

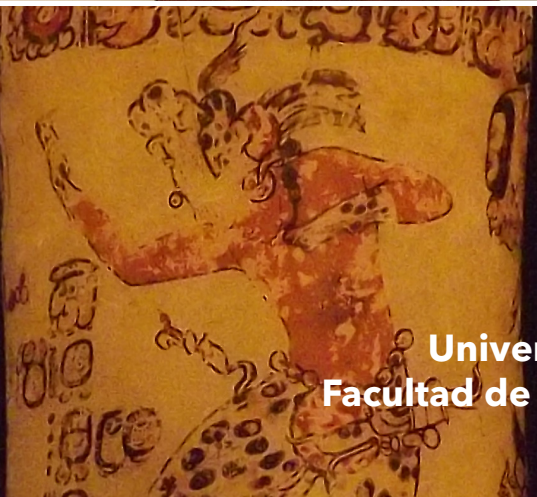
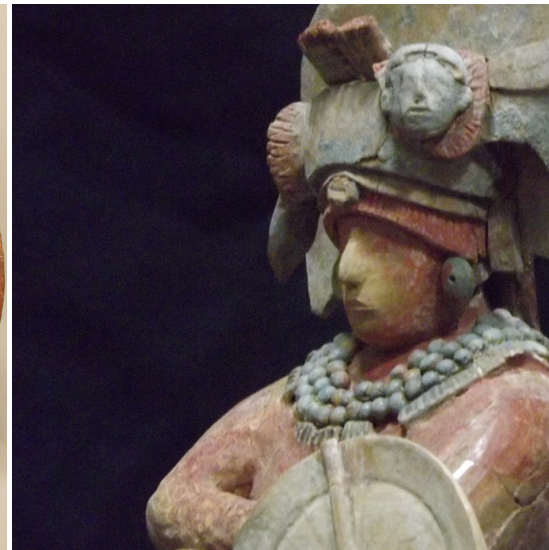


USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de
Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala



Diseño de Museo virtual para exhibir las piezas del Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala



Jesús Antonio Díaz Zaparolli

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



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

Diseño de Museo virtual para exhibir las piezas del Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala

Proyecto de graduación presentado por Jesús Antonio Díaz Zapparoli
Para optar al Título de Licenciado en Diseño Gráfico con énfasis Informático Visual
-Multimedia-

El autor es responsable de las doctrinas sustentadas, originalidad y contenido del Proyecto de Graduación, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos

Guatemala, febrero de 2015.

Nómina de Autoridades

Junta Directiva de la Facultad de Arquitectura

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo - Decano

Arq. Alejandro Muñoz Calderón - Secretario Académico

Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea - Vocal I

Arq. Edgar Armando López Pazos- Vocal II

Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras- Vocal III

T.D.G Wilian Josué Pérez Sazo - Vocal IV

Br. Carlos Alfredo Gúzman Lechuga - Vocal V

Tribunal Examinador

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo - Decano

Lic. Gustavo Jurado

Lic. Axel Barrios

Arq. Alejandro Muñoz Calderón



Índice

Agradecimiento y dedicatoria	10
Presentación	11
Capítulo 1: Introducción	
Antecedentes	13
Problema	14
Justificación	14
Objetivos de diseño	15
Capítulo 2: Perfil de la organización y grupo objetivo	
Perfil de la organización	17
Grupo objetivo	24



Capítulo 3: Concepto de diseño y bocetos

Conceptualización	25
Concepto creativo	30
Bocetaje	34

Capítulo 4: Comprobación de eficacia y propuesta gráfica final

Comprobación de eficacia	47
Propuesta gráfica final y fundamentación	50



Justificaciones técnicas	65
Lineamientos para la puesta en práctica	66
Presupuesto	67
Conclusiones	68
Lecciones aprendidas	69
Bibliografía	70
Glosario	71
Anexos	72

Agradecimientos y dedicatoria

Este logro es por y para mis padres, Jesús y Maribel.

Gracias a todos, familia y amigos, que de alguna u otra manera me ayudaron a lograr superar este reto, siempre serán importantes en mi vida.

Presentación

El Museo Nacional de Arqueología y Etnología (MUNAE) busca la conservación y exhibición de vestigios y artefactos arqueológicos y etnológicos, todos pertenecientes al patrimonio cultural e histórico de Guatemala. Busca por medio de la investigación, reunir información que complemente el contenido de la exhibición y que ésta sea presentada de una forma planificada, ordenada y concisa que funcione como una herramienta que promueva su conocimiento y difusión.

Dedicado a la investigación de la importante herencia cultural de esta nación mesoamericana, cuenta con 3,000 m² de espacio de exhibición y alrededor de 1,500m² destinados a la restauración e investigación de las piezas que integran sus varias colecciones. En total alberga un conjunto de aproximadamente 20,000 artefactos arqueológicos y a unas 5,000 piezas etnológicas.

Con la implementación de un Museo Virtual, el MUNAE busca divulgar, a través de la web, información complementaria a la exhibición permanente, además expande su alcance para todas las personas que no pueden visitar físicamente el museo.

La web potencia una participación social más importante por medio de la interacción que facilita el compartir información a través de su operatividad, el diseño centrado en el usuario y la colaboración en el ámbito de la web. La web hace posible la interacción entre las comunidades de usuarios, los cuales promueven estos intercambios de información.

Es el aporte y enfoque de la información y gracias a que está a disposición de todos los usuarios de la web, en un flujo que puede ser multidireccional.





Capítulo 1

Introducción

1.1 Introducción

Este proyecto es un aporte a la sociedad guatemalteca a través del Museo de Arqueología y Etnología de Guatemala.

El objetivo principal de este proyecto es la implementación de un museo virtual para el Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala que le sirva de ventana para exhibir todas las piezas de su colección al público nacional e internacional interesado en estudiar, conocer y/o profundizar acerca de la cultura maya en la época precolombina.

Para el desarrollo de este proyecto se aplicaron fundamentos y técnicas de diseño gráfico para definir su concepto e imagen, además del estudio de algunos elementos de la cultura maya y la sociedad guatemalteca. La integración de todos estos componentes condujo a la definición del resultado final de la investigación.

1.2 Antecedentes

El museo de Arqueología y Etnología de Guatemala busca presentar la historia de la cultura maya por medio de una exhibición planificada, ordenada y concisa para que sea utilizada como una fuente de conocimiento y al mismo tiempo se difunda la historia del país.

El museo cuenta ya con más de cien años de historia, período en el cual ha reunido una gran cantidad de piezas históricas de la civilización Maya. Gran parte de su colección no ha podido ser exhibida al público por problemas de espacio en las instalaciones del mismo.

La creación de un museo virtual o catálogo virtual ayudaría a exponer por medio del internet todas estas piezas a las que el público no tiene acceso físicamente.

El Museo de Arqueología y Etnología de Guatemala cuenta con un museo interactivo, pero este es para uso exclusivo del museo, por lo que la información e imágenes no están disponibles para el público en general.

En Guatemala, el único museo arqueológico que cuenta con un museo o catálogo virtual es el Museo Popol Vuh de la Universidad Francisco Marroquín (www.popolvuh.ufm.edu/index.php/Colecciones), contiene objetos representativos de todas las áreas y períodos en la arqueología prehispánica de Guatemala.

En el plano internacional, existen algunos tales como el Museo Arqueológico Virtual de Toledo (www.mavit.toletho.com/) y el Museo Virtual de América Latina y el Caribe

(www.museovirtualdeamericalatinayelcaribe.org), los cuales cuentan con una extensa colección de piezas que pueden ser utilizadas y difundidas por el público en general en la web.

La implementación de un museo o catálogo virtual significaría para el Museo de Arqueología y Etnología de Guatemala una oportunidad para ampliar su mercado y fomentar el conocimiento de la historia del país.

1.3 Problema

El Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala no cuenta con un catálogo o museo arqueológico virtual que le sirva de ventana para exhibir todas las piezas de su colección al público nacional e internacional interesado en estudiar, conocer y/o profundizar acerca de la cultura maya en la época precolombina.



1.4 Justificación

1.4.1 Magnitud del problema

Según datos del Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala, el museo recibe un aproximado de 52,900 visitas al año de personas provenientes de todo el mundo. Aproximadamente 25,000 de estas visitas son de guatemaltecos.

1.4.2 Trascendencia del problema

El problema es trascendente porque Guatemala es cuna de la cultura maya, la cual es una de las culturas precolombinas más importantes del mundo, además de ser una de las culturas que convoca más académicos y personas interesadas en conocerla y estudiarla.

1.4.3 Vulnerabilidad del problema

El problema es vulnerable debido a que hoy existen tecnologías de punta que permiten a las personas de cualquier parte del mundo tener acceso a cualquier información a través de la internet... el asunto es que dicha información debe ser presentada de manera estética y funcional.

1.4.4 Factibilidad del proyecto

Gracias a la gestión de las autoridades actuales del Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala, se cuenta con el apoyo de un profesional de la arqueología colaborador del museo, quien asesorará el desarrollo del proyecto. A la vez, se cuenta también con el apoyo de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala que aportará recursos humanos, técnicos y económicos.



1.5 Objetivos

General

Producir un catálogo virtual que aporte al conocimiento del patrimonio del Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala y que permita exhibir todas las piezas de su colección al público nacional e internacional interesado en estudiar, conocer y/o profundizar acerca de la cultura maya en la época precolombina.

Específicos

1. Objetivo de comunicación

Promover el interés en el estudio de la cultura maya en el público guatemalteco e internacional a través del diseño de un catálogo virtual que muestre las piezas del Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala.

2. Objetivo de diseño

Diseñar piezas gráficas multimedia estableciendo una línea gráfica adecuada para la institución y que al mismo tiempo cumplan con el objetivo del proyecto.



Small white label with a logo and text, likely providing information about the artifact.



Capítulo 2

Perfil de la organización y grupo objetivo

2.1 Perfil de la organización

El Museo busca la conservación y exhibición de vestigios y artefactos arqueológicos y etnológicos, todos pertenecientes al patrimonio cultural e histórico de Guatemala.

Dedicado a la investigación de la importante herencia cultural de esta nación mesoamericana, cuenta con 3,000m² de espacio de exhibición y alrededor de 1,500m² destinados a la restauración e investigación de las piezas que integran sus varias colecciones. En total alberga un conjunto de aproximadamente 20,000 artefactos arqueológicos y a unas 5,000 piezas etnológicas.

El museo cuenta con una muestra permanente de varios temas relacionados con la historia de la cultura maya en Guatemala. Se puede encontrar información de los primeros grupos de cazadores recolectores que ocuparon el país, hasta información de la época contemporánea relativa a las culturas mayas. El museo aborda también el fenómeno multicultural que existe en Guatemala por medio de la colección arqueológica y etnológica representativa de 3,000 años.

(Museo de Arqueología y Etnología de Guatemala, 2013)

2.1.1 Misión

Reunir, investigar, conservar, restaurar, exhibir y divulgar el patrimonio arqueológico y etnológico de los guatemaltecos.

(Museo de Arqueología y Etnología de Guatemala, 2013)

2.1.2 Visión

Ser la institución pública líder en promover los aspectos culturales que sirvan para la educación y recreación del público en general por medio de una exhibición de alta calidad bien planificada, organizada y montada, utilizando los conceptos base de museología y museografía, para así transmitir una experiencia completa.

(Museo de Arqueología y Etnología de Guatemala, 2013)

2.1.3 Objetivos de la institución

Por medio de la investigación, reunir información que complemente el contenido de la exhibición.

Lograr niveles óptimos de conservación para proteger y así, prolongar la vida de los objetos que conforman parte de nuestro patrimonio cultural.

Presentarle al público la historia de la cultura maya por medio de una exhibición planificada, ordenada y concisa para que sea una herramienta en el conocimiento y difusión. Divulgar, por los diferentes medios de comunicación, información complementaria a la exhibición permanente y sobre las diversas actividades que se realizan en el museo.

(Museo de Arqueología y Etnología de Guatemala, 2013)

2.1.4 Cobertura

Según datos del Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala, el museo recibe un aproximado de 52,900 visitas al año de personas provenientes de todo el mundo. Aproximadamente 25,000 de estas visitas son de guatemaltecos.

2.1.5 Principales proyectos

Entre sus actividades más importantes se encuentra el Simposio Anual de Arqueología, exposiciones nacionales e internacionales, así como programas educativos.

2.1.6 Estructura orgánica del Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala

Por su tipología, el Museo es considerado de categoría estatal, ya que pertenece al estado y está bajo la administración del Ministerio de Cultura y Deportes, el Viceministerio de Patrimonio Cultural y Natural, de la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural, y forma parte de la Dirección de Museos y Centros Culturales.

Esta última los delimita en metropolitanos, regionales o de sitio. La ubicación geográfica del Museo Nacional de Arqueología y Etnología es en el departamento de Guatemala, de tal manera que geográficamente es un museo estatal metropolitano.

Por el contenido de su exhibición, el Museo Nacional de Arqueología y Etnología es de tipología histórica. El Museo exhibe objetos relacionados a la cultura maya, y en el área de etnología se exhiben objetos relacionados con la vestimenta, artesanía y tradiciones de Guatemala. (Museo de Arqueología y Etnología de Guatemala, 2013)

2.1.7 Número de departamentos

- a) Dirección
- b) Subjefatura
- c) Departamento de Contabilidad
- d) Departamento de atención al público: área de taquilla, área de recepción, área educativa, biblioteca, relacionista pública.
- e) Departamento de mantenimiento y vigilancia.
- f) Departamento técnico: área de arqueología, área de etnología, área de restauración.

2.1.8 Énfasis de los Departamentos

Dirección Técnica-Administrativa del MUNAE. La administración de un museo requiere de varios elementos que conforman un todo. Dentro de estos elementos se puede enumerar las instalaciones, la seguridad, el presupuesto, el personal, el mobiliario, el manejo de las colecciones, el montaje de exposiciones y el público. La gestión Técnica-Administrativa actual del Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala (MUNAE) se enfoca en utilizar un conjunto de estrategias para facilitar un adecuado acceso al patrimonio cultural por parte de la sociedad.

Estas estrategias buscan optimizar los recursos económicos y humanos, así como la consecución de objetivos a largo y corto plazo que permitan llevarla a cabo según su planificación. De esta manera enfoca sus acciones en satisfacer las necesidades del público que visita el MUNAE. Por ello se realiza una distribución presupuestaria equitativa para que sus recursos se destinen a cubrir sus necesidades. Las actividades que se planifican están encaminadas a cumplir con los objetivos de largo y corto plazo, realizando actividades como restauración y conservación de artefactos arqueológicos y etnológicos, registro de colecciones e investigación para la elaboración de guiones museográficos y museológicos para montaje de exposiciones.

Cada actividad que se realiza en el contexto del manejo de colecciones es bajo una política de protección.

Paralelo a esto, se trabaja con un programa educativo conformado por visitas guiadas dentro del MUNAE y elaboración de talleres a través del proyecto educativo Valija Didáctica. Este programa atiende grupos escolares con previa programación. La comunicación con el público es considerada como una función primordial dentro del MUNAE. Es por ello que la preparación del guion museológico y museográfico es estudiada con antelación, tomando en cuenta el contexto en el cual fueron encontrados los artefactos. La demanda cultural ha crecido en los últimos años, de tal manera que el MUNAE, como gestor cultural no solo actúa en el ámbito local, sino también en el ámbito internacional, fomentando las exposiciones internacionales. Esta es una tarea que requiere de procesos administrativos y legales sobre el tema cultural, para lo cual toma en cuenta la ley para la protección del patrimonio cultural de la nación y el manual de exposiciones nacionales e internacionales. El MUNAE también es centro de encuentros culturales, como conferencias de prensa, seminarios, congresos y simposios. Uno de los más destacados es el Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, el cual se realiza cada año, con la participación de investigadores científicos en el área de la arqueología.

(Museo de Arqueología y Etnología de Guatemala, 2013)

2.1.8.1 Procesos Claves

- 1) Recepción de piezas arqueológicas y etnológicas, que formarán parte de la colección del MUNAE.
- 2) Catalogación de piezas arqueológicas y etnológicas.
- 3) Registro de piezas arqueológicas y etnológicas.
- 4) Restauración de piezas arqueológicas y etnológicas.
- 5) Conservación preventiva de piezas arqueológicas y etnológicas.
- 6) Investigación de piezas que forman parte de la colección.
- 7) Selección de bienes culturales para exposiciones arqueológicas y etnológicas.
- 8) Elaboración de guiones museográficos y museológicos para exposiciones temporales nacionales e internacionales.
- 9) Montaje de exposiciones temporales.
- 10) Rotación de bienes culturales que se encuentran en la exposición permanente.
- 11) Elaboración de catálogos para exposiciones nacionales e internacionales.
- 12) Gestión administrativa para proceso de exposiciones nacionales e internacionales.
- 13) Atención al público e investigadores.
- 14) Atención a grupos escolares a través de los proyectos educativos.
- 15) Captación y rendición de los ingresos percibidos.
- 16) Administración de los recursos para el funcionamiento del MUNAE.
- 17) Seguridad y protección de los bienes culturales que resguarda el MUNAE.

