



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



Escuela de
Diseño Gráfico
Arquitectura

BIBLIOTECA VIRTUAL

Diseño del material didáctico visual para el curso de Análisis Histórico del Arte y el Diseño Visual III de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala

Proyecto de graduación presentado por:

BYRON IVÁN ANTILLÓN FISCHER
Carné No. 200719204

Para optar al título de:

LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO CON ÉNFASIS EDITORIAL

Egresado de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala

GUATEMALA, FEBRERO DE 2015



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



Escuela de
Diseño Gráfico
Arquitectura

BIBLIOTECA VIRTUAL

Diseño del material didáctico visual para el curso de Análisis Histórico del Arte y el Diseño Visual III de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala

El autor no 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 de Guatemala

MIEMBROS DE JUNTA DIRECTIVA

| | |
|--|-------------------|
| Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo | DECANO |
| Arqa. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea | VOCAL I |
| Arq. Edgar Armando López Pazos | VOCAL II |
| Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras | VOCAL III |
| Br. Wilian Josué Pérez Saso | VOCAL IV |
| Br. Carlos Alfredo Guzmán Lechuga | VOCAL V |
| Arq. Alejandro Muñoz Calderón | SECRETARIO |

TRIBUNAL EXAMINADOR

| | |
|---------------------------------------|----------------------------|
| Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo | DECANO |
| Lic. Marco Antonio Morales | ASESOR METODOLÓGICO |
| Licda. Larisa Mendoza | ASESORA GRÁFICA |
| Arq. Brenda Penados | TERCERA ASESORA |
| Arq. Alejandro Muñoz Calderón | SECRETARIO |

DEDICATORIA

A mis padres, Iván Antillón y Anaité Fischer, quienes me han guiado y apoyado, incondicionalmente, a lo largo de todo el camino.

A mis abuelos, Edgar Fischer y Myriam del Águila, los pilares de mi familia, quienes siempre han estado ahí para apoyarme.

A los tres asesores, por apoyarme y guiarme a lo largo del proyecto.

A la Licenciada Julieta Molina, por haberme apoyado y convencido de seguir adelante.

A Gabriela Arévalo Sosa, por no permitir que me diera por vencido, y por su incondicional apoyo en este proceso.

A mis compañeros, amigos y catedráticos, que me acompañaron y formaron a lo largo de mis estudios.

A la Universidad de San Carlos, por haberme brindado la oportunidad de formarme como profesional.



**BIBLIOTECA
VIRTUAL**

Siglos XX y XXI

ÍNDICE

| | |
|---------------------|-----------|
| PRESENTACIÓN | 11 |
|---------------------|-----------|

| | |
|---------------------|-----------|
| INTRODUCCIÓN | 13 |
|---------------------|-----------|

| | |
|---------------------------------|----|
| 1.1 ANTECEDENTES | 14 |
| 1.2 IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA | 16 |
| 1.3 JUSTIFICACIÓN | 17 |
| 1.4 OBJETIVOS | 19 |

| | |
|---------------------------|-----------|
| PERFIL DEL CLIENTE | 21 |
|---------------------------|-----------|

| | |
|---------------------------------|----|
| 2.1 PERFIL DE LA ORGANIZACIÓN | 22 |
| 2.2 ANÁLISIS DEL GRUPO OBJETIVO | 26 |

| | |
|----------------------------|-----------|
| DEFINICIÓN CREATIVA | 29 |
|----------------------------|-----------|

| | |
|----------------------------|----|
| 3.1 ANÁLISIS DE LAS PIEZAS | 30 |
| 3.2 CONCEPTO CREATIVO | 32 |

| | |
|-----------------------------|-----------|
| PLANEACIÓN OPERATIVA | 37 |
|-----------------------------|-----------|

| | |
|----------------|----|
| 4.1 FLUJOGRAMA | 38 |
|----------------|----|

| | |
|----------------------|-----------|
| MARCO TEÓRICO | 45 |
|----------------------|-----------|

| | |
|---------------------------------|----|
| 5.1 RELEVANCIA SOCIAL | 46 |
| 5.2 FUNCIONALIDAD DE LAS PIEZAS | 48 |
| 5.3 INCIDENCIA DE LAS PIEZAS | 51 |

PRODUCCIÓN GRÁFICA 53

- 6.1 PRIMERA FASE DE VISUALIZACIÓN 54
- 6.2 SEGUNDA FASE DE VISUALIZACIÓN 68
- 6.3 TERCERA FASE DE VISUALIZACIÓN 79
- 6.4 PROPUESTA FINAL FUNDAMENTADA 88

LECCIONES APRENDIDAS 95

CONCLUSIONES 99

RECOMENDACIONES 101

FUENTES CONSULTADAS 105

ANEXOS 109

PRESENTACIÓN

El arte desarrollado en Guatemala antes del siglo XX, estuvo caracterizado por las influencias europeas y marcadas por la religión. En el país se desarrollaron artistas, pero el arte no cobró una identidad puramente guatemalteca hasta periodos relativamente recientes. Cuando comenzó la rebelión contra la academia en el arte moderno, Guatemala comenzó a producir artistas que rompieron también con este molde. A medida que el tiempo avanzaba, los artistas guatemaltecos comenzaron a tener un estilo propio e irreproducible que debe ser fuente de inspiración para los artistas nacionales.

En general, La Biblioteca Virtual es una recopilación sobre el arte en Guatemala durante los últimos dos siglos. Específicamente trata tres temas básicos: Las biografías de artistas prominentes en Guatemala en los siglos XX y XXI, el desarrollo de los estilos tomados en Guatemala en las disciplinas de Arquitectura, Pintura, Escultura y Diseño Gráfico Multimedia y Editorial; y por último un estudio de lo que podría llamarse el estado mental de la cultura en Guatemala en la última parte del siglo XX.

Capítulo I

INTRODUCCIÓN

En este capítulo se presenta una introducción a los contenidos del proyecto, los antecedentes de la institución y otros datos relevantes.

I.I ANTECEDENTES

Historia de la Escuela de Diseño Gráfico Universidad de San Carlos de Guatemala

En 1986, luego de un debate entre los arquitectos Eduardo Aguirre Cantero, Efraín Amaya y Salvador Gálvez, se plantea por primera vez la creación de la carrera de Diseño Gráfico. En 1987, la carrera da inicio con la primera promoción de estudiantes, muchos de los cuales provenían de la carrera de Arquitecto de esta Facultad.

En 1989, cerró pensum de estudios la primera promoción de Técnicos en Diseño Gráfico, encontrándose a partir de ese momento con una serie de barreras para que fueran aprobados sus proyectos de graduación. Para el año de 1990, ya eran dos promociones que aún no tenían aprobados sus proyectos para poder graduarse, lo que motivó la conformación de un comité estudiantil para buscar la solución a esta problemática. En los próximos años, los diseñadores se encontraron con varias barreras que les impedían obtener sus títulos, dando paso a la creación de la Asociación de Estudiantes de Diseño Gráfico (AesD) inicialmente, con la oposición de la Junta Directiva de la Facultad de Arquitectura y la Asociación de Estudiantes de Arquitectura.

Desde la integración del comité estudiantil y, luego, en 1993 con la primera Asociación de Estudiantes de Diseño Gráfico, se buscó siempre la manera de lograr la creación de una licenciatura en Diseño Gráfico, lo que se logra unos 10 años más tarde.

El 12 de noviembre del año 2003 es aprobada por el Honorable Consejo Superior Universitario, según consta en el acta No.26-2003, gracias al

apoyo del licenciado Carlos René Sierra, director de Administración de la Usac. De esta manera, nace la licenciatura en Diseño Gráfico, que arranca en 2004 de manera auto-sostenible, debiendo desembolsar los alumnos casi Q600.00 mensuales, pago que continúa por cuatro años.

En el año 2008 se logra un gran avance al bajar la cuota mensual a Q256.00, y ,aproximadamente, en el segundo semestre del año 2009, esta cantidad vuelve a bajar, esta vez, a la mitad de la anterior cantidad (aproximadamente, Q135.00). Más tarde, en el año 2010, la Facultad de Arquitectura, incorpora a su presupuesto los costos salariales de los docentes de la Escuela de Diseño Gráfico, eliminándose el cobro mensual al estudiante que, desde entonces, debe pagar solamente Q91.00 como única cuota anual por inscripción. (Diseño Gráfico Usac, 2011).



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



Escuela de
Diseño Gráfico
Arquitectura

I.2 IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

La introducción del nuevo pensum alteró varios cursos contemplados dentro del currículum de la carrera. Uno de los cambios más marcados que ocurrieron fue la transformación de los cursos de Historia del Arte y El Diseño Visual I, II y III en Análisis Histórico del Arte y el Diseño Visual I, II y III. El contenido dentro de cada uno de los tres cursos sufrió alteraciones, incluyendo pero no limitándose a la transformación del tercer curso en uno enfocado, únicamente, en Guatemala y sus períodos artísticos desde la época prehispánica a la edad moderna. Como consecuencia de ello, se identifica el siguiente problema:

16

Análisis del Arte y el Diseño Visual III carece de material didáctico visual que se adapte, adecuadamente, al curso.

I.3 JUSTIFICACIÓN

En el 2014, el curso de Análisis Histórico del Arte y el Diseño Visual III se impartirá por primera vez y, hasta ahora, no se ha creado ningún material que apoye el curso. El propósito de este proyecto es proveerlo de un muy necesitado apoyo.

Magnitud

El curso enfrenta varios problemás. Uno de ellos es el hecho de que el curso aún está por impartirse, por lo que no existe aún material adecuado al mismo. Además, el material que ya existe, remanente de los antiguos cursos de Historia del Arte y el Diseño Visual II y III es insuficiente para lo que el curso pretende y está desactualizado. Esto sin mencionar que no se adapta de manera efectiva a los nuevos objetivos de Análisis del Arte y el Diseño Visual III.

Trascendencia

El término “materiales didácticos” es un término genérico que se utiliza para describir los recursos que los maestros usan para entregar instrucciones. Los materiales didácticos pueden apoyar el aprendizaje del estudiante y el aumento de su éxito. Lo ideal es que el material didáctico se ajuste al contenido que se está utilizando, a los estudiantes en cuya clase se utilizan y el profesor. Estos materiales vienen en muchas formas y tamaños, pero todos ellos tienen en común la capacidad para apoyar el aprendizaje de los estudiantes.

Los materiales de aprendizaje son importantes porque pueden aumentar, significativamente, el logro estudiantil, apoyando el aprendizaje de los estudiantes. Por ejemplo, una hoja de cálculo puede proporcionar a un

estudiante con importantes oportunidades de practicar una nueva habilidad adquirida en clase. Este proceso ayuda en el proceso de aprendizaje, por lo que permite al estudiante explorar el conocimiento de forma independiente, así como proporcionar la repetición. Los materiales, independientemente del tipo, todos tienen alguna función en el aprendizaje del estudiante. (Jocelyn Right, “La importancia de los materiales de aprendizaje en la enseñanza”, 2012)

Vulnerabilidad

Se han realizado proyectos similares para los cursos anteriores de Análisis del Arte y el Diseño Visual (I y II). Sin embargo, es la primera vez que se realiza material para el tercero, y, es la primera vez que se realiza material para un curso enfocado en Historia de Guatemala dentro de la Escuela de Diseño Gráfico.

Factibilidad del proyecto

Sí es posible abarcar demasiado contenido en un libro electrónico. La catedrática está dispuesta a proveer lo que sea necesario y las piezas a diseñar permiten integrar los contenidos y alcanzar los objetivos del curso. Tomando en cuenta la mayor parte de la información existe y que hay interés por parte de la catedrática en completar el proyecto, el mismo es factible.

I.4 OBJETIVOS

GENERAL

Diseñar material didáctico para apoyar el curso de Análisis del Arte y el Diseño Visual III para la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos, siendo este un libro y material audiovisual.

ESPECÍFICOS

- Diseñar, diagramar e ilustrar un libro abarcando todos los temas dentro del curso.
- Diseñar, diagramar e ilustrar un material visual que apoye la exposición de todos los temas del curso.

Capítulo II

PERFIL DEL CLIENTE

El grupo objetivo es uno de los aspectos más importantes que se tienen al diseñar cualquier material. En el siguiente capítulo se da una breve descripción del mismo y de la organización responsable.

2.1 PERFIL DE LA ORGANIZACIÓN

Se trabajó en la Escuela de Diseño Gráfico con el curso de Análisis Histórico del Arte III.

Escuela de Diseño Gráfico

Universidad de San Carlos de Guatemala

Fundada en 1986, la carrera de Diseño Gráfico ha enfrentado varios obstáculos a lo largo de su historia, desde un inicial rechazo por parte de la Facultad de Arquitectura a un pensum que no contemplaba la Licenciatura de Diseño Gráfico dentro del currículum. El mismo pensum por esta y otras razones ha sufrido varias alteraciones. La más reciente, la transformación al pensum 2011 se dió como resultado de la inclusión de la Licenciatura dentro de la carrera, en vez de ser algo opcional.

Objetivos

Dotar al estudiante de una sólida formación técnica con capacidad para dar respuestas de diseño gráfico y visual a las necesidades del orden de la comunicación de masas, propias de las características y condiciones del país.

Misión

Formar Diseñadores Gráficos capaces de producir comunicación gráfica con impacto para los medios de comunicación, la publicidad y las empresas que demandarán sus servicios, a la vez, ser agentes de cambios comprometidos con la contribución de la solución de las necesidades de los sectores marginados, desarrollando campañas de interés social. Producir conocimiento para aportar a la solución de los problemás sociales y la comunicación social del país.



Escuela de Diseño Gráfico Arquitectura

Visión

Ser en Guatemala una institución de educación superior cuya función es ser el ente rector en la formación profesional, así como de la producción y difusión del conocimiento en Diseño Gráfico. Todo ello para contribuir al desarrollo sostenible del país, preservando y protegiendo los recursos culturales y naturales.

Lo anterior significa contar con profesionales con las siguientes características:

- Adaptados a la globalización, tecnología y modernización de las estructuras económicas, pero defensores de los valores culturales de la Nación, para que patrones culturales de otras partes no tiendan a desaparecerlos.
- Preparados, técnica y conceptualmente, comprometidos con la preservación de sus recursos culturales y naturales. Con absoluta ética ambiental.
- Diseñadores Gráficos capaces de producir comunicación gráfica con impacto para los medios de comunicación, la publicidad, y las empresas que demandarán sus servicios, a la vez de ser agentes de cambio comprometidos en la contribución de la solución de las necesidades de los sectores marginados, desarrollando campañas de interés social.
- Desarrollo profesional de otras ramas del diseño y el desarrollo artístico en las artes plásticas y visuales.

(Farusac.com, 1986)

Análisis Histórico del Arte y el Diseño Visual III

Precedido por Análisis Histórico del Arte y el Diseño Visual I y II, se enfoca en analizar el arte que se ha dado en Guatemala desde el período prehispánico hasta el siglo XXI. Esto lo diferencia de su predecesor: Historia del Arte y el Diseño Visual III, que se enfocaba en los períodos artísticos que se dieron a lo largo de los siglos XIX, XX y XXI en el mundo. El curso se impartirá por primera vez en el 2014, durante el séptimo ciclo de la Licenciatura en Diseño Gráfico.

