



**DISEÑO Y ADAPTACIÓN A NOVELA GRÁFICA  
DEL LIBRO “EL CÓDICE PERDIDO” EN APOYO AL  
CONTENIDO DEL CURSO DE HISTORIETAS DE LA  
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD  
DE SAN CARLOS DE GUATEMALA**



**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
FACULTAD DE ARQUITECTURA  
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

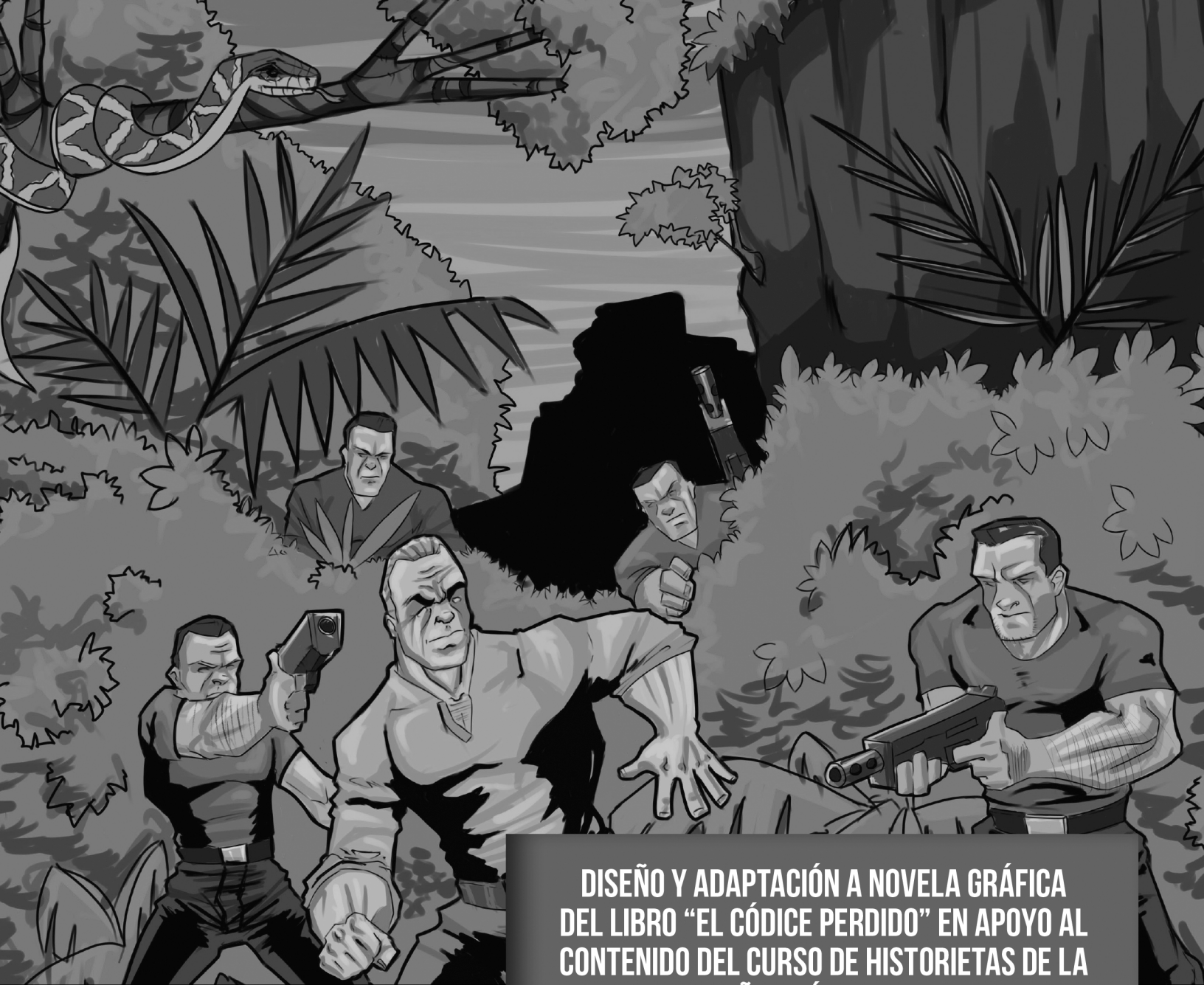
**PROYECTO DE GRADUACIÓN PRESENTADO POR: CARLOS ALFONSO TOBAR LEMUS**



**FACULTAD DE  
ARQUITECTURA**  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

**PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO  
CON ÉNFASIS EDITORIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO**

**GUATEMALA, ABRIL, 2016**



**DISEÑO Y ADAPTACIÓN A NOVELA GRÁFICA  
DEL LIBRO “EL CÓDICE PERDIDO” EN APOYO AL  
CONTENIDO DEL CURSO DE HISTORIETAS DE LA  
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD  
DE SAN CARLOS DE GUATEMALA**



**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
FACULTAD DE ARQUITECTURA  
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

PROYECTO DE GRADUACIÓN PRESENTADO POR: CARLOS ALFONSO TOBAR LEMUS

PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO  
CON ÉNFASIS EDITORIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO

GUATEMALA, ABRIL, 2016



FACULTAD DE  
ARQUITECTURA  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

"EL AUTOR ES RESPONSABLE DE LAS DOCTRINAS SUSTENTADAS, ORIGINALIDAD Y CONTENIDO DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN, EXIMIENDO DE CUALQUIER RESPONSABILIDAD A LA FACULTAD DE ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS"



## JUNTA DIRECTIVA DE LA FACULTA DE ARQUITECTURA

*Decano: Msc. Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón*

*Vocal I: Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea*

*Vocal II: Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini*

*Vocal III: Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras*

*Vocal IV: Br. Héctor Adrián Ponce Ayala*

*Vocal V: Br. Luis Fernando Herrera Lara*

*Secretario: Msc. Arq. Publio Rodríguez Lobos*

*Msc. Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón*

*Msc. Arq. Publio Rodríguez Lobos*

*Asesor Metodológico:*

*Lic. Marco Antonio Morales*

*Asesor Gráfico:*

*Lic. Miriam Isabel Meléndez de Vallarta*

*Tercer Asesor / Consultor:*

*Arq. Salvador Gálvez Mora*

## TRIBUNAL EXAMINADOR



# ÍNDICE

<b>CAPÍTULO 01: INTRODUCCIÓN</b>	<b>07</b>
1.1 PROBLEMA	08
1.2 JUSTIFICACIÓN	08
1.3 OBJETIVOS	09
<b>CAPÍTULO 02: PERFILES</b>	<b>11</b>
2.1 PERFIL DE LA INSTITUCIÓN Y SERVICIOS QUE BRINDA	12
2.2 PERFIL DEL GRUPO OBJETIVO	17
<b>CAPÍTULO 03: DEFINICIÓN CREATIVA</b>	<b>19</b>
3.1 DESCRIPCIÓN DE LA ESTRATEGIA DE APLICACIÓN DE LA PIEZA	20
3.2 VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LA PIEZA A DISEÑAR	22
3.3 CONCEPTO CREATIVO DE DISEÑO	24
3.4 PROPUESTA DE CÓDIGOS VISUALES	27
<b>CAPÍTULO 04: PLANEACIÓN OPERATIVA</b>	<b>31</b>
4.1 FLUJOGRAMA DEL PROCESO	32
4.2 CRONOGRAMA DE TRABAJO	22
<b>CAPÍTULO 05: MARCO TEÓRICO</b>	<b>37</b>
5.1 EL POTENCIAL DEL CÓMIC COMO HERRAMIENTA DE COMUNICACIÓN	38
5.2 HISTORIETA, UNA GRAN PIEZA, UN GRAN PROCESO DE PRODUCCIÓN	40
5.3 EL DISEÑO EDITORIAL COMO BASE PARA LA HISTORIETA	42

<b>CAPÍTULO 06: PRODUCCIÓN GRÁFICA</b>	<b>45</b>
6.1 NIVEL 1 DE VISUALIZACIÓN Y AUTOEVALUACIÓN	46
6.2 SEGUNDO NIVEL DE VISUALIZACIÓN Y COEVALUACIÓN	60
6.3 TERCER NIVEL DE VISUALIZACIÓN Y VALIDACIÓN	63
6.4 DESCRIPCIÓN Y FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA GRÁFICA	68
<b>CAPÍTULO 07: LECCIONES APRENDIDAS</b>	<b>75</b>
<b>CAPÍTULO 08: CONCLUSIONES</b>	<b>78</b>
<b>CAPÍTULO 09: RECOMENDACIONES</b>	<b>81</b>
<b>FUENTES CONSULTADAS</b>	<b>84</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>85</b>

# PRESENTACIÓN

En este informe se presenta el proyecto que se realizó en apoyo a la Escuela de Diseño Gráfico de la USAC, específicamente en el curso de Historietas, perteneciente al quinto ciclo de la licenciatura en Diseño Gráfico, para lo cual se llevó a cabo un proceso de investigación para determinar las necesidades de comunicación visual del curso mencionado.

Tomando en cuenta los resultados de investigación, se ha tomado la decisión de abordar una de las necesidades, realizando el proyecto de novela gráfica para el libro “El código perdido”, este material puede utilizarse como material gráfico original para ejemplificar e ilustrar cada uno de los temas que se desarrollan en el curso de historietas; se tomó la decisión de trabajar este proyecto, ya que será de beneficio para todas las promociones futuras que estudien ese curso, proporcionándoles un material original de apoyo para el desarrollo de sus habilidades y conocimientos en esta área del diseño gráfico editorial.

Para crear una línea gráfica apta para el grupo objetivo se realizó un proceso de conceptualización en el que se llegó a un concepto creativo, del cual derivan todos los códigos visuales a trabajar, es decir, toda la imagen gráfica, tipo de ilustraciones, tipografías, íconos, etc. El concepto creativo seleccionado es: “Así les pinto el cuento de cómo contar un cuento”, y con base en este concepto se realizó el proceso de producción gráfica, el cual consta de tres etapas: primer nivel de visualización en donde se bocetan varias opciones de cada parte relevante del proyecto y se autoevalúa cuál de las opciones es la más adecuada y funcional, para luego pasar al nivel 2: en donde se realiza la propuesta final del boceto inicial y se evalúa en conjunto con profesionales del diseño gráfico y del tema de la pieza; luego de aplicar los ajustes o cambios sugeridos por los profesionales se lleva a cabo la validación con una muestra del grupo objetivo: en este caso se obtuvo una muestra de 42 miembros del grupo objetivo, y se evalúa el diseño y la funcionalidad de la pieza comprobando, así que los objetivos de comunicación y diseño se cumplieron satisfactoriamente.

El presente informe detalla cada parte del proceso que se realizó para llevar a cabo la pieza de diseño propuesta por el profesional del diseño gráfico editorial a la institución beneficiada.

# CAPÍTULO 01

## *Introducción*

En este capítulo se plantea el problema social y de comunicación visual detectado por los resultados de la investigación mediante la aplicación de los instrumentos científicos en la institución beneficiada con el objetivo de delimitar y justificar el proyecto desarrollado.



## 1.1 PROBLEMA

El curso de historietas de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, posee un contenido extenso y con un gran potencial de desarrollo de conocimientos y técnicas que pueden ser explotadas en el campo del cómic, el cual, es un medio poco desarrollado en Guatemala en comparación con el ámbito internacional, y los estudiantes conocen muy poco sobre el proceso de producción real y el potencial de esta área.

Transmitir a los estudiantes del curso de historietas las técnicas, conocimientos y procesos de la producción y desarrollo gráfico en historietas y/o novelas gráficas.

El desarrollo de los temas del curso de Historietas de la Escuela de Diseño Gráfico de la USAC, es muy corto y no se logra profundizar ni desarrollar las habilidades y conocimientos del estudiante lo suficiente para destacar el potencial que posee el cómic como una rama del diseño gráfico editorial, en la que los estudiantes podrían incursionar en sus carreras, como lo es la industria del cómic. Los estudiantes que toman el curso no llegan a comprender totalmente los contenidos por lo que al concluir aun no dominan el tema.

## 1.2 JUSTIFICACIÓN

*Trasendencia  
del proyecto*

La elaboración del proyecto pondrá al alcance de los estudiantes y del docente una herramienta sólida que servirá como base para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades y competencias pertinentes del curso, proporcionando un contenido de explicación y referencias visuales sobre la aplicación y técnicas importantes de cada tema que los alumnos podrán consultar en cualquier momento en especial cuando estén desarrollando proyectos para el curso o bien aplicándolo en proyectos reales de su quehacer como diseñadores gráficos en el medio.

*Incidencia del  
Diseño Gráfico  
Editorial en el  
proyecto*

Tomando en cuenta que el grupo objetivo está formado por estudiantes de diseño gráfico, el proyecto será un apoyo visual como referencia para el proceso de enseñanza y aprendizaje de los temas del curso, se puede decir que la incidencia del diseño gráfico está implícita en la naturaleza del proyecto, ya que no podría llevarse a cabo sin la intervención de un profesional que tenga un alto dominio del tema en cuestión.

## *Factibilidad del proyecto*

El autor de la novela “El código perdido” y el docente del curso de historietas están enterados y en plena disposición de facilitar los contenidos e insumos para la realización satisfactoria del proyecto en conjunto con el profesional del Diseño Gráfico Editorial, quien cabe mencionar, ya cuenta con el principal contenido del proyecto, es decir, la novela con que se va trabajar.

# 1.2 OBJETIVOS

## *Objetivo General*

Diseñar en forma estratégica una herramienta gráfica que contribuya a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje del contenido del Curso de Historieta, para los estudiantes y el docente, en la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

## *Objetivos específicos*

### *de comunicación*

Documentar al estudiante y docente, sobre la aplicación de los procesos de mediación y producción gráfica para la realización de una novela gráfica o historieta y cómo se involucra cada uno de los temas del contenido del curso a un proyecto real y complejo.

### *de Diseño Editorial*

Diseñar la adaptación de la novela “El código perdido” a su versión de Novela Gráfica, aplicando todos los temas del contenido del curso de Historietas, para apoyar mediante este material gráfico, el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes que cursan dicha asignatura.



# CAPÍTULO 02

## *Perfiles*

En este capítulo se detallan los perfiles tanto de la institución beneficiada y los servicios que brinda a la sociedad, cultura visual, historia, etc., como también el perfil del grupo objetivo al que la institución está enfocada, quienes serán los usuarios o consumidores finales de la pieza gráfica a diseñar.



## 2.1 PERFIL DE LA INSTITUCIÓN Y SERVICIOS QUE BRINDA

*Características  
del sector social  
al que atiende  
la institución*

La institución pertenece al sector educativo, específicamente a la educación superior, es autónoma y es la única universidad estatal en Guatemala.

*Historial de la  
institución*

### **Fundación de la USAC**

Para la sociedad española de la ciudad de Guatemala, la instauración de la Universidad fue un acontecimiento memorable.

El juez superintendente y primer rector provisional fue el fiscal de la Real Audiencia, Juan Bautista Urquiola y Elorriaga, graduado en Salamanca. A los dominicos les fue expropiado el edificio del colegio Santo Tomás, se remodeló y se instaló un escudo real en la fachada. Se abrieron siete cátedras: teología, escolástica, teología moral, cánones, leyes, medicina y dos idiomas indígenas. A éstas, Urquiola añadió las cátedras de instituta, que consistía en fundamentos legales, y artes, que incluía gramática, dialéctica, retórica, aritmética, geometría, astronomía y música.

Entre 1677 y 1678 se abrió la oposición para cátedras en México, Puebla y Guatemala. Sin embargo, por problemas en la convocatoria, el rey suprimió la elección y se nombraron catedráticos interinos en 1680, por lo que las clases empezaron hasta 1681.

Todas las clases se daban en latín y, en caso de los idiomas indígenas, era la enseñanza que correspondiera. Hubo un total de 60 estudiantes inscritos en las primeras clases.

Por último, en 1687, el Papa Inocencio XI otorgó a la Universidad el título de Pontificia, con lo que sus egresados estaban al mismo nivel que los de los centros educativos de Europa. El primer graduado como doctor fue Lorenzo Pérez Dardón en 1688. Así inicio la vida universitaria en Guatemala.

## *Los cambios en el siglo XX*

En todas las universidades se estaban realizando cambios importantes en el siglo XX. En 1918, en la Universidad de Córdoba, Argentina, se produjo un movimiento de reforma que impactó para siempre en las universidades latinoamericanas. A imitación de las huelgas de sindicatos, los estudiantes iniciaron una huelga. Exigieron varios cambios: 1) Libertad de cátedra, 2) Autonomía, 3) Un gobierno entre docentes, graduados y estudiantes, 4) Extensión, 5) Concursos de oposición para los docentes 6) Fomento de la investigación, 7) Solidaridad latinoamericana y 8) Unidad obrero estudiantil.

## *Autonomía Universitaria*

La Junta Revolucionaria integrada por Francisco Javier Arana, Jacobo Arbenz Guzmán y Jorge Toriello, emitió el Decreto No. 12 por el que se estableció, en 1944 la Autonomía Universitaria.

En los considerandos del Decreto se destacó la importancia de la investigación de los problemas que afrontaba el país, así como la difusión de la cultura. Se estableció su autonomía respecto al gobierno, personalidad jurídica, capacidad de adquirir, administrar y enajenar bienes. En ese momento integraban la universidad las Facultades de Ciencias Jurídicas y Sociales, Ciencias Médicas, Ciencias Económicas, Ciencias Naturales y Farmacia, Ingeniería, Odontología y Humanidades, aunque ésta empezó a funcionar tiempo después. La primera Ley Orgánica de la Universidad fue promulgada por el Congreso de la República en 1945. Fue modificada en 1947. Se constituye por facultades y centros universitarios.

Las autoridades de la Universidad son el Consejo Superior Universitario, el Cuerpo Electoral y el rector. A su vez, el Consejo está integrado por el rector, el decano de cada Facultad, un representante de cada colegio profesional, de preferencia docente universitario, y un representante estudiantil por Facultad, todos con voto, así como Secretario y el Tesorero sin voto.

En la Constitución Política de la República de Guatemala, Elaborada en 1985 y modificada en 1993, se garantiza la Autonomía Universitaria y su papel rector en la educación superior del país, así como la obligatoriedad de su financiamiento con no menos del cinco por ciento del Presupuesto General de Gastos Ordinarios del Estado.

Periódico Universidad No. 234 (2014)

## **FILOSOFÍA DE LA INSTITUCIÓN**

### **Misión**

En su carácter de única universidad estatal le corresponde con exclusividad dirigir, organizar y desarrollar la educación superior del Estado y la educación estatal, así como la difusión de la cultura en todas sus manifestaciones. Promoverá por todos los medios a su alcance la investigación en todas las esferas del saber humano y cooperará al estudio y solución de los problemas nacionales.

### **Visión**

La Universidad de San Carlos de Guatemala es la institución de educación superior estatal, autónoma, con una cultura democrática, con enfoque multi e intercultural, vinculada y comprometida con el desarrollo científico, social y humanista, con una gestión actualizada, dinámica y efectiva y con recursos óptimamente utilizados para alcanzar sus fines y objetivos, formadora de profesionales con principios éticos y excelencia académica.