(Museo de Arqueología y Etnología de Guatemala, 2013)

2.1.8.2 Productos

En la gestión cultural muchas veces tiende a considerarse que los productos son logros intangibles o que producen efectos transitorios en la gente, y que, más bien, tienen impactos duraderos sobre la calidad de vida de la población, produciendo gradualmente una transformación de la sociedad. Basado en este principio se apuntaría que el MUNAE aporta productos intermedios y finales, en beneficio de la sociedad guatemalteca. Son considerados intermedios los bienes conservados y exhibidos y finales el público atendido.

(Museo de Arqueología y Etnología de Guatemala, 2013)



2.1.8.3 Subjefatura

Apoyo en la Dirección, coordinación y supervisión de las distintas actividades que se realizan en el Museo, realizando actividades de supervisión, control y asesoramiento en las labores que realiza el personal del MUNAE.

Apoyo en la gestión ante la Dirección de Museos y Centros Culturales para la obtención de los recursos necesarios para el funcionamiento de las áreas del museo.

Elaboración, conjuntamente con la dirección del MUNAE, de los planes operativos anuales de la institución.

Supervisión de la asignación de recursos financieros para el desarrollo de actividades.

Supervisión y control de la ejecución presupuestaria, presentar informes de los avances.

Ejecución del programa presupuestario de forma mensual.

Supervisión y control de la existencia y adquisición de materiales, suministros y equipo para el desarrollo de actividades.

Programación de los descansos, turnos y vacaciones del personal del MUNAE.

Apoyo en la supervisión de las actividades técnicas, velando por la protección, conservación y resguardo de las colecciones.

Fomento del uso de los servicios del Museo, de manera que se atiendan las demandas de los visitantes.

Capacitación del personal del museo y socialización de los procedimientos administrativos que rigen a la institución.

Promoción de actividades de capacitación, recreación y el desarrollo armónico del museo.

Elaboración de proyectos de mejoramiento de infraestructura, programas educativos y divulgación de las colecciones del MUNAE.

(Museo de Arqueología y Etnología de Guatemala, 2013)

2.1.8.4 Contabilidad

Ejecución Presupuestaria.
Participación en la programación del plan operativo anual. Control, planificación y ejecución presupuestaria de los fondos asignados al MUNAE.

Elaboración de solicitudes de pedido, solicitudes de gasto, razonamiento de facturas y recopilación de toda la documentación contable que sirve de soporte de los gastos realizados.

Seguimiento de los procesos administrativos para la ejecución presupuestaria.

Ejecución de las transferencias presupuestarias en los renglones de gasto, según las necesidades del MUNAE.

Actualización de saldos de los renglones presupuestarios.

Archivo de toda la documentación contable.
Encargado de Inventario:
Control de inventario de bienes muebles, que incluye catalogación y codificación, transcripción de inventarios, elaboración de tarjetas de responsabilidad. Seguimiento a los procesos de alzas y bajas de bienes muebles. Elaboración de certificaciones de inventario. Práctica de inventarios físicos.

Encargado de Almacén:
Control de ingresos y egresos de suministros. Registro en las tarjetas de Kardex. Entrega de materiales y suministros para las diferentes actividades que realiza el personal del MUNAE.

Encargado de boletaje:
Control de la existencia de boletos, encargado de la entrega de boletos para la venta, encargado del registro de boletos vendidos diariamente, así como la rendición de boletas y codos de boletos vendidos, en el Departamento financiero de la Dirección

General del Patrimonio Cultural y Natural.
Control estadístico y depósitos bancarios.

(Museo de Arqueología y Etnología de Guatemala, 2013)

2.1.8.5 Departamento de atención al público

Área de Taquilla, área de recepción, área educativa, Biblioteca, relacionista pública.

el desarrollo de talleres educativos. Se brinda atención a medios de comunicación para reportajes, cuerpo diplomático, entre otros.

Área de taquilla: esta área es la encargada de la venta de boletos para ingreso al MUNAE y de proporcionar información básica sobre los servicios que brinda el MUNAE y sobre el contenido de las salas de exposición. También se lleva el registro de los visitantes para generación de datos estadísticos.

Biblioteca: el MUNAE posee una pequeña colección de libros relacionados al ámbito arqueológico, así como informes de las investigaciones realizadas en los proyectos arqueológicos, los cuales están a la disposición del público para ser consultados.

Área de recepción: en esta área se recibe toda la correspondencia, se atiende a las personas que vienen a reunión, atención vía telefónica para consultas, reservación de guías para estudiantes.

Relacionista Pública: esta área es la encargada de mantener enlace con la Dirección de Comunicación Social del Ministerio de Cultura y Deportes, a efecto de divulgar las diferentes actividades culturales y educativas que se realizan en el MUNAE. Asimismo, brinda asistencia a las instituciones u organizaciones que realizan eventos culturales en el MUNAE.

Área educativa: esta área tiene como finalidad la atención a grupos escolares por medio de recorridos guiados y acompañamientos grupales. Asimismo, tiene a cargo el desarrollo del proyecto educativo "Valija Didáctica", con

(Museo de Arqueología y Etnología de Guatemala, 2013)

2.1.8.6 Departamento de mantenimiento y vigilancia

Este departamento reúne al personal que se encarga del mantenimiento del edificio, limpieza de pisos, servicios sanitarios, vitrinas, cielo falso, reparaciones menores del techo, apoyo en el montaje de exposiciones, conserjería, jardinería, aplicación de pintura en paredes interiores, entre otras actividades.

Asimismo, realizan actividades de vigilancia en las salas de exposición y acompañamiento a grupos de escolares.

(Museo de Arqueología y Etnología de Guatemala, 2013)

2.1.8.7 Departamento técnico

Área de arqueología, área de etnología, área de conservación y restauración.

El departamento técnico del museo reúne al personal que realiza actividades de catalogación, inventario, investigación y manipulación de las piezas arqueológicas y etnológicas que forman parte de la colección del MUNAE. También cubre las actividades de atención a investigadores, apoyo en la elaboración de catálogos de piezas, montaje de exposiciones, entre otras actividades.

El área de conservación preventiva y restauración reúne al personal que apoya las actividades de control de las condiciones ambientales, temperatura, humedad relativa y contaminación, así como el diagnóstico clínico de las condiciones en las que se encuentran las colecciones del museo. Asimismo, esta área es la encargada de realizar intervenciones de restauración a las piezas de la colección que lo requieran, dichas intervenciones deben contar con la autorización de las autoridades correspondientes.

(Museo de Arqueología y Etnología de Guatemala, 2013)

2.1.9 Principales fuentes de financiamiento

El Museo Nacional de Arqueología y Etnología forma parte de la Dirección de Museos y Centros Culturales, en la clasificación presupuestaria para el sector público de Guatemala, la denomina como "actividad 04 Administración de museos", del programa 12 Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural, de la entidad 015 Ministerio de Cultura y Deportes.

2.1.10 Objetivo de comunicación

- El objetivo principal es acercar el museo a la sociedad. Se incluyen todas las estrategias que permitan el logro de los objetivos de comunicación, contemplación y educación encomendados al museo.
- Organizar y colaborar en los planes de actividades culturales y en el desarrollo de programas de difusión que permitan un mayor conocimiento de sus colecciones y de lo que representan a la sociedad.
- Estudiar científicamente las características, necesidades y motivaciones del público.
- Gestionar la realización del plan de publicaciones del museo.
- Programar, proyectar y realizar las exposiciones permanentes y temporales, en coordinación con los departamentos implicados en las mismas.
- Desarrollar la necesaria investigación sobre técnicas museográficas y colaborar con programas de investigación de instituciones ajenas al museo, en el área de su competencia.
- Elaborar medios de información con las técnicas adecuadas a su fin.
- (Museo de Arqueología y Etnología de Guatemala, 2013)
- Evaluar científicamente la incidencia de las exposiciones en el público.

2.2 Perfil del grupo objetivo

El grupo objetivo se caracteriza por estar en el contexto de aprendizaje o en la práctica de su carrera profesional, relacionados con la arqueología y/o historia, de 28 a 36 años, con conocimientos y uso regular de internet, sin exclusividad de género ni razas.

2.2. 1 Perfil geográfico

La República de Guatemala está ubicada al Norte de Centroamérica. Cuenta con una extensión territorial de 108,899 kilómetros cuadrados. Posee una diversidad natural importante debido a sus características biofísicas. Está dividida en 22 departamentos y su ciudad capital se encuentra en el departamento de Guatemala.

2.1.2 Perfil demográfico

Edad:
Adultos de 28 a 36 años.

Género:
Hombres y Mujeres.

Nacionalidad:
Guatemalteca.

2.1.3 Perfil socioeconómico

Ciclo de vida familiar:
Adultos solteros o casados, con o sin hijos.

Clase Social:
Nivel socioeconómico clase media.

Ingresos:
Oscilan entre Q4,000 y Q9,000 mensuales.

Ocupación:
Profesionales o con estudios avanzados en Historia o Arqueología.

Educación:
Diversificado y/o universitaria.

Religión:
Sin religión específica.

2.1. 4 Perfil psicográfico

Son estudiantes o profesionales entre 28 y 36 años, que se interesan por descubrir y conocer la historia a través de restos materiales, con gusto por la lectura y capacidad analítica de reflexión y abstracción, además de poseer habilidad y gusto por las nuevas tecnologías.

Es una persona con conocimientos de su entorno social y que busca el mejoramiento del mismo, también con interés en aspectos ecológicos así como conocimientos básicos de las ciencias sociales.

2.1.4 Perfil conductual

Se espera que por su interés en Arqueología, Antropología e Historia y su relación con los aparatos tecnológicos el usuario utilice el Museo Virtual como una herramienta de investigación y que al mismo tiempo lo motive para visitar el museo y apreciar las piezas en vivo.

El Museo Virtual brindará información actualizada de las piezas, logrando así exhibir todas las piezas de su colección.



Capítulo 3

Concepto de diseño y bocetos

3.1 Conceptualización

3.1.1 Comunicación

Según Ivan Thompson, “En términos generales, la comunicación es un medio de conexión o de unión que tenemos las personas para transmitir o intercambiar mensajes. Es decir, que cada vez que nos comunicamos con nuestros familiares, amigos, compañeros de trabajo, socios, clientes, etc., lo que hacemos es establecer una conexión con ellos con el fin de dar, recibir o intercambiar ideas, información o algún significado”.

El diseño gráfico encuentra su razón de ser en la comunicación, esta representa el origen y objetivo de todo trabajo visual. En el lenguaje visual se comunica un significado por medio de símbolos visuales o audiovisuales, el lenguaje visual ignora o no le da importancia al idioma, vocabulario o gramática, esto le da un gran campo de acción. La interpretación de un mensaje se separa nivel semántico, denotado (lo que se quiere decir) y el nivel sintáctico, connotado (cómo se dice).

El proceso comunicativo implica la emisión de señales (sonidos, gestos, señas, etc.) con la intención de dar a conocer un mensaje.

Para que la comunicación sea exitosa, el receptor debe contar con las habilidades que le permitan decodificar el mensaje e interpretarlo. El proceso luego se revierte cuando el receptor responde y se transforma en emisor (con lo que el emisor original pasa a ser el receptor del acto comunicativo).

En el caso de los seres humanos, la comunicación es un acto propio de la actividad psíquica, que deriva del pensamiento, el lenguaje y del desarrollo de las capacidades psicosociales de relación. El intercambio de mensajes (que puede ser verbal o no verbal) permite al individuo influir en los demás y a su vez ser influido.

Entre los elementos que pueden distinguirse en el proceso comunicativo, se encuentra el código (un sistema de signos y reglas que se combinan con la intención de dar a conocer algo), el canal (el medio físico a través del cual se transmite la información), el emisor (quien desea enviar el mensaje) y el receptor (a quien va dirigido).

La comunicación puede ser afectada por lo que se denomina como ruido, una perturbación que dificulta el normal desarrollo de la señal en el proceso (por ejemplo, distorsiones en el sonido, la afonía del hablante, la ortografía defectuosa).

(definicion.de: Definición de Comunicación)

3.1.2 Comunicación digital

Actualmente, la comunicación digital interactiva se manifiesta principalmente en la web, si bien hay otras aplicaciones importantes.

Lo específicamente multimedia no sólo pasa por la combinación de imagen fija y en movimiento, sonido y texto, sino que ha de utilizar todos estos elementos.

Estamos ante la utilización del ordenador no sólo como herramienta para producir contenidos para otros medios, como la prensa o el cine, sino como medio de comunicación en sí mismo. El mensaje llega al usuario a través del monitor y ese hecho condiciona de forma importante al diseñador.

Además de los objetivos de comunicación, el diseñador está condicionado por el dispositivo final hacia el que va dirigido su trabajo. Esto significa que el diseñador no puede vivir en una burbuja estética: ha de tomar en cuenta las duras realidades del hardware, los sistemas operativos y el ancho de banda.

3.1.3 Diseño

Según Otl Aicher, "El diseño ilustra la filosofía técnica y económica de una empresa, y la imagen de la empresa revela el carácter de la misma, define su mentalidad. El diseñador es el filósofo de la empresa, el que, sea cual sea dicha mentalidad, la hace perceptible".

Esto es muy importante para competir en el mercado. El diseño se puede definir de muchas maneras, pero fundamentalmente es un proceso de creación y elaboración en búsqueda de la solución a un problema, es un proceso mental en donde se imagina y se proyecta un resultado. El diseño no es el resultado final, sino el proceso con el cual se llega a ese resultado.

Dentro del mercado en el que una empresa se desenvuelve es de gran importancia la calidad de una buena comunicación acompañada de una igual de buena pieza de diseño gráfico, ya que con estos dos mensajes la empresa o institución se identificará y se diferenciará de la competencia. Es por eso que la comunicación visual de la empresa deberá poseer elementos que diferencien y resalten las características de la misma. Una buena comunicación ayudará a la empresa a resaltar en el mercado, atraerá al público objetivo y ayudará a la empresa de manera muy eficiente a llegar a sus metas, ya sean en razón de ventas o de la imagen que el público tiene de la misma.

El diseño se puede emplear en muchos sentidos, ya que por lo regular hay una solución para cada necesidad. En el caso del diseñador gráfico, su función específica es comunicar. Debe haber una clara relación entre la estrategia comunicacional definida y las piezas gráficas que se utilicen.

Como nos explica Jorge Frascara, "El diseñador, a diferencia del artista, no es normalmente la fuente de los mensajes que comunica, sino su interprete."

Con esto nos da a entender que el diseño gráfico no es un arte puro, esto significa que el mensaje tiene que ser claro para el público objetivo, todos los elementos con los que el mensaje cuenta deben de estar pensados en función del mismo.

El mismo Frascara nos plantea que el diseño gráfico posee una importante función social, ya que se dirige a la gente. Esto le da automáticamente una serie de responsabilidades al diseñador que se distinguen en al menos cuatro áreas de responsabilidades.

A - Responsabilidad profesional

La responsabilidad del diseñador, frente al cliente y al público, de crear un mensaje que sea detectable, discriminable, atractivo y convincente.

B - Responsabilidad ética

La creación de mensajes que apoyen valores humanos básicos.

C - Responsabilidad social

La producción de mensajes que hagan una contribución positiva a la sociedad o, al menos, que no importen una contribución negativa.

D - Responsabilidad cultural

La creación de objetos visuales que contribuyan al desarrollo cultural mas allá de los objetivos operativos del proyecto.

El diseño gráfico, en relación a la comunicación, puede ser definido por tres elementos :

La persuasión

Procura convencer al receptor de que no existe más que una elección razonable, a través de valores emotivos. El mensaje está destinado a afectar el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente.

La identificación

Distingue al elemento del contexto a través de valores neutros que sirven para el reconocimiento.

La información

Refiere a la comunicación objetiva de los eventos. Valores funcionales, utilitarios y racionales.

(Nidia Cornejo. (2012). Diseño y comunicación. Recuperado de <http://html.rincondelvago.com/disen-y-comunicacion.html>)

3.1.4 Multimedia

Multimedia es la combinación de textos, gráficos, sonido, animación y video para lograr una presentación. Es un nuevo medio al cual accedemos gracias al vertiginoso desarrollo de los sistemas de computación personal. Es un lenguaje distinto para entretener, educar, emocionar, informar... en fin, comunicar. Hoy vivimos en un mundo interactivo, donde el poder está en manos de los que tienen acceso a la información. En la época del Imperio Romano, el público decidía con sus pulgares la suerte de un hombre, luego con el voto se permitió el desarrollo de las sociedades democráticas. Actualmente, el hombre decide mediante teclas y pantallas.

Los medios masivos abren el camino hacia los medios alternativos, dirigiendo su información a públicos diferentes. El público busca información y educación a medida de sus necesidades e inquietudes. Cualquiera interactúa con un cajero automático, el cable de TV busca la interacción, es normal realizar una operación por teléfono o computadora, desde cualquier lugar.

(Raquel Iznola Cuscó. Recuperado de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=121&id_articulo=694)

3.1.5 Diseño gráfico en multimedia y la web

Publicado por primera vez en MacByte (1998) El nacimiento, crecimiento y consolidación de la comunicación multimedia y la Web suele ser objeto de tópicos tremendistas: la comunicación digital supondrá el fin del libro, la ruina de las cadenas de televisión e incluso el fin del estado. También la fotografía iba a constituir el fin de la pintura, el cine acabaría con el teatro y la televisión traería la decadencia del cine.

