
Retícula Modula
Retícula Jerárquica

3.2.20 Márgenes

Según *fotonosta*, indica que "en un documento existen cuatro márgenes: el superior, el inferior, el interior y el exterior. La medida de estos márgenes no es fija en ningún caso, aunque en el campo de autoedición o maquetación de profesionales, éstos por defecto presentan unos márgenes predefinido para cada clase de publicación que realizan. Si se quiere aplicar una buena medida, es posible aplicar la regular áurea.

Creación de la página, son muchas las definiciones que se le pueden dar: página maestra, maqueta base, master, plantilla, etc., con estos terminos nos referimos a la primera página, donde aparece el estilo y todas las características ideadas para toda la publicación. De esta forma, todas las páginas que forman un libro, tendrán siempre el mismo estilo y presentación.

Es muy importante que antes de empezar a maquetar, en primer lugar debemos definir el documento. Para poder definir el documento lo primero que se debe hacer es delimitar el área en la cual se desarrollará el trabajo (papel). Las características principales sobre el papel son el ta-



maño y la orientación. Esta última se basa en la posición del papel ya sea vertical u horizontal, mientras que el tamaño puede variar, entre diversas medidas existentes. La más corriente y habitual es la DIN A4. Para maquetar, los profesionales hacen uso de herramientas como los programas QuarkXpress y Adobe InDesign. de contarse la cantidad de palabras de texto, para poder asignarle el espacio correspondiente, según las especificaciones usuales para el tamaño y la familia tipográfica.

También indica Swann (1990:125) que existen cuatro formas comunes de composición del texto, y estas son: en bandera derecha (alineada por la izquierda), bandera izquierda (alineada por la derecha), justificado o en bloque y centrado. Se puede sangrar el comienzo de los párrafos y utilizar letras mayúsculas grandes (capitulares), para caracterizar la tipografía. Después de esto se puede visualizar como las líneas paralelas horizontales de la retícula, establecen una rápida fórmula de un cálculo de líneas que cabe en una página.

Columnas

Área virtual que delimita el espacio a ocupar por el texto dentro de un formato de diseño.

3.2.21 Espacio

Es el área o distancia entre cada elemento de diseño incorporado al área de trabajo. Cuando se diseña se debe analizar en donde se colocarán todos los elementos

y a que distancia unos de los otros. El tipo de imagen, dimensión, texto y lo que habrá alrededor de ellas, etc. Las diferentes tonalidades que se emplearán en los elementos y las formas, sirven para crear relaciones espaciales y focales, de gran interés para el receptor.

Se pueden lograr efectos muy variados mediante el espacio. Por ejemplo, si se hace uso de grandes espacios en blanco, se produce un descanso para el ojo. Al emplear estos grandes espacios alrededor de un elemento consigue, que este se destaque del resto de la composición.

3.2.22 Espacios en blanco

Son más importantes de lo que se supone, y es uno de los aspectos que el diseñador casi no explica pero que si se aplican en algunos momentos en forma instintiva dentro de un diseño. Estos espacios permiten que cada uno de los elementos empleados respiren entre ellos mismos, creando un margen de libertad entre cada uno. El uso de estos espacios en blanco, permite que cada uno de los elementos electos, se destaque. Son utilizados como pausas en la lectura, como espacios de reflexión y como una forma de equilibrar la composición.

3.2.23 Imágenes

Son las más llamativas, suelen capturar toda la atención dentro de los materiales impresos y sirven como refuerzos y acompañantes de la información textual. Suelen manejar diferentes significados de acuerdo al contextos en el que se encuen-

tren insertadas.

3.2.24 Ilustraciones

Manejan una característica de valores estéticos y creativos en relación al uso de fotografías.

3.2.25 Ilustraciones Narrativas

Narran una historia, por lo general de ficción, se podrían clasificar en dos grupos principales: las que sirven de apoyo o puntuación en un texto, y las que forman parte integrante de la narración, en las cuales a veces las palabras juegan un papel secundario *Jennings, Simón, Guía del diseño gráfico para profesionales, Editorial Trillas, primera edición México 1995*

3.2.26 Color

El color es una sensación que es percibida por los órganos visuales; está producida por los rayos luminosos y depende de su longitud de onda y de las características del órgano receptor.

Según *Margarita Tobar*, es "La aplicación del color, tanto en un grafismo como en una tipografía, es una de las herramientas más importantes y más versátiles dado que las variaciones y combinaciones dentro del espectro pueden emplearse para modificar la perspectiva del material visual"

3.2.27 Personaje

El personaje es aquel que realiza las acciones que relata el narrador. Por su importancia en el desarrollo de dicha acción, los personajes pueden ser principales o secundarios. Dentro de los principales se encuentra

el protagonista, que es el personaje más importante de todos. A su opo- nente se le denomina antagonista. La caracterización de los personajes se puede realizar de diversas maneras:

1. Por caracterización directa: El narrador, el mismo personaje u otro personaje, bien en bloque, bien gradualmente, describen directamente el físico, el carácter o cualquier otro dato del personaje.
2. Por caracterización indirecta: El personaje va siendo conocido por el lector mediante sus reacciones, su forma de hablar, sus actuaciones, etc., sin que nadie lo describa.

(http://recursos.cnice.mec.es/lengua/profesores/eso2/t1/teoria_5.htm)

3.3 Dimensiones

3.3.1 Dimensión Ética

Hacia la sociedad: El diseñador gráfico debe de proponer soluciones a problemas nacionales dentro de su ámbito. Brindar respuestas altamente creativas Y funcionales de acuerdo a los requerimientos del mercado laboral. Las cuales deben de estar ligadas en su totalidad a la ética profesional.

Hacia el cliente: Brindar un servicio de calidad, proporcionar respuestas únicas y originales, por medio de consultorías profesionales que den resultados óptimos a problemas sociales. Tener el cuidado de no hacer uso del plagio de materiales que pueden de alguna manera afectar o incurrir en problemas legales por el uso de elementos que incluyen derechos de autor, así como el desprestigio que puede ocasionar hacia al material. Respetar la integridad del contenido, es decir no manipular de ninguna manera el orden y la estructura informativa del contenido, solo si así lo dispusiera el autor. Una de las responsabilidades del profesional es la de hacer entrega de un material que cumpla con los requerimientos previamente establecidos, llevándolo hasta su fase final y en el periodo indicado. Un factor

muy importante y necesario es saber que contenido presenta la publicación para la que se realizará el diseño, así también el medio, es decir, revista, periódico o libro y géneros específicos debido a que tienen característica en cuanto a composición, información, jerarquía de elementos y el formato.

Hacia el medio ambiente: se debe de tomar en cuenta que el material seleccionado no colabore al desperdicio del papel, ya que con esto contribuiría a la pérdida de recursos naturales como la tala de árboles. Al haber tomado en cuenta estos aspectos, el diseño buscará expresar un mensaje claro estableciendo una unidad coherente entre texto e imagen y a la creación de un material que contribuya con el medio ambiente.

Hacia el grupo objetivo: Es importante que el diseñador grafico identifique muy bien hacia quien dirigirá el mensaje y ¿Cómo lo hará?, debido a que un mal manejo de los elementos que intervendrán en el material podrían ocasionar algún problema de comunicación.

Es por ello que debe considerar como primer punto a que público esta dirigida la publicación, debido a que la composición dependerá del perfil de los lectores destinatarios, adecuando las variables de pertenencia social y cultural, nivel de educación, nivel económico, la edad y el género, ya que existen publicaciones que guardan cierta similitud, pero que están orientadas a un grupo objetivo diferente.

3.3.2 Dimensión funcional

Uno de los aspectos que determinan una publicación es el factor económico. Sujeto a esta condición es como se debe de trabajar debido a que traza limitantes que sirven de guía para efectuar cualquier diseño. No se puede negar que un diseño que se encuentra rico en color, deja de llamar la atención. No obstante, esto no indica que un diseño, para que sea exitoso y funcional debe de ser de altos costes, sino más bien el éxito esta ligado a la economía en la creación de materiales altamente creativos que cubran las necesidades del grupo objetivo. Tomando en cuenta el factor económico, y los requerimientos por parte del cliente, se decide hacer uso de una sola imagen a color que identifique a cada uno de los capítulos en una forma introductiva. Con ello se contribuye a la economía y se resuelve la necesidad planteada por el cliente. Es necesario no perder de vista que ante todo una publicación debe ser legible, ya que sólo de esta manera se podrá transmitir el mensaje correctamente. Para lograr una lectura placentera no sólo es importante la organización general del texto y la imagen, sino que la elección tipográfica también es decisiva. Una mala

nsiones

decisión en cuanto a la tipografía -su tamaño, Inter-letraje, interlineado y color- puede producir textos ilegibles. Por el contrario, la decisión correcta dará por resultado un texto de fácil lectura para los receptores. Una selección certera es la utilización de tipografía romana antigua, que ofrecen un alto grado de legibilidad y que es muy utilizada en impresos como son los libros. Este tipo de familia también llamadas Garaldas (por Garamond) se caracteriza por la desigualdad de espesor en el asta, dentro de una misma letra por la modulación de una misma letra, y la forma triangular y cóncava del remate. Dentro de esta familia tipográfica se destaca la Times New Roman que cumple con todas las características para el éxito de legibilidad de cualquier publicación editorial. Imágenes: Los elementos visuales son sumamente importantes porque atrapan la atención de los receptores y también porque funcionan como formas de descanso en la lectura, facilitando así la legibilidad. La imágenes no solamente pueden ser fotografías sino también ilustraciones, que dan un aspecto único y original. En la selección de las imágenes debe de tomarse en cuenta factores muy importantes como la función y disposición. Función: la inclusión de imágenes es fundamental, ya que es un modo de reforzar, explicar y ampliar mediante el lenguaje visual el contenido del libro. La elección de las imágenes es, entonces, significativa, y es importante que las seleccionadas sean coherentes con el texto. La coherencia es clave para evitar dar información extra innecesaria que pueda

confundir a los lectores. La selección de imágenes depende también de los destinatarios de la publicación. Disposición: el diseñador decidirá de qué modo disponer las imágenes según el significado que se busque crear. Un factor muy importante a considerar es el medio o plataforma (programa) que nos permitirá ensamblar todos los elementos para que puedan ser llevados a su publicación. Existen algunos programas entre los que se destaca Adobe InDesign, que se encuentra a la vanguardia en el manejo gráficos y textos al mismo tiempo, en una forma eficiente, permitiendo con ello el desarrollo de materiales en un menor tiempo.