### **Objetivos: (Escuela de Diseño Gráfico)**

a) Formar profesionales en diseño gráfico, orientados a atender con ética, eficacia, equidad y productividad las demandas de la sociedad guatemalteca.

b) Contribuir con el desarrollo de la sociedad guatemalteca mediante los programas de Extensión e Investigación, vinculadas con la estructura curricular de la Carrera de Diseño Gráfico.

## **Valores:**

La Escuela de Diseño Gráfico es la instancia de administración académica encargada de formar profesionales en comunicación visual y producción gráfica. Así también es la encargada de generar conocimientos para contribuir a la solución de los problemas de comunicación visual del país.

## **La asignatura de Historietas:**

La asignatura de Historietas cuenta con material y métodos de diversos medios internacionales y proyectos de graduación enfocados al tema ya que el objeto de estudio es muy amplio y existen técnicas muy variadas que enriquecen el contenido del curso por lo que la propuesta de proyecto se convierte en una herramienta enfocada a temas específicos explicados por medio de una pieza original guatemalteca de historieta.

## **Espacio pedagógico**

La asignatura de historietas persigue estimular el desarrollo de competencias para que, utilizando diferentes técnicas el estudiante investigue sobre la historia y lenguaje del cómic. Cree sus propias historietas utilizando diferentes técnicas narrativas, visuales y verbales. Partiendo de un guión literario, lo transforme en un guión técnico, para crear un story board . Crear él/ los personajes principales y secundarios de la historieta, se recomienda el modelado en 3D en plastilina para poder representarlo en sus diferentes vistas. Utilizando el lenguaje del cómic elaborar su historia definitiva. Para la presentación final de la historieta se utilizan medios gráficos manuales o digitales.

Programa del curso de Historietas (2011)



**CULTURA  
VISUAL DE LA  
INSTITUCIÓN**

**IDENTIDAD VISUAL INSTITUCIONAL:**

Logotipos de la Universidad de San Carlos y la Escuela de Diseño Gráfico, respectivamente.



**CULTURA VISUAL (EJEMPLOS):**

Algunas piezas gráficas de la Facultad de Arquitectura y la Escuela de Diseño Gráfico USAC.



## 2.2 PERFIL DEL GRUPO OBJETIVO



Análisis del grupo objetivo con todas sus características, sociales, demográficas, psicológicas y económicas, asimismo la relación entre el grupo y la institución.

### **GRUPO OBJETIVO:**

Todas las personas que son estudiantes o potenciales estudiantes de la universidad, generalmente comprendidos en edades desde los 16 años en adelante, guatemaltecos y extranjeros.

Grupo objetivo del curso específico: Estudiantes de Diseño gráfico que cursen el 5to ciclo de la Licenciatura que cumplan con el requisito de haber ganado el curso de Teoría para el Diseño Visual 3.

### **CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS**

El grupo objetivo está formado por jóvenes estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la USAC, con un nivel de escolaridad a nivel superior, ya que se encuentran en el Quinto semestre de la carrera (tercer año).

Comprendidos entre las edades de 18 a 23 años, de ambos sexos, con un porcentaje aproximado de 60% de mujeres y un 40% de hombres.

En mayoría viven con sus padres, teniendo la responsabilidad solamente de estudiar y/o mantener sus estudios trabajando; habitan en el área metropolitana, y los municipios aledaños, Amatitlán, Mixco, etc.

### **CARACTERÍSTICAS SOCIOECONÓMICAS**

El grupo objetivo pertenece a una clase social media y media alta, tienen acceso a educación superior, tienen acceso a tecnología, computadoras, smartphones, tablets, tabletas gráficas, internet; alrededor de un 25% tienen acceso a transporte propio: es decir, vehículo o motocicleta, mientras que el resto utilizan el transporte público, o de algún familiar.

## **CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS**

El grupo objetivo cuenta con un alto nivel e cultura visual, ya que son estudiantes que aspiran a ser profesionales del diseño y la comunicación visual, por lo cual uno de sus hábitos cotidianos es el de estudiar temas relacionados al diseño y diseñar como tal, ya que incluso algunos miembros del grupo objetivo trabajan ya en el medio de la comunicación visual.

Pueden comprender con facilidad y analizar cualquier tipo de contenido técnico, es decir, términos técnicos y conceptos fundamentales de diseño gráfico.

## **RELACIÓN ENTRE EL GRUPO OBJETIVO Y LA INSTITUCIÓN**

La relación es de formación profesional, ya que los miembros del grupo objetivo acuden a esta casa de estudios (USAC) para realizar sus estudios de nivel superior, para optar a un título de profesionales en Diseño Gráfico, los estudiantes acuden a la institución aproximadamente 5 días a la semana.

# CAPÍTULO 03

## *Definición Creativa*

En este capítulo se describe la toma de decisiones en cuanto a la definición del tipo de pieza gráfica a desarrollar, la conceptualización y su proceso para obtener un concepto creativo, con el cual se desarrollará la producción gráfica de la pieza a diseñar, definiendo códigos visuales y la estrategia de aplicación de la pieza.



# 3.1 DESCRIPCIÓN DE LA ESTRATÉGIA DE APLICACIÓN DE LA PIEZA A DISEÑAR



**¿QUÉ?:** El contenido a comunicar es la aplicación de los temas del curso de Historietas de la Escuela de Diseño Gráfico de la USAC.

**¿PARA QUÉ?** Documentar al estudiante y docente, sobre la aplicación de los procesos de mediación y producción gráfica para la realización de una novela gráfica o historieta y como se involucra cada uno de los temas del contenido del curso aplicados a un proyecto real y complejo.

**¿CON QUÉ?** La pieza es una novela gráfica (historieta de gran extensión), basada en la novela “El código perdido” del autor guatemalteco Roberto Archila, donde se aplicarán todos los contenidos del curso de Historietas.

**¿CON QUIÉNES?** Grupo objetivo son, Estudiantes de Diseño Gráfico que cursen el 5to ciclo de la Licenciatura, que cumplan con el pre requisito de haber aprobado el curso de “Teoría para el diseño visual 3”.

El grupo objetivo está formado por jóvenes estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la USAC, con un nivel de escolaridad de nivel superior ya que se encuentran en el Quinto semestre de la carrera (tercer año).

Comprendidos entre las edades de 18 a 23 años, de ambos sexos, con un porcentaje aproximado de 60% de mujeres y un 40% de hombres. En mayoría viven con sus padres, teniendo la responsabilidad solamente de estudiar y/o mantener sus estudios trabajando.

En su mayoría habitan en el área metropolitana, y los municipios aledaños, Amatitlan, Mixco, etc.

El grupo objetivo pertenece a una clase social media y media alta, tienen acceso a educación superior, tienen acceso a tecnología, computadoras, smartphones, tablets, tabletas gráficas, internet; al rededor de un 25% tienen acceso a transporte propio, es decir, vehículo o motocicleta, mientras que el resto utilizan el transporte público, o de algún familiar.

### **¿CUÁNDO?**

La pieza se utilizará en el primer semestre de cada año en la Escuela de Diseño Gráfico ya que es cuando se da el curso cada año, por el contenido del material y del curso de Historietas, puede ser hasta de 5 años, ya que los temas no cambian y de hecho no han cambiado a lo largo de la historia.

### **¿CÓMO?**

La pieza se utilizará por el docente como una herramienta de apoyo para mostrar a los estudiantes cómo se aplica cada uno de los temas del curso para que estos, sean más sencillos de comprender al verlos aplicados en una pieza diseñada específicamente para el curso de historietas.

### **¿DÓNDE?**

La pieza se utilizará por los estudiantes del quinto ciclo de la licenciatura en Diseño Gráfico, en la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos, en el campus central en la ciudad de Guatemala, donde podrán tener acceso a la misma por medio digital o impreso.

## 3.2 VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE POSIBLES PIEZAS GRÁFICAS A DISEÑAR

<i><b>Pieza a Diseñar</b></i>	<i><b>Ventajas</b></i>	<i><b>Desventajas</b></i>
Historieta impresa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es una pieza llamativa que el estudiante puede tener a la mano sin necesidad de una computadora.</li> <li>• De fácil transporte y manipulación.</li> <li>• Se puede apreciar bien las ilustraciones.</li> <li>• Fácil de transportar y usar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Costos de impresión elevados.</li> <li>• El material se deteriora con el tiempo.</li> <li>• Distribución más complicada.</li> <li>• No puede incluir información adicional en forma funcional.</li> </ul>
Libro impreso	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contiene ejemplos explicados.</li> <li>• Los temas pueden desarrollarse detalladamente con texto e imágenes.</li> <li>• Práctico y de fácil transporte y manipulación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Costos de impresión elevados.</li> <li>• Deterioro del material.</li> <li>• Puede resultar complicado de comprender un tema que requiere de aplicación para ser analizado de una mejor manera.</li> </ul>

<b><i>Pieza a Diseñar</i></b>	<b><i>Ventajas</i></b>	<b><i>Desventajas</i></b>
Libro interactivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Puede incluir elementos interactivos que apoyen el contenido.</li> <li>• De fácil reproducción y distribución.</li> <li>• Facilidad de almacenamiento.</li> <li>• Bajo costo de reproducción.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Existen materiales similares.</li> <li>• Puede resultar más complicado de comprender al incluir elementos de interacción.</li> <li>• Tiempo de producción más prolongado.</li> </ul>
Historieta interactiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>• -Muestra los temas de forma práctica.</li> <li>• Puede incluir elementos interactivos que expliquen él porque de la aplicación de técnicas y conceptos según se hayan aplicado a un proyecto real.</li> <li>• Fácil distribución.</li> <li>• Bajo costo de reproducción.</li> <li>• Es un material novedoso que no existe en el mercado.</li> <li>• Muestra el contenido del curso mediante una experiencia práctica aplicada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiempo de producción prolongado.</li> <li>• Puede ser un archivo muy pesado que requiera de grandes espacios de almacenamiento en dispositivos, así como requerir una buena capacidad del dispositivo donde se visualizará.</li> </ul>

Se tomó la decisión de trabajar una pieza de historieta interactiva, en donde el estudiante pueda leer la historia y ver aplicados los temas, conceptos y técnicas del curso y a la vez pueda interactuar con la pieza, para obtener más información teórica a través de elementos interactivos, teniendo fácil acceso a ella sin costos de impresión y distribución.

## 3.3 CONCEPTO CREATIVO DE DISEÑO



Para la definición del concepto creativo de diseño, se utilizaron tres técnicas creativas, de las cuales se obtuvieron como resultado uno o más conceptos creativos, de los cuales, posteriormente sería elegido el mejor según su funcionalidad y el criterio del profesional, a continuación se detalla el proceso de conceptualización.

**PASO # 1** Para iniciar el proceso se realizó una lluvia de ideas, la cual servirá como base para la aplicación de 3 técnicas creativas para llegar a la mejor solución en el concepto creativo.

Para iniciar con las técnicas debemos tener claro cuál es el concepto del mensaje a comunicar:

“Cómo se desarrolla una historieta aplicando técnicas y conceptos”.

### *Lluvia de ideas:*

- Contar historias
- Comunicar
- Narración visual
- Secuencia
- Educación
- Aprendizaje
- Observación
- Ilustración
- Literatura
- Expresión
- Ilustración Narrativa
- Medio de comunicación
- Apoyo visual
- Ilustrar temas
- Iluminar
- Transmitir conceptos
- Narrar conceptos
- Cómic
- Novela en Imágenes
- Formación
- Ejemplificar
- Aprender observando
- Técnicas
- Conocimientos aplicados
- Discurso visual
- Aplicación de técnicas
- Producción

## PASO # 2

### TÉCNICA UTILIZADA: FIGURAS RETÓRICAS

### DESCRIPCIÓN




Las figuras retóricas son recursos con los cuales se enlazan conceptos para lograr persuadir al lector, es decir embellecer y hacer atractiva una idea para las personas, de igual manera tomando como base los objetivos e ideas que se desea comunicar. Existe una gran variedad de figuras retóricas que se pueden aplicar a un concepto creativo.

### APLICACIÓN

Esta técnica consiste en analizar con cuál de las técnicas o figuras retóricas se puede expresar de una forma atractiva el mensaje a comunicar, para que cause interés en el grupo objetivo y a su vez permita tomar decisiones en cuanto a plasmar gráficamente lo que se desea comunicar.

Se eligió utilizar la Paranomasia que es un juego de palabras con sonidos similares en la misma frase, lo cual crea una especie de trabalenguas con sentido y que transmiten un concepto de forma creativa.

El resultado es el siguiente:

-  ***“Contando la historia del proceso de la historieta”.***
-  ***“Narrar una historia para contar la historia de cómo contar una historieta”.***
-  ***“Y así les cuento cómo se cuenta una historia con una historieta”.***

## RESULTADO SELECCIONADO

 ***“Y así les cuento como se cuenta una historia con una historieta”.***

El concepto del mensaje a comunicar puede interpretarse con este tipo de juego de palabras en el que se logra presentar de una forma humorística, lo cual resulta atractivo y da lugar a desarrollar elementos gráficos (códigos visuales).

### **LA VUELTA A LA TUERCA**

El concepto elegido es el obtenido por la figura retórica de la Paronomasia, “y así les cuento como se cuenta una historia con una historieta”. la técnica de dar una vuelta más a la “tuerca” consiste en llegar a un resultado y tratar de llevarlo un paso más allá de lo que se obtuvo, por lo que se intentó enfatizar la esencia del concepto y de la figura retórica de la Paronomasia.

El resultado es el siguiente:

## CONCEPTO CREATIVO A UTILIZAR

 ***“Y así les pinto el cuento de cómo contar un cuento”***

Este concepto refleja la esencia del proyecto ya que será una pieza en donde se “ilustre” o “ilumine” los conceptos y técnicas de la historieta por medio de su aplicación real en una historieta, además de ser un juego de palabras atractivo por medio de una figura retórica, en este caso la paronomasia, el concepto también contiene la esencia de la historieta, la cual es contar una historia (cuento) de una forma gráfica (pinto).

(Ver anexos, el proceso de las tres técnicas utilizadas, pág.)

## 3.4 PROPUESTA DE CÓDIGOS VISUALES

Al obtener el concepto creativo se procede a definir los códigos visuales a utilizar en el diseño de la pieza gráfica, los cuales se basan en reflejar el concepto y comunicar efectivamente el contenido, enfocándose siempre en el cumplimiento de los objetivos del proyecto.

Tomando en cuenta la naturaleza de la pieza (historieta, novela gráfica) y el concepto creativo de diseño, se plantean los siguientes códigos visuales.

### **CÓDIGO TIPOGRÁFICO** *Tipografía para diálogos y textos en la novela gráfica*

**ANIME ACE 2.0 BB**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

Esta tipografía es de la familia de las miscelaneas, ya que su diseño imita a la rotulación manual que se realizaba en los cómics a lo largo de la historia, no cuenta con remates y es bastante simple.

Esta tipografía facilita la lectura en un medio donde domina lo gráfico (ilustración), ya que su diseño permite mantener la legibilidad aun teniendo un tamaño reducido, incluso menor a los 8 pts., también por su diseño manuscrito se adapta visualmente a las ilustraciones.

### *Tipografía para las onomatopeyas en la novela gráfica*

**DAMN NOISY KIDS**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

Esta tipografía pertenece a la familia de las miscelaneas, ya que sus formas son irregulares.

Esta tipografía en su estilo refleja o da la apariencia de sonido o ruido por sus terminaciones irregulares, por lo que funcionan muy para el efecto de sonido en las onomatopeyas de la novela gráfica.



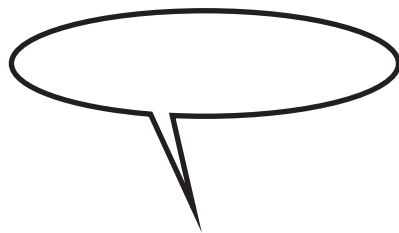
## CÓDIGO CROMÁTICO



Los colores a utilizar, por la naturaleza de la pieza que es una historieta o novela gráfica, se utilizará una paleta de colores, en la que dominan las tonalidades cálidos, ya que la historia transcurre en un ambiente tropical en su mayoría, también se trabajan estos tonos, porque quiere reflejarse la identidad nacional en donde predominan los colores vivos, en trajes típicos, en la flora y fauna e incluso en ciudades como la Antigua Guatemala, en la que la arquitectura también conserva este colorido.

## CÓDIGO ICÓNICO

Se utilizarán globos de dialogo tradicionales en la historieta, para representar los diálogos y las onomatopeyas, estas últimas pueden utilizarse con o sin el globo dependiendo la situación, se tomó la decisión de usar globos tradicionales blancos con un contorno negro ya que el fin del material es educativo enfocado a los conceptos y técnicas de la historieta.



Para los cartuchos de narración se utilizarán recuadros rectangulares, con colores que los identifiquen, azul para los cartuchos narrativos y naranja para los cartuchos de locación es decir donde se indica en qué lugar se desarrolla la acción.

IDAHO, ESTADOS UNIDOS

EL VIEJO AVENTURERO YA  
TENÍA TODO LISTO PARA SU  
SIGUIENTE LOCURA..

## ILUSTRACIÓN

Para las ilustraciones se utilizó una línea gráfica con un estilo de caricatura de proporciones semirrealistas, el cual es la línea que se utiliza para las historietas que existen en el mercado enfocadas a grupos objetivos con características similares al de la pieza que se trabajó.