Por supuesto, las cosas no podían seguir igual desde que el ordenador personal se difundió lo suficiente y se hizo lo bastante potente como para convertirse en un medio de comunicación por derecho propio. El trabajo del diseñador gráfico tampoco puede permanecer al margen. No se trata aquí de incidir en lo obvio: que la tecnología PostScript, QuarkXpress, Illustrator y Freehand, Photoshop y -como base de todo- el Otro cambio radical menos evidente es que han

surgido en años recientes diversas áreas del diseño que no tienen como objetivo final la impresión en papel; hay un diseño que no trabaja con valores CMYK ni lineaturas, al que no le interesan las filmadoras o las rotativas, cuya problemática se mide más bien en kilobytes por segundo, en rollovers, subrutinas y versiones de Quick Time.

No se trata necesariamente del fin de nada, sino más bien del desarrollo de nuevas áreas de actividad para el diseñador.

Por supuesto, los nuevos medios tendrán que desarrollar sus propios códigos y eso supone una adaptación, de igual manera que un diseñador editorial que pasara a diseñar identidad corporativa necesitaría replantearse algunos aspectos de su actividad.

(Diseño multimedia. Recuperado de <http://www.dinamita.acme.com:>)

3.1.6 Tecnología

La aplicación de un conjunto de conocimientos y habilidades con un claro objetivo: conseguir una solución que permita al ser humano desde resolver un problema determinado hasta el lograr satisfacer una necesidad en un ámbito concreto.

Partiendo de dicha acepción nos encontraríamos con que dentro del "saco" de la tecnología se pueden incluir un amplio número de modalidades o disciplinas, tales

como la informática, la robótica, la domótica, la neumática, la electrónica, la urbótica o la inmótica, entre otras muchas más.

(Definición de tecnología - Qué es, Significado y Concepto. Recuperado de <http://definicion.de/tecnologia/#ixzz2d35OOZ2z>)

3.1.7 Museo

Del latín *musĕum*, un museo es un lugar donde se guardan y exhiben colecciones de objetos de interés artístico, cultural, científico, histórico, etc. Suelen ser gestionados por instituciones sin ánimo de lucro que intentan difundir los conocimientos humanos.

Existen, de todas formas, museos privados con fines de lucro. En cualquier caso, los museos se dedican a investigar, conservar y exponer colecciones que tienen un valor cultural. En la antigüedad, este tipo de colecciones se guardaban en templos y sólo eran exhibidas en ocasiones especiales.

También existían colecciones privadas en manos de la aristocracia, que las exponía en sus jardines o residencias para que sean apreciadas por sus visitantes.

El museo, tal como lo conocemos en la actualidad, surge en el Renacimiento. Estas entidades suelen contar con una plantilla de profesionales, formada por curadores, restauradores, analistas y personal de seguridad, entre otros.

(Definición de museo - Qué es, Significado y Concepto. Recuperado de <http://definicion.de/museo/#ixzz2d2zNaGPI>)

Escribe Vargas Llosa: "Los museos son tan necesarios para los países como las escuelas y los hospitales. Ellos educan tanto y a veces más que las aulas y sobre todo de una manera

más sutil, privada y permanente que como lo hacen los maestros. Ellos también curan, no los cuerpos, pero sí las mentes, de la tiniebla que es la ignorancia, el prejuicio, la superstición y todas las taras que incomunican a los seres humanos entre sí y los enconan y empujan a matarse. Los museos reemplazan la visión pequeñita, provinciana, mezquina, unilateral, de campanario, de la vida y las cosas por una visión ancha, generosa, plural. Afinan la sensibilidad, estimulan la imaginación, refinan los sentimientos y despiertan en las personas un espíritu crítico y autocrítico. El progreso no significa sólo muchos colegios, hospitales y carreteras. También, y acaso, sobre todo, esa sabiduría que nos hace capaces de diferenciar lo feo de lo bello, lo inteligente de lo estúpido, lo bueno de lo malo y lo tolerable de lo intolerable, que llamamos la cultura".

3.1.8 Arqueología

La arqueología es la ciencia que estudia las sociedades antiguas a través de sus restos materiales. El análisis de los objetos y construcciones permite conocer la cultura y los modos de vida de los pueblos de antaño.

Los arqueólogos, por lo tanto, se encargan de reconstruir la vida de poblaciones antiguas a partir de las manifestaciones materiales que han dejado.

Los objetos permiten conocer aspectos del comportamiento humano del pasado, ya que los expertos logran situarlos en tiempo y espacio y los analizan dentro de un contexto.

(Definición de arqueología - Qué es, Significado y Concepto. Recuperado de <http://definicion.de/arqueologia/#ixzz2d2ztzFWy>)

3.1.9 Etnología

La etnología es la ciencia social que estudia y compara los diferentes pueblos y culturas del mundo antiguo y actual. Algunos autores la consideran una disciplina y método de investigación de la antropología. La etnología estudia sistemáticamente y busca establecer relaciones comparativas entre las características de los pueblos humanos. La etnología concibe a la cultura como una pluralidad en oposición a la naturaleza. Así el estudio de la cultura obliga al análisis de las relaciones que unen y separa ambas dimensiones en las sociedades humanas

y también esclarecer lo que es universal en el hombre y lo que es arbitrario en su comportamiento, generando una reflexión sobre los nexos que unen las leyes naturales con las reglas culturales.

(Definición de Etnología. Recuperado de <http://etnologiaupnfm.blogspot.com/2012/02/definicion.html>)

3.1.10 El uso del multimedia a favor de los museos

Hasta cierto punto, podemos pensar en los museos como multimedia, sin máquinas, sin equipamiento, entre nuestra interacción usamos diferentes sistemas de comunicación; usamos el lenguaje tridimensional de los objetos, usamos el lenguaje visual de la museografía, colores, luces, recursos museográficos y usamos la palabra, los textos, el lenguaje verbal, como también podemos usar los sonidos.

Ahora enfrentamos a las nuevas tecnologías, estamos rodeados de tecnología en nuestra vida diaria, desde el teléfono celular que

utilizamos, pasando por la televisión y llegando a la computadora que utilizamos para trabajo o estudio, estas tecnologías amplifican el poder del ser humano para actuar en el mundo. Entonces, con esta relación podemos ver a los elementos multimedia como los medios para ampliar las capacidades de los museos, para compartir la información y para promover el conocimiento. De esta manera se ayudará al museo a cumplir sus tres funciones básicas: recolectar, preservar y comunicar con fines de fines de educación, entretenimiento y enriquecimiento de la sociedad.

3.2 Concepto creativo

Según Amitzy, el proceso creativo se basa en el proceso seguido por el profesional de la creatividad en el quehacer cotidiano cuando se enfrenta a la tarea de realizar una campaña de publicidad. El concepto o idea creativa es el paso siguiente a las instrucciones creativas, siguiendo con el proceso de elaboración del mensaje publicitario.

La tarea de los creativos es analizar las instrucciones creativas que los profesionales de la cuenta les han pasado y estudiar todas las características relacionadas con el producto y la población objetivo, para tratar de conseguir encontrar el modo de plantear el mensaje de forma que transmita todo aquello que la estrategia sugiere.

El creativo debe encontrar una forma de expresar lo sugerido que sirva para llamar la atención, crear notoriedad sobre el producto y convencer al consumidor.

La finalidad del concepto creativo es expresar, de la mejor manera posible para el destinatario de la comunicación, la promesa seleccionada por la estrategia a través de imágenes, palabras y sonido. El concepto creativo es la síntesis de lo que expresan imágenes y palabras de manera separada.

(Amitzy, 2012 - Recuperado de <http://www.amitzy.com/blog/el-concepto-o-idea-creativa#sthash.0I7XovhT.dpuf>)

Técnicas a utilizar para definir el concepto creativo

Bajo el Insight "A todos nos gusta descubrir" se desarrollaron los siguientes conceptos creativos. Para definir y escoger un concepto creativo utilizaré las técnicas de Analogía, Identificación y Lejano/Cercano; he escogido estas técnicas porque me parecen las más adecuadas para llegar al concepto ideal con el cual pueda transmitir el mensaje de manera correcta al público objetivo.

Mensaje que quiero transmitir:

Conoce tu historia

Técnicas de conceptualización

Analogías:

Concepto:

Existen diversas técnicas que utilizan las analogías, mediante las cuales se trata de aplicar a un objeto, concepto o situación que queremos modificar, la lógica o características de otro objeto (concepto o situación) diferente.

Una técnica muy utilizada en creatividad es la Sinéctica (W. Gordon), que se vale de analogías y metáforas de modo sistemático para cambiar el marco de referencia en el cual se persigue la solución de un problema.

Metodología:

El proceso de la sinéctica incluye dos aspectos básicos: volver conocido lo extraño, y volver extraño lo conocido. Esto se logra mediante cuatro mecanismos analógicos, que se describen a continuación.

- Analogías directas: se comparan directamente dos hechos, productos o situaciones (por ej., comparar shampoo con café instantáneo).
- Analogías personales: se describe el hecho o problema en primera persona, identificándose o cumpliendo el rol de los integrantes y componentes del problema (por ej., si queremos mejorar el envase de un producto, nos ponemos en el lugar del cliente y nos preguntamos ¿cómo lo abro? ¿cómo lo tomo?).
- Analogías simbólicas: se intenta describir el problema con una imagen global que, partiendo de la estética, lo muestre desde otro punto de vista (por ej., si nos proponemos mejorar el flujo de información desde la cúspide de la organización alcanzando todos los niveles, podríamos compararlo con las hojas de un árbol que en otoño, caen desde las ramas hasta el suelo...)
- Analogías fantásticas: se traslada el problema a un mundo ideal, donde no hay condiciones restrictivas, para luego devolverlo al mundo concreto con nuevas ideas (por ej., nos podemos preguntar qué pasaría si la información en nuestra organización se trasladara telepáticamente...)

Consignas fundamentales y aspectos distintivos:

- Hacer familiar lo extraño.
- Hacer extraño lo familiar.

- Relaciona las lógicas de dos objetos, conceptos o situaciones totalmente distintos.

Aspectos relacionados con su utilidad:

- Reuniones y discusiones de resolución de problemas.
- Se usa preferentemente en grupos entrenados, por su grado de dificultad.
- Mejorar la calidad de procesos dentro de las organizaciones, adaptando las características distintivas de un mercado u organización a otros que aparentemente no tendrían mucho que ver.
- Permite entender algo que no conocemos mediante otra cosa que conocemos mejor.

Proceso

Volver conocido lo extraño y extraño lo conocido.

Descubrimiento, reflexión, enigma, conocimiento.

Conocer la historia del país es descubrir nuestro pasado.

Descubrir nuestro pasado es redescubrir nuestro presente.

Redescubre tu presente.

Identificación

Concepto

Consiste en ponerse en el lugar de otro ser. Ayuda a obtener otra percepción, otro punto de vista sobre un asunto.

Metodología

Tras la definición del objetivo creativo y de haber generado nuevas ideas buscamos una nueva percepción que abra caminos diferentes.

Elijo una persona, personaje, animal, vegetal, objeto, elemento... que esté o no relacionado con el objetivo creativo o campo sobre el que trabajo. Empatizo o me identifico con ese "ser", me pongo "en sus zapatos", percibo cómo piensa, siente o actúa.

Ejemplos:

Algunas preguntas que puedo hacer son ¿cuáles son mis hobbies?, ¿qué siento cuando...?, ¿cómo es un día de mi vida?, ¿qué me da miedo?, ¿qué necesito?, ¿cómo me relaciono?, ¿qué puedo hacer para...?

Esa nueva percepción me sirve para generar nuevas ideas y aspectos a tener en cuenta.

Una variante en grupo de esta técnica consiste en realizar representaciones improvisadas (escenificaciones) o juegos de roles con los diferentes personajes.

Proceso

- a) Quiero conocer la cultura maya:
- b) Quiero viajar a los lugares importantes de la civilización pero no tengo dinero.
- c) Quiero sentir ser un arqueólogo.

Conceptos:

- Campamento arqueológico en tu computadora.
- Excursión al campamento arqueológico MUNAE

“MUNAE, Campamento arqueológico”

Lejano / Cercano

Concepto:

Consiste en relacionar nuestro problema o tema principal con características surgidas de conceptos o elementos elegidos aleatoriamente, buscando nuevas ideas que permitan desarrollar soluciones originales.

Metodología:

El primer paso para la utilización de esta técnica consiste en elegir una palabra que represente nuestro problema. Una vez elegida, debemos armar una matriz de tres columnas. El título de la columna de la izquierda será: “Conceptos y elementos estímulos”, y su contenido serán esas palabras-estímulo elegidas al azar. La columna del medio, será la de “Características”, donde se encontrarán las cualidades de los conceptos

de la columna anterior. Finalmente, en la columna de la derecha, se ubican las nuevas ideas surgidas de relacionar las características anteriores con nuestro problema o tema principal.

La metodología a seguir sería:

- 1- Completar la columna de estímulos con cosas elegidas al azar. Se pueden elegir la cantidad de palabras que se deseen.
- 2- Enunciar las cualidades o rasgos característicos de cada estímulo. Habrá que encontrar descripciones que no sean solo palabras, sino frases representativas.
- 3- Completar la columna de ideas, mediante asociaciones o conexiones, tomando cada una de la características por separado y relacionándolas con la palabra clave (la que representa nuestro problema).
- 4- Por último, deberemos elegir aquellas ideas más interesantes y mejorarlas, trabajando sobre ellas.

Consignas fundamentales y aspectos distintivos:

En la elección de las palabras-estímulo, se recomienda seleccionar por lo menos cinco, para alcanzar un número considerable de ideas.

Esta técnica busca romper el patrón perceptivo y extender el horizonte creativo, a través de relacionar conceptos que no tienen conexión aparente.

Aspectos relacionados con su utilidad:

- Creación de nuevos productos o servicios.
- Creación de nuevas líneas de un mismo producto.
- Impulsa la originalidad, porque permite obtener características distintivas o productos diferenciados.

Proceso: Lejano/Cercano

Asfalto	Mayas
Bombilla	Sacerdotes
Carro	Glifos
Computadora	Sacrificios
Mochila	Universo
Gasolina	Cultura
Lejano: Mochila/Bolsón	
Cercano: Universo	

Conceptos:

"La cultura maya en tu mochila/Bolsa"
 "La historia maya en tu mochila"
 "La vasija maya en tu bolsa"

Análisis y concepto creativo

El concepto creativo que utilizaré es:

"MUNAE, Campamento arqueológico"

El concepto se desarrolló con la técnica de Identificación, ya que por el mensaje que envía invita al usuario a ser parte de una expedición arqueológica a través de los medios virtuales. Esto ayudará a iniciar el interés en las personas a conocer la cultura maya y la historia del país, además de promover las visitas.



3.3 Bocetaje

3.3.1 MUSEO VIRTUAL

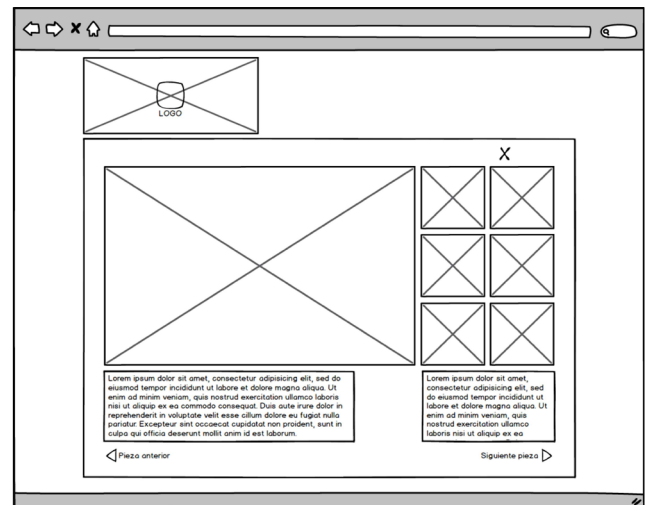
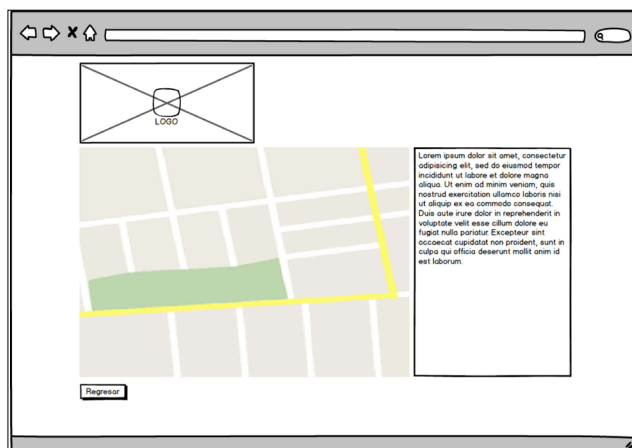
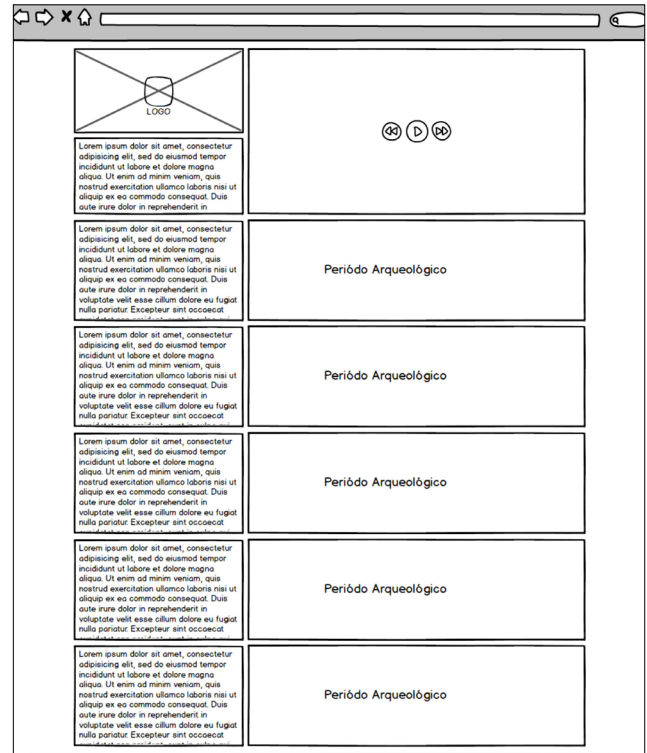
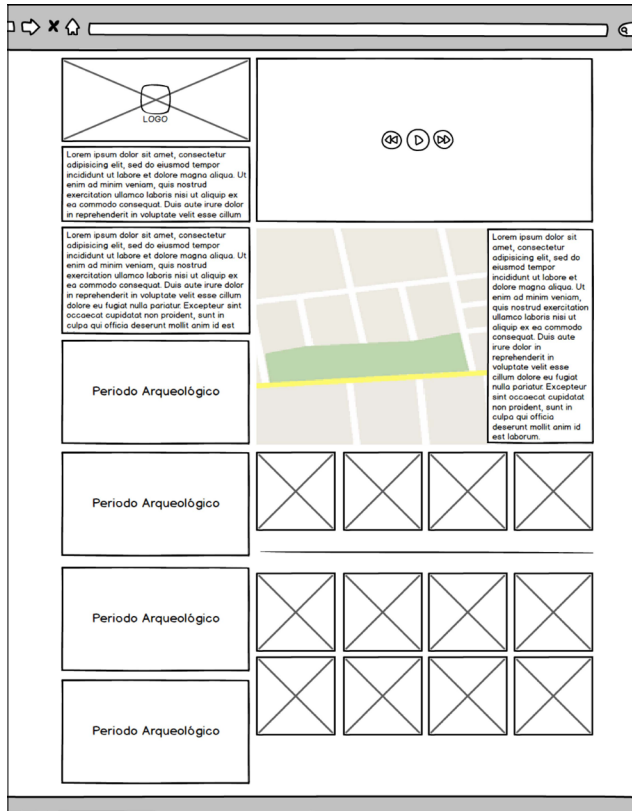
Se creó el mapa del sitio para conocer el camino que se debía tomar para la construcción del sitio.

