

Nómina de Autoridades

Junta Directiva

Decano Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

Vocal I Arq. Gloria Ruth Lara de Corea

Vocal II Arq. Edgar Armando López Pazos

Vocal III Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras

Vocal IV Br. Carlos Alberto Mendoza Rodríguez

Vocal V Br. José Antonio Valdez Mazariegos

Secretario Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Tribunal Examinador

Decano

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

Asesor I

Lic. Gustavo Jurado

Asesor II

Lic. Fernando Fuentes

Asesor III

Arq. David Barrios

Secretario

Arq. Alejandro Muñoz Calderon



Universidad De San Carlos De Guatemala
Escuela de Diseño Gráfico
Facultad de Arquitectura
Licenciatura Informático visual (Multimedia)
Proyecto Ciudades Mayas coordinado por el
Arq. David Barrios en el Centro de Investigaciones de
la Facultad de Arquitectura (CIFA)

Proyecto de Graduación

Biblioteca interactiva sobre Estelas Mayas con análisis de fundamentos del diseño.

Haroldo Vinicio Navas Pineda
Título a optar "Licenciado en Diseño Gráfico con
Énfasis Informático Visual".

Guatemala, Abril de 2014.



*Biblioteca interactiva sobre estelas
mayas con análisis de fundamentos
del diseño.*



Biblioteca
Estelas mayas



Índice

Agradecimientos	9
Dedicatoria	11
Presentación	13
Capítulo I	15
1. Antecedentes del Problema	17
1.1. El Problema	18
1.2. La justificación	19
2. Los Objetivos	21
Capítulo II:	23
3. Descripción de la Institución	25
3.1. Antecedentes	25
3.1.2 Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura (CIFA)	26
4. FODA	28
5. Perfil del Usuario	30
Capítulo III	33
6. Introducción	35
7. Concepto Creativo	41
Capitulo IV	43
8. Previsualización	45
9. Previsualización Gráfica	47
10. Bocetaje	57
11. Primera Validación	59
12. Segunda Validación	61
13. Tercera Validación	63
14. Propuesta Gráfica Final	67
15. Justificación Técnica	72



16. Manual de Normas Gráficas	75
Capítulo V	93
17. Lineamientos para la puesta en práctica	95
19. Conclusiones	97
20. Lecciones Aprendidas	99
21. Referencias Bibliograficas y fuentes consultadas	101
22. Anexos	103
Modelo de Encuesta	
23. Glosario	105



Agradecimientos

Definitivamente este trabajo no podría haber sido realizado sin la colaboración de innumerables personas que me han guiado a lo largo de mi vida y la carrera, quiero agradecer a todas aquellas personas que no fueron mencionadas y aportaron su granito de arena, muchísimas gracias.

A Dios sobre todas las cosas, por darme el valor de nunca darme por vencido e intentarlo de nuevo en los momentos de estrés y decepción, gracias a él por acompañarme en este difícil recorrido.

A mi madre PEM Sonia Lucrecia Pineda, Orellana por hacer de mi una mejor persona a través de su ejemplo de honestidad y entereza por lo que siempre ha sido una guía a lo largo de mi vida.

A mi padre el Lic. Haroldo Enrique Navas Paz por guiarme, por sus enseñanzas, paciencia y consejos, en el transcurso de mi carrera, que me llevan a cumplir esta meta.

A mis hermanos, especialmente a Diana y Javier, quienes me demuestran que vale la pena vivir así como intentar mejorar cada día y por la satisfacción que me genera el recordar el compromiso que tengo para con ellos de avanzar para poderles ayudar a salir adelante.

A mi tía Guicha por ser mi segunda madre, a mi madrina Ana y mi padrino Roni por apoyarme siempre y estar conmigo en todo momento.

Agradezco al Arq. David Barrios por abrirme la puerta de CIFA y al Lic. Gustavo Jurado, y Lic. Fernando Fuentes por las asesorías brindadas para guiarme a la meta de este proyecto.





Dedicatoria

A mi madre la PEM Lucrecia Pineda, ya que sin ella no sería la persona que soy hoy en día, a mi tía Mauricia Orellana, a mi tío Roni Orellana, a mi madrina Ana Hernández y a mi Padre el Lic. Haroldo Navas ya que ellos han sido mis mentores y ejemplos para continuar logrando mis metas gracias, por el apoyo, los consejos y la inspiración que depositaron en mí.





Presentación

El proyecto trabajado en colaboración con CIFA (Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura), es una investigación y recopilación de información del proyecto patrimonio que dirige el Arq. David Barrios. Esta información forma parte de los proyectos de investigación que CIFA quiere dar a conocer a los estudiantes de la Facultad de Arquitectura y Escuela de Diseño Gráfico, como material de apoyo a su formación académica. Los temas que son tratados en dicha biblioteca son Fundamentos del Diseño aplicados en análisis a Estelas Mayas del sitio arqueológico Piedras Negras.

El proyecto presenta información valiosa recopilada por los investigadores de CIFA como ente superior de investigaciones de la Facultad de Arquitectura, uno de los fines que el proyecto quiere lograr es el acercamiento de CIFA a los jóvenes de la facultad como evidencia del trabajo que realiza la institución y sacar ésta del anonimato que sufre dentro de la facultad.





Capítulo I





1. Antecedentes del Problema

Se ha detectado que CIFA cuenta con una amplia información recolectada en sus proyectos de investigación, existiendo una problemática que afecta a los estudiantes de la Facultad de Arquitectura y Escuela de Diseño Gráfico, no existe ningún material, impreso e interactivo al alcance de los estudiantes en la biblioteca de la facultad posee ningún proyecto de investigación de CIFA que ayude en los contenidos de alguna materia ya sea de Arquitectura o de Diseño Gráfico. CIFA no cuenta con una biblioteca donde los estudiantes se puedan dirigir y solicitar cualquier tipo de información, siendo el ente de investigadores de la facultad debería haber alguna opción que facilite este tipo de información a los estudiantes.



1.1. El Problema

Falta de material audiovisual interactivo que facilite la comprensión y la enseñanza respecto al valor y contenido de estelas mayas, con análisis de conceptos fundamentales de diseño.



1.2. La justificación

1.2.1 Magnitud

El proyecto colaborará con los estudiantes del primer semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de los 172 alumnos asignados oficiales de primer ingreso al ciclo escolar 2014, distribuidos en las 2 jornadas existentes matutina y nocturna. Este

material estará disponible a los 948 alumnos de re-ingreso inscritos del año 2014 de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, que necesiten consultarlo, beneficiando aproximadamente a 1120 estudiantes.

Control Académico, Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala. (Consultado el 14 de Febrero de 2014).

1.2.3. Trascendencia

Las investigaciones de CIFA son valiosas desde el punto de vista de la formación en Arquitectura y en Diseño Gráfico, este material es un apoyo para CIFA y es una forma de dar a conocer lo que se realiza en la entidad.

El impacto que causará sobre los estudiantes sería una ejemplificación en las estelas mayas como utilizaban estos conceptos de diseño, se retroalimentarían de información y se autoformarían con dichos conceptos a los alumnos de Arquitectura y Diseño Gráfico.

La biblioteca interactiva colaborará con los estudiantes, y el catedrático, de la materia de Fundamentos del Diseño para la escuela de Diseño Gráfico de la facultad de Arquitectura, en la comprensión y análisis de estelas mayas, dentro de su contenido se tratan temas fundamentales, como ritmo, anomalía, forma, simetría etc.



1.2.4. Vulnerabilidad

Este proyecto de investigación acción desarrollará una plataforma interactiva para que la información sea apta para los estudiantes de primer ingreso, se utilizará como material de apoyo en la materia de Fundamentos del Diseño.

Esta biblioteca interactiva, ayudará a reducir la falta de información por parte de CIFA hacia los(as) alumnos(as) de la Facultad de Arquitectura.

Estará disponible en la biblioteca de la Facultad de Arquitectura en formato digital en un CD interactivo en una presentación interactiva y en PDF.

1.2.5. Factibilidad

La organización CIFA cuenta con la información necesaria para el desarrollo de la biblioteca interactiva, tienen previo conocimiento de las estelas mayas a analizar.

El proyecto tiene como función principal ejemplificar a los estudiantes los conceptos de fundamentos del diseño por medio de las estelas mayas, a los estudiantes que lo cursan en el primer semestre de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura.



2. Los Objetivos

2.1. Objetivo General

Desarrollar una estrategia de comunicación visual a través del diseño de un material informativo interactivo que facilite el aprendizaje de conceptos de fundamentos del diseño por medio de análisis a estelas mayas.

2.2. Objetivos Específicos

2.2.3. Objetivo Comunicacional

Promover conceptos de fundamentos del diseño, con una aproximación a los estudiantes de la Facultad de Arquitectura y Escuela de Diseño Gráfico por medio de material didáctico. Esta tarea de divulgación de información se realizará especialmente promocionando la biblioteca por medio de redes sociales, pero entre los espacios se tiene contemplada la biblioteca de la facultad como lugar donde se podrá adquirir la biblioteca interactiva.

2.2.4. Objetivo de Diseño Gráfico.

Diseñar material gráfico interactivo, por medio de escenas, animaciones, y botones interactivos que faciliten a los usuarios su uso, y hagan del mismo una herramienta para la clase de fundamentos del diseño.





Capítulo II





3. Descripción de la Institución

3.1. Antecedentes

Para efectos de sistematizar el proceso de investigaciones de la Facultad en los campos de su competencia dentro de la Universidad de San Carlos como Universidad Nacional, se creó, en 1980, según Acta No. 56-80 del Consejo Superior Universitario de fecha 8 de octubre de 1980, el Centro de Investigaciones Universitarias, las que se definen de acuerdo con el estatuto de la Carrera Docente como la actividad sistemática y creadora tendente a descubrir, comprender, describir, analizar, sintetizar, interpretar, y evaluar las relaciones y la esencia de los fenómenos de la naturaleza, la sociedad y el pensamiento humano con el fin de establecer principios, conceptos, teorías y leyes que orienten, fundamenten y planteen soluciones a la problemática del ser humano y la sociedad guatemalteca.¹

¹Noriega, Mónica. Estructura Organizacional y Normas Internas de la Facultad de Arquitectura. Normativo del Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura CIFA. Guatemala: Unidad de Producción de la Facultad de Arquitectura., 2002. P. 173.



3.1.2 CENTRO DE INVESTIGACIÓN DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA (CIFA)

El centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura se define como la entidad académica responsable del diseño y coordinación de la investigación de corto y largo plazo en los diferentes campos prioritarios del conocimiento de la Arquitectura, relacionados con:

1. Dinámica y desequilibrios territoriales
2. Sostenibilidad del medio ambiente.
3. Producción de objetos arquitectónicos
4. Teorías e historias de diseño de la arquitectura
5. Tecnología constructiva y vivienda
6. Diseño gráfico
7. Manejo, conservación patrimonial y de centros históricos
8. Estudios de coyuntura

Noriega, Mónica. Estructura Organizacional y Normas Internas de la Facultad de Arquitectura, Normativo del Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura CIFA. Guatemala: Unidad de Producción de la Facultad de Arquitectura. Misión, 2002. P. 173.

3.1.3. Misión:

La misión del CIFA está orientada a ser el ente rector de la Facultad de Arquitectura y Escuela de Diseño Gráfico a la ejecución de estrategias para el estudio de los principales problemas y fenómenos de la realidad nacional, que afectan a la mayoría de población guatemalteca en el territorio nacional, el urbanismo y el diseño gráfico. Estudio del territorio en cuanto a su utilización con espacio habitado con fines humanos. Sustituir por ente sector en estudios territoriales en todos aquellos aspectos relacionados con el uso humano.

¹Noriega, Mónica. Estructura Organizacional y Normas Internas de la Facultad de Arquitectura, Normativo del Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura CIFA. Guatemala: Unidad de Producción de la Facultad de Arquitectura. Misión, 2002. P. 173.

3.14. Fines de CIFA

Generar, innovar y actualizar los conocimientos relacionados con la arquitectura, el diseño gráfico, el urbanismo y el territorio del país.

Realizar investigación científica con referentes teóricos, técnicas cuantitativas y cualitativas para construcción de conocimiento en las prioridades mencionadas,

Incidir positivamente en el conocimiento y transformación de las condiciones de subdesarrollo del país mediante la investigación, capacitación, difusión, cooperación y asistencia técnica.

¹ Noriega, Mónica. Estructura Organizacional y Normas Internas de la Facultad de Arquitectura, Normativo del Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura CIFA. Guatemala: Unidad de Producción de la Facultad de Arquitectura. Misión, 2002. P. 173.

3.15. Proyectos

Los proyectos son estudios anuales y bianuales que son componentes del programa de Investigación y son ejecutados por investigadores contratados como titulares en CIFA y por auxiliares contratados y adhonorem. Serán proyectos propuestos por cada programa de investigación, serán revisados y aprobados para su ejecución por el Consejo Administrativo de Investigación. En algunos casos, los proyectos serán realizados por profesores de facultad trasladados al CIFA, por un semestre o por un año, luego de ganar concursos de oposición internos de la

Facultad. Los proyectos se proponen en noviembre al consejo de Administración Investigación, para su aprobación, y éste luego lo traslada a Junta Directiva de la facultad, para su sanción. Los proyectos serán novedosos, originales y no se repetirán.²

² Noriega, Mónica. Estructura Organizacional y Normas Internas de la Facultad de Arquitectura, Normativo del Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura CIFA. Guatemala: Unidad de Producción de la Facultad de Arquitectura. Misión, 2002. P. 175.



4. FODA

4.1 Fortalezas

Los recursos aprovechados al máximo son los proyectos de investigación realizados por la comunidad estudiantil ya sea de la Facultad de Arquitectura o Escuela de Diseño Gráfico ya que no tienen ningún costo para CIFA.

Planes y programas de estudio, abundante información recopilada de los distintos temas que el Arq. David Barrios de CIFA promueven la investigación dentro de la Facultad de Arquitectura y Escuela de Diseño Gráfico.

Cuenta con un equipo de Arquitectos altamente capacitados para el desarrollo de investigación de temas arqueológicos dentro del patrimonio histórico de Guatemala.

Promueven la investigación y asesoran a la comunidad estudiantil a desarrollar proyectos independientes que aportan gran contenido sobre temas arqueológicos, apoyando a la Facultad de Arquitectura siendo CIFA el ente investigador de la Facultad.

4.1.2. Oportunidades

CIFA como centro de investigaciones de la Facultad de Arquitectura y Escuela de diseño Gráfico se ve beneficiado porque muchos de sus proyectos interactivos han sido realizados ad honorem por estudiantes de la Licenciatura En Diseño Gráfico Multimedia, logrando así elevar el potencial y calidad de los proyectos desarrollados por la institución.

Los cambios tecnológicos benefician el valor a las investigaciones que CIFA realiza, por la calidad que

los software 3D están aportando a la institución logrando más realismo en los recorridos 3D de antiguas ciudades mayas que CIFA investiga, recrea el diseño y arquitectura de la época.

El aporte que los estudiantes de la facultad de arquitectura y Escuela de Diseño Gráfico, hacen la diferencia, ya que la mayoría de los proyectos desarrollados por los estudiantes, benefician a la institución para lograr con su continuidad dentro de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

La iniciativa de los proyectos de investigación vienen de afuera ideas nuevas por parte de los estudiantes, unificando los conocimientos de los investigadores y logrando así proyectos de investigación de un alto nivel.