# CAPÍTULO 04

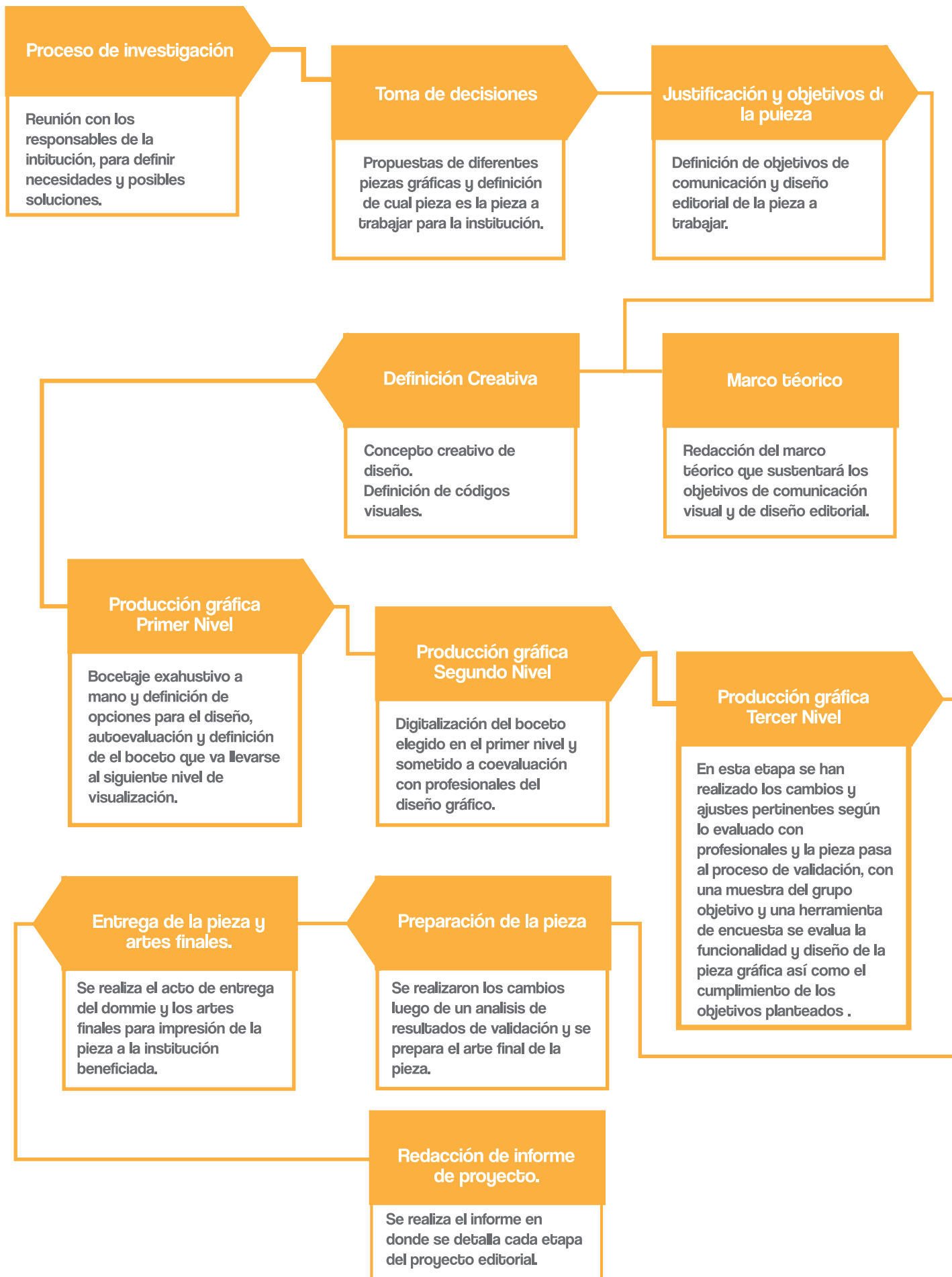
## *Planeación Operativa*

Para la realización del proyecto se llevó a cabo un plan de acción en el cual se detalla cada una de las etapas del proceso a seguir, el cual incluye un flujograma del proceso y un cronograma de actividades donde se asignan tiempos y fechas concretas a cada una de las etapas.

## 4.1 FLUJOGRAMA DEL PROCESO



Para llevar un orden se realizó un flujograma en donde se detallan las etapas más importantes del proceso de producción del proyecto, con lo cual se planificaron los procesos para asignarles un tiempo específico de trabajo a cada uno según el volumen de trabajo que requiera cada uno.



## 4.2 CRONOGRAMA DE TRABAJO

A continuación se detallan los tiempos de trabajo por medio de un cronograma de actividades con el cual se planifica el proceso para obtener resultados en el tiempo establecido.

<b>SEMANA</b>	<b>ACTIVIDAD A REALIZAR</b>
4-9 de Agosto	Reunión con encargado de la institución y definir el proyecto y sus partes.
11-16 de Ago.	Recopilación de información de investigación y contenidos del proyecto.
18-23 de Ago.	Redacción del marco teórico que sustentará el proyecto.
25-30 de Ago.	Primer nivel de visualización, bocetaje a mano de las partes relevantes del proyecto.
01-06 de Sept.	Aplicación de autoevaluación de resultados del primer nivel de bocetaje para determinar el boceto final a desarrollar.
08-13 de Sept.	Digitalización del boceto elegido en el primer nivel y aplicación del mismo al contenido completo de la pieza.
15-20 de Sept.	Definición de herramienta de coevaluación con profesionales del diseño y aplicación de la misma, y aplicación de cambios o ajustes sugeridos y pertinentes según los resultados del proceso.

<b>SEMANA</b>	<b>ACTIVIDAD A REALIZAR</b>
22-27 de Sept.	Definición de la herramienta de validación para el grupo objetivo y aplicación de la misma a una muestra significativa (mínimo 15) integrantes del G.O.
29 Sept-04 Oct.	Realización de cambios pertinentes según los resultados arrojados por la validación con el grupo objetivo.
06-11 de Oct.	Realización de cambios a los informes de cada nivel de visualización y marco teórico según la asesoría dada por los asesores.
13-18 de Oct.	Preparación de artes finales de la pieza para entrega a la institución.
20-25 de Oct.	Realización y redacción del informe final de proyecto y primera entrega del mismo para revisión por el asesor metodológico.
27-31 de Oct.	Presentación y entrega del material trabajado a los responsables de la institución.
03-08 de Nov.	Clausura y exposición de proyectos realizados por los estudiantes a las instituciones beneficiadas.





# CAPÍTULO 05

## *Marco teórico*

La investigación y la interpretación de la misma proporciona un conocimiento del tema a ser tratado, por lo que se amplían las posibilidades de intervención en el mismo con propiedad. A continuación se presenta el resultado de los conocimientos adquiridos en el proceso de investigación sobre el tema tratado.

## 5.1 EL POTENCIAL DE LA HISTORIETA COMO HERRAMIENTA DE COMUNICACIÓN

¿Qué es una novela gráfica o cómic?, es la pregunta principal que viene a nuestra mente al momento de iniciar con el tema, ciertamente es la plataforma fundamental para principiar a desarrollar el tema en toda su extensión y complejidad; según Conney (2011) “Los cómics no son más (ni menos) que un medio de narración visual” esta pequeña definición del autor de cómics Daniel Cooney, coincide con la definición según el Diccionario de la Real Academia Española (2001) “Serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo”. Con lo que se puede dejar en claro que el cómic o novela gráfica es un medio de comunicación visual a través de imágenes en secuencia que transmiten un mensaje o bien, cuentan una historia y por lo tanto un tema competente para un diseñador gráfico.

Siendo, el curso de Historietas parte del pensum de estudios de la carrera de Diseño Gráfico es importante que se cuente con las herramientas necesarias para capacitar al estudiante lo mejor posible en el tema, tomando en cuenta que en Guatemala el cómic o historieta es un medio poco utilizado, ya que no existe una cultura de lectura, y paradójicamente el cómic puede ser una excelente herramienta para promover la lectura en niños, jóvenes e incluso adultos, dado que es un medio mayormente visual, entretenido y fácil de comprender, y por esta razón se requiere una buena base de conocimiento sobre el tema para desarrollar proyectos de este tipo, tomando como base lo que se ha desarrollado a lo largo de la historia en el ámbito internacional donde existen editoriales dedicadas enteramente a la producción de cómics y novelas gráficas.

El cómic como tal, puede ser una carrera aparte, totalmente independiente, o bien una herramienta de gran poder para la comunicación visual, ya que sus principios pueden aplicarse a la transmisión de mensajes, ideas, o como un medio estratégico para la difusión o capacitación sobre determinado tema en el campo educativo o social.

El cómic, historieta o novela gráfica, conlleva un proceso extenso de producción que debe ser plenamente comprendido en todas sus etapas desde la concepción de la historia, pasando por el guión técnico y la producción gráfica en donde realmente entra en juego la narrativa visual, que incluye la ilustración, el lenguaje propio del cómic como la onomatopeya, movimientos de cámara y encuadres, la creación de una secuencia lógica, comprensible y entretenida para el lector, en donde la comunicación visual cobra protagonismo al contar una historia a través de imágenes y texto.

El cómic más que una técnica es un medio de comunicación que puede ser utilizado tanto para el entretenimiento como para la comunicación de ideas, crítica social, capacitación y educación, ya que es una excelente forma de generar una cultura de lectura en niños e incluso en adultos; dado que es un medio con gran contenido cultural, que incluye arte, lectura, comunica un contenido; es un medio que cuenta con una gran industria a nivel internacional, considerado como el noveno arte, creo que corresponde a la Escuela de Diseño Gráfico de la USAC promoverlo y dar al estudiante las herramientas adecuadas para explotar dicho medio. Por que si bien no es un medio muy conocido ni utilizado en Guatemala, tiene todo el potencial para serlo, en el extranjero, como lo mencionaba anteriormente es una gran industria y por lo tanto fuente de empleo y desarrollo, todo esto sin existir escuelas ni carreras académicas especializadas en el tema y teniendo un curso dentro del pensum es importante que se estudie a fondo.

Cooney, Daniel, 2011, Writing and illustrating the graphic novel, Barron's Educational series. inc, USA

Real Academia, 2001, Española, Diccionario.

## 5.2 HISTORIETA, UNA GRAN PIEZA, UN GRAN PROCESO DE PRODUCCIÓN

Para realizar el proyecto de una novela gráfica al igual que con cualquier otro tipo de publicación es necesario saber cuáles son sus características, así como sus ventajas y desventajas, en este caso la pieza a diseñar es una novela gráfica, la cual tiene muchas características similares al desarrollo de una puesta en escena, según Cooney (2011) “Siempre que leo un guión lo visualizo como si fuera una película”(p. 18) , y en efecto el cómic tiene una gran similitud con una producción audiovisual como las películas o programas de televisión e incluso el teatro, con la diferencia de que un cómic es una publicación editorial en la que debemos presentar una historia por medio de imágenes y textos estáticos, pero aplicando la mayoría de principios de una puesta en escena con la dificultad adicional de carecer de movimiento, pero tener que crear la ilusión de secuencia y movimiento que transmita una idea global.

El cómic, ha sido utilizado a través de la historia como un medio de entretenimiento, pero siempre ha tenido la característica de reflejar la realidad actual de la sociedad en que se desarrolla, como conflictos, guerras, tendencias artísticas, realidades sociales y psicológicas, también ha sido utilizado como medio de crítica social y política, como por ejemplo las tiras cómicas de Mafalda del autor conocido como Quino, o cómics más conocidos como Batman de la editorial DC cómics, el cual tiene un alto contenido psicológico. Contrario a lo que se pueda pensar de los cómics o historietas, pueden tener contenidos bastante serios y complejos, por lo que es un medio de comunicación visual que puede utilizarse para transmitir contenidos extensos y complejos y hacerlos así atractivos a posibles lectores como personas que no tengan un hábito o gusto por la lectura.

Según el dibujante mexicano, Humberto Ramos (2009), un cómic lo que busca es contar una historia, la narración visual es, tal vez, la característica más importante de la historieta, ya que debemos tener el conocimiento sobre secuencias lógicas y el tiempo conceptual que se manejan en cada viñeta o escena del cómic, para lo cual el recurso principal es la ilustración de los personajes, los entornos y las actividades y situaciones que estos van a comunicar o representar. Una de las desventajas de la novela gráfica es el tiempo de producción extenso, ya que antes de ilustrar se requiere de un proceso de interpretación sobre cuál será la mejor manera de representar gráficamente una situación, que en principio siempre es descrita en palabras por el autor, es decir no solamente su representación, sino cómo hacer que dicha “puesta en escena” sea atractiva y genere interés en el lector utilizando las técnicas y conceptos de la historieta, independientemente si el

fin de la pieza es entretenimiento o información de un proceso de capacitación o educación, cada página puede contener hasta 9 o más ilustraciones que requieren desde el boceto hasta el acabado final con colores, sin mencionar la distribución de los globos de dialogo y los cartuchos de texto narrativo que requieren de un recorrido visual fácil de seguir para que el lector no se pierda, ya que no es un texto corrido como en una novela literaria.

Adaptar una novela literaria a una novela gráfica como medio de apoyo para que el estudiante comprenda claramente cómo se aplica cada uno de los temas del curso a un proyecto real es una ventaja ya que el contenido del curso es mayormente práctico y visual, requiere de una referencia que lleve de la mano la explicación teórica con la ejemplificación puramente gráfica de cada punto del proceso, el apoyo de una pieza real como objeto de estudio es una buena herramienta para la plena comprensión del tema por parte de los estudiantes, ya que pueden identificar como se aplica cada proceso y cada tema de estudio y observar el resultado que se puede obtener. La pieza de una historieta extensa o también llamada “novela gráfica” como hemos mencionado es una herramienta de gran aporte a la asignatura aunque es una pieza que requiere de mucho trabajo y tiempo para su producción: trasladar la obra original al guión técnico, hacer bocetos de cada encuadre o viñeta, realizar la interpretación gráfica o dibujo de cada escena desde el dibujo a lápiz hasta el coloreado tradicional o digital para luego realizar el rotulado de diálogos, cartuchos y onomatopeyas, el cual es un proceso que puede llevar hasta 2 días de producción por cada página.

CompostaFilms (2009) Una charla con Humberto Ramos (Video), disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=KsUWiuWriIM>

Cooney, Daniel, 2011, Writing and illustrating the graphic novel, Barron’s Educational series. inc, USA

## 5.3 EL DISEÑO EDITORIAL COMO BASE PARA LA HISTORIETA



Para realizar un proyecto de historieta o novela gráfica, tomando como punto de partida una obra literaria para adaptarlo se requiere de un profesional del diseño gráfico editorial y la ilustración, ya que sin estas competencias no puede realizarse un proyecto tan complejo que requiere de conocimientos tan específicos del tema del cómic que es una de las ramas del diseño editorial; Podemos empezar por definir que es el diseño gráfico editorial, para saber cómo es que puede aportar al proyecto, la Facultad de Diseño y comunicación de la Universidad de Palermo (s.f.) define el diseño editorial como “la rama del diseño gráfico que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos. Incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de recepción”.

De acuerdo con esta definición sobre el diseño editorial podemos decir con certeza que la naturaleza del proyecto corresponde a las competencias de un diseñador gráfico editorial, ya que la pieza es un libro (novela gráfica) requiere de la intervención de un profesional para llevar a cabo el trabajo de diseño, con el cual la pieza podrá cumplir con el objetivo de comunicación que se requiere, al exponer los temas de una forma comprensible, contextualizada y acorde al grupo objetivo al que está dirigida; en este caso a la formación de profesionales del diseño gráfico quienes utilizarán la pieza como un medio de apoyo, para el aprendizaje de los temas del curso de Historietas de la Escuela de Diseño Gráfico de la USAC, en el cual podrán utilizar el material como una pieza de estudio para comprender a fondo los temas y ver cuál es el resultado al que se puede llegar utilizando los conceptos y técnicas de la asignatura, para lo que se requiere un tratamiento didáctico educativo en el cual se cuente con una estrategia a nivel de diseño visual editorial para cumplir con el fin de la pieza.

El proyecto requiere en toda su naturaleza de la intervención del diseño gráfico editorial ya que el tema a comunicar es una de las ramas del diseño gráfico, contiene la aplicación de todas las herramientas y elementos de una pieza editorial, tales como, diagramación, ilustración, recorrido visual, discurso visual, narración, orden lógico,

contextualización, etc. El diseño editorial está claramente implícito en el proceso de formación del diseñador gráfico, para brindar al estudiante una herramienta educativa, en la cual pueda consultar el proceso de producción que se está aprendiendo en la asignatura y encontrar una explicación ejemplificada de cómo desarrollar cada uno de los conceptos impartidos en el curso.

Conjunto de autores, 2008, Crónica Marvel , DK editorial, Londres  
Bryan Hitch, 2010, Cómics Studio, Editorial Dollner, España.

Historia del cómic en los países latinoamericanos, (s.f.), recuperado el 29 de agosto 2014 de: [http://www.todohistorietas.com.ar/historia\\_latinoamerica.htm#TOP](http://www.todohistorietas.com.ar/historia_latinoamerica.htm#TOP)

G. Arévalo, 2013, DISEÑO DE LIBRO: “Aplicaciones del lenguaje del cómic en el Diseño Gráfico” para el curso de Historieta del nuevo pensum de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.





# CAPÍTULO 06

## *Producción gráfica*

En este capítulo se describe el proceso de producción de la pieza gráfica por medio de tres niveles de visualización y evaluación en los cuales el diseño fue evolucionando para cumplir con los objetivos de diseño y comunicación, en este proceso se realizó una autoevaluación, coevaluación y validación.

## 6.1 NIVEL 1 DE VISUALIZACIÓN Y AUTOEVALUACIÓN

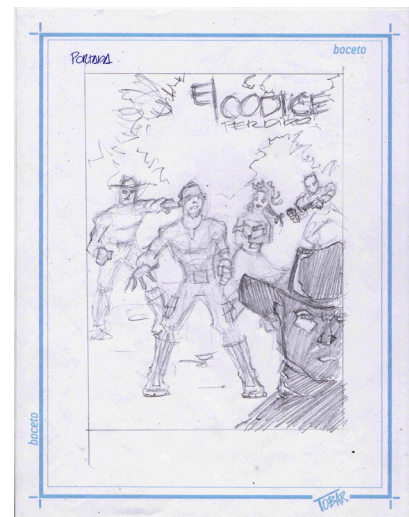
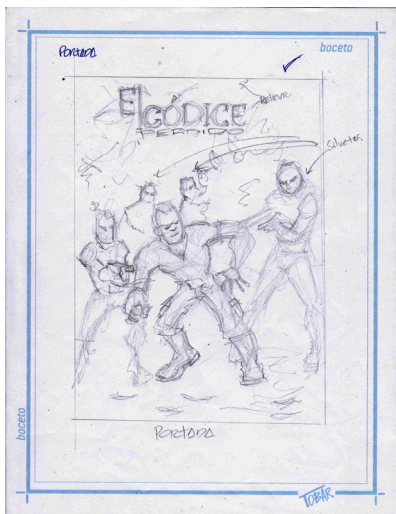
En el primer nivel de visualización se realizó un proceso de bocetaje manual para tener las primeras ideas generales sobre el diseño de la pieza en cuanto a diagramación de las partes más relevantes como portadas, índice, portadillas, páginas interiores, etc. Así como también el diseño de los personajes de la historieta a desarrollar.

Tomando en cuenta la naturaleza de la pieza (historieta, novela gráfica) y el concepto creativo de diseño, se realizó un proceso de bocetaje de las piezas más importantes o clave para la pieza, las cuales son:

- Portada
- Contraportada
- Portadillas de capítulo
- Página de créditos
- Índice
- Páginas interiores
- Personajes.

### PORTADA

Para la portada de la novela gráfica, se busca destacar al protagonista de la misma, en una situación que represente la trama de la historia, que en este caso es de aventuras y peligro, ya que el personaje principal se encuentra acechado y amenazado en la mayor parte de la historia. Los elementos de la ilustración deben dirigir la vista hacia el punto focal que en este caso es el protagonista. Al representar una escena narrativa se hace referencia al concepto creativo.