Identidad visual

En el pasado se han realizado varios proyectos similares para los cursos de Historia del Arte y el Diseño Visual I, II y III. Estos se han enfocado mucho más en el material didáctico y no uno recopilatorio. En varias ocasiones, los catedráticos han sido quienes proveen el material.

VER Y ENTENDER
DISFRUTAR DEL ARTE

HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO VISUAL 2

Licda. Julieta Molina Lanuza

IDENTIFICACION DE UNA OBRA DE ARTE

- **Titulo de la obra:** Nombre con que se conoce o clasifica la obra en una colección, cuando se conocere con mas de uno, es conveniente poner los dos nombres
- **Autor:** Artista que la realizo.
- **Fecha:** Año en que se hizo, es importante porque algunos artistas evolucionan en su forma de trabajo.
- **Técnica y Soporte:** Materiales, sustratos, medios.
- **Tamaño:** Pintura, bidimensional= alto y ancho
Escultura, tridimensional= alto, ancho y profundidad

Licda. Julieta Molina Lanuza

- **Titulo de la obra:**
Mona Lisa o La Gioconda
- **Autor:** Leonardo de Vinci
- **Fecha:** 1505
- **Técnica:** Óleo sobre tabla
- **Tema:** Retrato
- **Época:** Renacentista
- **Estilo:** Renacimiento Italiano
- **Tamaño:** 0.77 x 0.53 cm.
- **Ubicación:** Museo de Louvre, Paris, Francia.
- **Procedencia:** Italia



Licda. Julieta Molina Lanuza

El niño de Vallescas, Diego Velázquez
hacia 1643-1645
Óleo sobre lienzo, 107.4 x 83.4 cm.
Museo del Prado, Madrid.



Licda. Julieta Molina Lanuza

Auto retrato, Van Gogh, 1889
Óleo sobre lienzo, 65 x 54 cm.
Museo de Orsay, Paris.



(Licda. Julieta Molina Lanuza, “Ver y entender una obra de arte”, 2010)

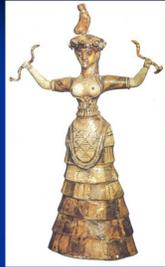
CULTURA EGEA

Licda, Julieta Molina Lanuza



- Entre las costas del Asia Menor y la península de Grecia se encuentra el Mar Egeo. Creta es una de las islas más grande

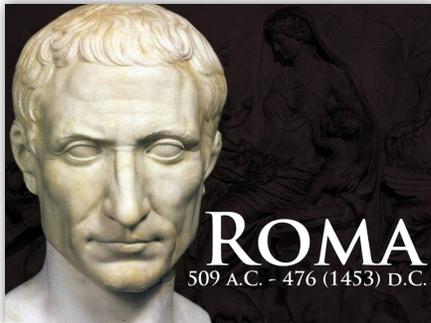
- Sacerdotisa con las serpientes ó diosa de las serpientes.
- Presentada en éxtasis, son figuras pequeñas, pecho descubierto, vestido ajustado, falda hasta los pies son volantes, sosteniendo serpientes, policromadas.



Isla de Creta

- En la edad de bronce era ya un centro de poder, riqueza y actividad comercial del área Egea. (3,000-2,000 a.C.)
- Los barcos cretenses visitaban Egipto y llegaron a lo que es hoy el sur de Italia y Sicilia.
- Vendían aceite de oliva, cerámica fina, espadas y dagas de bronce. Regresaban con oro, plata, marfil,
- Cobre y productos alimenticios.

(Licda. Julieta Molina Lanuza, "Cultura Egea", 2010)



(Licda. Julieta Molina Lanuza, Iván Antillón, "Roma", 2010)

2.2 ANÁLISIS DEL GRUPO OBJETIVO

Siendo este un proyecto didáctico para la Escuela de Diseño Gráfico, el Grupo Objetivo son los estudiantes de Diseño Gráfico.

En esta etapa de la carrera de Diseño Gráfico, los estudiantes ya cuentan con las herramientas y madurez para analizar satisfactoriamente los estilos artísticos que se les presentan y adaptar lo aprendido a su carrera. Además, en este punto ya los estudiantes han pasado por los primeros dos cursos de Análisis Histórico del Arte, por lo que ya están aclimatados a la metodología del último curso. (Penados, 2012).

26

Aspectos geográficos

- **País:** Guatemala
- **Ubicación:** Campus central de la universidad de San Carlos de Guatemala.

Características sociodemográficas

- **Edad:** 20 a 30 años.
- **Género:** Masculino y Femenino
- **Escolaridad:** Nivel Diversificado, séptimo semestre de la carrera de Diseño Gráfico
- **Estado civil:** En su mayoría solteros.

Características socioeconómicas

- **Clase Social:** Media alta, Media, Media baja y Baja

Características psicográficas

- La mayoría de estudiantes trabaja tiempo completo.
- Gustan de socializar y divertirse cuando pueden hacerlo.
- Propensión al tabaco y sustancias tales como el alcohol. Pobre alimentación y vida sedentaria.
- Viven en un ámbito dominado por la tecnología y gustan de la innovación. Se comunican utilizando las redes sociales. Para entretenimiento, ven televisión, escuchan música y se conectan a internet.

Relación entre el Grupo objetivo y la institución

Todos son estudiantes de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos, cursando el séptimo ciclo del nuevo pensum de la Licenciatura en Diseño Gráfico. (Penados, 2013).

Capítulo IV

DEFINICIÓN CREATIVA

El análisis de las alternativas disponibles provee un camino más directo a la eficacia de las piezas finales y la creación de un concepto unificador dió sentido y dirección al proyecto.

A continuación se expone cómo se llegó a definir las piezas.

3.1 ANÁLISIS DE LAS PIEZAS

El siguiente cuadro describe cómo se llegó a las piezas que eventualmente se realizarían dentro del proyecto, y, cómo se eliminó la idea de un libro interactivo. En este punto también se había optado por solo cubrir la parte final del curso, siendo está en los siglos XX y XXI.

30

Pieza

BIBLIOTECA VIRTUAL

Ventajas

Recopila toda la información disponible hasta ese momento.

Pone dicha información a la disposición de los estudiantes de Análisis Histórico del Arte III.

Ordena toda la información disponible.

Al ser digital, es de fácil distribución a los estudiantes, sea por CD o colocándose en el Campus Virtual de la Facultad.

Desventajas

Corre el riesgo de desactualizarse con rapidez, en especial por comprender sólo los siglos XX y XXI.

Siendo un contenido opcional, es posible que no todos los estudiantes escojan tenerlo.

Pieza

LIBRO INTERACTIVO

Ventajas

Crea un texto fluido dividido por capítulos.

Unifica una serie de fuentes diversas con un mismo estilo de redacción y diseño.

Desventajas

Corre el riesgo de desactualizarse con rapidez, en especial por comprender sólo los siglos XX y XXI.

No cataloga de forma satisfactoria toda la información de distintas fuentes.

Hace redundante la sección de las biografías de los artistas.

Siendo un contenido opcional, es posible que no todos los estudiantes escojan tenerlo.

La información con la que el proyecto se trabajó resultó ser muy diversa y extensa, lo que hacía que acumularlo dentro de un libro tradicional resultara poco satisfactorio. Por sugerencia de la tercera asesora, se tomó entonces la idea de una biblioteca virtual. Esta se consideró más efectiva y rápida de realizar, omitiendo el paso de unificar la totalidad de la redacción de la pieza, y, en su lugar presentando la mayoría de las piezas de la forma en que se proveyeron. Esto, además, tiene la ventaja de presentar los distintos diseños propuestos por los estudiantes en años anteriores como referencia a los nuevos estudiantes.

3.2 CONCEPTO CREATIVO

Se propusieron tres conceptos creativos creados con distintas técnicas. Finalmente, las piezas finales solo utilizó uno de los tres.

Desarrollo del Concepto: Lluvia de ideas

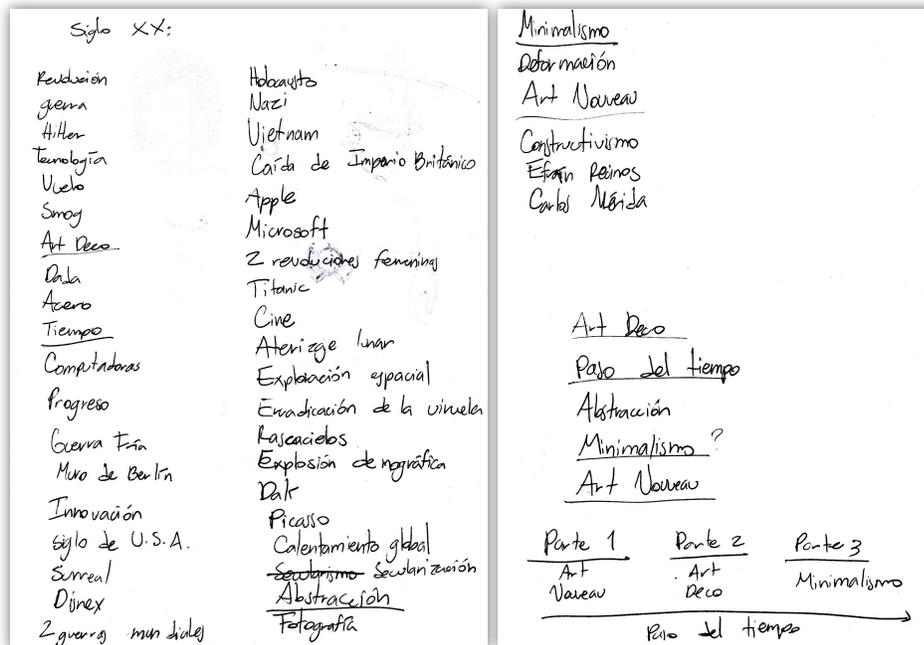
La lluvia de ideas, también denominada tormenta de ideas, es una herramienta de trabajo grupal (en este caso usada de forma individual) que facilita el surgimiento de nuevas ideas sobre un tema o problema determinado. La lluvia de ideas es una técnica de grupo para generar ideas originales en un ambiente relajado.

Esta herramienta fue ideada en el año 1938 por Alex Faickney Osborn (fue denominada brainstorming), cuando su búsqueda de ideas creativas resultó en un proceso interactivo de grupo no estructurado que generaba más y mejores ideas que las que los individuos podían producir trabajando de forma independiente; dando oportunidad de hacer sugerencias sobre un determinado asunto y aprovechando la capacidad creativa de los participantes.

Eventualmente, otros estudios demostraron que, individualmente, se obtienen más ideas que cuando se trabaja en grupo, por lo que es posible utilizar la técnica de ambos modos. (Psicología, Desconocido).

Concepto creativo

Se procedió entonces a la creación del concepto utilizando esta técnica. Se tuvieron presentes ideas, estilos artísticos o eventos ocurridos entre 1900 y 2013 (aproximadamente, el período comprendido por la biblioteca virtual). Entre estas ideas surge el estilo artístico minimalista, del cual se parte para la creación del concepto.



Mínimo

Derivado del arte minimalista. Hace referencia a que las piezas finales no tendrán un estilo que implique exceso. La interface será simplificada al máximo y las piezas carecerán de cualquier elemento que sirva de distractor. Se espera que de esta forma la información llegue de manera más eficiente a los estudiantes.

El minimalismo

Nace en los años 60, como una reacción ante el expresionismo abstracto, que le precedió en las décadas de 1940 y 1950. En los años 60 el término «minimalista» fue algo despectivo, que resaltaba dos carencias: la carencia estética y la carencia técnica. La primera se refiere a la excesiva depuración formal; se acusaba al arte minimalista por su simplicidad, afirmando que daba muy poco que observar. La segunda carencia alude a la aparente falta de trabajo del artista; se consideraba que las obras minimalistas eran «fáciles de realizar». Acusar al minimalismo de estas dos carencias, simplemente resalta la incomprensión de esta forma artística. (Viteri, Desconocido).

Código tipográfico

Se propuso la tipografía Futura en su versión Light. Se escogió con base en su cuerpo redondeado y simple que carece de distractores. Su estética además le daba un aspecto moderno a los diseños iniciales.

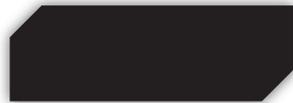
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

Código cromático

Se había propuesto que se basara en tres colores básicos: Rojo, Negro y Blanco. Se tomaron estos colores por su contraste entre sí.



Blanco (R 255, G 255, B 255) En publicidad, al blanco se le asocia con la frescura y la limpieza porque es el color de nieve. En la promoción de productos de alta tecnología, el blanco puede utilizarse para comunicar simplicidad. (Usable, Desconocido)



Negro (R 0, G 0, B 0) El negro representa el poder, la elegancia, la formalidad, la muerte y el misterio. Es típico su uso en museos, galerías o colecciones de fotos on-line, debido a que hace resaltar mucho el resto de colores. Contrasta muy bien con colores brillantes. Combinado con colores vivos y poderosos como el naranja o el rojo, produce un efecto agresivo y vigoroso. (Usable, Desconocido)



Rojo (R 255, G 0, B0) Tiene una visibilidad muy alta, por lo que se suele utilizar en avisos importantes, prohibiciones y llamadas de precaución. Trae el texto o las imágenes con este color a primer plano resaltándolas sobre el resto de colores. Es muy recomendable para llevar a las personas a tomar decisiones rápidas durante su estancia en un sitio web. (Usable, Desconocido)

Código formato

Se escogió un formato horizontal de 1024 * 768 pixeles, en base a la resolución que la mayor parte de los equipos de computación utiliza. (Elad, 2013)

Código lingüístico

Se utilizó lenguaje escrito académico, de un modo acorde al tema que se esta tratando. Esto se mantuvo a lo largo de los distintos documentos, a pesar de que el estilo de redacción varía entre cada uno.

Código icónico visual

Se utilizó una diagramación que combinara imágenes (en este caso la fotografía del artista) y un breve texto biográfico. La interface además incluía botones de acceso a una galeria de imágenes (si las hay) de las obras del artistas y a cualquier otro insumo provisto por la tercera asesora.

Capítulo IV

PLANEACIÓN OPERATIVA

A continuación se presenta el flujograma de actividades que se realizó durante la creación del proyecto.

4.1 FLUJOGRAMA

PROYECTO DE GRADUACIÓN



Primera reunión

Reunión con la Arquitecta Brenda Penados, con quién se realizará la totalidad del proyecto. Se identifica el problema y se procede a discutir soluciones.

Insumos: automóvil, bolígrafo, agenda.



Entrega de materiales

La Arquitecta Penados hace entrega de los contenidos a colocar en el proyecto para ser ordenados y colocados en una base de datos.

Insumos: automóvil, bolígrafo, agenda.

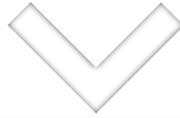


24 / 07

Catalogación

La tercera asesora hace entrega de los contenidos a colocar en el proyecto para ser ordenados y colocados en una base de datos.

Insumos: materiales en la forma de varios CD's, computadora personal.