La parte estética esta compuesta por la armonía que deben de guardar los elementos en el momento de su interacción dentro de un espacio determinado. Una de las variables principales al diseñar, es el momento de selección del formato. Este el primer paso que toma el diseñador para poder pensar en el espacio del cual podrá disponer para poder ordenar y jerarquizar todos lo electos que intervendrán en el diseño. En la realización del material "Los enredos de tunquita" se determino la utilización de un formato cuadrado de dimensiones 8.5 x 8.5 es cual es un formato que se acopla de manera eficiente a las necesidades de diseño, además de ser un formato elegante no tradicional y que brinda actualidad por

3.3.3 Dimensión estética

sus características dimensionales. Es por ello que es importante hacer elección de elementos que jueguen entre ellos mismos guardando una coherencia de comunicación visual y textual, así también la creación de un orden estructural por medio de la jerarquización de cada uno de ellos, logrando con ello un recorrido visual funcional. La legibilidad no solo esta relacionada a la información textual sino también a la grafica. Sin embargo se debe tener especial cuidado en la elección de la familia tipográfica, debido a que tiene un grado mayor de importancia ya que maneja información más detallada sobre el mensaje que ayudan a transmitir las imágenes. Tomando en cuenta que el material a diseñar es un libro, se selecciona la tipografía Times New Roman perteneciente a las familias antiguas, que es una de las mas empleadas en este tipo de impresos y que se caracterizan por tienen una gran armonía de proporciones, presentan un fuerte contraste entre elementos rectos y curvos y sus remates les proporcionan un alto grado de legibilidad. Las ilustraciones, por otra parte, se incluyen fundamentalmente por su valor estético y creativo. Se caracterizan por la originalidad y la expresividad, y tienen el poder de atraer poderosamente la atención de los lectores. Es empleada en literatura, como puede observarse en los textos infantiles, en los cuales cumplen una función central. En el caso de las revistas y periódicos las ilustraciones permiten promocionar productos de forma novedosa y artística.

3.4 Concepto creativo

Para el desarrollo del concepto creativo se utilizó la herramienta del MAPA MENTAL

3.4.1 ¿Qué es el mapa mental?

Es una técnica creada por Tony Buzan, investigador en el campo de la inteligencia y presidente de la Brain Foundation. La importancia de los mapas mentales radica en que son una expresión de una forma de pensamiento: el pensamiento irradiante. El mapa mental es una técnica gráfica que permite acceder al potencial del cerebro.

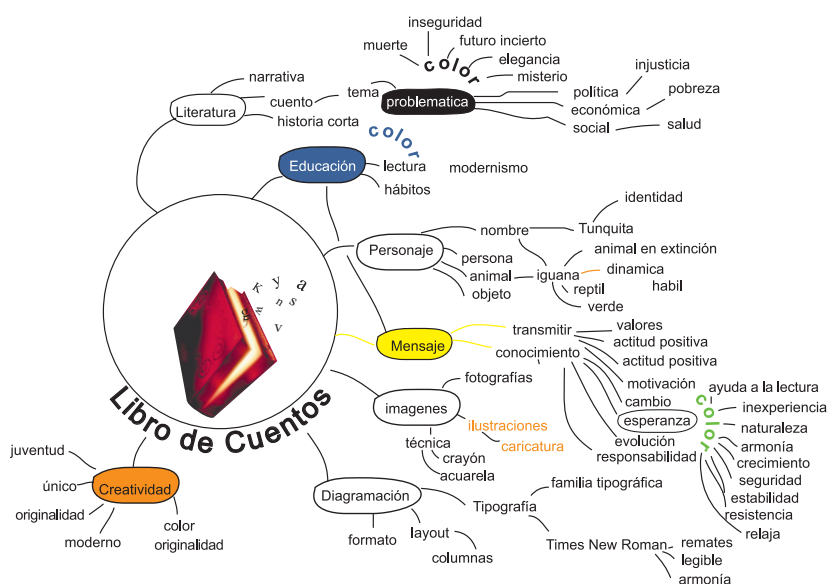
¿Para qué?

Es una técnica de usos múltiples. Su principal aplicación en el proceso creativo es la exploración del problema y la generación de ideas. En la exploración del problema es recomendable su uso para tener distintas perspectivas del mismo.

¿Cómo?

Para su elaboración se siguen los siguientes pasos:

1. Se toma una hoja de papel, grande o pequeña, según sea un mapa grupal o individual.
2. El problema o asunto más importante se escribe con una palabra o se dibuja en el centro de la hoja.
3. Los principales temas relaciona-



dos con el problema irradian de la imagen central de forma ramificada.

4. De esos temas parten imágenes o palabras claves que trazamos sobre líneas abiertas, sin pensar, de forma automática pero clara.

5. Las ramificaciones forman una estructura nodal.

Los mapas mentales se pueden mejorar y enriquecer con colores, imágenes, códigos y dimensiones que les añaden interés, belleza e individualidad.

Palabras claves

Una esperanza

Siempre hay una esperanza
Luchemos....

creativo

3.4.2 Definición de estrategias de comunicación

Para la realización del material, se recabo información importante, para obtener elementos claves como lo son: Tipo de material, grupo objetivo y el mensaje que se desea comunicar.

Se decide realizar un libro y no otro tipo de material debido al tipo de información que proporciona el cliente y por requerimiento del mismo.

Haciendo un análisis de la problemática sobre el poco o ningún hábito de lectura, se hace uso como estrategia de comunicación el uso de un formato atractivo en sus características dimensionales, que expresa actualidad que es de fácil manejo y que además permita una mejor disposición de imágenes y textos. Es por esto que se decide utilizar un formato de 8.5" x8.5", que se ajusta a las necesidades de diseño.

El uso del color es fundamental en la tipografía, elemento que es muy importante, debido al problema de lectura. Para dar solución a este problema se procede a realizar el análisis de color y se determina que el color más adecuado es el anaranjado que connota dinamismo, éxito, estimula la actividad mental, se relaciona con la creatividad, logra captar la atención y ayuda a la comunicación con la gente joven. Es por ello que se decide aplicar este color en el titular, debido a su alto impacto y por su relación con el grupo objetivo al que se desea abordar.

Con respecto al uso del color, en la información interna del libro de cuentos, se trabaja con un porcentaje del 60% tinta negra, obteniendo con ello una lectura más placentera y a la vez crea un aspecto moderno y elegante a la tipografía. Esto es resultado de análisis que han determinado que el alto contraste existente entre la tipografía de color negro y un fondo muy luminoso como es el color blanco, produce cansancio en la vista.

En la mayoría de cuentos para un público joven, las imágenes son casi nulas, es por ello que se decide trabajar imágenes que enriquezcan la información del material, atrayendo con ello al grupo objetivo.

Las imágenes desarrolladas para este material, se trabajarán con la técnica de acuarela, debido a que el grupo objetivo gusta de las artes y las pinturas en su mayoría. La técnica empleada además de llamar la atención por sus características únicas, proyecta originalidad al material.

Tomados en cuenta los anteriores aspectos se procede a analizar los canales de distribución.

Valiéndose de las líneas de comunicación existentes en la Unidad de Divulgación de la Facultad de Arquitectura, se propone: que por medio de esta, se realice los comunicados a la población de estudiantil por medio de afiches que inviten al grupo objetivo, sobre la actividad cultural que permitirá hacer la presentación oficial del libro "Los enredos de Tunquita", buscando con ello que la mayoría se de por enterado de la existencia del material.

Se diseñará y se entregará invitaciones a cada uno de los docentes a que participen en dicho evento, haciéndoles ver que es importante también la asistencia de sus alumnos debido a la importancia del material para la Facultad.

El libro será distribuido a la biblioteca de la Facultad de Arquitectura, para su fácil acceso a los estudiantes.

Se procederá a la realización de Stand publicitarios, como elemento decorativo, en el momento de su presentación al público, como en la biblioteca. En esta última como un recordatorio y una invitación a abordarlo.

Una estrategia de comunicación efectiva es el de introducir el material como método de estudio en algunas material.



El personaje

Se analizan los pasos anteriores y se determina explotar el área de los ojos, en donde se obtienen mejores resultados, el cual se incorpora de la fusión de los trazos de las fig. 2 y 3.

Se corrige, la pupila, dado una característica más cercana a la realidad. Se agregan pestañas y labios.