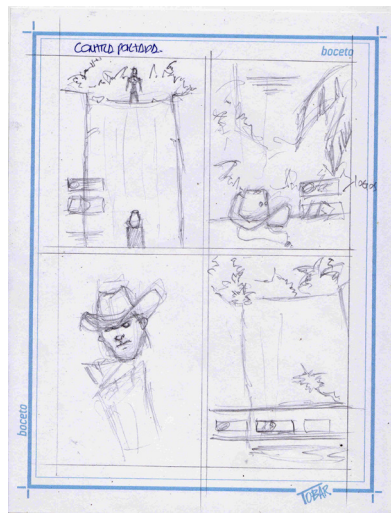
Con base en la autoevaluación, (cuadro de autoevaluación, en anexos) se tomó la decisión sobre el boceto final, ya que es el que se adapta mejor a las necesidades de la pieza.

## **BOCETO FINAL**



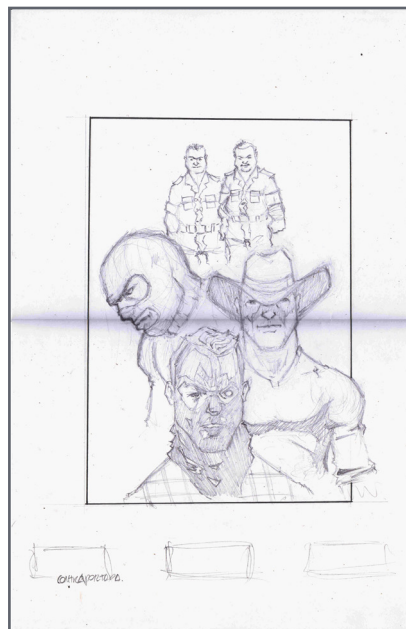
## CONTRAPORTADA

Para la contraportada se busca representar una situación de cierre, en la que se incluyeron en los bocetos, lugares y objetos representativos de la historia, o bien incluir a algunos de los personajes secundarios de la historia, también se incluyen en esta parte los logotipos correspondientes de la Facultad de Arquitectura y Escuela de Diseño Gráfico.



Con base en la autoevaluación, (cuadro de autoevaluación, en anexos) se tomó la decisión sobre el boceto final ya que es el que se adapta mejor a las necesidades de la pieza.

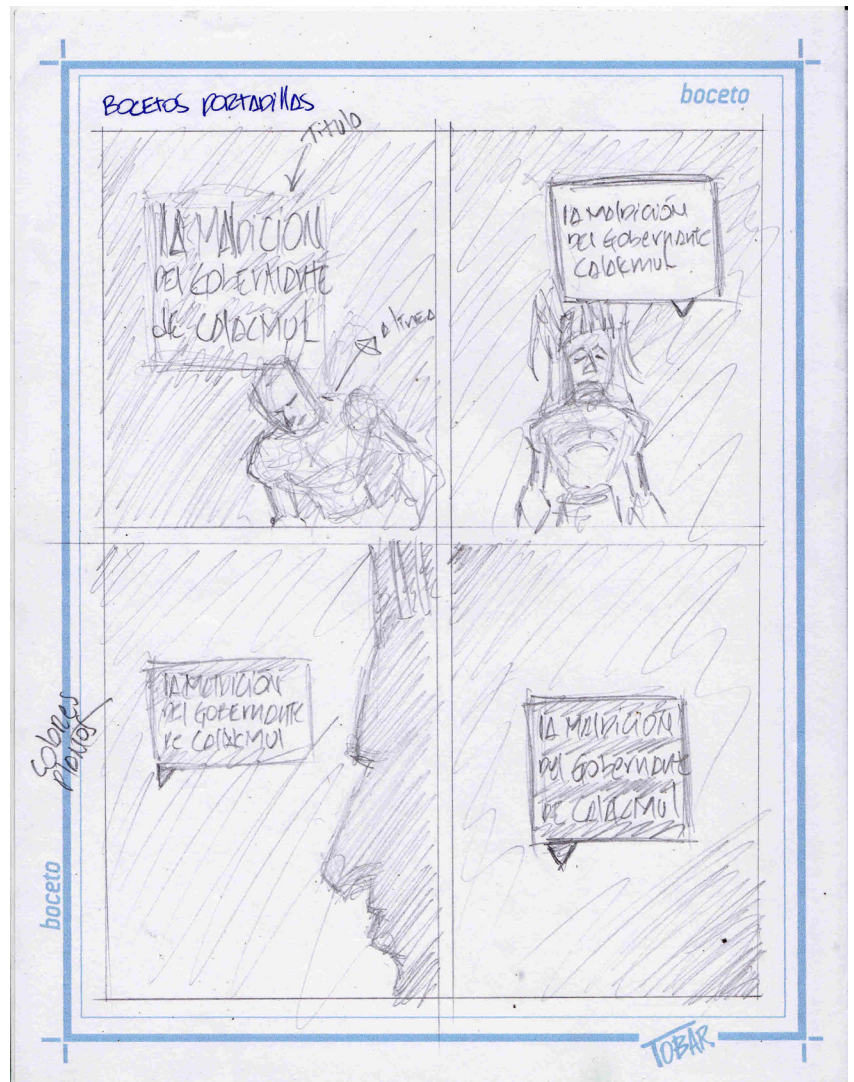
## BOCETO FINAL





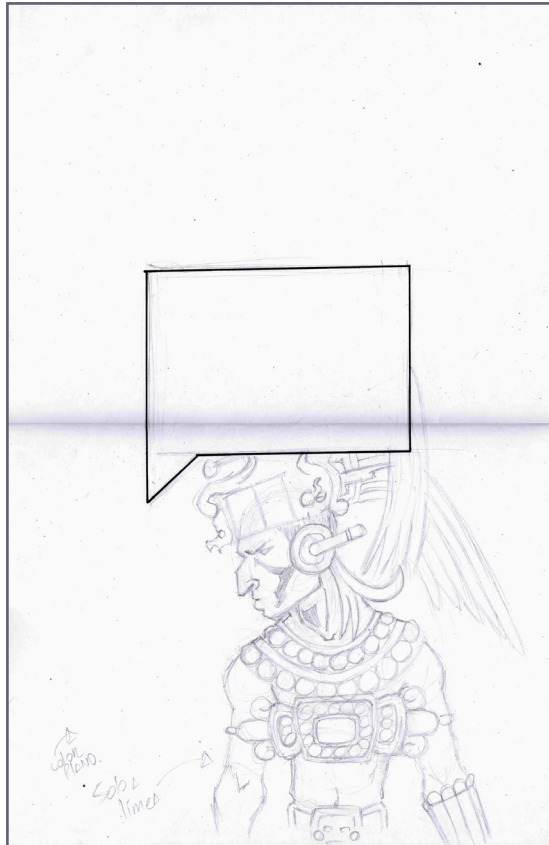
## PORTADILLA

En las portadas internas o portadillas de cada capítulo, se busca colocar el título del mismo con una ilustración simple a una tinta, que represente el capítulo que se está iniciando, basándose en el nombre de cada capítulo o bien colocando solamente el nombre, se trabajó con un icono que representa un globo de diálogo, lo cual es una figura que representa el concepto del proyecto.



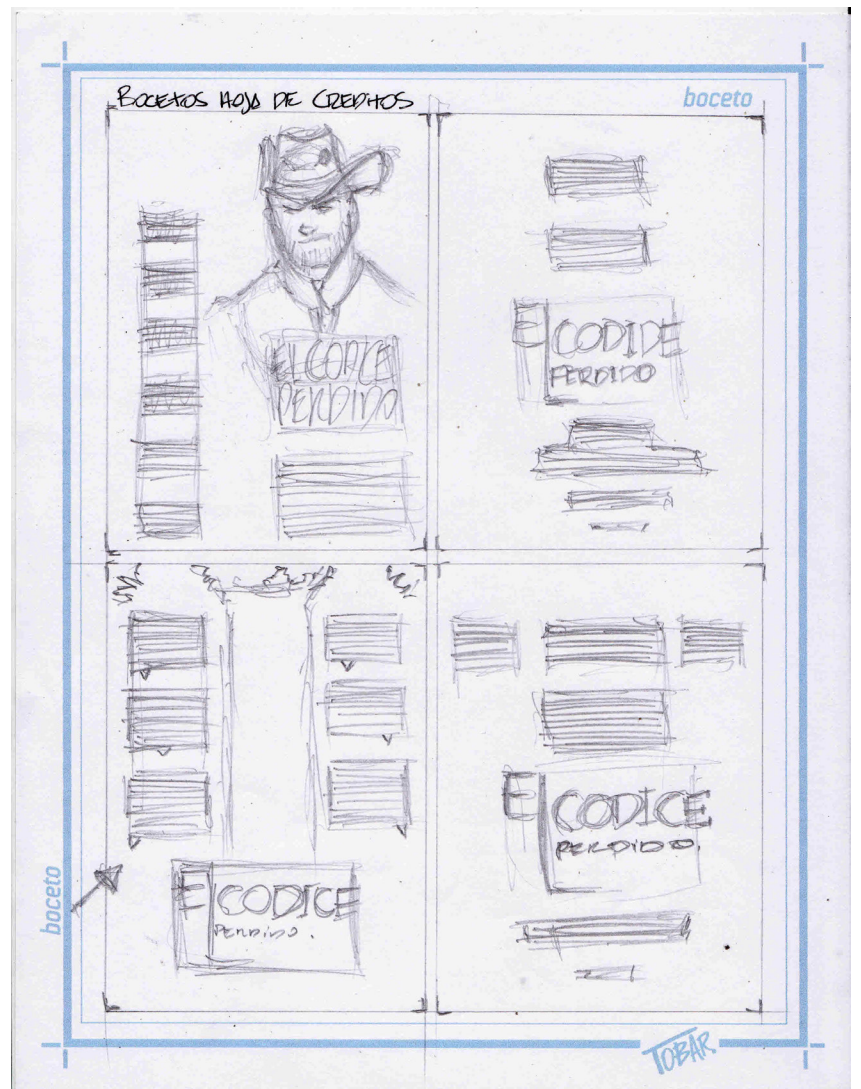
Con base en la autoevaluación, (cuadro de autoevaluación, en anexos) se tomó la decisión sobre el boceto final ya que es el que se adapta mejor a las necesidades de la pieza.

## **BOCETO FINAL**



## PÁGINA DE CRÉDITOS

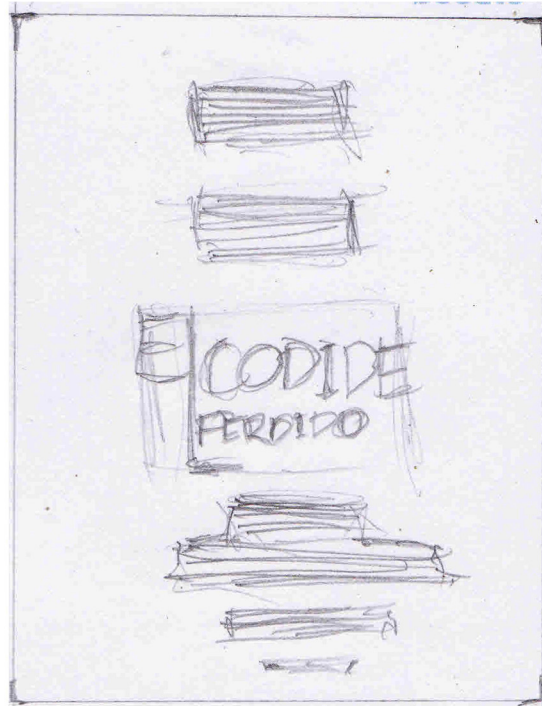
En esta página que será también la portada interna de la pieza, se incluyen todos los créditos de las personas que trabajaron en el proyecto, se decidió trabajar con una retícula de 3 y 4 columnas como base para la diagramación de los textos, en esta página también se incluye el título de la novela, con el mismo diseño tipográfico que la portada.





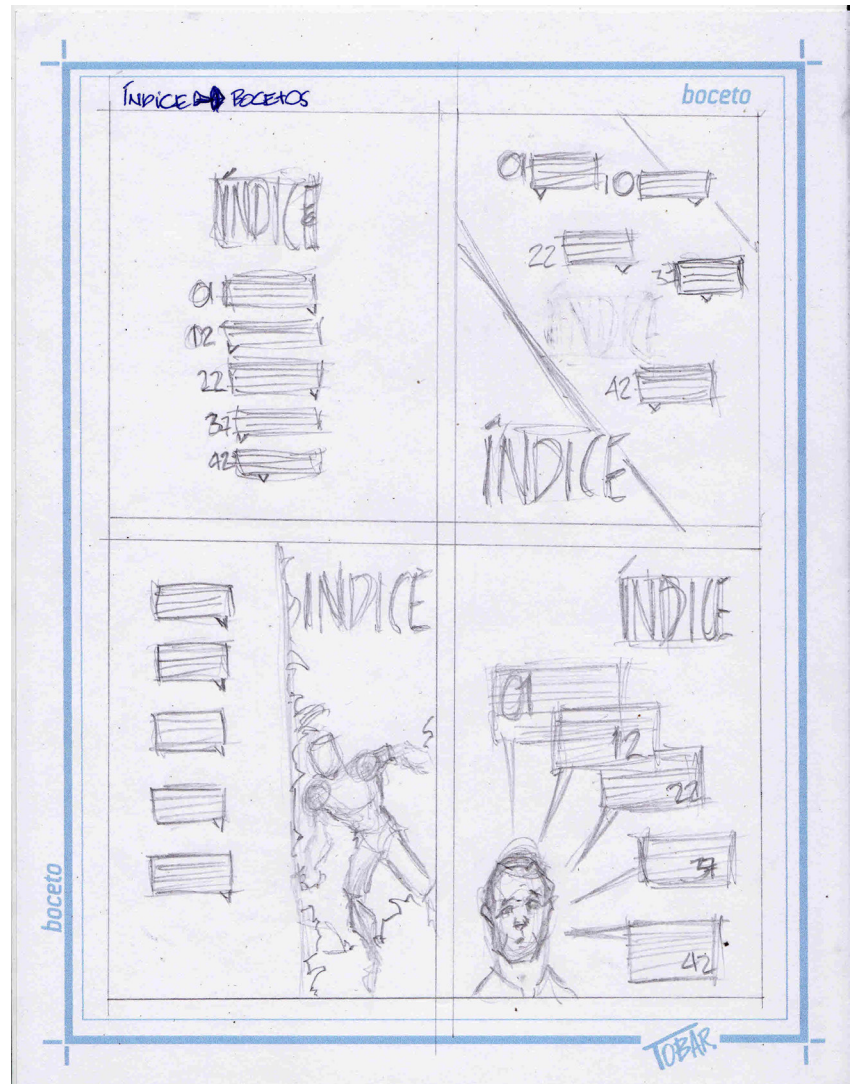
Con base en la autoevaluación, (cuadro de autoevaluación, en anexos) se tomó la decisión sobre el boceto final, ya que es el que se adapta mejor a las necesidades de la pieza.

## **BOCETO FINAL**



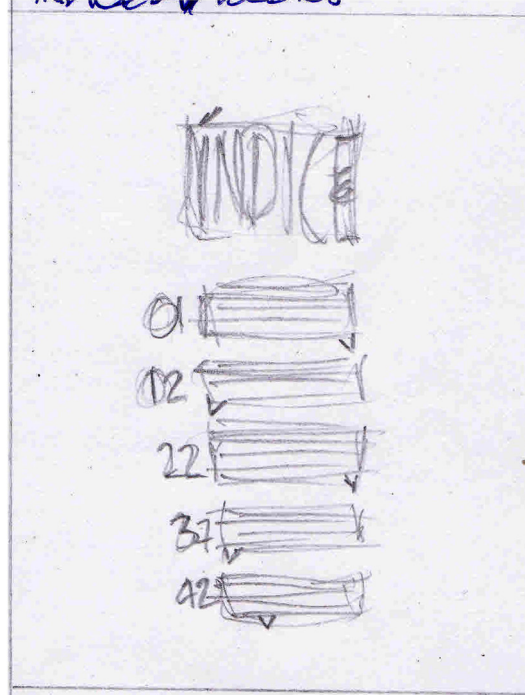
## ÍNDICE

En esta página se trabajará un fondo plano y se utilizará la misma figura que representa el diálogo para colocar los títulos de cada capítulo de la novela, ; la figura representando diálogo se incluirá como un enlace presente en toda la pieza para dar unidad e identidad al diseño, que por la naturaleza de la pieza se compone mayormente de ilustración y la composición en cada página varía.



Con base en la autoevaluación, (cuadro de autoevaluación, en anexos) se tomó la decisión sobre el boceto final ya que es el que se adapta mejor a las necesidades de la pieza.

## BOCETO FINAL



## PÁGINAS INTERIORES

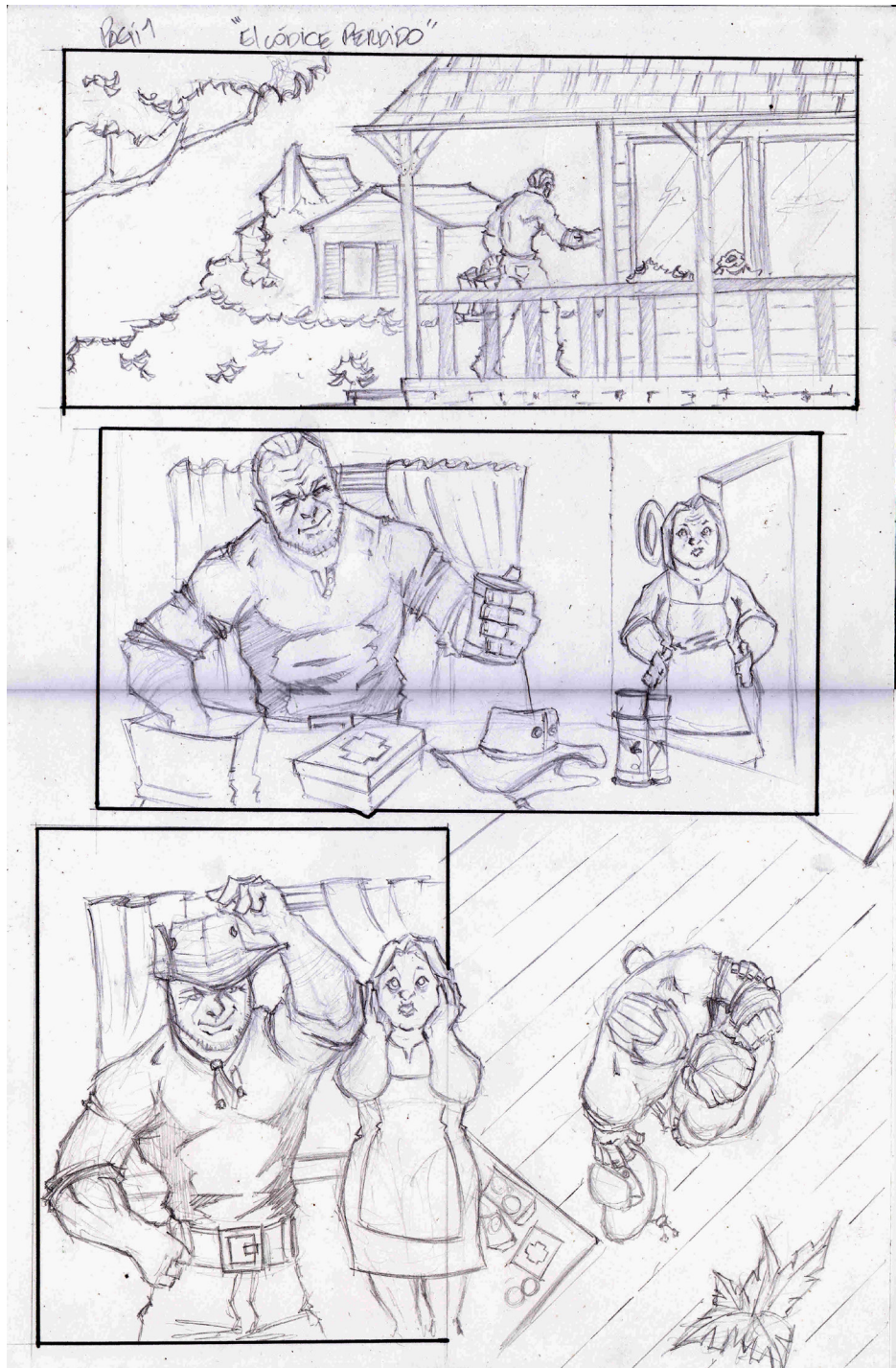
Las páginas interiores de la novela a pesar de que en su diagramación y composición serán diferentes cada una, los elementos de diseño que las unen, es la línea gráfica de la ilustración, la cual está enfocada en el grupo objetivo, basándose en el análisis del grupo y en referencias visuales de piezas similares o casos análogos; por otra parte están los globos de dialogo y los cartuchos narrativos en donde se realizan descripciones de la “voz en off”, los cuales también tendrán una identidad visual de acuerdo al concepto creativo.