4.1.3 Debilidades

La falta de computadoras suficientes para cada estudiante, los obligan a trabajar a distancia y realizar sus proyectos fuera de CIFA genera un descontrol en la información que es manejada por CIFA.

Falta de fondos para visitas a sitios arqueológicos que puedan apoyar a la comunidad estudiantil a que conozcan estos lugares y así poder desarrollar una investigación profesional y de alto nivel, ya que pueden ver la situación actual de los sitios arqueológicos de Guatemala.

No promueven el resultado de los proyectos realizados a la comunidad estudiantil y no mues-



tran el trabajo realizado por los estudiantes de la Facultad de Arquitectura y Escuela de Diseño Gráfico.

4.14. Amenazas

No existe un presupuesto oficial para que CIFA funcione, la mayoría de proyectos son realizados por estudiantes ad honorem.

Factores que afectan a CIFA van regidos por las autoridades de la Facultad de Arquitectura, falta de convocatoria a catedráticos de la Facultad a que participen en proyectos de investigación en CIFA.

Falta de apoyo y credibilidad por parte de las autoridades de la Facultad de Arquitectura y Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.



5. Perfil del Usuario

5.1. Perfil Demográfico

Edad: de 18 a 21 años

Generó: femenino y masculino

Nacionalidad: Guatemaltecos(as)

5.1.2. La dimensión

4 Secciones de diseño Gráfico 2 en la jornada matutina y 2 en la jornada vespertina número aproximado de estudiantes, 160 estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico.

8 secciones de la facultad de arquitectura del primer semestre de 35 estudiantes cada una, 4 secciones en la tarde y 4 en la mañana por un total de 280 estudiantes de Arquitectura.

5.1.3. El territorio

Residentes en los siguientes municipios del departamento de Guatemala.

Región: Ciudad de Guatemala meseta central

Municipios: Guatemala, Villa Nueva, San Miguel Petapa, Villa Canales, San José Pinula y Amatitlán.

5.1.4. Estructura

Edad: 18 a 21 años

Generó: femenino y masculino

Estado civil: Solteros(as)

Lugar de nacimiento: un 90% en la meseta central y un 10% en el interior del país.

Lengua: Idioma español.

Nivel de Instrucción: Saben leer y escribir nivel de estudio diversificado.



5.1.5. Perfil Socio-económico

Ingreso: Dependientes de sus padres y sueldo mínimo.

Ocupación: Estudiantes

Educación: Nivel Diversificado

Nivel Socio-económico: media baja.

5.1.6. Perfil Psicográfico

Personalidad: Inmaduros, haraganes, inteligentes, activos, responsables, apáticos, sociables, algunos son cultos.

Estilos de Vida: Trabajadores, dependientes de sus papas, se preocupan constantemente de su apariencia.

Intereses: un 10% trabaja con sueldos mínimos, el 90 % a un dependen de sus padres.

Gustos: Teatro, amantes del arte, Músicos, pintores, deportistas, fashions

Inquietudes: Curiosidad en la historia del diseño Gráfico de la Escuela de la Facultad de Arquitectura, interesados en los avances tecnológicos.

Opiniones: Leer documentos en la computadora para evitar imprimir documentos y colaborar con el medio ambiente, cursos didácticos, documentos de autoformación.

Valores: Responsabilidad, puntualidad, abierto a nuevas tendencias humanas.

5.1.7. Perfil Conductual:

El cliente se ve atraído por la tecnología, le gusta interactuar mucho con la computadora, Smartphone, tablets, Etc.

El cliente busca interactividad ante los documentos que consulta, busca que la información que necesita sea proyectada de otra forma que simplemente impresa en un texto.

Se ve atraído por las presentaciones interactivas, donde el usuario interactúa con el contenido de la misma. Busca satisfacer su necesidad de aprendizaje de una forma más audidáctica.

5.1.8. Cultura Visual

La relación que los alumnos(as) con respecto a los conceptos visuales que se les presentan, tiene un ojo crítico sobre las tendencias en el diseño gráfico, se informan por medio de lecturas, contenido educativo, poseen un interés en la autoformación académica, ya tiene un nivel mínimo de conocimiento sobre los temas diseño gráfico. Las tendencias que agradan de este tipo de estudiantes son tendencias muy libres. Tipografías que predominan en esta cultura son I san serif y bold, colores poseen un gusto bastante amplio sobre las paletas de colores aunque siempre son impactados con el minimalismo.





Capítulo III





6. Introducción

El Diseño Gráfico multimedia, como una herramienta educacional, promueve la autoformación en los estudiantes por medio de contenido interactivo haciendo que la interfaz sea más didáctica en la autoformación de los mismos, logrando así causar un impacto en los estudiantes promoviendo la investigación y análisis de estelas mayas con conceptos fundamentales de Diseño Gráfico.



6.1. Cuerpo de Texto

El diseño gráfico multimedia enriquece de tal manera el campo educacional ya que promueve contenido interactivo. Como material didáctico, es una herramienta que se utiliza para resolver problemas en la formación académica, ya que es un recurso que no contamina al medio ambiente y evita la impresión de documentos logrando así que todo se visualice por medio de un ordenador.

¿Cómo el diseño gráfico multimedia puede ser una herramienta en la educación en la carrera de diseño Gráfico de la Facultad Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala?

6.1.2. Antecedentes

Entre los antecedentes menciona: Se ha detectado que CIFA cuenta con mucha información recolectada en sus proyectos de investigación, existiendo una problemática que afecta a los estudiantes de la Facultad de Arquitectura y Escuela de Diseño Gráfico, no existe ningún material, impreso u interactivo al alcance de los alumnos(as), en la biblioteca de la facultad no existe ningún proyecto de investigación de CIFA que ayude en los contenidos de alguna materia ya sea de Arquitectura o de Diseño gráfico. CIFA no cuenta con una biblioteca donde los estudiantes se puedan dirigir y solicitar cualquier tipo de información, siendo el Ente de Investigadores de la Facultad, debería de haber alguna opción que facilite este tipo de información a los estudiantes.

En el diseño multimedia, las imágenes y los sonidos se combinan con textos con el fin de crear

La problemática que influye en CIFA: La Falta de material gráfico en la Facultad de Arquitectura que facilite la enseñanza y minimice el tiempo en la comprensión de las estelas mayas, con análisis de conceptos fundamentales de diseño.

novedosas maneras de explicar procedimientos, transmitir significado y comunicar interactivamente: los productos multimedia brindan un marco especial para captar la atención de los usuarios o lectores.

En este fascículo conoceremos los tipos de información multimedia –texto, gráficos, imágenes, animaciones, sonido y video–, la combinación de medios y contenidos en el proceso de diseño, y en la realización de presentaciones y producciones.

Veremos además las distintas opciones disponibles de editores de imágenes y de herramientas de animación, audio y video.

El desarrollo y la expansión de sitios web así como blogs en internet permiten la incorporación de elementos multimedia para comunicar ideas. La lectura en línea y el avance de los libros electrónicos



son temas que abordaremos también desde la perspectiva del diseño multimedia.

Diseño web, desarrollo de animaciones en 2 y 3D, edición de audio y video, programación en diversos lenguajes y negocios por internet son algunas de las áreas de aprendizaje para un diseñador multimedia.

Actualmente esta disciplina ofrece muchas oportunidades laborales para que los interesados puedan desarrollarse, en un área en constante evolución. Si les parece interesante y piensan que es un trabajo que les gustaría realizar, vale aclarar que su campo es muy amplio. Hay una gran cantidad de ámbitos donde se pueden aplicar los recursos del diseño multimedia para proponer contenidos originales e interesantes: comunicación gráfica, medios de comunicación, agencias de publicidad, mercadotecnia, diseño web o educación a distancia, entre otras.

El diseño gráfico está incursionando, en nuevas plataformas dentro que las podemos mencionar web, televisión, presentaciones ejecutivas, CD interactivos, etc. Por lo tanto el diseño gráfico ha incursionado en el diseño multimedial se le llama así al diseño montado en plataformas flash, que se basan en la interacción en pantallas que poseen diferentes contenidos que interactúan con el usuario.

Con respecto a lo anterior el proyecto se basa en la creación de una biblioteca interactiva sobre estelas mayas, donde se quiere transmitir al receptor conocimiento sobre análisis de conceptos fundamentales de diseño que poseen las estelas mayas, por medio de una presentación multimedia. El Diseño Multimedia está compuesto por la combinación de diversas ramas, que engloban texto, fotografías, videos, sonido, animación, manipulada y volcada en un soporte digital. Algunas de estas ramas pueden ser: Diseño Gráfico, Diseño Editorial, Diseño Web, etc. En: Desconocido. Diseño Multimedia [En Línea]. http://competenciastic.educ.ar/disenio_multimedia.html. [Consulta 12 de abril de 2013].



Por lo tanto el diseño multimedia se caracteriza por poseer los siguientes elementos:

- Color

Los colores son códigos que ayudan a la identificación de ideas clave, sección de contenido y refuerzo en los conceptos. Crear un sistema de colores facilita al usuario un reconocimiento visual del contenido.

- Tipografía

Los distintos estilos de tipografías ayudan a distinguir entre conceptos globales y específicos.

- Iconos:

El uso de iconos permite minimizar el espacio utilizado en pantalla, manteniendo al mismo tiempo mucha información.

Gráficos animados:

Los conceptos son pregnantes cuando se visualiza gráficamente. La utilización de mapas conceptuales o gráficos esquemáticos teniendo en cuenta los colores y las tipografías permiten al usuario reconocer mayor claridad en los contenidos.

- La fotografía:

Utilizar imágenes cuando acompañan al contenido ayuda a su comprensión. Éstas pueden generar materiales de gran tamaño que dificultan su descarga; por tanto, se deben optimizar.

Diseño Multimedial,

Por lo consiguiente entenderemos que el diseño grafico multimedial es un aporte a la educación dentro de la escuela de Diseño gráfico de la facultad de Arquitectura y escuela de Diseño Gráfico, a los colores y las tipografías permiten al usuario reconocer mayor claridad en los contenidos. Desconocido. Diseño Multimedia {En Línea}. http://www.ecured.cu/index.php/Dise%C3%B1o_multimedia. {Consulta 12 de Septiembre de 2012}.



6.1.3. De qué forma, el diseño multimedia puede ayudar a resolver el problema que enfrentan algunas ciencias o actividades sociales.

El principal beneficio es el crear una experiencia en los espectadores, a diferencia de la televisión y radio, es más económico comparado a su duración y distribución, ya que aunque puede realizar una inversión importante, esta puede ser distribuida mediante medios electrónicos ilimitadamente y así del gusto de los usuarios de internet, puede obtener más cobertura de la que se imagina.

Por las consideraciones anteriores el diseño multimedia se utilizara para ejemplificar por medio de escenas interactivas y conceptos fundamentales de diseño gráfico sobre estelas mayas.

La estela maya es una clase de monumento de la cultura maya de la Mesoamérica antigua. Consistía de una piedra alta tallada y frecuentemente se asociaban con piedras bajas de forma circular que ahora llaman altares. La elaboración de estos monumentos se difundió por toda la región maya durante el período clásico (250 – 900 d. C.), y se considera que estos pares de estela, con altar son un sello característico de la civilización maya de ese período. La tradición escultural que engendró la estela emergió de una forma ya completamente desarrollada y es probable que tuviera antecedentes tallados de madera.

Las estelas mayas muestran una amplia variación estilística. Muchas estelas son lajas verticales de piedra caliza esculpidas en uno o ambos de sus lados. Las estelas de algunos sitios muestran una

aparición más tridimensional en regiones donde la piedra local lo permite, tales como Copán y Toniná. Desconocido. Estelas Mayas [En Línea]. http://www.ecured.cu/index.php/Estelas_Maya. [Consulta 17 de Junio de 2012].

Después de lo anteriormente expuesto, podemos mencionar que las estelas mayas poseen una amplia variación estilística, en dichas esquelas podemos encontrar los siguientes conceptos a analizar, estructura, Similitud, gradación, Radiación, Anomalia, contraste, concentración, textura, espacio. Con referencia a lo anterior en el el Diseño Gráfico multimedia es una herramienta de mucho impacto hoy en día, ya que por medio de presentaciones interactivas se puede recopilar información presentarlas en una plataforma interactiva que transforme el contenido atractivo para el usuario. Es una herramienta utilizada para llegar a grupos objetivos jóvenes que con los cambios drásticos de la tecnología ya no leen libros, logrando que estos contenidos sean aptos para su cultura visual que manejan hoy en día. Logrando que el diseño multimedia por medio de presentaciones interactivas creadas en flash pueda formar parte de la vida de los jóvenes ya que estas presentaciones, pueden portarse en sus teléfonos móviles, tabletas, laptops, etc.



6.14. Conclusión

El tema es de suma importancia en los los inicios de la formación de la carrera de Arquitectura como la de Diseño Gráfico, es un aporte a la educación de los estudiantes, ya que es la base fundamental conocer los conceptos fundamentales que se utilizan en el diseño independientemente si es de Arquitectura o Diseño Gráfico.

Por medio de material histórico se genera una serie de ejemplos de análisis de estelas mayas aplicadas a fundamentos del diseño, logrando así ejemplificar con piezas reales de nuestra historia como se aplica en el diseño gráfico en la vida real.

Hechas las consideraciones anteriores se concluye que el uso de presentaciones interactivas logra que el contenido sea amigable con los(as) estudiantes logrando la autoformación de los mismos, por medio de información montada en escenas, botones y transiciones persuadiendo al usuario borrando la idea de leer un simple libro cuando se interactúa con el contenido.



7. Concepto Creativo

7.1. Relaciones Forzadas / Analogías

La analogía forzada es método muy útil y divertido para generar ideas. La técnica consiste en comparar el problema con algo que tenga muy poco o nada en común con él y, como resultado producir nuevas ideas.

Usted puede forzar una relación entre casi cualquier par de cosas, y obtener ideas nuevas y soluciones. Una manera útil de desarrollar relaciones es hacer una selección de objetos o tarjetas con figuras para ayudarle a generar ideas. Escoja un objeto o tarjeta al azar y mire que relaciones puede usted forzar.

Utilice un mapa de mental o una matriz para registrar los atributos y luego explore aspectos o características del problema que quiere resolver. Charles Cave. Relaciones Forzadas [En Línea]. http://members.tripod.com/hdo_zorrilla/creatividad/relaciones_forzadas.htm [Consulta en 7 de Septiembre de 2012].

7.1.2. Palabras conceptos y oraciones utilizadas en la relación forzada.

Paso 1 realizar la lluvia de ideas

Conmemoran una Fecha	-	Comunicación Visual
Narración de historia	-	Procesos de comunicación
Jeroglíficos	-	Tipografías
Mazos de Madera	-	Papel, lápiz, bocetos y herramientas digitales
Escultura maya	-	Vanguardia en el diseño
idea	-	Concepción de una estrategia
Grabado	-	Herramienta Producción multimedia
Extracción	-	Análisis conceptual
19 divisiones	-	12 conceptos fundamentales de diseño
Color Rojo	-	Signos y significados.
Significado	-	Histórico Proceso de Educación
Diseño Gráfico	-	Herramientas educacionales
Estelas Mayas	-	Educación
Auto aprendizaje	-	Formación Académica.



Paso 2

Después se realizó el listado de palabras y oraciones se forzó a la mente a unir una palabra del lado izquierdo a una oración del lado derecho.