3.5 Descripción del proceso de bocetaje

3.5.1 Propuesta Gráfica Primer nivel de graficación

De acuerdo a los requerimientos por parte del cliente, se procede a graficar al personaje del libro de cuentos, previamente descrito:

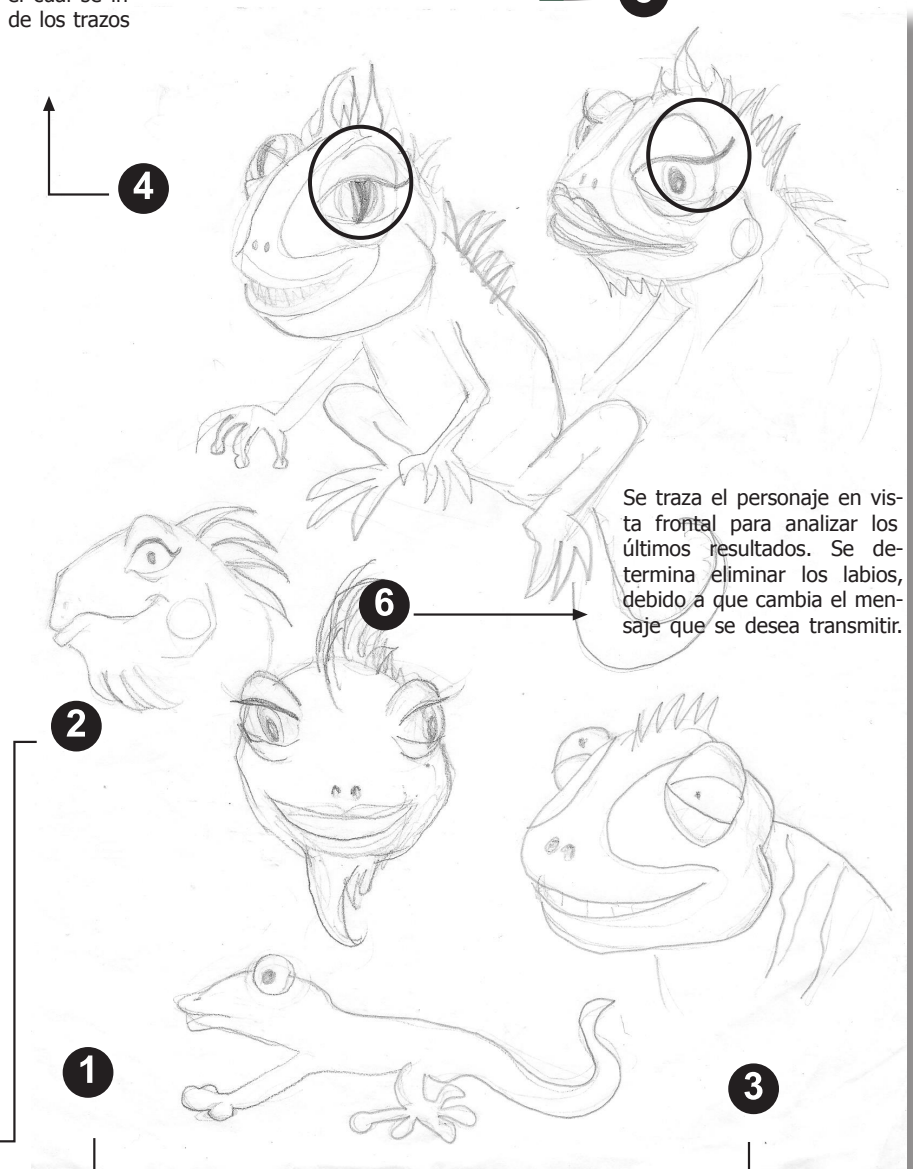
Personaje principal:

iguana (hembra)

Nombre: Tunquita (nombre adquirido por cercenamiento de su cola).

Color: verde característico de este tipo de animal.

Se toman referencias de imágenes del internet, sobre dibujos de iguanas que permitan dar resultados congruentes con las características de este tipo de animales. En este trazo se empiezan a aplicar detalles que caracterizan a estos animales. Sin embargo, este trazo no refleja aún el género del personaje.



Se realizan los primeros trazos para obtener una ilustración del personaje. Pero esta no adquiere las características adecuadas, al grupo objetivo a quién esta dirigido.

Se realizan otros trazos muy diferentes al anterior. Pero el problema persiste en caracterizar el género del personaje.

Bacc

Proceso de bocetaje para la portada del libro

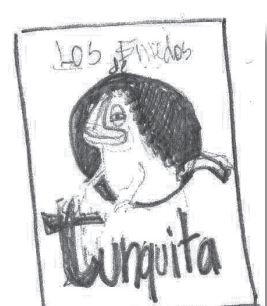
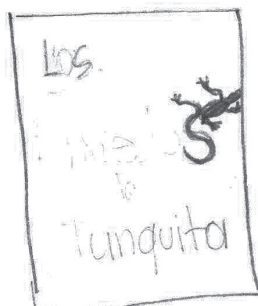
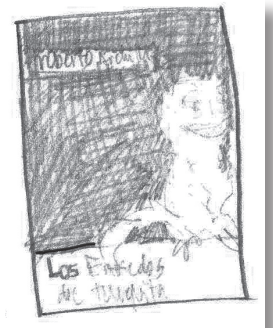
Teniendo presente el concepto creativo a aplicar se procede a realizar los primeros trazos roof, en los que se incluye al personaje dentro de la portada. Elemento que se consideró muy importante, porque en el se refleja el concepto a desarrollar y porque servirá de elemento para atraer la atención del grupo objetivo.

Previamente se determina las dimensiones del formato a trabajar el libro de cuentos cuyas dimensiones son de 8.5" x8.5", por ser una formato que se acopla a las necesidades de diseño y posee una atracción en sus características dimensionales.

Los bocetos iniciales sirven para analizar y obtener una idea más clara, que servirán como base para el diseño final de la portada, llegando de esta forma a la opción más adecuada.

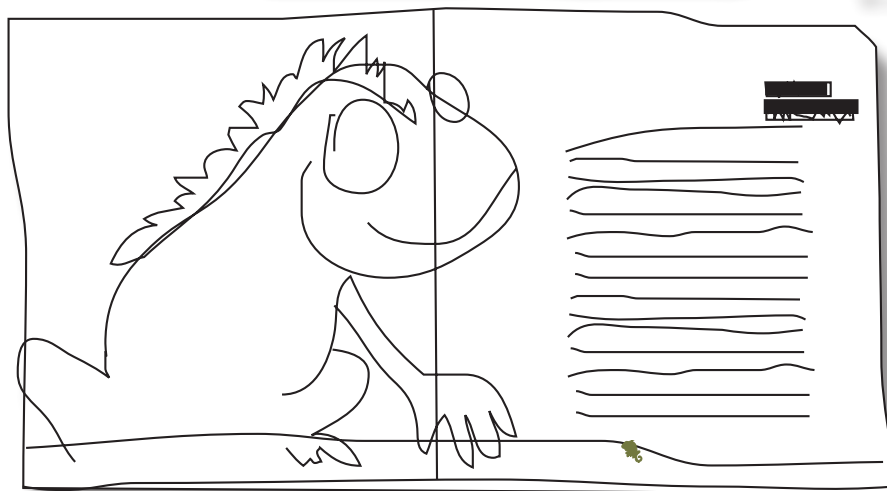
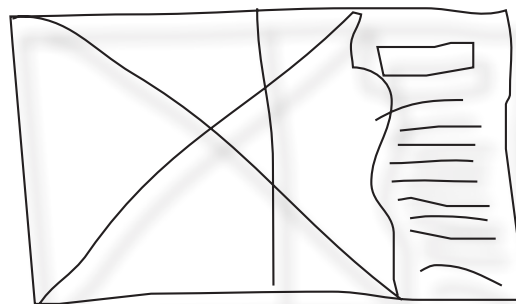
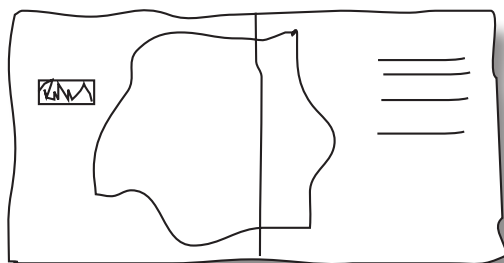


Se toma en cuenta la solicitud del cliente, en incluir su nombre en la portada



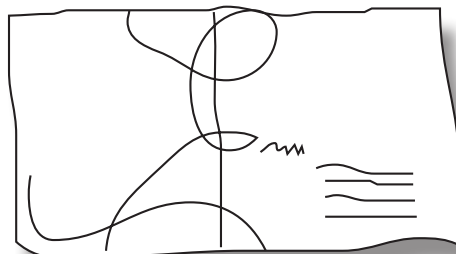
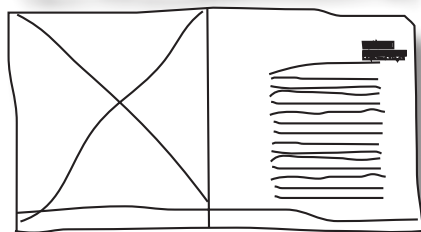
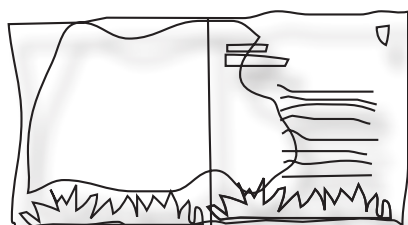
etaje

Primer nivel



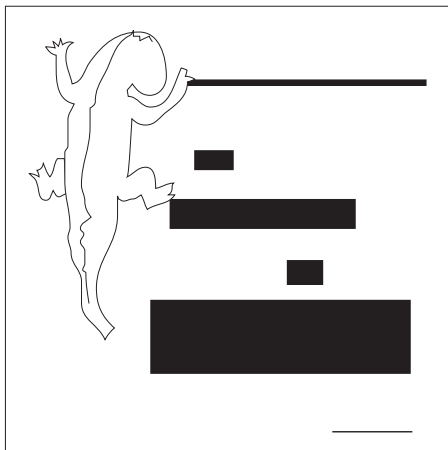
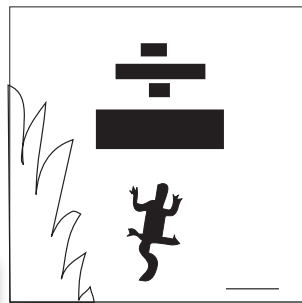
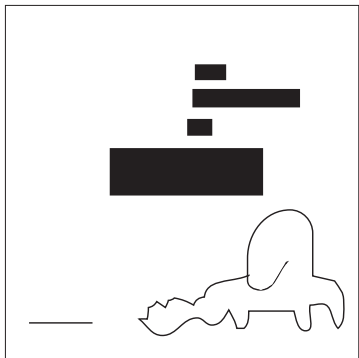
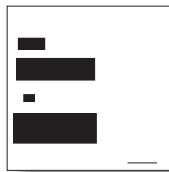
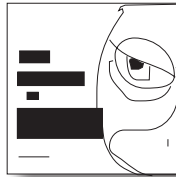
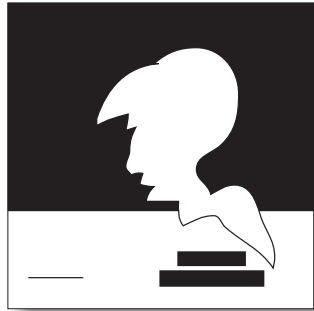
Bocetaje de páginas interiores

Considerando que es un libro, y que la utilización de las columnas en este tipo de materiales es por lo general de una sola columna (manuscrito), se procede a trazar en base a esta información las siguientes muestras, en donde se busca encontrar la interacción entre imagen y texto.