Este es el boceto preliminar de las páginas 1 y la doble página 2 y 3 como ejemplo de los bocetos previos, que se realizaron en cada página antes de dibujar el boceto final para digitalización, a continuación el boceto final:



## BOCETO FINAL



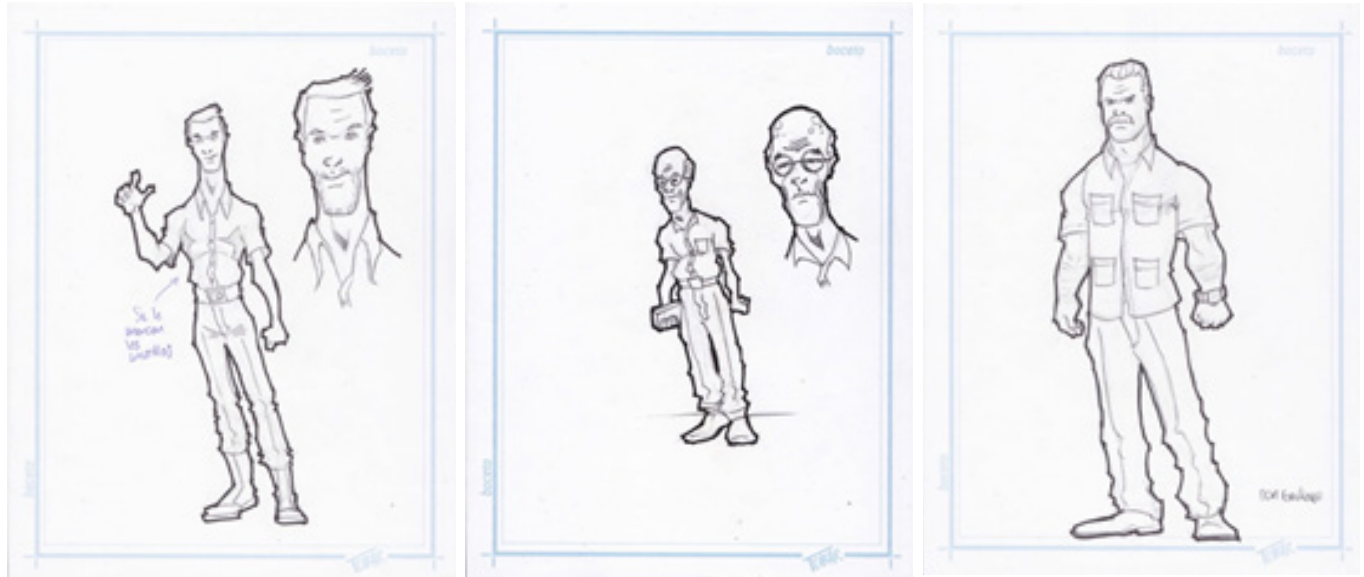
## DISEÑO DE PERSONAJES

Con base en la descripción física de los personajes, proporcionada por el autor de la obra, se realizó el diseño de los personajes con una línea gráfica enfocada al grupo objetivo, que son los estudiantes de la carrera de diseño gráfico, del quinto semestre, para lo cual se tomaron en cuenta referencias de cómics reales que se enfocan a grupos objetivos similares al que se está trabajando.









Los anteriores son bocetos finales del diseño de cada uno de los personajes principales y secundarios de la historieta desarrollada, con los cuales se realizará la producción de las páginas interiores de la misma.

## CONCLUSIÓN DEL PRIMER NIVEL DE VISUALIZACIÓN

En el primer nivel de visualización se realizó una serie de bocetos manuales a lápiz para determinar la disposición de los elementos en cada una de las partes relevantes del proyecto, ya que los códigos visuales como tipografía, íconos y formas están presentados en la definición de los códigos visuales con base en el concepto creativo.

En esta etapa, al tener todos los bocetos, se aplicó un cuadro de autoevaluación (ver anexos), en los que se evaluó aspectos técnicos de cada uno de los bocetos, asignando una puntuación a cada uno y realizando una sumatoria al final para definir cuál era la opción más funcional y efectiva para cada parte relevante de la pieza, los bocetos finales se eligieron realizando el análisis de cada aspecto de autoevaluación y las características funcionales descritas en cada uno de las partes mostradas.



## 6.2 SEGUNDO NIVEL DE VISUALIZACIÓN Y COEVALUACIÓN

En este nivel de visualización se realizan entrevistas con profesionales del diseño, que puedan dar una crítica objetiva sobre la pieza diseñada, en cuanto a aspectos técnicos, como diagramación, uso de color, imágenes, ilustraciones, Jerarquía y funcionalidad de la pieza bajo su criterio como profesionales del área.

Para obtener esta retro alimentación se preparó una herramienta de coevaluación, en la que se plantean preguntas clave acerca del diseño de la pieza evaluada, dicha herramienta se aplicó mostrando al profesional entrevistado, una muestra de la pieza gráfica y la herramienta de evaluación para que contestarán las preguntas planteadas y sus comentarios acerca de cada una.

La evaluación se aplicó con 3 profesionales del diseño gráfico, 2 de los cuales se realizaron a distancia por medio de correo electrónico y 1 presencial (ver evidencias en anexos).

### **PROFESIONALES ENTREVISTADOS**

Lic. Luis José Quinteros  
Gerente general en Ideas digitales S.A.  
Estudio de diseño gráfico

D.G. Jonatan Castillo  
Creativo Gráfico en FS Comunicacion  
Estudio de diseño y comunicación

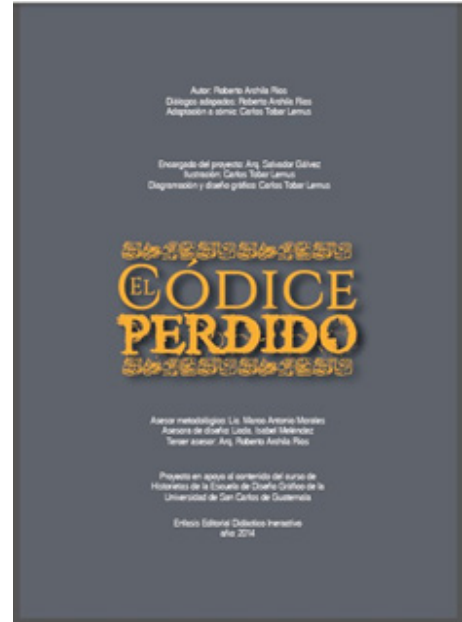
Lic. Dulce María López de González  
Diseñadora gráfica en la Dirección de Planificación Urbana de la  
Municipalidad de Guatemala

### **BOCETOS DIGITALIZADOS DE LAS PARTES RELEVANTES DE LA PIEZA**

A continuación se presentan los bocetos elegidos en el primer nivel de visualización, digitalizadas, las cuales fueron evaluadas por los profesionales del diseño:



**PORTADA**



**PÁGINA DE CRÉDITOS**

## ÍNDICE

- 01 La maldición del gobernante de Calakmul Pag. 3
- 02 El hombre del ojo de vidrio Pag. 19
- 03 El intruso Pag. 30
- 04 Robo de identidad Pag. 36
- 05 El quinto códice Pag. 45

**ÍNDICE**



**PORTADILLA**



## ÍNDICE

### RESULTADOS OBTENIDOS

Luego de obtener y organizar los resultados de la evaluación con profesionales podemos analizar las respuestas y comentarios constructivos realizados por los profesionales, gráficamente el proyecto tuvo una buena crítica, que contribuirá con el buen desarrollo del mismo, los comentarios más recurrentes fueron acerca del contraste que existe entre el diseño de portada y páginas interiores comparado con el diseño de índice, página de créditos y portadillas, ya que según los comentarios de los profesionales se pierde un poco la unidad en cuanto a diseño de diagramación, por lo que se recomendó utilizar algún elemento gráfico que unifique estas partes de la pieza.

Otra de las sugerencias más relevantes realizadas por uno de los profesionales es el de añadir una parte descriptiva, en la cual se explique cuáles fueron las decisiones que se tomaron para cada página de narración de historieta y qué elementos de la obra original se tomaron en cuenta para las decisiones de la ilustración de escenas, esto considerando el enfoque didáctico del proyecto.

También se habló sobre el tamaño de la tipografía de los diálogos ya que según la observación de los profesionales, debe tener algunos puntos más en el tamaño de la fuente para mejorar la legibilidad, tomando en cuenta que el grupo objetivo no es de lectores asiduos de historietas y se facilitará más para los fines educativos una tipografía de mayor tamaño.

## 6.3 TERCER NIVEL DE VISUALIZACIÓN Y VALIDACIÓN

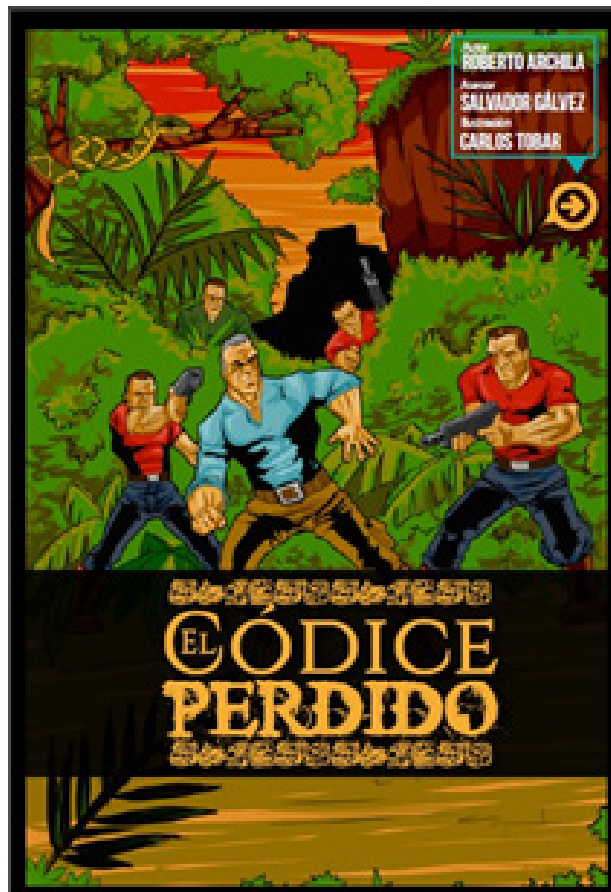


En este nivel de visualización se realizó, el proceso de validación con el grupo objetivo para evaluar la funcionalidad de la pieza en cuanto a comunicación visual efectiva, y evaluar la aceptación por parte del grupo objetivo hacía la pieza de diseño editorial. Para realizar la validación se realizó un instrumento de tipo, encuesta con 12 preguntas clave sobre la pieza.

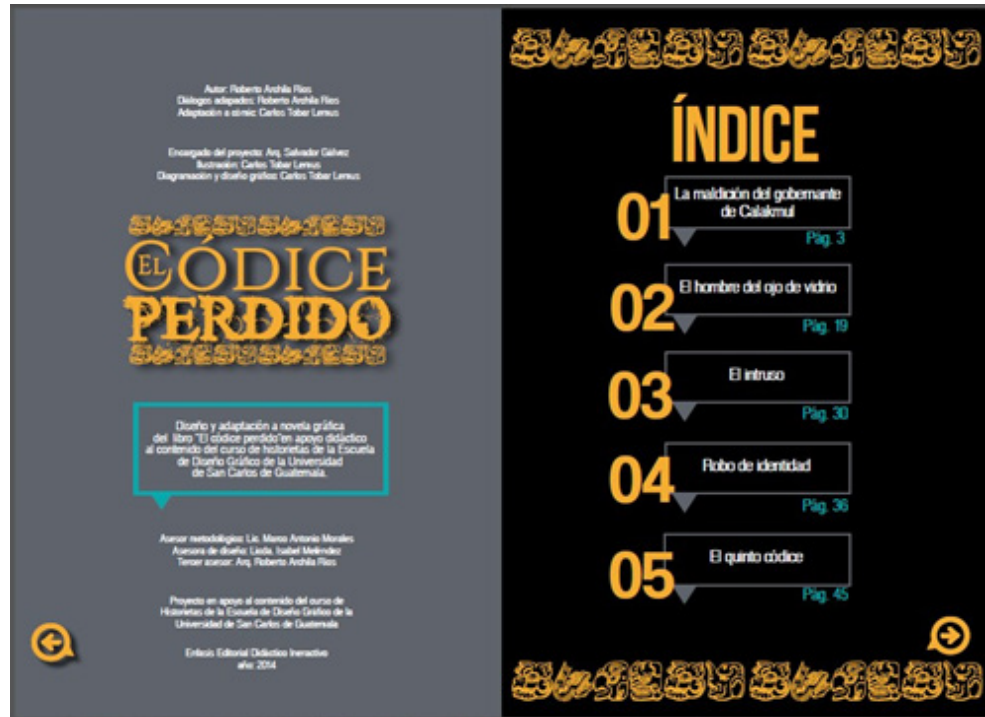
Ya que la pieza es un documento interactivo se envió a los participantes, una muestra de la pieza interactiva para que pudieran verla de la forma en que va funcionar y se les solicitó llenar la encuesta digital que posteriormente enviarían para vaciar los resultados de la misma y poder analizarlos para tomar decisiones pertinentes en cuanto a la pieza.

**MUESTRA DE LA  
PIEZA GRÁFICA  
VALIDADA**

**PORTADA**



## PÁGINA DE CRÉDITOS E ÍNDICE



## PORTADILLA Y PÁGINA INTERIOR





## EXPLICACIÓN INTERACTIVA

Se implementó un botón interactivo que despliega una ventana en la que el estudiante podrá ver la explicación de un tema importante aplicado en cada página de la historieta, y aspectos importantes que se tomaron en cuenta al momento de realizar la interpretación gráfica del guión de la historia.

El objetivo de esta ventana interactiva es el de reforzar el proceso de aprendizaje del estudiante.

**EXPLICACIÓN**  
**GUION DE LA PAGINA ACTUAL**

A continuación puedes ver el guión de la página actual y ver como se interpretó gráficamente con las ilustraciones de cada panel o viñeta.

**PANEL 1:** Plano general de Mario entrando a su casa en Idaho, con bolsas de compras, se ve a Mario de lado entrando a la casa desde afuera, es media tarde y empieza a bajar el sol.

**CAP:** El veterano aventurero decidió probar suerte en el fogoso mundo subtropical en donde todo es sudor y caos.  
Mario: Ya VINE Annie!

**PANEL 2:** plano medio de Mario sacando sus compras de las bolsas, el sombrero de safari, unas botas de cuero, un botiquín de primeros auxilios para viajeros, repelente contra insectos, y un mosquetero, está ar zomote su esposa, Anne, con una expresión de duda y angustia.

**CAP:** El viejo aventurero ya tenía todo listo para su siguiente locura.

Anne: Mario, para que compraste todo eso?... no estás pensando en ir a meter en algún lugar peligroso, ya no estás en edad!  
Mario: Si mujer, me voy a explorar los selvas del Oeste, así vez encuentro algo valioso.

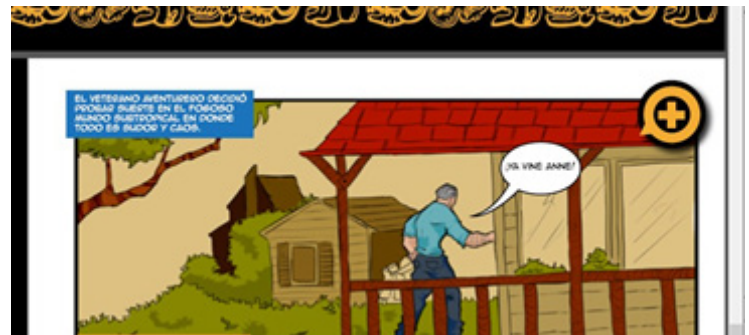
**PANEL 3:** Primer plano Mario probándose el sombrero de safari, con una sutil sonrisa de satisfacción por sus adquisiciones, en segundo plano su esposa con gesto de preocupación le habla.

Anne: Mario por favor, no te vayas... por qué buscas el peligro?  
Mario: Ya está decidido Anne, no hay vuelta de hoja, mañana mismo me voy.

**PANEL 4:** plano picado, Mario le da un beso en la frente a su esposa Anne, con la mano en su hombro, ella pone su mano sobre el brazo de Mario. El comedor de la casa es el fondo.

Anne: Pero Mario...  
Mario: Pero nada... (beso).

Es recomendable comenzar toda historieta con una viñeta de contexto, es decir, un plano general del lugar donde están ocurriendo los hechos de la historia, en este caso es un pueblo o pequeño suburbio de Idaho en USA, por lo que en la primer viñeta se establece el lugar, esto puede servirle para que el lector inicie sabiendo en donde están los personajes en las siguientes páginas o viñetas, también es conveniente usar este tipo de planos cuando se cambia de localización o lugar de los hechos.



**EXPLICACIÓN**  
**GUION DE LA PAGINA ACTUAL**

A continuación puedes ver el guión de la página actual y ver como se interpretó gráficamente con las ilustraciones de cada panel o viñeta.