Las palabras que se seleccionaron fueron las siguientes:

Diseño Gráfico

Estelas Mayas

Auto aprendizaje

Las Oraciones Seleccionadas fueron las siguientes:

Herramientas educativas

Formación Académica

Análisis conceptual.

Paso 3

Se relacionaron entre sí hasta formar los siguientes conceptos:

Diseño Gráfico como herramienta Educativa

Diseño Gráfico como formación Académica.

Diseño Gráfico como análisis conceptual.

Estelas mayas como herramienta educativa.

Estelas mayas como formación académica.

Estelas mayas como análisis conceptual.

Auto aprendizaje como herramienta educativa.

Auto aprendizaje como formación Académica.

Auto aprendizaje como análisis conceptual.

Paso 4

Se seleccionó el concepto que más se identificó con el tema.

‘Estelas mayas como herramienta educativa.’



Capítulo IV





8. Previsualización

Dentro de los productos que se presentaran como proyecto tipo A, diseño y producción de una biblioteca interactiva sobre estelas mayas, la cual se dividen en los siguientes elementos: una presentación interactiva almacenada en un Cd, no utilizara audio debido a que su contenido es estrictamente para leer y analizar, solicitado así por CIFA, a continuación se presenta una breve descripción de los elementos del proyecto.

8.1. Material Interactivo:

Este material interactivo contendrá una Biblioteca interactiva sobre estelas mayas con análisis de conceptos de fundamentos del diseño.

Presentara un menú con una fotografía de una es-
quela maya como fondo así mismo la línea gráfica
empleara tonos, cafés claros, rojo y negro. Den-
tro del menú se incluirán 2 botones fundamentales
uno, con el nombre de conceptos de diseño y el
otro estelas mayas. El contenido estará distribui-
do en escenas, y estará acompañado de la foto-
grafía de cada estela correspondiente.

Las tipografías a utilizar son las siguientes

Phosphorus Chloride

Se utilizara esta tipografía en títulos y subtítulos
por ejemplo en los botones principales, se utiliza
por su sutileza y por la formalidad del tema a tra-
tar. Este tipo de letra es Serif, regular.

New Cicle

Esta tipografía será utilizada por ser San Serif
y se adecua a la legibilidad que debe poseer la
biblioteca interactiva, se utiliza por su simpli-
cidad logra que interactué con el diseño y no
resulta ser un distractor para el usuario.

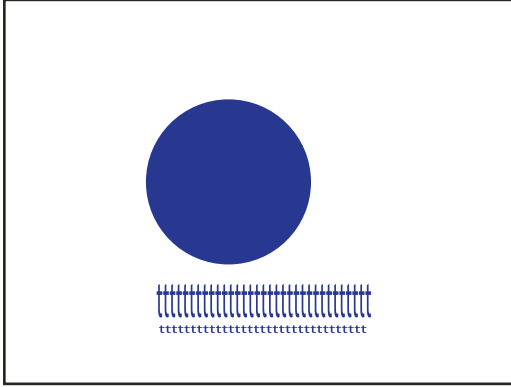
8. 2. Audio

La biblioteca no contendrá audio debido al es-
tudio que se realizo el grupo objetivo lo so-
licito pero de acuerdo a lo que se investigo
con CIFA sería un distractor en la presentación
interactiva.

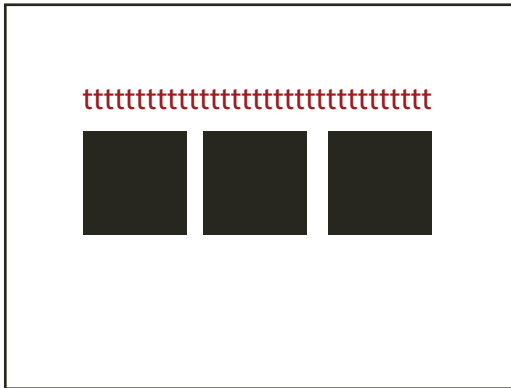




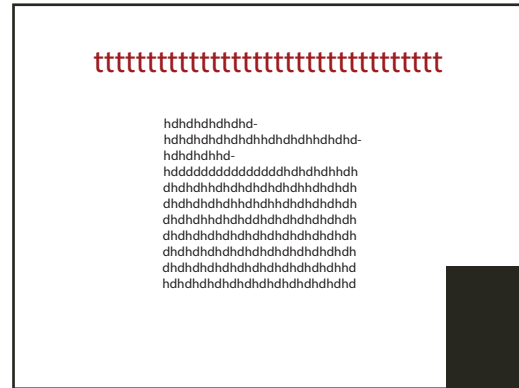
9.1. Previsualización Gráfica



Escena 0
 Tiempo: 2 segundos
 Acción: Animación logotipo de cifa
 Sonido: Musicalización soundtrack utilizado
 "Simeth-Maya"
 Dialogo: ninguno
 Transición: Blur partiendo de la imagen al texto y luego, saliendo de cuadro por la parte superior.



Escena 1
 Tiempo: tiempo real
 Acción: Menú interactivo
 Dialogo: Texto de botones, Cifa=Conócenos, Conceptos Fundamentales=Diseño,
 Estelas=Piedras Negras
 Transición: Action script
 on (release)
 gotoAndPlay("Scene No. Escena", No. frame);
 }
 }
 }



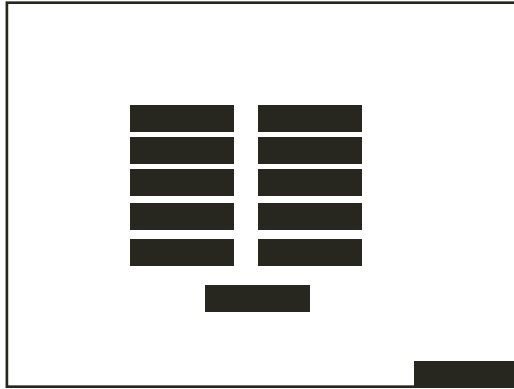
Escena 2
 Tiempo: tiempo real
 Acción: UIScrollbar
 Dialogo:
 Misión
 La misión del Cifa está orientada a ser el ente rector de la facultad de Arquitectura de
 Diseño y ejecución de estrategias para el estudio de los principales problemas y fenó-
 menos de la realidad nacional, que afectan a la mayoría de población guatemalteca en
 el territorio nacional, el urbanismo y el diseño gráfico. Estudio del territorio en cuanto
 a su utilización con espacio habitado con fines humanos. Sustituir por ente sector
 en estudios territoriales en todos aquellos aspectos relacionados con el uso humano.

¿Qué es Cifa?
 El centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura se define como la entida-
 dad académica responsable del diseño y coordinación de la investigación de corto y
 largo plazo en los diferentes campos prioritarios del conocimiento de la Arquitectura,
 relacionadas con:

1. Dinámica y desequilibrios territoriales
2. Sostenibilidad del medio ambiente.
3. Producción de objetos arquitectónicos
4. Teorías e historias de diseño de la arquitectura
5. Tecnología constructiva y vivienda
6. Diseño gráfico
7. Manejo, conservación patrimonial y de centros históricos.
8. Estudios de coyuntura

Transición: Botón interactivo que nos transporta al menú principal.





Escena 3

Tiempo: tiempo real

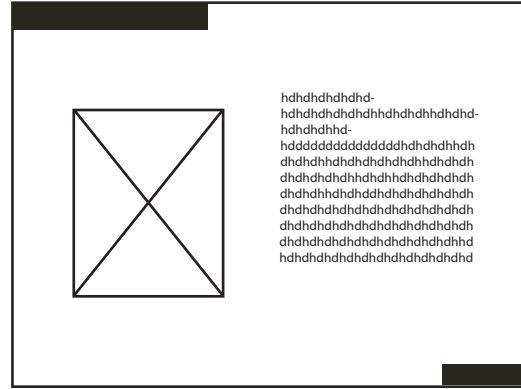
Acción: Menú interactivo sobre conceptos fundamentales de diseño

Diálogo: Texto de botones, Forma, Repetición, Estructura, Similitud, Gradación,

Radiación, Anomalía, Contraste

Concentración, Textura, Espacio, Menú principal

Transición: Botones con transición a escenas de contenido de dichos botones.



Escena 4

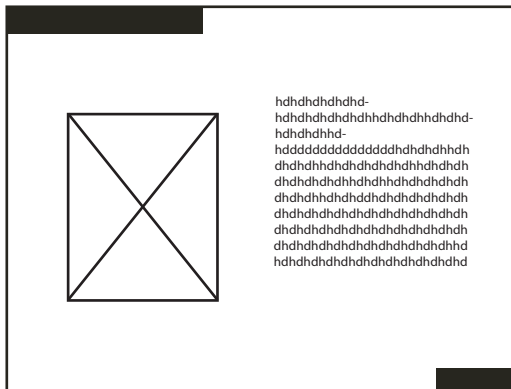
Tiempo: tiempo real

Acción: Animación de titular forma, texto y imagen de forma.

Diálogo: La forma y los elementos conceptuales como fuera señalado, los elementos conceptuales no son visibles. Así, el punto, la línea o el plano, cuando son visibles, se convierten en forma. Un punto sobre el papel, por pequeño que sea, debe tener una figura, un tamaño, un color y una textura si se quiere que sea visto. También debe señalarse lo mismo de una línea o de un plano. En un diseño bi-dimensional, el volumen es imaginario. Los puntos, líneas o planos visibles son formas en un verdadero sentido, aunque formas tales como puntos o líneas son simplemente denominados puntos o líneas en la práctica.

- Referencia: Thevene, H & Eugeni, M. (1995). Principles of Form and Desing, Barcelona, España.

Transición: Botones con transición a menú principal de conceptos fundamentales, animación clásica, blur sobre círculo y texto.



Escena 5

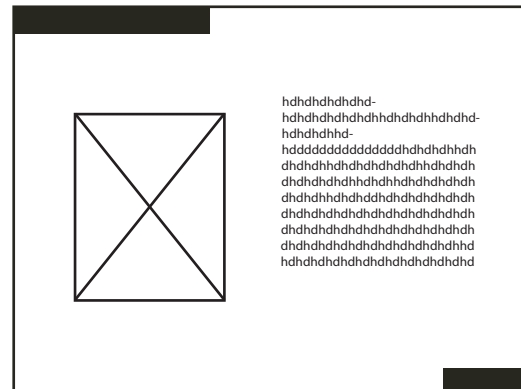
Tiempo: tiempo real

Acción: Animación de titular Repetición, texto y imagen de forma.

Diálogo: Si utilizamos la misma más de una vez en un diseño, la utilizamos en repetición. La repetición es el método más simple para el diseño. Las columnas y las ventanas en arquitectura, las patas de un mueble, el dibujo sobre una tela, las baldosas de un suelo, son ejemplos obvios de la repetición. La repetición de módulos suele aportar una inmediata sensación de armonía. Cada módulo que se repite es como el compás de un ritmo dato.

- Referencia: Thevene, H & Eugeni, M. (1995). Principles of Form and Desing, Barcelona, España.

Transición: Botones con transición a menú principal de conceptos fundamentales, animación clásica, blur sobre figura y texto.



E Escena 6

Tiempo: tiempo real

Acción: Animación de titular Estructura, texto y imagen de forma.

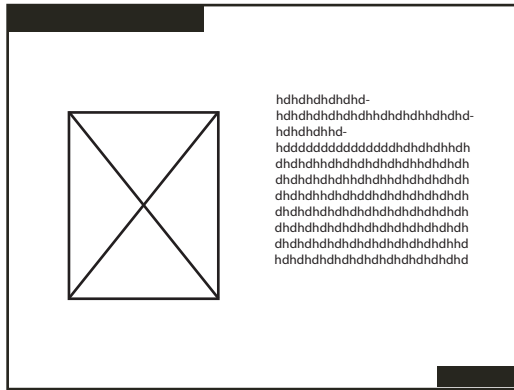
Diálogo: La estructura, por regla general, impone un orden y predetermina las relaciones internas de las formas en un diseño. Podemos haber creado un diseño sin haber pensado conscientemente en la estructura, pero la estructura está siempre presente cuando hay una organización.

- Referencia: Thevene, H & Eugeni, M. (1995). Principles of Form and Desing, Barcelona, España.

La estructura puede ser formal, semiformal o informal. Puede ser activa o inactiva. También puede ser visible o invisible.

Transición: Botones con transición a menú principal de conceptos fundamentales, animación clásica, blur sobre figura y texto.





Escena 7

Tiempo: tiempo real

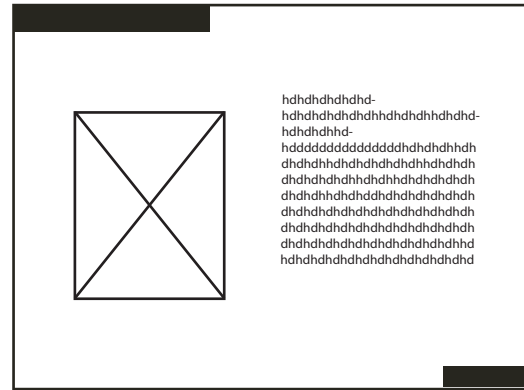
Acción: Animación de titular Similitud, texto y imagen de forma.

Dialogo: Las formas pueden parecerse entre si y sin embargo no ser idénticas. Si no idénticas, no están en repetición. Están en similitud.

Los aspectos de la similitud pueden encontrarse fácilmente en la naturaleza. Las hojas de un árbol, los árboles de un bosque, los granos de arena en una playa, las olas del océano, son ejemplos vividos.

- Referencia: Thevene, H & Eugeni, M. (1995). Principles of Form and Desing. Barcelona, España.

Transición: Botones con transición a menú principal de conceptos fundamentales, animación clásica, blur sobre figura y texto.



Escena 8

Tiempo: tiempo real

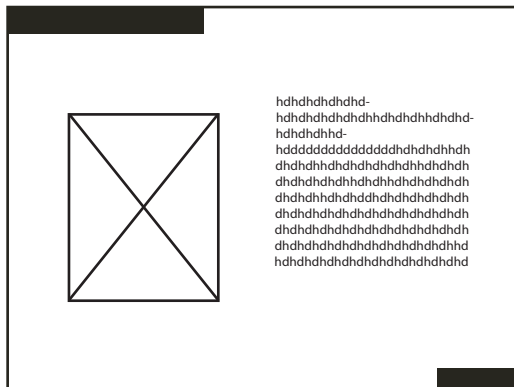
Acción: Animación de Gradación, texto y imagen de forma.

Dialogo: La gradación es una experiencia visual diaria.

Las cosas que están cerca de nosotros parecen grandes, y las lejanas parecen pequeñas. Si miramos desde abajo a un edificio alto, con una fachada de ventanas iguales, el cambio en tamaño de las ventanas sugiere una ley de la gradación.

- Referencia: Thevene, H & Eugeni, M. (1995). Principles of Form and Desing. Barcelona, España.

Transición: Botones con transición a menú principal de conceptos fundamentales, animación clásica, blur sobre figura y texto.



Escena 9

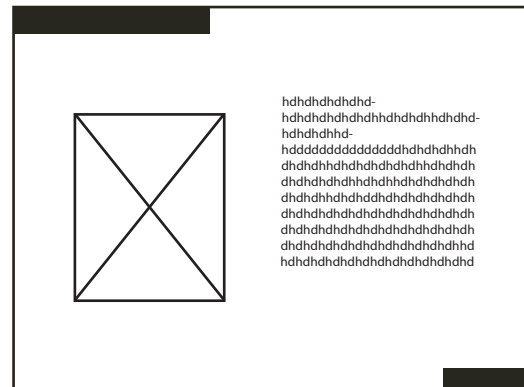
Tiempo: tiempo real

Acción: Animación de Radiación, texto y imagen de forma.

