



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



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

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

**REDISEÑO Y ACTUALIZACIÓN DE LA GUÍA  
INFORMATIVA PARA VISITANTES DEL  
MUSEO NACIONAL DE ARQUEOLOGÍA Y  
ETNOLOGÍA DE GUATEMALA**

Proyecto de Graduación desarrollado por:  
**Kerly Iveth Lopez Folgar**  
Para optar al título de:  
**Licenciada en Diseño Gráfico.**





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



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

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

**Rediseño y actualización de la Guía Informativa  
para visitantes del Museo Nacional de  
Arqueología y Etnología de Guatemala**

**Proyecto de Graduación desarrollado por  
Kerly Iveth Lopez Folgar  
Para optar al título de  
Licenciada en Diseño Gráfico.**

**“La autora es responsable de las doctrinas sustentadas, originalidad y contenido del Proyecto de Graduación, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos”.**

**Guatemala, abril de 2018.**

# NÓMINA DE AUTORIDADES

Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón	<b>Decano</b>
Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea	<b>Vocal I</b>
Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini	<b>Vocal II</b>
MSc. Arq. Alice Michele Gómez García	<b>Vocal III</b>
Br. María Fernanda Mejía Matías	<b>Vocal IV</b>
Br. Lila María Fuentes Figueroa	<b>Vocal V</b>
Msc. Arq. Publio Alcides Rodríguez Lobos	<b>Secretario Académico</b>

## **TRIBUNAL EXAMINADOR**

Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón	<b>Decano</b>
Msc. Arq. Publio Alcides Rodríguez Lobos	<b>Secretario Académico</b>
Lic. Carlos Enrique Franco Roldán	<b>Asesor Metodológico</b>
Lic. María Berthilda Gutiérrez de Melgar	<b>Asesora Gráfica</b>
Msc. Gustavo Jurado	<b>Tercer Asesor</b>



## AGRADECIMIENTOS

A **Dios**, por siempre estar presente en cada etapa de mi vida, guiando mis pasos y bendiciendo mi camino.

A mis papás, **Nery Rolando Lopez Ambrosio** y **Alba Judith Folgar Orellana**, por apoyarme, amarme y depositar su confianza en mí y en cada una de las decisiones que he tomado. Su presencia en mi vida ha sido una herramienta fundamental en la búsqueda por alcanzar esta meta, a través de la perseverancia y la determinación. Cada uno de sus consejos los llevo guardados en mi corazón.

A mis hermanas y mejores amigas, **Landy y Beiry**, quienes me han apoyado en todo momento. La vida podrá distanciarnos físicamente pero siempre nos tendremos una a la otra, gracias por hacerme sentir tan orgullosa de todas las metas que han cumplido. Las amo.

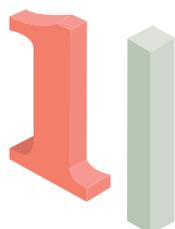
A mi novio **Mario García Oliva** por su apoyo, su amor y por siempre estar a mi lado en todo momento; a su familia, por el cariño que me han brindado durante este tiempo. Gracias por hacerme sentir siempre como en casa.

A los amigos que he conocido en el transcurso de mi vida, dentro de la Escuela de Diseño Gráfico y fuera de ella; gracias por las risas, el apoyo y las palabras de aliento en los momentos más difíciles. La vida es más sencilla con personas como ustedes.

A mis asesores; **Lic. Carlos Franco** y **Lic. María Gutierrez**, por brindarme su apoyo, tiempo y consejos durante todo este proceso.

Al **Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala** y a todo el equipo, siempre estuvieron dispuestos a apoyarme durante el tiempo que duró este proyecto y me hicieron sentir bienvenida. Me llevo grandes experiencias de este lugar.

# ÍNDICE DE CONTENIDOS



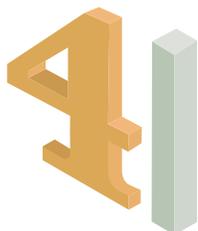
<b>Presentación</b>	<b>09</b>
<b>Capítulo 01: Introducción</b>	<b>11</b>
Antecedentes	13
Problema de comunicación visual	15
Justificación	16
Trascendencia	17
Incidencia	18
Factibilidad	19
Objetivos	21
Objetivo general	
Objetivo específico de comunicación visual	
Objetivo específico de diseño	



<b>Capítulo 02: Perfiles</b>	<b>23</b>
Perfil de la Institución	25
Perfil del Grupo Objetivo A	32
Perfil del Grupo Objetivo B	36



<b>Capítulo 03: Planeación Operativa</b>	<b>39</b>
Flujograma y Cronograma	41
Previsión de recursos y costos	44



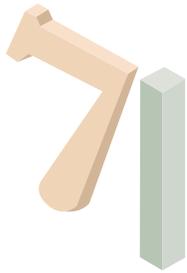
<b>Capítulo 04: Marco Teórico</b>	<b>47</b>
Un recorrido por el camino verde	49
Una experiencia visual	57



<b>Capítulo 05: Definición Creativa</b>	<b>67</b>
Brief de diseño	69
Referentes visuales	73
Estrategia de diseño	75
Definición de INSIGHT	76
SPICE y POEMS A	77
SPICE y POEMS B	78
Mapa de empatía	79
6W	80
INSIGHT	81
Definición del Concepto Creativo	83
Mapa mental	83
Galería de famosos	84
Listado de atributos	85
Concepto creativo	86
Códigos de diseño	87
Código escrito	87
Código tipográfico	87
Código cromático	88
Código icónico	89
Código de formato	91



<b>Capítulo 06: Producción gráfica y validación de alternativas</b>	<b>93</b>
Primer nivel de visualización	95
Primera evaluación	100
Segundo nivel de visualización	103
Segunda evaluación	105
Tercer nivel de visualización	108
Tercera evaluación	110
Propuesta final	112
Fundamentación	131
Lineamientos para la puesta en práctica	135
Presupuesto	137



## **Capítulo 07: Síntesis del proceso**

Lecciones aprendidas

Conclusiones

Recomendaciones

**141**

**143**

**144**

**146**

Referencias

Índice de figuras

Índice de tablas

Anexos

Anexo 01: Nivel 01 de visualización

Anexo 02: Nivel 02 de visualización

Anexo 03: Nivel 03 de visualización

Anexo 04: Cotización

**148**

**152**

**153**

**154**

**154**

**156**

**159**

**162**

# PRESENTACIÓN

El Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala (MUNAE) se fundó en el año de 1931, dependiente del Instituto de Antropología e Historia del Ministerio de Cultura y Deportes y tiene como principal objetivo la protección, conservación, restauración y divulgación del Patrimonio Arqueológico y Etnológico de Guatemala.

Los museos son espacios de suma importancia para cada país, comunicando y exhibiendo todo tipo de colecciones y objetos que representan datos importantes en su historia.

Actualmente se pueden considerar varios factores que afectan al MUNAE, entre estos caben mencionar la inversión económica asignada a esta institución y el desconocimiento en el que llegan los visitantes, ya sea por la deficiencia de material informativo funcional y atractivo o el desinterés de los participantes.

Al realizar un diagnóstico sobre la problemática que tiene el museo se detectó que puede ser abordado por medio de la actualización y rediseño de la Guía de visitantes, con material que se adapte a las necesidades del grupo objetivo. De esta manera, las personas que asistan a estas instalaciones pueden tener un conocimiento previo a las distintas salas que posee el museo, explicando su importancia y todos los detalles cronológicos importantes.

El protocolo que se muestra a continuación contiene los antecedentes del problema y su justificación, tomando en cuenta aspectos como la magnitud, trascendencia, vulnerabilidad y factibilidad del proyecto, además de los objetivos y la definición del perfil de la organización y de los beneficiarios, para poder realizar un mejor análisis de cada elementos que ayudará a resolver este problema para el museo.



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



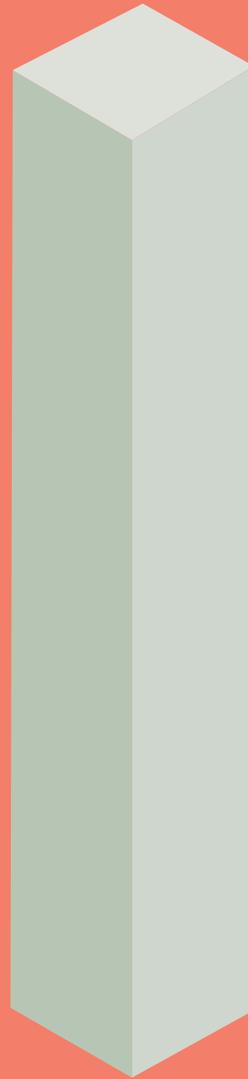
raxbe



raxbe



raxbe



# CAPÍTULO 01 INTRODUCCIÓN

## 1.1 Antecedentes

## 1.2 Problema de comunicación visual

## 1.3 Justificación

### 1.3.1 Trascendencia

### 1.3.2 Incidencia

### 1.3.3 Factibilidad

## 1.4 Objetivos

### 1.4.1 Objetivo general

### 1.4.2 Objetivo específico de comunicación

### 1.4.3 Objetivo específico de diseño



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe

## 1.1 ANTECEDENTES

El Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala es una institución pública que depende administrativamente del Ministerio de Cultura y Deportes. Este Ministerio es una institución gubernamental encargada de fortalecer y promover la identidad guatemalteca y la cultura de paz, además contribuye al fomento de la actividad deportiva y recreativa.

Cuenta con una gran colección de objetos recuperados en excavaciones científicas autorizadas por el Gobierno de Guatemala a través del Instituto de Antropología e Historia, presentándose por temáticas específicas. *(Valdés, 1998)*

Sus instalaciones miden aproximadamente 3000 m<sup>2</sup> para sus exhibiciones y cerca de 1500 m<sup>2</sup> destinados a la restauración e investigación de todas las piezas integradas en sus colecciones. El MUNAE alberga un conjunto de cerca de 20.000 artefactos arqueológicos y unas 5.000 piezas etnológicas. *(Torres, 2013)*

Esta institución posee una gran cantidad de libros y documentos a disposición de los visitantes, escolares, investigadores y técnicos del museo. El museo está conformado por varias salas dentro de sus instalaciones, que abarcan los periodos más relevantes en cuanto hallazgos arqueológicos y etnológicos.

El Museo Nacional de Arqueología y Etnología, MUNAE, recibió en el trayecto del año 2016 a 21,101 escolares, de los niveles educativos de preprimaria, primaria, básico, diversificado y universitario, siendo la primaria el área pedagógica que más visitantes ingresan al recorrido del museo. *(Aquino, 2017)*

Uno de los problemas más relevantes que puede observarse a primera vista, es la desinformación de los visitantes cuando entran al Museo y la manera en la que está constituido, por lo que muchas veces toda la información que conserva dentro de cada sala no es funcional para el grupo objetivo que la visita.

La Guía de visitantes es un documento que está orientado a personas interesadas por esta institución, maestros, alumnos y público en general.



Fig. 01

Este documento pretende educar y facilitar el recorrido por las diferentes salas, explicando su importancia, detalles cronológicos y funcionales de objetos e instrumentos.

El material informativo que ofrece el MUNAE, en general, es de buena calidad informativa gracias a los profesionales que se han encargado de recopilar los datos arqueológicos y etnológicos más importantes, tomando en cuenta esto, estos documentos deberían pasar por un proceso de rediseño por el tiempo en el cuál fueron elaborados y no poseen la calidad gráfica y editorial que se espera para los visitantes.

Otro inconveniente observable dentro de la institución es la falta de recursos monetarios, con un presupuesto no tan relevante que cubre solo algunos de los principales proyectos dentro del museo, las personas más afectadas son los visitantes del mismo por qué no pueden obtener el nivel que poseen los museos extranjeros. (Aquino, 2017)

Según la Formulación de Presupuesto 2017, el Ministerio de Cultura y Deportes destinó en el año 2016, un 23% de su presupuesto al Viceministerio de Patrimonio Cultural y Natural correspondiéndole así Q.100.07 millones.

Algunos proyectos realizados por la Universidad de San Carlos de Guatemala, han abordado esta problemática con el fin de realizar material didáctico que complemente la información aprendida dentro del museo.

Anteriormente, en el año 2015, se elaboró un diseño de museo virtual con el fin de exhibir las piezas dentro de la institución, promoviendo el interés de estudio de la cultura maya en el público en general, realizado por Jesús Antonio Díaz Zaparolli.

Otro proyecto relacionado a las visitas en museos y el material utilizado en ellos, es en el Museo Ixchel del traje indígena. El recorrido por las exhibiciones ofrece material impreso, acompañamiento de un guía para informar a los jóvenes de la zona metropolitana sobre las nuevas exhibiciones del museo, elaborado por María Fernanda Escobar Estrada.

Fig. 02

# 1.2 P R O B L E M A

## DE COMUNICACIÓN VISUAL

Desactualización de la Guía de Visitantes del Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala (MUNAE), causando a los asistentes el desconocimiento previo a las diferentes salas y por ende a su contenido relevante dentro del recorrido.

## 1.3 JUSTIFICACIÓN

El Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala es considerado como Patrimonio Cultural, debido a los bienes relacionados con la historia social, así como la vida de los dirigentes y pensadores nacionales en los acontecimientos más importantes, como lo afirmó la UNESCO en el año de 1970, en la Convención sobre la Protección de Patrimonio Cultural.

Los bienes culturales son importantes debido a su relación con la civilización y la cultura de los pueblos, adquiriendo su valor al ser conocidos con mayor precisión a su origen, su historia y su medio. Los museos deben respetar sus colecciones y la manera en la que son obtenidos sus objetos, basándose en los principios morales universales. *(Valdés, 1998)*

La arqueología es la ciencia que interpreta el pasado de las civilizaciones a través de monumentos, obras de arte y documentos, conservados por el paso de los años. *(Oxford Living Dictionaries)*

Guatemala posee mucha historia en cuanto a esta rama de la ciencia, debido a que es conocido como el corazón del Mundo Maya; uno de los sitios más importantes es el Parque Nacional de Tikal, sitio declarado Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO en 1979 y que está situado en el departamento de Petén en medio de la Reserva de la Biosfera Maya.

Esta Guía informativa de Visitantes resolverá la necesidad del Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala a generar una mejora en la información actualizada sobre las diferentes salas que lo conforman, con una mayor divulgación entre la población. Con esto se pretende lograr el análisis de los procesos históricos que conforman las sociedades de hoy.

A continuación se presentará de manera más específica la trascendencia, incidencia y factibilidad del proyecto que permitirá un buen desarrollo del mismo en todas sus etapas.

### 1.3.1 TRASCENDENCIA DEL PROYECTO

El Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala es una de las instituciones más importantes de nuestro país, con más de 20,000 artefactos arqueológicos y unas 5,000 piezas etnológicas que enriquecen la historia de Guatemala.

El objetivo de esta guía es informar y educar a los visitantes en un proceso previo al recorrido que efectuarán dentro del museo, de esta manera comprenderán de mejor forma cada una de las salas de esta institución y su importancia dentro de la cultura guatemalteca.

Está orientado a docentes del área primaria y secundaria, pues estos alumnos, según datos del museo, son los que realizan más visitas anuales por diversas actividades culturales y recreativas dentro de los colegios y escuelas.

Una de las áreas principales del Currículo Nacional Base de Guatemala, se encuentra el área de Ciencias Sociales y Formación Ciudadana, la cual contribuye con el desarrollo y comprensión del contexto sociocultural de vida por medio del conocimiento histórico-social. (CNB, 2017)

Esta es una de las principales razones por las cuales los estudiantes que se encuentran cursando estos grados deben realizar visitas constantes a este tipo de museos, pues desarrollan la comprensión de los procesos sociales y naturales; más importante es la valoración que se les inculca por el respeto de la diversidad cultural, multiétnica y plurilingüe de la nación guatemalteca. Estos aspectos van perdiendo importancia a lo largo de la vida de los estudiantes.

Mucho del problema radica en la forma de enseñanza que abordan estos temas, en los cuales no involucran a los alumnos a un aprendizaje más dinámico y se reducen a presentar datos importantes en los salones de clases, de esta manera los estudiantes no pueden tener una relación o lograr encontrar un significado a todos estos acontecimientos y objetos.

Por esta razón, el material editorial a elaborar deberá contar con un gran proceso de conceptualización, utilizando recursos visuales que alienten, no solo a los docentes, si no también a los alumnos a leer sus páginas. Con la ayuda de este material editorial, se espera un avance en el registro de visitantes escolares para el año 2018, entre ellos un grupo más amplio de visitantes como extranjeros y profesionales.

A su vez, estos datos apoyarían a invertir de mejor manera el presupuesto anual que ofrece el Ministerio de Cultura y Deporte a esta institución, para utilizarlo en mejorar cada una de sus salas.

### 1.3.2 INCIDENCIA DEL DISEÑO GRÁFICO

El proyecto se basará en la solución del problema, rediseñando la guía de visitantes del museo, que por el momento se encuentra desactualizada y poco atractiva para el grupo objetivo. La primera y única edición que ha tenido la revista fue producida en el año de 1998.

Se debe tomar en cuenta que las visitas a los museos, sea cual sea su temática o campo de estudio y exposición, debe crear una experiencia en el usuario, haciéndolo reflexionar sobre la historia y de esta manera poder comprender el por qué de la sociedad. Esto debe comenzar desde el momento en el que el grupo objetivo pretende asistir a esta institución y comienza a buscar información de la misma.

Los museos son parte importante dentro de un país, aportando conocimiento significativo a la humanidad. Además de invertirle mucho tiempo a cada una de las exposiciones, el MUNAE no es la excepción a esto, sobre todo por los temas que trata dentro de sus instalaciones y las personas involucradas, sobre todo profesionales, en mejorar cada aspecto de esta institución.

Todo este trabajo debe ser reconocido y valorado por los visitantes del museo, ya sean nacionales o extranjeros, es aquí donde se implementan varias de las estrategias de comunicación para divulgar la importancia de su recorrido.

Las necesidades que afectan esta experiencia en el usuario y que provocan la desinformación del mismo están relacionadas a la carencia de una uniformidad en la línea gráfica, específicamente en el material informativo dentro de sus salas.

Cada una de ellas contienen ciertos colores que intentan identificarlas creando un concepto específico, esto se ve interrumpido por dicho material que no es funcional por la cantidad excesiva de textos que el grupo objetivo pasa desapercibido (cédulas, banners y carteles).

Al conocer todos estos aspectos, se puede notar la desactualización que mantienen los asistentes al museo. Muchas veces, al finalizar los recorridos, es muy poca la información que permanece en la memoria de los estudiantes o visitantes, quienes son la población más activa dentro de esta institución.

El material editorial a elaborar generará la comprensión y el interés de los presentes por conocer las características principales de cada área que conforma la estructura del MUNAE, gracias a la creación de un concepto gráfico funcional que implemente una mejora en la línea gráfica de los siguientes proyectos que se realizarán en el futuro dentro del museo.

Esto requerirá de una campaña de divulgación por medios electrónicos e impresos para fomentar la lectura de esta Guía de suma importancia y valor educativo, previamente a su visita, el cuál estará disponible en el idioma inglés y español.

Puede mencionarse también que se utilizarán recursos infográficos que estén estrechamente relacionados con la conceptualización de cada sala para dar énfasis a datos importantes que deben ser apreciados por el grupo objetivo.

### **1.3.2 FACTIBILIDAD DEL PROYECTO**

La Guía de Visitantes del MUNAE será publicada en la plataforma digital llamada Issu, por lo que no generará ningún gasto adicional para la institución, dicho medio de difusión es un servicio en línea cuyo principal objetivo es la visualización de material digitalizado electrónicamente, estos pueden ser libros, revistas o periódicos.