La primer fase de bocetaje inició con la composición del Museo virtual, se basó en la forma de cuadros o bloques. Esta figura geométrica refleja estabilidad, rectitud, limpieza y equilibrio.

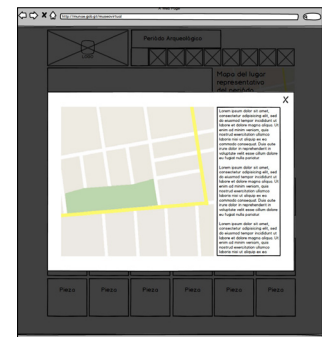
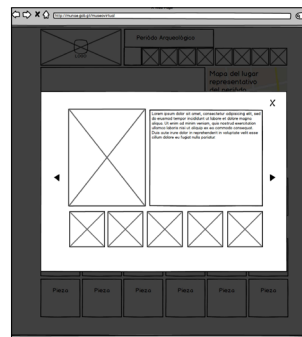
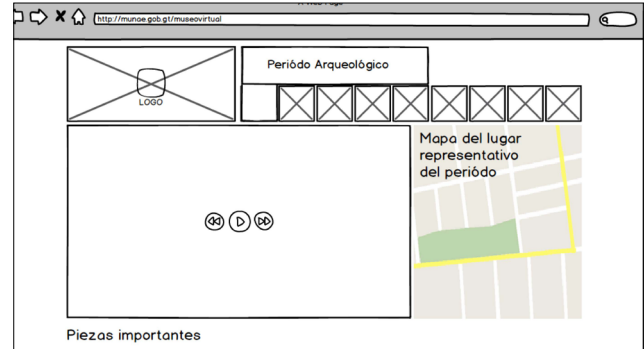
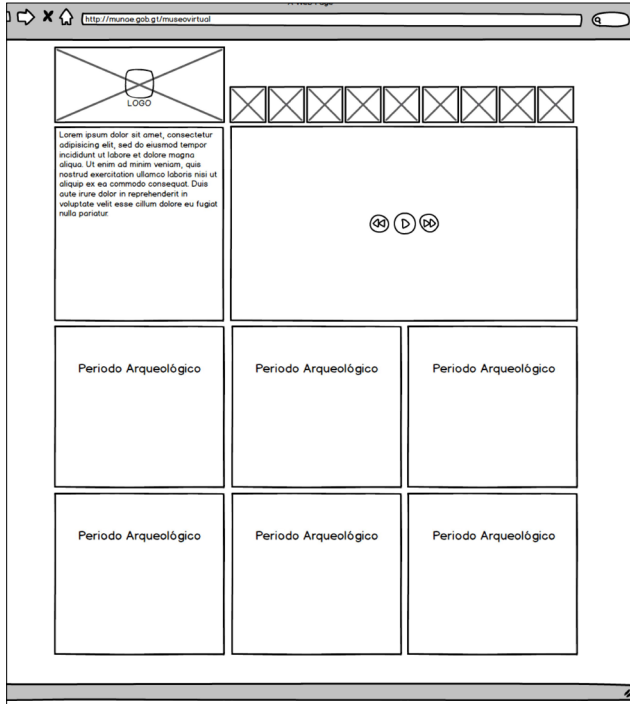
Mapa de sitio Museo Virtual Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala



Boceto 1

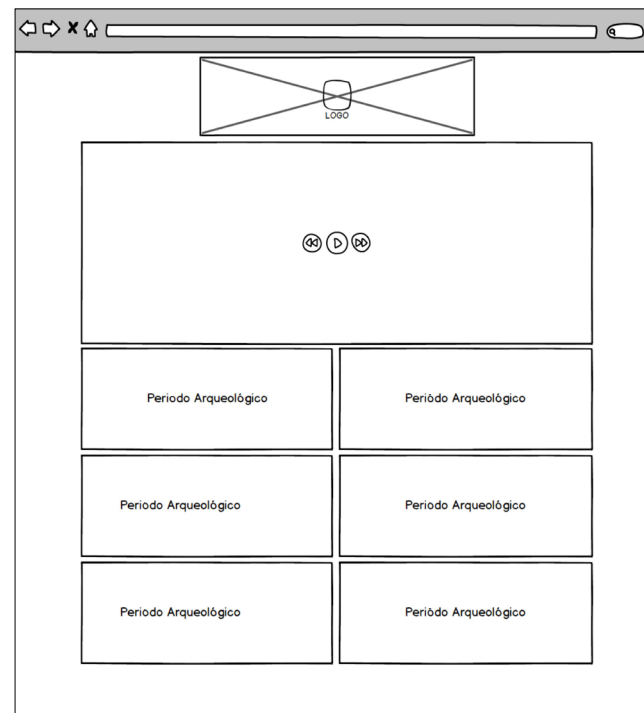
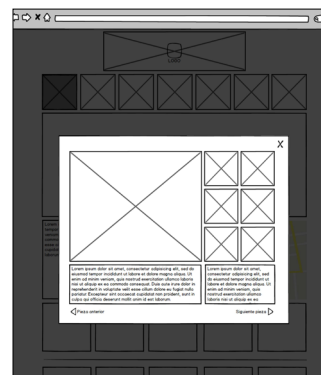
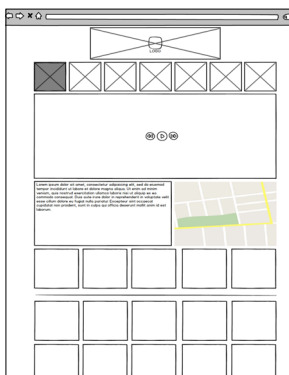


Boceto 2



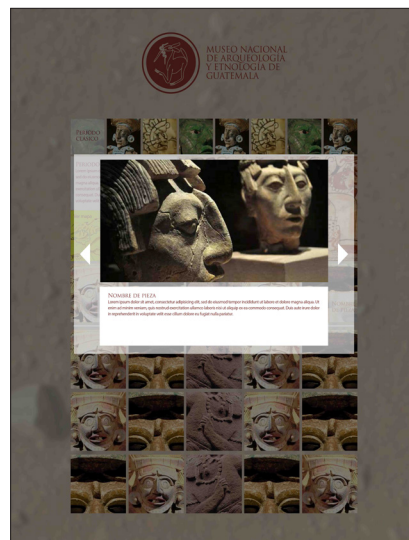
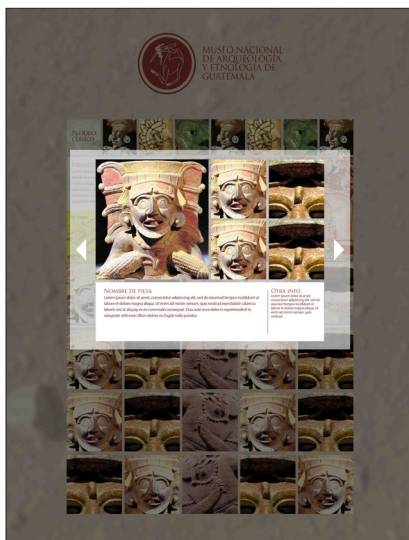
Boceto 3

El diseño elegido fue la tercera opción, ya que contaba con la mejor composición y concepto.



Ya elegida la composición del diseño se comenzó a darle color y llenarlo con la información temporal.



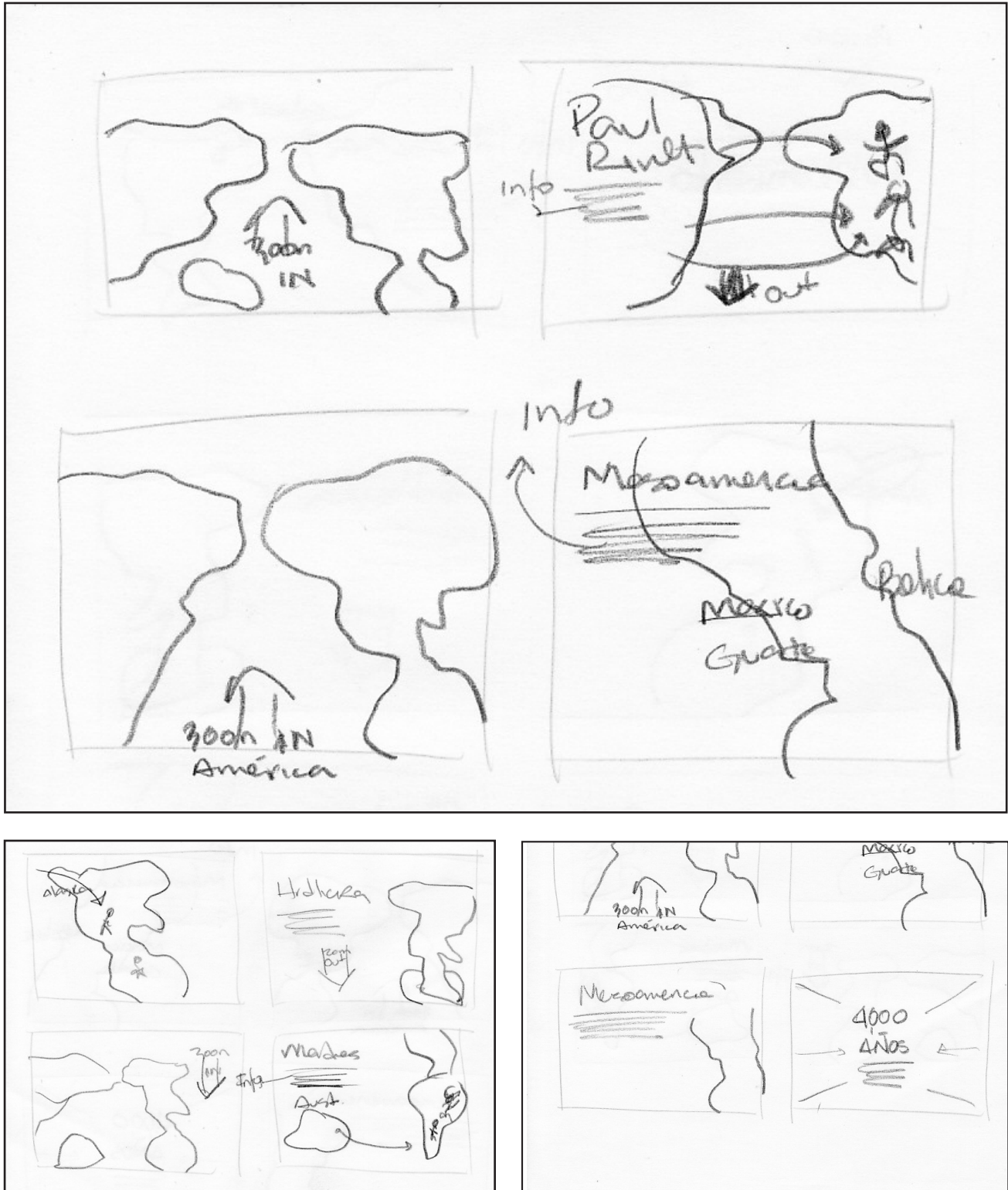


El diseño y composición fue variando conforme los requerimientos del museo y consejos de compañeros de la carrera.

3.3.2 BOCETAJE DE VIDEO INTRODUCTORIO (POBLAMIENTO DE AMÉRICA Y VIDEOS PROMOCIONALES)

Además se realizó un video animado para ser proyectado en el área introductoria de la página de inicio del Museo Virtual. El video aborda el tema del poblamiento de América.

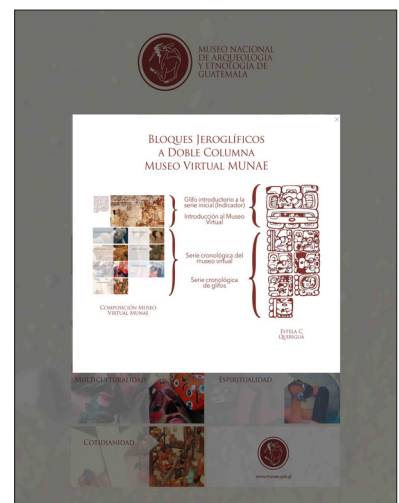
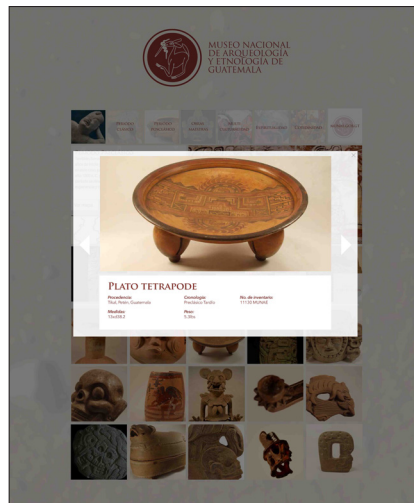
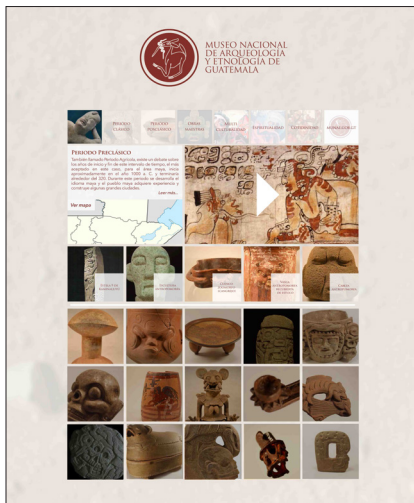
(Bajo el concepto "Pintura rupestre")



3.3.3 BOCETOS FINALES (Museo Virtual)



Previos a la validación con diseñadores, grupo objetivo y expertos en el tema.





MUSEO NACIONAL DE ARQUEOLOGÍA Y ETNOLOGÍA DE GUATEMALA

PERIODO PRECLÁSICO

INICIA APROXIMADAMENTE EN EL AÑO 1500 A.C. Y TERMINA APROXIMADAMENTE EN EL AÑO 150 D.C.

PRECLÁSICO TEMPRANO

En Mesoamérica, el término "Periodo Preclásico" se usaba para designar un tiempo que precedió al Periodo Clásico. Desafortunadamente, este período se define de acuerdo a los cambios arqueológicos y no a la secuencia de cambios que se pueden observar a través de Mesoamérica. El Periodo Preclásico se divide en tres subperíodos: Preclásico Temprano (1500 a.C. al 1000 a.C.), Preclásico Medio (1000 a.C. al 400 a.C.) y Preclásico Tardío (400 a.C. al 150 D.C.). Las fechas de estas divisiones pueden variar de una región a otra. El Preclásico se puede definir por la presencia de comunidades sedentarias permanentemente, con algunas aldeas especializadas y aldeas (tanto de agricultura y ganadería como de artes y tradición cerámica que varían de un grupo a otro). Al final del período, ritos y volúmenes más desarrollados y ritualización, con una creciente tendencia hacia una mayor complejidad.