Dialogo: La radiación puede ser descrita como un caso especial de la repetición. Los módulos repetidos o las subdivisiones estructurales que giran regularmente alrededor de un centro común producen un efecto de radiación.

- Referencia: Thevene, H & Eugeni, M. (1995). Principles of Form and Desing. Barcelona, España.

Transición: Botones con transición a menú principal de conceptos fundamentales, animación clásica, blur sobre figura y texto.



Escena 10

Tiempo: tiempo real

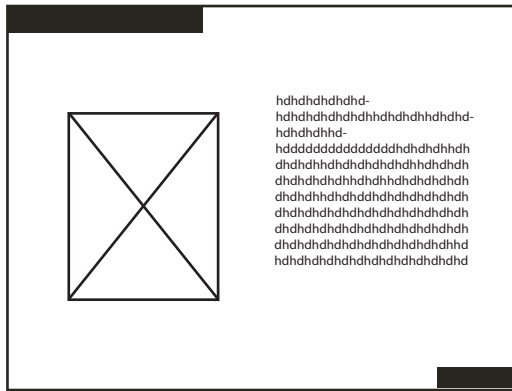
Acción: Animación de Anomalia, texto y imagen de forma.

Dialogo: La anomalia es la presencia de la irregularidad en un diseño en el cual aun prevalece la regularidad. A veces la anomalia es sólo un elemento singular dentro de una organización uniforme.

- Referencia: Thevene, H & Eugeni, M. (1995). Principles of Form and Desing. Barcelona, España.

Transición: Botones con transición a menú principal de conceptos fundamentales, animación clásica, blur sobre figura y texto.





Escena 12

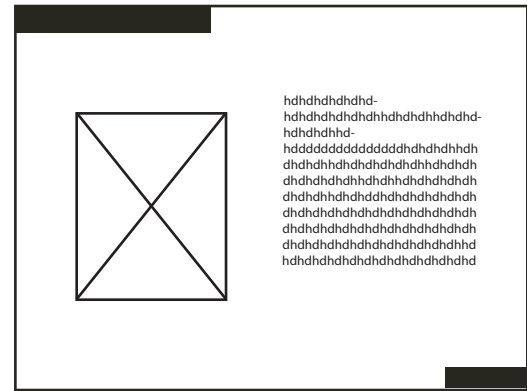
Tiempo: tiempo real

Acción: Animación de Concentración, texto y imagen de forma.

Dialogo: La concentración a una manera de distribución de los módulos o elementos en un plano visual, que pueden estar aparentemente reunidas en ciertas zonas del diseño. La distribución aquí suele ser dispareja e informal.

- Referencia: Thevene, H & Eugeni, M. (1995). Principles of Form and Desing. Barcelona, España.

Transición: Botones con transición a menú principal de conceptos fundamentales, animación clásica, blur sobre figura y texto.



Escena 13

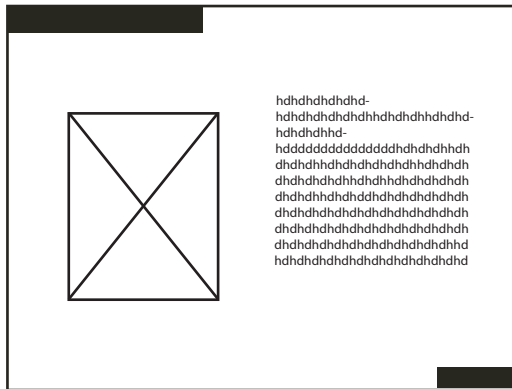
Tiempo: tiempo real

Acción: Animación de Textura, texto y imagen de forma.

Dialogo: La textura visual es estrictamente bi-dimensional como dice la palabra, es la clase de textura que puede ser vista por el ojo, aunque pueda evocar también sensaciones táctiles.

- Referencia: Thevene, H & Eugeni, M. (1995). Principles of Form and Desing. Barcelona, España.

Transición: Botones con transición a menú principal de conceptos fundamentales, animación clásica, blur sobre figura y texto.



Escena 14

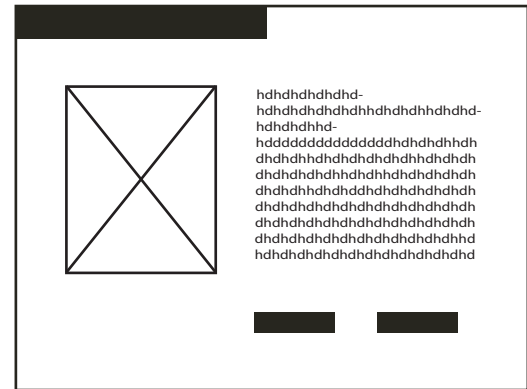
Tiempo: tiempo real

Acción: Animación de Espacio, texto y imagen de forma.

Dialogo: El espacio puede ser positivo o negativo, liso o ilusorio, ambiguo o conflictivo. El espacio es el que rodea a una forma negativa, y espacio negativo, el que rodeo a una forma positiva.

- Referencia: Thevene, H & Eugeni, M. (1995). Principles of Form and Desing. Barcelona, España.

Transición: Botones con transición a menú principal de conceptos fundamentales, animación clásica, blur sobre figura y texto.



Escena 15

Tiempo: tiempo real

Acción: Animación de texto Piedras Negras y imágenes del lugar.

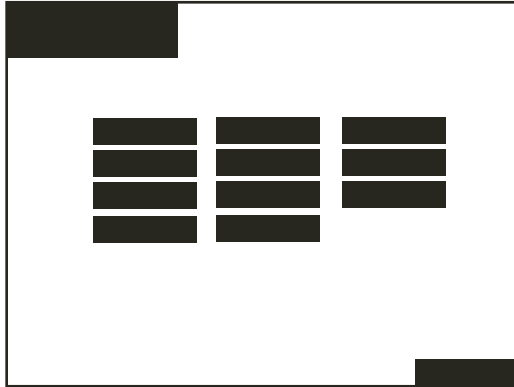
Dialogo: UBICACIÓN Y ACCESO Piedras Negras se encuentra en el Rio Usumacinta en la remota zona noroeste del departamento de Petén, Guatemala. El río aquí se abre paso en una dirección general noroeste hacia las llanuras de Tabasco, cortando un valle estrecho a través del paisaje kárstico montañoso y quebrado. Las ruinas se encuentran entre varias colinas rocosas con vista al Usumacinta, donde ennegrecidos afloramientos de piedra caliza a lo largo de la orilla del río prestar el sitio de su nombre. Aproximadamente cuarenta kilómetros río arriba, hacia el sureste y en la orilla opuesta, son las extensas ruinas de Yaxchilán.

Viaje a Piedras Negras siempre ha sido difícil, debido a su ubicación aislada y los tramos cerros al río que a menudo se hacen intransitables por los rápidos. La ruta principal y más fiable de acceso a las ruinas es un sendero que va desde longused la frontera con México hacia el norte. El camino fue abierto originalmente a finales de 1800 por los trabajadores de Tenosique, México, para facilitar el acceso a diversas monterías o monterías, situados a lo largo del río. En un principio se extendía hasta el campamento frente a El Cayo (Desempeño), a unos diez kilómetros al sur de Piedras Negras. El camino a Piedras Negras ha mantenido un medio habitual de acceso para los arqueólogos, saqueadores y turistas aventureros hasta la actualidad.

Restos arqueológicos en las proximidades de Piedras Negras incluyen El Porvenir, que acabamos de mencionar, y el sitio de la IE Cayo hacia el sur. Esta última, evidentemente, tenían estrechas conexiones políticas a Piedras Negras en la antigüedad. Los centros poco conocidos de Budsilha y La Mar, documentado por primera vez por Teobert Maler hace un siglo (Maler 1903, pp 89-96), se encuentran en México, al oeste, cerca de la Budsilha Rio, que desemboca en el Usumacinta impresionante sobre cascadas a unos diez kilómetros aguas abajo de Piedras Negras. El entorno territorio guatemalteco sigue siendo prácticamente desconocida para los arqueólogos, pero según se informa incluye varias ruinas importantes. David Stuart and Ian Graham. Piedras Negras. En Lineal. <https://www.peabody.harvard.edu/CVPH/site.php?site=Piedras-Negras> 13 de Octubre de 2012.

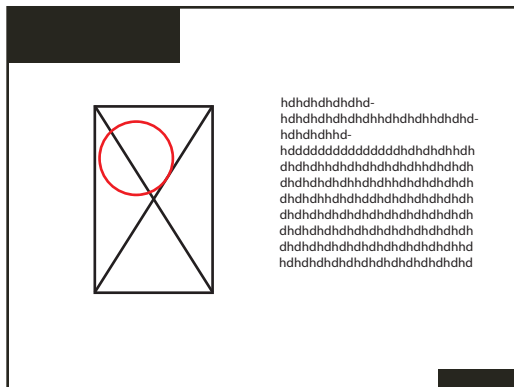
Transición: Botones con transición a menú principal y a sub menú de estelas mayas, animación clásica, blur sobre figura y texto. Animación en clip de película de imágenes sobre el sitio arqueológico Piedras Negras.





Escena 16
 Tiempo: tiempo real
 Acción: Animación de Espacio, texto y imagen de forma.
 Dialogo: texto de botones estelas numeradas del 1 al 11 y un doceavo botón con el texto de atrás.

Transición: Botones con transición a submenú de Piedras negras y con botones de transición de escenas a contenidos de estelas mayas, animación clásica, destello sobre texto.



Escena 17
 Tiempo: tiempo real
 Acción: Animación de Estela 1, texto y animación de fotografías.
 Dialogo: UBICACIÓN Encontrado por Maler como el más occidental de la fila de ocho monumentos en la terraza frente a la Estructura J-4. La estela fue erigida evidentemente cerca del eje central de la escalinata principal de la pirámide. Satterthwaite (1943, p. 60) observó que tal vez se han establecido fuera de la plataforma bajo la estela que lleva Estelas 2 a 7. Cuando CONDITTON descubierto por Maler, la estela se dividió en dos grandes fragmentos, con un pequeño trozo desprendido por el lado izquierdo. El diseño de la parte frontal estaba casi borrada. Preservación de la parte posterior fue mucho mejor, con sólo una ligera erosión en algunas áreas cerca de la parte superior y la pérdida de la escultura en las zonas de fractura. Las áreas de pintura permaneció donde la escultura está mejor conservado. Los lados inscritos había sufrido de moderada a fuerte erosión. En la década de 1960, los saqueadores torpemente intentó quitar glifos de la parte posterior, dejando huellas de la sierra sólo las grandes y vacíos donde las columnas J y K de inscripción tite había sido una vez. Material de grano fino de piedra caliza amarilla.

FORMA lados paralelos con una cima plana. David Stuart and Ian Graham, Piedras Negras I:En Lineal. <https://www.peabody.harvard.edu/CMH/detail.php?num=1&site=Piedras-Negras&type=Stela> IConsulta 13 de Octubre de 2012.

Repetición
 Concepto analizado: Se puede observar que la ornamentación del traje en los brazos porta lo que asimila unas pulseras, donde se aprecia con claridad la repetición de módulos.

Transición: Botones con transición a submenú de Piedras negras y con botones de transición de escenas a contenidos de estelas mayas, interpolación clásica en escenas con filtro de lápiz a fotografía real.

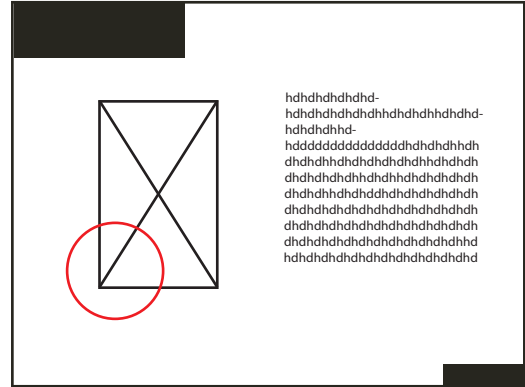
Escena 18
 Tiempo: tiempo real
 Acción: Animación de estela 2, texto y animación de fotografías.
 Dialogo: UBICACIÓN Descubierto por Maler boca abajo en la fila de estelas en la terraza frente a la Estructura J-4, entre las Estelas 1 y 3. El frente aserrada está ahora en exhibición en el Instituto de Arte de Minneapolis, Minneapolis, Minnesota.

CONDICION divide en tres grandes fragmentos. El frente estaba en buenas condiciones, con solo moderado desgaste y roturas en algunas zonas de la escultura. Los lados y la parte superior sufrió mucho más, con la pérdida de la mayoría de los detalles tallados. Maler informó que la vuelta fue tallada, pero destruido en gran parte. En la década de 1960 a mediados de los saqueadores aserrado lejos de la cara frontal, que ahora se exhibe en algunas piezas quince.

Material muy fina piedra caliza con algunas imperfecciones pocos huecos. Forma a las caras de la estela son muy convexa, dando una apariencia similar a la columna a la forma del monumento. La parte superior es plana.

ÁREAS DE TALLADO frente, la espalda, los costados y la parte superior.
 Concepto Analizado
 Textura en la parte superior izquierda se aprecia una concentración de puntos erosionados en piedra caliza a este tipo de concentración se le conoce como textura, este tipo de textura es visual como táctil. David Stuart and Ian Graham, Piedras Negras I:En Lineal. <https://www.peabody.harvard.edu/CMH/detail.php?num=2&site=Piedras-Negras&type=Stela> IConsulta 13 de Octubre de 2012.

Transición: Botones con transición a submenú de Piedras negras y con botones de transición de escenas a contenidos de estelas mayas, interpolación clásica en escenas con filtro de lápiz a fotografía real.



Escena 18
 Tiempo: tiempo real
 Acción: Animación de estela 2, texto y animación de fotografías.
 Dialogo: UBICACIÓN Descubierto por Maler boca abajo en la fila de estelas en la terraza frente a la Estructura J-4, entre las Estelas 1 y 3. El frente aserrada está ahora en exhibición en el Instituto de Arte de Minneapolis, Minneapolis, Minnesota.

CONDICION divide en tres grandes fragmentos. El frente estaba en buenas condiciones, con solo moderado desgaste y roturas en algunas zonas de la escultura. Los lados y la parte superior sufrió mucho más, con la pérdida de la mayoría de los detalles tallados. Maler informó que la vuelta fue tallada, pero destruido en gran parte. En la década de 1960 a mediados de los saqueadores aserrado lejos de la cara frontal, que ahora se exhibe en algunas piezas quince.

Material muy fina piedra caliza con algunas imperfecciones pocos huecos. Forma a las caras de la estela son muy convexa, dando una apariencia similar a la columna a la forma del monumento. La parte superior es plana.

ÁREAS DE TALLADO frente, la espalda, los costados y la parte superior.
 Concepto Analizado
 Textura en la parte superior izquierda se aprecia una concentración de puntos erosionados en piedra caliza a este tipo de concentración se le conoce como textura, este tipo de textura es visual como táctil. David Stuart and Ian Graham, Piedras Negras I:En Lineal. <https://www.peabody.harvard.edu/CMH/detail.php?num=2&site=Piedras-Negras&type=Stela> IConsulta 13 de Octubre de 2012.