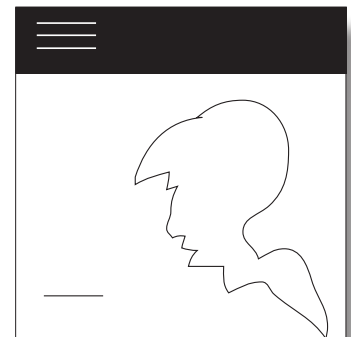
Se realizan diagramaciones en donde el capitular rompe paradigmas textuales, unificando las dos páginas a través de los márgenes internos. Al mismo tiempo este se convierte en un elemento decorativo.

Bacc



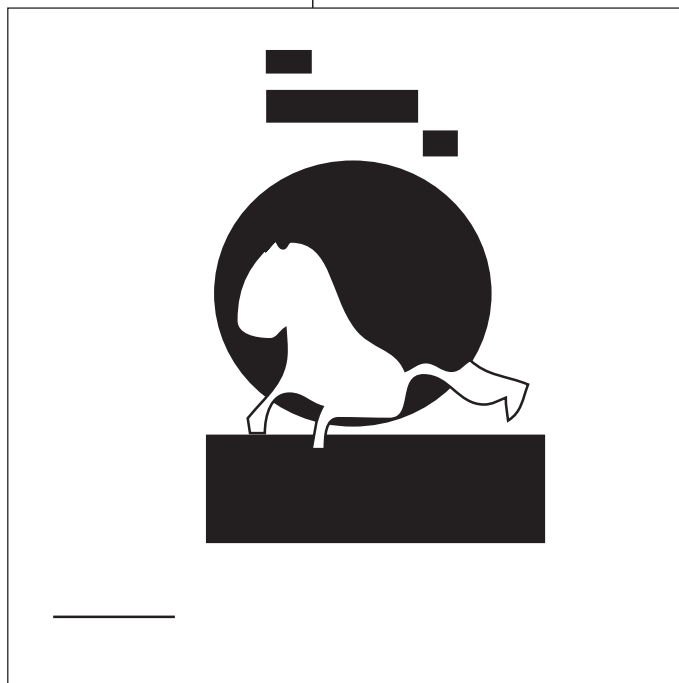
3.5.2 Segundo nivel de graficación

Se trabajan las posibles diagramaciones de portada en formato digital, para poder apreciar mejor los espacios que los elementos ocuparán dentro del formato de diseño.



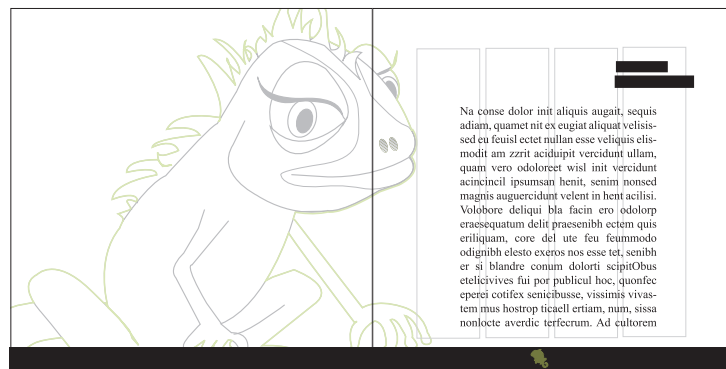
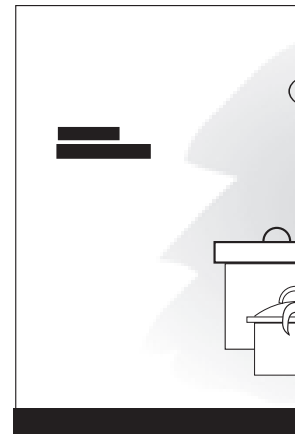
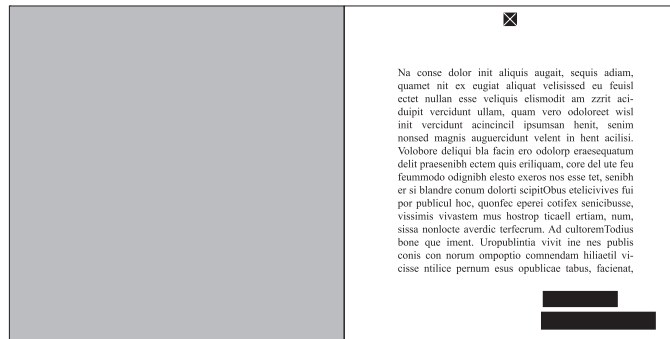
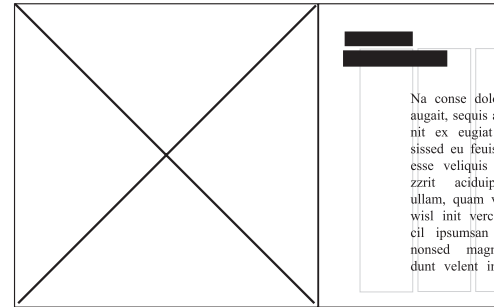
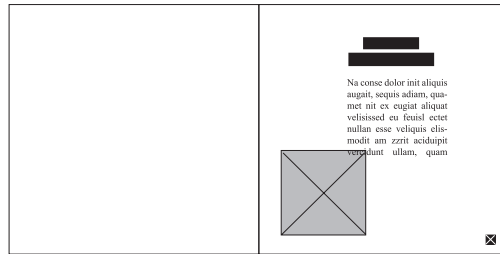
etaje

Segundo nivel

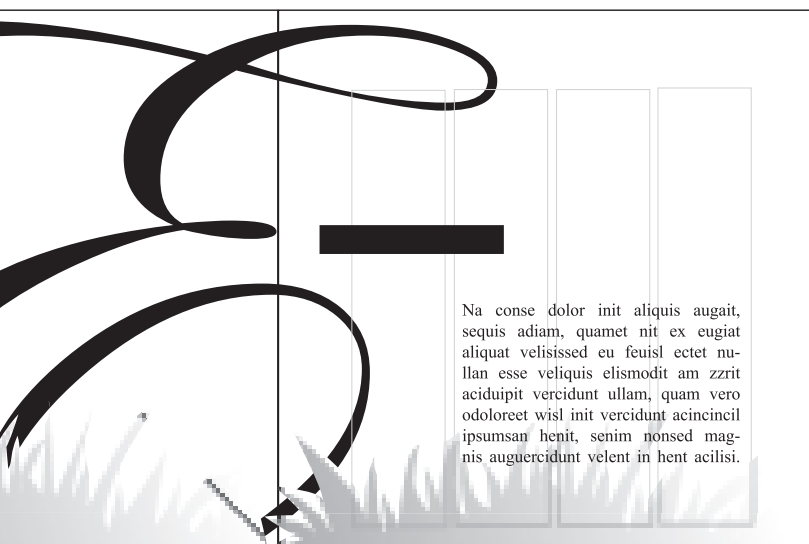
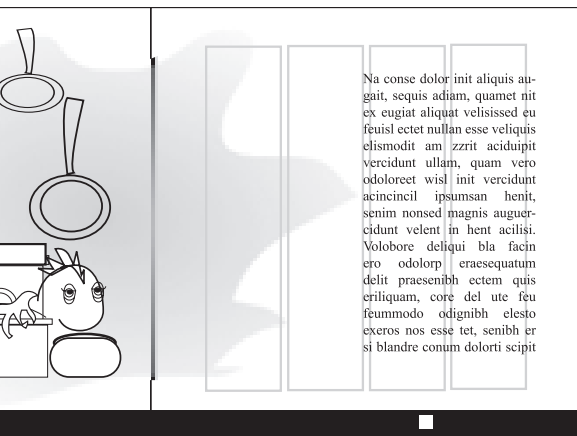
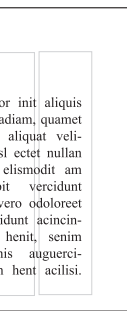


Se seleccionan algunas de las diagramaciones que más se apegan a las necesidades del cliente en donde los elementos por su jerarquía y disposición se destacan entre las demás.

Bacc



etaje



3.5.3 Tercer nivel de graficación

Se definen las imágenes que reforzarán a cada uno de los cuentos que integran el libro. Y se proponen diferentes diagramaciones de acuerdo al tamaño e importancia de las ilustraciones y al tipo de material a diseñar.