25 / 07

Definición creativa

Se comienza el análisis de las piezas a diseñar con base en los materiales.

Insumos: materiales en la forma de varios CD's, computadora personal.



NO



03 / 08

Planeación operativa

Creación del cronograma de actividades que guiará el resto del proceso.

Insumos: materiales en la forma de varios CD's, computadora personal.



09 / 08

Delimitación de contenidos

Se acuerda eliminar los contenidos de la época colonial y los mayas del proyecto por tiempo.

Insumos: automóvil, bolígrafo, agenda.



14 / 08

Marco teórico

Se procede a la creación de la primera versión del marco teórico.

Insumos: materiales en la forma de varios CD's, computadora personal.



16 / 08

Finaliza la catalogación de contenidos

Los CD's, finalmente, se encuentran en su totalidad dentro de una base de datos.

Insumos: materiales en la forma de varios CD's, computadora personal.



20 / 08

Listado de contenidos

Se separa el contenido que irá dentro del proyecto del que no sirve.

Insumos: Base de datos, computadora personal.



22 / 08

Concepto creativo

Se procede a crear los 3 conceptos creativos y a escoger uno de los 3. Se crean, también, los códigos iniciales.

Insumos: Base de datos, computadora personal.



27 / 08 - 12 / 09

Primer nivel de visualización

Finalmente, se comienza el proceso de diseño. Se realizan 3 propuestas distintas a medida que avanza la fase I. Inicialmente, no se trabajan todas las partes de la pieza.

Insumos: Base de datos, computadora personal.



14 / 09 - 23 / 09

Segundo nivel de visualización

Se modifica la propuesta y se crean las partes faltantes. Evaluación de expertos. Expone importantes deficiencias.

Insumos: Base de datos, fase I, computadora personal.



NO



25 / 09 - 05 / 10

Tercer nivel de visualización

Deficiencias son arregladas. Se presenta la propuesta resultante al grupo objetivo, que expone otras deficiencias pero es, generalmente, bien recibida.

Insumos: Base de datos, fase 2, computadora personal.



07 / 10 - 12 / 10

Propuesta final

Se toman en cuenta comentarios en la fase 3 para preparar la propuesta final.

Insumos: Base de datos, fase 3, computadora personal.



02 / 10

Entrega del material

Se entrega el material (aún semi-funcional) a la institución para ser revisado.

Insumos: Dummie final, computadora personal, automóvil.



12 / 10

Conclusiones y recomendaciones, Revisión del Marco teórico

Se redacta esta parte del informe final. Se revisan además los cambios realizados en la primera entrega del Marco Teórico.

Insumos: Dummie final, computadora personal.



19 / 10

Entrega del informe final

Se entrega el informe final para ser sujeto de revisiones en camino para el examen privado.

Insumos:Dummie final, computadora personal, automóvil.



23 / 10

Revisión del material

Se discuten posibles cambios del contenido con la tercera asesora.

Insumos:Dummie final, computadora personal, automóvil.



26 / 10

Entrega final

Se hace entrega de todas las piezas revisadas.

Insumos:Dummie final, computadora personal, automóvil.



FIN

Capítulo V

MARCO TEÓRICO

En esta etapa se analizan y describen varios aspectos acerca del contenido y de las piezas finales.

5.1 RELEVANCIA SOCIAL

EL SIGLO XX, UNA EVOLUCIÓN EN LA IDENTIDAD DEL ARTE NACIONAL

Durante el período comprendido entre la colonia y el inicio del siglo XX, el arte nacional estuvo caracterizado por las influencias europeas y marcadas por la religión. (Vásquez, 2011) En Guatemala se desarrollaron artistas, pero el arte no cobró una identidad puramente guatemalteca hasta períodos, relativamente, recientes. El siglo XIX, en particular, se caracterizó por el arte importado de Europa. Los guatemaltecos en ese periodo solo copiaron lo que pudieron de este estilo. (Vásquez, 2011).

Cuando comenzó la rebelión contra la academia en el arte moderno, Guatemala comenzó a producir artistas que rompieron también con este molde. A medida que el tiempo avanzaba, los artistas guatemaltecos comenzaron a tener un estilo propio e irreproducible que debe ser fuente de inspiración para los artistas nacionales.

Con la reforma liberal se propició la separación del Estado y la Iglesia, lo que generó diferentes alternativas de creación artística. Factores que influyeron en el arte de finales del siglo XIX y principios del siglo XXI, ideología Liberal, (patria por religión) Intercambio cultural y artístico con otros países y difusión de temas de carácter social, la evolución condicionada por las influencias extranjeras y académicas con la expresión de visiones propias. (Europeos, principalmente) Innovación de materiales constructivos y de manufactura (industrialización, producción en serie, incluso, de “obras de arte”).

Durante las primeras dos décadas comenzaron a funcionar las primeras academias de arte patrocinadas por Estrada Cabrera. La influencia del arte internacional se debe, principalmente, a los viajes de los artistas guatemaltecos a Europa, aporte Romanticismo e Impresionismo. La expresión a través de murales cobro importancia en su integración con la arquitectura.

Con la etapa revolucionaria se implementaron corrientes modernas y de denuncia social. En 1947 se fundó la Escuela Nacional de Artes Plásticas. A partir de los 60 se difundió la valorización del arte y se abrieron galerías de exposición y venta. Se desarrolla una serie de asociaciones de artistas.

(Penados, Artes Visuales y gráficas en Guatemala a partir del siglo XX, 2009).

Estas asociaciones (como la Torana), son las que en los últimos años del siglo XX e inicios del XXI han proliferado. Han servido también para la creación de una nueva generación de artistas con estilo y temas propios. Las influencias del exterior nunca van a cesar, pero es importante mantener un estilo propio y seguir produciendo artistas de la talla de aquellos que florecieron en el siglo XX.

5.2 FUNCIONALIDAD DE LAS PIEZAS

CARACTERÍSTICAS, VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LAS PIEZAS DE COMUNICACIÓN VISUAL

La biblioteca virtual será una pieza interactiva desde la cual los estudiantes puedan acceder a la información del curso en su fase final. Esta se enfocará en los artistas y estilos desarrollados en Guatemala a lo largo del siglo XX y XXI.

Parte I, Los menús:

Inicialmente, el estudiante accederá a la portada, cuya única función es la de informar el nombre del programa en cuestión. Desde aquí partirá al menú principal. Esta es la parte más importante de la pieza (Profe_Luz, 2011) y de donde partirán a todas las secciones mencionadas en el ensayo anterior. En esta parte existe un área donde el usuario podrá ver un 'preview' de la portada (o página principal) de la sección a la que accederá. Una vez escogida, un click llevará al usuario al área respectiva.

Si el usuario decide ir a uno de los seis artículos del arte en el siglo XX (Penados, Artes Visuales y gráficas en Guatemala a partir del siglo XX, 2009) o al análisis filosófico (Margarita Estrada, 2008), será llevado de inmediato a la página relevante, donde podrá leer el documento escogido. Desde aquí podrá regresar al menú principal con facilidad.

Incluido en el menú principal existen dos botones que deben llevar a dos submenús, uno donde podrá acceder al menú de artistas o al menú de anexos.

Desde el menú de artistas, el usuario podrá acceder a la página biográfica del artista (una descripción más detallada de esta sección en la parte 2), y volver al menú de artistas o al menú principal. El menú de anexos conduce a distintos artículos, videos o presentaciones que no lograban la relevancia de los primeros documentos e, igualmente, se puede volver al menú de anexos o al menú principal.

Parte 2, Las páginas biográficas

Como fué mencionado en el ensayo anterior, éstas conforman la parte central del proyecto. Estructuralmente, y, en concordancia con la estructura de las páginas web (Profe_Luz, 2011), consta de un 'Header' en la parte superior, botones para las distintas partes y el área de información en el centro. En el 'header' se encuentra el nombre del artista, una línea de tiempo describiendo la fecha de nacimiento y muerte (si aplica) y justo debajo los botones que conducen a la galería de imágenes, el menú de artistas o el menú principal. Puede existir un cuarto botón que conduce a una presentación o video acerca del artista.

CARLOS MÉRIDA

1890 1900 1910 1920 1930 1940 1950 1960 1970 1980 1990 2000 2010 2014

a 1981 1891

Menú Principal Menú de Artistas Imágenes Presentación

Nace en Quetzaltenango el 2 de diciembre de 1891. Realiza sus estudios artísticos en el Instituto de Artes y Oficios con el profesor Manuel Carrera. Estudia música con el Maestro Jesús Castillo, quien lo entusiasma por la música indígena y valores culturales Mayas. Una sordera prematura lo imposibilita de seguir su sueño de ser un músico. Ante este hecho decide dedicarse a la pintura.

Viaja París luego de entablar una amistad con Jaime Sabartes, amigo y biógrafo de Pablo Picasso. Trabaja en los talleres de Anglada Camarasa Van Dogen y Modigliani. Realiza su primera exposición en 1910 en las oficinas del Economista. Regresa a Guatemala a causa de la Primera Guerra Mundial y forma el Movimiento Artístico Pro-Indígena. Se traslada a México en 1919, donde fija su residencia definitiva. El viaje a México lo pone en contacto con el movimiento muralista.

En toda su trayectoria un tema resurge: la cultura ancestral, el Alma nativa como el la definió, El uso de las formas y los colores intensos. Los rojos parecen adelantarse a los otros colores reminiscencias de los güipiles indígenas. Utiliza el juego de líneas geométricas y puntos que nos sugieren el movimiento y dan un sentido musical a sus obras.

Carlos Mérida fue un hombre de vanguardia, por lo cual esta presente en el inicio de muchos movimientos artísticos. En el desarrollo constante de su obra experimenta con diversos materiales. Fundamenta su trabajo con investigaciones y nunca se intimida ante la crítica del medio artístico o la abstención de público ante su obra. Fallece en México el 21 de diciembre de 1984.

Pintura Arquitectura Escultura Diseño Gráfico Fotografía Performance

En el centro, la información condensada está acompañada de una fotografía (o retrato en el caso de Juan Sisay y Zipacná de León) del artista. Debajo de este recuadro de información, se encuentra una serie de recuadros representando las distintas disciplinas artísticas en las cuales cada artista se desarrolló. Como complemento de la página biográfica, existe una galería de imágenes con las obras de cada artista. Desde aquí, como en el resto de las secciones, existen botones que conducen al menú principal (o para regresar a la página biográfica).

Parte 3, El análisis filosófico

Como parte complementaria de la Biblioteca, y, siendo una de las piezas B del curso de EPS, el análisis filosófico (Margarita Estrada, 2008), está diseñado para adaptarse al resto de la biblioteca. Existe como un programa secundario, con su propio índice y diseño (derivado del diseño de la biblioteca virtual. En el mismo se utilizaron colores cálidos que invitan a la lectura (Mendoza, 2013) ya que esta pieza consiste únicamente de texto

Parte 4, las ventajas y desventajas

Gracias a que la Biblioteca virtual es una pieza únicamente digital, tiene la gran ventaja de que es posible distribuirla, fácilmente, a los estudiantes de Diseño Gráfico sin que ésta pierda su diseño original o se adultere. Se distribuirá de dos formas: a través del campus virtual de la Escuela de Diseño Gráfico y por CDs, donde solo el archivo ejecutable será distribuido.

Desventajas serían el tamaño de la pieza final, que al ser tan grande como se pretende que sea, puede presentar dificultades a la hora de distribuirla. Además, al tratar sólo los periodos más recientes, rápidamente se verá en la necesidad de actualizarse con el advenimiento de nueva información.

5.3 INCIDENCIA DE LAS PIEZAS

CONTENIDOS BÁSICOS DEL TEMA A COMUNICAR A TRAVÉS DE LAS PIEZAS DE COMUNICACIÓN VISUAL

En general, La Biblioteca Virtual es una recopilación sobre el arte en Guatemala durante los últimos dos siglos. Específicamente, trata tres temas básicos: Las biografías de artistas prominentes en Guatemala en los siglos XX y XXI, el desarrollo de los estilos tomados en Guatemala en las disciplinas de Arquitectura, Pintura, Escultura y Diseño Gráfico Multimedia y Editorial; y, por último un estudio de lo que podría llamarse el estado mental de la cultura en Guatemala en la última parte del siglo XX. (Penados, 1996-2010).

Las biografías

La primera parte y la que podría llamarse la parte central del proyecto, son las 25 biografías de varios artistas de Guatemala durante los siglos XX y XXI. En esta parte se presenta una versión condensada de las vidas de estos artistas. Se decidió condensar la información disponible lo más posible, dado que el grupo objetivo en general no tiene hábitos de lectura (Montalvo), y un texto demasiado largo resultará aburrido. Se documentó, también, por medio de una línea de tiempo el momento en el que vivieron, o si continúan trabajando. Existe también una explicación de sus estilos y exposiciones que han realizado. Se colocó, también, una sección para documentar las disciplinas en que se desarrollan (o desarrollaron). Adicionalmente, cada página de artistas incluye una galería de imágenes de sus obras, sean pinturas, fotografías, diseño gráfico, esculturas, dibujos, edificios o evidencia fotográfica de performance.

Los documentos del arte en el siglo XX

Estos documentos fueron provistos por la tercera asesora (Penados, 1996-2010). Se trata de seis documentos diseñados en el 2009 para el ahora eliminado curso de Historia del Arte III (Penados, 2013). Dos de ellos documentan los avances de la arquitectura durante el último siglo, desde sus inicios y las transformaciones a lo largo del tiempo (Penados, Artes Visuales y gráficas en Guatemala a partir del siglo XX, 2009). Otros dos documentos se enfocan, específicamente, en el desarrollo del Diseño Gráfico hasta nuestros días, divididos en los avances del diseño editorial y multimedia (Penados, Artes Visuales y gráficas en Guatemala a partir del siglo XX, 2009). Finalmente, un documento trata las transformaciones de la pintura desde el siglo XIX, y, otro la escultura, tratando también la escultura neoclásica religiosa (Penados, Artes Visuales y gráficas en Guatemala a partir del siglo XX, 2009).

El análisis filosófico

La última parte relevante del contenido es el Análisis filosófico hermenéutico de la Realidad Nacional de la Sociedad guatemalteca de 1996 a 2007 (Margarita Estrada, 2008). Este documento es relevante, porque mientras las otras dos secciones tratan el arte en sí, este documento existe para dar una idea a los estudiantes de cómo y porqué la sociedad y el arte en Guatemala se han desarrollado de la forma que lo han hecho a lo largo del tiempo. Incluso, si se trata de la sección final del siglo XX y el inicio del siglo XXI, el documento también da una reseña histórica de eventos ocurridos desde principios del siglo XX, e, incluso, toca cómo la religión ha influido de forma negativa en el desarrollo del país y, por ende, su arte.

La biblioteca ofrecerá una acumulación única de fuentes varias del arte en Guatemala en el siglo XX (Penados, 2013) hecha para que todo el conocimiento adquirido por los estudiantes no se pierda, sino que sirva a generaciones futuras de diseñadores de la Universidad de San Carlos.