Repetición
 Concepto analizado: Se puede observar que la ornamentación del traje en los brazos porta lo que asimila unas pulseras, donde se aprecia con claridad la repetición de módulos.

Transición: Botones con transición a submenú de Piedras negras y con botones de transición de escenas a contenidos de estelas mayas, interpolación clásica en escenas con filtro de lápiz a fotografía real.

Escena 19
 Tiempo: tiempo real
 Acción: Animación de estela 3, texto y animación de fotografías.
 Dialogo: UBICACIÓN Descubierto por Maler boca abajo en la fila de estelas en la terraza frente a la Estructura J-4, entre las Estelas 1 y 3. El frente aserrada está ahora en exhibición en el Instituto de Arte de Minneapolis, Minneapolis, Minnesota.

CONDICION divide en tres grandes fragmentos. El frente estaba en buenas condiciones, con solo moderado desgaste y roturas en algunas zonas de la escultura. Los lados y la parte superior sufrió mucho más, con la pérdida de la mayoría de los detalles tallados. Maler informó que la vuelta fue tallada, pero destruido en gran parte. En la década de 1960 a mediados de los saqueadores aserrado lejos de la cara frontal, que ahora se exhibe en algunas piezas quince.

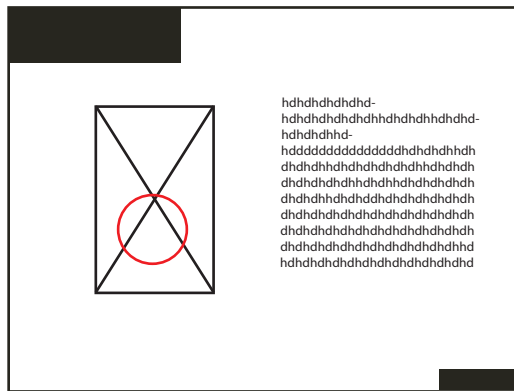
Material muy fina piedra caliza con algunas imperfecciones pocos huecos. Forma a las caras de la estela son muy convexa, dando una apariencia similar a la columna a la forma del monumento. La parte superior es plana.

ÁREAS DE TALLADO frente, la espalda, los costados y la parte superior.
 Concepto Analizado
 Textura en la parte superior izquierda se aprecia una concentración de puntos erosionados en piedra caliza a este tipo de concentración se le conoce como textura, este tipo de textura es visual como táctil. David Stuart and Ian Graham, Piedras Negras I:En Lineal. <https://www.peabody.harvard.edu/CMH/detail.php?num=3&site=Piedras-Negras&type=Stela> IConsulta 13 de Octubre de 2012.

Repetición
 Concepto analizado: Se puede observar que la ornamentación del traje en los brazos porta lo que asimila unas pulseras, donde se aprecia con claridad la repetición de módulos.

Transición: Botones con transición a submenú de Piedras negras y con botones de transición de escenas a contenidos de estelas mayas, interpolación clásica en escenas con filtro de lápiz a fotografía real.





Escena 23

Tiempo: tiempo real

Acción: Animación de estela 7, texto y animación de fotografías.

Dialogo: Condición que se encuentra por Maler roto en dos pedazos, con la frente en condiciones casi prístinas, a excepción de pequeñas áreas donde se había erosionado la escultura. Maler (1901, p. 51) informó de extensos restos de pintura roja sobre las figuras y los colores azules y verdes en el traje de la figura central. El diseño de bajo relieve en la parte posterior fue prácticamente destruido, según Maler. Las inscripciones en los laterales y la parte superior presentaron un moderado a fuerte erosión. La estela fue posteriormente aserrada en pedazos, con una gran parte del fragmento superior en última instancia, hacer su camino a la ciudad de Guatemala, donde se encuentra ahora en el Museo Nacional. Las

UBICACIÓN originalmente colocado en una hilera de ocho monumentos en la terraza antes de la Estructura J-4, entre las Estelas 6 y 8.

Ubicaciones actuales de los otros fragmentos son desconocidos.

Material de grano fino de piedra caliza.

FORMA lados paralelos con una tapa redondeada.

DIMENSIONES

Ht3,15m
MW96,0 cm
MTh41,0 cm

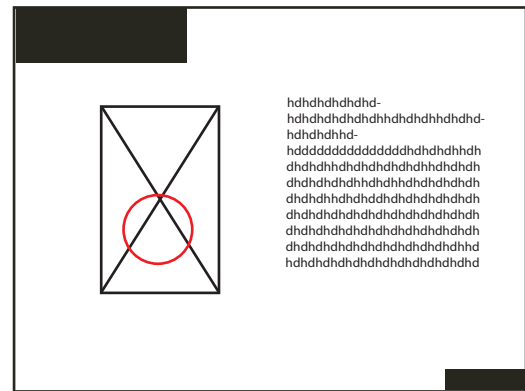
ÁREAS tallada, la espalda y los lados. David Stuart and Ian Graham. Piedras Negras (En Lineal. <https://www.peabody.harvard.edu/CMH/detail.php?num=7&site=Piedras-Negras&type=Stela> (Consulta 13 de Octubre de 2012).

Concepto Analizado

Espacio:

En esta estela se observa el rostro de una figura humana en la ornamentación que lleva puesto el malla tallado en dicha estela. Todos los módulos a su alrededor poseen una forma positiva.

Transición: Botones con transición a submenú de Piedras negras y con botones de transición de escenas a contenidos de estelas mayas, interpolación clásica en escenas con filtro de lápiz a fotografía real, blur sobre círculo rojo.



Escena 24

Tiempo: tiempo real

Acción: Animación de estela 8, texto y animación de fotografías.

Dialogo: UBICACIÓN originalmente colocado como la más oriental de la fila de ocho estelas erigidas en la terraza frente a la Estructura J-4. Al igual que la Estela 1, parece que se han establecido fuera de la pequeña plataforma que lleva Estelas 2 a 7.

Condición que se encuentra por Maler en 1895 rompió en tres pedazos grandes y boca abajo, con una parte de la culata todavía in situ. Varios fragmentos más pequeños estaban rotos desde el borde derecho. En el momento del descubrimiento, el frente estaba en excelentes condiciones y las zonas más bajas tenían talla de casi vírgenes con restos de color rojo, azul, verde y pintura (Maler 1901, p. 51). En la década de 1960 a mediados de los saqueadores eliminado varios fragmentos, incluyendo la mayor parte de la mitad superior. El paradero actual de estas piezas son desconocidos. La escultura de bajo relieve en la superficie posterior es casi completamente destruida por la erosión.

Material de grano fino de piedra caliza amarillenta.

FORMA lados paralelos con una cima plana.

ÁREAS DE TALLADO Frente, espalda y materiales compuestos de partes por Graham y CIW.

DIMENSIONES

Ht> 4,00 m
HL3,20 m
PB> 1,05 m
MW1,30 m
MTh0,43 m
Rel1,4cm

Estela 8

David Stuart and Ian Graham. Piedras Negras (En Lineal. David Stuart and Ian Graham. Piedras Negras (En Lineal. <https://www.peabody.harvard.edu/CMH/detail.php?num=7&site=Piedras-Negras&type=Stela> (Consulta 13 de Octubre de 2012). (Consulta 13 de Octubre de 2012).

Concepto Analizado

Repetición:

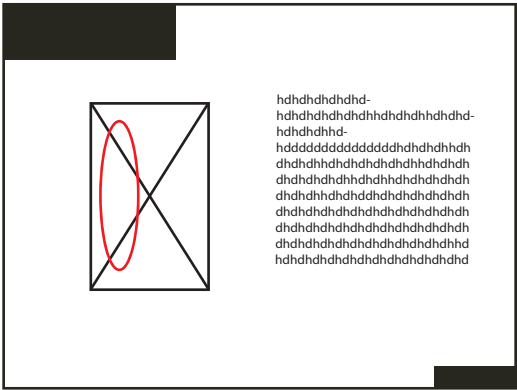
En la parte superior en la ornamentación de la prenda que sostiene la cabeza se puede observar una repetición de módulos que asemeja, lo que podría ser plumas. A este módulo se le puede ver repetidas veces a lo largo de la ornamentación de la cabeza.

Gradación:

Otro concepto que se puede analizar en la ornamentación de la cabeza es gradación, porque las piezas son similares, varía en su tamaño creando un efecto óptico de gradación.

Transición: Botones con transición a submenú de Piedras negras y con botones de transición de escenas a contenidos de estelas mayas, interpolación clásica en escenas con filtro de lápiz a fotografía real, blur sobre círculo rojo.





Escena 27
 Tiempo: tiempo real
 Acción: Animación de estela 11, texto y animación de fotografías.
 Dialogo: UBICACIÓN Originalmente construido en la terraza antes de Estructura) -3, a la derecha de la Estela 10. En la década de 1960 los saqueadores cortó la escultura en pequeñas secciones para facilitar su extracción. La figura del gobernante reside actualmente en el Museo de Bellas Artes de Houston (número de 68 a 51). A principios de los 19905 de la mitad inferior era según se informa en manos privadas en Suiza.

CONDICIÓN Maler descubrió el rostro monumento caído y roto en dos pedazos grandes. El frente se encontraba en estado muy fino, con numerosos vestigios de rojo, azul y pintura verde en la figura nicho (Morley 1938, p. 192). Las partes también estaban bien conservados, aunque los glifos de la parte superior derecha moderada sufrido meteorización.

Material duro, de grano fino de piedra caliza.

FORMA lados paralelos y una cima plana.

ÁREAS DE TALLADO Frente y laterales.

FOTOGRAFÍAS Maler (frontal, PMAE no. H2107), Godfrey (vista frontal, oblicua), Graham (detalle de la figura nicho, CMH neg. Num. 1783/2), y CIW (lado izquierdo, neg. No. H-36- 132, lado derecho, no neg H-21-5-40a),...

DIMENSIONES

HLC3.04m
 PB1.00 m
 MW1.09 m
 CMB1.07 m
 MTH46.0 cm
 Rel12.0 cm. David Stuart and Ian Graham. Piedras Negras IEn Lineal. <https://www.peabody.harvard.edu/CMH/detail.php?num=11&site=Piedras-Negras&type=Stela> (Consulta 13 de Octubre de 2012).

Concepto Analizado
 Estructura:
 En la estela número 11 se puede observar el concepto de estructura, debido al orden que poseen los modulos puestos en la parte superior, se observa una exactitud en la ubicación de sus piezas.

Transición: Botones con transición a submenú de Piedras negras y con botones de transición de escenas a contenidos de estelas mayas. interpolación clásica en escenas con filtro de lápiz a fotografía real, blur sobre círculo rojo.



10. Boceaje

10.1 Biblioteca Interactiva

10.1.1 Propuesta 1



Menú

Contendrá un slide de fotografía donde, se montarán fotografías sobre estelas mayas.

Poseerá dos botones principales donde se encontrarán los conceptos de diseño y en otro la información y fotografías sobre estelas mayas de naranajo.



La biblioteca contará con un cd contendrá una presentación interactiva y en formato PDF. Se entregará en un troquel con portada en un Cd en su interior.



Biblioteca
Estelas mayas

10.1.2. Propuesta 2



La segunda Propuesta se basa en el minimalismo, que consiste en: cualquier cosa que haya sido reducida a lo esencial, despojada de elementos sobrantes. formas y texto estratégicamente colocados, texto e imagen sutiles, evitar saturar el contenido de cada escena mostrando solamente lo necesario sin distraer al lector.



En su interior de las escenas donde se colocará la información sobre estelas mayas del sitio arqueológico Piedras Negras se colocará una retícula de 2 columnas del lado izquierdo una interpolación clásica con fotografías y en el lado derecho contendrá texto que se podrá desplazar por medio de un toolbar (barra de desplazamiento).

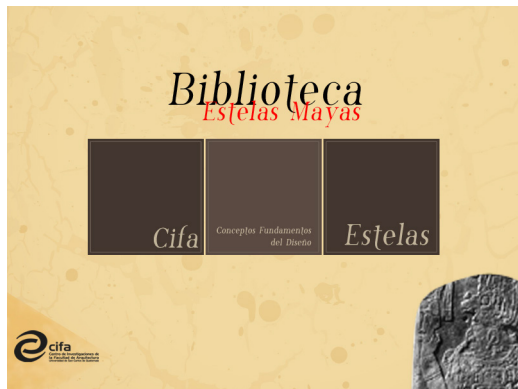
De las dos propuesta se seleccionó la propuesta número dos, en una validación realizada con un grupo de tres profesionales, estudiantes de Diseño Gráfico del 10mo. semestre.



11. Primera Validación

Esta etapa se realizó con una presentación de dos propuestas diferentes de la biblioteca interactiva aun ante un grupo de tres especialistas, se evaluó los bocetos, criticando la línea gráfica, contenido y función del producto. Se debatió sobre cual propuesta era funcional y dentro de las dos propuestas se seleccionó la número 2.

Propuesta Seleccionada



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Criterio de Evaluación										
Vincula los bocetos con los objetivos planteados.										x
Vincula los bocetos con las características del público objetivo.										x
Vincula los bocetos con conceptos de diseño, fundamentales para la estética de un multimedia funcional.									x	
Vincula los bocetos con el concepto creativo.										x
Vincula los bocetos a la realidad										x
Vincula los bocetos con los niveles de interacción entre el usuario y el producto						x				
La secuencia de las ideas tiene lógica y puede ayudar a solucionar el problema planteado										x
La secuencia de ideas es una idea clara y sencilla y concreta de lo que se pretende producir										x
La propuesta armoniza de manera estética los elementos propios del diseño multimedia (texto, imagen, sonido, animaciones y efectos)						x				
La calidad técnica del boceto								x		



Biblioteca
Estelas mayas

	Criterio de Evaluación	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	Vincula los bocetos con los objetivos planteados.										x
	Vincula los bocetos con las características del público objetivo.									x	
	Vincula los bocetos con conceptos de diseño, fundamentales para la estética de un multimedia funcional.									x	
	Vincula los bocetos con el concepto creativo.										x
	Vincula los bocetos a la representación realista										x
	Vincula los bocetos con los niveles de interacción entre el usuario y el producto										x
	La secuencia de las ideas tiene lógica y puede ayudar a solucionar el problema planteado										x
	La secuencia de ideas tiene una idea clara sencilla y concreta de lo que se pretende producir										x
	La propuesta armoniza de manera estética los elementos propios del diseño multimedia (texto, imagen, sonido, animaciones y efectos)										x
	Validez técnica del boceto										x

	Criterio de Evaluación	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	Vincula los bocetos con los objetivos planteados.										x
	Vincula los bocetos con las características del público objetivo.									x	
	Vincula los bocetos con conceptos de diseño, fundamentales para la estética de un multimedia funcional.										x
	Vincula los bocetos con el concepto creativo.										x
	Vincula los bocetos a la representación realista										x
	Vincula los bocetos con los niveles de interacción entre el usuario y el producto										x
	La secuencia de las ideas tiene lógica y puede ayudar a solucionar el problema planteado							x			
	La secuencia de ideas tiene una idea clara sencilla y concreta de lo que se pretende producir										x
	La propuesta armoniza de manera estética los elementos propios del diseño multimedia (texto, imagen, sonido, animaciones y efectos)									x	
	Validez técnica del boceto										x

El Resultado de la evaluación evidenció, que no necesariamente necesita armonizar la biblioteca con sonido ya que su función principal es la enseñanza de conceptos de diseño, entre las observaciones que realizó el grupo de especialistas fueron las siguientes: vincular los bocetos con el grupo objetivo para que la biblioteca logre su objetivo primordial que es la enseñanza de conceptos fundamentales de diseño.