El Periodo Preclásico Temprano evolucionó directamente del Periodo Arcaico de cazadores y recolectores, y grupos nómadas. Por esta razón, las comunidades sedentarias más tempranas se encuentran frecuentemente localizadas cerca de cuerpos de agua permanentes, como lagos y ríos, y áreas de costa en donde había abundantes y variadas fuentes de proteína. Algunas de las ciudades más tempranas vivieron de la costa Pacífica de Chiapas y Guatemala, alrededor del 1800 a.C. Los habitantes de estos lugares probablemente emplearon las tecnologías de la agricultura y la ganadería, coincidiendo con el inicio de la agricultura y la ganadería en Mesoamérica. En el período en donde el arte maya y la escritura, prologaron los avances rigurosos. Algunos de estos desarrollos tempranos ocurrieron en Tabulá, Abaj, en la Costa Sur y en Kaminaljuyu, en el Altiplano Central. El Mirador es un centro importante del Preclásico Tardío maya en Peten, Guatemala, así como Cerros en Belize. La construcción de grandes templos, especialmente hacia finales de este período,

PRECLÁSICO MEDIO

El Periodo Preclásico Medio se caracterizó por el desarrollo de la ideología Olmeca en centros mesoamericanos, ilustrados en su arte con características iconográficas simbólicas. Puede ser esta ideología la que sirvió de base a creencias difundidas que emergieron en forma de estatuas en escultura monumental como centros que ganaban un poder y prestigio, o la ideología maya. Hubo un intercambio hacia centros mesoamericanos a través del intercambio, ya que el tráfico se encontraba a lo largo de la Costa Sur de Guatemala tanto hacia como El Salvador. Durante este período la población creció en tamaño y número de sitios, la centralización aumentó en los centros administrativos, hubo intercambio a larga distancia, hubo especialización de técnicas, lo cual resultó en una marcada diferencia en la distribución de bienes.

Una red de intercambio funcionó a través de la Costa Sur de Guatemala, la cual conectó al Atlántico con la costa y México con El Salvador. Otra conexión fue la conexión con Chiapas y una línea ruta iba del Valle de Matagua hacia el Petén y Belice. Además, el comercio debía haberse movido por la línea de la zona norte del Atlántico. Como resultado de estos intercambios, los Miradores y Centros Asociados con templos, así como las plazas abajares en donde los gobernantes podían ser observados en la ciudad de Kaminaljuyu, llevaron a cabo ritos que comunicaban con las fuerzas sobrenaturales, los ancestros y las diosas. Estelas de retrato promovían la autoridad del gobernante, su dote como guerrero, su linaje y su derecho de gobernar. La adquisición y exhibición pública de objetos costosos y raras, tanto en el vestuario como en la parafarmacia ceremonial, otorgaba a través de costosas en línea de bienes, prestigio y riqueza, posición y estatus. Estos rasgos son el primer paso para la realeza maya, que se enfrentaron más en el Periodo Clásico.

Marion Poppe de Hach





MUSEO NACIONAL DE ARQUEOLOGÍA Y ETNOLOGÍA DE GUATEMALA



KAMINALJUYÚ

KAMINALJUYÚ

El sitio de Kaminaljuyu se encuentra estratégicamente ubicado en el valle de Guatemala, precisamente en el continente que divide los cerros del Atlántico y Pacífico con una altitud de 1500 metros aproximadamente. El sitio consistió originalmente de más de 200 plataformas y montículos distribuidos en un área de alrededor de cinco kilómetros cuadrados, distribuidos alrededor del sitio se encuentran una serie de sitios satélites dependientes. Kaminaljuyu se conoce por su gran número de esculturas y su inventario cerámico extenso, el cual funciona como la secuencia primaria del altiplano de la Costa Sur de Guatemala. La mayoría de las esculturas fueron hechas en el estilo maya tradicional y al menos una, que presenta una inscripción maya de escritura temprana. Hoy en día muchos de los montículos han sido destruidos debido a la urbanización y crecimiento de la ciudad de Guatemala, aunque algunos se han preservado y son visibles dentro de los límites de la ciudad.

La primera excavación científica en Kaminaljuyu fue conducida en 1925 bajo la dirección de Manuel Gamio. Dos años más tarde se realizaron excavaciones en el Montículo E1B7 por Carlos y Antonio Villalón. En 1935, la Institución Carnegie de Washington comenzó investigaciones y excavaciones en el sitio y sus alrededores, un programa que continúa hasta 1953. Desde entonces, un gran número de proyectos se han llevado a cabo bajo la dirección del Instituto de Arqueología e Historia de Guatemala. Estos proyectos se han complementado por los trabajos hechos entre 1949 y 1979 por la Universidad de Pennsylvania. Lo que se sabe de Kaminaljuyu es el resultado de todos los proyectos llevados a cabo en el sitio.

Kaminaljuyu fue el sitio más grande e importante en el Altiplano Central de Guatemala durante el período Preclásico. Inicialmente fue ocupado en el 800 a.C. y la mayoría de las evidencias que se encuentran durante su larga historia fue habitado por los mayas. Al parecer fue el sitio principal. Una de sus funciones más importantes fue como centro de redistribución para la importación y exportación de productos de intercambio, como jade y obsidiana del Valle de Motagua, en el lado del Atlántico; para cacao, sal y frutas traidas de la Costa del Pacífico. Durante el Preclásico Medio la red de intercambio incluyó al Noroeste y el Altiplano Central de Guatemala, pero al principio del Preclásico Tardío este tipo de comercio. El sistema de intercambio del Preclásico Tardío controlado por Kaminaljuyu

estaba dirigido, en el lado del Pacífico, hacia el área costera al sur, la boquerón (por lo menos hasta el centro de Tabulá Abaj) y hacia el este en El Salvador, para ser intercambiado por bienes del Valle del Motagua en el lado del Atlántico.

Durante el período Preclásico Kaminaljuyu fue respaldado, además del bienes de intercambio a larga distancia, por un sistema de agricultura hidráulica sofisticada. Un gran canal de drenaje desde el antiguo lago Miraflores para irrigar un área extensa de terreno para la producción temprana de vegetales. Los montículos o cenizas sugieren que el sistema fue manejado por oficiales locales quienes supervisaban el mantenimiento del canal, la distribución de agua y la apertura y cierre de los diques. Otra información del sitio evidencia especialización a un nivel habilitado, en donde los linajes probablemente estaban asociados con actividades especiales. El grupo dominante del Preclásico Tardío de Kaminaljuyu fue revelado por el descubrimiento de estelas, elaborando en el Montículo E1B3, indicando que estuvo gobernado por un solo individuo con mucho poder, quien en su muerte probablemente heredó el poder a su hijo.


Al final del período Preclásico Tardío hay evidencia de conflictos en Kaminaljuyu. El lago Miraflores se secó, sugiriendo un cambio en el ambiente, la cenizas muestra una disminución en su calidad y existen signos de hostilidad en los límites territoriales. Al principio del Clásico Temprano, Kaminaljuyu fue tomado por un grupo étnico probablemente Maya, quienes llegaron de la región del noroeste de Guatemala. Muchos de los habitantes parecen haber abandonado el sitio. Este grupo permaneció durante el período Clásico construyendo nuevos edificios y evitando conflictos armados. Existe evidencia del una conexión durante el Clásico Temprano. Durante el Clásico Tardío la presencia de once platos de juego de pelota, indicando que Kaminaljuyu se había desarrollado, probablemente durante un distantes linaje. Tanto mucha actividad y construcción durante el período pero cerca de un control centralizado o una red de intercambio interna. Para el 900 d.C. el sitio fue abandonado.

Marion Poppe de Hach

PERIODO CLÁSICO PERIODO POSCLÁSICO OBRAS MAESTRAS MULTI CULTURALIDAD ESPIRITUALIDAD COTIDIANIDAD MUNAE.GOB.GT

PERIODO CLÁSICO

También llamado el período de florescencia maya, abarca desde el año 1000 a.C. hasta el año 900 d.C. Este período se caracteriza por la aparición de las primeras ciudades y la escritura maya.



PERIODO POSCLÁSICO

Este período abarca desde el año 900 d.C. hasta el año 1500 d.C. Se caracteriza por la migración de los mayas hacia el norte y la aparición de nuevas culturas.

ESTELA 9 DE KAMINALJUYÚ

Durante esta época, la escultura de la zona de Oaxaca en el altiplano sur central de México muestra una serie de monumentos con personajes desnudos llamados danzantes. La estela 9 de Kaminaljuyu sigue esta tradición con un personaje que baila y canta. La estela es de forma irregular y la figura, de pie, ocupa prácticamente todo el alto del monumento y ciertamente también una buena parte del ancho, especialmente en la parte superior, donde se encuentra la cabeza con su tocado y los brazos del personaje. Éste tiene los brazos flexionados, el derecho sobre el torso y el izquierdo hacia arriba.

El personaje lleva poca ropa y pocos adornos: un collar de cuentas rectangulares y orejeras de jade; tiene asimismo un cinturón de dos bandas y un tocado con la figura de un Ajaw. Por esta razón y por no tener características iconográficas de deidad, esta figura es la de una persona humana real. De su boca salen volutas de sonido, cosa no muy común entre los personajes mayas, pero sí frecuente entre los personajes de deidad.

Información Técnica:

Procedencia: Tierras Altas, Kaminaljuyu, Guatemala.

Cronología: Preclásico Medio (800 a.C.- 400 a.C.)

Museo Nacional de Arqueología y Etnología
No. de inventario: 2359 MUNAE

Medidas: 1.30x2.5x25.5

Información Técnica:

Procedencia: Tierras Altas, Kaminaljuyu, Guatemala.

Cronología: Preclásico Medio (800 a.C.- 400 a.C.)

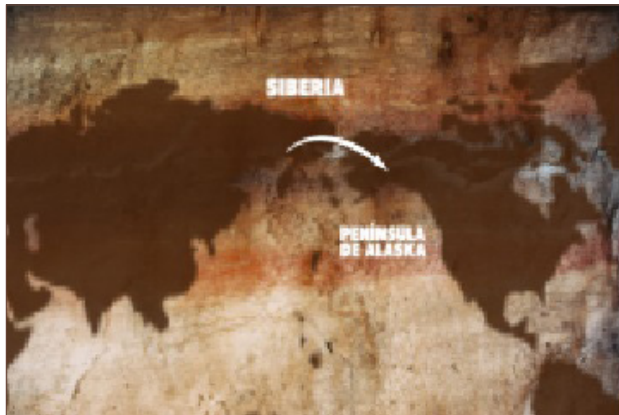
Museo Nacional de Arqueología y Etnología
No. de inventario: 2359 MUNAE

Medidas: 1.30x2.5x25.5

3.3.4 BOCETOS FINALES (Animaciones)



Previos a la validación con diseñadores, grupo objetivo y expertos en el tema.



Video Introductorio

disfruta con nosotros la
continuidad de las
culturas mayas,
y envuélvete en el
mundo multicultural
de la
identidad guatemalteca

de las piezas con la c
el museo y de su mag



Bienvenidos a
nuestro museo
virtual



navega y descubre las secciones del museo

Video Promocional

**disfruta
de las piezas más
impresionantes
de la cultura maya**

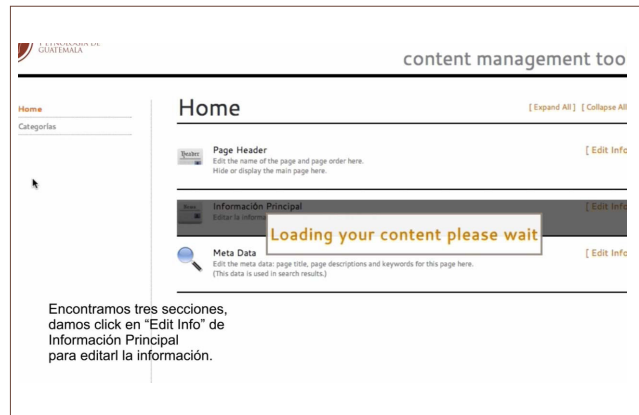
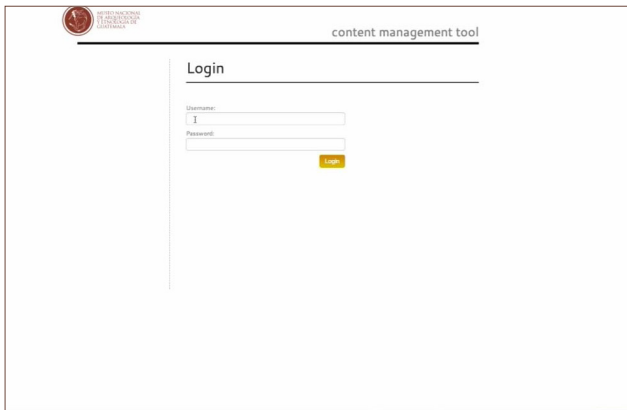


**visítanos
desde tu**

teléfono móvil



Video Tutorial







Capítulo 4

Comprobación de eficacia y propuesta final

4.1 Comprobación de eficacia

4.1.1 Primera fase de validación

La primera fase de validación consistió en mostrar, recibir y dar recomendaciones a los primeros bocetos de las piezas gráficas entre tres estudiantes del último semestre de la carrera de Diseño gráfico.

De aquí se partió para elegir el boceto con el que se debía comenzar a trabajar y agregar los elementos gráficos necesarios.

4.1.2 Segunda fase de validación

La segunda fase de validación consistió en mostrar el primer boceto de las piezas gráficas ante 15 estudiantes del último semestre de diseño gráfico.

Este grupo de estudiantes recomendó bajar la opacidad de algunos elementos blancos que contenían textos, esto para resaltar el texto mismo y que fuera más legible, además

recomendaron agregar opacidad a las piezas que no están siendo apuntadas con el cursor del mouse. Recomendaron usar las piezas reales lo antes posible, ya que el uso repetitivo de la misma pieza de ejemplo contribuía a que la composición del diseño se viera saturada. También se recomendó enlazar el catálogo virtual a la página web del Museo. Se hicieron los cambios pertinentes.

4.1.3 Tercera fase de validación

La tercera fase de validación consistió en la evaluación de las piezas gráficas ante 15 estudiantes del último semestre de diseño gráfico y 5 profesionales expertos en audiovisual y Arqueología.

En esta fase recomendaron agregar la explicación del concepto en el que se basó la composición gráfica de la página de inicio del Museo Virtual, también se recomendó mejorar la diagramación de los textos de la descripción

del periodo, además de agregar imágenes del sitio arqueológico en la sección del mapa y mejorar la diagramación del texto. También se recomendó usar las imágenes reales del museo.

Se hicieron los cambios pertinentes.

4.1.4 Cuarta fase de validación

En esta fase de validación se utilizó el “Focus group” o Grupo de Enfoque como instrumento para el análisis de la funcionalidad de las piezas gráficas. Un Focus Group o Grupo de enfoque es una técnica de recolección de datos ampliamente utilizada por los investigadores a fin de obtener información brindada por los usuarios acerca de un determinado producto existente en el mercado o que pretende ser lanzado. También puede realizarse a fin de investigar sobre la percepción de las personas en torno a un tema en particular.

Dentro de las características generales de un Focus Group o Grupo de enfoque, se puede señalar que se trata de una entrevista grupal en la que todos los entrevistados se encuentran juntos en un mismo momento, dando sus opiniones y conversando entre sí sobre el producto en cuestión. Los principios del Focus Group o Grupo de enfoque provienen de la Psicología Clínica, que en términos generales, indica que las personas escuchan, hablan y se comunican con mayor facilidad encontrándose en grupos. Lo anterior, sumado a ciertas técnicas de mercadeo ha dado origen a este tipo de entrevista grupal.

Por lo general, un Focus Group o Grupo de enfoque se realiza en una habitación amplia y cómoda, que cuente con todas las comodidades de climatización y confort que favorezca la conversación de los participantes, que, en la mayoría de los casos, son entre 6 y 10 personas, que hablan sobre el producto por alrededor de 1 o 2 horas.



Para poder escoger a las personas que participarán de esta actividad, es necesario buscar individuos que cumplan con ciertos requerimientos básicos, como por ejemplo, una determinada edad, interés en la idea de probar nuevos productos, que en el presente utilicen ciertos productos existentes en el mercado, que sean hombres o mujeres, entre otras variables. Por lo mismo se habla de un determinado “perfil” de consumidor, el que se seleccionará de acuerdo al mercado objetivo del producto.

Para poder obtener información más fidedigna, lo usual es que un Focus Group o Grupo de enfoque sea grabado u observado a través de una sala de espejos. Además se cuenta con una persona encargada de guiar la conversación, impidiendo que ésta se aparte mucho del tópico a tratar y realizando preguntas o comentarios que favorezcan la reflexión en torno al tema o producto sobre el cual se investiga.

Interrogantes:

1. ¿Qué parte del museo virtual le llamó más la atención o le gustó más?
2. ¿Qué no le gustó del museo virtual?
3. Sus experiencias son de gran importancia para nosotros, ¿qué nos recomendaría implementar en el museo virtual?

El grupo de enfoque se conformó por personas pertenecientes al grupo objetivo al cual va dirigido el catálogo virtual. Este grupo objetivo se compone de personas que se caracterizan por estar en el contexto de aprendizaje o en la práctica de su carrera profesional, relacionados con la arqueología y/o historia, de 28 a 36 años, con conocimientos y uso regular de internet, sin exclusividad de género ni razas, con un ingreso mensual mínimo de Q4,000.00, de nacionalidad guatemalteca.