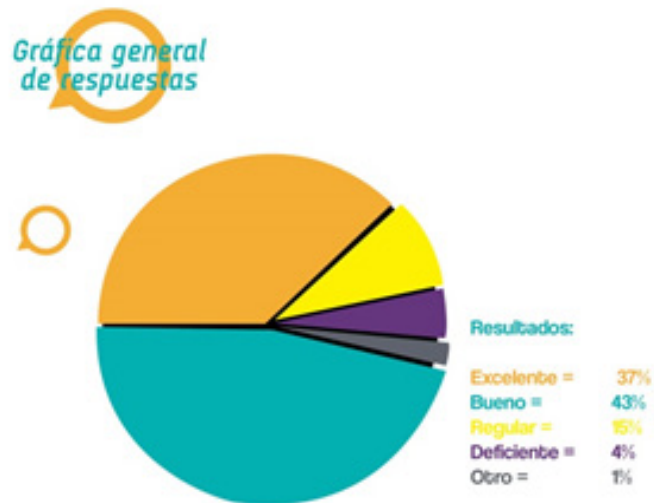
**PANEL 1:** Plano general de Mario entrando a su casa en Idaho, con bolsas de compras, se ve a Mario de lado entrando a la casa desde afuera, es media tarde y empieza a bajar el sol.

**CAP:** El veterano aventurero decidió probar suerte en el fogoso mundo subtropical en donde todo es sudor y caos.  
Mario: Ya VINE Annie!

**PANEL 2:** plano medio de Mario sacando sus compras de las bolsas, el sombrero de safari, unas botas de cuero, un botiquín de primeros auxilios para viajeros, repelente contra insectos, y

Ventana de explicación interactiva como menú emergente

## GRÁFICA DE RESULTADOS DE VALIDACIÓN



## ANÁLISIS DE RESULTADOS

En general se obtuvo una respuesta positiva por parte del grupo objetivo, con un 80% de respuestas positivas (excelente, bueno) contra un 20 % de respuestas intermedias y negativas (regular, deficiente, otros), por lo que podemos determinar que el proyecto cumple con sus objetivos, tanto de diseño como de comunicación visual y funcionalidad al haber sido evaluado por el grupo a quien está dirigido.

Por otra parte se deben mejorar detalles como la calidad gráfica y el manejo de la tipografía en cuanto a legibilidad, para optimizar la funcionalidad de la pieza; la parte interactiva integrada a la lectura de la historieta obtuvo una respuesta positiva ya que ayuda a la comprensión de la pieza y por lo tanto cumplir con los objetivos del proyecto, con un porcentaje de respuestas positivas del 86%; por lo que podemos constatar que es un gran aporte obtenido en la coevaluación con los profesionales del diseño en el segundo nivel de visualización y evaluación, el cual se integró al proyecto por medio de herramientas interactivas (menú emergente).

El diseño de la pieza en general fue bien aceptado por el grupo objetivo, lo cual contribuye a generar interés por parte de los estudiantes en la pieza y puedan así obtener beneficios en cuanto al proceso de aprendizaje del curso de Historietas.

Luego del proceso de validación, y con los resultados de la encuesta sobre la pieza, e evidencia que existe una buena aceptación y funcionalidad del proyecto en cuanto a diseño y eficacia de la comunicación visual, con respuestas entre el 68% y el 86% entre Bueno y Excelente, según las opciones de respuesta dadas en la encuesta.

Al analizar los resultados individuales de cada pregunta evaluada, se llegó a la conclusión de que el texto de los diálogos en la Novela Gráfica deben aumentarse entre uno y dos puntos el cuerpo de la tipografía, ya que existe un 23% de resultados con respuesta “regular” en la pregunta sobre legibilidad realizada en la encuesta, tomando en cuenta que este es uno de los aspectos más importantes en el diseño de cualquier publicación editorial, y cualquier publicación en general.



## 6.4 DESCRIPCIÓN Y FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA GRÁFICA FINAL

Al finalizar con los tres niveles de visualización y validación de la pieza y haber realizado los ajustes pertinentes resultantes de cada uno de los procesos de evaluación, procedemos a describir el resultado final de la propuesta gráfica.

La pieza está diseñada para utilizarse en medios digitales, ya que contiene elementos interactivos que son parte del contenido de la pieza.

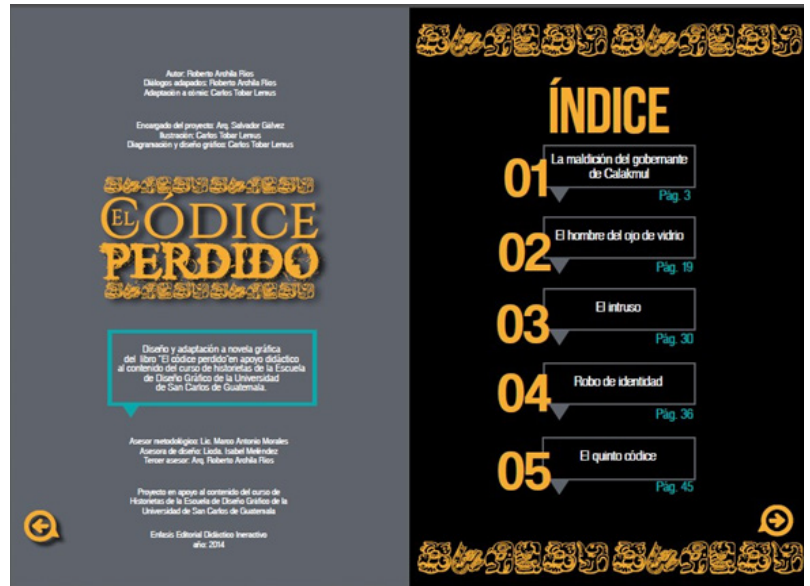
### PORTADA



En la portada se busca reflejar el tema principal de la historieta, el cual es aventura y acción, se trabajó una ilustración que denota la naturaleza de la pieza gráfica (historieta), y la información necesaria, el nombre de la historieta y los créditos principales de los autores.

La ilustración full color tiene el objetivo de atraer la atención del grupo objetivo y lograr posicionarse en su mente y presentar la línea gráfica que podrán encontrar dentro, en las páginas interiores.

## PÁGINAS DE CRÉDITOS E ÍNDICE



En la página de créditos y el índice se trabajó una diagramación simple de una columna centrada, que indica un recorrido visual de arriba hacia abajo, el cual proporciona orden en la lectura de los datos.

Se incluyó elementos del logotipo del título de la obra para dar unidad visual a la pieza y conectar la portada y el contenido, con las páginas que solo incluyen datos en texto sin ningún tipo de ilustración.

Se agregaron botones para pasar las páginas, utilizando uno de los códigos visuales definido para las onomatopeyas en las páginas interiores.

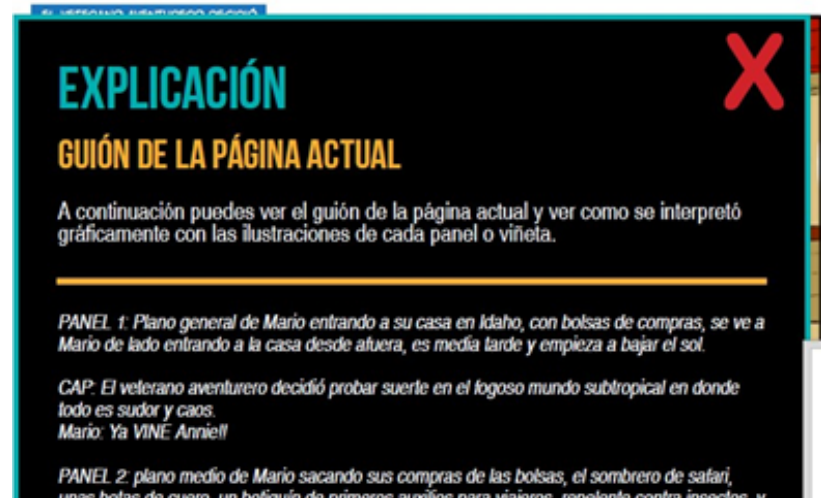
## PORTADILLA Y PÁGINAS INTERIORES



En la portadilla se mantuvo la misma línea y elementos visuales de la página de índice para lograr una continuidad o concordancia visual, se colocó el título del capítulo y el número, la función de esta página es esencialmente de presentación al contenido de la pieza.

En las páginas interiores se trabajaron ilustraciones narrativas en viñetas, aplicando los temas y técnicas de la historieta los cuales se explican en las ventanas interactivas, cada página contiene una o más técnicas de narrativa visual aplicadas para que el estudiante pueda ver el resultado de las mismas. Las ilustraciones son acordes al grupo objetivo y basadas en la cultura visual del mismo.

## VENTANA DE EXPLICACIÓN



La ventana de explicación es un elemento interactivo, en el cual el usuario accede en cada página a una ventana en donde se explica cómo fue el proceso y la toma de decisiones para graficar las descripciones del guión técnico.

Para esto se colocó un botón en la esquina superior de la página, y se colocó un botón para cerrar la ventana y continuar con la lectura de la historieta.

# PÁGINAS INTERIORES



**EXPLICACIÓN**  
**GUIÓN DE LA PÁGINA ACTUAL**

A continuación puedes ver el guión de la página actual y ver cómo se integró correctamente con las ilustraciones de cada panel y viñeta.

**PANEL 1. SPAIN PASE OCELO**

El tiempo "Spain" sigue en un ritmo de gran tensión, puede ocupar un par de páginas completas y debe ser un momento clave en la historia que el lector debe recordar. Pero el guión actual no tiene un ritmo adecuado y no se puede integrar en la historia. El guión actual no tiene un ritmo adecuado y no se puede integrar en la historia. El guión actual no tiene un ritmo adecuado y no se puede integrar en la historia.



**EXPLICACIÓN**  
**GUIÓN DE LA PÁGINA ACTUAL**

A continuación puedes ver el guión de la página actual y ver cómo se integró correctamente con las ilustraciones de cada panel y viñeta.

**PANEL 1. SPAIN PASE OCELO**

El tiempo "Spain" sigue en un ritmo de gran tensión, puede ocupar un par de páginas completas y debe ser un momento clave en la historia que el lector debe recordar. Pero el guión actual no tiene un ritmo adecuado y no se puede integrar en la historia. El guión actual no tiene un ritmo adecuado y no se puede integrar en la historia.

**EXPLICACIÓN**  
**GUIÓN DE LA PÁGINA ACTUAL**

A continuación puedes ver el guión de la página actual y ver cómo se integró correctamente con las ilustraciones de cada panel y viñeta.

**PANEL 1. SPAIN PASE OCELO**

El tiempo "Spain" sigue en un ritmo de gran tensión, puede ocupar un par de páginas completas y debe ser un momento clave en la historia que el lector debe recordar. Pero el guión actual no tiene un ritmo adecuado y no se puede integrar en la historia. El guión actual no tiene un ritmo adecuado y no se puede integrar en la historia.



**EXPLICACIÓN**  
**GUIÓN DE LA PÁGINA ACTUAL**

A continuación puedes ver el guión de la página actual y ver cómo se integró correctamente con las ilustraciones de cada panel y viñeta.

**PANEL 1. SPAIN PASE OCELO**

El tiempo "Spain" sigue en un ritmo de gran tensión, puede ocupar un par de páginas completas y debe ser un momento clave en la historia que el lector debe recordar. Pero el guión actual no tiene un ritmo adecuado y no se puede integrar en la historia. El guión actual no tiene un ritmo adecuado y no se puede integrar en la historia.

**EXPLICACIÓN**  
**GUIÓN DE LA PÁGINA ACTUAL**

A continuación puedes ver el guión de la página actual y ver cómo se integró correctamente con las ilustraciones de cada panel y viñeta.

**PANEL 1. SPAIN PASE OCELO**

El tiempo "Spain" sigue en un ritmo de gran tensión, puede ocupar un par de páginas completas y debe ser un momento clave en la historia que el lector debe recordar. Pero el guión actual no tiene un ritmo adecuado y no se puede integrar en la historia. El guión actual no tiene un ritmo adecuado y no se puede integrar en la historia.



**EXPLICACIÓN**  
**GUIÓN DE LA PÁGINA ACTUAL**

A continuación puedes ver el guión de la página actual y ver cómo se integró correctamente con las ilustraciones de cada panel y viñeta.

**PANEL 1. SPAIN PASE OCELO**

El tiempo "Spain" sigue en un ritmo de gran tensión, puede ocupar un par de páginas completas y debe ser un momento clave en la historia que el lector debe recordar. Pero el guión actual no tiene un ritmo adecuado y no se puede integrar en la historia. El guión actual no tiene un ritmo adecuado y no se puede integrar en la historia.

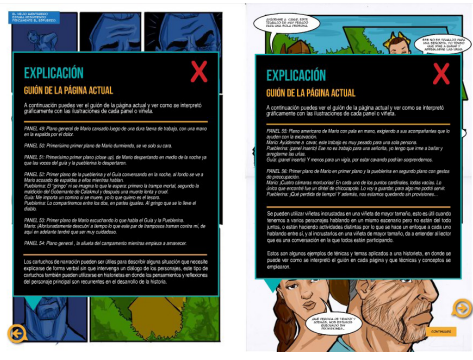
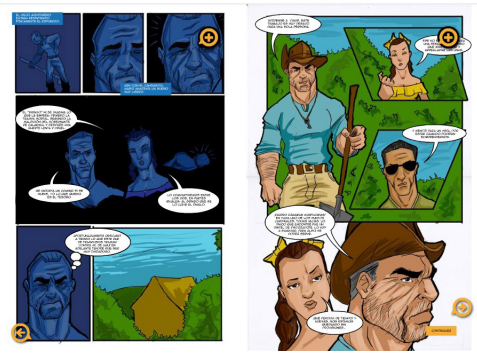
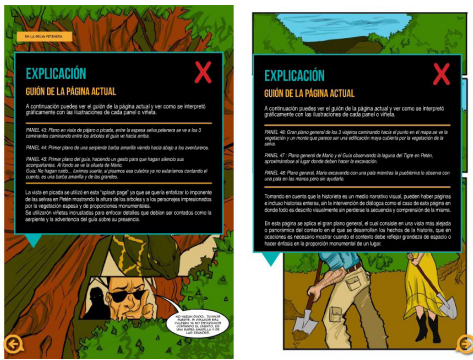
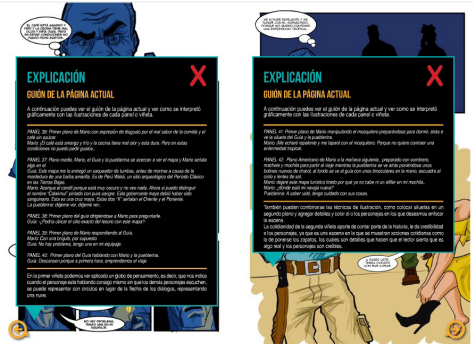
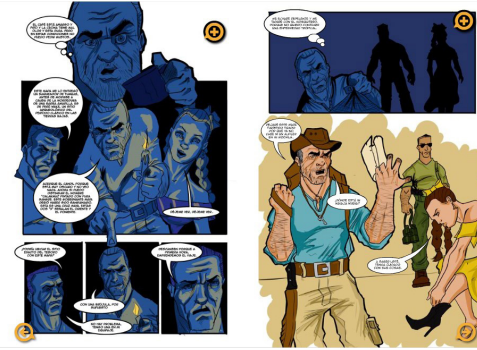
**EXPLICACIÓN**  
**GUIÓN DE LA PÁGINA ACTUAL**

A continuación puedes ver el guión de la página actual y ver cómo se integró correctamente con las ilustraciones de cada panel y viñeta.

**PANEL 1. SPAIN PASE OCELO**

El tiempo "Spain" sigue en un ritmo de gran tensión, puede ocupar un par de páginas completas y debe ser un momento clave en la historia que el lector debe recordar. Pero el guión actual no tiene un ritmo adecuado y no se puede integrar en la historia. El guión actual no tiene un ritmo adecuado y no se puede integrar en la historia.







# CAPÍTULO 07

## *Lecciones Aprendidas*

En este capítulo se describen las lecciones aprendidas por el profesional del diseño gráfico mediante la ejecución del proyecto de graduación en aspectos como, gestión, administración, conceptualización, producción gráfica, costos, etc., las cuales son parte del conocimiento adquirido en el proceso.



# 7.1 LECCIONES APRENDIDAS DURANTE EL PROCESO DE GESTIÓN Y PRODUCCIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO

## 01 *SOBRE EL TEMA DEL PROYECTO*

Al iniciar el proyecto con el proceso de investigación se encontró la dificultad de que la información sobre el tema de historietas en Guatemala es muy reducida, a pesar de que ha habido proyectos de este tipo, refiriéndose a proyectos reales o comerciales por así decirlo no hay mucha información oficial ni análisis de los mismos y se descubrió que no hay ningún libro de origen nacional que trate este tema de estudio de la carrera de Diseño Gráfico, a excepción de algunos proyectos universitarios de graduación y la mayoría de información utilizada para impartir el curso es de fuentes extranjeras, en donde la cultura de la historieta tiene más auge e importancia.

Al investigar sobre el tema de la historieta pudo determinarse que sus conceptos y técnicas principales, se asemejan a las de una producción audiovisual o una puesta en escena por lo que guardan una estrecha relación y comparten muchos principios, es al comprender esto, cuando se puede ver el potencial de este medio, ya que deja de percibirse como un concepto común de ser una secuencia de imágenes que transmiten una historia o un mensaje y empieza a percibirse como una puesta en escena, por lo que debe ser explicada de esta manera, y cambiar la percepción de la ilustración por la de la actuación de los personajes involucrados.

## 02 **SOBRE LA ETAPA DE INVESTIGACIÓN**

La etapa de investigación es una parte fundamental para el desarrollo de cualquier proyecto teórico o práctico, ya que es en esta etapa en la que formamos una base de conocimientos y experiencias que nos permiten manejar un tema con propiedad, es una etapa que requiere dedicación y tiempo, se deben buscar fuentes de información y tener el criterio para identificar donde puede adquirirse información confiable y verídica, la cual se encuentra generalmente en proyectos de investigación y libros.

Al investigar exhaustivamente sobre el tema se puede mencionar que la percepción que se tiene del tema al iniciar la investigación cambia y se vuelve más profunda y compleja; por lo que el conocimiento se extiende y se puede abordar el proyecto desde otros puntos de vista y encontrar más funcionalidad en el mismo, de igual manera se facilitan los procesos posteriores al momento de conceptualizar y tomar decisiones de diseño y comunicación.

## 03 **SOBRE LA CONCEPTUALIZACIÓN**

Es importante buscar nuevas herramientas de conceptualización, al iniciar este proceso se piensa generalmente en una lluvia de ideas como recurso para generar ideas. Al investigar se evidencia que si bien esta es una buena técnica base para la conceptualización, es decir, el vaciado de ideas generales y palabras o conceptos clave del tema, nos provee de un insumo creativo para aplicar una técnica más compleja,; asimismo, que requiera de procesar exhaustivamente la información obtenida por una lluvia de ideas y generar conceptos más sólidos y con una mejor fundamentación, lo cual conlleva a tomar decisiones de diseño acertadas y efectivas según el tema; así como la presentación del mismo ante el grupo objetivo.