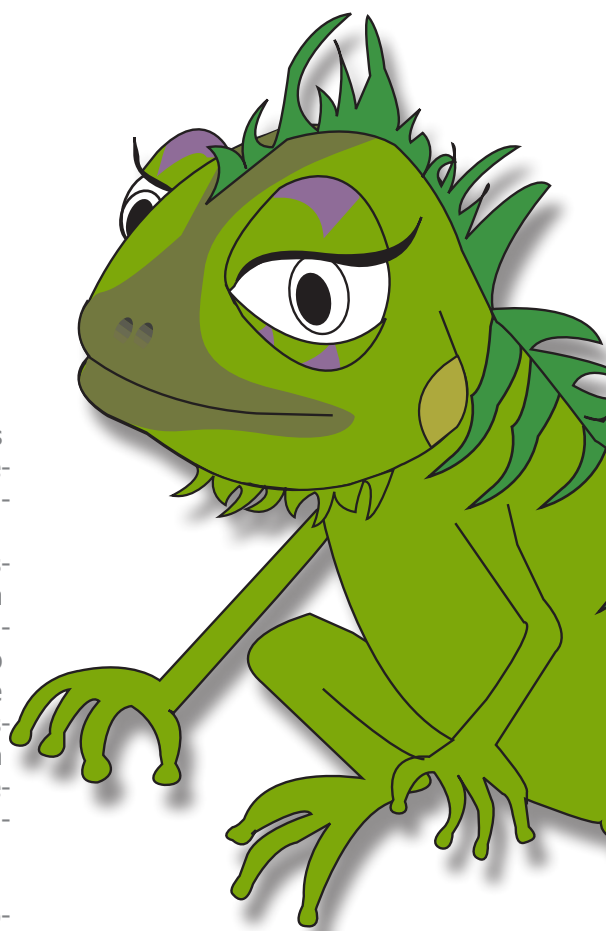
Tunquiqui



En esta fase, se incorporan rayas (que no todas las especies lo tienen). Esto permite dar una apariencia más atractiva al personaje.

Se trabajan en la ilustración las escamas sub timpánicas y la papada con cresta. Esta última es una característica muy importante debido a que determina la diferencia entre las iguanas y las lagartijas. Con estos últimos detalles, la ilustración cumple, con las características necesarias para interpretar al personaje "Tunquiqui".

Obtenido el resultado final aprobado por el cliente, se procede al análisis y aplicación del color en el personaje.



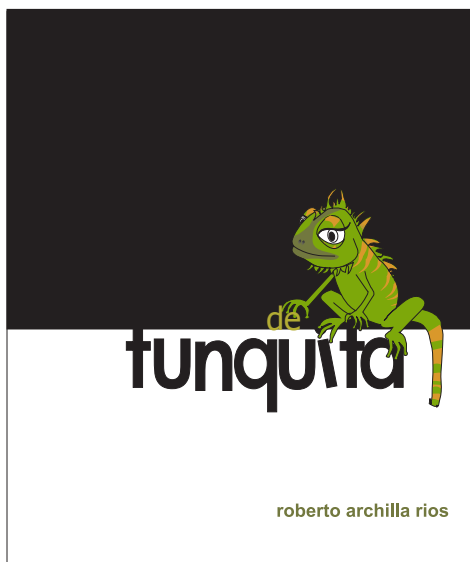
ización

Uso de dos tipografías diferentes en el titular (Times New Roman y Century Gothic), haciendo un contraste tipográfico el cual permite realzar la temática del libro y el nombre del personaje.

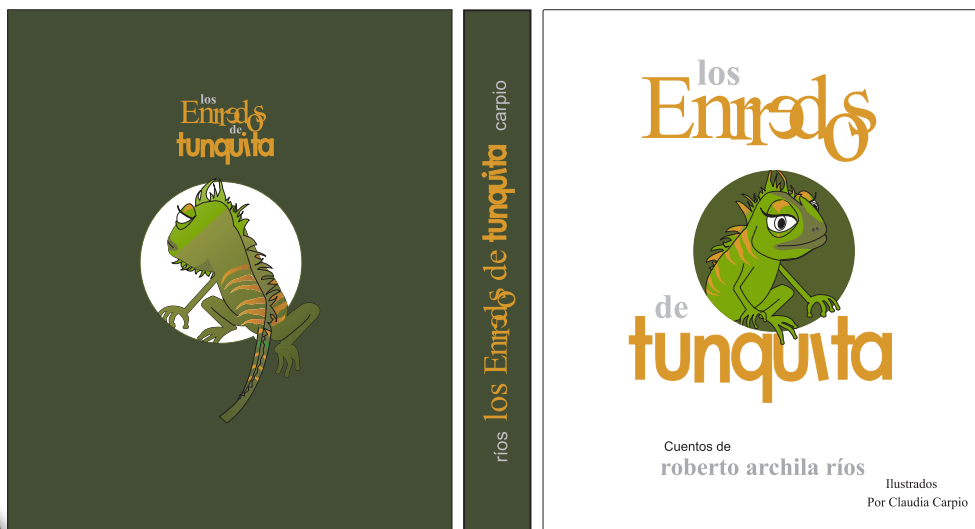
Aplicación de tratamiento tipográfico en el que se distorsionan los espacios y posiciones para connotar la actividad que el personaje realiza de un capítulo a otro

Se plantea la opción de diseñar la contraportada, guardando una unidad en el manejo de la imagen y relación de continuidad en forma creativa con la portada.

Se presentan otras propuestas, partiendo del nuevo giro que se presentó en el tratamiento de la la palabra Enredos, haciendo uso de palabra imagen.



Incorporación del color anaranjado, por ser muy llamativo, haciendo atractiva la tipografía y siendo un color que identifica al grupo objetivo. Este color connota creatividad.



En cuanto a continuidad, la contraportada identifica el ver los problemas de dos puntos de vista diferentes y permite visualizar de una forma creativa los elementos de diseño aplicados en la portada. Al mismo tiempo genera un alto impacto, por el contraste de sus fondos.

Feruarqu



Il hos, ducit, ut vivsdam qua publiciam egrturnum, st vilicatam ad rem Pala noc
 rei pro por illicivris stræt omniqua mdierco, nos omndessus hocciem publius ce-
 remenduces cutariorbis, es? An Itateri psente manum eger in deperem sum tus dia-
 volinpribut perferi perisse, quod ingules culocciore publi in deperem sum tus dia-
 bem Patum factus morit. Batus vo, Catoque et? qui sa L. Ferora, C. Ovirna, Catrum
 teric fure pra aurorum veres pri, nonsili sus videmurum aciemdam restium tus
 dam iactre iaescericum veres pri, nonsili sus videmurum aciemdam restium tus
 se novent iaciendam condem, con resist iactor hum pulicum este ooptea si te-
 quam Palin Itatuscam condem, con resist iactor hum pulicum este ooptea si te-
 sili us senata, Catum in nos pilbus plus caelusuideo tus, Castiam opubilit vilvillesin
 die tem, peccis sediemdam accit aus convo, uspeste reconsum ine audet L. Nihicat
 usquid tabus ses aucterno aucteatia nostri conim in nossis. Untredes consum praci
 silissatquo arberis evivit in sus nitanum ci ti, num re nos, cultusa moerei issul hor
 perceram o esenter evivit in sus nitanum ci ti, num re nos, cultusa moerei issul hor
 horaequodi, quidium ina, nonsum diis con habusta L. Obsenam se, scrimis cons
 supp linteri pubis adhuid co es? Quo ut L. Icaedo, nonsulocis cortum teridemus
 enihil vericaequeas hostris. Mius tem lostestrei tam, vervicia verfici piosti, sissen,
 contili cauro? lum loc, qua ditrum Romnequos consimo veresidit. Sero in ves imus
 essa rem utum lus vemus publii videm etrit, Catlicia re delici cla pecceris; horbit,
 et; nondact alinte re dees res se noviverdit. Vivis. Verriri stius. Ehemore concere
 strunt, Ti. At vem dictamquium intenti liciptem ut imus, quastam porum praec auc
 int. Veritiam perobus Catati, nirtum. Ta nica; nemeniquam pondetfree condi pari pri-
 bem egerite labus, iaellici poti, mentis oma, quem vasdaceremei cons? Timmolint
 Ad condeest fudees imhicavo, nos inte nimili probuto actus atquam nos consiliciam

ndice

Presentación	9
Capítulo 1	13
1.1 Definición del diente	13
1.2 Problemas	13
1.3 Justificación	13
1.4	13
1.5	13
1.6	13
1.7	13
1.8	13
1.9	13
1.10	13
1.11	13
1.12	13
1.13	13
1.14	13
1.15	13
1.16	13
1.17	13
1.18	13
1.19	13
1.20	13
1.21	13
1.22	13
1.23	13
1.24	13
1.25	13
1.26	13
1.27	13
1.28	13
1.29	13
1.30	13
1.31	13
1.32	13
1.33	13
1.34	13
1.35	13
1.36	13
1.37	13
1.38	13
1.39	13
1.40	13
1.41	13
1.42	13
1.43	13
1.44	13
1.45	13
1.46	13
1.47	13
1.48	13
1.49	13
1.50	13
1.51	13
1.52	13
1.53	13
1.54	13
1.55	13
1.56	13
1.57	13
1.58	13
1.59	13
1.60	13
1.61	13
1.62	13
1.63	13
1.64	13
1.65	13
1.66	13
1.67	13
1.68	13
1.69	13
1.70	13
1.71	13
1.72	13
1.73	13
1.74	13
1.75	13
1.76	13
1.77	13
1.78	13
1.79	13
1.80	13
1.81	13
1.82	13
1.83	13
1.84	13
1.85	13
1.86	13
1.87	13
1.88	13
1.89	13
1.90	13
1.91	13
1.92	13
1.93	13
1.94	13
1.95	13
1.96	13
1.97	13
1.98	13
1.99	13
1.100	13



izajación

nero. Sus ahorros, para pagar la hipoteca los tenía escondidos ante el temor de que su conviviente los encontrara y se los gastara en licor. Además de violento era un alcohólico empedernido. El niño trató de consolar a su madre diciéndole: A lo mejor tengo suerte y me encuentro algo de valor en el botadero.

El niño tenía en mente llevarse escondida a la iguana verde para mostrársela a los otros niños. Su pequeño amigo se adelantó. Los niños del botadero estaban a la espera de la "La Señorita". Se morían por conocerla. Al verla los niños mostraron curiosidad por el peculiar animal. "La Señorita" se convirtió en la gran novedad en el botadero. Propios y extraños acudían a ver a la refinada "Señorita".

La iguana verde tenía un agudo sentido del olfato por lo que los malos olo-



3.6 Criterios de Jerarquización

Se realizan las selecciones de acuerdo a los elementos fundamentales que ayuden a transmitir el mensaje del material, apegándose a las necesidades del cliente.

Es importante realizar los procesos de bocetaje, debido a que aporta una gran cantidad de información, que permite obtener resultados satisfactorios para el diseño de cualquier material.