12. Segunda Validación

En esta etapa se utilizó la técnica del focus group (o grupo focal) es un método o forma de recolectar información necesaria para una investigación, que consiste en reunir a un pequeño grupo de personas (generalmente de 6 a 12 personas) con el fin de entrevistarlas y generar una discusión en torno a un producto, servicio, idea, publicidad, etc. <http://www.crecenegocios.com/focus-group/>

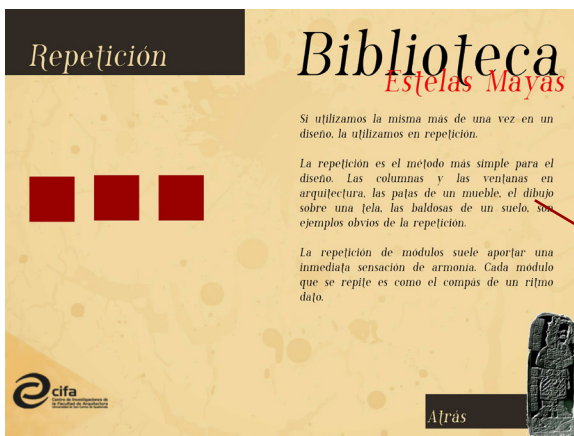
Este grupo de evaluación, constó de 15 personas, estudiantes de la licenciatura de diseño Gráfico que cursan el decimo semestre, especialidad Informático Visual, de la Escuela de

Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

La validación se basó en la exposición de la biblioteca a este grupo, recopilando sus criticas y sugerencias. A este grupo de evaluadores le llamaremos especialistas.

Interpretación de Resultados:

Dentro de las criticas y sugerencias, fue el cambio de la tipografía por una palo seco, debido a que los contenidos en flash, dependen del computador porque si una computadora no posee la tipografía instalada puede que la diagramación cambie, modificando totalmente el diseño de la biblioteca, por esto se recomienda utilizar una san serif, arial, por ser una de las tipografías más comunes dentro de los computadores de hoy en día sin importar el sistema operativo ya sea Mac o windows.



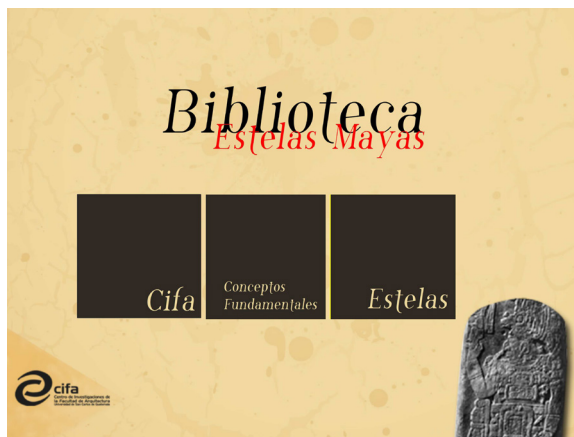
Tipo de letra que el grupo de especialistas sugirió un cambio a una tipografía más común en las computadoras y evitar problemas de abrir la biblioteca y que no reconozca la tipografía dentro de la recomendación, tipografía san serif "arial".



Especialistas Estudiantes de Diseño Gráfico
Enfásis Informático Visual décimo semestre.



La segunda propuesta fue la presentada ante el grupo de especialistas. Fue presentado un demo de las animaciones que contendrá la biblioteca. La propuesta evaluado por los especialistas fue la siguiente:



13. Tercera Validación

La técnica utilizada fue el focus group a 12 estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura. En esta etapa se procedió a realizar una encuesta al grupo objetivo, del primer año, la encuesta iba acompañada de la presentación de la biblioteca. Se procedió a proyectársela al grupo objetivo para que interactuarán con ella y así poder realizar la encuesta.

La encuesta consta de 6 preguntas, donde se busca evaluar las partes más importantes de la biblioteca interactiva. Dentro de las preguntas que se le realizó al grupo objetivo fueron las siguientes:

Encuesta

1. ¿Considera que la tipografía utilizada se lea con facilidad?
Si__ No__ ¿Que tipografía recomienda?_____
2. ¿Qué opina sobre los colores utilizados en la diagramación de la biblioteca?
buenos__ Malos__ Podrian Mejorar__
3. ¿Qué opina sobre la paleta de colores utilizada en la biblioteca?
Buena__ Regular__ Mala__
4. ¿Qué opina sobre la diagramación del texto sobre el contenido de estelas mayas?
Buena__ Regular__ Mala__
5. ¿Considera que el contenido explica términos de fundamentos del diseño?
Si__ No__ Si su respuesta es No ¿por que No?_____
6. ¿Cree necesario colocarle algun tipo de audio a la biblioteca?
Si__ No__ ¿Por qué? __



Interpretación de Resultados de la evaluación por parte del grupo objetivo:

En esta fase después de realizada la encuesta se procedió a realizar una gráfica por cada pregunta realizada al grupo objetivo. cada gráfica se analizo y se interpretaron los siguientes resultados:

Pregunta No. 1



Respuestas

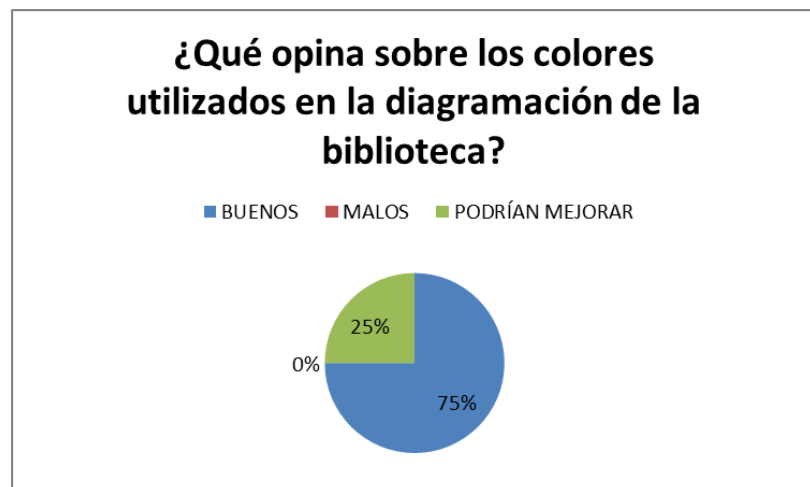
SI: 11

No: 0

OTRA: 1

Análisis: De acuerdo con la encuesta realizada, el 92% de los encuestados están de acuerdo con la tipografía utilizada, el 8% restante no está de acuerdo y sugirió una tipografía opcional.

Pregunta No. 2



RESPUESTAS

BUENOS: 9

MALOS: 0

PODRÍAN MEJORAR: 3

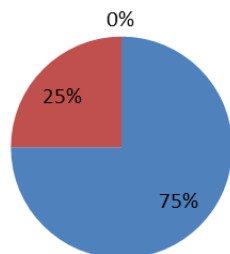
Análisis: De acuerdo con la encuesta realizada, el 75% de los encuestados están de acuerdo con la diagramación el 25% restante no está de acuerdo y opinó que podría mejorar, dentro de las sugerencias, correcciones en las alineaciones del texto.



Pregunta No. 3

¿Qué opina sobre la paleta de colores utilizada en la biblioteca?

■ BUENA ■ REGULAR ■ MALA



RESPUESTAS

BUENA: 9

REGULAR: 3

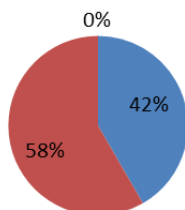
MALA: 0

Análisis: De acuerdo con la encuesta realizada, el 75% de los encuestados están de acuerdo con la paleta de colores utilizada, el 25% restante no está de acuerdo y opino que podría mejorar.

Pregunta No. 4

¿Qué opina sobre la diagramación del texto sobre el contenido de estelas mayas?

■ BUENA ■ REGULAR ■ MALA



RESPUESTAS

BUENA: 5

REGULAR: 7

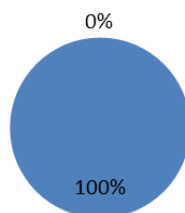
MALA: 0

Análisis: De acuerdo con la encuesta realizada, el 58% de los encuestados están de acuerdo sobre la diagramación del contenido si es legible, el 42% restante no está de acuerdo y opino alinear el texto debido a que en algunas partes está muy cerca del scroll bar.

Pregunta No. 5

¿Considera que el contenido explica términos de fundamentos del diseño?

■ SI ■ NO ■



RESPUESTAS

SI: 12

NO: 0

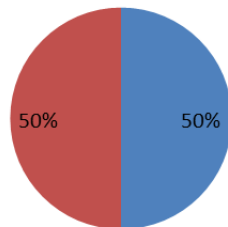
Análisis: De acuerdo con la encuesta realizada, el 100% de los encuestados están de acuerdo con el contenido es bastante explícito y comprensible para los estudiantes de primer año de la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.



Pregunta No. 6

¿Cree necesario colocarle algún tipo de audio a la biblioteca?

■ SI ■ NO



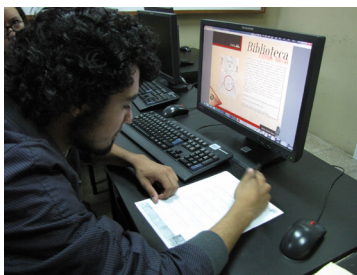
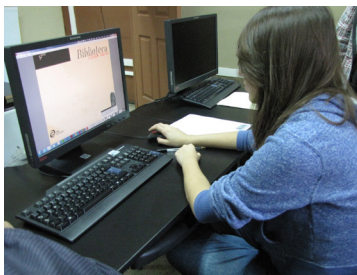
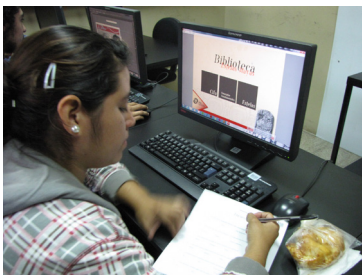
RESPUESTAS

SI: 6

NO: 6

Análisis: De acuerdo con la encuesta realizada, el 50% de los encuestados están de acuerdo que no tenga sonido porque se lee con facilidad el contenido, el otro 50% opinan que se debería de complementar con sonido sutil y no repetido para que no tienda aburrir la interacción de los estudiantes con la biblioteca.

Fuente: Encuesta 15/10/12



Fotografías tomadas al grupo objetivo, donde se observa que interactuaron con la biblioteca y realizaron críticas, estas fotografías fueron tomadas en la Facultad de Arquitectura y Escuela de Diseño Gráfico a los alumnos y responsables del proyecto en CIFA.



Biblioteca
Estelas mayas

14. Propuesta Gráfica Final



Introducción de 4 segundos con logotipo de Cifa



Escena 1 Menú Principal de Biblioteca



Escena 2 breve introducción de lo que es CIFA.



Escena 3 menú conceptos fundamentales de diseño.



Escena 4 concepto de forma con animación complementado por texto.



Escena 5 concepto de repetición con animación complementado por texto.



Similitud

Biblioteca

Estelas Mayas



Las formas pueden parecerse entre sí y sin embargo no ser idénticas. Si no idénticas, no están en repetición. Están en similitud.

Los aspectos de la similitud pueden encontrarse fácilmente en la naturaleza. Las hojas de un árbol, los árboles de un bosque, los granos de arena en una playa, las olas del océano, son ejemplos vividos.

cifa

Atrás

Escena 6 concepto de similitud con animación complementado por texto.

Gradación

Biblioteca

Estelas Mayas



La gradación es una experiencia visual diaria. Las cosas que están cerca de nosotros parecen grandes, y las lejanas parecen pequeñas. Si miramos desde abajo a un edificio alto, con una fachada de ventanas iguales, el cambio en tamaño de las ventanas sugiere una ley de la gradación.

cifa


Atrás

Escena 7 concepto de gradación con animación complementado por texto.

Radiación

Biblioteca

Estelas Mayas



La radiación puede ser descrita como un caso especial de la repetición. Los módulos repetidos o las subdivisiones estructurales que giran regularmente alrededor de un centro común producen un efecto de radiación.

cifa

Atrás

Escena 8 concepto de radiación con animación complementado por texto.

Anomalia

Biblioteca

Estelas Mayas



La anomalía es la presencia de la irregularidad en un diseño en el cual aún prevalece la regularidad. A veces la anomalía es sólo un elemento singular dentro de una organización uniforme.

cifa

Atrás

Escena 9 concepto de anomalía con animación complementado por texto.

Contraste

Biblioteca

Estelas Mayas



El contraste ocurre siempre, aunque su presencia pueda no ser advertida. Existe el contraste cuando una forma está rodeada de un espacio blanco. Hay un contraste cuando una línea recta se cruza con una curva. Lo hay cuando una forma es mucho más que otra. Lo hay cuando coexisten direcciones verticales y horizontales.

cifa

Atrás

Escena 10 concepto de contraste con animación complementado por texto.

Concentración

Biblioteca

Estelas Mayas



La concentración a una manera de distribución de los módulos o elementos en un plano visual, que pueden estar aparentemente reunidas en ciertas zonas del diseño. La distribución aquí suele ser dispareja e informal.

cifa

Atrás

Escena 11 concepto de concentración con animación complementado por texto.





Escena 12 concepto de textura con animación complementado por texto.



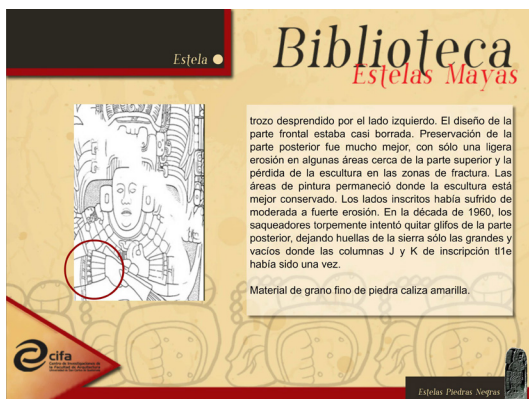
Escena 13 concepto de espacio con animación complementado por texto.



Escena 14 animación de fotografías y presentación de sitio arqueológico Piedras Negras



Escena 15 menú de las 11 estelas mayas que se encuentra en el sitio arqueológico Piedras Negras



Escena 16 estela 1 con interpolación clásica de fotografías y animación de texto dinámico.



Escena 17 estela 2 con interpolación clásica de fotografías y animación de texto dinámico.

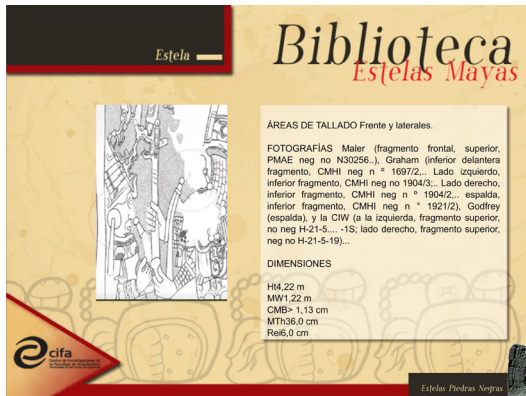




Escena 18 estela 3 con interpolación clásica de fotografías y animación de texto dinámico.



Escena 19 estela 4 con interpolación clásica de fotografías y animación de texto dinámico.