Las ventajas para subir un documento a esta plataforma pueden resumirse en el costo que generará dentro del museo, pues este es un servicio gratuito; además puede crearse una cuenta con el mismo usuario que se utiliza en Facebook y el correo electrónico del MUNAE.

La página en la cual se encontrará la guía se puede compartir en distintas redes sociales, mediante el link que proporciona la página. Una vez el proyecto sea aprobado por la Fundación G&T, ellos realizarán la gestión de publicar algunos ejemplares de la guía, cubriendo con los gastos que puedan surgir en el camino.



Esto a su vez ayudará a la recaudación de fondos para el museo, pues se comercializa dentro de la Tienda el Chayal para el público en general.

La Guía de Visitantes necesitará recursos humanos para la información que se utilizará en la redacción de sus páginas, así como la traducción del mismo, fotografías y revisores. Estos serán proporcionados por personal capacitado del MUNAE.

Los aspectos mencionados anteriormente no involucran el uso de recursos económicos para el museo debido a que es posible obtener todo este material por medio de donaciones, además, gracias a la tecnología y redes sociales su difusión tendrá un mayor alcance hacia el grupo objetivo.

Al proporcionar este material editorial los visitantes serán beneficiados pues contarán con varios recursos de información que facilitarán su recorrido dentro del museo, dando lugar a otro tipo de materiales impresos que apoyen este objetivo.

## 1.4 OBJETIVOS

### 1.4.1 OBJETIVO GENERAL

Proponer la información sobre las distintas salas del Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala por medio de una guía de visitantes e infografías con datos actualizados, para facilitar el recorrido de manera didáctica y amena.

### 1.4.2 OBJETIVO ESPECÍFICO DE COMUNICACIÓN VISUAL

Explicar a los asistentes del MUNAE sobre los datos que posee cada una de sus salas por medio de material editorial para promover el interés dentro de los visitantes en la comprensión del patrimonio cultural del país.

### 1.4.2 OBJETIVO ESPECÍFICO DE DISEÑO GRÁFICO

Reestructurar la Guía de Visitantes del Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala, tomando en cuenta elementos éticos, estéticos y tecnológicos en la producción de material editorial, con el fin de informar previo al recorrido dentro de sus instalaciones a los asistentes del mismo.



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



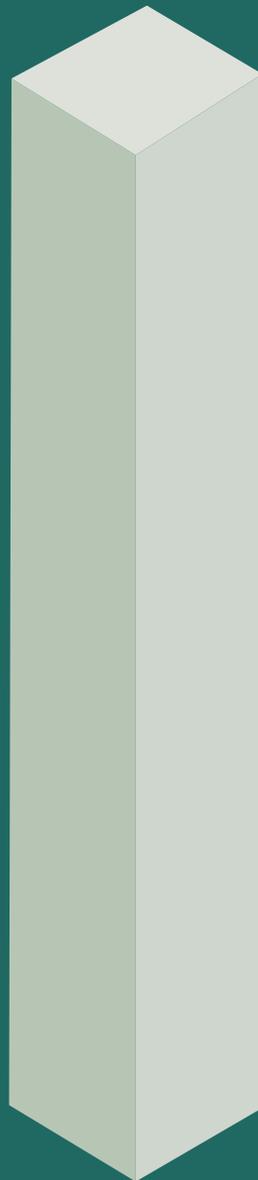
raxbe



raxbe



raxbe



## CAPÍTULO 02 PERFILES

- 2.1 Perfil de la institución
- 2.2 Perfil del grupo objetivo A
- 2.3 Perfil del grupo objetivo B



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



Fig. 04

## 2.1 PERFIL DE LA INSTITUCIÓN

### 2.1.1 CARACTERÍSTICAS DEL SECTOR SOCIAL

El Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala tiene como objetivo educar a la población para lograr alcanzar una mejor comprensión sobre nuestro patrimonio cultural, mediante una gran colección de objetos de la vida diaria utilizados en la antigüedad.

Los museos ofrecen un servicio significativo a la sociedad, seleccionando los objetos que representen al Hombre en sus distintos periodos históricos para conocer y entender el pasado en cada país. *(Orellana, 2015)*

MUNAE es una institución no lucrativa que se encuentra ubicada en la 7ta Avenida 6a, zona 13, Salón 5 Finca la Aurora, Ciudad de Guatemala y está a cargo del Licenciado en Arqueología Daniel Aquino, además del Ministerio de Cultura y Deporte, encargado de destinar el 23% de su presupuesto.

La fundación recibe el apoyo de otras organizaciones como la Fundación G&T, con veinte años de trayectoria, que se encarga de realizar aportes económicos para que algunos proyectos importantes puedan salir adelante.

### 2.1.2 HISTORIA

En el año de 1796 fue nombrado el primer museo que existió en Guatemala como Gabinete de Historia Natural, poseía una colección de materiales de arqueología, mineralogía y botánica, dejando de funcionar en 1801. El Gobierno de Guatemala decretó, en el año de 1831, la creación de un museo en el cuál debía depositarse toda especie de curiosidades de las ciencias y las artes debido a la necesidad que surgía en el país por contar con espacios así.

En 1875 se creó el museo de la Sociedad Económica de Amigos del País, considerándolo de carácter nacional por corresponder a la época independiente; se dividió en dos grandes departamentos: Etnográfico, Historia Natural y Biblioteca, funcionando hasta 1881. *(Valdés, 1998)*

Debido a problemas de remodelación del salón donde estaban ubicadas las instalaciones, en 1947 se trasladó al lugar que actualmente ocupa en el Edificio No 5, Finca la Aurora, zona 13. Las instalaciones fueron arregladas, y se abrió al público en septiembre de 1948. *(Torres, 2013)*

Este complejo fue construido durante el gobierno del General Jorge Ubico (1930-1944). Se creó como un Complejo Cultural donde se celebró hasta 1944, la Feria Nacional de Noviembre. Fue declarado como patrimonio cultural en agosto de 1998.

En cuanto a sus exhibiciones, cabe mencionar que en 1937 se inició la formación de la valiosa colección etnológica que contaba con las primeras donaciones que hicieron jefaturas e intendencias Municipales y Departamentales, además de algunas compras que realizó el museo para aumentar su información y datos. Funcionó con varias salas de exhibición hasta 1972, debido a problemas estructurales con el edificio, se decidió cerrar al público durante un tiempo, el cual se reforzó y acondicionó para darle mantenimiento y seguridad. Se aprovechó para remodelar su interior y realizar un montaje museográfico que presentara mejor las exhibiciones. *(Torres, 2013)*

Reabrió al público en 1977, aunque el montaje total se concluyó hasta el año de 1980. Afortunadamente el terremoto del 4 de febrero de 1976 no ocasionó ningún daño a las colecciones de arqueología y etnología que tenía el museo.

En el año 2001 se impulsa una nueva reestructuración del museo, elaborada por la dirección del museo y un grupo de profesionales de diversas disciplinas, incluyendo proyectos de gran importancia la habilitación de la Biblioteca, la Fototeca y la Videoteca del museo y las áreas de educación, la relación con la comunidad, la administración, las instalaciones y la museología (conservación, restauración, registro). *(Torres, 2013)*

La remodelación del museo concluye en el año de 2007 con la creación del registro de buena parte de la colección y la creación de la sala de clásicos, una de las mejores áreas con la que cuenta esta institución debido a la calidad visual alta, donde se exhiben los objetos arqueológicos más representativos del Museo, así como una muestra de textiles contemporáneos. *(Aquino, 2017)*



axbe



axbe



axbe



axbe



### 2.1.3 FILOSOFÍA

#### Objetivos:

- Generar información a través de la investigación científica, para complementar y actualizar constantemente los contenidos de todas las exhibiciones.
- Implementar las medidas y protocolos para la conservación de los objetos de las colecciones del MUNAE y que forman parte del Patrimonio Cultural de la Nación.
- Presentar una exposición planificada, ordenada y pertinente, que brinde un acercamiento a la historia prehispánica y a la diversidad cultural contemporánea, como una herramienta para la creación cultural y educativa.
- Divulgar el conocimiento sobre la Cultura Maya Prehispánica y las culturas vivas guatemaltecas, a través de las herramientas de las Tecnologías de la Información y Comunicación, para contribuir a la valoración de sus características excepcionales.

#### Misión

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

#### Visión

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

*(Torres, 2013)*

#### Población meta

El Museo abre sus puertas principalmente a 21,100 escolares entre el área de preprimaria, primaria y básicos, diversificado y universitario por año; maestros en edades de 22 a 40 años de edad. En un porcentaje menor el resto de la población y extranjeros.

## 2.1.4 SERVICIOS

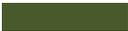
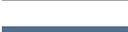
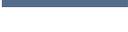
### Proyectos realizados

- Taller Valija Didáctica: es una actividad dirigida a niños a partir de los 7 años, maestros y padres de familia, con el fin de promover la importancia del patrimonio cultural.
- 
- Taller Conviértete en arqueólogo por un día: dirigida a estudiantes de 3er a 5to grado del área primaria, con el objetivo de explorar ideas relacionadas a la arqueología. Esta actividad les permite excavar en un ambiente controlado utilizando técnicas básicas. (Aquino, 2017)

### Estructura del MUNAE

- Biblioteca: libros y documentos a disposición de los visitantes al museo. Este servicio se encuentra en la entrada principal del museo, ingresando por la misma puerta de las oficinas administrativas, existe también un catálogo en línea, ingresando por medio de una computadora para el uso de usuarios del centro de documentación. El centro de documentación se encuentra de martes a viernes de 9:00 a 16:00 horas.
- Exposiciones: cuenta con programas educativos o visitas guiadas dirigidas a estudiantes de educación primaria de los sectores públicos y privados, considerando la historial general de los Mayas, la tecnología o el arte. Estas deben ser programadas vía telefónica.
- Eventos culturales: el Museo atiende solicitudes de eventos dentro de sus instalaciones para presentaciones de obras, reuniones especiales, y otras actividades.
- Eventos académicos: se realizan conferencias, mesas redondas y exposiciones temporales para centros educativos.
- El Chayal: es una tienda de recuerdos, artesanías y libros, ubicado en la parte inicial del museo. Abierto de martes a viernes de 9:00 a 16:00 horas y los días sábados y domingos de 9:00 a 12 horas.

**E**l MUNAE se presenta por temáticas específicas que siguen un orden cronológico para las tres regiones en que está dividido el país arqueológicamente.

- |   |                             |  |                      |
|---|-----------------------------|--|----------------------|
|  | Temporales                  |  | Sala del Preclásico  |
|  | Sala Introductoria          |  | Sala del Clásico     |
|  | Obras Maestras              |  | Sala del Posclásico  |
|  | Sala de Monumentos          |  | Sala de Etnología    |
|  | Auditorio                   |  | Servicios Sanitarios |
|  | Galería y Recepción         |  |                      |
|  | Biblioteca y Administración |  |                      |
|  | Tienda de regalos           |  |                      |

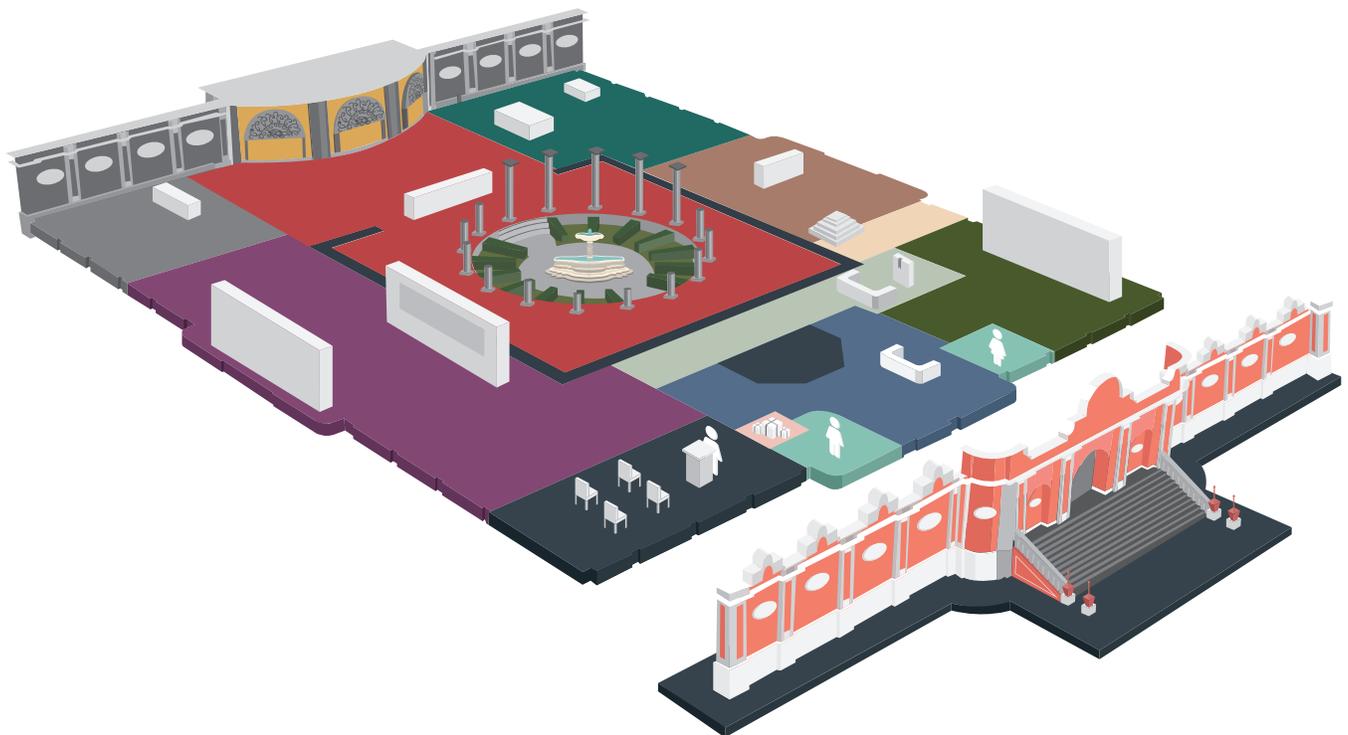


Fig. 05



## **Salas del MUNAE**

Sala introductoria: se inicia el recorrido con un cuadro en el cuál se comparan la cultura guatemalteca y las del resto del mundo.

Sala del Período Preclásico: aquí se exponen las creaciones y formas de vida maya durante dicho período. Cuenta con música ambiental, una herramienta bastante efectiva.

Sala del Período Clásico: está sala recibe a los visitantes con una maqueta de Quiriguá, además de una muestra de cerámica.

Sala de Tikal: una de las más reconocidas de este museo, cuenta con una maqueta de la ciudad de Tikal, además de objetos exhibidos en vitrinas encontrados en el conjunto arquitectónico.

Sala de Jades: en esta sala se encuentra la reconstrucción de un taller prehispánico, poniendo en evidencia las técnicas utilizadas para elaborar todos los objetos en jade.

Sala de Escultura Monumental: contiene varios ejemplos de esculturas monumentales realizadas en el Período Preclásico y Clásico, además de una pieza icónica para el museo, su fuente.

Sala del Período Postclásico: se exponen varias de las creaciones e instrumentos utilizados durante este período por los mayas, también se puede evidenciar el fuerte crecimiento demográfico que afectó su organización y su forma de vida.

Área de Etnología: una de las más interesantes en cuanto a los colores que muestran dentro de la sala, su objetivo es mostrar a los visitantes las relaciones de la cultura guatemalteca contemporánea, tomando en cuanto aspectos como costumbres, religión, manifestaciones artísticas, creencias y demás rasgos culturales. (Torres, 2013)



Fig. 06

### 2.1.5 IDENTIDAD Y CULTURA VISUAL

El Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala no posee una línea gráfica definida, posee un manual de normas gráficas que definen aspectos tipográficos, usos correctos del logotipo o colores corporativos, pero no determinan aspectos de comunicación.

A pesar de esto, cabe destacar que las salas dentro del museo si poseen una identidad visual en cuánto a la paleta de colores, destacándola de las demás. Este dato es de suma importancia para elaborar la guía de visitantes y definir una cultura visual para cada área de esta institución.

### 2.1.6 ESTRATEGÍAS DE COMUNICACIÓN

Debido a los problemas que posee el museo en cuánto a la inversión económica que recibe, tienen muchas dificultades en cuanto a su comunicación con el grupo objetivo. Actualmente la página web se encuentra deshabilitada debido a errores técnicos, el único lugar donde se puede encontrar información sobre ellos es en la página oficial del Ministerio de Cultura y Deporte.

En cuánto a redes sociales, están presentes únicamente en la página de Facebook donde intentan actualizar constantemente su información. Existe, también, una gran dificultad de material editorial para ser entregado a los asistentes del museo.



Fig. 07



## 2.2 PERFIL DEL GRUPO OBJETIVO A

Docentes entre 22 a 40 años.

### 2.2.1 CARACTERÍSTICAS GEOGRÁFICAS

Guatemala es un departamento al sur de la República de Guatemala. Su capital es la Ciudad de Guatemala. Su superficie es de 2.126 km<sup>2</sup>. (*Municipalidad de Guatemala, 2016*)

El Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala se encuentra ubicado en la zona 13 de la Ciudad, conocido también como la Calle de los Museos. Aquí también se pueden encontrar el Museo de los Niños, la Alianza Francesa, el Museo de Arte Moderno y el Museo de Historia Natural, a un costado del MUNAE.

Según detalles de RENAP, al último día del año 2015 se registraron a 17 millones 154 mil 812 personas en Guatemala, ocho millones 378 mil 742 son hombres y ocho millones 776 mil 70 mujeres. (*Hernandez, 2016*)

En el año 2010, la Ciudad de Guatemala contaba con 3.1 millones de habitantes. Lamentablemente no se puede obtener información más exacta de estos datos debido a que en el año 2002 fue el último censo realizado en el país.

La población de origen Maya-quiché representan el 45% de la población, los ladinos un 45% y el 10% lo constituyen los extranjeros (europeos y asiáticos). (*Buchot, 2016*)

### 2.1.2 CARACTERÍSTICAS PSICOGRÁFICAS

Considerados como la generación X, mueven el mundo a nivel laboral y económico, obtienen su nombre gracias a las dificultades de la generación anterior para entenderla. Tienen un estilo de vida conservador, pues cumplen al pie de la letra con sus responsabilidades laborales y familiares. Necesitan trabajar para obtener las necesidades básicas como alimento, vivienda, vestuario y una buena vida para sus familias, les apetece tener actividades al aire libre.

La familia es considerada un valor como generación. Disfrutan de actividades fuera del ambiente laboral para poder pasar tiempo con sus seres queridos.

Buscan el desarrollo de su país por medio de sus conocimientos, pero muchas veces las dificultades familiares o económicas pueden desviar estos objetivos. Muchos alumnos de la carrera de magisterio eligen esta profesión como una opción viable de trabajo y para poder continuar con sus estudios universitarios, más que por vocación.

Un estudio realizado en el año 2004 indicó que cerca del 20% afirmó que su motivación es tener una fuente de ingresos, mientras un 46% dijo tener interés en educar a niños y jóvenes. *(Castillo, 2014)*

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

El Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala cuenta con un servicio de guías personalizadas para distintos colegios, escuelas o institutos dentro del país, este segmento es el que más asiste al museo.