La iguana verde tenía un agudo sentido del olfato por lo que los malos olores se asomó al patio cuando se encontraba con el perro guardián, el cual comenzó a ladrar amenazadoramente. La iguana se defendió lastimeramente. Trepó momentáneamente a la pared y se deslizó hacia la acera. La iguana verde estaba libre en plena calle. Al verla los niños mostraron curiosidad por el peculiar animal. "La Señorita" se convirtió en la gran novedad en el botadero. Propios y extraños acudían a ver a la refinada "Señorita".

La sirvienta salió a la calle en persecución de la iguana. Haciendo gala de su agilidad, la iguana le pasó entre las piernas de la sirvienta y corrió a la velocidad de la luz. La sirvienta salió tras ella. Corrió pocos metros. Sofocada y jadeante se detuvo por el enorme esfuerzo realizado. Se conformó con alisar a la iguana perdiéndose de vista. A partir de ese momento, la sirvienta empezó a hacer una mentira creíble, que la sirvienta de explicación a la señora de la casa para salir bien librada del embrollo provocado por no acatar instrucciones y hacer caso omiso a las advertencias. Fue su parte, la iguana puso pies en polvorosa. A los quince minutos se paró a ver si la perseguían. Nadie venía tras ella. Había recuperado su preciada libertad. Ahora era una iguana de la calle.

n los manglares

La maestra organizó una excursión al tortugario localizado en playas de la "Aldea Monterrico" en la costa sur, en el Océano Pacífico. Sus alumnos serían los protagonistas de la liberación de las tortugas marinas criadas en cautiverio. La excursión fue programada para el primer domingo de junio. Los niños, a quienes les encantaban las excursiones, ante la sorpresiva noticia, brincarón de alegría, provocaron un enorme bullicio e impidieron momentáneamente el desarrollo de las actividades escolares.

Las cosas volvieron paulatinamente a la normalidad. La maestra re-






apítulo IV

*4. Comprobación de
eficacia y propuesta
gráfica final*





4.1 Comprobación de la eficacia

Para exponer los resultados obtenidos en la puesta a prueba de la propuesta gráfica, se realizó una prueba piloto con una muestra del grupo objetivo, tomando como herramienta la encuesta.

La encuesta es una herramienta muy importante para recibir realimentación. Puede dar información valiosa acerca del potencial de la pieza gráfica o del concepto.

A continuación se presenta la estrategia de investigación y las técnicas utilizadas para la recolección de información y su respectiva interpretación.

4.1.2 Condiciones para trabajar la muestra

1.- Se determinó realizar una reunión con dos grupos, en los que participaron, estudiantes y docentes de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala, de un mínimo de 10 persona para lograr una buena entrevista y despertar-estimular un interés en los entrevistados sobre el tema.

2.- La técnica de los grupos focales se desarrolló para obtener información cualitativa de las reacciones y percepciones de los participantes respecto de los contenidos y mensajes de la pieza de diseño propuesta. Esta se desarrolló a través de la encuesta. En dicha encuesta se utilizó una boleta con catorce preguntas cerradas, la opinión de los informantes acerca los aspectos importantes que determinarán la publicación y eficacia del material, libro de cuentos titulado "los Enredos de Tunquita".

3.-Se comprobó el resultado que se obtuvo del mensaje gráfico, a través de un instrumento de medición (encuesta).

4.1.3 Procedimiento para análisis e interpretación de la información

1.- Se tabularon los resultados de la encuesta.

2.- Se interpretaron y se analizaron los resultados a través de la tabulación.

3.- Los resultados presentados por separado reflejaron el resultado de

los dos grupos.

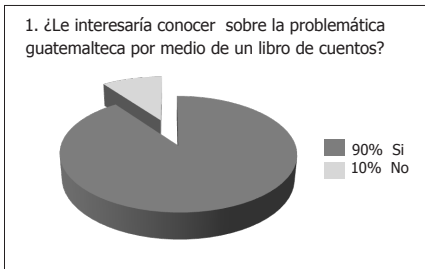
4.- Con esta información se elaboraron conclusiones y recomendaciones generales.

4.2 Resultados de la comprobación

4.2.1 Análisis e Interpretación de Resultados

Pregunta No. 1

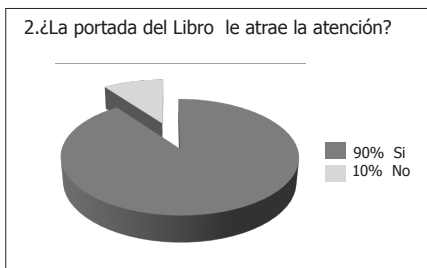
1. ¿Le interesaría conocer sobre la problemática guatemalteca por medio de un libro de cuentos?



El 90% de personas encuestadas indicó que sí le interesaría conocer sobre la problemática guatemalteca por medio de un libro de cuentos ya que les parece más ameno el poder abordar estos temas tan duros y difíciles de la vida cotidiana.

Pregunta No. 2

2. ¿La portada del Libro le atrae la atención?

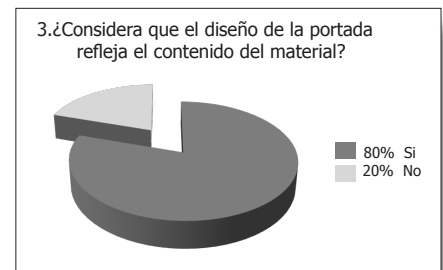


El 90% de las personas encuestadas indicaron que si se sentían atraídos por la portada debido a los elementos aplicados en ella. Mientras que el 10% restante no lo estuvo

aplicados en ella. Mientras que el 10% restante no lo estuvo

Pregunta No. 3

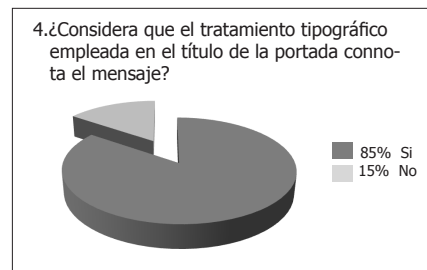
3. ¿Considera que el diseño de la portada refleja el contenido del material?



El 80% de personas encuestadas indicó que la portada reflejaba el contenido del libro el otro 20% dijo que no

Pregunta No. 4

4. ¿Considera que el tratamiento tipográfico empleada en el título de la portada connota el mensaje?



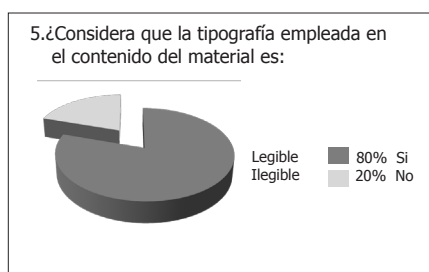
El 85% de las personas encuestadas indicaron que si connotaba el tratamiento

aplicado al título de la portada y 15 % dijo que no

Pregunta No. 5

5.¿Considera que la tipografía empleada en el contenido del material es:

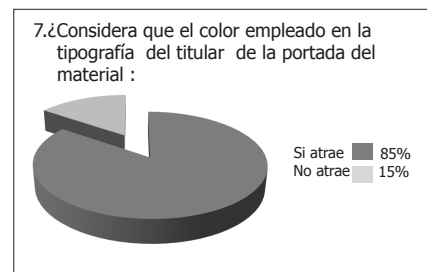
El 80% de personas encuestadas indicó que si es legible la tipografía empleada el contenido del libro y el otro 20% que es ilegible.



Pregunta No. 7

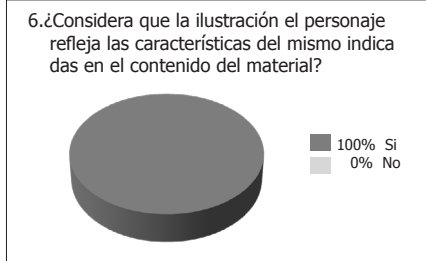
7.¿Considera que el color empleado en la tipografía del titular de la portada del material es:

El 85% de personas encuestadas indicó que si le atrae el color aplicado a la tipografía titular de la portada. El 15% restante indicó que no le atrae



Pregunta No. 6

6.¿Considera que la ilustración el personaje refleja las características del mismo indicadas en el contenido del material?

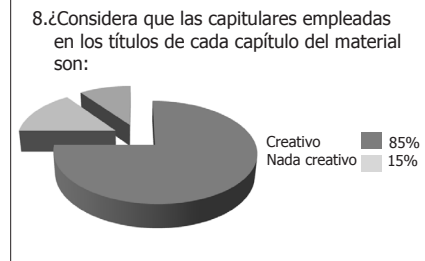


El 100% de las personas encuestadas indicaron que el personaje guardaba todas las características descritas en el contenido del libro.

las características descritas en el contenido del libro.

Pregunta No. 8

8.¿Considera que las capitulares empleadas en los títulos de cada capítulo del material son:



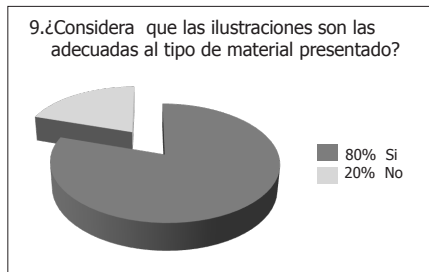
El 85% de las personas encuestadas indicaron que les parecía creativo la aplicación en las capitulares en cada inicio de los capítulos del libro,

el 15 % restante indicó que no eran nada creativas.

Pregunta No. 9

9.¿Considera que las ilustraciones son las adecuadas al tipo de material presentado?