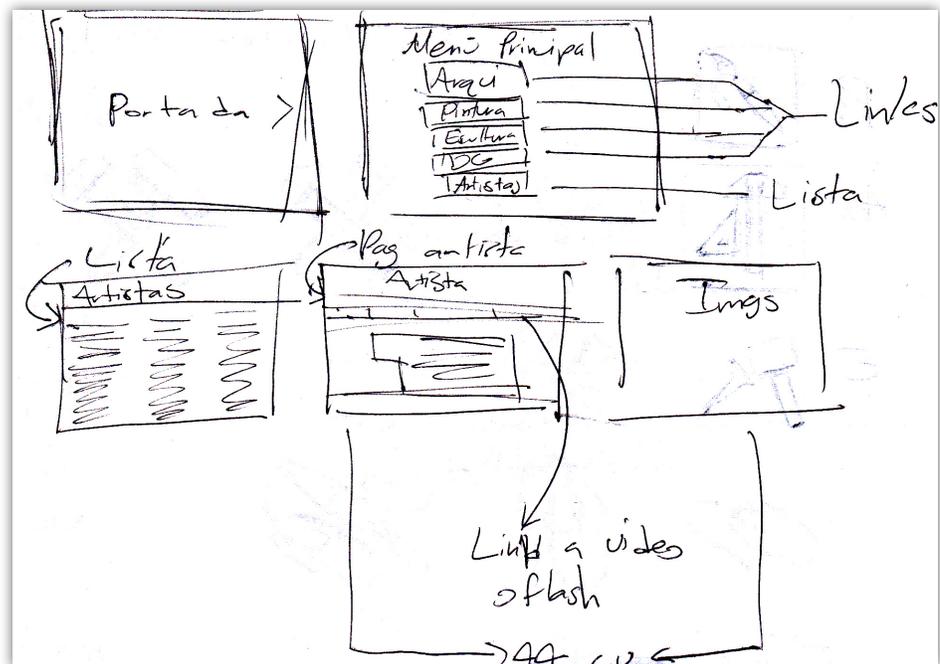
Capítulo VI

PRODUCCIÓN GRÁFICA

Finalmente, luego de definir el ámbito teórico, se procede a diseñar el material.

6.1 PRIMERA FASE DE VISUALIZACIÓN

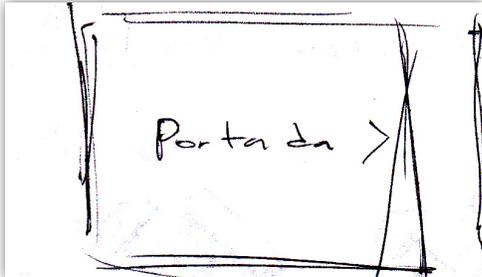
I. Funcionamiento



54

I.1 Boceto de funcionamiento del programa. Aquí se presenta un análisis de cómo funcionará la pieza final. La portada conducirá a un menú principal, que proveerá links a documentos que exponen acerca de la arquitectura, pintura, escultura y diseño gráfico en el siglo XX. En esta página, además, se accede al menú de artistas que lleva a las páginas biográficas.

2. Portada



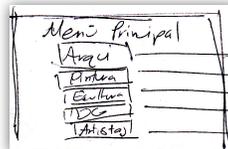
2.1 Primer boceto. El proyecto A contara con una portada que conduzca a un menú principal. En concordancia con el concepto creativo “Mínimo”, este carecería de ornamentaciones innecesarias.

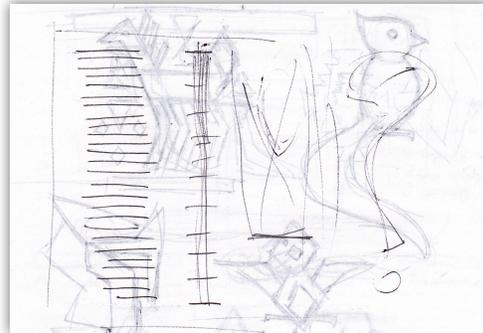


2.2 Segundo boceto. En esta digitalización, se aprecia el minimalismo que se busca mantener a lo largo del proyecto. Está en concordancia con los códigos de la fase 2 ya que no se concibió un boceto de la portada hasta ese momento.

3. Menús

3.1 Primeros bocetos. Se conciben en esta propuesta dos menús, uno principal y uno subordinado. A la izquierda, la primera concepción del menú principal, donde se encuentran botones que conducen a los distintos documentos de Arquitectura, Pintura, Escultura, Diseño Gráfico, la Realidad Nacional y uno que conduce al submenú de artistas (derecha). Durante la fase 2 se concebiría un tercer menú de anexos, que conduce a documentos y presentaciones relevantes acerca del arte nacional en el siglo XX, pero no categorizados bajo ninguno de los links anteriores.





3.2 Segundo boceto. Se observa la primera aparición del menú de artistas que servirá para abrir todas las páginas biográficas. Esta página existe en versión digital en una fase bastante primitiva, pues, aun no se conoce el total de artistas que aparecerán en páginas biográficas.



3.3 Tercer boceto. En la figura 4.6, en el titular de Páginas Biográficas se observa la concepción de unos íconos que definirían la mayoría de las propuestas en la fase I. Este menú primitivo va acorde a este diseño que, posteriormente sería desechado.



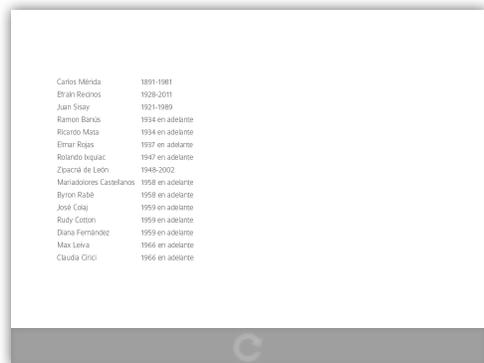
3.4 Cuarto boceto. Esta propuesta de menú principal pertenece a la serie de diseños ya en la fase 2. Se observa la eliminación de los íconos de la propuesta anterior y una mayor concordancia con el concepto creativo.



3.5 Quinto boceto. Se trata de una edición menor del menú anterior. Los botones se alargan por razones estéticas.

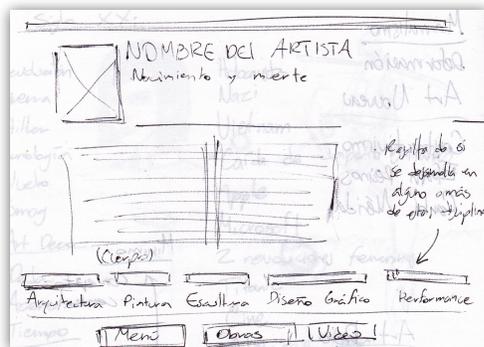


3.6 Sexto boceto. En este boceto ya se observa la aparición de un botón de anexos. Además, el recuadro que aparece a la derecha mostrará un screenshot de la portada del documento al que accede. Algunos no existían durante esta fase. (Los botones conservan la apariencia de las propuestas anteriores, se observan grises por el efecto que toman al presionarlos.)

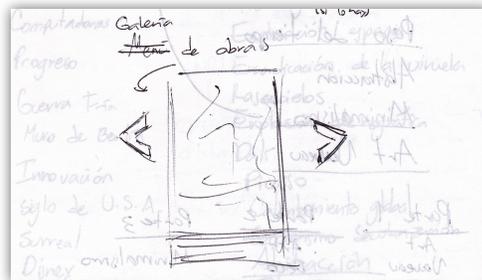


3.7 Séptimo boceto. Esta es una versión primitiva del menú de artistas. Aún faltaba diagramarlo de manera apropiada y completarlo.

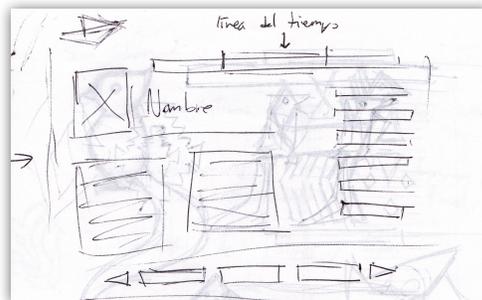
4. Páginas biográficas



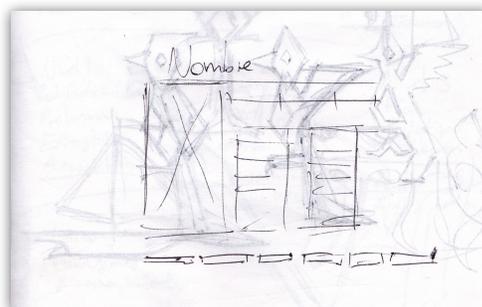
4.1 Primer boceto. Interface de la página biográfica del artista. Durante este proceso se había concebido ya catalogar a los artistas de acuerdo a sus disciplinas. En este boceto, el menú de interface se encuentra en la parte inferior.



4.2 Primer boceto. Primer boceto de la galería de imágenes que lista las obras disponibles del artista. La cantidad de obras varía dependiendo de la información disponible de cada artista. Esta interface se mantendría hasta la propuesta digital.



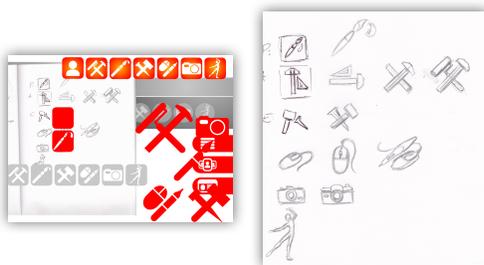
4.3 Segundo boceto. En esta propuesta se modifica la diagramación inicial. Durante este proceso se concibe por primera vez que las fechas de nacimiento y deceso se incluyan dentro de una línea del tiempo. El catálogo de disciplinas se mueve a la derecha para dar más armonía a la página. El menú de interface se mantiene en la parte inferior.



4.4 Tercer boceto. Aquí la diagramación cambia de nuevo, dándole prominencia a la fotografía del artista en el lado izquierdo. El catálogo de disciplinas se mueve nuevamente a la parte inferior. El menú de interface se mantiene en la parte inferior. Esta diagramación se mantiene al primer boceto digital.



4.5 Cuarto boceto. Primero en versión digital. Es una copia íntegra del tercer boceto (figura número 4). Se utilizan los colores y tipos que se incluyeron en los códigos iniciales.



4.6 Boceto de íconos. Primera visualización de íconos que figurarían de forma prominente en varios de los siguientes bocetos (con esto se busca eliminar el texto en los botones para adaptarse al concepto “Mínimo”). Eventualmente, serían desechados. Se digitalizan para utilizarse en el siguiente boceto.

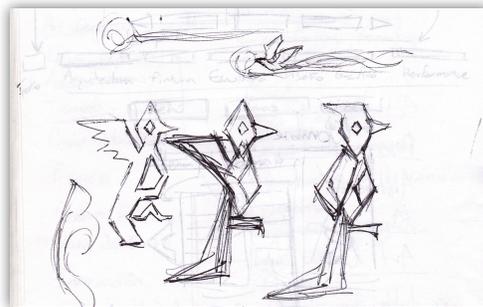


4.7 Quinto boceto: La diagramación es idéntica a la anterior, pero se adaptan los íconos y se utiliza otra tipografía (Se comienza desde aquí a alterar los códigos utilizados inicialmente). Se cambia la tipografía por Gill Sans en el cuerpo y Helvética Ultralight en el titular. Desde aquí se parte a una propuesta completamente diferente.



4.9 Sexto y séptimo bocetos. Esta propuesta es la última antes de ser sometida a revisión de pares. Los íconos figuran de manera prominente, buscando principalmente una mejor adaptación al concepto, al remover el texto. La tipografía se altera completamente, buscando una mejor adaptación al concepto “Mínimo”. Se utiliza Caviar Dreams para el titular y Raleway para el cuerpo. Aquí empiezan a adaptarse códigos utilizados en el concepto creativo “La Edad de acero”: (Antillón, 2013). Se le da un toque metálico como ornamentación. La línea del tiempo se altera para adaptarse a esta línea estética. Este diseño (de la línea del tiempo) se mantendría constante en los siguientes diseños. Aquí se presenta el primer diseño de la galería de imágenes.

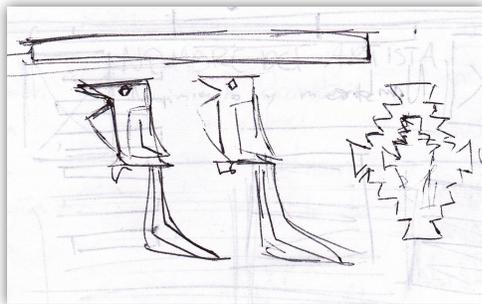
5. Ilustraciones



5.1 Boceto de ilustración. Se usan textiles como referencia para llegar a este nivel de abstracción. En la parte superior se observa otro tipo de abstracción basado en las ilustraciones de los billetes de quetzal. Como se mencionó en el boceto anterior, las ilustraciones fueron luego desechadas.



5.2 Boceto de ilustración. Más ejemplos. Se observa la ilustración de una cabra abstraída en los textiles típicos. Se considera, además, una abstracción más redondeada del quetzal. Se considera, además, crear ilustraciones basadas en las abstracciones de Efraín Recinos, pero se considera que la pieza final sería más un tributo al artista recientemente, fallecido en lugar de un tributo a todo el arte guatemalteco del último siglo.



5.3 Boceto de ilustración. Durante la primera fase de bocetaje se consideró agregar ilustraciones minimalistas basadas en textiles típicos. Esta idea luego se desechó al considerar que harían conflicto con el concepto y la imagen a la que se quiere llegar.

Instrumento de validación: Cuestionario

El Cuestionario es un instrumento de investigación. Este instrumento se utiliza, de un modo preferente, en el desarrollo de una investigación en el campo de las ciencias sociales: es una técnica ampliamente aplicada en la investigación de carácter cualitativa.

No obstante lo anterior, su construcción, aplicación y tabulación poseen un alto grado científico y objetivo. Elaborar un Cuestionario válido no es una cuestión fácil; implica controlar una serie de variables. El Cuestionario es “un medio útil y eficaz para recoger información en un tiempo, relativamente, breve”. En su construcción pueden considerarse preguntas cerradas, abiertas o mixtas.

CARACTERÍSTICAS

- Es un procedimiento de investigación.
- Es una entrevista altamente estructurada.
- “Un cuestionario consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir”.
- Presenta la ventaja de requerir, relativamente, poco tiempo para reunir información sobre grupos numerosos.
- El sujeto que responde, proporciona por escrito información sobre sí mismo o sobre un tema dado.
- Presenta la desventaja de que quien contesta responde escondiendo la verdad o produciendo notables alteraciones en ella. Además, la uniformidad de los resultados puede ser aparente, pues, una misma palabra puede ser interpretada en forma diferente por personas distintas o ser comprensibles para algunas y no para otras. Por otro lado, las respuestas pueden ser poco claras o incompletas, haciendo muy difícil la tabulación.