Por esta razón es importante conocer a los docentes para elaborar una guía de visitantes que este orientado en educarlos previamente al recorrido, pues el objetivo de ellos es que los alumnos puedan obtener un beneficio teórico de su visita a esta institución, entendiendo la importancia del patrimonio cultural de Guatemala.

# DOCENTES

- 22 a 40 años de edad
- Residentes de la Capital de Guatemala
- Ciclo básico y diversificado
- Del sector privado



**3.1** Millones de personas en la Capital de Guatemala.

La población económicamente activa en Guatemala es de 4,2 millones de habitantes que representa el 35% de la población total. (Hernandez, 2016)



Un maestro puede ganar desde **Q2,610** a **Q5,872**, para el nivel básico y de diversificado.

(E&N, 2012)

Estos datos dependerán del **escalafón docente**, es un sistema de clasificación que toma en cuenta su formación académica, y su experiencia.

## CARACTERÍSTICAS SOCIODEMOGRÁFICAS

(Ministerio de Educación, 2016)

Docentes en el **ciclo básico**

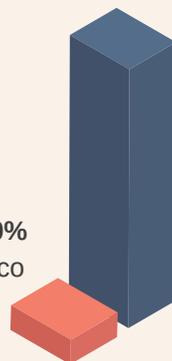
**16,466**

**83.21%** hombres  
**16.79%** mujeres



Sectores laborales

**15.10%** público  
**84.90%** privado



Docentes en el **ciclo de diversificado**

**13,191**

**91.56%** hombres  
**8.44%** mujeres



### Fuentes:

- E&N. (20 de Diciembre de 2012). Centroamérica y Mundo. Recuperado el 11 de Agosto de 2017, de E&N: <http://www.estrategiaynegocios.net/csp/mediapool/sites/EN/CentroAmericayMundo/CentroAmerica/Guatemala/GTSCiedad/story.csp?cid=472938&sid=1422&fid=330>

Hernandez, M. (06 de Enero de 2016). Población supera a los 17.1 millones. Recuperado el 11 de Agosto de 2017, de Prensa Libre: <http://www.prensalibre.com/guatemala/comunitario/poblacion-supera-los-171-millones>

Ministerio de Educación. (2016). Anuario estadístico. Recuperado el 10 de Agosto de 2017, de Ministerio de Educación: <http://estadistica.mineduc.gob.gt/anuario/2016/main.html>

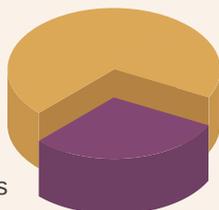


## CARACTERÍSTICAS PSICOGRÁFICAS

### Motivación



34% ingresos económicos



(Castillo, 2014)

64% educar a niños



### Conductista

80%



### Constructivista

30%



### Tipos de maestros

Limita el juicio crítico. Indispuesto a aprender de sus estudiantes.

A la vanguardia, siempre dispuestos a la innovación. Sus clases son dinámicas.



Los valores familiares están presentes en sus decisiones diarias.

Esta generación mueve el mundo a nivel laboral y económico.

Buscan el desarrollo de su país por medio de sus conocimientos.

Eligen esta profesión como una opción viable de trabajo y estudio.

## CARACTERÍSTICAS PSICOPEDAGÓGICAS

### Prueba de matemáticas



Q1 mil 800 millones se invierte en la formación de maestros y solo un tercio hallaron empleo en la docencia. (Castillo, 2014)

70% reprobados



30% aprobados

### Prueba de lectura

48% aprobados



52% reprobados

## EL GRUPO OBJETIVO Y EL MUSEO DE ARQUEOLOGÍA



El **MUNAE** cuenta con un servicio de guías personalizadas para distintos colegios, escuelas o institutos dentro del país, este segmento es el que más asiste al museo.

Por esta razón es importante conocer a los docentes para elaborar una guía de visitantes que este orientado en educarlos previamente al recorrido a esta institución.



## 2.3 PERFIL DEL GRUPO OBJETIVO B

Alumnos del sector público y privado entre 10 a 16 años, residentes del área urbana de Guatemala.

### 2.3.1 CARACTERÍSTICAS PSICOGRÁFICAS

Esta etapa está marcada por muchos cambios físicos, mentales, emocionales y sociales. Al inicio de la pubertad se presentan cambios hormonales. En la mayoría de los varones, comienza a aparecer el vello púbico y facial, y su voz se vuelve más grave. En las niñas, aparece el vello púbico, les crecen los senos y les llega la menstruación. Estos cambios y la manera en que los demás los perciben podrían ser factores de preocupación para ellos.

Han crecido en una época social en plena evolución, orientada a la diversidad, integración y concienciación con su entorno. El 76% está preocupado por el impacto del hombre en el planeta y el 26% de los adolescentes ya practican algún tipo de voluntariado. (Barba, 2016)

Internet es su principal fuente de información, y las nuevas tecnologías. Se consideran autosuficientes en todos los aspectos y tienen previsto mantener su independencia y autoría. (Barba, 2016)

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

Este es un grupo objetivo B, debe tomarse en consideración por que es el segmento de la población que visita con más regularidad las instalaciones del MUNAE. Actualmente se reciben 979 alumnos del área preprimaria; 11,121 del área primaria; 9,903 del área de básicos; 3,583 del área de diversificado y 3,515 del área universitario. (Aquino, 2017)

Los datos colocados anteriormente son los más relevantes para realizar el proyecto de la guía de visitantes del MUNAE.

# ESTUDIANTES

- 13 a 17 años de edad
- Residentes de la Capital de Guatemala
- Ciclo básico y diversificado
- Del sector privado



(Ministerio de Educación, 2016)

## CARACTERÍSTICAS SOCIODEMOGRÁFICAS

Estudiantes del ciclo básico

246,901

52.20% niños



47.79% niñas

Estudiantes del ciclo diversificado

138,103

49.37% niños



50.62% niñas

## EL GRUPO OBJETIVO Y EL MUSEO DE ARQUEOLOGÍA



Guatemala ha tenido a lo largo de su historia un nivel muy bajo en el campo de la educación.

El Instituto Nacional de Estadística (INE) estima que el promedio de estudio es de solo 2.3 años. Incluso menor en los departamentos mayoritariamente indígenas. (Giron, 2013)



## CARACTERÍSTICAS PSICOGRÁFICAS



Poseen muchos cambios en su cuerpo.



Internet es su principal fuente de información.



En esta edad toman más decisiones por su cuenta.



Se preocupan más por su imagen física.

## CARACTERÍSTICAS PSICOPEDAGÓGICAS

Esta es la cantidad de estudiantes por ciclo que visitan el MUNAE anualmente. (Aquino, 2017)



Preprimaria **Primaria** Básicos **Diversificado** U.



### Fuentes:

- Aquino, D. (28 de Febrero de 2017). Encuesta al Director de la Institución. (P. Mora, & E. Calderon, Entrevistadores)

- Giron, M. (2013). La educación en Guatemala. Recuperado el 8 de Agosto de 2017, de Cosas de patojos : <https://cosasdepatojos.wordpress.com/la-educacion-en-guatemala/>
- Ministerio de Educación. (2016). Anuario estadístico. Recuperado el 10 de Agosto de 2017, de Ministerio de Educación: <http://estadistica.mineduc.gov.gt/anuario/2016/main.html>



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



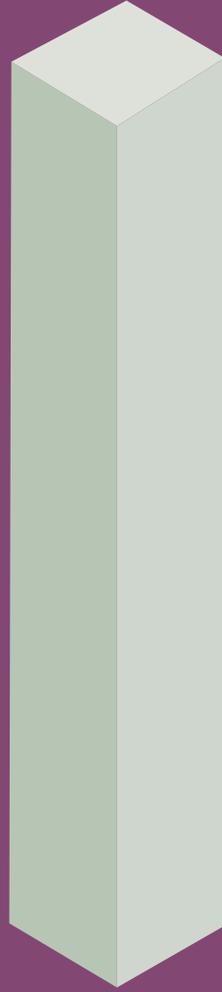
*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



# CAPÍTULO 03

## PLANEACIÓN OPERATIVA

- 3.1 Flujograma y Cronograma
- 3.2 Previsión de recursos y costos



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*

# PLANEACIÓN OPERATIVA

## Guía informativa para Visitantes del MUNAE



**Inicio de EPS**

- Selección de tema y redacción del protocolo para el PG.
- Visita a la institución para definir el proyecto A.
- Definir grupo objetivo.
- Definir proyectos de apoyo (B y C).



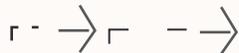
### Insumos

Hojas.  
Servicio de Uber.



### Tiempos

Semana 01 de agosto.  
Redacción protocolo: 3 días.  
Visita a institución: 3 horas.



**Proceso de conceptualización**

- Conceptualización a través de dos técnicas para generar ideas.
- Propuesta del concepto creativo de la Guía.
- Construcción de línea gráfica, selección de tipografía y de la paleta de colores.
- Visita al MUNAE para mostrar avances y recibir asesoría.



### Insumos

Computadora.  
Cámara fotográfica.  
Servicio de Uber.



### Tiempos

Semana 02 y 03 de agosto.  
Conceptualización: 5 horas.  
Línea gráfica: 5 horas.  
Selección de tipografía y de la paleta de colores: 3 horas.  
Visita al MUNAE: 6 horas.



**1er. Nivel de Proceso Creativo**

- Elaboración de bocetos a mano para el logotipo de la Guía.
- Bocetaje de Portada y Portadillas.
- Bocetaje de los íconos isométricos a utilizar dentro de los proyectos.
- Proceso de bocetaje de trifoliar.
- Elaboración de bocetos finales.
- Fundamentación del primer nivel de bocetaje.
- Visita al MUNAE para mostrar avances del proyecto.



### Insumos

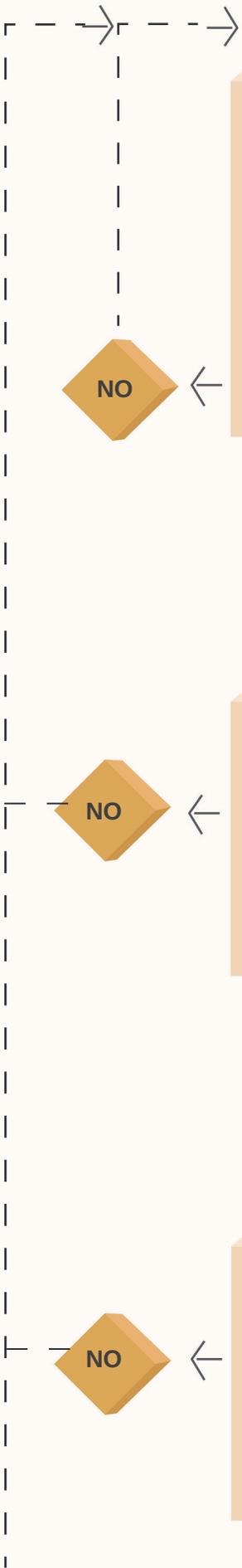
Hojas, lápices, marcadores.  
Referencias visuales.  
Computadora.  
Servicio de Uber.



### Tiempos

Semana 04 de agosto  
Bocetaje: 5 horas.  
Bocetos finales: 3 días.  
Visita al MUNAE: 3 horas.





**2do. Nivel de Proceso Creativo**

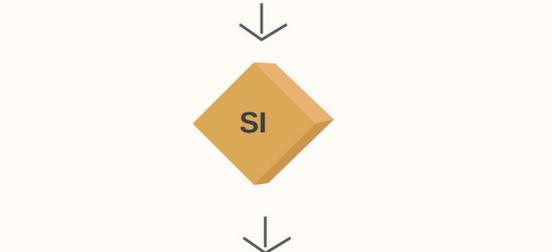
- Digitalización de bocetos finales para portadas y portadillas.
- Digitalización del trifoliar.
- Propuesta de bocetaje para diagramación de páginas.
- Propuestas de bocetaje para material de apoyo del proyecto de graduación.
- Visita al MUNAE para avances.

**Insumos**

- Computadora.
- Impresora.
- Servicio de Uber.

**Tiempos**

- Semana 01 y 02 de Sept.
- Propuestas bocetos: 3 días.
- Digitalización bocetos: 5 días.
- Visita al MUNAE para mostrar avances: 6 horas.



**Evaluación y Validación por el Grupo Objetivo de la Guía**

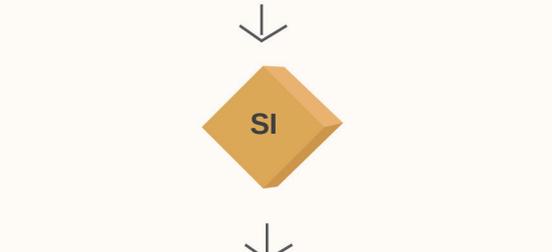
- Desarrollar encuesta para evaluar los avances y procesos del proyecto de graduación.
- Correcciones del asesor.

**Insumos**

- Impresora y hojas.
- Servicio de Uber MUNAE.
- Gasolina carro para la USAC

**Tiempos**

- Semana 03 de septiembre.
- Elaboración de las encuestas: 2 días.
- Correcciones: 2 días.



**Evaluación y Validación con Profesionales del Diseño**

- Evaluar la validación realizada al Grupo Objetivo.
- Tabulación de datos.
- Posibles correcciones de las propuestas realizadas.

**Insumos**

- Hojas, impresora.
- Fotocopias para la evaluación.
- Servicio de Uber.

**Tiempos**

- Semana 04 de septiembre
- Encuestas: 1 semana.
- Tabulación de datos: 2 días.

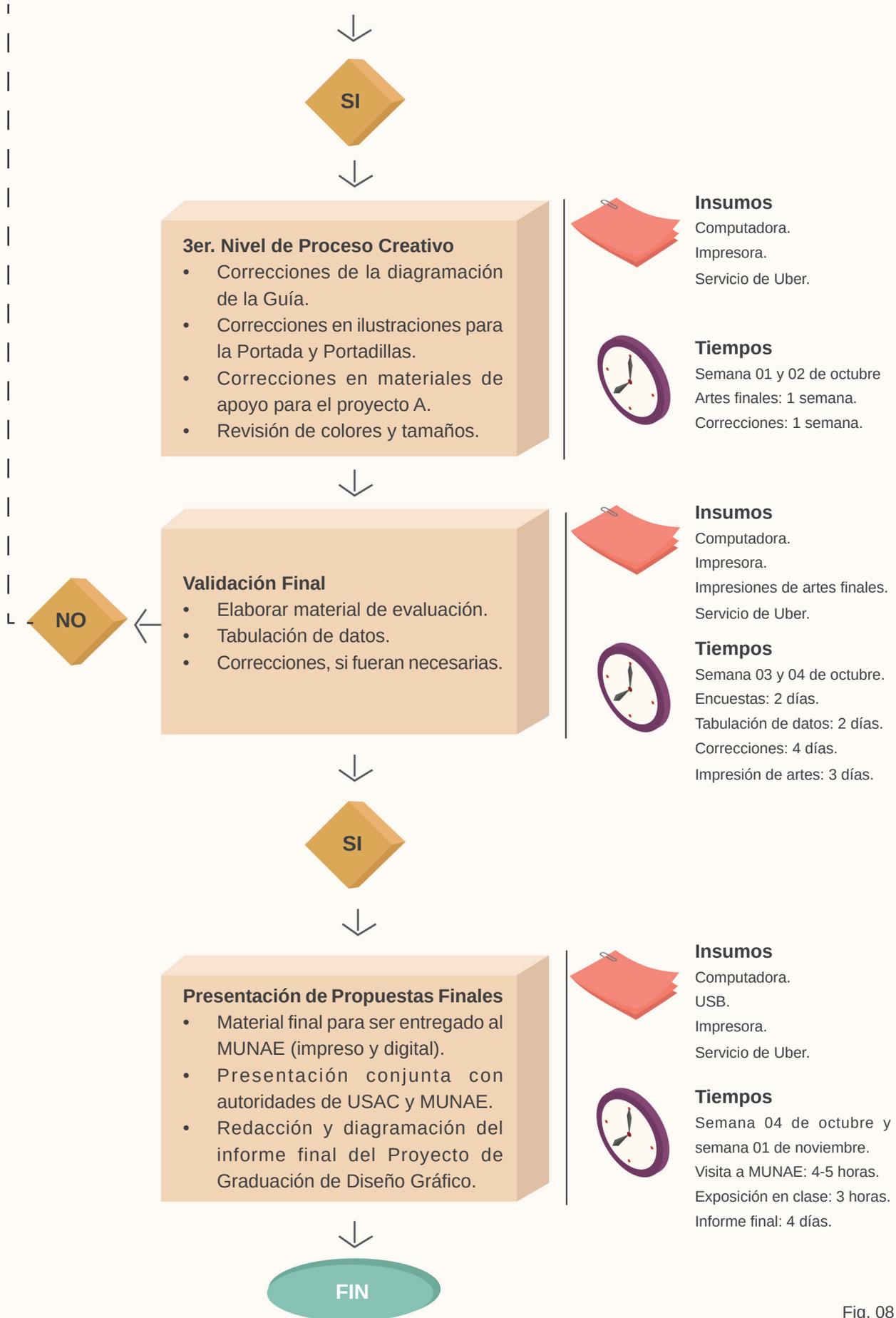


Fig. 08

## PREVISIÓN DE RECURSOS Y COSTOS

### Recursos Humanos

Responsable	Puesto
Lic. Daniel Aquino	Director MUNAE
Lic. Víctor Mendoza	Arqueólogo del MUNAE
Licda. Idalia Huertas	Departamento de comunicación
Lic. Mario Gutierrez	Departamento de conservación
Kerly Lopez	Epesista

### Recursos Materiales

Recurso	Responsable	Costo
Instalaciones del Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala	MUNAE	Q. 0.00
Residencia de la Epesista	Epesista	Q. 0.00
Universidad de San Carlos de Guatemala	Asesores	Q. 0.00
<b>Transporte:</b> Servicio de Uber hacía el museo (Q40.00/semanal), Gasolina hacía la USAC (Q40.00/semanal)	Epesista	Q. 960.00
Cuaderno para bocetar	Epesista	Q. 30.00
Tinta	Epesista	Q. 150.00
Lápices y Lapiceros	Epesista	Q. 23.00
Impresiones	Epesista	Q. 500.00
Información para incluir en el Proyecto	MUNAE	Q. 0.00
Material de apoyo (trifoliar, libros de texto y Guías anteriores)	MUNAE	Q. 0.00

**Recursos  
Técnicos**

Recurso	Responsable	Costo
Computadora (depreciación)	Epesista	Q. 8,000.00
USB	Epesista	Q. 100.00
Tableta Wacom	Epesista	Q. 800.00
Equipo Fotográfico	Epesista	Q. 6,000.00
Télefono inteligente (depreciación)	Epesista	Q. 3,500.00
Internet (Q300.00/mes)	Epesista	Q. 900.00
Electricidad (Q300.00/mes)	Epesista	Q. 900.00
Escáner	Epesista	Q. 350.00
Softwares	Epesista	Q. 2,000.00
Diagramación y rediseño de la Guía del Visitante RAXBE	Epesista	Q. 36,600.00
Logotipo RAXBE y animación	Epesista	Q. 2,850.00
Diagramación del trifoliar para el MUNAE	Epesista	Q. 2,500.00
Campaña de 12 GIFS para la divulgación de la Guía Informativa del Visitante para el MUNAE, en Facebook (incluyendo la animación e ilustración)	Epesista	Q. 24,750.00
Animación del Logotipo del MUNAE	Epesista	Q. 7,500.00
6 infografías para ser colocadas en cada una de las salas del MUNAE	Epesista	Q. 15,320.00