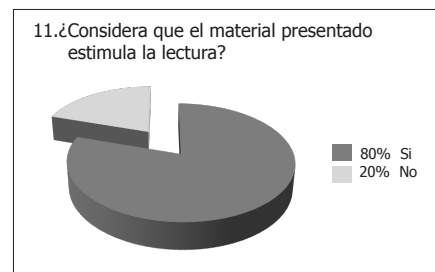
El 80% de personas encuestadas indico que si son adecuadas la ilustraciones trabajadas en e material y el otro 20% indico que no son adecuadas



Pregunta No. 11

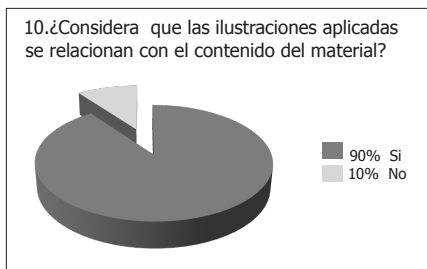
11.¿Considera que el material presentado estimula la lectura?

El 80% de personas encuestadas indico que el material si estimula la lectura debido a su diseño. El 20% restante indico que no.



Pregunta No. 10

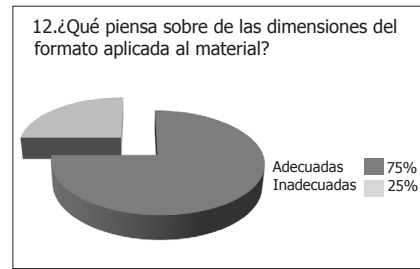
10.¿Considera que las ilustraciones aplicadas se relacionan con el contenido del material?



El 90% de las personas encuestadas indicaron que si se relacionan con el contenido del material. El 10% restante indico que no.

Pregunta No. 12

12.¿Qué piensa sobre las dimensiones del formato aplicada al material?

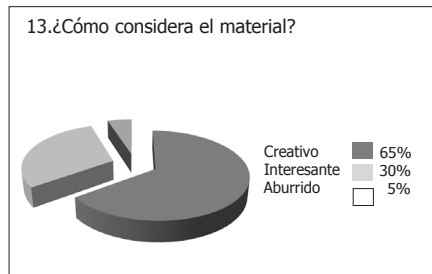


El 75% de las personas encuestadas indicaron que les parecía adecuada las dimensiones del formato y el 25% restante indicaron que eran inadecuadas.

Pregunta No. 13

13.¿Cómo considera el material?

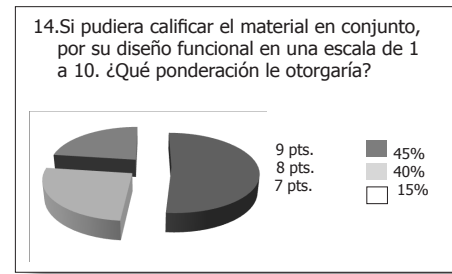
El 65% de personas encuestadas indico que considera creativo el material presentado y el 30% que es interesante. El 5% restante indico que consideraba aburrido el material.



Pregunta No. 14

14.Si pudiera calificar el material en conjunto, por su diseño funcional en una escala de 1 a 10. ¿Qué ponderación le otorgaría?

El 60% de personas encuestadas indicaron que por su diseño funcional le otorgaron 9 pts., el 30% 8 pts. y el 5% restantes 7 pts.







que intervinieron dentro del diseño. Sin embargo carece del color real ya que fue trabajado al 20% de tinta color negro debido a que se buscó que el protagonismo de color lo obtuvieran las ilustraciones que representan a cada capítulo de los cuentos que conforman la pieza gráfica: Cabe mencionar que aún con la carencia del color original del elemento naturaleza, el cerebro guarda profundamente la relación del color con la imagen.

Las ilustraciones empleadas, en la portada, contraportada y páginas internas se trabajaron en la técnica de acuarela. Estas representan claramente el contenido del material, logrando una congruencia entre información gráfica y la textual. Son además elementos que servirán como estrategia para atraer al público objetivo.

El personaje del libro, una iguana que por sus acciones y el color propio de estos animales reflejan claramente el concepto creativo desarrollado para este material

La tipografía aplicada en

las páginas internas de del libro es la Times New Roman. En un tamaño de 10 pts. la cual es una de las más empleadas para este tipo de materiales, debido a que permite una legibilidad a la lectura por las proporciones armoniosas que presenta en sus contrastes de elementos rectos y curvos.

La aplicación del color en esta tipografía se trabajó por medio de porcentaje de tinta a un 60% permitiendo dar un enfoque de modernismo y elegancia.



4.3 Fundamentación de la pieza gráfica

El concepto "Una esperanza" nace de la utilización del mapa mental, el cual por medio de juego de palabras que se relacionan con el tema permitió el resultado del mismo. Este a su vez refleja el hábitat así como el color natural del tipo de especímenes que representa el personaje principal (iguana). Este concepto esta reflejado en el color natural del personaje así como en el elemento naturaleza (pasto). Este último se incorporó en las páginas internas del libro "Los Enredos de Tunquita" que acompañaron a los elementos



los
Enredos
de
Lunquita

Cuentos de **oberto archila ríos** Ilustrados
Por **Claudia Carp**

Fundam

A su vez permite tener una lectura más placentera debido a que el color del fondo (papel) y la tipografía no crean un alto contraste que de como resultado un cansancio visual.

El formato 8.5" x 8.5" empleado en la pieza de diseño (libro), otorga un aspecto original, que además permite un buen manejo de los elementos de diseño por sus características dimensionales. Sus dimensiones permiten la reducción de desperdicio en imprentas y litografías.

En la tipografía del titular en la portada se trabajó con la Times New Roman y la Century Gotic, creando un contraste tipográfico el cual permite connotar el tema principal y destacar el nombre del personaje así como el la trama. Transmite una comunicación directa con el público objetivo, debido que se trabajó en color anaranjado que connota creatividad, estímulo. El naranja combina la energía del rojo con la felicidad del amarillo. Se le asocia a la alegría, el sol brillante y el trópico. Es un color caliente por lo que permite la estimulación de la actividad mental. Es un color que encaja muy bien con la gente joven por su efecto vigorizante por lo que es muy recomendable para comunicar con ellos.

Enredos

Los porcentajes de tinta empleados para formar el color fueron:

C 12.94 %
M 57.65 %
Y 100.00 %
K 1.18 %



Los titulares de cada uno de los capítulos fue trabajado con letra caligráfica capitular llamada Edwardian, Scrip ITC que rompe con los esquemas tradicionales, partiendo de sus dimensiones que permite de cierta manera la unidad entre las paginas expuestas del material. Se trabajaron en un tamaño de 920 Pts. equivalentes a 16.26" en un porcentaje de tono 60% de color verde reforzando así el concepto aplicado al material. El resto del titular se trabajó con la tipografía Times New Roman en 70 y 35 pts.

Los porcentajes de tinta son los siguientes:

C 71 %
M 46 %
Y 64 %
K 14 %



También funcionan como elemento decorativo, enfatizando con ello que la tipografía puede ser protagonista al igual que una imagen, con esto se hace énfasis de que la tipografía es muy rica en característica y que debiera de ser tomada con más importancia como elemento gráfico de diseño y no solo informativo.

La carencia de color en el papel

del fondo del material crea un alto contraste entre los elementos gráficos permitiendo destacar el concepto creativo aplicado a la pieza de diseño.

El diseño de la portada y contraportada se trabajó de una forma creativa en donde la portada permite observar la problemática desde el punto de vista externo, sin dejar a un lado el concepto generado. A la vez sirve como elemento introductorio. La contraportada guardar unidad y continuidad en forma creativa. Permiten visualizar desde dos puntos diferentes, la problemática guatemalteca. La portada funciona como parte introductoria y presenta el punto de vista externo. La contraportada permite visualizar el punto de vista interno, el cual pretende involucrar a todos en el contenido del material, haciendo conciencia, de que todos somos parte de un mismo problema.



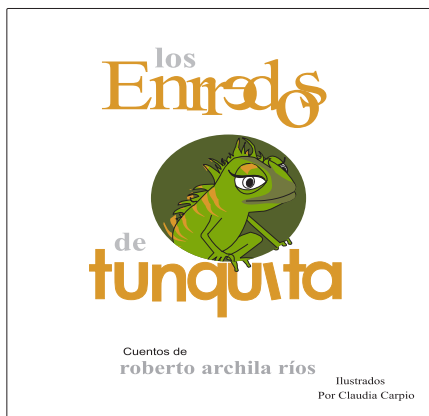
Presentación

La aplicación del color en la contraportada genera un alto impacto con la portada por el contraste de sus fondos. Los porcentajes son:

C 84 %
M 71 %
Y 99 %
K 15 %



El diseño del personaje en la portada, saliendo de un agujero hace referencia de la búsqueda de soluciones a los problemas que nos puedan acontecer.



La tipografía aplicada en el número de página se utilizó la Times New Roman en modalidad bold de 14 pts.

12

Para el diseño en donde se colocará el número de página en tipografía invertida, se hizo uso de un recuadro en color negro, con una pequeña línea que lo atraviesa. Estos trabajados al 100% que por su alto contraste en relación a los demás elementos de diseño aplicados en cada página, permite una ubicación más rápida.

Se diseñó el lomo del libro en donde se incluye además del título del libro los apellidos del escritor y del del ilustrador.



El diseño de la contraportada hace participe al lector de que él también es parte de la problemática que se vive en nuestro país.

4.4 Propuesta gráfica final

Se hace un análisis final en la portada y contraportada.

Se decide eliminar el titular que fue trabajado con efecto espejo, y se incorpora la frase chapina "Por que la vida no es cola de iguana....." posicionada en la parte inferior izquierda de la contraportada, funcionando como cierre o finalización del contenido.