Requerimientos para la construcción de un buen cuestionario

- Hacer una lista de aspectos (variables) que se consideran importantes de incluir.
- Determinar el propósito del cuestionario. Se refiere a un tema significativo.
- Señalar el título del proyecto, del aspecto o tema a que se refiere y una breve indicación de su contenido. Las instrucciones deben ser claras y completas.
- Especificar algunos datos generales: Institución, fecha, nombre del encuestador, etc.
- Establecer la mejor secuencia de dichos aspectos o temas.
- Los términos importantes deben estar definidos.
- El cuestionario no ha de ser demasiado largo.
- No es conveniente iniciar el cuestionario con preguntas difíciles o muy directas.
- Escribir un esquema de posibles preguntas pensando lo que se pretende averiguar con cada una de ellas procediendo, posteriormente, si es necesario, a su reubicación, modificación o eliminación. Cada pregunta implica una sola idea. Las preguntas deben ser objetivas, es decir, sin sugerencias hacia lo que se desea como respuesta. Con relación a este punto, es conveniente hacerse las siguientes interrogantes:
 - » ¿Es necesario o útil hacer esta pregunta?
 - » ¿Es demasiado general?
 - » ¿Es excesivamente detallada?

- » ¿Debería la pregunta ser subdividida en otras preguntas más pequeñas y ser más concreta, específica?
- » ¿La pregunta se refiere, preferentemente, a un solo aspecto?
- » ¿Se refiere a un tema sobre el cual las personas encuestadas poseen la información necesaria?
- » ¿Es posible contestarla sin cometer errores?
- » ¿Son las palabras, suficientemente, simples como para ser comprendidas por el encuestado?
- » ¿Es la estructura de la frase fácil y breve?
- » ¿Son las instrucciones claras y precisas?
- » ¿Es necesario clarificarla con alguna ilustración?
- » ¿Es posible que tal pregunta incomode al encuestado?
- » ¿La pregunta induce la respuesta? (“Las preguntas no pueden apoyarse en instituciones, ideas respaldadas, socialmente, ni en evidencia comprobada”).
- » “La elección del tipo de preguntas que contenga el cuestionario depende del grado en que se puedan anticipar las posibles respuestas, los tiempos de que se disponga para codificar y si se quiere una respuesta más precisa o profundizar en alguna cuestión”.

(Osorio)

Creación del instrumento

Tomando en cuenta lo anterior, expuesto por Osorio, se lista lo que se quiere averiguar con la autoevaluación.

- Si la interface funciona y es cómoda para el usuario.
- Si alguno de los elementos resulta demasiado prominente o distrae del resto del diseño.
- Si el diseño se adapta al concepto creativo.

Partiendo de aquí, se plantean las siguientes preguntas:

- » ¿Es la interface amigable para el usuario?
- » ¿Se comprende cómo navegar a través de la página?
- » ¿Es el texto legible y agradable a la vista?
- » ¿La imagen tiene algún conflicto con el texto o le roba prominencia?
- » ¿Los botones tienen algún conflicto con el texto o le roban prominencia?
- » ¿Los íconos tienen algún conflicto con el texto o le roban prominencia?
- » ¿Son los íconos comprensibles en el mensaje que transmiten?
- » ¿Son los botones comprensibles en el mensaje que transmiten y es su función obvia?
- » ¿Es la galería de imágenes agradable y su navegación sencilla?
- » ¿Es la línea del tiempo comprensible?

Autoevaluación:

A continuación se provee una serie de preguntas que se respondieron en cuanto al diseño inicial. Esta serie intenta englobar todos los aspectos que debe llenar la pieza final.

1. **¿Es la interface amigable para el usuario?** Falla por la ubicación de los botones. Se llegó a esta conclusión luego de investigar referencias en páginas web (éstas sirven en sí mismas al representar una forma de navegación a la que el grupo objetivo está acostumbrado).
2. **¿Se comprende cómo navegar a través de la página?** Como se menciono en la pregunta anterior, resulta difícil por la ubicación de los botones. Los íconos, además, entran en conflicto con los botones por su prominencia.
3. **¿Es el texto legible y agradable a la vista?** Al exportar el documento a SWF, se notó que el texto era demasiado delgado y se hacía ilegible. Se alteró en propuestas subsiguientes.
4. **¿La imagen tiene algún conflicto con el texto o le roba prominencia?** Éste era un problema, principalmente, en las primeras propuestas. Durante la última propuesta (en la fase I), la imagen no juega un papel tan prominente.
5. **¿Los botones tienen algún conflicto con el texto o le roban prominencia?** Éste fue un problema causado por el color rojo y el tamaño exagerado.
6. **¿Los íconos tienen algún conflicto con el texto o le roban prominencia?** Un problema causado, también, por el color rojo y su gran tamaño.
7. **¿Son los íconos comprensibles en el mensaje que transmiten?** No. Se intentó adaptarlos en propuestas futuras pero, eventualmente, tendrían que ser desechados.

8. **¿Son los botones comprensibles en el mensaje que transmiten y es su función obvia?** No. La falta de texto que indicará su función hizo difícil identificarlos.
9. **¿Es la galería de imágenes agradable y su navegación sencilla?** No. El color gris era muy prominente y la diagramación deficiente. Los botones fueron demasiado grandes.
10. **¿Es la línea del tiempo comprensible?** Una de las pocas cosas que sobrevivieron a esta autoevaluación y la evaluación de pares. En las propuestas futuras, sin embargo, los colores cambiaron para adaptarse al diseño.

Conclusión

Luego de auto evaluar las propuestas, se llega a la conclusión de que serios cambios deben tomarse para la propuesta final. Muchos de los elementos concebidos para adaptarse mejor al concepto “Mínimo” en realidad tienen el efecto contrario y hacen ver la página biográfica demasiado llena o “Barroca” para citar a la antítesis de minimalismo. La posterior revisión con los pares de Diseño Gráfico confirma esto. Ciertos elementos, tales como la línea de tiempo y las capitulares se conservarían en diseños posteriores, pero todos los íconos fueron desechados a partir de este punto y “Mínimo” fue tomado más en cuenta en las propuestas futuras.

6.2 SEGUNDA FASE DE VISUALIZACIÓN

En esta fase y por las correcciones señaladas en la autoevaluación, los códigos señalados en el capítulo anterior cambian, levemente.

Código tipográfico

Se propuso la tipografía Gill Sans para el cuerpo. Se escogió con base en su alta legibilidad, simpleza y dinamismo. (Mendoza, 2013). Para los titulares y botones, Raleway por su delgadez.

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

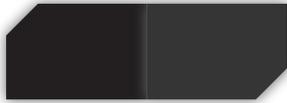
68

Código cromático

Se había propuesto que se basara en tres colores básicos: rojo, negro y blanco. Se tomaron estos colores por su contraste entre sí. Posterior a la primera fase, el gris en distintos tonos se une a la gama de colores.



Blanco (R 255, G 255, B 255) En publicidad, al blanco se le asocia con la frescura y la limpieza porque es el color de nieve. En la promoción de productos de alta tecnología, el blanco puede utilizarse para comunicar simplicidad. (Usable, Desconocido)



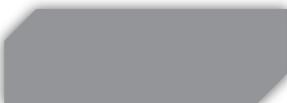
Negro (R 0, G 0, B 0 y R 50, G 50 Y B 50)

El negro representa el poder, la elegancia, la formalidad, la muerte y el misterio. Es típico su uso en museos, galerías o colecciones de fotos on-line, debido a que hace resaltar mucho el resto de colores. Contrasta muy bien con colores brillantes. Combinado con colores vivos y poderosos como el naranja o el rojo, produce un efecto agresivo y vigoroso. (Usable, Desconocido)



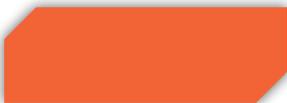
Rojo (R 160, G 0, B 0 y R 255, G 0, B 0)

Tiene una visibilidad muy alta, por lo que se suele utilizar en avisos importantes, prohibiciones y llamadas de precaución. Trae el texto o las imágenes con este color a primer plano resaltándolas sobre el resto de colores. Es muy recomendable para conminar a las personas a tomar decisiones rápidas durante su permanencia en un sitio web. (Usable, Desconocido)



Gris (R 0, G 0, B 0 al 50%)

El color gris se adapta a todo, en especial, cuando se trata de una tonalidad de gris plateado dará sensación de brillantez y elegancia. (Chamitart, Desconocido)



Naranja (R 255, G 100, B 50)

es relacionado para la estimulación de los tímidos y tristes, ya que genera entusiasmo, exaltación, fuerza activa y energética, es bien relacionado con productos comestibles, por tanto, podemos decir que si las paredes de un restaurante son de color naranja generará más apetito entre los comensales. (Chamitart, Desconocido)

(Chamitart, Desconocido)

El resto de los códigos permanece como se señaló en el capítulo anterior.

I. Portada



I.1 Primer boceto. Hasta este momento la portada no había sido sujeta a cambios. Mantiene su propuesta de la fase I en concordancia con las críticas hechas por Kirste (2013), que le dio el visto bueno. Críticas más graves hechas por Bosareyes (2013), inspiraron una nueva propuesta.

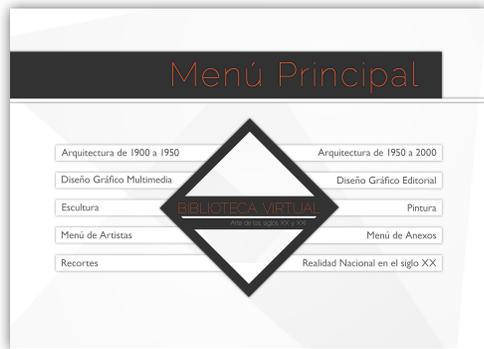


I.2 Primer boceto. Tomando en cuenta las críticas de Bosareyes (2013), se llega a esta nueva propuesta para ser juzgada por el grupo objetivo. En este paso se sustituyó el color rojo por naranja y se colocaron figuras en el fondo para dar más vida al fondo, dadas las críticas de Bosareyes (2013) al color y a lo plano que lucía el fondo en la propuesta anterior.

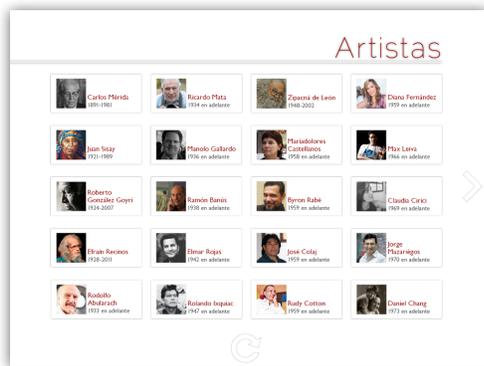
2. Menús



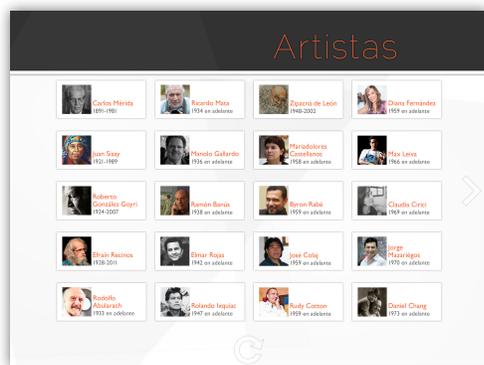
2.1 Menú principal. No se observan cambios a la propuesta en la fase I, fuera de que en este momento, ya esta página es funcional. Fue bien recibido por Kirste (2013), más no por Bosareyes (2013), que insiste en que se realicen cambios para hacer más propositiva la propuesta.



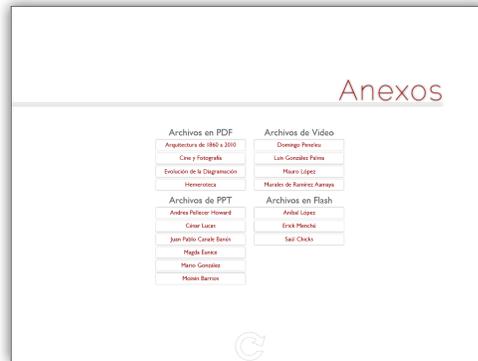
2.2 Menú principal. Se mantienen cambios que se realizan en la portada, figura 1.2. Las modificaciones en este paso se dan por críticas de Bosa-reyes (2013). Se observa, además, que el cuadrado presente en la figura 2.1 se sustituye por un rombo en el centro del menú.



2.3 Menú de artistas. Ha sufrido grandes cambios desde la propuesta presentada en la fase I. Ya no se trata de una lista, sino de un menú de botones. Cada botón contiene un retrato del artista al que dirige además de su nombre y fecha de nacimiento. Fue bien recibido por Kirste y Bosa-reyes (2013).



2.4 Menú de artistas. Se modifica en concordancia con los diseños en las figuras 1.2 y 2.2. Se observa, como en las figuras anteriores, la sustitución del color rojo por naranja, una nueva tonalidad de negro y las figuras en el fondo.



2.5 Menú de anexos. No existía en la fase anterior. Este menú ya es funcional, pero no recibió buenas críticas de Bosareyes o Kirste (2013), que lo consideraron demasiado simple. (Hasta este punto no ha sido modificado para acomodarse a los cambios hechos en las figuras 1.2, 2.2 y 2.4)

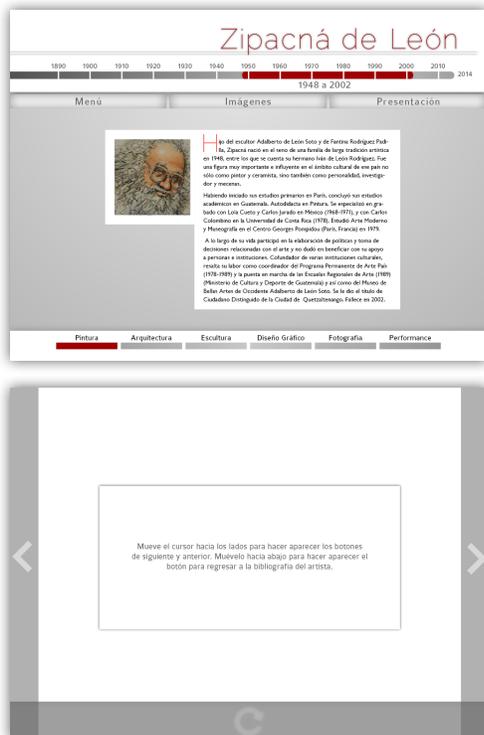
3. Páginas biográficas



3.1 Primer boceto. Tras revisión de interfaces en páginas web, se llega a la conclusión de que serios cambios deben tomarse. Tanto el menú como la línea del tiempo se mueven a la parte superior, donde es más cómodo para el usuario encontrar estos elementos. Los íconos desaparecen por críticas de pares (Arévalo, Mendoza, 2013) de que no eran comprensibles. La tipografía aun estaría sujeta a alteraciones a partir de aquí. La interface de imágenes sufre una total alteración en comparación con las primeras propuestas. Se utilizan como referencia galerías en páginas web. Los botones que aparecen en la ilustración desaparecen a menos que el cursor se mueva al área



en que se encuentran, sufriría algunas alteraciones en la siguiente propuesta, basadas en críticas de pares (Arévalo, 2013). Esta propuesta, además, fue criticada (Yantuche, 2013) por no adaptarse, adecuadamente, al concepto creativo. Este fue el incentivo principal para las alteraciones en la siguiente propuesta.