**Duración EPS:** 540 horas  
8 horas diarias / 5 - 6 días a la semana

Tabala 01



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



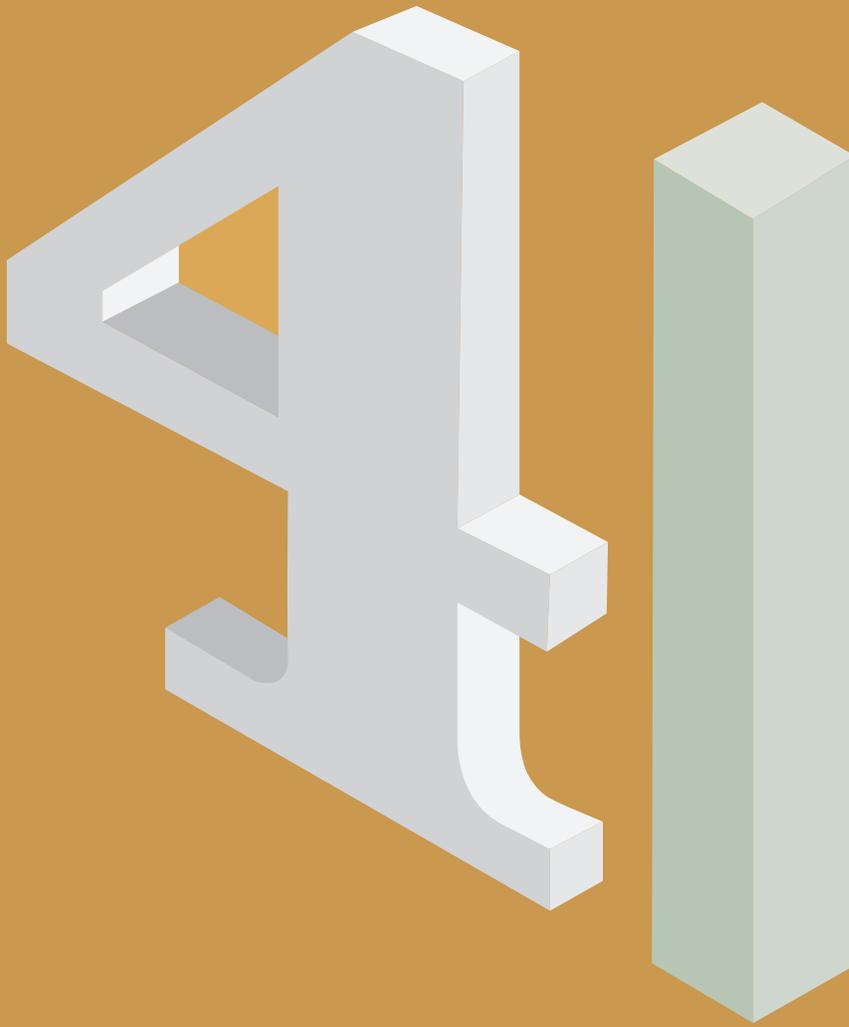
*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



# CAPÍTULO 04

## MARCO TEÓRICO

- 4.1 Un recorrido por el camino verde
- 4.2 Una experiencia visual



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*

## 4.1 UN RECORRIDO POR EL CAMINO VERDE

El Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala alberga un conjunto de 20,000 artefactos arqueológicos, entre ellos objetos ceremoniales y de uso cotidiano, además de unas 5,000 piezas etnológicas. Estos instrumentos han sido recuperados en excavaciones legalmente autorizadas por el Instituto de Antropología e Historia de Guatemala.

El objetivo de esta colección es ayudar a educar y conservar a la población sobre los bienes culturales que poseen una relación estrecha con la civilización de los pueblos, que puede verse reflejada en la cosmovisión, idiomas y tradiciones en la actualidad. Pero, **¿Por qué es tan importante saber y, sobre todo, comprender la historia de los Mayas?**

UNAM (2009) explica “La cultura Maya ha sabido de continuos y complejos procesos de movilización, tan diversos en naturaleza, extensión y consecuencias como era de esperar de una constelación de cerca de treinta pueblos que componen ese universo cultural”. (p.13)

Para lograr comprender a mayor profundidad este tema, se debe abordar desde los inicios de esta cultura. La civilización Maya era un pueblo que comprendía y habitaba la zona de Mesoamérica. Según el Diccionario de la Real Academia Española, Mesoamérica se refiere al territorio cuyos límites se encuentran entre el norte de la capital de México y que corta América Central por Honduras y Nicaragua, hasta la

península de Nicoya, en Costa Rica. Debe mencionarse que en Mesoamérica también existieron otras civilizaciones importantes como la olmeca, la de Monte Albán, la teotihuacana y la azteca, sin embargo esta es considerada la más brillante de todas debido a la cantidad de aportaciones que dejaron. En general, estos pueblos tenían la misma cosmovisión sobre el mundo y lo consideraban como un gran cuadrado con cinco puntos cardinales: este, sur, norte, oeste y centro.

Los Mayas desarrollaron la única escritura americana conocida, además su tecnología industrial era casi equivalente a la del Neolítico del Viejo Mundo. Fueron caracterizados por ser una civilización diferente, autónoma, incentivados a evolucionar en cuanto a su modo de vida por dos milenios. (Rivera Dorado, 2001, pág. 15)

**Se pueden apreciar diferentes etapas de desarrollo: el Período Lítico (10000-3000 a.C.), el Período Arcaico (3000-1800), el Preclásico (2300-1 a.C.), el Clásico (1-900 d.C.) y el Posclásico (900-).**  
(Cortina Campero, 2007, pág. 9)

Se considera impresionante la cantidad de ciudades que levantaron en las extensas selvas, en las cuales ubicaron las pirámides que son tan conocidas en nuestro país además de palacios de piedras, entre otras edificaciones e instrumentos.

No está demás mencionar que han sido considerados excelentes astrónomos y matemáticos, todas las invenciones realizadas en sus distintos períodos han sido tema de estudios hasta la actualidad.

Uno de los aportes más distintivo es el **calendario maya**, el más preciso de todos y que contiene uno de los trabajos más elaborados, debido al concepto de la observación y el estudio del cielo para lograr determinarlo.

La zona en la cuál habitaron los mayas puede considerarse como poco propicia para la siembra, sin embargo, sobrevivieron al principio de la recolección y poco a poco fueron dominando el campo de la agricultura. Se utilizó el sistema de “roza y quema” que consiste en prenderle fuego al terreno antes de sembrar, esto se sigue realizando en algunos lugares aunque es considerado peligroso y afecta al medio ambiente en este tiempo. *(Cortina Campero, 2007, pág. 16)*

Es importante recalcar la importancia que tenía el Maíz para esta civilización, era considerada la base de la vida y se le vinculaba a la concepción sobre el origen del mundo y el hombre, además de ser una base nutritiva y de la que se originaron muchas de las recetas utilizadas en los platillos típicos en la actualidad.

En cuanto a la arquitectura, la piedra caliza era uno de los materiales para la construcción y que se conseguían con abundancia. Esta practica ocupaba mucho de su tiempo y energía, aparte de las atenciones de su economía interna. Todo el esfuerzo y dedicación a las piezas arquitectónicas son una de las principales razones por las cuales esta civilización dejó un gran legado en nuestra cultura y en el país. *(De Leon Rodriguez, 2010)*

Existen varios sitios arquitectónicos de los cuales se han extraído piezas de suma importancia y que han sido guardadas en los distintos Museos del país para su restauración y divulgación.

En México se pueden observar, entre los lugares más importantes, sitios arqueológicos pequeños con edificios elegantes y esculturas de estuco y piedra labrada, también poseen algunas torres paralelas con esquinas redondeadas y escaleras simbólicas. Se pueden mencionar aquí los sitios de Palenque, Yaxchilán, Becán, Xpuhil, Chicanná, entre otros.

En Honduras se encuentra el sitio arqueológico de Copán, ubicado en la zona occidental de este país, que tiene una gran cantidad de monumentos labrados e inscripciones jeroglíficas con falsos arcos mayas escalonados y la fachada, éstas se encuentran cubiertas por esculturas en piedra y estuco. *(De Leon Rodriguez, 2010)*

En Guatemala se puede mencionar Tikal, que se encuentra dentro del Departamento de Petén, y es considerada una de las Ciudades más importantes del Mundo Maya, distinguida por sus grandes estructuras realizadas durante el Período Clásico (250-900 d.C.), es una de las ciudades mejor restauradas y por lo tanto reciben una gran cantidad visitantes al año de todo el mundo. (Elias, 2017)

Tikal fue descubierto en 1848 y su verdadero nombre era Yax Mutal, fue abandonada 950 y 1 mil d. C. En este periodo la ciudad gobernó regiones de Mesoamérica, pero sus constantes luchas con la ciudad vecina de Calakmul, en México, provocó desgaste militar para esta Ciudad. (Elias, 2017)

Otra de las más importantes Ciudades Mayas en Guatemala es el Mirador, ubicado en San Andrés Petén y es considerado como la cuna de la civilización maya por todos los enigmas que posee y que llaman la atención de muchos extranjeros y nacionales, administrado por el Instituto Nacional de Antropología e Historia de la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural del Ministerio de Cultura y Deportes.

Fundando durante el Período Preclásico Tardío (600 a.C.) y es aquí en dónde se encuentra la pirámide El Tigre, una de las obras arquitectónicas más grande e importante, jamás construida en estas zonas. Dicha pirámide alcanza los 60 mts. de altura y supera al templo más grande de Tikal (Templo IV). Otro dato interesante es sobre la Escultura La Danta, ubicada a un costado, esta mide 72 mts. de altura y es considerada la más grande, en volumen, del mundo, incluso más que las pirámides de Egipto. (Escobar, 2016)

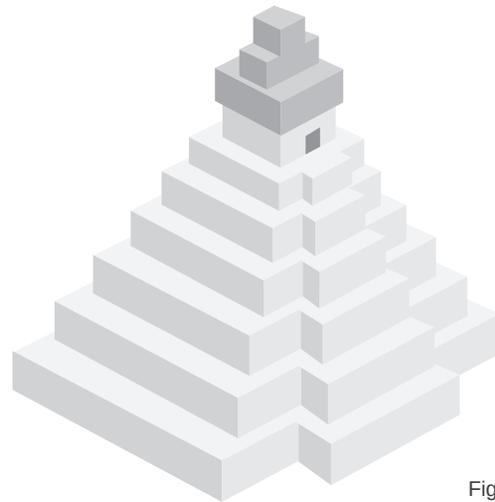


Fig. 09

---

Escobar (2016) comenta:

**“Édgar Suyuc Ley, subdirector del proyecto Cuenca Mirador, relató que la ciudad fue vista vía área en 1930 por dos mexicanos, que habrían salido de Campeche hacia Chetumal, México. Al principio creyeron que eran volcanes. En 1962 el arqueólogo británico Ian Graham empezó las investigaciones y en 1967 reveló el primer mapa del lugar”.**



Fig. 10

El **Circuito Mirador** lo conforman las ciudades Nakbé, La Florida y El Tintal. Este es más grande que Tikal y se cree que cuenta con más de cuatro mil pirámides. Lamentablemente, debido a la ubicación en la que se encuentra, solo la visitan unos tres mil turistas al año. La mayoría de los hallazgos encontrados aquí datan del Período Preclásico y por lo tanto puede clasificarse como el lugar en el cuál se inició la Cultura Maya.

El Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala es considerado como Patrimonio Cultural, debido a los bienes relacionados con la historia social, entre ellos objetos ceremoniales y de uso cotidiano, así como la vida de los dirigentes y pensadores nacionales en los acontecimiento más importantes, como lo afirmó la UNESCO en el año de 1970, en la Convención sobre la Protección de Patrimonio Cultural.

El MUNAE cuenta con 7 salas dentro de su recorrido, en el cuál se van comprendiendo de mejor manera cada uno de los Períodos de la Civilización Maya y los hallazgos más importantes que han obtenido. La Sala Introdutoria contiene piezas del Período Paleoindio y la manera en la cuál llegaron los primero habitantes al territorio guatemalteco, aquí se pueden encontrar los restos de megafauna en Chivacabé, Huehuetenango, además de varias piezas que servían para la caza en ese período.

La **Sala del Preclásico** muestra muchas de las piezas encontradas en el sitio de Kaminaljuyu de la que destaca la Estela 11, diferentes formas de cerámica en las cuales se pueden mencionar platos, vasos, vasijas, cuencos y otras. La Sala del Clásico cuenta con varias piezas importantes como la Maqueta de Mundo Perdido de Tikal, el Entierro 62, el Marcador de juego de pelota de Tikal, varios incensarios antropomorfos y vasos códice; las vitrinas dentro de esta sala contienen excelentes ejemplos de cerámica ritual, elaboradas con variadas técnicas de manufactura. (*Museo Nacional de Arqueología y Etnología, 2016*)

La **Sala del Posclásico** cuenta con varios hallazgos encontrados en Zaculeu y Gumarcaaj, su importancia se debe a los cambios arquitectónicos en esa época y los desplazamientos de los centros cívico-ceremoniales. Entre los objetos principales se puede mencionar el Incensario de Iximché y la Urna funeraria. (*Museo Nacional de Arqueología y Etnología, 2016*)



La **Sala de Obras Maestras** es uno de los espacios importantes dentro del MUNAE pues contiene varios de los objetos relevantes de la Civilización Maya, una de las razones por las cuales los visitantes llegan a este lugar para encontrarse con dichas piezas. Los vestigios que resaltan son la Máscara de Jade encontrada en Tikal, el Vaso polícromo (Solomé), el collar de oro de Iximché y la placa de jade en Nebaj.

La **Sala de Monumentos** posee las más importantes estelas y esculturas que cuentan grandes historias, es considerado uno de los principales atractivos de esta institución. Por último se menciona la Sala de Etnología, la cuál pretende educar a los visitantes en cuanto a características socio culturales, tomando en cuenta temas como la diversidad cultural, la cosmovisión maya, la organización sociopolítica y sobre todo las costumbres y tradiciones de Guatemala desde la perspectiva tradicional de cada pueblo. (*Museo Nacional de Arqueología y Etnología, 2016*)

En esta última sala destaca el famoso Mural de González Goyri, en el cuál plasmó temas como la religión y la etnología en Guatemala. Una gran variedad de máscaras de la danza de diablo, trajes tradicionales de distintos territorios y trajes ceremoniales son otras piezas que pueden apreciarse al finalizar el recorrido.

El Museo cuenta con varios proyectos dentro de sus instalaciones, en las cuales intentan involucrar a estudiantes de distintos centros educativos; entre ellos se pueden mencionar los recorridos guiados, talleres como la valija didáctica y el taller arqueólogo por un día. Además, uno de sus principales objetivos es divulgar el conocimiento sobre la Cultura Maya Prehispánica y la diversidad cultural, **para ello optaron en realizar una guía informativa para los visitantes llamada RAXBE.**

Este documento salió en el año de 1998 y fue reproducida gracias a Fundación G&T, en el cuál pretenden educar a las personas previo al recorrido del MUNAE. Uno de los inconvenientes es la desactualización de esta guía y la incorrecta divulgación que ha tenido para que el grupo objetivo sepa acerca de ella. Su principal función es guiar al visitante de manera didáctica y amena por las diferentes salas, una característica importante para este museo.

---

**RAXBE será un instrumento que ayude a los visitantes ha comprender de mejor manera nuestro patrimonio cultural y la importancia de su conservación, antes y durante de su recorrido por las salas del MUNAE.**

La esencia de demostrar estos avances e investigaciones radica en la transmisión de valores y cultura que han moldeado nuestras creencias y el manera en que hemos vivido con el paso de los años, de esta manera comprendemos las razones que nos han llevado a tener este estilo de vida. También puede mencionarse como el conjunto de rasgos que caracterizan las distintas formas de existencia, como resultado de las relaciones y las producciones humanas.

Entonces, es necesario comprender el termino cultura. Según la RAE, es el conjunto de modos de vida, costumbres y conocimiento que permiten desarrollar un juicio crítico. Todo esto proviene, en nuestro país, desde la civilización Maya y la manera en la que trasladaron su información de generación en generación.

A raíz de esto se puede mencionar otro termino de suma importancia, el Patrimonio Cultural. A esto se le conoce como la herencia propia del pasado de una comunidad que se mantiene hasta nuestra época y debe ser transmitida a las futuras generaciones, permitiendo que se puedan preservar y que puedan incidir de manera positiva en nuestras sociedades.

Como Patrimonio Cultural se pueden mencionar La Huelga de Dolores, el Popol Wuj, la Semana Santa, la Caravana del Zorro, el Baile del Torito, entre otros; todos reconocidos por el Ministerio de Cultura y Deportes de Guatemala. (*Ministerio de Cultura y Deportes, 2017*)

Entre el listado de Museos localizados en Guatemala considerados como Patrimonio Cultural, se encuentran el Centro Cultural del Real Palacio de la Antigua Guatemala, el Museo Nacional de Arte Moderno “Carlos Mérida”, Museo de Arte Colonial, Museo Nacional de Historia, Museo Nacional de Historia Natural, Palacio Nacional de la Cultura, Museo Regional del Trapiche, Museo de sitio de Lítica, Museo de Libro Antiguo, Museo de Armas de Santiago de Caballeros y el Museo Nacional de Arqueología y Etnología.

A partir de esto se puede observar que los museos tienen una incidencia social muy marcada dentro de cada país. Estos son una institución pública o privada sin fines de lucro y suele estar dotado de una amplia planilla de profesionales como el director, restauradores, conservadores, analistas, administradores, etc. (Arenales, 2009)

Los museos, también, son **responsables del patrimonio cultural y natural de cada país**, su primera obligación es proteger y promover ese patrimonio, además de los recursos humanos, físicos y financieros disponibles. (ICOM, 2012)

En general, los museos tienen como fin el preservar, estudiar y comunicar información relevante, de acuerdo al tema que trate cada uno de ellos. Entre los objetivos del MUNAE se pueden mencionar la prioridad de generar información a través de la investigación científica, para complementar y actualizar constantemente las salas y sus exhibiciones, además de presentarla de manera ordenada, brindando un acercamiento a la historia prehispánica y a la diversidad cultural dentro de nuestro país.

Ante todo, estas instituciones deben dejar una experiencia gratificante a cada visitante, por medio de los objetos auténticos que poseen y exhiben. Los museos son parte importante dentro de un país, aportando conocimiento significativo a la humanidad.

Por último, se debe mencionar que son considerados espacios educativos pues comunican y exhiben todo tipo de colecciones y objetos que representan datos importantes en su historia.



Debe reconocerse la cantidad de tiempo que invierte un museo en sus exposiciones, y las personas involucradas, como profesionales, en mejorar cada aspecto de estas instituciones que mejoraran la divulgación del Patrimonio Cultural.

**“Un pueblo que no conoce su historia está condenado a repetirla”. Confucio.**

Fig. 11

## 4.2 UNA EXPERIENCIA VISUAL

Los museos son instituciones que pretenden educar y concientizar a la población, pero también es muy claro observar que muchas veces el conocimiento adquirido en estos recorridos es pasajero o poco comprendido por el grupo objetivo. Se debe recurrir a materiales didácticos que mejoren la experiencia y aprendizaje de los usuarios, además de funcionales deben ser visualmente atractivos.