Este grupo de enfoque se realizó el día miércoles 9 de octubre del 2013 en las instalaciones del Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala, de 10:30 a 11:00 a.m.

Análisis Grupo Focal (Museo Virtual Munae)

¿Qué parte del museo virtual le llamó más la atención o le gustó más?

- El concepto o temática cronológica del home basado en el formato de lectura de bloques jeroglíficos a doble columna.
- El fácil acceso a las secciones del museo virtual.

¿Qué no le gustó del museo virtual?

- Falta información sobre el lugar donde se encuentran o fueron encontradas las piezas.

4.1.5 Análisis museo virtual

Lo que más les gustó fue la temática cronológica y el basar esta temática en la del formato de lectura en bloques jeroglíficos a doble columna usado en la Cuenta Larga maya o Serie Inicial. El fácil acceso a las secciones del museo fue algo que les llamó la atención y les pareció bueno. Preferirían que fuese presentado como un "Catálogo Virtual" en lugar de un "Museo Virtual", además de

- Más animación en el sitio (Botones y enlaces).
- Presentarlo más como un catálogo virtual que como un museo virtual.
- Tomar más sitios como elementos representativos del periodo o sección dentro del mapa.
- Presentar imágenes de los espacios del museo.

Sus experiencias son de gran importancia para nosotros, ¿qué nos recomendaría implementar en el museo virtual?

- Ubicación física del museo.
- Recorrido virtual de las salas.
- Enlaces para mayor información acerca de sitios arqueológicos.
- Incluir fotografías de los sitios arqueológicos.
- Agregar croquis del museo.



presentar más sitios como representativos del periodo o sección.

Recomendaron que se le agregara la ubicación física del museo, además del recorrido virtual de las salas, enlaces para mayor información y fotografías de sitios arqueológicos y croquis del museo. Esta información estará disponible en la página web del museo.

4.2 Propuesta gráfica final

La composición del catálogo virtual del Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala se basó en la forma de cuadros y rectángulos (Horizontales y verticales). El cuadrado es una figura muy estable y de carácter permanente, asociada a conceptos como estabilidad, permanencia, honestidad, rectitud, limpieza, esmero y equilibrio.

El cuadrado expresa direccionalidad horizontal y vertical, referencia primaria con respecto al equilibrio y el bienestar. Invita a mirar su centro y pasear la mirada en espiral en torno a ese punto, esto hace que se ponga más atención en las piezas que se quieren presentar.

Se utilizó el logo oficial del museo, color institucional (#84322C), la tipografía institucional (Trajan Pro, regular y bold) para títulos y subtítulos.

Se seleccionó la fuente Avenir para los textos, Avenir no es puramente geométrica, posee trazos verticales que son un tanto más gruesos que los horizontales, estos detalles aportan legibilidad y una visualización armoniosa en textos.

El background es una textura de tierra con una opacidad del 85%, eso ayuda a que el fondo de la página sea casi blanco. Esto resalta el contenido de la página en el contenedor principal.

La página de inicio del catálogo virtual se compone en el primer bloque de un texto introductorio presentando el museo y un video del poblamiento de América. Con esto se busca darle una introducción al usuario para comenzar el recorrido por siete diferentes secciones en las que se mostrará las diferentes piezas con las que cuenta el Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala. Las piezas en las imágenes de las secciones Periodo preclásico, Periodo clásico, Periodo posclásico y Obras maestras fueron seleccionadas por su importancia en sus

respectivos periodos. Cada pieza en estas cuatro secciones pertenece a la sección que representa.

La sección de Multiculturalidad se representan con unas máscaras de danzas, ya que todos los grupos culturales tienen danzas, tradiciones, costumbres y creencias.

En la sección de Espiritualidad se utilizó la imagen de un segmento de un mural del museo. La imagen representa la religión en la región desde lo prehispánico hasta el siglo XX. En la imagen vemos a la princesa Ixquic en el momento que la calavera le escupe en la mano embarazándola de Hunapú e Ixbalanqué (El inicio de los tiempos según el Popol Vuh).

La sección de Cotidianidad se representa con un mercado, el mercado representa la vida cotidiana de las diversas culturas, en donde se une la gente.

La composición de la página de inicio se basó en el formato de lectura de bloques jeroglíficos a doble columna utilizado por la cultura Maya. Este formato se puede apreciar en la Estela C de Quiriguá, consiste en un glifo introductorio, el cual está representado con la presentación del museo y el poblamiento de América, y una serie cronológica de glifos los cuales están representados con las diferentes secciones del museo. Este concepto es explicado en el catálogo virtual.

Al seleccionar un periodo o sección llegamos a una página en donde la primera línea de contenido está compuesta por las 8 diferentes secciones que tenemos en el inicio. Esto es así para tener la facilidad de navegar y seleccionar cualquier otra sección en cualquier momento. En esta misma página, disponemos de un pequeño texto introductorio el cual describe la sección en la que nos encontramos, este texto tiene la opción de ser ampliado en una ventana adicional en donde se podrá apreciar una descripción más exacta y amplia.



En la parte posterior del texto introductorio contamos con la opción de visualizar un mapa en donde se localiza y demuestra la localización del sitio arqueológico representativo del periodo o sección. En esta ventana contamos con texto e imágenes del lugar.

Al lado derecho del texto introductorio y el mapa representativo del lugar contamos con un espacio para colocar un video o una imagen. Este espacio es para promover la sección e invitar al usuario a visitar el Museo físico.

En la parte de abajo contamos con un grid de cinco piezas. Estas piezas, que serán seleccionadas por el museo, están catalogadas como piezas principales, ya que son importantes y representativas de la sección

que estamos visualizando. Estas piezas se podrán apreciar en una ventana emergente que cuenta con una descripción más amplia además de su información técnica, también cuentan con tres imágenes más en las cuales se pueden apreciar detalles importantes de su diseño. Se podrá navegar entre piezas con la opción de carrusel.

Debajo de esta sección está una franja blanca, esta nos ayuda a separar las cinco piezas principales con las piezas secundarias en la sección.

Abajo contamos con el grid del resto de piezas. Estas piezas podrán ser apreciadas en una ventana emergente con información técnica. Se podrá navegar entre piezas con la opción de carrusel.

4.3 Propuesta gráfica final: Museo virtual



**MUSEO NACIONAL
DE ARQUEOLOGÍA
Y ETNOLOGÍA DE
GUATEMALA**

El Museo Nacional de Arqueología y Etnología es muestra de varios temas relacionados con la historia de la cultura maya en Guatemala, comenzando con los primeros grupos de cazadores y recolectores que ocuparon nuestro país, hasta la época contemporánea.

Se exhibe la continuidad de las culturas mayas, así como la comprensión del fenómeno multicultural generando una identidad nacional a través de su colección arqueológica y etnológica.

Plomamiento de América 2



BLOQUES JEROGLÍFICOS
A DOBLE COLUMNA


PERÍODO PRECLÁSICO



PERÍODO CLÁSICO



**BLOQUES JEROGLÍFICOS
A DOBLE COLUMNA
MUSEO VIRTUAL MUNAE**




Gilfo introductorio a la serie inicial (Inductores)

Introducción al Museo Virtual

Serie cronológica del museo virtual

Serie cronológica de glifos

COMUNICACIÓN MUSEO VIRTUAL MUNAE



ESTELA C
QUIRIGUA



**MUSEO NACIONAL
DE ARQUEOLOGÍA
Y ETNOLOGÍA DE
GUATEMALA**

PERÍODO PRECLÁSICO

PERÍODO PRECLÁSICO El Período Preclásico se divide en tres subperíodos: el Preclásico Temprano, el Preclásico Medio y el Preclásico Tardío. Este periodo se caracteriza por la aparición de la agricultura, el uso de herramientas de piedra tallada y la construcción de estructuras de piedra.

Ver mapa







**MUSEO NACIONAL
DE ARQUEOLOGÍA
Y ETNOLOGÍA DE
GUATEMALA**

PERÍODO PRECLÁSICO
INICIAL APROXIMADAMENTE EN EL AÑO 2000 D.C.
Y TERMINA APROXIMADAMENTE EN EL AÑO 200 D.C.

PERÍODO TEMPRANO

El Período Preclásico Temprano se caracteriza por el desarrollo de la agricultura, el uso de herramientas de piedra tallada y la construcción de estructuras de piedra. Este periodo se divide en tres subperíodos: el Preclásico Temprano, el Preclásico Medio y el Preclásico Tardío.

PERÍODO MEDIO

El Período Preclásico Medio se caracteriza por el desarrollo de la agricultura, el uso de herramientas de piedra tallada y la construcción de estructuras de piedra. Este periodo se divide en tres subperíodos: el Preclásico Temprano, el Preclásico Medio y el Preclásico Tardío.



Este tipo de cerámica se caracteriza por su decoración en relieve y su forma de olla o jarra. Se encuentra en las zonas bajas del Petén y en las zonas altas del Quiché y Guatemala.



ESTELA 9 DE KAMINALJUYÚ

Durante esta época, la escultura de la zona de Oaxaca en el altiplano sur central de México muestra una serie de monumentos con personajes desnudos llamados danzantes. La estela 9 de Kaminaljuyu sigue esta tradición con un personaje que baila y canta. La estela es de forma irregular y la figura, de pie, ocupa prácticamente todo el alto del monumento y claramente también una buena parte del ancho, especialmente en la parte superior, donde se encuentra la cabeza con su tocado y los brazos del personaje. Éste tiene los brazos flexionados, el derecho sobre el torso y el izquierdo hacia arriba.

El personaje lleva poca ropa y pocos adornos: un collar de cuentas rectangulares y orejeras de jade; tiene asimismo un cinturón de dos bandas y un tocado con la figura de un Ajaw. Por esta razón y por no tener características iconográficas de deidad, esta figura es la de una persona humana real. De su boca salen volutas de sonido, cosa no muy común entre la iconografía maya, pero sí reconocible como palabras, cantos o sonidos. En el altiplano mexicano esta forma de representar el habla, es muy común.

La figura está parada con un pie hacia el frente derecho y el otro más atrás. Esta forma de representar a los personajes sigue usándose hasta el Clásico Temprano en las Tierras Bajas del Petén. De esta forma se ve que los cánones de la escultura usados en Kaminaljuyu, en el Preclásico, continúan hasta los primeros siglos de la era cristiana. La tierra está representada por diseños y volutas abstractas que se extienden hacia los laterales de la columna y que en el lado izquierdo del personaje podrían representar el nominal del mismo y el título de Ajaw nuevamente.

Federico Fahsen

INFORMACIÓN TÉCNICA:

Procedencia:
Tayas Altas, Kaminaljuyu, Guatemala.
Cronología:
Preclásico Medio (800 a.C. - 400 a.C.)
No. de inventario: 2359 HMAE
Medidas:
1,30x0,25x0,25,5
Peso:
250lbs aprox

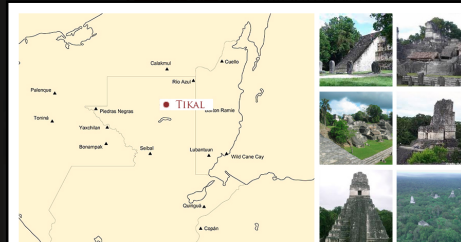
PLATO TETRAPODE



PLATO TETRAPODE

Procedencia:
Tikal, Petén, Guatemala.
Cronología:
Preclásico Tardío.
No. de inventario:
1800 HMAE

Medidas:
10x10x3
Peso:
5,30kg



TIKAL

Tikal, en Petén, alberga la Pirámide maya más alta conocida hasta la fecha y los restos hacia el norte del primer gobierno local. Los restos hacia el sur pertenecen al primer gobierno local. Los restos hacia el norte pertenecen al primer gobierno local. Los restos hacia el sur pertenecen al primer gobierno local. Los restos hacia el norte pertenecen al primer gobierno local.

Tikal es el complejo-ciudad maya más famoso alrededor del mundo y sede de la pirámide más alta: el Templo IV de la Serpiente Bifurcada con 65+ metros de altura. Este templo es conocido como "La Danta", el nombre de Guatemala en el Preclásico (aún bajo trabajos de excavación).

Tikal llegó a albergar a 60.000+ personas que vivieron bajo la dirección de 30 gobiernos durante aproximadamente 800 años. Es de las pocas ciudades mayas que sobrevivieron al colapso del Periodo Preclásico para florecer en el Clásico, una transición a la que pocos lugares mantuvieron. Sus vestigios muestran huellas Teotihuacanas tanto influenciando rasgos culturales como arquitectónicos.

Las investigaciones vía carbono revelan una antigüedad de Tikal como asentamiento hasta de 600 años antes de Cristo. Su existencia se consolidó en el Periodo Preclásico Maya aunque no de inmediato con el poderío que alcanzará más tarde.



PERÍODO POSCLÁSICO

ABARCA LOS AÑOS 1000-1687.

Hasta hace poco, Petén se consideró deshabitado durante los siglos que siguieron al colapso maya. De acuerdo con la tradición oral de Yucatán, se creyó que hasta el Postclásico Tardío llegaron las migraciones del Norte y se reestablecieron las poblaciones en aquel lugar. Muchos estudiosos explicaban con la última migración maya itzá, la existencia de la entidad política itzá que los españoles encontraron en el centro de Petén en 1525.

Sin embargo, investigaciones arqueológicas y bibliográficas recientes indican que el período Postclásico en Petén debe considerarse como un intervalo dinámico de la prehistoria maya. Los estudios efectuados sugieren varias conclusiones respecto a los aspectos culturales y demográficos de este período. Primero, una considerable continuidad en la presencia de arquitectura, artefactos y población en el centro de Petén y un período prolongado de regionalización y cambio sociopolítico en la transición del Clásico al Postclásico.

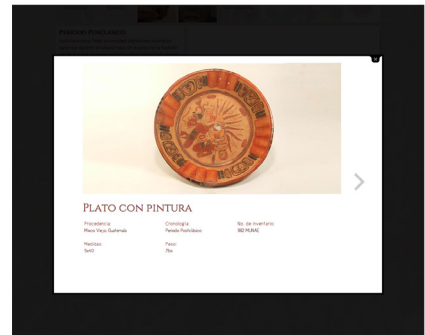
Durante el Clásico Terminal y el Postclásico hubo una declinación de construcciones arquitectónicas, en comparación con el auge constructivo del Clásico. La localización de los asentamientos en áreas lacustres manifestó una marcada transformación del período Clásico al Postclásico.

Comunidades Postclásicas, pequeñas y densamente pobladas, se establecieron en áreas con cualidades defensivas naturales y fisiográficamente circunscritas, tales como islas o penínsulas. La ubicación de sitios en lugares fácilmente defendibles sugiere que el conflicto fue una de las características clave del ambiente político y de la naturaleza de la guerra había cambiado durante los últimos siglos del Clásico.

La disposición y forma de las estructuras Postclásicas en el centro de Petén fueron distintas a las del período anterior. Usualmente consistieron en una plataforma baja, de planta cuadrada y otras veces de cuerpo rectangular que sirvió de base a una superestructura de mampostería o material perecedero.

Los grupos cerámicos del período Postclásico definidos para Petén y regiones adyacentes compartieron formas y patrones decorativos semejantes. Incensarios antropomorfos del período Postclásico Tardío, idénticos a los producidos en el sitio yucateco de Mayapán, se han encontrado en Petén, pero trabajados con diferentes pastas locales. Aunque los artefactos sean comunes y evidencien las características del Postclásico, la constante presencia en el período Clásico y Postclásico de bienes exóticos tales como piedras de moler, jade y obsidiana, da testimonio que el centro de Petén mantuvo una participación activa en el comercio interregional.

El dominio de la fuente de obsidiana, Itzamal, parece ser que dio como resultado un realineamiento de las actividades y motivaciones mercantiles en este período.





SILBATO ANTROPOMORFO

Una característica casi universal de todas las culturas es el apego hacia la creación musical práctica tan antigua como el mismo ser humano y de la cual los mayas prehispánicos también supieron cultivar. No obstante las variaciones de instrumentos solamente contemplamos dos tipos en general los del tipo membranófono, como tambores y jarcocanes; y los aerófonos, es decir los instrumentos de viento como trompetas, silbatos y flautas.

INFORMACIÓN TÉCNICA:

Procedencia: Teras B'ata, Cancuén, Peten.
 Cronología: Clásico Tardío 800 - 900 d.C.
 No. de inventario: 22591 MUNAE REG. 17.25433

MULTICULTURALIDAD

LA COMPOSICIÓN DE UNA NAJUNJA MULTICULTURAL.

Al inicio del periodo colonial en el siglo XVI, las comunidades indígenas dispersas por todo el país y guatemaltecos fueron reorganizadas en nuevos pueblos los cuales a través de los siglos adquirieron características propias.

La multiculturalidad de la nación guatemalteca se fundamenta en la herencia ancestral prehispánica y en la de aquellos pueblos de origen europeo y africano, que al presente conforman una historia común de 500 años. X'ines, garifunas, ladinos y 21 pueblos mayas, fundamentan la identidad y la unidad nacional.



La esencia de la antigua civilización maya persiste hasta la actualidad, manifestada en la cosmovisión, los idiomas mayas, las tradiciones, costumbres y en la permanencia de antiguas técnicas, oficios y artes. La tradición oral y la práctica cotidiana han sido los canales de transmisión de la cultura, la cual evoluciona dinámicamente a la par de las necesidades de las nuevas generaciones.