Un concepto creativo propiamente estructurado facilita la traducción del mismo en códigos visuales efectivos que cumplan con los objetivos de comunicación visual. Se puede pensar en esta etapa como un arco y flechas, interpretando las flechas como ideas generales y dispersas, luego tenemos el arco el cual es el concepto creativo efectivo, con el cual las flechas son disparadas a un mismo objetivo, esto representa a los códigos visuales dirigidos a un mismo objetivo de comunicación visual; podemos decir que esta es una de las etapas cruciales para realizar un buen proyecto de diseño y comunicación visual, ya que determina cuál es el impacto del proyecto en el grupo objetivo.

## 04 **ESTRUCTURA Y PLANIFICACIÓN DE UN PROYECTO**

Estructurar un proyecto en etapas es de gran beneficio al igual que planificar las actividades y tiempos de realización de las mismas con el fin de tener un orden y cumplir con un tiempo establecido, cuando no se sigue una estructura ordenada, el desorden hace que las actividades a realizar se lleven más tiempo del necesario o conveniente, al igual que pueden quedarse sin resolver etapas o actividades importantes para el proyecto por la falta de planificación.

## 05 **SOBRE EL PROCESO DE PRODUCCIÓN GRÁFICA**

Para iniciar con el proceso de producción gráfica debe contarse con el proceso de conceptualización, ya que es en ese nivel en donde se definen los códigos visuales que se van a utilizar; en principio, se tuvo la dificultad de crear una línea gráfica en las ilustraciones, que fuera acorde al proyecto y al grupo objetivo, es decir que fuera del gusto de los integrantes del grupo objetivo, es por esto que fue de gran utilidad el haber realizado una investigación del mismo y un perfil completo al igual que buscar referencias visuales que fueran dirigidas a un grupo similar, al cual se iba trabajar, dado que al tener este conocimiento, se puede definir una línea gráfica adecuada y trabajarse con propiedad. Al finalizar el nivel de autoevaluación se obtienen resultados concretos de cómo podrá verse la pieza integrando el contenido, códigos visuales, jerarquía, diagramación, etc. Según el criterio profesional obtenido, posteriormente se realiza la coevaluación con profesionales del diseño gráfico, en esta evaluación se obtienen respuestas de gran valor para el proyecto ya que se socializa y analiza el mismo desde el punto de vista de otro profesional el cual realiza críticas constructivas y aportes, que contribuyen a la optimización del cumplimiento de los objetivos del proyecto.

En el tercer nivel de visualización, se realiza la validación con el grupo objetivo, este es uno de los puntos más importantes de la producción, ya que se va tener un contacto directo de la pieza con el grupo objetivo, y es así como se puede evaluar, tanto la aceptación que tenga el grupo objetivo como la funcionalidad y el cumplimiento de los objetivos de comunicación que se desean obtener con el proyecto, y también detectar deficiencias y tener la oportunidad de pulir detalles sobre el diseño del proyecto.

Los procesos de evaluación vitales para un proyecto de comunicación visual, el cual es el objetivo primordial del diseño gráfico, en todas sus especialidades, por lo que las evaluaciones y validaciones de piezas gráficas son necesarias para que el proyecto obtenga los mejores resultados posibles.

# CAPÍTULO 08

## *Conclusiones*

## 8.1 CONCLUSIONES

01

Al terminar el proceso de producción del material y realizarse la validación con el grupo objetivo, se evidenció el cumplimiento de los objetivos de comunicación visual y diseño al obtener resultados satisfactorios, comprobando así la funcionalidad de la pieza para el beneficio de la institución apoyada.

02

El proyecto de la novela literaria traducida a una novela gráfica, explicando cada paso al estudiante conforme va leyendo una pieza real del tema que está estudiando, y ver cómo fue el proceso de conceptualización e interpretación de la misma a un nivel gráfico, es un aporte positivo para el proceso de enseñanza y aprendizaje del curso de Historietas de la escuela de diseño gráfico.

03

Por medio de la coevaluación con profesionales y la validación con el grupo objetivo se puede analizar el cumplimiento de los objetivos de comunicación, así como la funcionalidad de la pieza gráfica y corregir o confirmar las decisiones tomadas en cuanto al diseño de la misma.

04

En la validación es importante tener una herramienta de evaluación como encuestas o entrevista, incluso de observación, enfocadas en la funcionalidad y respuesta por parte del grupo objetivo a la pieza, ya que el grupo objetivo generalmente no comprende sobre aspectos técnicos de diseño, sino de una experiencia de interacción con la pieza, es decir, si es atractiva, si le genera interés, si le transmite el mensaje adecuado, etc. Y es esta experiencia la que dicta la obtención de resultados positivos o negativos.

05

La experiencia de realizar un proyecto de comunicación visual, demuestra cómo se puede aportar desde la competencia de un diseñador gráfico a cualquier tema que requiera de ser difundido o transmitido a un grupo determinado, sin importar el tema o el área científica, social, tecnológica, política, artística o técnica, ya que cualquier área puede necesitar de una estrategia de comunicación, por lo que el campo de aplicación de la carrera es bastante extenso.

06

Se puede tener un material que profundice en los temas del curso de Historietas así como en cualquier otro de los cursos de la carrera, en el que los estudiantes puedan ver la producción completa y el resultado de la aplicación de cada tema teórico o práctico.

# CAPÍTULO 09

## *Recomendaciones*

## 9.1 RECOMENDACIONES

### *A LA INSTITUCIÓN*

01

Se recomienda a la Escuela de Diseño Gráfico de la USAC, la promoción y aprovechamiento de proyectos de diseño gráfico enfocados a los cursos de la carrera, ya que la experiencia del proyectista debe ser aprovechada para mejorar aspectos de aprendizaje, que beneficien a las siguientes generaciones de profesionales, y los proyectistas tienen la experiencia como usuarios del servicio educativo de la Escuela, por lo que pueden aportar no solo con sus conocimientos profesionales sino con experiencia reciente de haber cursado las asignaturas que apoyan con sus proyectos.

### *AL GREMIO DE DISEÑO GRÁFICO*

01

Es importante, previo a realizar cualquier proyecto de diseño y comunicación visual, tomar el tiempo de realizar un exhaustivo proceso de investigación, tanto sobre el tema a comunicar, como de las formas en que se han abordado temas similares por otros profesionales del diseño, este proceso de investigación permite al profesional tratar con propiedad el tema que está trabajando lo cual aumenta los recursos creativos que puede aplicar al momento de conceptualizar; este proceso de investigación también incluye al grupo objetivo en todos sus aspectos, social, psicológico, demográfico, económico, cultural, etc. Lo cual le permitirá utilizar los insight's adecuados y así obtener una respuesta emotiva por parte del target.

**02**

Darle vuelta a la tuerca, es decir, al momento de la conceptualización y generación de ideas debe aplicarse la mayor cantidad de técnicas disponibles, para obtener un concepto creativo más allá de lo obvio y sin dejar de ser un concepto con el que el grupo objetivo se sienta identificado rápidamente y se quede en su mente; en resumen, llevar las ideas más allá de lo obvio.

**03**

Socializar y validar siempre sus procesos de producción gráfica con otros profesionales y con miembros del grupo objetivo, lo cual les será de utilidad para enriquecer los resultados de sus proyectos y optimizar o mejorar las estrategias de diseño y comunicación aplicadas en las piezas gráficas.



## FUENTES CONSULTADAS

- Bryan Hitch, 2010, Cómico Studio, Editorial Dollner, España.
- CompostaFilms (2009) Una charla con Humberto Ramos (Video), disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=KsUWiuWriIM>
- Conjunto de autores, 2008, Crónica Marvel , DK editorial, Londres
- Cooney, Daniel, 2011, Writing and illustrating the graphic novel, Barron's Educational series. inc, USA.
- Escuela de Diseño gráfico USAC, 2011, Programa de asignatura: Historietas, Guatemala
- G. Arévalo, 2013, DISEÑO DE LIBRO: "Aplicaciones del lenguaje del cómic en el Diseño Gráfico" para el curso de Historieta del nuevo pensum de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

# ANEXOS

En esta sección se presentan insumos complementarios sobre algunos de los niveles de conceptualización y producción gráfica, así como la previsión de costos del proyecto e información adicional que será de aporte al contenido del informe.

# A.1 CONCEPTUALIZACIÓN

En el proceso de conceptualización se utilizaron, tres técnicas creativas, a continuación se presenta la evidencia de este proceso adicional al que se describe en el desarrollo del informe.

Carlos Tobar Lemus 2009 17350  
sección "B"  
Proyecto de Graduación  
Lic. Moco Morales  
"Concepto creativo"

## PASO 1

Para iniciar el proceso se realizó una lluvia de ideas, la cual servirá como base para la aplicación de 3 técnicas creativas para llegar a la mejor solución en el concepto creativo.

Lluvia de ideas:

<p>Para iniciar con las técnicas debemos tener claro cual es el concepto del mensaje a comunicar:</p> <p>"Como se desarrolla una historieta aplicando técnicas y conceptos."</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>Contar historias</li><li>Comunicar</li><li>Narración visual</li><li>Secuencia</li><li>Educación</li><li>Aprendizaje</li><li>Observación</li><li>Ilustración</li><li>Literatura</li><li>Expresión</li><li>Ilustración Narrativa</li><li>Medio de comunicación</li><li>Apoyo visual</li><li>Ilustrar temas</li><li>Burninar</li><li>Transmitir conceptos</li><li>Narrar conceptos</li><li>Cómic</li><li>Novela en imágenes</li><li>Formación</li><li>Ejemplificar</li><li>Aprender observando</li><li>Técnicas</li><li>Conocimientos aplicados</li><li>Discurso visual</li><li>Aplicación de técnicas</li><li>Producción</li></ul>
--	--

## PASO 2

Aplicación de técnicas de conceptualización.

### Técnica 1- "El cuento corto"

#### Descripción

El cuento corto consiste en un párrafo cuando mucho, y es aún mejor cuando se compone de unas cuantas frases efectivas.

Tal como el cuento de Tito Monterroso que dice así: "Y cuando despertó el dinosaurio todavía estaba ahí".

La idea es crear una trama con el menor número de palabras, que incluya las o la idea principal de lo que se quiere comunicar, puede contener personajes y contextos, un cuento como el del ejemplo, es una frase abierta que da la idea de haber sido extralida de una obra más extensa por lo que no solo tiene un final abierto sino un principio de la misma manera.

#### Aplicación

El objetivo del proyecto es mostrar al estudiante como se realiza una historieta, a través de aplicar todos los conceptos y técnicas en una historieta real en donde pueden tener un ejemplo de como se utilizan y cual es el resultado que se obtiene, contribuyendo así a la optimización del aprendizaje, lo cual se resume en el concepto del mensaje a comunicar que en este caso lo resumimos en "como se desarrolla una historieta, aplicando técnicas y conceptos". Lo cual es la idea principal que queremos comunicar con nuestro cuento corto.

Para esto realizamos la lluvia de ideas y definimos el concepto a comunicar, como base para aplicar las técnicas creativas, los resultados obtenidos con esta técnica fueron:

Y así, se produce una historieta.

Es así, como se aplican los conceptos de la historieta.

Y el observo, y luego lo hizo de la misma forma.

Así les mostró las técnicas de la historieta en una historia.

#### Resultado seleccionado

Así les mostró las técnicas de la historieta en una historia.

#### Cierre

Se escogió esta opción ya que refleja claramente el objetivo principal del proyecto, el cual es de alguna manera apoyar el aprendizaje por observación.

## PASO 2

Aplicación de técnicas de conceptualización.

### Técnica 1- "figuras retóricas"

#### Descripción

Las figuras retóricas son recursos con los cuales se enfatizan conceptos para lograr persuadir al lector, es decir embellecer y hacer atractiva una idea para las personas, de igual manera tomando como base los objetivos e ideas que se desea comunicar. Existe una gran variedad de figuras retóricas que se pueden aplicar a un concepto creativo.

#### Aplicación

Esta técnica consiste en analizar con cual de las técnicas o figuras retóricas se puede expresar de una forma atractiva el mensaje a comunicar para que cause interés en el grupo objetivo y a su vez permita tomar decisiones en cuanto a plasmar gráficamente lo que se desea comunicar.

se eligió utilizar la Paronomasia que es un juego de palabras con sonidos similares en la misma frase, lo cual crea una especie de trabalenguas con sentido y que transmiten un concepto de forma creativa.

el resultado es el siguiente:

Contando la historia del proceso de la historieta.

Narrar una historia para contar la historia de como contar una historieta.

y así les cuento como se cuenta una historia con una historieta.

#### Resultado seleccionado

y así les cuento como se cuenta una historia con una historieta.

#### Cierre

El concepto del mensaje a comunicar puede interpretarse con este tipo de juego de palabras en el que se logra presentar de una forma humorística, lo cual resulta atractivo y da lugar a desarrollar elementos gráficos (códigos visuales).

## PASO 2

Aplicación de técnicas de conceptualización.

### Técnica 1- "ojos limpios o llamado al profano"

#### Descripción

Una mirada fresca y nueva suele sacar del estancamiento que provoca el exceso de información o involucramiento, invita a opinar a personas que no tenga nada que ver con el problema. Puede ser un niño, un extranjero, una persona mayor, un profesional de otro campo, etc.

#### Aplicación

Esta técnica se aplico, preguntando a personas ajenas al proyecto y a la profesión del diseño gráfico cual era su opinión sobre el proyecto, tomando como partida una breve explicación sobre el tema del mismo y como lo describirían en una frase.

el resultado es el siguiente:

"Aprender con el ejemplo"

"Facilidad de comprensión"

"Aplicación práctica"

"Diversos usos del dibujo en la comunicación"

"Aprendizaje entretenido"

"Aprender viendo como se hace la historieta"

Tomando como punto de partida estas ideas se formulo un concepto creativo, el cual es el resultado seleccionado.

#### Resultado seleccionado

Comprendiendo los conceptos de la historieta, con una historieta.

#### Cierre

Este concepto tiene la misma estructura que el concepto del mensaje a comunicar aplicando ideas de las personas que son ajenas al proyecto y por lo tanto otorgan un punto de vista fresco para presentar la esencia del proyecto.

## PASO 3

Selección del concepto creativo

### Selección del concepto creativo a utilizar.

### Técnica 2- "figuras retóricas"

#### La vuelta a la tuerca

El concepto elegido es el obtenido por la figura retórica de la Paronomasia, "y así les cuento como se cuenta una historia con una historieta." la tecnica de dar una vuelta más a la "tuerca" consiste en llegar a un resultado y tratar de llevarlo un paso más allá de lo que se obtuvo, por lo que se intentó enfatizar la esencia del concepto y de la figura retórica de la Paronomasia.

el resultado es el siguiente:

#### CONCEPTO CREATIVO

"Y así les cuento el cuento de como contar un cuento con una historieta."

#### CONCEPTO CREATIVO

"Y así les cuento el cuento de como contar un cuento con una historieta."

**PASO 3**

Selección del concepto creativo

**CONCEPTO CREATIVO**

**"Y así les pinto el cuento de como contar un cuento."**

Este concepto refleja la esencia del proyecto ya que sera una pieza en donde se "dustre" o "dumbe" los conceptos y técnicas de la historieta por medio de su aplicación real en una historieta, además de ser un juego de palabras atractivo por medio de una figura retórica, en este caso la paronomasia, el concepto también contiene la esencia de la historieta, la cual es contar una historia (cuento) de una forma gráfica (pinta).

# A.2 PRIMER NIVEL DE VISUALIZACIÓN

A continuación se presenta el cuadro de autoevaluación de los bocetos en el primer nivel de visualización, con el cual se definieron las propuestas a desarrollar en las siguientes fases.

Principios a evaluar en el diseño / 10 pts. Cada aspecto. En el informe se ha de incluir la fundamentación de cada decisión.												
Nombre de cada parte relevante de la pieza a evaluar	1. Pertinencia	2. Memorabilidad	3. Fijación	4. Legibilidad	5. Composición	6. Ilustración	7. Las imágenes	8. Diagramación	9. Diseño tipográfico	abstracción	RESULTADO / 100	
1 Portada	10	8	8	10	9	10	10	9	8	8	90	
2	2	9	8	8	10	7	9	9	8	8	87	
3	3	10	8	7	9	10	9	9	8	8	87	
4 Contraportada	8	8	9	7	6	7	6	8	8	9	76	
5	2	9	8	7	8	9	8	8	8	6	79	
6	3	8	8	7	8	7	7	7	7	6	73	
7	4	9	8	9	7	7	6	9	8	9	80	
8	5	8	7	8	6	7	9	8	8	9	78	
9	6	9	8	9	10	9	8	9	9	9	89	
10 Portadillas	8	9	9	9	9	10	9	9	8	9	89	
11	2	8	8	7	7	8	7	6	8	8	75	
12	3	7	8	8	7	7	7	6	8	9	74	
13	4	8	7	6	7	5	5	5	7	7	64	
14 Página de créditos	8	8	6	6	8	10	10	7	7	7	77	
15	2	9	9	8	9	9	9	9	10	9	90	
16	3	8	8	8	8	7	7	7	8	7	8	76
17	4	7	7	8	6	7	6	6	8	6	69	
18 Índice	9	9	9	10	9	9	9	8	9	9	90	
19	2	6	7	8	5	6	7	7	6	7	67	
20	3	7	7	8	8	9	7	7	7	7	74	
21	4	7	7	7	9	9	7	8	9	8	7	78
22 Páginas interiores	10	8	7	9	10	10	10	9	9	8	90	
23 Personajes	10	10	9	10	9	10	10	9	5	10	92	

# A.3 SEGUNDO NIVEL DE VISUALIZACIÓN

Resultados de la socialización de la pieza con profesionales del diseño gráfico.

segundo nivel de visualización

**RESULTADOS  
OBTENIDOS**

opciones de respuesta:

a. Excelente    b. bueno    c. regular    d. deficiente    por qué?

**1. Se refleja el concepto creativo en el diseño de la pieza?**

Respuestas:	Observaciones
(b) (b) (b)	<p>-Sugiero que de manera paralela a las escenas graficadas, se coloque un extracto del texto original de la obra, para que el estudiante tenga como referencia, la manera en que se interpretó lo expresado por el autor, o bien, como el diseñador empleó su creatividad para representar la misma.</p> <p>-En general transmite muy bien la idea central del concepto.</p> <p>-Si, en general el concepto creativo se refleja en la portada, el logotipo y las ilustraciones. Sin embargo en la parte de diagramación del indice y las portadillas el diseño es más moderno. Se aleja del concepto que se define en el logo y el nombre de la historieta.</p>

**2. Es el diseño adecuado para el grupo objetivo?**

Respuestas:	Observaciones
(a) (a) (b)	<p>-Considero que si, ya que el rango de edades de los estudiantes son asiduos a la lectura de este tipo de historietas.</p> <p>-Correcta aplicación de paleta de colores y diagramación.</p>

**89**

segundo nivel de visualización

**3. Se adaptan las ilustraciones al contenido de la pieza?**

**Respuestas:**

(a) (a) (a)

**Observaciones**

-Considero que si cumplen con las características del lugar, ambientación y personajes.