El material didáctico es un recurso que facilita la enseñanza, dentro de un contexto educativo, estimulando los sentidos para acceder a la adquisición de conceptos, actitudes o destrezas. Debe proponer métodos de aprendizaje que atiendan a las necesidades principales del grupo objetivo. (Muñoz, 2009)

**La Guía Informativa del MUNAE podría clasificarse como un Brochure.** Este es el tipo de folletería propio de una empresa o compañía y por lo tanto debe representarla. Cumple con tres funciones: informar, debe ser publicitaria e identificadora, este último es uno de los más importantes pues logrará que el grupo objetivo identifique de manera inmediata a la compañía que pertenece. (García, y otros, 2014)

Algunos de los materiales didácticos que utilizan estas instituciones son trifoliales, folletos, infografías, revistas y guías informativas. Estas últimas son una buena vía para transmitir información necesaria del museo, objetos e instalaciones dentro del mismo, para que las personas que lo visiten puedan comprender la información que encontrarán en este lugar.

El correcto uso de materiales educativos constituyen un acercamiento entre el museo y los visitantes, logrando un aprendizaje por medio del descubrimiento. Entre los objetivos de estas guías se pueden mencionar el estímulo de la observación y la imaginación, el promover la autoevaluación, utilizar nuevas fuentes de información, favorecer el logro de experiencias dinámicas y atractivas para el museo. (Canales, 2015)

Europa es considerada como uno de los continentes con las mayores colecciones de arte en el mundo y que se caracterizan por tener mucha difusión entre los visitantes, además del nivel que poseen sus documentos didácticos, esto también se debe a la inversión económica que poseen estas instituciones.

**El Museo Nacional del Prado**, ubicado en Madrid, fue inaugurado en 1819, tiene como misión conservar, exponer y enriquecer un conjunto de las colecciones y obras de arte vinculadas con la historia de España. Desde la fundación del Museo han ingresado más de dos mil trescientas pinturas y gran cantidad de esculturas, estampas, dibujos y piezas de artes decorativas. (*Museo del Prado, 2017*)

El libro del Prado es un libro de consulta y una publicación de gran formato realizada en este museo, el cuál cuenta con 494 páginas y 14 capítulos que representan cronológicamente la colección permanente de la pinacoteca. Puede ser considerada como una guía para el visitante pues presenta una visión conjunta de esta institución, además, permite comprender la experiencia de asistir a las exhibiciones que presenta el Museo del Prado.

Aquí se pueden encontrar la reproducción de las obras dentro del museo con sorprendentes rupturas cronológicas y curiosas conexiones entre las diferentes exposiciones, es considerado para ser leído previamente al recorrido. No se encuentra disponible en PDF, únicamente es vendido dentro del museo y en línea a Q755.00.

Además, y de una manera más simplificada, cuentan con una guía del visita, con 64 páginas de un tamaño de 12 x 16 cm; cuenta con 50 obras maestras e incluye el plano del museo para facilitar la visita, de igual manera no se encuentra gratuito en PDF, su precio es de Q41.00.

**El Museo de Louvre**, en París, es uno de los más famosos del mundo, aquí pueden encontrarse grandes colecciones de arte antiguo además de la famosa Obra de Leonardo DaVinci, La Monalisa. Este museo cuenta con un archivo PDF, el cuál puede descargarse de forma gratuita desde su página web; esta guía muestra de manera superficial, el recorrido del museo, sus salas y algunos planos de la estructura del mismo para que los visitantes puedan localizarse de mejor manera.

La novedad dentro del museo, es la audioguía, un archivo que ofrece mas de 35 horas de contenido con una interacción única hacia los visitantes, guías especializadas dependiendo de las necesidades de cada uno. Este material es ofrecido en un Nintendo 3DS y debe alquilarse al inicio de cada recorrido, tiene un costo de Q45.00 para la tarifa completa. (*Louvre, 2017*)

**El Museo Arqueológico Nacional**, fundado a finales del siglo XIX, contiene la colección más rica de objetos, principalmente de esculturas desde la prehistoria hasta las primeras civilizaciones. Está ubicado en Atenas, Grecia. La página oficial de este museo cuenta con una sección para los visitantes, en el cuál se puede obtener la ruta del recorrido y mapas del interior.

No cuentan con una guía disponible en PDF sobre el recorrido del museo para visitantes, únicamente la información en su página web. A pesar de ser un espacio importante para la arqueología debido a las piezas que contiene, posee poco material didáctico que pueda beneficiar a sus visitantes.

raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



Únicamente dentro del museo contienen trifoliales con información básica del mismo, aunque es indudable que la apariencia del museo y la decoración dentro de sus exhibiciones es impresionante, pero no logran reflejarlo en sus documentos.

En el continente Americano destacan algunos museos por su calidad en cuanto a piezas gráficas. Entre ellos pueden mencionarse el **Museo de Arte Moderno** en Nueva York (MoMA), considerado el más importante del mundo por las piezas que posee, inaugurado en 1929. Entre las obras más famosas que alberga están La noche estrellada de Van Gogh, Las Señoritas de Aviñón de Picasso y La Persistencia de la Memoria de Dalí e Interior holandés de Miró.

De igual manera, dentro de su página web puede encontrarse toda la información respecto al recorrido del museo. En sus publicaciones, el MoMA cuenta con varios libros, que permanecen a la venta, sobre distintas exhibiciones y artistas que exponen sus obras aquí. Todos poseen tendencias y una línea gráfica diferente, dependiendo al tema que abordan. Los archivos que se encuentran disponibles de este museo, relacionados con la guía de visitantes, son un documento PDF que se encuentra en varios idiomas, en el cuál puede observarse la guía y plano de los pisos e información bastante puntual sobre precios y horarios. También cuenta con una audio guía, disponible en la página web, sobre el recorrido del museo y exhibiciones especiales.

En México se encuentra el **Museo Universitario de Arte Contemporáneo**, fue inaugurado en 2008 y posee la primera colección pública de este país. Su página web es bastante funcional, permanece un estilo visual en todas sus secciones y es muy fácil ingresar. Aquí se puede encontrar el mapa del museo, cómo llegar a él, entre otras publicaciones que aparecen en su inicio, con una línea gráfica bastante sencilla y minimalista.

En cuanto a guías de visitantes, cuenta con una colección de folios, reuniendo textos críticos, documentos e imágenes relacionadas a los artistas que forman parte del museo. Se ofrecen como una plataforma pública sobre la producción cultural actual. (MUAC, 2015)

Uno de los más recientes es del 2015, explica la misión y objetivos del museo, su historia y las diversas actividades que poseen; está disponible en inglés y español, tiene un formato de 16x22 cm, con 192 páginas. Este libro se encuentra en formato digital y también puede ser vendido en Q160.00 aproximadamente, en la tienda del museo. Este folio es bastante parecido a la Guía de Visitantes que se pretende generar en el MUNAE, en cuanto a contenido y extensión de sus páginas.

Es importante recalcar que las imágenes son uno de los elementos principales de este documento, posee una paleta de colores en grises, sus párrafos son bastante extensos y un poco pesados para la vista. Probablemente es uno de los museos que contienen una guía que cumpla con algunas de las características del Proyecto de Graduación.

A nivel Centroamericano, destaca el museo de Arte de El Salvador, inaugurado en 2003, exhibe una muestra permanente de arte salvadoreño con obras de su colección. La página web es bastante funcional y contiene varias pestañas con información relevantes que podrán ubicar de mejor manera a los visitantes. No cuentan con un material que funcione como una guía para el visitante, en su tienda cuentan con catálogos de las exhibiciones y publicaciones sobre arte e historia.

El Museo de Arte Fundación Ortiz Gurdíán, en León, Nicaragua, presenta obras de los últimos cuatro siglos. Sus piezas están divididas en dos secciones, arte antiguo y moderno. Este museo cuenta con dos tipos de publicaciones, catálogos y producción editorial. Poseen más de 10 archivos en PDF gratuitos para los visitantes, no funcionan como una guía del visitante pero si poseen una esencia en cuanto a su información.

De igual manera utilizan los recursos fotográficos y el formato es cuadrado.

Por último, a nivel regional cabe destacar el Museo del Popol Vuh por parte de la Universidad Francisco Marroquín, contiene una de las mejores colecciones de arte prehispánico y colonial del país. Este museo ofrece un catálogo en línea sobre las piezas más importantes de la arqueología Maya, sin embargo se encuentran descritas dentro de la página web y no como una publicación editorial.

La publicación más importante es un libro llamado Arqueología Subacuática, pero no cuenta con información adicional.

Muchos de los museos que se encuentran en Europa optan por una audio guía o material expuesto en internet, eso es funcional debido a que la mayoría cuenta con una buena inversión económica y acceso a internet desde sus instalaciones, permitiendo a sus usuarios utilizar este material educativo. Incluso, a nivel latinoamericano, se pueden observar publicaciones editoriales y material gráfico de muy alta calidad. Dichas herramientas no se encuentran disponibles en los Museos dentro del país.

RAXBE proviene del quiché rax (Verde), be(camino): camino verde. Esta palabra fue extraída de la cosmología maya, en la cuál consideraban a la tierra plana y cada punto cardinal tenía un color y un significado. El centro poseía un color verde y era descrito como el axis del mundo, en el cuál se unían estos cuatro puntos cardinales. (Museo Nacional de Arqueología y Etnología, 2016)

El museo, al ser descrito como un camino, está ligado al recorrido y la experiencia dentro del mismo para el grupo objetivo. Este es considerado un concepto para la guía debido a la temática de la misma, la relación que posee con la historia y cosmovisión de los mayas.

En muchos de los códices y simbología maya puede observarse el tema de migración y recorridos que realizaba esta civilización.

---

**Los documentos que ofrecen los museos extranjeros guardan una estrecha relación con la imagen institucional de cada uno de ellos. Entonces, además de elaborar una guía informativa funcional, debe tener como objetivo reforzar la línea gráfica del Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala.**



Fig. 12

**“El MUNAE es considerado como el centro que describe la cosmovisión maya, en el cuál se guardan los testimonios de nuestros antepasados y su legado por la tierra”**

*(Museo Nacional de Arqueología y Etnología, 2016)*

Iconográficamente tenían muchas maneras de personificar los viajes que realizaban, casi siempre representando a las personas caminando de izquierda a derecha, cargando objetos y acompañados de un perro. (Universidad Nacional Autónoma de México, 2009)

Otros íconos que representan este concepto son las manos y los pies, que comunicaban, mediante un lenguaje gestual, posiciones jerárquicas y eran considerados elementos de comunicación o traslado. Las huellas se referían a caminos o rutas a seguir. (Escalante, 2005)

Por último, las procesiones son rituales importantes para la cultura maya y esta ligado al concepto de RAXBE, camino verde. Toby (2015) explica “las procesiones son plegarias hechas paso a paso que trazan un sendero sagrado a través de un ambiente edificado y que hace eco en las montañas” (p.35).

La relevancia de esta información se debe al concepto creativo que abordará la Guía del Visitante, demostrando una relación con el nombre de RAXBE, y a su vez con el MUNAE, permitiendo tomar decisiones de diseño respecto a la temática dentro de las portadillas, portada y logotipo de la Guía de Visitantes.

Dentro de las publicaciones que realizan en otros países, suelen utilizar un formato cuadrado debido a la composición de textos y la visualización del mismo. El formato de la Guía utilizará esas mismas dimensiones para lograr los objetivos de las referencias que se han tomado (8.5x8.5”).

Este se clasifica dentro de los Formatos Especiales, considerados para libros de arte o libros objeto. (*García, y otros, 2014*)

Las retículas son una parte importante e indispensable de visualizar previo a realizar material editorial. Las retículas son conjuntos de líneas guías, su finalidad es organizar y unificar el espacio a nivel compositivo, tomando en cuenta elementos como textos, títulos, subtítulos e imágenes. (*García, y otros, 2014*)

Se utilizará una retícula de múltiples columnas debido a la cantidad de texto que posee la Guía Informativa, para que todos los elementos puedan estar colocados de la mejor manera, permitiendo que el grupo objetivo no perciba una lectura agotadora. Aquí debe tomarse en cuenta aspectos de simetría y equilibrio para mejorar el recorrido visual. Debido a que es un material impreso, se considera un margen de 0.75" de cada lado y hasta 1" en el margen interior para no afectar las páginas al momento de la encuadernación.

En cuanto a la tipografía, existen algunas variables que deben tomarse en consideración al momento de escoger la más legible, sobre todo para documentos tan extensos como esta guía.

Una tipografía Sans Serif es una de las mejores opciones. Por ello, se ha optado por utilizar Arimo, en un tamaño de 09 puntos, aumentando ligeramente el interlineado en los textos para que sea fluida la lectura.

Se aconseja utilizar estas tipografías, independientemente del formato, por que lo fundamental es la legibilidad. Son utilizadas en textos impresos y de gran cantidad de información, facilitando la lectura porque crean en el ojo la ilusión de una línea horizontal, que es la línea por la que se desplaza la vista al leer; esta postura continua incluso para publicaciones digitales debido a la cantidad de texto que se maneja. (*Eguaras, 2014*)

Para los titulares y subtulares se utilizará Baskerville, con variaciones entre 14 y 15 puntos, dependiendo de las necesidades del texto, logrando una variación visual.

Los párrafos irán justificados para mantener el orden dentro de sus páginas, evitando completamente los ríos (espacios muy abiertos de texto justificado a la columna, dificultando la lectura), y las viudas (primera línea de un párrafo al final de una página o columna de texto).

El color es uno de los estímulos visuales más importantes, es una herramienta de comunicación, aunque su significado es profundamente subjetivo. (*Samara, 2008, pág. 83*)

Para crear una relación entre el museo, su estructura y el material editorial nuevo que se va a realizar, se ha optado por escoger una paleta de colores que representen cada una de las salas. El MUNAE es caracterizado por su recorrido cronológico y por que, en cada una de sus exhibiciones cuenta con un color representativo.

La paleta está conformada por 7 colores que pueden ser considerados terrosos debido al concepto del museo, a pesar de esto, existen varias tonalidades. Esto se logra por medio de la saturación de colores para que sigan distinguiendo al museo y a sus exhibiciones. El color para los textos será gris oscuro, logrando un efecto visual que transmite una lectura más fluida.

Por último, es inevitable el uso de la fotografía para esta Guía Informativa, debido a la temática de la misma. Deben contener una temperatura de color baja, con tonos amarillos y rojos; utilizando una luz blanda o dura, dependiendo de la necesidad que posean de resaltar las texturas de los objetos. Para los fondos no será necesario determinar un color en específico debido a la variedad de objetos a colocar en esta guía. La composición también dependerá de las estructura de la pieza.

Debido al grupo objetivo, es necesario implementar ciertos elementos que puedan llamar su atención y los incentiven a leer este documento. Por esta razón, cada portadilla que da el inicio a una nueva sección del recorrido del MUNAE, contendrá una ilustración que identifique cada periodo específico. Otro elemento a incorporar son los íconos isométricos, que constituyen una representación de un objeto tridimensional en dos dimensiones.



Fig. 13

El ícono de la fachada, el mapa para llegar y el plano del interior del museo, serán elaborados con esta técnica, utilizando la misma paleta de colores.

Por ser un documento con tanta información relevante, la temática que rige su contenido, dirigido a un amplio grupo objetivo y que intente involucrar a más personas, es interesante unir dos propuestas gráficas (información formal con elementos informales), que pueden fusionarse y seguir siendo un trabajo informativo de calidad que generará una relación con la línea gráfica del museo e incentivará a más personas a leerlo.

Además de ser un documento funcional para el lector y la institución, conteniendo información relevante de cada una de sus piezas y sus salas, debe colocarse e implementarse como un documento que ayudará a establecer una línea gráfica para el MUNAE en sus futuras publicaciones y documentos.



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



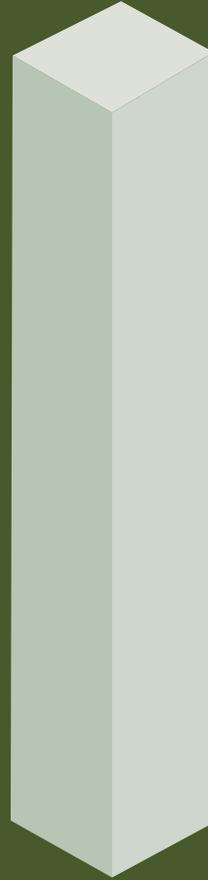
*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



# CAPÍTULO 05

## DEFINICIÓN CREATIVA

- 5.1 Brief de diseño
- 5.2 Referentes visuales
- 5.3 Estrategia de diseño
- 5.4 Definición de INSIGHT
- 5.5 Definición del Concepto Creativo
- 5.6 Códigos de diseño



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*

## 5.1 BRIEF CREATIVO

### 5.1.1 DESCRIPCIÓN GENERAL DEL MUSEO

El Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala se creó en 1970, tiene como objetivo educar a la población para lograr alcanzar una mejor comprensión sobre nuestro patrimonio cultural, mediante una gran colección de objetos de la vida diaria utilizados en la antigüedad. Todas sus excavaciones científicas son autorizadas legamente por el Gobierno de Guatemala, a través del Instituto de Antropología e Historia.

Su estructura se caracteriza por estar dividida en siete salas que muestran la crónica cultural de nuestro territorio, además su principal objetivo es educar a la población por lo que realiza servicios educativos como recorridos guiados y talleres.

### 5.1.2 DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO

El problema principal es la desactualización de la Guía de Visitantes del Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala (MUNAE), causando a los asistentes el desconocimiento previo a las diferentes salas y por ende a su contenido relevante dentro del recorrido del mismo.

Dicho documento está orientado a personas interesadas por esta institución, entre ellos maestros, alumnos y público en general. Este documento pretende educar y facilitar el recorrido por las diferentes salas, explicando su importancia, detalles cronológicos y funcionales de objetos e instrumentos.

### 5.1.3 ¿QUIÉN? (Grupo Objetivo)

**Docentes:** hombres y mujeres, entre 22 a 40 años, residentes de la capital de Guatemala, del sector público y privado. Su relación con el proyecto se debe a que el MUNAE cuenta con un servicio de guías personalizadas para centros educativos, este segmento es el que más asiste al museo. El objetivo de los maestros es que los alumnos puedan obtener un beneficio teórico de su visita a esta institución, entendiendo la importancia del patrimonio cultural de Guatemala.

Por último también debe elaborarse pensando en los alumnos entre 13 a 17 años, el MUNAE recibe a 9,903 del área de básicos y 3,583 del área de diversificado al año.

#### **5.1.4 ¿QUÉ? (Descripción del proyecto)**

El proyecto está basado en el rediseño de la Guía de Visitantes del MUNAE, con material que se adapte a las necesidades del grupo objetivo. De esta manera, las personas que asistan a estas instalaciones pueden tener un conocimiento previo a las salas que posee el museo, explicando su importancia y detalles cronológicos importantes. La guía estará presente en un formato digital para su funcionalidad, además de algunas adaptaciones que se basarán en la línea gráfica del mismo, como apoyo dentro de las diferentes salas de exposición.

Todo esto está pensando en que el Grupo Objetivo tenga todos los medios, digitales e impresos, para generar la comprensión y el interés de los asistentes por conocer las características principales de cada área que conforma la estructura del MUNAE.

#### **5.1.5 ¿PARA QUÉ? (Objetivo Comunicacional)**

El Objetivo de comunicación consiste en explicar a los asistentes del MUNAE sobre los datos que posee cada una de sus salas por medio de material editorial para promover el interés dentro de los visitantes en la comprensión del patrimonio cultural del país.