Escena 20 estela 5 con interpolación clásica de fotografías y animación de texto dinámico.



Escena 21 estela 6 con interpolación clásica de fotografías y animación de texto dinámico.



Escena 22 estela 7 con interpolación clásica de fotografías y animación de texto dinámico.



Escena 23 estela 8 con interpolación clásica de fotografías y animación de texto dinámico.

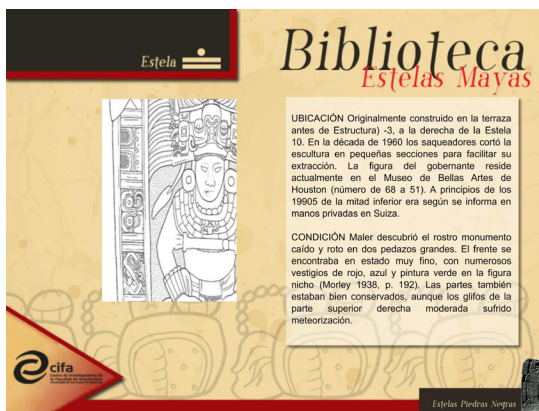




Escena 24 estela 9 con interpolación clásica de fotografías y animación de texto dinámico.



Escena 25 estela 10 con interpolación clásica de fotografías y animación de texto dinámico.



Escena 26 estela 11 con interpolación clásica de fotografías y animación de texto dinámico. Esta es la escena final de la biblioteca sobre Piedras Negras.

Un trabajo en conjunto con CIFA se pudo realizar la biblioteca interactiva, la línea gráfica solicitada por el cliente y por el trabajo realizado en las validaciones fue de gran influencia el grupo objetivo. El cliente sugirió que la línea gráfica tuviera una similitud con los colores que poseía la cerámica maya del período Clásico, En la propuesta final se pueden apreciar las interpolación clásicas con las que fue animada la biblioteca, y se aprecia la interactividad de botones con escenas realizadas con action script 2.0.



15. Justificación Técnica

15.1. Tipografía:

La tipografía utilizada en los títulos se llama Phosphorus Chloride por su sutileza y movimiento que posee, da una sensación de armonía con la diagramación y el contenido de la biblioteca. Otra tipografía utilizada fue Arial como resultado de la validaciones realizadas el grupo objetivo sugirió una tipografía palo seco por cuestiones de legibilidad.

Romanas

Formado por fuentes que muestran influencias de la escritura manual, en concreto de la caligrafía humanista del s. XV, y también de la tradición lapidaria romana, donde los pies de las letras se tallaban para evitar que la piedra saltase en los ángulos.

Las fuentes Romanas son regulares, 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. Moreno, Lucinao. Familias Tipográficas ¡En Línea!. <http://www.desarrolloweb.com/articulos/1626.php> ¡Consulta 13 de Enero de 2013!.

Palo Seco

Las fuentes Palo Seco se caracterizan por reducir los caracteres a su esquema esencial. Las mayúsculas se vuelven a las formas fenicias y griegas y las minúsculas están conformadas a base de líneas rectas y círculos unidos, reflejando la época en la que nacen, la industrialización y el funcionalismo.

También denominadas Góticas, Egipcias, Sans Serif o Grotescas, se dividen en dos grupos principales:

Lineales sin modulación: formadas por tipos de un grosor de trazo uniforme, sin contraste ni modulación, siendo su esencia geométrica. Admiten familias larguísimas, con numerosas variantes, aunque su legibilidad suele ser mala en texto corrido. Ejemplos de este tipo serían Futura, Avant Garde, Eras, Helvética, Kabel y Univers.

Grotescas: caracterizadas porque el grosor del trazo y el contraste son poco perceptibles y por ser muy legibles en texto corrido. La principal fuente de este tipo es Gill Sans. Moreno, Lucinao. Familias Tipográficas ¡En Línea!. <http://www.desarrolloweb.com/articulos/1626.php> ¡Consulta 13 de Enero de 2013!.

ABCDEFGHIJKL

MÑOPQRSTUVW X YZ

abcdefghijklmnñopqrstuvwx-

yz

1234567890

ABCDEFGHIJKL MÑOPQRSTUVW X YZ

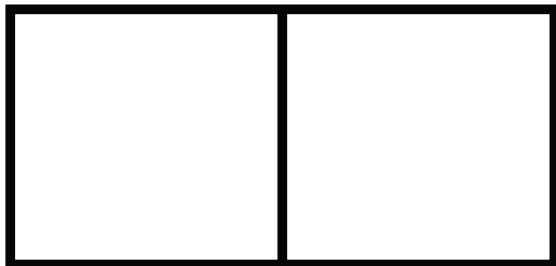
abcdefghijklmnñopqrstuvwxy

1234567890



15.1.2 Retícula

La retícula utilizada es a dos columnas, dividiendo el área de imágenes y el área de texto para su fácil comprensión.



15.1.3. Animación

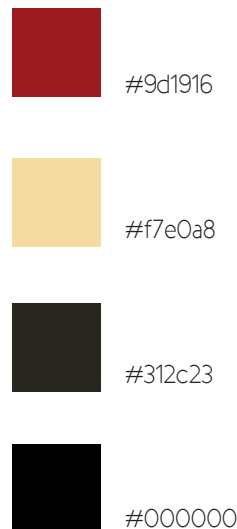
La biblioteca fue animada en action script 2.0 debido a que si es necesario actualizarla en el futuro al diseñador gráfico se le facilite la programación de acciones para la interacción de escenas.

15.1.4. Efectos

Los efectos utilizados en la presentación son interpolación, clásica, de forma, debido al contenido importante que se encuentra en la biblioteca se evito utilizar efectos muy llamativos para evitar ser un elemento distractor dentro de la biblioteca

15.1.5. Color

La paleta de colores fue la siguiente:



Se utilizaron estos colores porque se tomo como referencia para la línea gráfica la cerámica maya del periodo clásico y estos colores son los que se observaban en la cerámica y en las edificaciones de la época de la cultura maya.





16.

Manual

de Normas Gráficas

Biblioteca
Estelas mayas

Introducción

El manual de normas gráficas es un instrumento fundamental para la correcta aplicación de una marca.

El uso de un criterio común y la aceptación rigurosa del manual son la clave para lograr una interpretación exitosa y consistente de la marca

Este manual comprende las aéreas de comunicación visual y está diseñado para ser una guía para uso estricto, de un diseñador gráfico para realizar las actualizaciones que la marca Biblioteca Interactiva Estelas Mayas requiera.

Logotipo

El logotipo de Biblioteca interactiva refleja la unión de dos tipografías en cursiva que juntas conforman lo que es el logotipo. Su armonía con las dos tipográficas y los diferente tamaños nos sumergen en la historia.

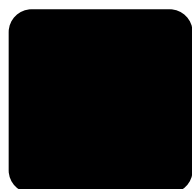
La paleta cromática combina colores fríos y cálidos, evidenciando la armonía entre las dos tipografías.

Biblioteca
Estelas mayas

Colores Corporativos

Los colores ilustrados en este manual siempre deben responder a las especificaciones según código PANTONE, CMYK, RGB o HTML aquí presentados.

En caso de usar otro sistema para la creación de color o de material, siempre se deberán verificar en este manual y procurar obtener colores que se aproximen lo más posible a los Pantones aquí descritos.



Pantone Black 6 C
CMYK 91 / 79 / 62 / 98
RGB 4 / 4 / 5
HTML 000000



Pantone 485 C
CMYK 0 / 100 / 100 / 0
RGB 191 / 4 / 17
HTML e30513



Pantone 7621 C
CMYK 24 / 100 / 100 / 22
RGB 132 / 24 / 26
HTML 84181a



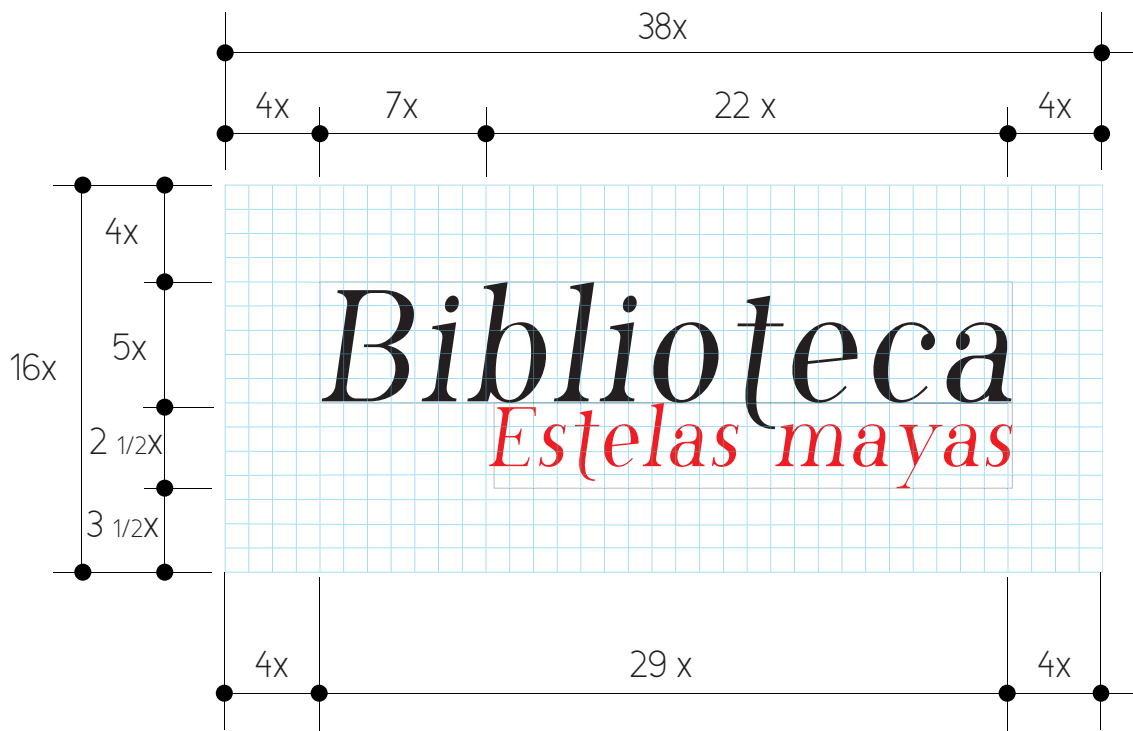
Pantone 7401 C
CMYK 5 / 13 / 42 / 0
RGB 240 / 225 / 168
HTML f0e1a8

Construcción Logotipo

Se definen a continuación las medidas que permiten verificar la correcta construcción del logotipo de biblioteca estelas mayas, así como su área de reserva.

Esta grilla de construcción proporciona una herramienta que facilita su manejo y reproducción.

Todo uso tiene que ser verificado con las siguientes medidas para su uso correcto.



Aplicaciones de Color

La correcta aplicación del color en el logotipo corresponde a la versión en color positivo. Esta versión será utilizada en todas las aplicaciones de la marca.

Dada esta indicación la marca será utilizada en fondo positivo en colores planos que correspondan a la paleta de colores corporativos.



logo positivo color



logo positivo color



logo negativo color (fondo negro)



logo negativo color (fondo corinto)

Aplicación a una tinta

El logo a una tinta debe aplicarse como se muestra a continuación, sin incluir variaciones ni adaptaciones.

Biblioteca
Estelas mayas



Pantone Black 6 C
CMYK 91 / 79 / 62 / 98
RGB 4 / 4 / 5
HTML 000000

Tamaño Mínimo

Para sus aplicaciones impresas se ha fijado un tamaño mínimo de 3.2 cm x 1.1 cm para la aplicación del logo horizontal.

Esto evitará que pierda legibilidad o se genere alguna distorsión, producto de la impresión.



Usos Incorrectos

A continuación presentamos una serie de ejemplos de aplicaciones no permitidas del isologo. Se pueden observar distintos tipos de intervenciones y la consiguiente distorsión de las normas establecidas en el manual. El uso incorrecto del logo no está permitido.

~~Biblioteca
Estelas mayas~~

No alterar colores

~~Biblioteca
Estelas mayas~~

No cambiar tipografías

~~Biblioteca
Estelas mayas~~

No distorcionar

~~Biblioteca
Estelas mayas~~

No cambiar proporción

~~Biblioteca
Estelas mayas~~

No rotar

Tipografía Corporativa

Se ha seleccionado la fuente Phosphorus Chloride por sus óptimas características estéticas y la fuente arial por su legibilidad y limpieza.