3.2 Segundo boceto. Se propuso esta como la propuesta final. Ha tenido buenos resultados en la revisión de pares y con la Arquitecta Brenda Penados. Se removió el rojo de la parte superior y se reemplazó con blanco, buscando que se adapte mejor al concepto creativo. El gris en la parte inferior también se reemplazó por blanco por la misma razón. El rojo se redujo ,al mínimo, y, se oscureció ligeramente, buscando un mejor contraste estético con el blanco. Se conservó, además, el efecto metálico del gris, descendiente del concepto “La Edad de acero” (Antillón, 2013).

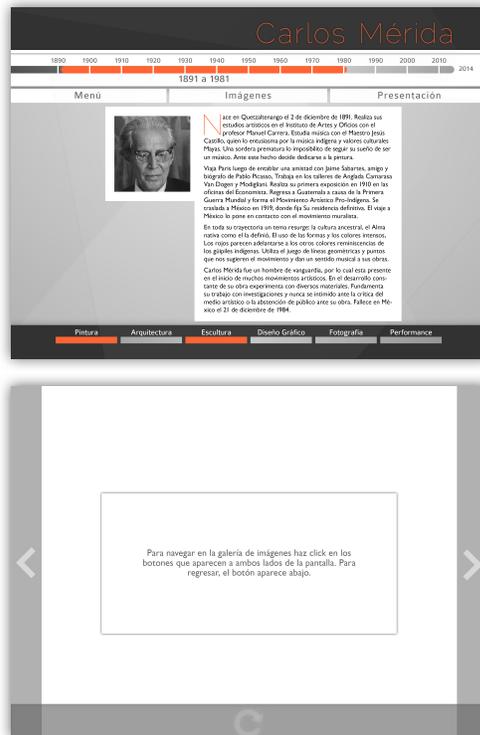
La galería de imágenes se altera ligeramente, cambiando el diseño de los

botones, esto por críticas de pares de que el diseño era demasiado grande (Arévalo, 2013). A las imágenes, además, se les dio un efecto de sombra para adaptarse mejor al diseño de la página biográfica.

Otro cambio fue la tipografía usada en la línea del tiempo, los botones y los catálogos de disciplinas por Colaborate. Esto, luego de una crítica (Mendoza, 2013) a que una vez exportado a SWF, la tipografía Raleway se hacía ilegible.

La página biográfica recibió buenas críticas de Kirste (2013), por su orden y limpieza, más no por Bosareyes (2013), que la consideró demasiado convencional. Esto inspiró la siguiente propuesta.

Según críticas por Kirste (2013), los botones en la galería de imágenes no deberían desaparecer del todo, lo que fue alterado en esta propuesta. En general, la galería de imágenes fue bien recibida por Bosareyes y Kirste (2013).



3.3 Tercer boceto. En este punto se alteró esta parte de la pieza para acomodarse a las críticas de Bosareyes (2013) y al diseño obtenido en las figuras 1.2, 2.2, y 2.4. Similarmente a dichas figuras, el rojo se sustituye por naranja, las áreas blancas disminuyen en favor del negro y se colocan figuras en el fondo para que el diseño no parezca tan plano como en el diseño anterior. Esta propuesta, junto con la anterior fueron presentadas al grupo objetivo.

No se vió la necesidad de hacer mayores alteraciones a la galería de imágenes, que se mantiene, prácticamente, idéntica a la de la presente en la figura 3.2. El único cambio es la tipografía, que se sustituye por Gill Sans y se aumenta su tamaño.

EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Se le presentó a dos expertos del Diseño Gráfico el siguiente cuestionario. Se trata de una versión modificada del cuestionario de autoevaluación anterior, presentado en la fase I.

- » ¿Es la interface amigable para el usuario?
- » ¿Se comprende cómo navegar a través de la página?
- » ¿Es el texto legible y agradable a la vista?
- » ¿La imagen (fotografía) tiene algún conflicto con el texto o le roba prominencia?
- » ¿Los botones tienen algún conflicto con el texto o le roban prominencia?
- » ¿Es la diagramación y retícula agradable, estética y mantiene su unidad?
- » ¿Son los botones comprensibles en el mensaje que transmiten y es su función obvia?
- » ¿Es la galería de imágenes agradable y su navegación sencilla?
- » ¿Es la línea del tiempo comprensible?
- » ¿Es el proyecto pertinente al grupo objetivo?
- » ¿Es el estilo pertinente al tema que se está tratando?

Pese a que sólo dos expertos contestaron el cuestionario, se tomó en cuenta también la opinión de compañeros del décimo semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico 2013 y de la asesora gráfica.

Evaluación DE EXPERTOS

Cuestionario respondido por David Bosareyes.

1. **¿Es la interface amigable para el usuario?** Si , pero el diseño poco atractivo.
2. **¿Se comprende cómo navegar a través de la página?** No del todo, cuando estoy adentro de la galería por ejemplo no puedo regresar, directamente, al menú principal, sino que primero debo regresar al menú de artistas. La simbología de navegación debe notarse más.
3. **¿Es el texto legible y agradable a la vista?** Es legible (muy serio para mi gusto)
4. **¿La imagen (fotografía) tiene algún conflicto con el texto o le roba prominencia?** No, lo apoya bastante bien.
5. **¿Los botones tienen algún conflicto con el texto o le roban prominencia?** No, pero a nivel de diseño, a los botones les falta,
6. **¿Es la diagramación y retícula agradable, estética y mantiene su unidad?** Es funcional, estética pero muy seria para el grupo objetivo.
7. **¿Son los botones comprensibles en el mensaje que transmiten y es su función obvia?** Si, es Obvia, pero están muy grandes, debería de haber más color en la paleta, entonces los botones pueden incluirse, dentro de la paleta de colores.
8. **¿Es la galería de imágenes agradable y su navegación sencilla?** La navegación está bien, la galería de artistas me parece muy old fashion, con los degrade en los marcos de los artistas, el slide de imágenes bien!
9. **¿Es la línea del tiempo comprensible?** Sí
10. **¿Es el proyecto pertinente al grupo objetivo?** Un 60%

11. ¿Es el estilo pertinente al tema que se está tratando? Tengo un poco de conflicto cuando la línea gráfica de toda la página no está amarrada a las portadas del menú (portadas que aparecen al activar los botones del menú principal).

Evaluación DE EXPERTOS

Cuestionario respondido por Viviana Kirste.

12. ¿Es la interface amigable para el usuario? Si, es amigable, bastante simple, limpia y ordenada.

13. ¿Se comprende cómo navegar a través de la página? Si, es fácil, aunque los botones de dirección (adelante, atrás y de regreso) deberían ser un poco más visibles sin que sea necesario posicionarse sobre ellos, me refiero en la galería

14. ¿Es el texto legible y agradable a la vista? Si, aunque se vería mejor si el texto en donde están los artistas en lugar de negro, fuera un gris oscuro, además de ir justificado.

15. ¿La imagen (fotografía) tiene algún conflicto con el texto o le roba prominencia? No, las imágenes están bastante bien y donde esta la foto del autor junto al texto, está perfecta para que ambos tengan importancia.

16. ¿Los botones tienen algún conflicto con el texto o le roban prominencia? No, pero considero que deberían resaltar un poco más

17. ¿Es la diagramación y retícula agradable, estética y mantiene su unidad? Si, la retícula está bastante bien, le toma importancia a lo debido y es muy ordenada.

18. ¿Son los botones comprensibles en el mensaje que transmiten y es su función obvia? Sí, su función es obvia, pero deberían resaltar un poco más.

19. ¿Es la galería de imágenes agradable y su navegación sencilla?

Si, es agradable, muy ordenada y presentable.

20. ¿Es la línea del tiempo comprensible? Sí, es comprensible.

21. ¿Es el proyecto pertinente al grupo objetivo? Sí, creo que ayudará mucho a aprender sobre los temas, es un proyecto muy bien planteado y ordenado y abarca la información necesaria e importante.

22. ¿Es el estilo pertinente al tema que se está tratando? Si, ya que de por sí se trata de arte, el diseño al ser sencillo no opaca ninguna fotografía o arte realizada por el autor, está muy bien enfocado.

Conclusión

Las críticas de expertos ayudaron, inmensamente, a la transformación que sufre la pieza hasta este punto. Se observan grandes cambios a partir de la fase I. Principalmente, las críticas de Bosareyes fueron las que inspiraron la mayoría de las modificaciones, quien además presentó referencias que fueron invaluable para llegar a las propuestas en las figuras 1.2, 2.2, 2.4 y 3.3. Principalmente, las críticas se dieron a que la pieza se estaba adaptando demasiado al concepto creativo, ignorando al grupo objetivo. Se espera que desde este punto, la pieza no sufra grandes cambios en el camino hacia la fase 3.

6.3 TERCERA FASE DE VISUALIZACIÓN

Como en la fase anterior, los códigos cambian una vez más, esta vez en preparación para la propuesta final.

Código tipográfico

Se propuso la tipografía Gill Sans para el cuerpo. Se escogió con base en su alta legibilidad, simpleza y dinamismo. (Mendoza, 2013). Para los titulares y botones, Raleway es reemplazada por Neuropolitica, para darle un aspecto más futurista.

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz 1234567890

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890

Código cromático

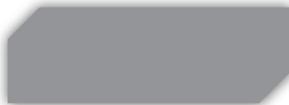
Se había propuesto que se basara en tres colores básicos: rojo, negro y blanco. Se tomaron estos colores por su contraste entre sí. Posterior a la primera fase, el gris en distintos tonos se une a la gama de colores. Eventualmente, el rojo es reemplazado por naranja.



Blanco (R 255, G 255, B 255) En publicidad, al blanco se le asocia con la frescura y la limpieza porque es el color de nieve. En la promoción de productos de alta tecnología, el blanco puede utilizarse para comunicar simplicidad. (Usable, Desconocido)



Negro (R 0, G 0, B 0 y R 50, G 50 Y B 50):El negro representa el poder, la elegancia, la formalidad, la muerte y el misterio. Es típico su uso en museos, galerías o colecciones de fotos on-line, debido a que hace resaltar mucho el resto de colores. Contrasta muy bien con colores brillantes, combinado con colores vivos y poderosos como el naranja o el rojo, produce un efecto agresivo y vigoroso. (Usable, Desconocido)



Gris (R 0, G 0, B 0 al 50%) El color gris se adapta a todo en especial cuando se trata de una tonalidad de gris plateado dará sensación de brillantez y elegancia. (Chamitart, Desconocido)



Naranja (R 255, G 100, B 50) Es relacionado para la estimulación de los tímidos y tristes, ya que genera entusiasmo, exaltación, fuerza activa y energética, es bien relacionado con productos comestibles, por tanto, podemos decir que si las paredes de un restaurante son de color naranja generará más apetito entre los comensales. (Chamitart, Desconocido)

El resto de los códigos permanece como se señaló en el capítulo anterior.

EVALUACIÓN DEL GRUPO OBJETIVO

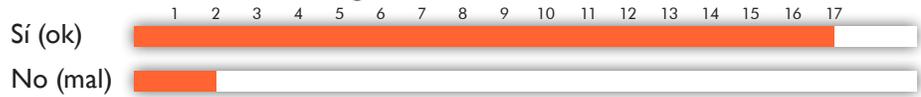
Se le presentó al grupo objetivo el siguiente cuestionario, siendo una versión modificada del que se le presentó a los expertos. Para facilitar su posterior conteo, se colocaron Sí y No como únicas respuestas posibles, colocando, además, un espacio para comentarios en la parte inferior.

- » ¿Es la interface amigable?
- » ¿Se comprende cómo navegar a través de la página?
- » ¿Es el texto legible y agradable a la vista?
- » ¿La imagen (fotografía) tiene algún conflicto con el texto o le roba prominencia?
- » ¿Los botones tienen algún conflicto con el texto o le roban prominencia?
- » ¿Es la diagramación y retícula agradable, estética y mantiene su unidad a lo largo del proyecto?
- » ¿Son los botones comprensibles en el mensaje que transmiten y es su función obvia?
- » ¿Es la galería de imágenes agradable y su navegación sencilla?
- » ¿Es la línea del tiempo comprensible?
- » ¿Es el estilo pertinente al tema que se está tratando?

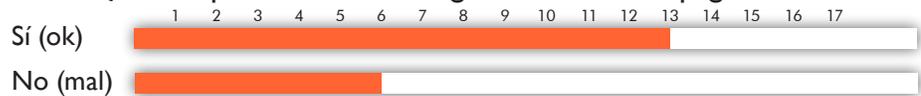
En total se hicieron 19 encuestas al grupo que recibirá el material, directamente, en 2014.

RESULTADOS

1. ¿Es la interface amigable?



2. ¿Se comprende cómo navegar a través de la página?



3. ¿Es el texto legible y agradable a la vista?



4. ¿La imagen (fotografía) tiene algún conflicto con el texto o le roba prominencia?



5. ¿Los botones tienen algún conflicto con el texto o le roban prominencia?



6. ¿Es la diagramación y retícula agradable, estética y mantiene su unidad a lo largo del proyecto?



7. ¿Son los botones comprensibles en el mensaje que transmiten y es su función obvia?



8. ¿Es la galería de imágenes agradable y su navegación sencilla?



9. ¿Es la línea del tiempo comprensible?



10. ¿Es el estilo pertinente al tema que se está tratando?



Como se puede observar; la propuesta fue bien recibida por dos tercios del grupo objetivo. Por supuesto, hubo comentarios acerca de varios aspectos, principalmente, en relación con la interface y la tipografía. El diseño fue mal recibido por una persona, y, otras hicieron comentarios acerca de cómo mejorarlo.

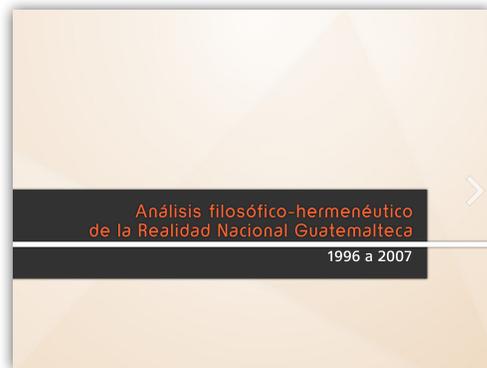
I. Portada



I.1 Primer boceto. Tomando en cuenta comentarios acerca del dinamismo del diseño, se comenzó con cambiar la tipografía de los titulares por Neuropolitical. Las figuras, además, fueron estilizadas y se utilizaron más diagonales.



I.2 Segundo boceto. Temporalmente, se toma en cuenta un comentario acerca del color. El color extra es tomado del diseño utilizado en una de las piezas B realizadas para EPS (figura 1.3). Posteriormente, se regresa al blanco. Se observa la eliminación de una figura detrás del título.



I.3 Portada de la pieza B.



1.4 Tercer boceto. Se llega, finalmente, a esta propuesta que es bien recibida por la asesora gráfica (Mendoza, 2013) y la tercera asesora (Penados, 2013) y toma en cuenta los comentarios realizados por el grupo objetivo. Se decide esta propuesta que unifica las necesidades del grupo objetivo, el concepto creativo y el tema en cuestión.