#### **5.1.6 ¿POR QUÉ? (Soporte del objetivo comunicacional)**

Los museos son instituciones que pretenden educar y concientizar a la población, pero también es muy claro observar que muchas veces el conocimiento adquirido en estos recorridos es pasajero o poco comprendido por el grupo objetivo.

Se debe tomar en cuenta que las visitas a los museos, sea cual sea su temática o campo de estudio, deben crear un experiencia en el usuario, de lo contrario provoca la desinformación del mismo y esto se relaciona a la carencia de una uniformidad en la línea gráfica.

Está comprobado que un mal material editorial enfocado en el aprendizaje y enseñanza, en este caso una guía del Visitante, pueden afectar la comprensión de distintos temas para el grupo objetivo sobre los temas que expone el MUNAE.

La correcta realización de los mismos puede mejorar el rendimiento del alumno o el capacitado y este es un problema que debe solucionarse en nuestro país, pues la falta de importancia en la educación y principalmente en estas áreas de estudio.

### **5.1.7 ¿QUÉ DECIR? (El mensaje)**

Un recorrido por el Museo de Arqueología y Etnología de Guatemala. El museo, al ser descrito como un camino, esta ligado al recorrido y la experiencia dentro del mismo para el grupo objetivo. Este es considerado un mensaje importante para la guía debido a la temática de la misma, la relación que posee con la historia y cosmovisión de los mayas. Además, el museo es caracterizado por las salas que permanecen en orden cronológico y ayudan a mejorar la comprensión de la historia.

### **5.1.8 ¿CÓMO? (Tono de la comunicación)**

El material será elaborado específicamente para fines pedagógicos, por lo tanto deberá contener un tono de comunicación que no afecte de manera inapropiada al lenguaje, que sea respetuoso para los visitantes (alumnos y docentes), pero que también posea un tono fresco pues está pensado para los visitantes interesados en el museo y su recorrido.

### **5.1.9 ¿CUÁNDO?**

La fecha que comprende el proyecto de graduación, desde su realización hasta la finalización es del 01 de agosto al 24 de octubre del presente año. El museo podrá imprimir y difundir el material final en el año 2018, después de un proceso de asesorías para mejorar todos los aspectos.

### 5.1.10 ¿CUÁNTO?

Este presupuesto es solamente un aproximado y las cantidades establecidas serán una donación para la institución por parte de la Epesista que elabora este proyecto:

- Medios impresos: Q2,500.00
- Pruebas de impresión: Q300.00
- Transporte: Q960.00
- Recursos humanos: Q18,600.00

### 5.1.11 ELEMENTOS ESTRICTAMENTE OBLIGATORIOS

Los elementos que deben estar en las piezas de acuerdo a los lineamientos corporativos de la institución son el logotipo del mismo y los colores corporativos y de cada sala del museo.

Los materiales deberán contener un texto verificado por el director del museo, con fotografías proporcionadas por las autoridades del MUNAE e ilustraciones específicas que puedan mejorar la comprensión y aprendizaje de la información que proveerá la Guía Informativa RAXBE.

# 5.2 RECOPIACIÓN DE REFERENTES VISUALES

A continuación se presentan algunas imágenes, o documentos digitales, que han servido como inspiración para elaborar el material visual que será entregado al Museo de Arqueología y Etnología de Guatemala.

Estos referentes poseen una estrecha relación con el Proyecto A (La Guía RAXBE), y con las infografías y GIFS (ilustraciones).



Fig. 14



Fig. 15



Fig. 16

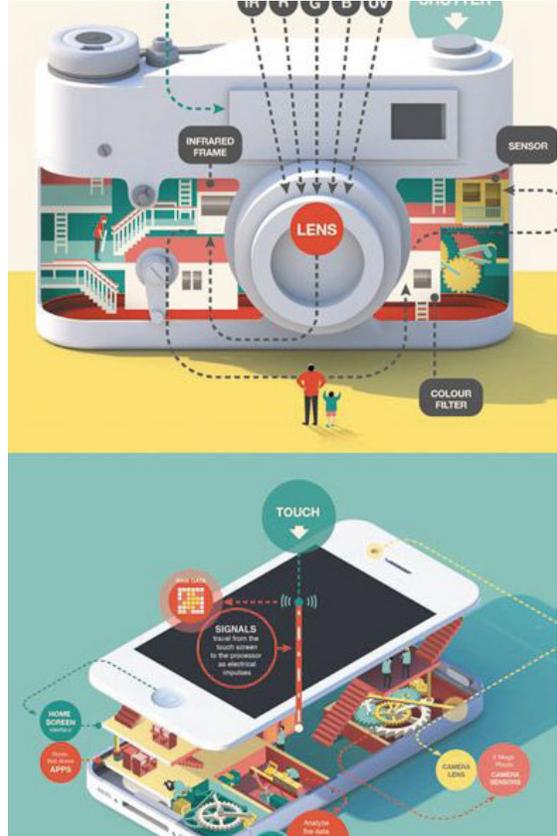


Fig. 17



Fig. 18



Fig. 19

## 5.3 ESTRATEGIA DE DISEÑO

La estrategia se basa en la comunicación eficaz del MUNAE en general y la importancia de cada una de sus salas en pro del conocimiento del Patrimonio Cultural, para el grupo objetivo. Para asegurar la funcionalidad de este material, se deberá elaborar piezas visualmente atractivas para los alumnos de las distintas instituciones; esto deberá tener una estrecha relación con los datos relevantes de esta Guía.

### 5.3.1 MATERIAL GRÁFICO

Elaboración de una guía informativa para los visitantes del museo, RAXBE, que cuenta con información relevante sobre la historia guatemalteca, los períodos mayas y su importancia en nuestro país y nuestra realidad.

Como material de apoyo se realizará un trifoliar, 12 GIFS animados y 7 infografías, que pueden ser utilizados como campaña de divulgación de la Guía RAXBE y del MUNAE; además contiene información extra, como complemento, para aumentar el conocimiento de los visitantes previamente y durante el recorrido del museo.

### 5.3.2 CANALES DE COMUNICACIÓN

La Guía RAXBE será publicada en formato digital, por medio de la plataforma de ISSUE, con algunas copias impresas. Gracias a la Fundación G&T podrá ser distribuida dentro de la tienda El Chayal para uso comercial.

Los GIFS deberán ser subidos a la página de Facebook, de 1 a 2 por semana para crear un vínculo con el grupo objetivo y generar expectativa; esto ayudará a reforzar la línea gráfica del MUNAE con el material nuevo.

El trifoliar será impreso y distribuido en la entrada del MUNAE para los visitantes del mismo.

Las infografías serán colocadas dentro de cada una de las Salas del MUNAE, para que puedan ser manipuladas por el grupo objetivo; con un tamaño de 11\*17 pulgadas y debidamente forrado para que puedan tener un tiempo de vida mayor.

### **5.3.3 GRUPO OBJETIVO**

Este material puede ser observado y analizado por cualquier persona que visitará el museo; a pesar de eso, se ha realizado una segmentación para que sea efectivo el proyecto.

Por esta razón, como grupo objetivo A, se ha considerado a docentes, hombres y mujeres entre 22 a 40 años, residentes de la capital de Guatemala; el objetivo de los maestros es que sus estudiantes puedan comprender la historia guatemalteca y de esta manera obtener un beneficio teórico de su visita a la institución.

Como grupo objetivo B, se consideró a los estudiantes del área de básicos y diversificado, pues es la población que visita con más frecuencia el museo de Arqueología y Etnología.

### **5.3.4 TIEMPO DE PRODUCCIÓN**

La elaboración del material expuesto anteriormente, tiene una duración de tres meses dentro de la institución. La duración del proyecto y la exposición de los documentos son, aproximadamente, de seis meses a un año, aspecto que será evaluado en el futuro por las autoridades del MUNAE; tomando en cuenta que la información expuesta en los distintos proyectos no es propensa a generar cambios significativos.

## **5.4 DEFINICIÓN DE INSIGHT**

A continuación se presentan algunas técnicas empleadas para encontrar el INSIGHT del Proyecto de Graduación.

# DOCENTES

## SPICE

S

### **SOCIAL:**

Necesitan apoyo por parte del MUNAE en cuánto al material que enriquecerá el conocimiento de los estudiantes. Es una generación que toma muy en cuenta la opinión de sus familiares.

P

### **FÍSICO:**

Cuidan su estado físico pues deben vestir de acuerdo a las normas del colegio. Debido a la cantidad de actividades que realizan, no tienen tiempo de ejercitarse.

I

### **IDENTIDAD:**

Son personas que influyen dentro de la sociedad, sobre todo a sus estudiantes. Se sienten comprometidos con el desarrollo de la ciudad.

C

### **COMUNICACIÓN:**

Necesita estar al tanto de lo que acontece en el país y debe actualizarse constantemente sobre temas que influyen en sus estudiantes para lograr empatizar con ellos.

E

### **EMOCIONAL:**

Son personas que entienden y valoran la importancia de tener buenas relaciones con sus familias y estudiantes. Necesitan la aprobación de sus colegas y sus jefes para sentirse satisfechos con su trabajo.



## POEMS

P

### **PERSONAS:**

Las personas que estarán en contacto durante la experiencia son los estudiantes, los guías del MUNAE, la recepcionista, el director del museo, entre otras entidades.

O

### **OBJETOS:**

Material didáctico como la guía informativa RAXBE y materiales de apoyo como trifoliales, infografías y los espacios del museo.

E

### **ENTORNOS:**

Este material será ofrecido dentro de las instalaciones del MUNAE, de manera digital en Facebook y por Correo electrónico.

M

### **MENSAJES Y MEDIOS:**

Guía didáctica, trifoliar, hojas para el recorrido, infografías y posts en Facebook y correo electrónico.

S

### **SERVICIOS:**

Asesorías, conferencias, recorridos guiados y talleres.

# ESTUDIANTES



## SPICE

## POEMS

S

### **SOCIAL:**

Necesitan sentirse apoyados y aceptados por las personas que los rodean como sus padres, docentes y sobre todo sus amigos. Necesitan tener personas que los valoren.

P

### **PERSONAS:**

Las personas que estarán en contacto durante la experiencia son los docentes, los guías del MUNAE, la recepcionista, el director del museo, entre otras entidades.

P

### **FÍSICO:**

Por lo general, a esta edad, intentan involucrarse en actividades físicas. Su apariencia es algo importante entre la aceptación de sus amigos, desean encajar entre su grupo social.

O

### **OBJETOS:**

Material didáctico como la guía informativa RAXBE y materiales de apoyo como trifoliales, infografías y los espacios del museo.

I

### **IDENTIDAD:**

Por la etapa en la que se encuentra, no tienen definido que desean ser o su personalidad, esto se moldea durante los siguientes años. Son estudiantes.

E

### **ENTORNOS:**

Este material será ofrecido dentro de las instalaciones del MUNAE, de manera digital en Facebook y por Correo electrónico.

C

### **COMUNICACIÓN:**

Tiene muchas dudas y pocas veces tiene el valor de preguntar. Necesitan estar comunicados por medio de las redes sociales y enterarse de los temas relevantes en sus vidas.

M

### **MENSAJES Y MEDIOS:**

Guía didáctica, trifoliar, hojas para el recorrido, infografías y posts en Facebook y correo electrónico.

E

### **EMOCIONAL:**

Necesita ser comprendido y aceptado por sus padres y amigos. No les gusta expresar su emociones o pensamientos.

S

### **SERVICIOS:**

Asesorías, conferencias, recorridos guiados y talleres.

## MAPA DE EMPATÍA DOCENTES



### PIENSA Y SIENTE

Entre sus necesidades se pueden mencionar el aprendizaje de los estudiantes que visitan el MUNAE, que el conocimiento adquirido pueda permanecer por más tiempo.

Sus expectativas son encontrar un material funcional y que se adapte a los estudiantes.



### ¿QUÉ VE?

Dentro de los establecimientos se encuentran influenciados por una gran cantidad de material didáctico, también intentan buscar referencias en otros países para estar actualizados. Carecen de conocimiento respecto a las tendencias visuales para los estudiantes.



### ¿QUÉ ESCUCHA?

Toma muy en cuenta la opinión de sus compañeros de trabajo respecto a que museos visitar, sus jefes tienen la última palabra en los paseos escolares.

Por último, es muy importante lo que opinan los padres de familia de dichas actividades.



### DICE Y HACE

Por el hecho de ser catedráticos, su comportamiento debe ser el ejemplo de los estudiantes durante estas visitas, utilizan ropa formal e intentan verse impecables. Poseen un comportamiento de autoridad y usualmente son escuchados e imitados por los alumnos.

### DEBILIDADES

Uno de sus mayores obstáculos es que, el grupo de estudiantes que realiza la visita, sienta interés por aprender a cerca de la información que ofrece el MUNAE, debido a la edad en la que se encuentran.

### FORTALEZAS

El éxito de la visita al museo y sobre el material informativo a elaborar dependerá del conocimiento adquirido. Esto será evaluado por parte de la institución al finalizar el recorrido.

## MAPA DE EMPATÍA ESTUDIANTES



### PIENSA Y SIENTE

Por lo general, durante esta etapa, sus preocupaciones se reducen a su área social y problemas con amigos. Muchas veces también el ámbito escolar genera mucho estrés, los exámenes y tareas.

Sus necesidades se enfocan en ser parte de un grupo específico.



### ¿QUÉ VE?

Están muy involucrados con la tecnología y redes sociales. Se encuentra actualizados en varios temas de su interés.

Intentan imitar a las personas influyentes, positiva y negativamente. Se encuentran al tanto de las tendencias visuales en nuestro país y mayormente del extranjero.



### ¿QUÉ ESCUCHA?

Por la edad en la que se encuentra y su deseo de encajar, les importa mucho la opinión de las demás en su entorno, sobre ellos mismos y sobre otros temas de importancia. Esto les ayuda a generar sus gustos y creencias.



### DICE Y HACE

Frente a personas con autoridad intentan generar y expresar un buen comportamiento. Lamentablemente, cuando se encuentran en alguna visita a los museos, no les gusta participar o hacer preguntas durante el recorrido.

### DEBILIDADES

Por la falta de interés que poseen, muchas veces se les dificulta que los datos obtenidos sean recordados. Tienen miedo al rechazo, es una etapa llena de cambios en su vida y eso provoca algunas frustraciones.

### FORTALEZAS

Uno de sus principales objetivos, ya sea impuesto o por deseo propio, es culminar con éxito esta etapa de estudios. Es una generación que no le teme a luchar por sus metas y no se rinden fácilmente.

## 6W



### ¿QUÉ?

El problema más relevante del MUNAE es el desconocimiento en el que llegan los visitantes, ya sea por la deficiencia de material informativo funcional y atractivo o el desinterés de los participantes. Al realizar un diagnóstico sobre esto, se detectó que debe ser abordado por medio de la actualización y rediseño de la Guía de visitantes, con material que se adapte a las necesidades del grupo objetivo.



### ¿CUÁNDO?

Debe ser realizado durante el mes de agosto, septiembre y octubre, para ser entregado a principios del año 2018.



### ¿DÓNDE?

En el Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala (MUNAE), ubicado en la 7ta avenida 6a, zona 13, salón 5 Finca la Aurora, Ciudad de Guatemala. A cargo del Licenciado en Arqueología Daniel Aquino.



### ¿QUIÉN?

El Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala se creó en 1970, tiene como objetivo educar a la población para lograr alcanzar una mejor comprensión sobre nuestro patrimonio cultural, mediante una gran colección de objetos de la vida diaria utilizados en la antigüedad. Todas sus excavaciones científicas son autorizadas legamente por el Gobierno de Guatemala, a través del Instituto de Antropología e Historia.



### ¿POR QUÉ?

Se debe tomar en cuenta que las visitas a los museos, sea cual sea su temática o campo de estudio, deben crear un experiencia en el usuario, de lo contrario provoca la desinformación del mismo y esto se relaciona a la carencia de una uniformidad en la línea grafica. El material editorial a elaborar generará la comprensión y el interés de los asistentes por conocer las características principales de cada área que conforma la estructura del MUNAE.



### ¿CÓMO?

Este proyecto cuenta con el apoyo del museo para algunos recursos como la información, redacción, traducción y fotografías, además su publicación será digital y la Fundación G&T estará a cargo de la gestión de publicar algunos ejemplares.

Fig. 20



## 5.4.1 I N S I G H T INVOLUCRANDO A UNA NUEVA GENERACIÓN

Por medio de todas las técnicas utilizadas anteriormente, se llegó a la conclusión de esta frase para interpretar el insight del Proyecto.

Las nuevas generaciones no se interesan e involucran por los temas que ven en los museos, **¿Cómo pueden hacer los maestros para que ellos quieran aprender sobre el patrimonio cultural de Guatemala?**

Se necesita material pedagógico visualmente atractivo para que el grupo objetivo, y los visitantes del museo en general, deseen explorar las maravillas que van a encontrar en este lugar.

No solamente se necesita llamar la atención del grupo objetivo, el fin es que se pueda utilizar como un material de ayuda didáctica; por medio de esto los docentes podrán educar de una mejor manera a sus estudiantes.

## 5.5 DEFINICIÓN DEL CONCEPTO CREATIVO

A continuación se presentan tres técnicas que estimulan la creatividad, con el fin de generar el concepto creativo para el Proyecto de Graduación.

### 5.5.2 MAPA MENTAL

Una de las técnicas más utilizadas para generar ideas debido a la facilidad con la que pueda realizarse y la efectividad de sus resultados para el concepto creativo.



Fig. 21

### 5.5.3 GALERÍA DE FAMOSOS

Es una técnica que utiliza el método de relaciones forzadas, para lograr que se puedan generar ideas nuevas.

#### **PASO 01:**

Escoger una frase famosa al azar:

“Lo que ahora es demostrado fue una vez solo imaginado”.

*William Blake.*

#### **PASO 02:**

Ideas o palabras clave:

Pensamientos, ideas, materializar ideas, explorando ideas, explorar, imaginar, deseos, visualizar, sueño, manifestar, inspiración, logro, éxitos, pasión, oportunidades, alcanzar objetivos, proceso, recorrido, viaje, desplazamiento, beneficios, resultados, movimientos, ideologías, camino.

#### **PASO 03:**

Frases finales:

- Un proceso de exploración
- Un viaje por el mundo Maya
- Un sendero de conocimiento.

#### **PASO 04:**

Frase seleccionada:

**“Un proceso de exploración”**

Se refiere a lo que significa el recorrido del museo, las experiencias que puede dejar en el grupo objetivo y los hallazgos relevantes dentro de la historia. Es un momento el cuál se debe aprovechar, para que forme parte de la Cultura del grupo objetivo.

### 5.5.4 LISTADO DE ATRIBUTOS

Tiene la finalidad de describir los aspectos positivos del producto, en este caso la Guía RAXBE, e intentará mejorar cada una de ellas para encontrar el concepto creativo del proyecto.

#### **PASO 01:**

Redactar los atributos sobre la Guía:

Informativa, actualizada, recorrido cronológico por el MUNAE, información importante, comprensión del patrimonio cultural, conceptos icónicos en la Historia de la humanidad.

#### **PASO 02:**

Redactar preguntas para mejorar dichos atributos:

¿Cómo puede mejorarse la información de la Guía?, ¿Qué elementos implementar para actualizar la Guía y que pueda ser leída por más usuarios?, ¿Cómo hacer para que el grupo objetivo se interese más por utilizar este material previo a los recorridos del MUNAE?, ¿Cómo puede representarse la importancia del MUNAE?.

#### **PASO 03:**

Frases finales:

- Generando experiencias
- Caminando juntos
- Un camino lleno de conocimientos
- Un camino de exploración.