El mercado, las fiestas, los diferentes tipos de vivienda, el culto a San Simón, el cobolito del vestuario, así como la manufactura de cerámica, instrumentos, máscaras, joyas, cestaría, jarcas, magueros y jicaras, son el resultado de la convivencia e intercambio entre las culturas y el enlace del pasado con el presente.



SELLO CON MOTIVOS ANTROPOMORFOS

Procedencia: Teras Alta, Quimacaj, Quiché.
 Cronología: Clásico (250 - 900 d.C.)
 No. de inventario: 8672 MUNAE REG. 11.1791



FAJA

Procedencia: Nebaj, Quiché, Guatemala

No. de inventario: 456 MUNAE



EL MERCADO

Entre los mayas, los comerciantes hacían largos y exhaustivos recorridos para poder abastecer a pequeños comerciantes quienes distribuían de casa en casa los artículos exclusivos de ciertas zonas como el jade del Valle del Motagua en Guatemala la indispensable obsidiana de las fuentes del altiplano de Guatemala como El Chayal e Ixtepeque, las prestigiosas plumas del quetzal, de los bosques nubosos de Guatemala, el algodón del noreste, las conchas y el pescado de las costas.

También la sal del norte, y de fuentes del río Choyoy en Alta Verapaz, el cacao de Tabasco, Guatemala y Honduras, y el pedernal de la zona puec. El arte también se convirtió en un objeto apreciado entre los nobles, y las cerámicas policromas de lugares como Chamá y Nebaj en el altiplano de Guatemala se distinguieron por sus finas obras que se han encontrado en muchos sitios distantes. Los grandes comerciantes adquirían gran prestigio y fama entre la nobleza maya y en algunas ocasiones eran reclutados como espías del rey.



MUSEO NACIONAL DE ARQUEOLOGÍA Y ETNOLOGÍA DE GUATEMALA



COTIDIANIDAD

Vivían en casas unifamiliares donde vivían los padres y los hijos quienes adoptaban a miembros viejos o jóvenes de la familia o fuera de ella (ejemplo: Tulum). También había edificios multifamiliares habitados por personas de lososanguíneos comunes de elevada posición social (ejemplo: los complejos residenciales de K'ohunich). Los materiales de las casas varían de muros y techos de madera y palma a materiales resistentes como piedra y estuco. También la vivienda podía estar formada por tres estructuras principales separadas, (dormitorios, la cocina, la bodega) y podían construir otras estructuras separadas (talleres, baños, saunas) (ejemplo: JoyadeCerén). Dormían sobre unas plataformas bajas adosadas a los muros donde colocaban colchones rellenos de algodón (las hamacas fueron una ad

[Leer más...](#)



ESPIRITUALIDAD

RITUALES Y ESPIRITUALIDAD MAYA

La civilización maya practicó una serie de rituales, algunos de los cuales perduran hasta a fecha. En el mundo maya existieron muchas deidades sobrenaturales así como entidades y fuerzas sagradas. El universo maya era sagrado y estaba unido al calendario astronómico y el cosmos. Para manejar este universo sagrado, se hizo necesaria la presencia de los shamanes, sacerdotes y los gobernantes sacerdotes. Estos fueron los responsables de identificar a quién debía adorar.

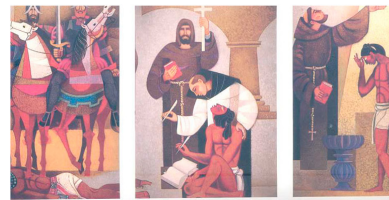
Los dioses y el mundo maya estuvieron relacionados con los cuatro puntos cardinales que a su vez tenían asociaciones de colores. Estos se asociaban a la noche y al día, a la vida y la muerte. Por ejemplo, el color rojo se asociaba al este, el negro al oeste, el blanco al norte y el amarillo al sur. Los dioses formaban parte del tiempo sagrado, calendario y la astronomía. Los astros, y sus movimientos fueron claves en la definición de conceptos estructurales del universo maya.

Los gobernantes-sacerdotes eran especialistas religiosos o shamanes. Desde tiempos preclásicos existe evidencia de la presencia de shamanes. Los shamanes son especialistas religiosos que tienen poderes especiales para ayudar a los miembros de la comunidad a manejar las fuerzas sobrenaturales.

Los shamanes fueron intermediarios para conectar al mundo real con los ancestros y los dioses. Ellos también curaban enfermedades y predecían el futuro. Los shamanes mayas se comunicaban con el mundo sobrenatural al alcanzar estados de trance inducidos por fiestas, consumo de alcohol y sangriento ritual. Las representaciones en el arte maya, como por ejemplo algunos vasos polícrómicos, muestran a los gobernantes y sacerdotes en su papel de shamanes practicando bailes, comunicándose con los dioses, fumando y otras prácticas.

El autosacrificio fue una práctica ritual en la civilización maya. Esta consistió en el auto-daño de los gentiles, la lengua y otras partes del cuerpo durante caer la sangre en platos. Esta sangre era luego colocada en papeles que posteriormente se quemaban y en el humo se observaba a una serpiente. Algunas veces quienes hacen el auto sacrificio tenían visiones a través de las cuales los ancestros les comunicaban conocimientos sagrados y anunciaban eventos futuros. Algunos momentos y vestas tienen representaciones de esta práctica.

Además de la sangre humana, también se sacrificaron animales para los ancestros y los dioses.



MURAL DE GOYRI

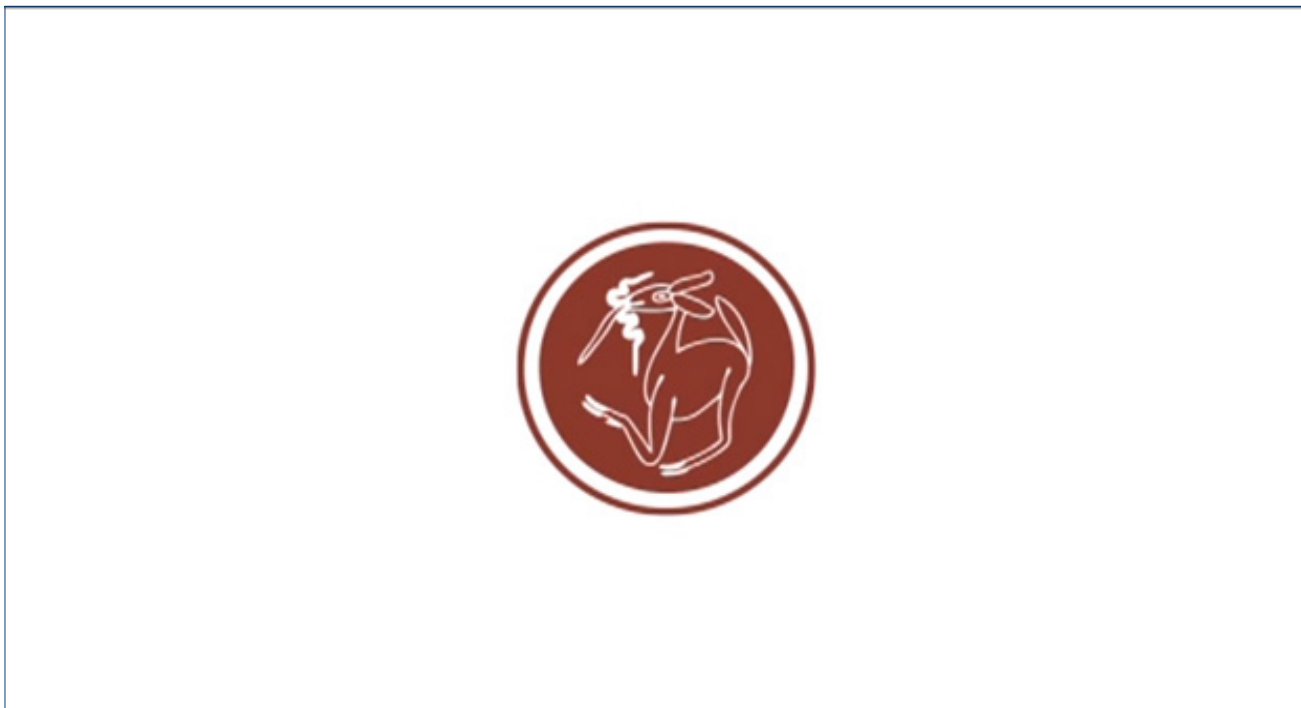
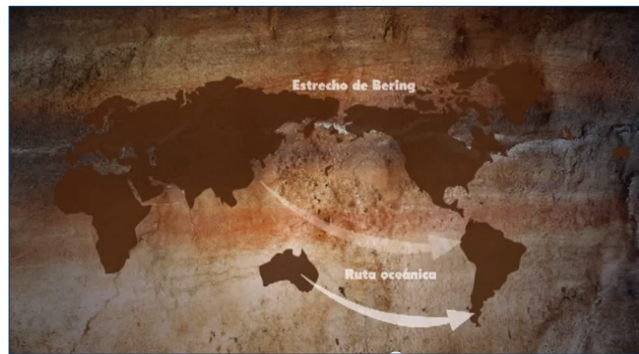
La región en Guatemala, sus raíces prehispanicas, coloniales y sincreticas contemporaneas

En este mural queda plasmada la historia de la religión guatemalteca, desde la época prehispánica hasta la época contemporánea. Comienza la historia con las figuras de Tepey y Guicmalz, nombre de los dos dioses que presiden el cosmos cuando, según el Popol Vuh, "todo estaba en suspenso: todo en calma y en silencio". En los dos extremos, arriba y abajo, aparecen dos gijros cuyos significados son el día y la noche, dialismo constante en todo el panorama de la religiosidad precolumbina.

Ensigna se da paso a una escena de la creación, donde aparecen los progenitores Itz'atuc, Imucanil, Hunab'p-Vuch, Hunab'p-Utz, contemplando la salida del sol. Se continúa con la figura enclaustrada de la princesa Ix'at, circundada de pájaros, como símbolo de la belleza y

4.4 Propuesta gráfica final: Animación del Poblamiento de América





4.5 Video introductorio

disfruta con nosotros la
continuidad de las
culturas mayas,
y envuélvete en el
mundo multicultural
de la
identidad guatemalteca

de las piezas con la c
el museo y de su mag



Bienvenidos a
nuestro museo
virtual



navega y descubre las secciones del museo

4.6 Video promocional

**disfruta
de las piezas más
impresionantes
de la cultura maya**



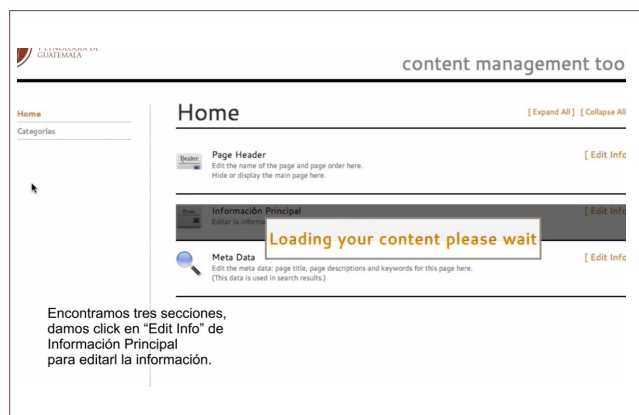
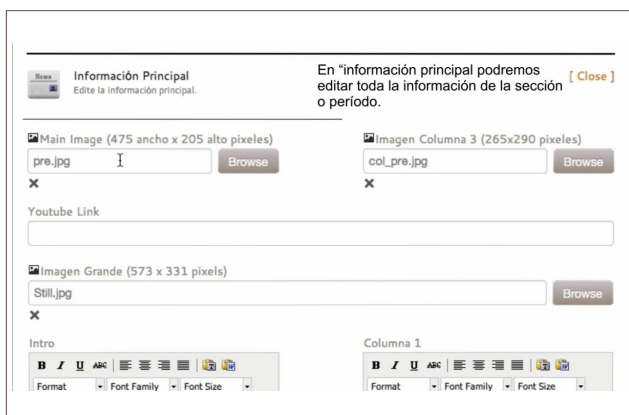
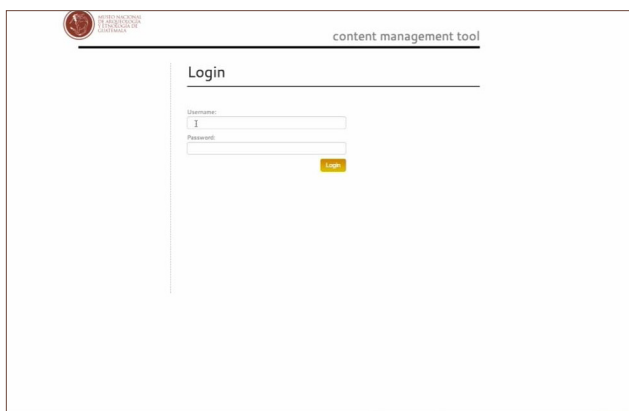
**visítanos
desde tu**

teléfono móvil



4.7 Video tutorial

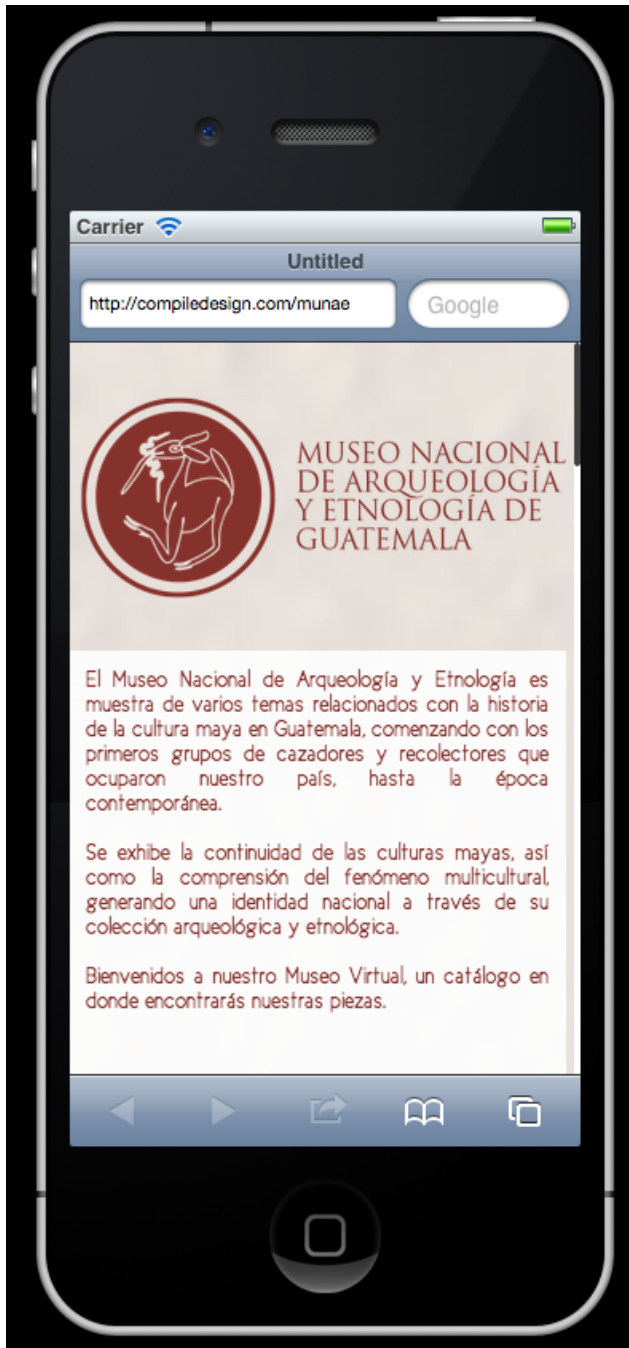
Video Tutorial

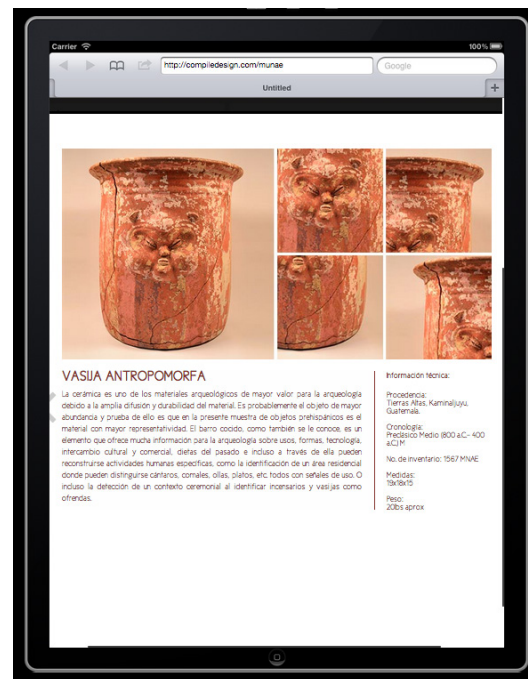
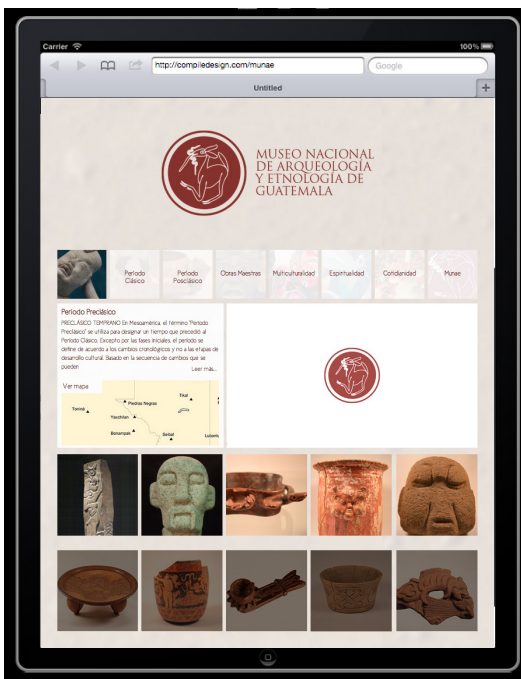


4.8 Responsive

Diseño responsive para dispositivos móviles

El Museo Virtual MUNAE está diseñado para que pueda ser visitado desde un teléfono celular inteligente o tablet.