-La línea gráfica de la ilustración corresponde al tema "aventurero"

-Si, ya que las ilustraciones y el contenido están realizadas con una línea gráfica apta para este grupo.

**4. Al ser una pieza de historieta donde debe narrarse una historia, considera que existe un recorrido visual comprensible para el lector?**

**Respuestas:**

(a) (b) (a)

**Observaciones**

-Me parece muy bien, incluso el detalle que la primera escena sea una visual del exterior del entorno, ya que nos da una idea precisa sobre el contexto de esta parte de la historia

-El recorrido visual me parece correcto y fluido.

**5. En una historieta predomina la ilustración sobre el texto, teniendo en cuenta este aspecto, considera que los textos son legibles y claros visualmente?**

**Respuestas:**

(b) (b) (a)

**Observaciones**

-Considero que si es un material didáctico, los diálogos y textos están pequeños.

-La tipografía debe tener un punto un tanto mas alto para facilitar la lectura, aunque se trate de gente joven.



segundo nivel de visualización

6. Se denota un dominio de la técnica de expresión a un nivel profesional?

Respuestas:

(a) (b) (b)

Observaciones

- Si, muy bien desarrollada la técnica
- si, aunque la ambientación y uso de perspectiva podría mejorar.

7. Contribuye la ilustración a la narrativa de la historia?

Respuestas:

(a) (a) (b)

Observaciones

- Representa muy bien las personalidades y el entorno de la misma.
- Definitivamente, es mucho más interesante, más, teniendo en cuenta el GD.
- Refleja de buena manera el tema de la historia.

8. Existe un buen manejo del color en las ilustraciones y el diseño en general?

Respuestas:

(a) (a) (a)

Observaciones

- Muy bien, colores, texturas e iluminación.
- Paleta de color bien aplicada.

segundo nivel de visualización

**9. La tipografía utilizada es adecuada para el tipo de publicación?**

**Respuestas:**

(a) (a) (c)

**Observaciones**

- Si, hace fácil la lectura sin robar protagonismo a la parte gráfica.
- Corresponde al tema y a la comunicación del concepto.
- En las ilustraciones si, y en la diagramación, lo mismo que en la pregunta 1. La diagramación editorial refleja otro estilo de diseño.

**El tamaño de la publicación es de 7.5"x 11", considera que es un tamaño adecuado para el material?**

**Respuestas:**

(a) (a) (a)

**Observaciones**

- Únicamente recomiendo que si eventualmente el material deba imprimirse, se confirme si la medida es económicamente viable.
- Ni más ni menos, me parece un tamaño ideal, por la versatilidad del formato.
- Si porque es de fácil manejo.

**11. El diseño e ilustración es atractivo visualmente?**

**Respuestas:**

(a) (a) (a)

**Observaciones**

- Totalmente
- Provoca interés e incita a la lectura y por lo tanto a la comprensión del tema.

segundo nivel de visualización

12. Escriba algún comentario adicional o sugerencia acerca del material evaluado (críticas constructivas).

Respuestas:

(a) (a) (a)

Observaciones

-Considero que el desarrollo gráfico está muy bien planteado, salvo los comentarios específicos expuestos en los ítems correspondientes.

-Creo que trabajar más la perspectiva en cuanto al dibujo y la atmósfera en cuanto a la colorización le sumarían al proyecto en general.

-En general, es una historia que refleja el nombre de la misma. Enhorabuena!

## A.4 TERCER NIVEL DE VISUALIZACIÓN

A continuación los nombres de los participantes en la validación de la pieza.

- Madellyn Sofía Arrecis Guzmán 201220222
- Luis Montúfar 200411582
- Jorge Maldonado 200511284
- Rosario Cabrera 200719042
- Emily Paola Caballeros Calvillo 201224259
- Gerson Castro 201123945
- Rae Pérez 201314918
- 201211778
- Stephanie Michelle Rubio Xicará 201315180
- Oliver Guillermo Gonzalez Martinez 201214755
- Maria Alejandra Montepeque López 201322327
- 201318397
- Carlos Tipaz Zacarias 200516922
- José Velásquez 200841958
- Maria Fernanda Ical Diaz 201318431
- Elda Carolina Díaz Aldana 200211804
- Gladys Rosaura Romero Atz
- Aurora de León 201122564
- Carlos Caal 201224274

- Daniel Alejandro Lorenzo Sagastume 201010897
- Diego Antonio Prado González 200925218
- Julian Martínez 201122639
- Debbie Medina 201124101
- Jorge Quiñónez - 201016737
- Ana Carolina Barrios Arango carnetl: 201318512
- Manolo Bonilla 200511419
- 201220427
- José Fernando Gramajo Oliva 201016795
- Óscar Leonardo García Yanci 200121654
- Eskin Valenzuela 200414112
- Pedro Pablo García Fuentes 201220288
- Manuel Fabián Mendoza Mazariegos 200410266
- Maynor Ranfery Mateo García 201122376
- Andrea Meléndez 201318430
- 201019967
- Bryan Vicente 201114933
- Heidi Gaitan 201315209
- Suzanne Masaya 201318429
- Gladys Rosaura Romero Atz 200719168
- Josué Ortiz 201213930
- Oliver Mérida 200710910
- Jesús Tomás Tzic Cajchum 200917734

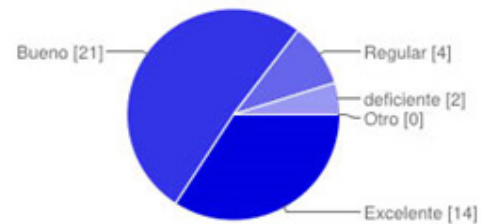
Los resultados obtenidos fueron los siguientes:

## RESULTADOS OBTENIDOS

### 1. Consideras que la pieza tiene un diseño atractivo?

Respuestas:

Excelente	14	33%
Bueno	21	49%
Regular	4	9%
deficiente	2	5%

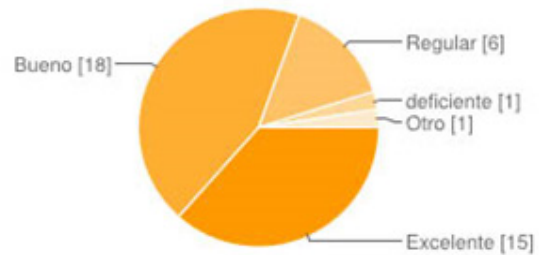


Tercer nivel de visualización

2. Crees que las ilustraciones son adecuadas para el contenido de la pieza?

Respuestas:

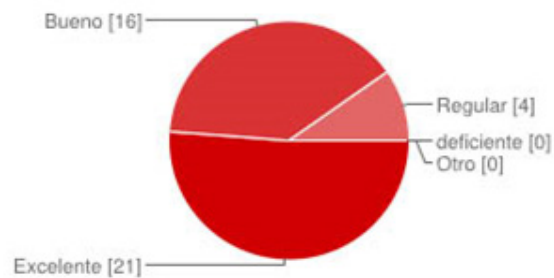
Excelente	15	35%
Bueno	18	42%
Regular	6	14%
deficiente	1	2%



3. Al ser una pieza de historieta donde debe narrarse una historia, consideras que existe un recorrido visual comprensible para el lector?

Respuestas:

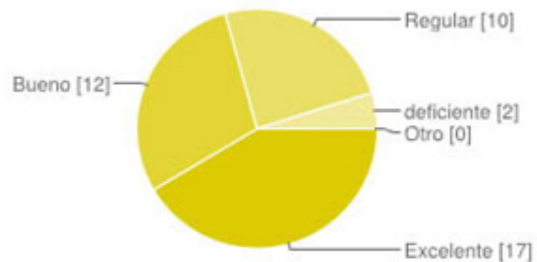
Excelente	21	49%
Bueno	16	37%
Regular	4	9%
deficiente	0	0%



4. En una historieta predomina la ilustración sobre el texto, teniendo en cuenta este aspecto, consideras que los textos son legibles y claros visualmente?

Respuestas:

Excelente	17	40%
Bueno	12	28%
Regular	10	23%
deficiente	2	5%



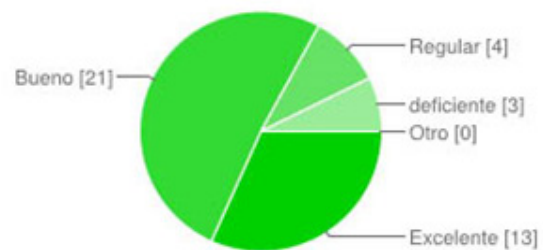


**Tercer nivel de visualización**

5. Consideras que es un material interesante para ser estudiado en el curso de Historietas?

Respuestas:

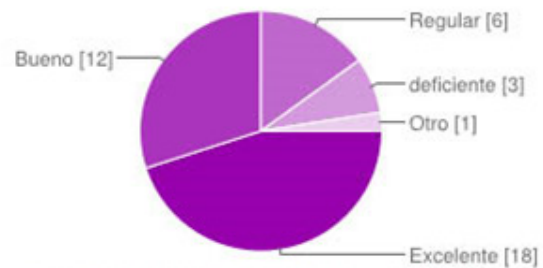
Excelente	13	30%
Bueno	21	49%
Regular	4	9%
deficiente	3	7%



6. Son los colores atractivos en las ilustraciones y el diseño en general?

Respuestas:

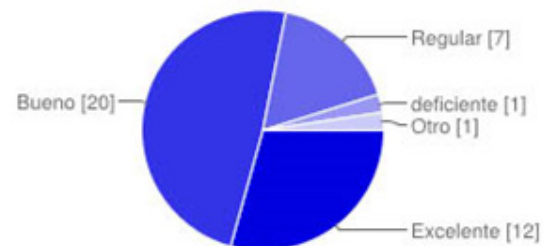
Excelente	18	42%
Bueno	12	28%
Regular	6	14%
deficiente	3	7%



7. El tipo de letra es agradable para el tipo de publicación?

Respuestas:

Excelente	12	28%
Bueno	20	47%
Regular	7	16%
deficiente	1	2%

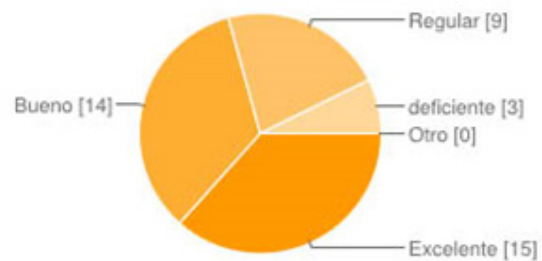


Tercer nivel de visualización

8. Al ver la portada de la historieta te llama la atención ver el contenido?

Respuestas:

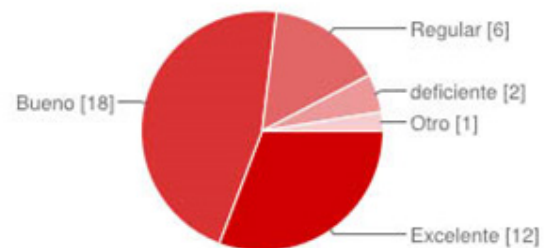
Excelente	15	35%
Bueno	14	33%
Regular	9	21%
deficiente	3	7%
Otro	0	0%



9. La ilustración es atractiva visualmente?

Respuestas:

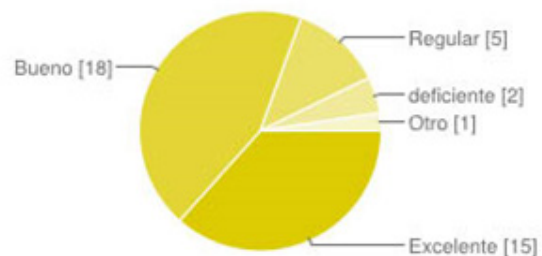
Excelente	12	28%
Bueno	18	42%
Regular	6	14%
deficiente	2	5%
Otro	1	3%



10. La ilustración refleja dinamismo, y expresión en los personajes?

Respuestas:

Excelente	15	35%
Bueno	18	42%
Regular	5	12%
deficiente	2	5%
Otro	1	3%

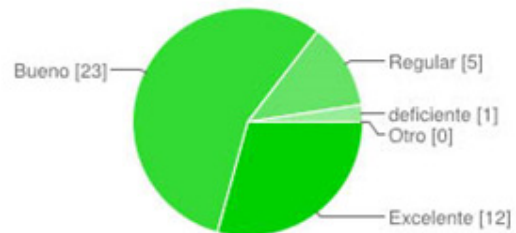


Tercer nivel de visualización

11. Consideras que la interactividad es comprensible y fácil de usar?

Respuestas:

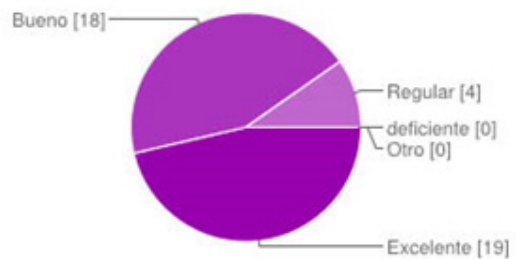
Excelente	12	28%
Bueno	23	53%
Regular	5	12%
deficiente	1	2%



12. Consideras que las ventanas de explicación ayudan a comprender y aprender sobre el tema de la historietita?

Respuestas:

Excelente	19	44%
Bueno	18	42%
Regular	4	9%
deficiente	0	0%



## A.5 PREVISIÓN DE RECURSOS Y COSTOS

En esta parte se desarrolla un presupuesto de costos de realización del proyecto, tomando en cuenta todos los recursos utilizados: recursos humanos y gastos de producción y equipo.

Para el costo de recurso humano, se trabajará por hora/hombre es decir un precio por hora de trabajo en cada actividad a excepción de la producción gráfica que se trabajará con un costo por página.

Para justificar la hora de trabajo, se realizó el ejercicio de asignar un sueldo ficticio, mensual de Q 8,000.00, el cual es un sueldo aproximado de un profesional del diseño en una empresa.

Lo que da un resultado de Q50.00 H/Hm más un margen de ganancia del 20% (Q10) a lo que sumamos el iva, (12% = a Q6) - con un resultado de Q 66.00 H/Hm.

Para realizar el cálculo también se asignará un precio por hora de gastos de producción, materiales y equipo, el cual será de Q25.00 por hora. Lo cual nos da un resultado global de Q91.00 por hora de trabajo.

### INVESTIGACIÓN

En el proceso de investigación y recopilación de información se invirtieron un total de 16 horas de trabajo y gastos de producción.

Esto da un total de: **Q 1,456.00**

### PLANIFICACIÓN

En la planificación de tiempos se invirtieron un total de 16 horas.

Esto da un total de: **Q 1,456.00**

### CONCEPTUALIZACIÓN

La conceptualización, incluye, aplicación de técnicas creativas, generación de concepto creativos y definición de códigos visuales, invirtiendo un total de 40 horas de trabajo.

Estos da un total de: **Q 3,640.00**

## REDACCIÓN DE ENSAYOS

Para la redacción de los 3 ensayos, se invirtieron un total de 24 horas de trabajo.

Esto nos da un total de **Q 2,184.00**

## PRODUCCIÓN GRÁFICA

En esta etapa se cobrará una tarifa por página, las páginas de cómic tienen un costo de Q 2,400 y la portada tiene un valor del 20% adicional al de una página interior, las páginas interiores que no contienen ilustración (portadillas, índice, créditos) tienen un valor de Q100.00 c/u.

El proyecto cuenta con un total de páginas sin ilustración (diseño editorial) de 7 páginas: **Q 700.00**

Una portada: Q2,880.00

Páginas de historieta aproximadamente 20 páginas: **Q36,000.00**

Esto nos da un resultado total de: **Q 38,880.00**

## PROCESOS DE EVALUACIÓN, Y VALIDACIÓN

Se invirtieron un total de 48 horas de trabajo.

Esto nos da un total de: **Q 4,368.00**

**COSTO TOTAL DEL PROYECTO APROXIMADO** **Q 51,984.00**

Guatemala, septiembre 08 de 2015.

Señor Decano  
Facultad de Arquitectura  
Universidad de San Carlos de Guatemala  
Msc. Arq. Byron Alfredo Rabé Rendón  
Presente.

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que con base en el requerimiento del estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico - Facultad de Arquitectura: **CARLOS ALFONSO TOBAR LEMUS**, Carné universitario: **2009 17350**, realicé la Revisión de Estilo de su proyecto de graduación titulado: **DISEÑO Y ADAPTACIÓN A NOVELA GRÁFICA DEL LIBRO "EL CÓDICE PERDIDO" EN APOYO AL CONTENIDO DEL CURSO DE HISTORIETAS DE LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS**, previamente a conferírsele el título de Licenciado en Diseño Gráfico con énfasis en Editorial Didáctico Interactivo.

Y, habiéndosele efectuado al trabajo referido, las adecuaciones y correcciones que se consideraron pertinentes en el campo lingüístico, considero que el proyecto de graduación que se presenta, cumple con la calidad técnica y científica que exige la Universidad.

Al agradecer la atención que se sirva brindar a la presente, me suscribo respetuosamente,



*Lic. Maricella Saravia de Ramírez*  
Colegiada 10,804

Lic. Maricella Saravia de Ramírez  
Colegiada 10,804

Maricella Saravia de Ramírez  
Licenciada en la Enseñanza del Idioma Español y de la Literatura  
Especialidad en corrección de textos científicos universitarios

Teléfonos: 3122 6600 - 5828 7092 y 2232 9859 - maricellasaravia@hotmail.com

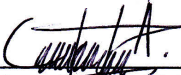




FACULTAD DE  
ARQUITECTURA  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

**“Diseño y adaptación a novela gráfica del libro “El código perdido” en apoyo al contenido del curso de historietas de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala”**

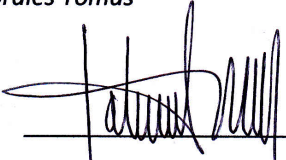
Proyecto de Graduación desarrollado por:

  
\_\_\_\_\_  
Carlos Alfonso Tobar Lemus

Asesorado por:

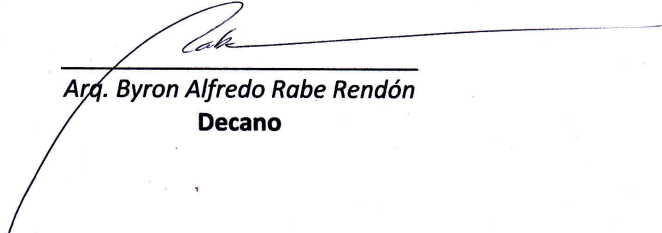
  
\_\_\_\_\_  
Lic. Marco Antonio Morales Tomas

  
\_\_\_\_\_  
Licda. Miriam  
Isabel Meléndez Sandoval

  
\_\_\_\_\_  
Msc. Salvador René Gálvez Mora

Imprímase:

**“ID Y ENSEÑAD A TODOS”**

  
\_\_\_\_\_  
Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón  
Decano



INFORME

PG

CarlosTobar