#### **PASO 04:**

Frase seleccionada:

**“Generando experiencias”**

El objetivo de este material informativo es lograr conectar con los visitantes del museo; que su experiencia comience desde el momento de leer la guía, realizar la visita y el conocimiento adquirido durante todo el proceso.

### 5.5.5

## CONCEPTO CREATIVO

Las frases seleccionadas en las técnicas anteriores han sido:

- **Un proceso de exploración**
- **Generando experiencias**

Luego de un proceso de análisis, se optó por seleccionar la siguiente frase para ser utilizada como el concepto creativo:

## UN CAMINO DE EXPLORACIÓN

El museo, al ser descrito como un camino, esta ligado al recorrido y la experiencia dentro del mismo para el grupo objetivo. Este es considerado un mensaje importante debido a la temática de la misma, la relación que posee con la historia y cosmovisión de los mayas.

Además, el museo es caracterizado por las salas que permanecen en orden cronológico y ayudan a mejorar la comprensión de la historia; este elemento debería ser uno de los datos más importantes y conocidos del museo de arqueología y etnología de Guatemala.



## 5.6 CÓDIGO DE DISEÑO

### 5.6.1 CÓDIGO ESCRITO

Ese proyecto se basa, principalmente, en proporcionar información importante sobre la historia guatemalteca y su importancia en el patrimonio cultural de nuestro país. A raíz de esto, es necesario recalcar que dicha información es proporcionada por el MUNAE, por lo cual son textos redactados y confiables con un respaldo científico.

Al ser una guía que contiene mucho contenido escrito, era necesaria la elección de una tipografía legible para el grupo objetivo, además de utilizar muchos recursos de diagramación, retículas y jerarquías tipográficas. El título de la Guía es RAXBE, que está totalmente relacionado con la cosmovisión maya y con el concepto creativo del proyecto.

### 5.6.2 CÓDIGO TIPOGRÁFICO

Uno de los elementos principales para este proyecto, debido a la cantidad de información que contiene dicha guía. Se debe pensar en que tipografía seleccionada, sea legible y funcional para medios impresos y digitales.



Fig. 23

Para el cuerpo de texto se ha optado por utilizar una Sans Serif, debido a que, gracias a sus trazos, facilitan la lectura por que crean en el ojo una ilusión de una línea horizontal, ayudando a la vista a recorrer de una manera más fácil los textos. (Eguaras, 2014)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRST  
 UVWXYZ  
  
 abcdefghijklmnopqrstuvw  
 xyz  
  
 1234567890  
 ! " · \$ % & / ( ) = ? ;

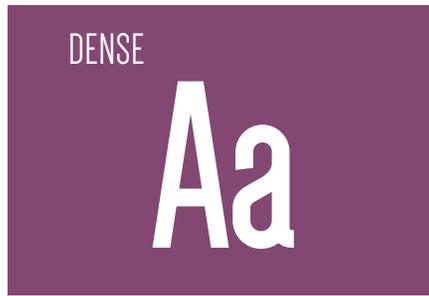


Fig. 24

Los subtítulos contienen una tipografía Sans Serif, muy distinta a la de los textos, para crear un contraste entre ellos y jugar con la jerarquía visual.

**ABCDEFGHIJKLMN**  
**ÑOPQRSTUVWXYZ**  
  
**abcdefghijklmnop**  
**qrstuvwxyz**  
  
**1234567890**  
**! " · \$ % & / ( ) = ? ;**



Fig. 25

Al contrario de los titulares, se ha elegido una tipografía Serif, caracterizado por ofrecer un tratamiento más formal a los textos, ayudando a que la Guía pueda ser considerada como un documento con información relevante para los lectores.

### 5.6.2 CÓDIGO CROMÁTICO

Este elemento ayudará a fortalecer la línea gráfica del MUNAE y está estrictamente relacionado con la temática del proyecto.

Se ha optado por utilizar 8 colores principales, considerados terrosos debido al concepto del museo; dichos colores representan cada una de las salas del Museo, así se logrará crear una empatía con el grupo objetivo y que logré diferenciar cada una de ellas y su importancia.

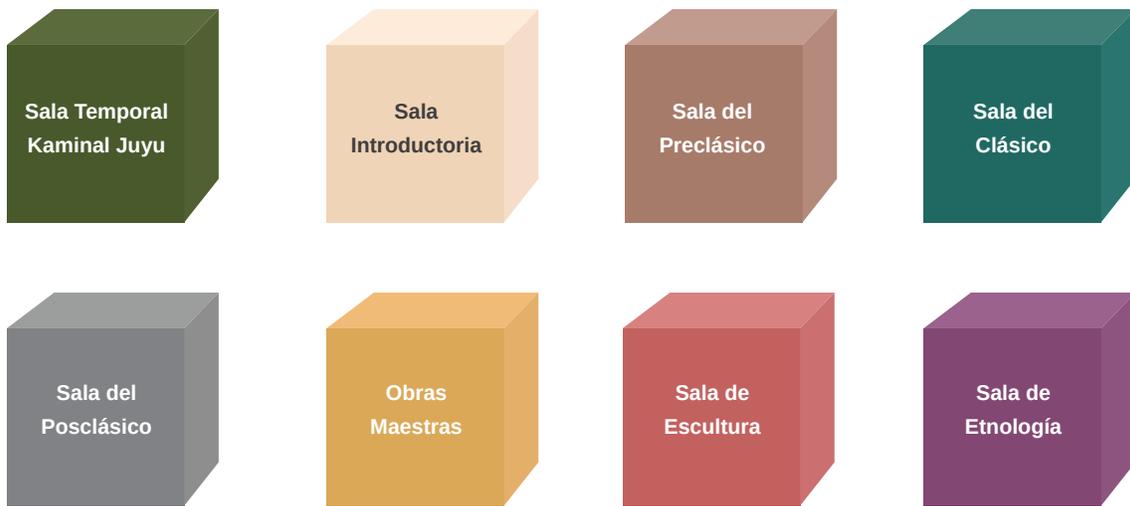


Fig. 26

Esta paleta de colores funciona bien con el grupo objetivo, crea dinamismo entre las piezas y entre las ilustraciones isométricas. Se han seleccionado otros colores complementarios a estos, para distintos elementos dentro de la Guía y las piezas de apoyo, que puedan ayudar a mejorar la estética de los proyectos.

### 5.6.3 CÓDIGO ICÓNICO

Uno de los elementos más importantes dentro de la guía RAXBE y sus adaptaciones, son los iconos isométricos que se han creado. Estos se refieren a una representación visual de objetos tridimensionales que, al proyectarse, forman ángulos de 120°. (Cruz, 2015)

Estos se han vuelto muy populares dentro del grupo objetivo y son llamativos al momento de ser colocados dentro de documentos o afiches. El fin de utilizarlos es que puedan involucrar a un grupo objetivo más amplio, combinando información seria e importante, con elementos más informales.

Se realizaron varias piezas distintivas del museo en general, para lograr crear una línea gráfica; entre ellas se puede mencionar la fachada, el mapa del museo y algunas piezas importantes dentro de las salas. Se tomaron muchas precauciones para generar un código no lingüístico que cumpla con su objetivo y que sea funcional.

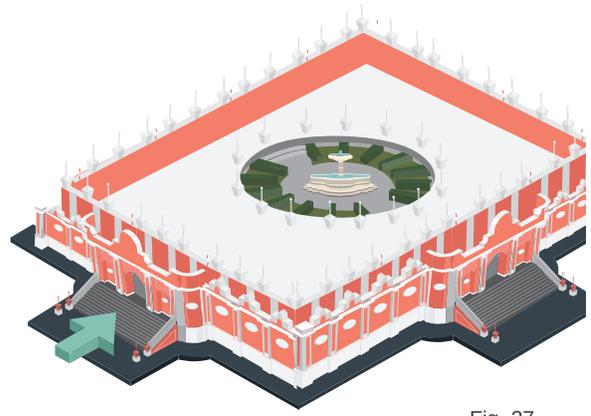
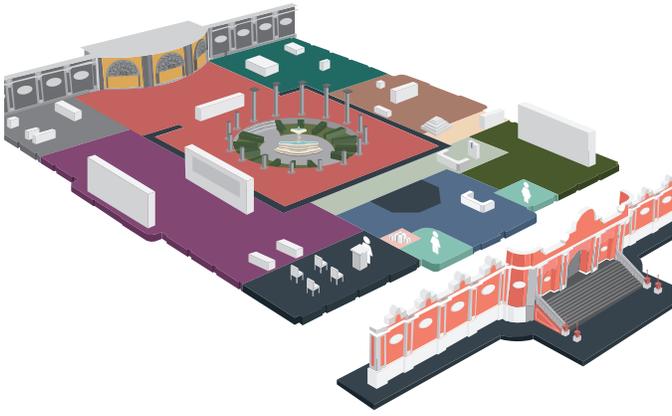


Fig. 27



Fig. 28



Fig. 29



Fig. 30



Fig. 31

## 5.6.4 CÓDIGO DE FORMATO

El formato utilizado para la Guía RAXBE es cuadrado, de 8.5 pulgadas de ancho por 8.5 pulgadas de alto, para que sea un documento más dinámico.

La retícula es un elemento importante para el manejo de la jerarquía

visual y su composición. Esto permitirá que la guía sea funcional en cualquiera de sus versiones. Los márgenes utilizados son de 0.75 pulgadas en la parte inferior, superior y en el margen externo.

El margen interno tiene 1 pulgada, de esta manera se evitará que el encuadernado afecte a la lectura de este documento.

Contiene 4 columnas y 5 filas de divisiones, para colocar de mejor manera los elementos dentro del espacio, y jugar con la composición de la guía.

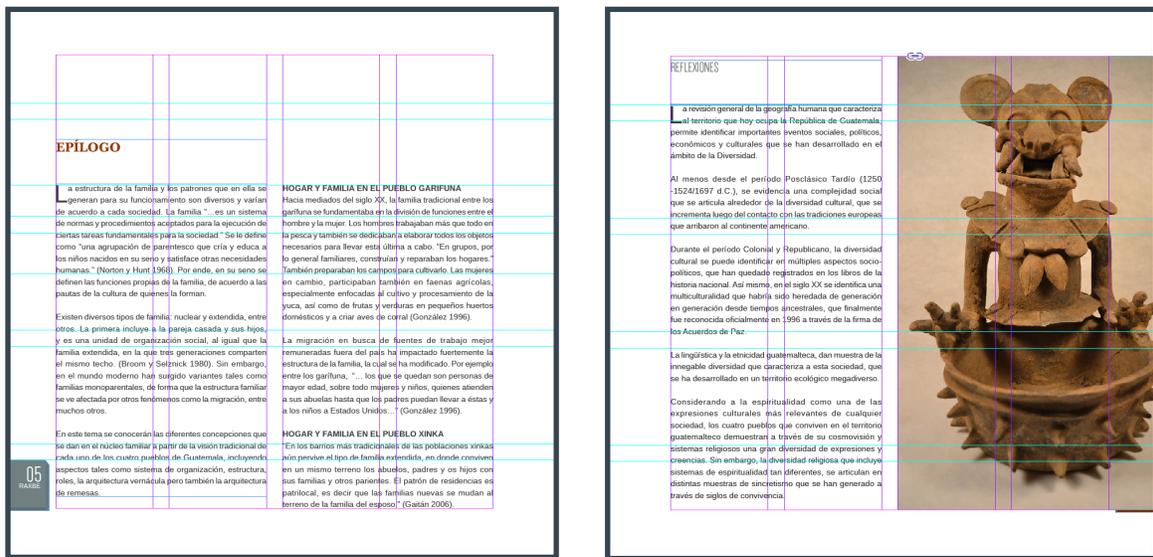


Fig. 32



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



# CAPÍTULO 06

## PRODUCCIÓN GRÁFICA Y VALIDACIÓN

- 5.1 Primer nivel de visualización
- 5.2 Primera evaluación
- 5.3 Segundo nivel de visualización
- 5.4 Segunda evaluación
- 5.5 Tercer nivel de visualización
- 5.6 Tercera evaluación
- 5.7 Propuesta final
  - 5.7.1 Fundamentación
- 5.8 Lineamientos para la puesta en práctica
- 5.9 Presupuesto



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*

## 6.1 PRIMER NIVEL DE VISUALIZACIÓN

En esta primera etapa se tomaron en cuenta algunas partes importantes para la Guía RAXBE, que ayudarán a complementarlo de manera correcta: Portada, Índice/Contenido, Portadillas, Páginas internas, Contraportada.

### 6.1.1 PORTADA

La portada deberá contener una de las piezas más representativas del MUNAE, pues debe definir la Guía y al museo. Tomando en cuenta el Concepto de: Un camino de exploración.



Fig. 33

- **Opción 1:** aquí se ha optado por seleccionar la fotografía de la Pieza de Jade del Dios del Maíz. Un elemento simbólico, seguido del logotipo de RAXBE y del MUNAE. Esto está relacionado a la cosmovisión maya, así como a RAXBE (camino verde).

- **Opción 2:** el elemento utilizado en esta portada, es el Incensario Chitomax, el cual representa una ceiba en la parte inferior, ligado al nombre de la Guía.
- **Opción 3:** aquí se ha optado por seleccionar la pieza del Incensario de Iximche, del Periodo Posclásico, que representa a una ceiba y que está relacionado con el camino verde. La composición de esta portada es dividirla a la mitad, para que el Logotipo de RAXBE tenga presencia.
- **Opción 4:** De igual manera que la opción 2, se ha utilizado el Incensario Chitomax, aunque aquí se representa completamente, con el Nombre del museo en grande.

### 6.1.2 ÍNDICE/CONTENIDO

Aquí se optarán por utilizar elementos e íconos isométricos, para crear una estrecha relación con los otros Proyectos, en los cuales contiene información resumida de esta guía. Cada color también representará cada una de las salas, que serán divididas por capítulos.

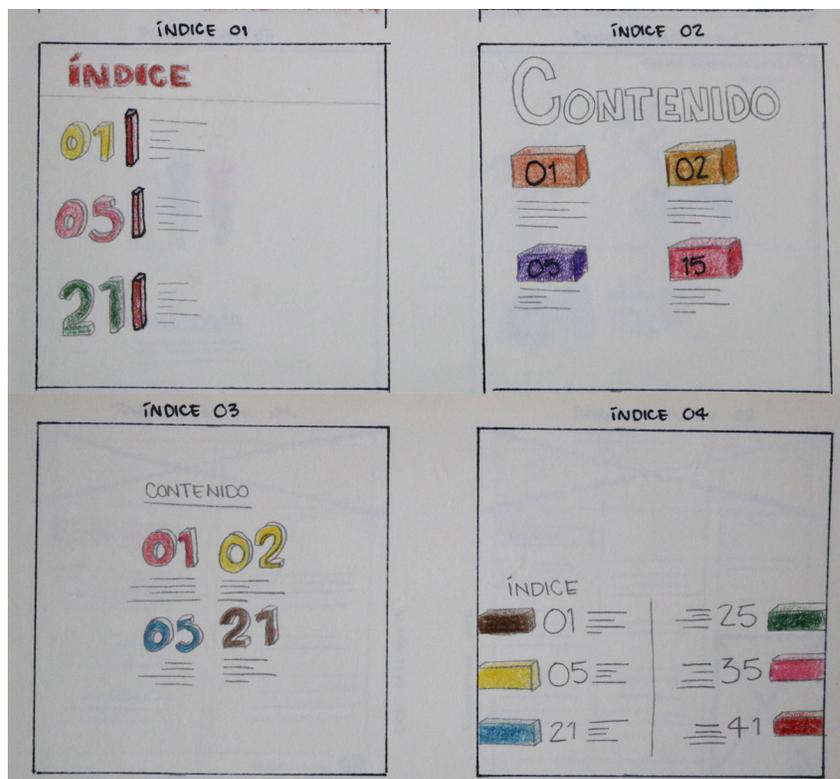


Fig. 34

- **Opción 1:** utilizando los números de páginas en grande y a un lado el nombre del capítulo y una breve descripción.
- **Opción 2:** utilizando íconos isométricos, representando cada una de las salas.

- **Opción 3:** al igual que la opción 1, pero cambiando la composición del mismo, para que sea más llamativa al grupo objetivo.
- **Opción 4:** está opción es una combinación de la no. 2 y 3. Con el fin de establecer colores determinados para cada capítulo y por lo tanto, para cada sala del MUNAE.

### 6.1.3 PORTADILLAS

Tomar en cuenta que en cada portadilla se utilizará un elemento que defina las diferentes salas del MUNAE. El tema que se ha seleccionado para cada una de ellas es “La Danza”, ligado al concepto y nombre seleccionado para la Guía, entonces todos elementos tendrán una estrecha relación con danzas de la civilización Maya.

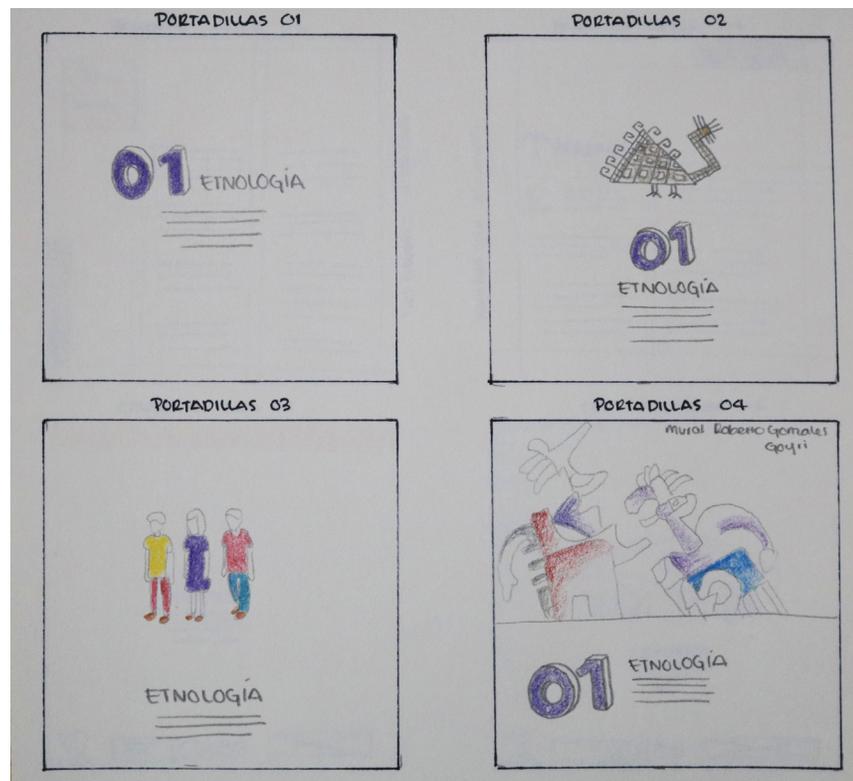


Fig. 35

- **Opción 1:** esta composición es sencilla y posee únicamente el número del capítulo y el nombre del mismo, utilizando los colores representativos de la sala. Con una pequeña información de la misma.
- **Opción 2:** acá se ha optado por utilizar un ícono representativo de la sala, en este caso de un huipil maya, representativo de la sala de Etnología, junto con los elementos de la opción 1.
- **Opción 3:** en esta opción se utilizarían elementos isométricos representando piezas importantes relacionadas con la danza, junto con el nombre de la sala y una pequeña información.

- **Opción 4:** Utilizando fotografías como elemento principal, en este caso el mural de Roberto González Goyri que habla sobre la religión en Guatemala y sus raíces prehispánicas.