4.9 CMS (Content management system)

Administrador de contenido

El contenido del Museo Virtual MUNAE podrá ser administrado por el mismo personal del museo de una manera fácil y rápida. El personal será capacitado para que puedan editar cualquier imagen o información en el museo virtual.



content management tool

Login

Username:

Password:

Login



Sign out

content management tool

- Home
- Categorías
 - Período Preclásico
 - Período Clásico
 - Período Posclásico
- Obras Maestras
- Multiculturalidad
- Espiritualidad
- Cotidianidad

Período Preclásico

[Expand All] [Collapse All]

Page Header [Edit Info]
 Edit the name of the page and page order here.
 Hide or display the main page here.

Información Principal [Edit Info]
 Edite la información principal.

Mapa [Edit Info]
 Edite la información del Mapa.

Top 5 [Edit Info]
 Edite el Top 5 de este período.

Galería [Edit Info]
 Edite los demás artefactos.

Meta Data [Edit Info]
 Edit the meta data: page title, page descriptions and keywords for this page here.
 (This data is used in search results.)

- Obras Maestras
- Multiculturalidad
- Espiritualidad
- Cotidianidad

Información Principal

Edite la información principal.

[Close]

Main Image (475 ancho x 205 alto pixeles)
 pre.jpg [Browse]
 X

Imagen Columna 3 (265x290 pixeles)
 col_pre.jpg [Browse]
 X

Youtube Link

Imagen Grande (573 x 331 pixeles)
 Still.jpg [Browse]
 X

Intro

Format Font Family Font Size

89 characters

Columna 1

Format Font Family Font Size

2089 characters

PRECLÁSICO TEMPORAL
 En Mesoamérica, el término "Período Preclásico" se utiliza para designar un tiempo que precedió al Período Clásico. Excepto por las fases iniciales, el período se define de acuerdo a los cambios cronológicos y no a las etapas de desarrollo cultural. Basado en la secuencia de cambios que se pueden observar a través de Mesoamérica, el período Preclásico se divide en tres: Preclásico Temprano (de 1500 a.C. al 1000 a.C.), Preclásico Medio (1000 a.C. al 400 a.C.) y Preclásico Tardío (400 a.C. al 150 d.C.). Las fechas de estas divisiones pueden variar de una región a otra. El Preclásico se puede definir por la presencia de comunidades establecidas permanentemente, con alguna dependencia en la agricultura del maíz, con una

Justificación técnica

3.2.1 Código cromático

Color icónico:

Marrón (# 85312c)



Color connotativo:

Blanco (# ffffff)



Café claro (# c4a495)



3.2.1 Código tipográfico

Avenir

Altas
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Bajas
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Numeración
1234567890

Simbología
<>,:;-_~{ç}[]^+*¡¿'?!°°\|@#\$\$%&/()=

3.2.1 Código icónico

Descriptivo:

Buscar por medio de bloques (cuadros y rectángulos) orden y limpieza en el museo virtual.

Expresivo:

Integrar contenidos mayas en la composición y navegación del sitio.

Gráfico:

Reforzar los contenidos con imágenes de las piezas de la exhibición del museo mostrando sus detalles más importantes.

3.2.1 Código lingüístico

Escrito - Textual en lenguaje castellano (español).



Lineamientos para la puesta en práctica

El Museo Virtual presentado en esta tesis necesitará el siguiente medio de difusión. Por la naturaleza web del Museo Virtual, el medio idóneo para promover y promocionar el

sitio son las redes sociales. El Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala cuenta ya con una "Fanpage" de Facebook.

Objetivos

Incrementar el número de seguidores en Facebook hasta alcanzar una cantidad de fans considerable, mientras más seguidores tenga la página, más grande será el alcance de la campaña de expectación.

Estrategia de Marketing

La clave de la estrategia será dirigir todos los esfuerzos en conseguir tráfico al nuevo Museo Virtual MUNAE, para ello buscaremos crear expectación y deseo de verlo y navegar en él.

Campaña de expectación

Campañas específicas en internet por medio de Facebook, comenzando con una campaña de expectativa de al menos dos

semanas, publicando datos sobre las piezas y el próximo lanzamiento del Museo Virtual en al menos un comentario diario.

Lanzamiento

Para el lanzamiento del Museo Virtual, se deberá de publicar al menos un comentario diario referente al Museo Virtual, usando el video introductorio y el video promocional, por al menos tres meses con el enlace conectado directamente al Museo Virtual. Esto ayudará a posicionar al Museo Virtual en la mente de los "fans" de la página y aumentará el tráfico y las visitas al Museo virtual. Se transmitirán los videos de introducción y pomocional por

medio de TV-USAC y en la página web de la Universidad de San Carlos.

Se imprimirán volantes para ser repartidos en las instalaciones de las universidades estatales y mantas que serán colgadas en las escuelas de Historia y Arqueología, invitando a visitar el nuevo Museo Virtual del Museo de Arqueología y Etnología de Guatemala.

Presupuesto

Implementación

El tiempo de entrega será de un mes y medio, una revisión y entrega de avance cada 15 días a partir de la fecha de entrega de todo el material necesario de parte del museo.

Se requiere el 50% del costo total del proyecto de anticipo, 25% cuando el proyecto haya avanzado un 75% y el 25% restante al finalizarlo.

Al final del proyecto se hará una visita a las instalaciones de la institución para dar una capacitación del uso del administrador de contenido.

Costos

MATERIAL WEB

Museo Virtual MUNAE

(Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala)

Diseño Museo Virtual	Q	7,000.00
Programación (Con administrador de contenido)	Q	7,000.00
Video animado Poblamiento de América	Q	5,000.00
Video animado introduciendo el Museo Virtual	Q	2,000.00
Video animado promocionando el Museo Virtual	Q	2,000.00
Capacitación uso de CMS	Q	500.00
Impresión de volantes	Q	1,500.00
TOTAL	Q	25,000.00

MATERIAL MULTIMEDIA

Material para lanzamiento y promoción del Museo Virtual (Redes Sociales)

Diseño de Material para publicación en fanpage.	Q	3,000.00
Desarrollo y social media management.	Q	5,000.00
TOTAL	Q	8,000.00

PRECIO TOTAL DEL PROYECTO Q 33,000.00

Conclusiones

- A través del nuevo museo virtual, el Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala expande su alcance hacia más personas para que su colección pueda ser apreciada por muchos guatemaltecos y por cualquier persona de cualquier otro país.

-El Museo Virtual se encuentra en un contexto cambiante, esto hace que el concepto de museo virtual se redefina constantemente, así como sus características. No hay una definición exacta de Museo Virtual, este proyecto es una propuesta conceptual, hay muchas maneras de visualizar un museo virtual.

-Los museos y museos virtuales generalmente priorizan el aspecto educativo, en consecuencia se limitan y omiten otras funciones importantes, este proyecto busca fortalecer y balancear estos aspectos tan importantes y hacerlos funcionar de la manera más adecuada.



-El museo virtual nos ofrece la gran ventaja del goce estético y del aprendizaje de los objetos expuestos actualmente, sin tener que trasladarnos para ello. Promueve el interés del público en general al proveer el estudio y conocimiento de la cultura maya, todo lo que necesitamos es una computadora, una conectividad razonable y tiempo disponible.

Lecciones aprendidas

-Se debe tomar en cuenta que el proyecto de graduación va de la mano con el curso de EPS. Esto significa que se trabajará con dos asesores, estos dos asesores no trabajan de la misma manera y no tienen los mismos requerimientos, por lo que se debe de tener presente desde un principio que, en ocasiones, se requerirá realizar dos diferentes procesos en cada punto que se trabaje.



-Para una óptima realización del proyecto de graduación se debe de tener una excelente organización de tiempo y recursos, elementos que se deben de tener en cuenta desde la elección de la entidad con la que se desea trabajar y el tamaño del proyecto o proyectos que se desean realizar.

-Al comienzo del proyecto, definir con la institución los requerimientos y apoyo que se necesitará de parte de ellos para que el proyecto avance con normalidad y no se estanque.

-A pesar de ser catalogado como un proyecto profesional, el proyecto será calificado como un proyecto académico, por lo que es importante entender desde el principio que se debe de trabajar con las regulaciones que cada asesor exige, como una tarea más.

Bibliografías y fuentes consultadas

(Definición de Comunicación - Qué es, Significado y Concepto <http://definicion.de/comunicacion/#ixzz2drads3vr>)

(Nidia Cornejo. (2012). Diseño y comunicación. Recuperado de <http://html.rincondelvago.com/disen-y-comunicacion.html>)

(Raquel Iznola Cuscó. Recuperado de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=121&id_articulo=694)

(Definición de tecnología - Qué es, Significado y Concepto. Recuperado de <http://definicion.de/tecnologia/#ixzz2d35OOZ2z>)

(Definición de museo - Qué es, Significado y Concepto. Recuperado de <http://definicion.de/museo/#ixzz2d2zNaGPI>)

(Definición de arqueología - Qué es, Significado y Concepto. Recuperado de <http://definicion.de/arqueologia/#ixzz2d2ztzFWy>)

(Definición de Etnología. Recuperado de <http://etnologiaupnfm.blogspot.com/2012/02/definicion.html>)

Glosario

Diseño Gráfico: Convierte los datos en formas visuales, con el objetivo de comunicar gráficamente un mensaje.

Museo Virtual: Museo, o una parte de un museo, que se caracteriza por el uso de medios informáticos para mostrar, preservar, estudiar, reconstruir y divulgar el patrimonio material o inmaterial de la humanidad.

Hosting: Cualquier espacio físico en un servidor.

CMS (Content Management System): Un sistema de gestión de contenidos (o CMS, del inglés Content Management System) es un programa que permite crear una estructura de soporte (framework) para la creación y administración de contenidos, principalmente en páginas web, por parte de los administradores, editores, participantes y demás roles.

Multimedia: Combinación digital de imágenes, sonido, texto y movimiento.

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

Tipografía: Tipos de letra utilizados en un diseño.

Anexos

Grupo de enfoque, Museo Virtual MUNAE

1. ¿Qué parte del museo virtual le llamó más la atención o le gustó más?

2. ¿Qué no le gustó del museo virtual?

3. Sus experiencias son de gran importancia para nosotros, ¿qué nos recomendaría implementar en el museo virtual?

Grupo de enfoque, Animación Poblamiento de América MUNAE

1. ¿Qué parte del museo virtual le llamó más la atención o le gustó más?

2. ¿Qué no le gustó de la animación?

3. Sus experiencias son de gran importancia para nosotros, ¿qué nos recomendaría implementar en la animación?

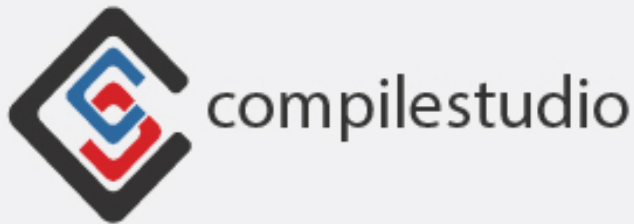
Página en la que navega	Gestos no verbales	Verbales
Detalle pieza principal		
Página en la que navega	Gestos no verbales	Verbales
Detalle pieza secundaria		
Página en la que navega	Gestos no verbales	Verbales
Información del periodo o sección		

Tabla de observaciones

Página en la que navega	Gestos no verbales	Verbales
Home		
Página en la que navega	Gestos no verbales	Verbales
Bloques Jeroglíficos (Concepto)		
Página en la que navega	Gestos no verbales	Verbales
Sección o periodo		

Tabla de resultados de entrevista

Pregunta	Respuestas	Gestos
¿Qué parte del museo virtual le llamó más la atención o le gustó más?		
Pregunta	Respuestas	Gestos
¿Qué no le gustó del museo virtual?		
Pregunta	Respuestas	Gestos
3. Sus experiencias son de gran importancia para nosotros, ¿qué nos recomendaría implementar en el museo virtual?		



Guatemala 4 de noviembre del 2013

Museo de Arqueología y Etnología de Guatemala
Presente

Propuesta de diseño y desarrollo web:

La presente propuesta abarca el diseño, desarrollo y hospedaje del sitio Web que contendrá el catálogo de piezas del museo.

Alcance del proyecto:

Se desarrollará un Sitio Web capaz de mostrar todas las piezas con que cuenta el museo, basado en estándares mundiales de diseño, usabilidad y ergonomía, con el objeto de proyectar una excelente imagen de la institución al mundo a través de la web.

Propuesta económica Concepto Precio:

Diseño y desarrollo de sitio web con administrador de contenidos, 5 videos animados y social media management.

Total \$ 3,500.00

*Los precios no incluyen i.v.a. y se encuentran sujetos a cambio sin previo aviso.

* En proyectos superiores a los \$2,000 se cobrará el 50% de anticipo.

* El tiempo de entrega es de 30 días a partir de la entrega total de la información.

Estamos a sus órdenes para cualquier duda o comentario.

Atentamente,

Pedro Izaguirre
Gerente General

d. Av. Hincapié 2-65 Zona 13, Edificio Caracol, oficina 4A

t. 2484.7221 t. 5301.0352

w. www.compile-studio.com



JULIO FERNANDO AVENDAÑO C.
LICENCIADO EN LETRAS

Guatemala, 23 de febrero de 2015.

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

A quien interese:

Tengo el honor de saludarlo y al mismo tiempo informarle que, en mi calidad de profesional en formalidades lingüísticas, he revisado la ortografía, la redacción y el estilo del proyecto de graduación titulado:

Diseño de Museo virtual para exhibir las piezas del Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala

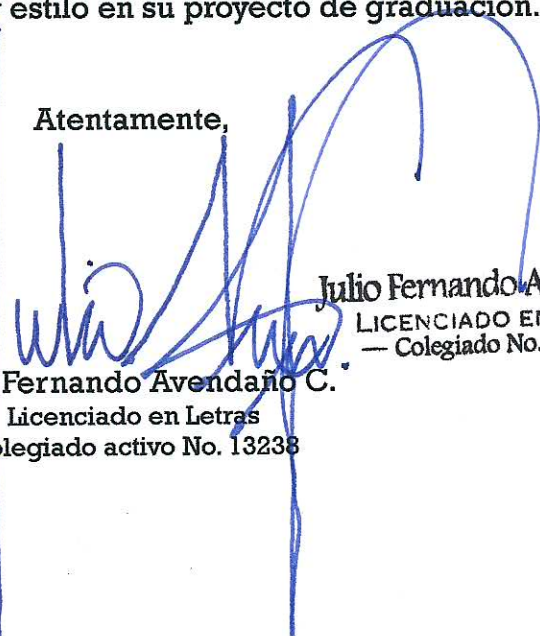
Asimismo, que he respetado la semántica y la metalingüística correspondientes al aspecto técnico de la especialidad, con el fin de conservar su contexto. Y que he ratificado en segunda revisión las correcciones realizadas en el trabajo presentado.

Por tanto, hago constar que:

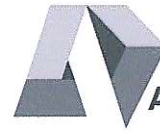
Jesús Antonio Díaz Zaparolli

Ha efectuado satisfactoriamente las correcciones requeridas por mi persona en los aspectos de ortografía, redacción y estilo en su proyecto de graduación.

Atentamente,


Julio Fernando Avendaño C.
Licenciado en Letras
Colegiado activo No. 13238

Julio Fernando Avendaño C.
LICENCIADO EN LETRAS
— Colegiado No. 13238 —



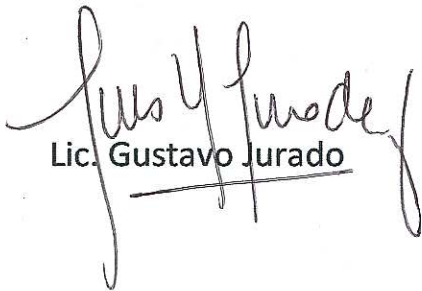
“Diseño de Museo virtual para exhibir las piezas del Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala”

Proyecto de Graduación desarrollado por:



Jesús Antonio Díaz Zapparoli

Asesorado por:



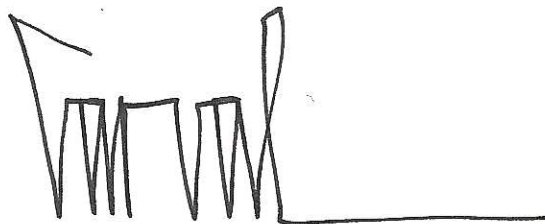
Lic. Gustavo Jurado



Lic. Axel Barrios

Imprímase:

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”



Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

Decano