2. Menús



2.1 Menú principal. Tomando en cuenta los cambios estilísticos de la portada, el menú se modifica para adaptarse mejor a este nuevo diseño. Se toma en cuenta la Encuesta 9 en cuanto al color, pero esto, eventualmente, se abandona.



2.2 Menú principal. Se revierte al color negro en esta parte, pero, igualmente, esta propuesta fue modificada por críticas de Mendoza (2013).



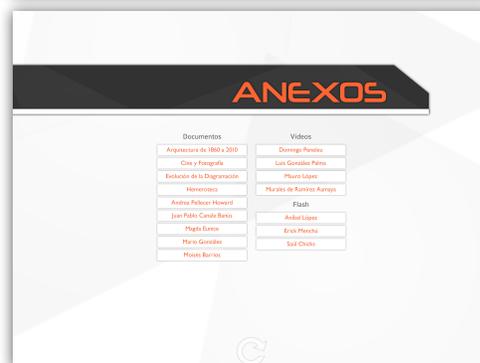
2.3 Menú principal. Se revierte en esta parte a elementos utilizados en la fase 2, siempre dándole un diseño más estilizado.



2.4 Menú principal. Por sugerencia de Mendoza (2013), se cambia el color del titular para quitarle la monotonía al diseño anterior.



2.5 Menú de artistas. Se observa un único cambio en el diseño del titular, gracias a comentarios positivos.



2.5 Menú de anexos. Se modifica para adaptarlo mejor a las modificaciones hechas en el resto de la pieza, y, se aumenta el tamaño de los botones respecto de la propuesta anterior.

3. Páginas biográficas



3.1 Boceto final. La diagramación se mantiene, pero comentarios respecto del diseño anterior, causan cambios menores. La tipografía cambia, al igual que el diseño de los botones. En la galería de imágenes, el mensaje con instrucciones cambia para adaptarse al diseño en el resto de la pieza. Además, tomando en cuenta comentarios acerca de los botones de siguiente y anterior (cuya intención inicial era que desaparecieran, a menos que el cursor se posara sobre ellos), estos ahora, permanecen a la vista siempre, en baja opacidad para no causar distracciones.

Conclusión

La evaluación con el grupo objetivo expuso algunas deficiencias, principalmente, en la interface de la pieza. Además, impulsó el desarrollo gráfico y un estudio más a fondo de tipografías y formas que darían más personalidad al diseño. Se mejoró la legibilidad en esta fase y se unificaron áreas del diseño que estaban fuera del lugar. En general, el análisis con el grupo objetivo dio buenos resultados, que lograron culminar en la pieza final.

6.4 PROPUESTA FINAL FUNDAMENTADA

Luego de realizar las validaciones, revisar los comentarios hechos en cada una de ellas, se procede a realizar la propuesta final.

Portada

88



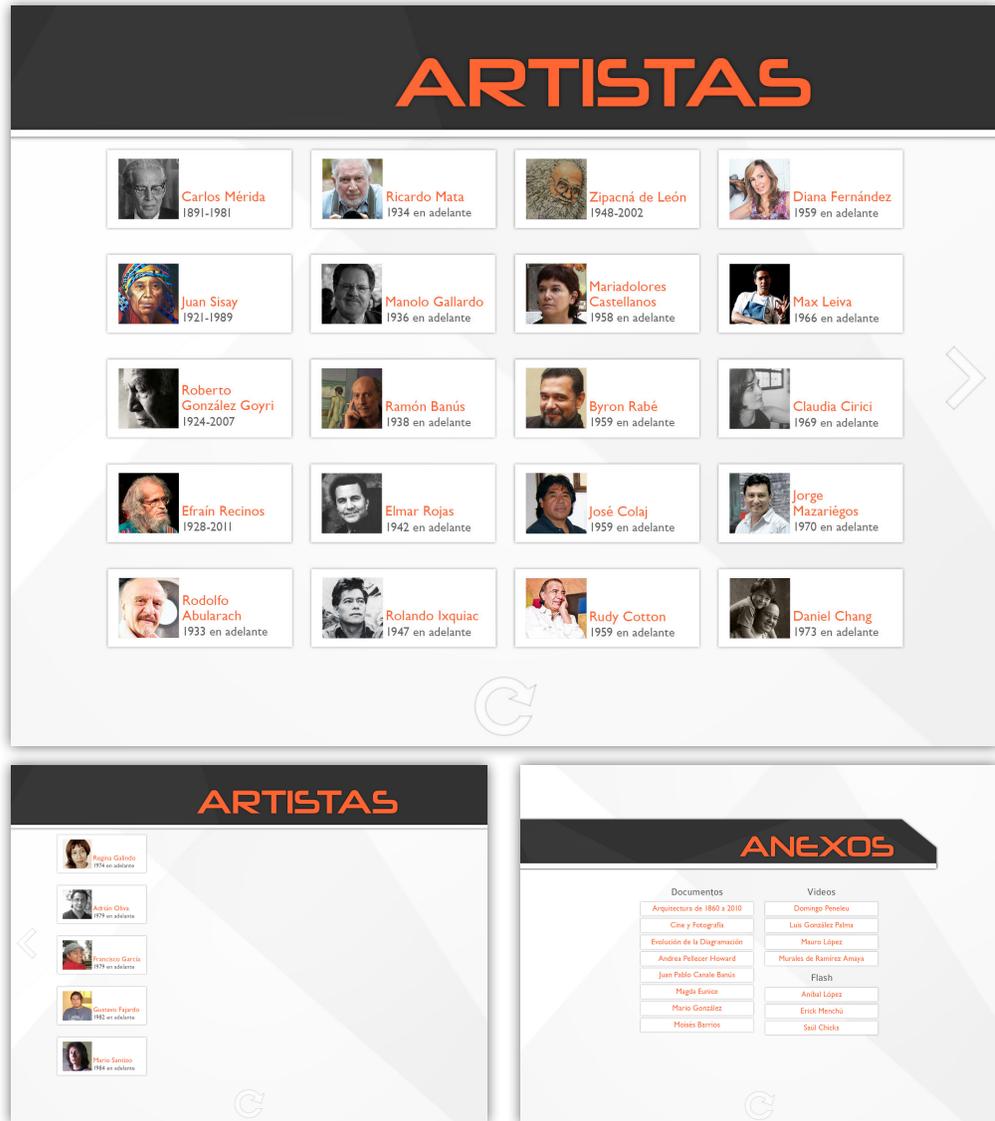
Como se menciona en la fase 3, se considera que esta propuesta es la que mejor se ajusta a las necesidades del proyecto. Se observa el uso de diagonales, aunque aún predominan las líneas horizontales. Se observa, también, la tipografía Neuropolitica, que le da un aspecto computarizado y moderno al diseño.

Menú principal



Se utiliza una combinación de diagonales y líneas horizontales para darle dinamismo al diseño. Se utiliza, también, el rombo como marco para mostrar screenshots de las distintas secciones.

Menú de artistas y de anexos



90

Se rompe con el predominio de las diagonales. En esta sección, los botones son de color blanco para lograr un mayor contraste con el diseño anterior, y, no abusar el uso del color negro. Se deja, además, un espacio considerable en la segunda página para futuras adiciones. Para hacer más cómoda la identificación de los artistas, se agrega una fotografía en cada botón. El menú de anexos tiene una diagramación distinta y carece de imágenes por limitaciones en el material. Está dividido en secciones: documentos, flash y videos. Se deja un espacio considerable para futuras adiciones.

Páginas biográficas

CARLOS MÉRIDA

1890 1900 1910 1920 1930 1940 1950 1960 1970 1980 1990 2000 2010 2014

a 1981 1891

Menú Principal
Menú de Artistas
Imágenes
Presentación



Nace en Quetzaltenango el 2 de diciembre de 1891. Realiza sus estudios artísticos en el Instituto de Artes y Oficios con el profesor Manuel Carrera. Estudia música con el Maestro Jesús Castillo, quien lo entusiasma por la música indígena y valores culturales Mayas. Una sordera prematura lo imposibilita de seguir su sueño de ser un músico. Ante este hecho decide dedicarse a la pintura.

Viaja Paris luego de entablar una amistad con Jaime Sabartes, amigo y biógrafo de Pablo Picasso. Trabaja en los talleres de Anglada Camarasa Van Dogen y Modigliani. Realiza su primera exposición en 1910 en las oficinas del Economista. Regresa a Guatemala a causa de la Primera Guerra Mundial y forma el Movimiento Artístico Pro-Indígena. Se traslada a México en 1919, donde fija su residencia definitiva. El viaje a México lo pone en contacto con el movimiento muralista.

En toda su trayectoria un tema resurge: la cultura ancestral, el Alma nativa como el la definió. El uso de las formas y los colores intensos. Los rojos parecen adelantarse a los otros colores reminiscencias de los güipiles indígenas. Utiliza el juego de líneas geométricas y puntos que nos sugieren el movimiento y dan un sentido musical a sus obras.

Carlos Mérida fue un hombre de vanguardia, por lo cual esta presente en el inicio de muchos movimientos artísticos. En el desarrollo constante de su obra experimenta con diversos materiales. Fundamenta su trabajo con investigaciones y nunca se intimidó ante la crítica del medio artístico o la abstención de público ante su obra. Fallece en México el 21 de diciembre de 1984.

Pintura
Arquitectura
Escultura
Diseño Gráfico
Fotografía
Performance

La parte central de la pieza. Predominan las líneas horizontales. En la parte superior se deja el nombre del artista, una línea de tiempo y los botones de navegación (acomodándose a como se sugiere sea la estructura de una página web (Profe_Luz, 2011)). En el centro y conservándose blanca para llamar la atención, está la biografía del artista, complementada por una fotografía o retrato. Para facilitar la asociación de los artistas con las disciplinas en las que se desarrollaron, se añade un catálogo de disciplinas en la parte inferior que cambia de artista a artista.

91

JUAN SISAY

1890 1900 1910 1920 1930 1940 1950 1960 1970 1980 1990 2000 2010 2014

a 1989 1921

Menú Principal
Menú de Artistas
Imágenes



Juan Sisay es considerado uno de los pintores Primitistas más importantes de Guatemala. Nació en 1921, en Panaj, Abasco. Sus primeros años los pasó trabajando, por lo que no pudo asistir a la escuela. Nunca recibió una educación formal en materia de pintura, siendo un autodidacta que desarrolló un estilo único y muy personal. Su primera incursión a las masas en la década de los 50, se comenzó a viajar por Centroamérica y Estado Unidos. En 1968 inauguró una exposición en la Casa de América Latina en París.

Sisay vivió durante la Guerra Civil, una época de inestabilidad y procesos oscuros. Solo su talento para representar de una forma franca y sincera, el mundo que lo rodeaba. Su perspectiva fue la de un miembro del pueblo indígena. Fue asesinado en 1989. Luego de pasar a las vicisitudes de una masacre en su pueblo originario.

Pintura
Arquitectura
Escultura
Diseño Gráfico
Fotografía
Performance

EFRAÍN RECINOS

1890 1900 1910 1920 1930 1940 1950 1960 1970 1980 1990 2000 2010 2014

a 2011 1928

Menú Principal
Menú de Artistas
Imágenes
Presentación



Conocido como el Dalí de Centroamérica, nació el 15 de mayo de 1928 en la ciudad de Quetzaltenango. Personalidad rebelde, crítico, dotado de una agilidad mental y un sentido del humor comparable con su labor como ingeniero y artista. Su creatividad es reconocida por su gran ingenio y aplicación para las artes plásticas.

Fue su padre quien dependió del gusto por el arte, sin importar que ni él ni ella que tras, en la niñez, Efraín diseñó y creó en la Escuela Nacional de Artes Plásticas y en el Reino Unido. Fue un gran dibujante, ingeniero, ingeniero y escritor desde los años 50.

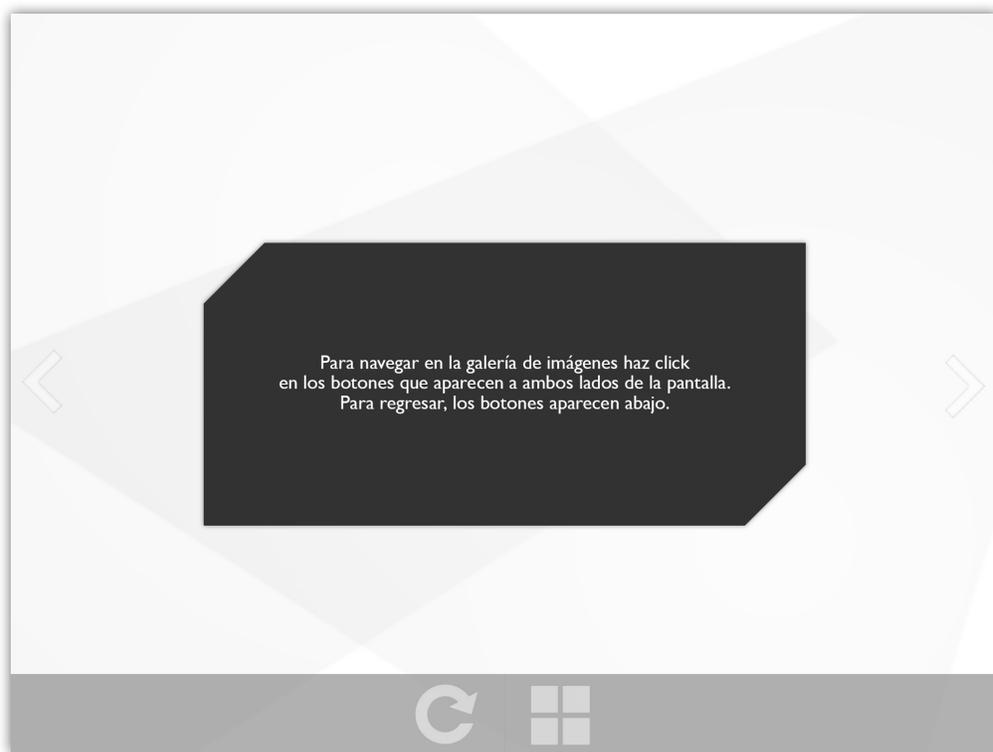
Entre sus obras más destacadas se encuentra la construcción de Teatro Nacional que se inició en 1965. Sus formas curvas se caracterizan en un excelente complemento del paisaje. Su tema central es la naturaleza de las masas.

Otra obra destacada son los Murales del Conservatorio Nacional. Recinos seleccionó personajes más destacados del arte nacional e internacional que sirvan como audiencia permanente del conservatorio.

Otras obras incluyen los Murales del Centro Histórico Nacional, el Banco del Parque de la Tercera, los Murales escenas del Aeropuerto la Aurora y la creación del personaje "La Guatemala". Efraín Recinos falleció de un paro cardíaco el 2 de septiembre de 2011, después de estar a los 83 años de edad.

Pintura
Arquitectura
Escultura
Diseño Gráfico
Fotografía
Performance

Galería de imágenes, videos y flash.



92

Dado que en esta sección lo que importa es que los estudiantes vean las imágenes que se les presentan, se colocaron tan pocos distractores como fuera posible. Los botones de navegación quedan casi transparentes cuando no se utilizan con este propósito. Este diseño se mantendría al navegar a través de todos los documentos, videos y presentaciones en flash con el mismo propósito.