Phosphorus Chloride

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

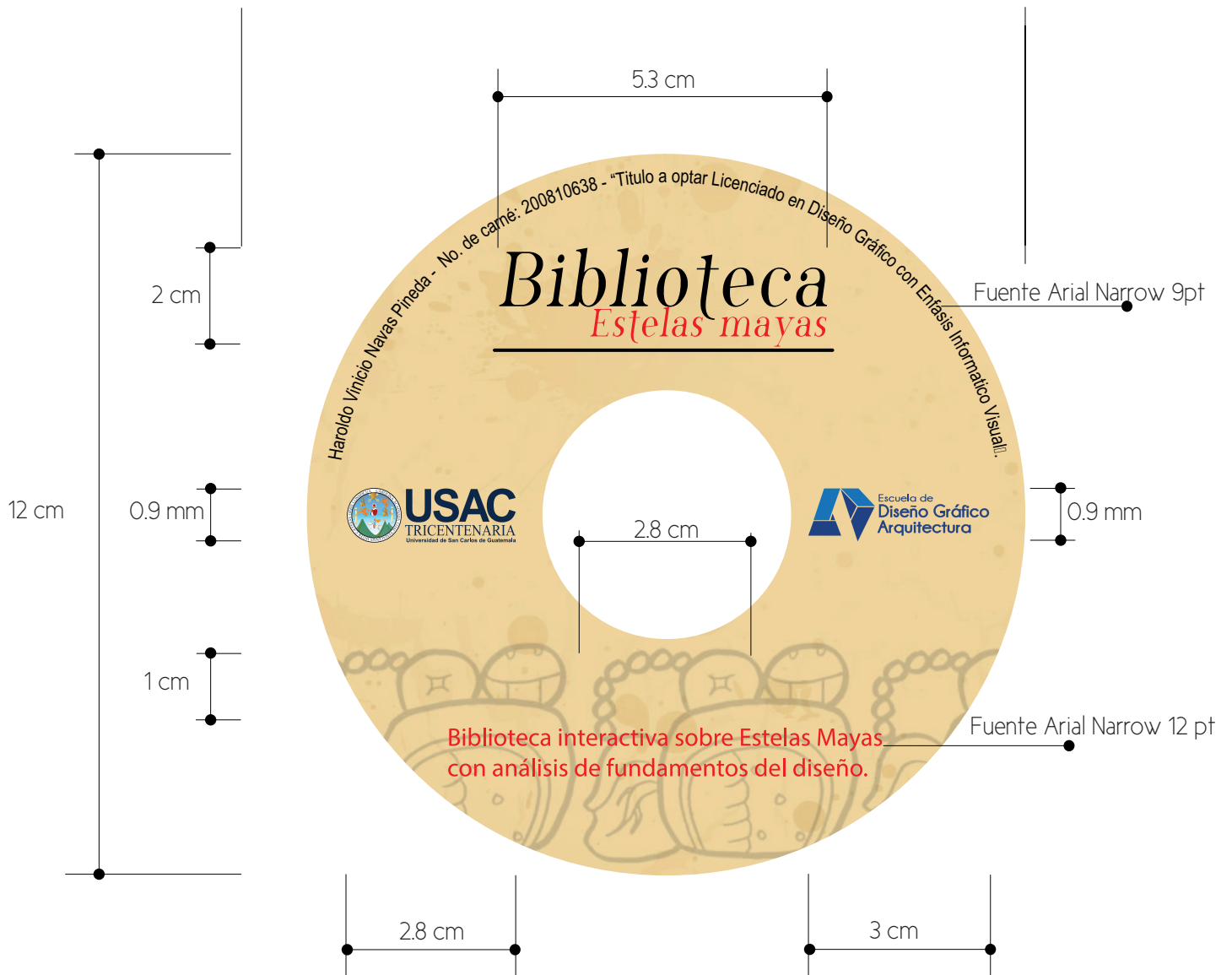
0123456789

Arial

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

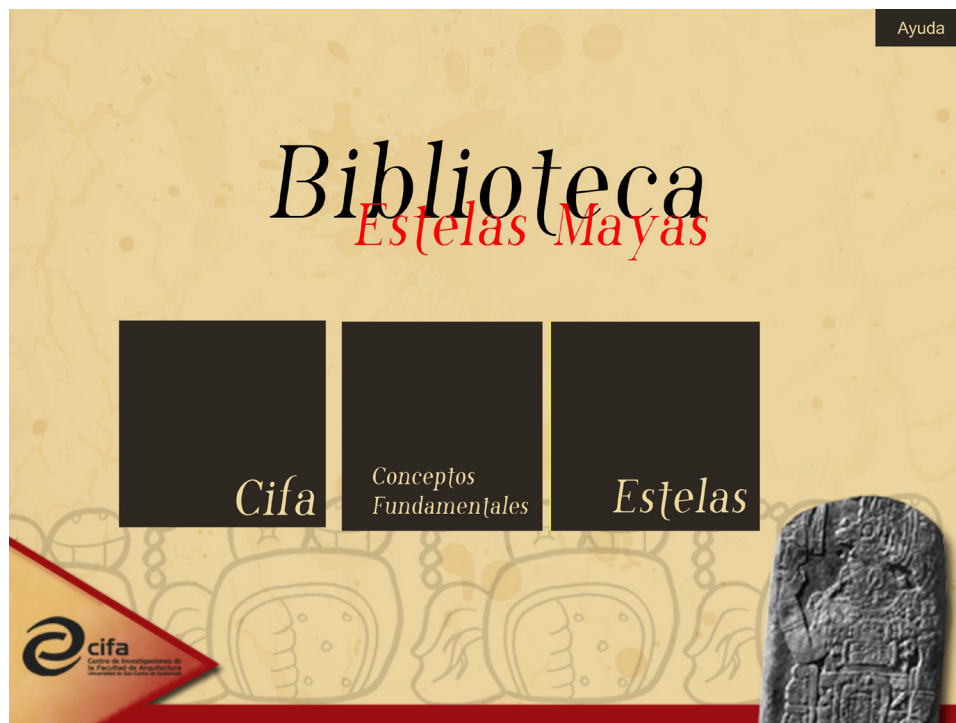
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789



Formato cd:
120 x 120 mm
Impresión:
Especificaciones según proveedor.

Portada



Formato presentación:
Formato Adobe Flahs Cs4 o superior
3333 mm x 2500 mm

Tipografía en botones:
Phosphorus Chloride
46 pts textos cortos
22 pts textos largos

Tipografía botón de ayuda:
Arial 14 pts.

Indice

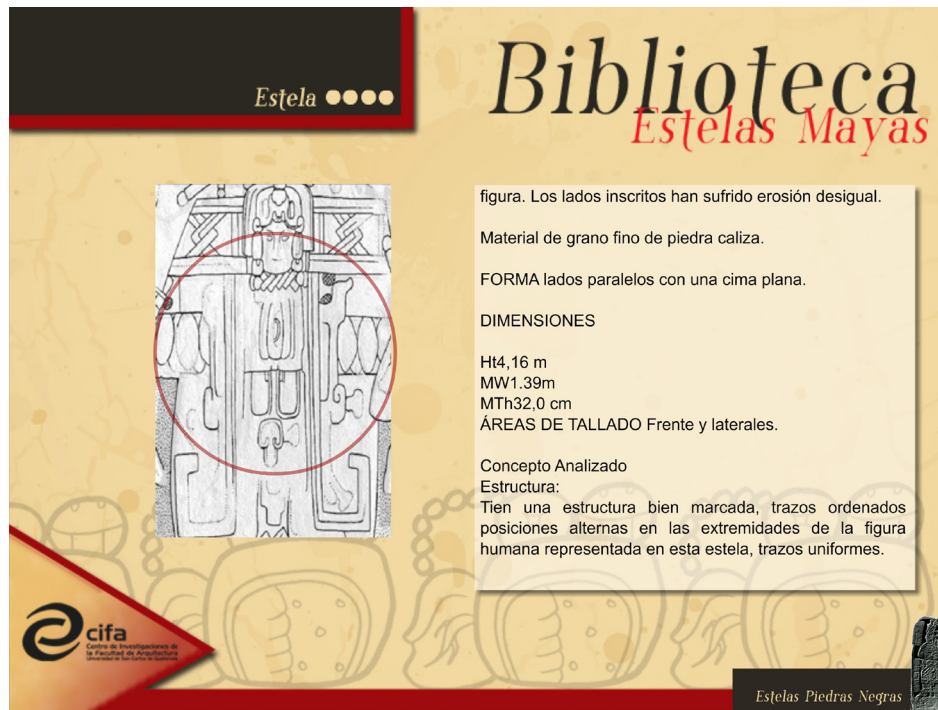


Formato presentación:
Formato Adobe Flash Cs4 o superior
3333 mm x 2500 mm

Tipografía en botones:
Phosphorus Chloride
31 pts textos cortos

Tipografía botón de menú principal:
Phosphorus Chloride 14 pts.

Diapositiva Contenido



Estela ●●●●

Biblioteca

Estelas Mayas

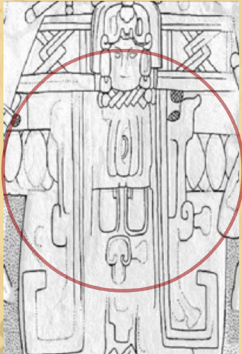


figura. Los lados inscritos han sufrido erosión desigual.

Material de grano fino de piedra caliza.

FORMA lados paralelos con una cima plana.

DIMENSIONES

Ht4,16 m
MW1.39m
MTh32.0 cm
ÁREAS DE TALLADO Frente y laterales.

Concepto Analizado
Estructura:
Tien una estructura bien marcada, trazos ordenados posiciones alternas en las extremidades de la figura humana representada en esta estela, trazos uniformes.

cifa
Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura

Estelas Piedras Negras

Formato presentación:
Formato Adobe Flahs Cs4 o superior
3333 mm x 2500 mm

Tipografía en botones:
Phosphorus Chloride
23 pts

Tipografía cuerpo de texto:
Arial 14 pts

Tipografía botón de menú principal:
Phosphorus Chloride 14 pts.

Imágenes:
Alineadas al margen izquierdo.

Biblioteca
Estelas mayas

Capítulo V





17. Lineamientos para la puesta en práctica

A continuación se presenta el costo de reproducción y difusión de la biblioteca interactiva.

17.1. Costos de Producción

Diseño, diagramación, animación en formato SWF, interpolación de movimientos, interacción con escenas.

Precio en Quetzales Q. 21924.00

Precio en Dolares \$. 2800.00

Precios varían dependiendo del cambio del día. Colegio de Diseñadores Gráficos de la Provincia de Misiones. Tarifario de precios base sugeridos. [En Línea]. <http://www.cdgm.org.ar/tarifario/> [Consulta en 11 de Febrero de 2014].

17.2. Costos De Reproducción

CD interactivo

Costo del CD Q. 4.00

Quemado del CD Q. 6.00

Impresión del CD Q. 5.00

Total costo de reproducción Q.15.00 C/u

18. Lineamientos para la puesta en práctica de la propuesta

Requerimientos del Sistema:

Sistema operativo Macintosh o Windows XP,7,8.

Memoria Ram de 512 o superior

5.37 megabytes de espacio libre en el Disco Duro

Flash player 8.0 o superior.





19. Conclusiones

El ejercicio profesional supervisado en conjunto con el proyecto de graduación concluyen con un aporte a la sociedad guatemalteca, con la producción de material educativo que facilita la enseñanza en la comunidad estudiantil de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

La realización de material interactivo para fines educativos fortalece la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la Facultad de Arquitectura y Escuela de Diseño Gráfico, utilizando este material como material didáctico logra su objetivo, facilitar al docente la enseñanza del curso Fundamentos del Diseño.

La interacción de este tipo de presentaciones con los estudiantes de la Facultad de Arquitectura y escuela de Diseño Gráfico, le dan un giro a la educación prestando atención a este tipo de presentación ya que hacen que su contenido sea didáctico y sea eficaz su comprensión.

La producción de esta biblioteca es un gran aporte para estudiantes hacia la Universidad de San Carlos de Guatemala, porque enriquecemos el nivel educativo de la universidad, elevando sus recursos educativos en cuanto a material didáctico que poseerá la casa de estudios superior de Guatemala.

El nivel exigido en el diseño gráfico cada día sube sus estándares, cada vez nos vemos obligados con los avances de la tecnología a incursionar en otros medios más allá de los textos para poder diseñar y producir material interactivo que se pueda visualizar en teléfonos inteligentes, tabletas, campus virtuales, etc.





20. Lecciones Aprendidas

De los temas que hoy en día forman parte de la cultura general de Guatemala se pueden explotar y darles un giro educacional con propósitos de dar a conocer nuestro patrimonio enlazándolos con otros temas de interés para la comunidad estudiantil de la Facultad de Arquitectura y Escuela de Diseño Gráfico.

Este tipo de biblioteca genera resultados instantáneos y expectativa dentro del grupo objetivo validado.

Con este tipo de proyecto aprendemos a través de nuestros errores así como de nuestros aciertos, nos pone a prueba como estudiantes capaces de desarrollar proyectos de esta magnitud.





21. Referencias Bibliográficas y fuentes de consulta

Referencias Bibliográficas

Noriega, Mónica. Estructura Organizacional y Normas Internas de la Facultad de Arquitectura, Normativo del Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura CIFA. Guatemala: Unidad de Producción de la Facultad de Arquitectura., 2002. P. 173.

Referencia: Thevene, H & Eugeni, M. (1995). Principles of Form and Desing. Barcelona, España.

Bases de Datos

Control Académico, Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala. (Consultado el 14 de Febrero de 2014).

Referencias Consultadas

Charles Cave. Relaciones Forzadas {En Línea}. http://members.tripod.com/hdo_zorrilla/creatividad/relaciones_forzadas.htm {Consulta en 7 de Septiembre de 2012}.

David Stuart and Ian Graham. Piedras Negras {En Línea}. <https://www.peabody.harvard.edu/CMHI/site.php?site=Piedras-Negras> {Consulta 13 de Octubre de 2012}.

Desconocido. Diseño Multimedia {En Línea}.<http://competenciastic.educ.ar/disenomultimedia.html>. {Consulta 12 de abril de 2013}.

Desconocido. Diseño Multimedia {En Línea}. http://www.ecured.cu/index.php/Dise%C3%B1o_multimedia. {Consulta 12 de Septiembre de 2012}.

Desconocido. Estelas Mayas {En Línea}. http://www.ecured.cu/index.php/Estelas_Maya. {Consulta 17 de Junio de 2012}.

Christa Bollmann Hahmann. La sociedad guatemalteca estaría dividida en siete grupos. {En Línea}. <http://www.estrategiaynegocios.net/blog/2013/11/29/guatemala-presentan-estudio-sobre-niveles-socioeconomicos/>. {Consulta 10 de febrero de 2014}.

Colegio de Diseñadores Gráficos de la Provincia de Misiones. Tarifario de precios base sugeridos . {En Línea}. <http://www.cdgm.org.ar/tarifario/> {Consulta en 11 de Febrero de 2014}.





22. ANEXOS

Encuesta

1. ¿Considera que la tipografía utilizada se lea con facilidad?
Si__ NO__ Que tipografía recomienda__

2. ¿Qué opina sobre los colores utilizados en la diagramación de la biblioteca?
buenos__ Malos__ Podrian Mejorar__

3. ¿Qué opina sobre la paleta de colores utilizada en la biblioteca?
Buena__ Regular__ Mala__

4. ¿Qué opina sobre la diagramación del texto sobre el contenido de estelas mayas?
Buena__ Regular__ Mala__

5. ¿Considera que el contenido explica términos de fundamentos del diseño?
Si__ NO__ Si su respuesta es No porque No?__

6. ¿Cree necesario colocarle algun tipo de audio a la biblioteca?
Si__ NO__ Porque __



Biblioteca
Estelas mayas



Biblioteca
Estelas mayas



23. Glosario

Action Script

Es el lenguaje de programación de la Plataforma Adobe Flash. Originalmente desarrollado como una forma para que los desarrolladores programen de forma más interactiva. La programación con ActionScript permite mucha más eficiencia en las aplicaciones de la plataforma Flash para construir animaciones de todo tipo, desde simples a complejas, ricas en datos e interfaces interactivas.

Adobe Flash

Se trata de una aplicación de creación y manipulación de gráficos vectoriales con posibilidades de manejo de código mediante un lenguaje de scripting llamado ActionScript. Flash es un estudio de animación que trabaja sobre "fotogramas" y está destinado a la producción y entrega de contenido interactivo para diferentes audiencias alrededor del mundo sin importar la plataforma.

Escena

Ambiente, conjunto de circunstancias espaciales y temporales en que tiene lugar una situación o un hecho.

Formato SWF

Los archivos SWF pueden ser creados por el programa Adobe Flash aunque hay otras aplicaciones que también lo permiten, y suele ser ejecutado sobre el navegador mediante un plugin llamado Adobe Flash Player, aunque también pueden ser encapsulados para ejecutarse de forma autónoma.

Animación por Interpolación

La animación por interpolación consiste en crear dos objetos diferentes, cada uno de ellos en fotogramas claves no contiguos, y hacer que Flash dibuje automáticamente los pasos intermedios. En este caso, el archivo sólo almacena los estados inicial y final.

Scroll Bar

(Scrollbar). La barra de desplazamiento es un elemento de las interfaces gráficas que constan de una barra horizontal o vertical con dos extremos con flechas que apuntan en sentidos contrarios y que suelen ubicarse en los extremos de una ventana o recuadro. Las barras de desplazamiento permiten desplazar el contenido del cuadro hacia un lado u otro. Las barras suelen aparecer o activarse cuando el recuadro no es lo suficientemente grande como para visualizar todo su contenido.





USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



Facultad de
Arquitectura

("Biblioteca Interactiva sobre Estelas Mayas con análisis de fundamentos del diseño.")

IMPRÍMASE

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
DECANO

Lic. Gustavo Jurado
ASESOR

Haroldo Vinicio Navas Pineda
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 título Licenciado en Diseño Gráfico, con énfasis en informático visual (multimedia), del estudiante **HAROLDO VINICIO NAVAS PINEDA**, carné **2008 10638**, titulado **"BIBLIOTECA INTERACTIVA DE ESTELAS MAYAS CON ANÁLISIS DE FUNDAMENTOS DEL DISEÑO."**

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 diez días de marzo de dos mil catorce.

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