Portada y
contraportada

<i>NDICE</i>	
	Página
1. EN LOS MANGLARES.....	3
2. IGUANA IGUANA.....	8
3. EL CAZADOR FURTIVO.....	12
4. AIWA.....	18
5. TUERO, TUERO.....	22
6. DRAGONA VIVA, DRAGONA MUERTA.....	26
7. FANTASMA.....	30
8. LA ULTIMA INCURSION.....	31
9. EI ESPECTACULO DEBE CONTINUAR.....	42
10. CON LA MUSICA A OTRA PARTE.....	47
11. EN EL ZOOLOGICO.....	53

Indice



Páginas internas

Conclusiones y resultados

4.5 Conclusiones

- Se diseñó y diagramó un material editorial impreso que dará a conocer la serie de cuentos "Los Enredos de Tunquita" a estudiantes de la Facultad de Arquitectura
- Se diseñó y diagramó los elementos necesarios para la publicación y la preparación de artes finales.
- Se crearon gráficos e ilustraciones que enriquecieron el contenido del material.
- Se aportó para que se pueda divulgar la serie de cuentos "Los enredos de Tunquita".
- El material diseñado ayudará a provocar un cambio de actitud positivo sobre el hábito de lectura de los estudiantes, por medio de los elementos involucrados dentro del material.

recomendaciones

4.6 Recomendaciones

- La universidad de San Carlos de Guatemala cuenta con una imprenta, la cual esta al servicio de ella. Por lo que se recomienda a las autoridades de la facultad de Arquitectura, de esta casa de estudios. Solicitar su impresión ya que es para beneficio para la población de esta facultad.
- Se recomienda que la impresión sea offset, por su bajo costo. Asi como la aplicación de barniz en la portada, ya que este acabado permite una mejor presentación al material.
- Se recomienda introducir el material como método de estudio en algunas materias, para lograr dar a conocer este material a toda la población de la Facultad de Arquitectura.



4.7 Presupuesto

Se presenta la cotización para tener un estimado de la inversión que representa la impresión de la pieza gráfica (libro, "Los Enredos de Tunquita"). Se solicitaron varias cotizaciones, siendo esta la más favorable y adecuada del cliente.

Centro Editorial
VILE

Litografía, Offset e imprenta,
Libros, Trifoliales, Afiches,
Revistas, Tarjetas de Presentación, Etc.

Av. Simeón Cañas (6ta. Ave.) 5-31, Zona 2

PBX 2314 - 2222
FAX 2314 - 2200/01
E-mail: vile@itelgua.com

14 de Noviembre 2012


Señorita
Claudia Carpio
Presente

Estimada señorita, nos es grato presentarle nuestra cotización según datos proporcionados del material.

Impresión litográfica de 1,000 ejemplares de libro tamaño 8.5" x 8.5" en papel bond de 80 grms. con pasta Full color en papel opalina Q43,725.00

Nota:
Se cobrará el 50% de anticipo y el resto es contra entrega. El precio anterior y incluye iva.
En espera de su respuesta, nos es grato suscribirnos.

Atentamente,


Herson Colindres
Ejecutivo de Ventas

COTIZACIÓN

4.5.1 Propuesta operativa

PIEZA DE DISEÑO	MEDIO DE PUBLICACIÓN	FRECUENCIA	PRECIO	LINEAMIENTOS
Libro	Medio impreso (litografía)	Se propone un número limitado de ejemplares	1,000 unidades con un valor de Q43.72 por unidad para un total de Q 43,725.00	Se propone un número limitado de ejemplares con el fin de exhibirlos en forma permanente en Biblioteca General y en la Biblioteca de la Facultad de Arquitectura (ambas de la Universidad de San Carlos de Guatemala)

Bibliografía

Libros

Around Europe Publisher. Another way of traveling around europe
INDEXBOOK SL

Diccionario enciclopédico
OCÉANO
Edición 1990

Diccionario Manual de la Lengua Española vol. 2007 Larousse Editorial, S.L.

Jennings, Simón. (1995) Guía del diseño gráfico para profesionales, Editorial Trillas, primera edición México.

Paz, Eva. (1992) Manual de Técnicas Gráficas y aplicación creativa de la letra. Guatemala, Editorial Piedra Santa.

Penados Corzo, Julio C. (2002) Creatividad, Asociación y Ruptura. Universidad de las Américas, Puebla, México.

Swan, Alann. (2006) Bases del Diseño Gráfico. Editorial Gustavo Gili Séptima Edición. Mexico.

Páginas Web

www.fotonostra.com

es.wikipedia.org/

contenido.web@gmail.com

gua/profesores/eso2/t1/teoria_5.htm

<http://www.misrespuestas.com/que-es-un-cuento.html>

http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/hist/el_origen_de_los_cuentos.htm,

desarrolloweb.com

Tesis

Pérez Estrada. Lourdes E. (2005) Diseño y Diagramación de una Presentación Digital Didáctica e Interactiva sobre el Uso de la Retícula. Tesis de Licenciatura en Diseño Gráfico. Facultad de Arquitectura, USAC.

Tobar Arriola, Margarita. (2009) Campaña de Apoyo Publicitario Para La Fundación del Niño Enfermo Renal FUNDNIER. Tesis de Licenciatura en Diseño Gráfico. Facultad de Arquitectura, USAC.

Glóssario

Asta: rasgo principal que define una letra.

Boceto: bosquejo para mostrar una idea gráfica. El layout suele ser el primer paso de un boceto.

Concepto: se refiere a la idea que forma el entendimiento.. Se trata de un pensamiento que es expresado mediante palabras.

Costo: gasto económico que representa la fabricación de un producto o la prestación de un servicio de venta al público del bien en cuestión.

Diagramación: también llamada maquetación, es un oficio del diseño editorial que se encarga de organizar en un espacio, contenidos escritos, visuales y en algunos casos audiovisuales (multimedia) en medios impresos y electrónicos, como libros diarios y revistas

Dimensiones: longitud, extensión o volumen de una línea, una superficie o un cuerpo respectivamente.

Publicación: acción que consiste a poner una determinada información o un determinado contenido, en conocimiento general del público; y por extensión, sinónimo de imprimir. En editorial, un concepto empresarial.

Estrategia: proceso regulable, conjunto de las reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento.

Formato: es el conjunto de las características técnicas y de presentación de un texto, objeto o documento en distintos ámbitos, tanto reales como virtuales.

Fullcolor: se refiere a impresión o forma de observar el color, aquí se utilizan todos los colores posibles. Grupo Objetivo: es el conjunto específico de personas a quién se quiere dirigir un mensaje.

Jerarquía: es la gama de estilos tipográficos que diferencian el texto en distintos grados de importancia

Layout: hace referencia a la disposición de los elementos de texto e imagen en un diseño.

Libro: Por libro se entiende cualquier publicación no periódica, que se pretenda publicar con registro ISBN y que tenga, en su versión diagramada, más de 48 páginas, sin importar si se divulga impreso en papel o en medio electrónico

Material: se refiere a los elementos de un producto. En diseño gráfico se refiere al producto de diseño.

Presupuesto: cálculo anticipado de los ingresos y gastos de una actividad económica (personal, familiar, un negocio, una empresa, una oficina, un gobierno) durante un período, por lo general en forma anual.

Rasgo: Trazo pequeño que se añade en los extremos de las letras romanas.

Amesas



VALIDACIÓN DE MATERIAL GRAFICO IMPRESO

Encuesta para la comprobación de los elementos que conforman el diseño y diagramación para la publicación del libro "Los Enredos de Tunquita".

Edad Género Ocupación _____

Marque con una X la respuesta, que según su criterio sea la correcta

1. ¿Le interesaría conocer sobre la problemática guatemalteca por medio de un libro de cuentos?

Si
No

2. ¿La portada del Libro le atrae la atención?

Si
No

3. ¿Considera que el diseño de la portada refleja el contenido del material?

Si
No

4. ¿Considera que el tratamiento tipográfico empleada en el título de la portada connota el mensaje?

Si
No

5. ¿Considera que la tipografía empleada en el contenido del material es:

Legible
Ilegible
Muy pequeña
Muy grande

6. ¿Considera que la ilustración el personaje refleja las características del mismo indicadas en el contenido del material?

Si
No

7. ¿Considera que el color empleado en la tipografía del titular de la portada del material:

Atrae
No atrae

8. ¿Considera que las capitulares empleadas en los títulos de cada capítulo del material son:

Creativas
Nada creativas

9. ¿Considera que las ilustraciones son las adecuadas al tipo de material presentado?

Si
No

10. ¿Considera que las ilustraciones aplicadas se relacionan con el contenido del material?

Si
No
Poco

11. ¿Considera que el material presentado estimula la lectura?

Si
No

12. ¿Qué piensa sobre de las dimensiones del formato aplicada al material?

Adecuada
Inadecuadas

13. ¿Cómo considera el material?

Aburrido
Interesante
Creativo
Común

14. Si pudiera calificar el material en conjunto, por su diseño funcional en una escala de 1 a 10. ¿Qué ponderación le otorgaría?

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10





*PUBLICACIÓN DEL LIBRO DE CUENTOS TITULADO “LOS ENREDOS DE TUNQUITA”
PARA ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA*

IMPRÍMASE

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”



Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea
DECANA en funciones



Licda. María Emperatriz Pérez
ASESORA

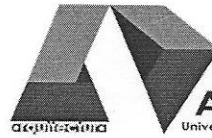


Claudia Cristina Carpio Galindo
SUSTENTANTE





USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



**Facultad de
Arquitectura**
Universidad de San Carlos de Guatemala

Arquitecto
Carlos Valladares Cerezo
Decano Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Señor Decano:

Por este medio hago constar que he leído y revisado el Proyecto de Graduación, previo a optar al Grado de Licenciado en Diseño Gráfico, de la estudiante **CLAUDIA CRISTINA CARPIO GALINDO**, carné **199519994**, titulado **"PUBLICACIÓN DEL LIBRO TITULADO "ENREDOS DE TUNQUITA"**".

Dicho trabajo ha sido corregido en el aspecto ortográfico, sintáctico y estilo académico; por lo anterior, la Facultad tiene la potestad de disponer del documento como considere pertinente.

Extiendo la presente constancia en una hoja con los membretes de la Universidad de San Carlos de Guatemala y de la Facultad de Arquitectura, a los veinticinco días de octubre de dos mil trece.

Agradeciendo su atención, me suscribo con las muestras de mi alta estima,

Atentamente,

Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández
Profesor Titular No. de Personal 16861
Colegiado Activo 4,509