Proyecto final



(No se incluyeron todas las páginas, pues, muchas mantienen el mismo diseño. En total, el documento cuenta hasta este punto con 83 páginas)

Capítulo VII

LECCIONES APRENDIDAS

A continuación, las lecciones que se aprendieron a lo largo del proceso de diseño del proyecto.

7.1 LECCIONES APRENDIDAS

Orden

La primera fase del proyecto se integró, únicamente, con la catalogación del contenido provisto por la tercera asesora y el orden y paciencia fueron fundamentales para lograr organizar todo de una forma satisfactoria. Esto ayudó, también, a la hora de integrar el contenido en la biblioteca.

Investigación

Conocimiento previo de los contenidos a catalogar y, luego, integrar en la biblioteca, fue fundamental para poder organizarlo de forma satisfactoria. La investigación fue, también, de gran ayuda al poder complementar las piezas faltantes de la información provista.

Balance

En este contexto, buscar un balance entre lo que se busca satisfacer. En el caso de este proyecto, se buscaba satisfacer las necesidades del grupo objetivo, la relevancia al tema y la fidelidad al concepto creativo. En ocasiones, esto causó problemás, ya que el diseño tendía siempre a satisfacer a una de las necesidades más que a las otras. El diseño final es una síntesis y un balance entre estas tres necesidades.

Relevancia de los expertos

Fue instrumental el consultar con expertos y con los asesores, constantemente, para lograr el diseño final, sus opiniones y perspectivas al respecto de varios aspectos del proyecto permitieron llegar a la pieza final.

La opinión personal

Por supuesto, y, tomando en cuenta lo anterior, es fundamental el saber que quien realiza el proyecto es quien más sabe hasta donde se puede llegar con él. Las opiniones de los expertos y el grupo objetivo son fundamentales, pero es muy importante el comprender que no es posible inclinarse mucho a los deseos de uno de ellos, y que, tampoco es posible complacer, absolutamente, a todos. Por esto, uno de los aspectos más relevantes es el tener el suficiente criterio para llevar el proyecto a donde es como, finalmente, debe llegar.

Capítulo VIII

CONCLUSIONES

Con este capítulo se ponderan los objetivos, si éstos se cumplieron y si, en general, el proyecto fue un éxito.

8.1 CONCLUSIONES

Se considera que los objetivos, por lo menos en alguna forma, fueron cumplidos. Se logró la creación del material didáctico para Análisis Histórico del Arte III, pero no de la forma exacta en la que se planteó.

El objetivo general planteaba la creación de un libro y material audiovisual, pero las discusiones con la tercera asesora y tras observar el material disponible, se concluyó que sería mejor la creación de una biblioteca virtual. Esta sería completamente digital. Adicionalmente, por efectos de tiempo, se abarcaron solamente los contenidos concernientes a los siglos XX y XXI.

Uno de los objetivos específicos planteaba, específicamente, la diagramación e ilustración del desechado libro, además de mencionar que abarcaría todos los temas del libro. En alguna forma, la primera parte del objetivo fue cumplida al lograr la diagramación de la biblioteca virtual, pero obviamente, falla en abarcar todos los temas del curso.

El otro objetivo específico que se planteó, simplemente, no se cumplió. Inicialmente se consideró la creación de material visual que apoyará las clases presenciales, pero la falta de tiempo y el hecho de que la biblioteca sería distribuída a todos los estudiantes hacía innecesario este objetivo.

Finalmente, y, aunque los objetivos no fueron cumplidos al pie de la letra, el proyecto fue concluído satisfactoriamente. El material se distribuirá a partir del 2014 a los estudiantes de Diseño Gráfico del Séptimo ciclo y apoyará al curso como nunca antes se había logrado (Penados, 2013).

Capítulo IX

RECOMENDACIONES

Aquí, finalmente, se cierra el informe, con las recomendaciones a las partes involucradas.

9.1 RECOMENDACIONES

A la institución

Principalmente, se recomienda la finalización de los contenidos del curso. Por el momento, el proyecto sólo abarca contenidos de los siglos XX y XXI, ignorando la historia del arte de Guatemala desde la época precolombina hasta el siglo XIX. Se ha planteado con la tercera asesora (Penados, 2013), que se realicen dos bibliotecas más, una abarcando solo a la cultura Maya y, otra, abarcando la colonia en Guatemala y el siglo XIX.

Se recomienda también, realizar este mismo proyecto para los contenidos de los cursos de Análisis Histórico del Arte I y II. Incluso, si deben realizarse por partes, unificarían como se imparten estos cursos y cómo se distribuyen sus contenidos.

Basado en investigaciones relevantes (Elad, 2013) la resolución del proyecto es de 1024*768 pixeles, la resolución más utilizada en equipos de cómputo. Además, su formato es swf. Por lo anterior, se recomienda que el equipo en el que será utilizado el proyecto sea capaz de proyectar la resolución ya mencionada y que cuente con la versión más reciente de Adobe Flash Player (y un programa navegador de internet, sea este Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla Firefox, etc.).

Al Diseño Gráfico

Es importante trabajar en aquello que está dentro de las capacidades personales. Se debe saber hasta dónde se puede llegar y cómo llegar a ese punto y no tratar de excederse o abarcar demasiado.

No siempre se podrá trabajar en aquello que es del agrado personal, pero esto siempre facilitará el proceso y es mejor buscar trabajar en ello para presentar un mejor producto.

Investigar y conocer de todos los aspectos es, obviamente, esencial. Incluso, los detalles menos importantes deben ser investigados, esto sin mencionar que se puede enriquecer mucho el trabajo que se hace si la investigación personal aporta aún más contenido. Saber lo que se está haciendo es de suma importancia.

Capítulo X

FUENTES CONSULTADAS

10.1 REFERENCIAS

- Antillón, I. (2013). Diseño del material didáctico visual para el curso de Análisis Histórico del Arte y el Diseño Visual III de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Guatemala.
- Arévalo, G. (Julio, Agosto, Septiembre y Octubre de 2013). EPS Editorial (Crítica de Pares). (I. Antillón, Entrevistador).
- Bosareyes, D. (20 de septiembre de 2013). Asesoría de profesionales. (I. Antillón, entrevistador).
- Chamitart. (Desconocido). Un Mundo de Colores. Recuperado el 25 de agosto de 2013, de <http://www.color-es.net/psicologia-del-color/color-en-la-publicidad.html>
- Elad. (1 de abril de 2013). Los Tiempos Cambian. Recuperado el 25 de agosto de 2013, de <http://www.lostiemposcambian.com/blog/usabilidad/estadisticasresolucion-de-pantallas-más-utilizadas-en-la-web/>
- “Historia de la escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala”, extraído de: <http://disenografico2011.blogspot.com/>.
- Kirste, V. (19 de septiembre de 2013). Asesoría de profesionales. (I. Antillón, entrevistador).
- “Licenciatura en Diseño Gráfico”, extraído de <http://farusac.com/>.
- Lanuza, Julieta, “Ver y entender una obra de arte”, “Cultura Egea” y “Roma”, presentaciones de Historia del Arte y el Diseño Visual I, 2010.

- Margarita Estrada, E. J. (2008). Análisis filosófico hermenéutico de la Realidad Nacional de la Sociedad Guatemalteca de 1996 a 2007. Guatemala: Facultad de Humanidades, USAC.
- Mendoza, L. (Julio, Agosto, Septiembre y Octubre de 2013). EPS Editorial (Asesoría). (I. Antillón, entrevistador).
- Montalvo, E. La falta del hábito de lectura en los universitarios. Perú.
- Osorio, R. (s.f.). Nodo 50. Recuperado el 6 de Septiembre de 2013, de <http://www.nodo50.org/sindpitagoras/Likert.htm>
- Penados, B. (Julio, Agosto, Septiembre y Octubre de 2013,). Escuela de Diseño Gráfico (Asesoría). (I. Antillón, Entrevistador).
- Penados, B. (2009). Artes Visuales y gráficas en Guatemala a partir del siglo XX. Guatemala: Escuela de Diseño Gráfico USAC.
- Profe_Luz. (30 de mayo de 2011). Scribd. Recuperado el 04 de octubre de 2013, de <http://es.scribd.com/doc/56653812/Pagina-web-direccion-funcion-partes>
- Psicología, A. E. (Desconocido). Wikipedia. Recuperado el 17 de Octubre de 2013, de http://es.wikipedia.org/wiki/Lluvia_de_ideas
- Usable, W. (s.f.). Web Usable. Recuperado el 25 de agosto de 2013, de <http://www.webusable.com/coloursMean.htm#blanco>
- Vásquez, M. (Octubre y Noviembre de 2011). Historia del Arte Guatemalteco. (I. Antillón, entrevistador)
- Viteri, B. (Desconocido). Cultvana. Recuperado el 17 de octubre de 2013, de <http://cultvana.com/origenes-del-minimalismo-en-el-arte/>
- Yantuche, J. (30 de agosto de 2013). EPS Editorial (Crítica de Pares). (I. Antillón, entrevistador).

Capítulo XI

ANEXOS

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

CUESTIONARIO

1. ¿Es la interface amigable?
 Sí No
2. ¿Se comprende como navegar a través de la página?
 Sí No
3. ¿Es el texto legible y agradable a la vista?
 Sí No
4. ¿La imagen (fotografía) tiene algún conflicto con el texto o le roba prominencia?
 Sí No
5. ¿Los botones tienen algún conflicto con el texto o le roban prominencia?
 Sí No
6. ¿Es la diagramación y retícula agradable, estética y mantiene su unidad a lo largo de el proyecto?
 Sí No
7. ¿Son los botones comprensibles en el mensaje que transmiten y es su función obvia?
 Sí No
8. ¿Es la galería de imágenes agradable y su navegación sencilla?
 Sí No
9. ¿Es la línea del tiempo comprensible?
 Sí No
10. ¿Es el estilo pertinente al tema que se esta tratando?
 Sí No

Comentarios: _____

CUESTIONARIO

1. ¿Es la interfaz amigable? Sí No
2. ¿Se comparan como cargar a través de la página? Sí No
3. ¿Es el texto legible y apropiado a la edad? Sí No
4. ¿La imagen (logotipo) tiene algún conflicto con el texto o la ruta por pantalla? Sí No
5. ¿La imagen tiene algún conflicto con el texto o la ruta por pantalla? Sí No
6. ¿Es la diagramación y redacción adecuada, estética y respeta su unidad o la legibilidad del texto? Sí No
7. ¿Son los botones comprensibles en sí mismo que transmiten y es su función clara? Sí No
8. ¿Se puede ser más que legible y su navegación sencilla? Sí No
9. ¿Es la lista de enlaces comprensible? Sí No
10. ¿Es el texto pertinente a como que se está leyendo? Sí No

Comentarios _____

Encuesta 19

COTIZACIÓN

Catalogación de la información para la realización del proyecto, y su adaptación y re-redacción para uso dentro de la biblioteca virtual.

- » Catalogación: \$ 2000.00
- » Adaptación y re-redacción: \$ 500.00

SUB - TOTAL: \$. 2500.00

Desarrollo del concepto creativo, los códigos visuales, la proyección del programa y su estructuración.

- » Concepto creativo: \$ 1000.00
- » Códigos visuales: \$ 500.00
- » Proyección y Estructuración: \$ 500.00

SUB - TOTAL: \$. 2000.00

Diagramación textos e imágenes, y creación de galerías de imágenes con la respectiva información. Conversión de documentos y videos para su uso dentro de la biblioteca. Diagramación de páginas de menú.

- » Páginas individuales \$ 15.00 * 25 = \$ 375.00
- » Galerías de Imágenes \$ 15.00 * 25 = \$ 375.00
- » Adaptación de documentos \$ 15.00 * 14 = \$ 210.00
- » Adaptación de videos \$ 15.00 * 12 = \$ 180.00
- » Adaptación de archivos Flash \$ 15.00 * 8 = \$ 120.00
- » Páginas de menú \$ 15.00 * 4 = \$ 60.00

SUB - TOTAL: \$. 1320.00

Proceso de Diseño Gráfico, incluyendo las tres fases de visualización y la creación del diseño final de la biblioteca, incluyendo estudios con expertos y el grupo objetivo.

- » Bocetaje \$ 200.00
- » Tres fases de visualización \$ 800.00
- » Propuesta Final \$ 600.00

SUB - TOTAL: \$ 1600.00

IVA: \$ 890.20

TOTAL: \$ 8310,20 = Q 66481.60

Lic. MA Cayetano Ramiro de León Rodas
Director Consultor Col No. 345 - Humanidades
Docencia - Letras - Lingüística del Castellano.

Guatemala, 13 de junio de 2014.

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

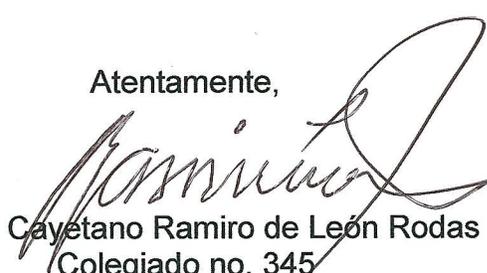
A quien interese.

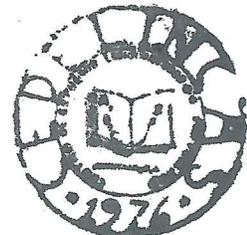
Tengo el honor de saludarlo-a y, al mismo tiempo, informarle que en mi calidad de especialista en Letras y formalidades lingüísticas, he revisado: sintaxis, morfología, semántica, ortografía, metalingüística y otros aspectos. Respeté las correcciones de los señores asesores, en cuanto a lo técnico de la especialidad, con el fin de asegurar el contexto de la tesis de:

IVÁN ANTILLÓN FISCHER

Recibí el original para supervisar las correcciones realizadas en la copia que, también, debe presentar el profesional en mención.

Atentamente,


Lic. MA Cayetano Ramiro de León Rodas
Colegiado no. 345
DIRECTOR



MA. Cayetano Ramiro de León Rodas
Colegiado No. 345
Letras - Lingüística

Servicios: Tesis - Documentos técnicos - USAC - URL - Lingüística -
Especialidades - RAE - Redacción - Ortografía - RRHH - RRPP.

2ª. Calle 39 - 95. Zona 7 Cotiío

**Diseño del material didáctico visual para el curso de Análisis Histórico del Arte y el
Diseño Visual III de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de
la Universidad de San Carlos de Guatemala**

Proyecto de Graduación desarrollado por:



Byron Ivan Antillón Fischer

Asesorado por:



Arquitecta Brenda Penados



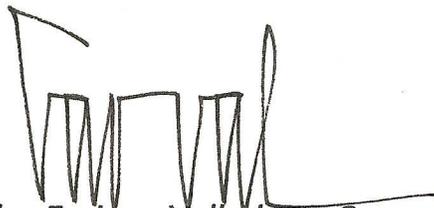
Licdo. Marco Antonio Morales



Licda. Larisa Mendoza

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Decano



**BIBLIOTECA
VIRTUAL**

Siglos XX y XXI