### 6.1.4 PÁGINAS INTERNAS/COLUMNAS

A continuación se muestra el Layout de las páginas internas, cada capítulo será definido por el color que representa cada sala.

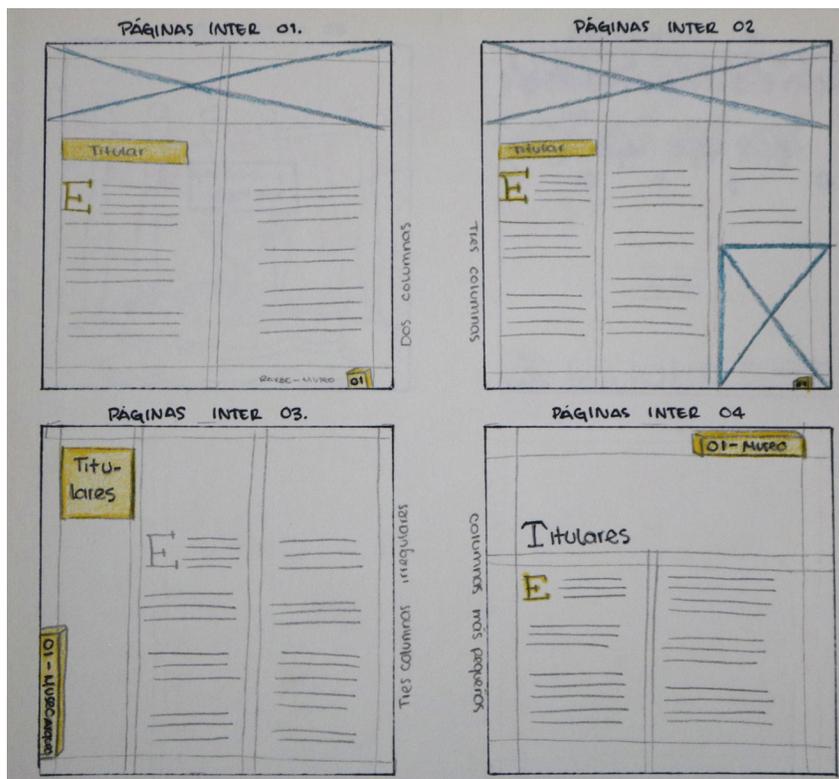


Fig. 36

- **Opción 1:** a dos columnas, con letra capital y espacio para colocar imágenes. Además, se muestra la manera en la cuál será colocada la numeración de páginas.
- **Opción 2:** a tres columnas, con letra capital y de uno a dos espacios para colocar imágenes.
- **Opción 3:** a 3 columnas, que contendrá dos del mismo tamaño y una más pequeña para poder colocar titulares o alguna información adicional. Ese espacio se aprovechará para colocar la numeración de las páginas.
- **Opción 4:** a dos columnas, con un margen mayor, para que la página pueda tener más espacios en blanco y que así permita descansar la vista del grupo objetivo. El espacio adicional en la parte superior de la página servirá para colocar la numeración.

## 6.1.5 CONTRAPORTADA

La contraportada está pensada en un espacio sin muchos elementos, para finalizar la Guía.

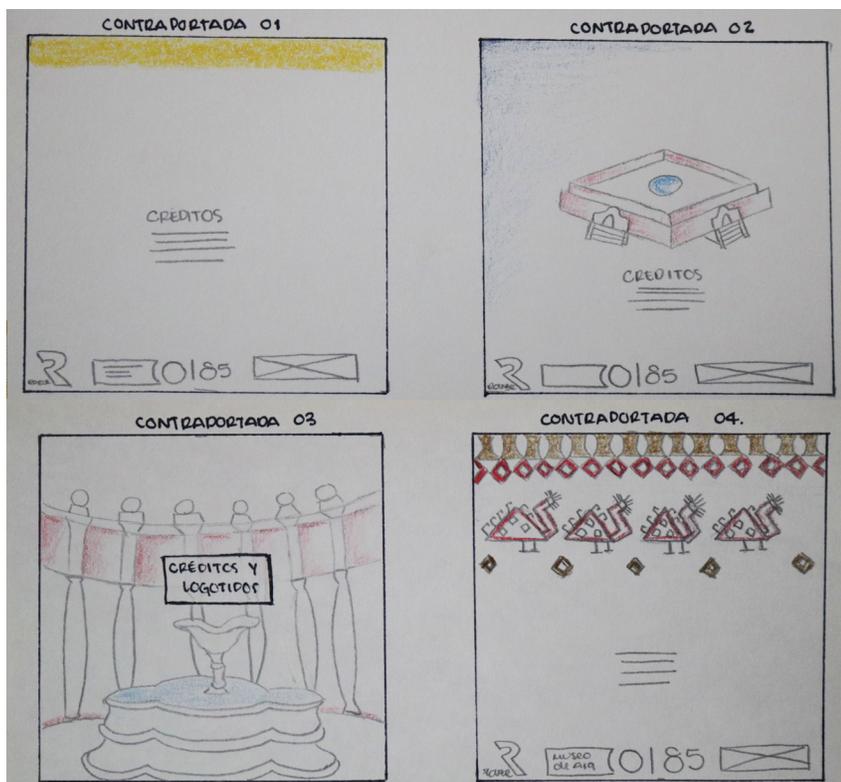


Fig. 37

- **Opción 1:** únicamente se utilizará el espacio para colocar créditos y los logotipos de la Guía RAXBE, del MUNAE, y de Fundación G&T.
- **Opción 2:** aquí se utilizará el mapa isométrico del MUNAE, que ya ha sido aprobado por las autoridades del mismo, seguido de los créditos y los logotipos mencionados anteriormente.
- **Opción 3:** esta contraportada utiliza una fotografía de uno de los elementos importantes dentro del MUNAE, pues el grupo objetivo lo identifica por ello. Se utilizará un recuadro en blanco sobre el mismo para colocar créditos y logotipos.
- **Opción 4:** esta contraportada está pensada en resaltar una de las áreas principales del museo. En la portada se utilizaría un elemento de la arqueología de Guatemala y en la contraportada un elemento de la etnología de Guatemala, para que las personas puedan identificar estas dos temáticas. Se utilizan los créditos y logotipos mencionados.

## 6.2 PRIMERA EVALUACIÓN

En esta fase se realizó una autoevaluación y coevaluación junto con alumnos del área de Diseño Gráfico, para tomar en cuenta el criterio de cada uno y mejorar las propuestas.

### 6.2.1 COEVALUACIÓN

**Cantidad:** 10 compañeros del área de Diseño Gráfico.

**Muestra:** Hombres y mujeres entre 22 a 25 años, estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico en la Universidad de San Carlos de Guatemala (USAC).

**Metodología:** realizada a través de los formularios de Google, por medio de la cuenta de FARUSAC. Este instrumento es de gran ayuda por que muestra los resultados de manera fácil y eficiente para la toma de decisiones.

#### Aspectos a evaluar y puntuación:

- Memorabilidad: 5 pts.
- Composición visual: 5 pts.
- Tipografía: 5 pts.
- Colores (paleta de color): 5 pts.
- Concepto: 5 pts.
- Estilización: 5 pts.
- Fijación: 5 pts.
- TOTAL: 35 pts.

**Análisis:** (para gráficas ver anexo 01)

- **Portada:** el Boceto no. 1 fue el seleccionado debido a su composición visual y a la pieza seleccionada para representar al MUNAE. Se deben tomar en cuenta los aspectos de la tipografía y colores del Boceto no. 4
- **Índice/ contenido:** el boceto no. 1 fue seleccionado debido a la iconografía y composición visual utilizada. Tomar en cuenta la tipografía del boceto no.2
- **Portadillas:** el boceto no. 2 fue seleccionado debido a la iconografía estilizada y abstracta que puede representar la sala seleccionada, además de la su composición. En la página siguiente a la portadilla se colocaría una fotografía real del cuál se extrajo el elemento.

- **Páginas internas:** el boceto no. 4 fue seleccionado gracias a la memorabilidad de su composición, estilización y la cantidad de columnas y tamaños de margen. Puede tomarse en cuenta utilizar la composición del boceto no.2 para ciertas páginas que requieran de dicha retícula.
- **Contraportada:** a los participantes les gustó más la opción que contiene el elemento isométrico, tomar en cuenta el utilizar más estos elementos dentro de la Guía RAXBE.

### 6.2.2 AUTOEVALUACIÓN

A continuación se muestran los resultados de la autoevaluación, seguido por su análisis.

#### PORTADA

**Boceto 1:** 35/35 **Boceto 2:** 29/35 **Boceto 3:** 26/35 **Boceto 4:** 32/35

	Memorabilidad	Composición	Tipografía	Colores	Concepto	Estilización	Fijación
01	5	5	5	5	5	5	5
02	5	5	2	2	5	5	5
03	5	2	2	2	5	5	5
04	5	5	5	2	5	5	5

Tabala 02

#### ÍNDICE/CONTENIDO

**Boceto 1:** 35/35 **Boceto 2:** 32/35 **Boceto 3:** 35/35 **Boceto 4:** 29/35

	Memorabilidad	Composición	Tipografía	Colores	Concepto	Estilización	Fijación
01	5	5	5	5	5	5	5
02	5	5	5	2	5	5	5
03	5	5	5	5	5	5	5
04	5	5	5	2	4	3	5

Tabala 03

### PORTADILLAS

**Boceto 1: 30/35 Boceto 2: 30/35 Boceto 3: 35/35 Boceto 4: 30/35**

	Memorabilidad	Composición	Tipografía	Colores	Concepto	Estilización	Fijación
01	5	5	5	5	2	5	3
02	5	5	2	3	5	5	5
03	5	5	5	5	5	5	5
04	5	4	5	1	5	5	5

Tabala 04

### PÁGINAS INTERNAS

**Boceto 1: 25/35 Boceto 2: 25/35 Boceto 3: 30/35 Boceto 4: 35/35**

	Memorabilidad	Composición	Tipografía	Colores	Concepto	Estilización	Fijación
01	5	3	5	2	3	5	2
02	3	2	2	3	5	5	5
03	5	3	5	5	2	5	5
04	5	5	5	5	5	5	5

Tabala 05

## CONTRAPORTADA

**Boceto 1:** 30/35 **Boceto 2:** 35/35 **Boceto 3:** 24/35 **Boceto 4:** 30/35

	Memorabilidad	Composición	Tipografía	Colores	Concepto	Estilización	Fijación
01	3	5	5	5	5	5	2
02	5	5	5	5	5	5	5
03	5	2	2	2	5	5	5
04	5	5	5	2	3	5	5

Tabla 06

### **Análisis:**

En general, muchas de las respuestas obtenidas por los participantes de la encuesta fueron iguales o parecidas a la autoevaluación. Tomando en cuenta aspectos que tuvieron una mayor cantidad de puntaje en otros bocetos para mejorar la composición, tipografía o la relación con el concepto creativo.

## 6.3 SEGUNDO NIVEL DE VISUALIZACIÓN

En esta segunda etapa se tomaron en cuenta algunas partes importantes para la Guía RAXBE, que ayudarán a complementarlo de manera correcta: Portada, Índice/Contenido, Portadillas, Páginas internas, Contraportada, en formato digital.

Se realizaron bocetos digitales para presentarlos ante los trabajadores y profesionales del diseño.

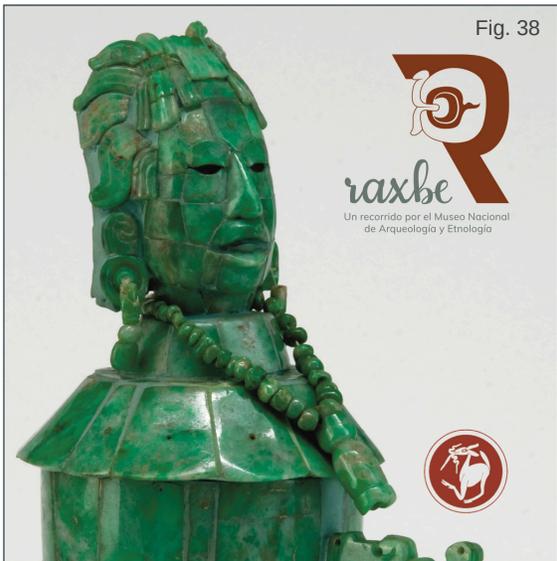


Fig. 38

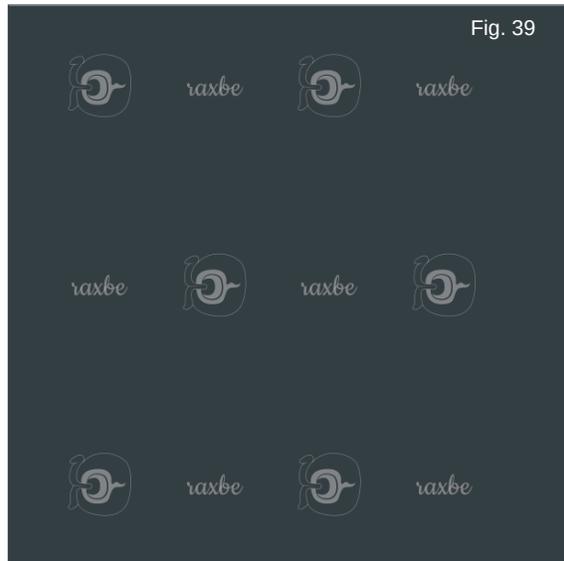


Fig. 39

**ÍNDICE**

1	<p><b>CAPÍTULO 01</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prólogo <span style="float: right;">01</span></li> <li>• Mensaje del Ministro de Cultura y Deportes de Guatemala. <span style="float: right;">02</span></li> <li>• Mensaje del Director del Museo Nacional de Arqueología y Etnología.</li> </ul>
2	<p><b>CAPÍTULO 02</b></p> <p><b>UN RECORRIDO POR EL MUNAE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• MUNAE <span style="float: right;">04</span></li> <li>• Plano del Museo <span style="float: right;">05</span></li> <li>• Historia del Museo Nacional <span style="float: right;">06</span></li> </ul>
3	<p><b>CAPÍTULO 03</b></p> <p><b>SALA INTRODUCTORIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sobre la Sala Introductoria <span style="float: right;">07</span></li> <li>• Materiales Orgánicos <span style="float: right;">08</span></li> <li>• Materiales Inorgánicos <span style="float: right;">09</span></li> <li>• Período Paleolítico <span style="float: right;">10</span></li> </ul>

Fig. 40

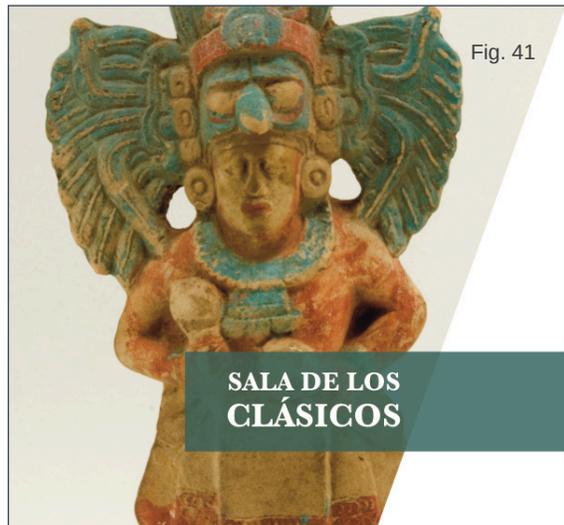


Fig. 41

Estatua 52  
Tikal

Estatua 53  
Tikal

**RITUALES Y ESPIRITUALIDAD MAYA**

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

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

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

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

El autosacrificio fue una práctica ritual en la civilización maya. Esta consistió en el autogramiento de los genitales, la lengua y otras partes del cuerpo dejando caer la sangre en platos. Esta sangre era luego colocada en papeles que posteriormente se quemaban y en el humo se observaba a una serpiente. Algunas veces quienes hacían el auto sacrificio tenían visiones a través de las cuales los ancestros les comunicaban acontecimientos sagrados y anunciaban eventos futuros. Algunos monumentos y vasijas tienen representaciones de esta práctica. Además de la sangre humana, también se sacrificaron animales para los ancestros y los dioses.

Tomado de Ancient Maya, Arthur A. Demarest, Cambridge University Press, 2005  
Bárbara Arroyo

Fig. 42

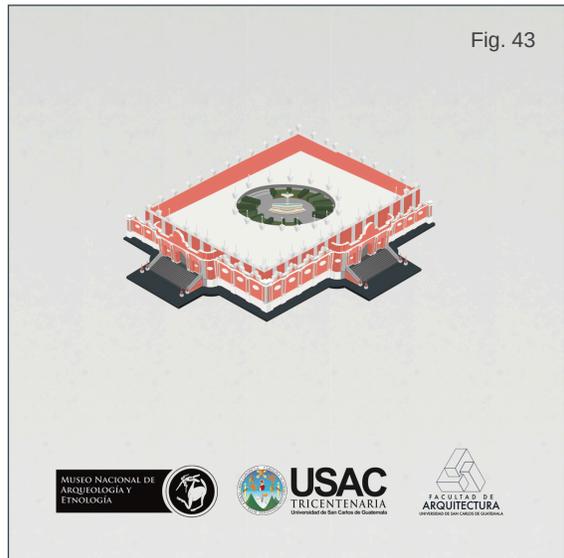


Fig. 43

## 6.4 SEGUNDA EVALUACIÓN

### 6.4.1 ETAPA 01

**Cantidad:** 09 trabajadores del MUNAE.

**Muestra:** Hombres y mujeres entre 35 a 60 años.

**Metodología:** realizada a través de una exposición frente a los trabajadores del MUNAE, seguido de esto, se realizó una encuesta en la cuál debían ponderar cada uno de los elementos importantes de las piezas de diseño.

#### Aspectos a evaluar y puntuación:

- Tipografía: 5 pts.
- Paleta de colores: 5 pts.
- Memorabilidad: 5 pts.
- Legibilidad: 5 pts.
- Composición: 5 pts.
- Línea gráfica: 5 pts.
- Relación pieza/ concepto: 5 pts.
- Diagramación: 5 pts.
- Portada: 5 pts.
- Recursos fotográficos/ ilustraciones: 5 pts.
- TOTAL: 50 pts.

#### COMENTARIOS

- El nombre de la sala del Período Clásico nombrarlo como “Período Clásico” y no como “Sala de los Clásicos”.
- Me encantaron los Gifs, la Guía RAXBE tiene mejoras y el trifoliar es más legible que el antiguo. Felicitaciones
- La distribución de textos e imágenes, y su composición, hacen muy llamativa la guía RAXBE.
- Cambiar algunos aspectos de la portada y contraportada.

## 6.4.2 ETAPA 02

**Cantidad:** 10 trabajadores del MUNAE.

**Muestra:** Hombres y mujeres entre 22 a 30 años.

**Metodología:** realizada a través de los formularios de Google, por medio de la cuenta de FARUSAC.

### Aspectos a evaluar y puntuación:

- Tipografía: 5 pts.
- Paleta de colores: 5 pts.
- Memorabilidad: 5 pts.
- Legibilidad: 5 pts.
- Composición: 5 pts.
- Línea gráfica: 5 pts.
- Relación pieza/ concepto: 5 pts.
- Diagramación: 5 pts.
- Portada: 5 pts.
- Recursos fotográficos/ ilustraciones: 5 pts.
- TOTAL: 50 pts.

### COMENTARIOS

- La portada debería jugar un poco más con los elementos para que pueda llamar más la atención del G.O. Salir de lo convencional.
- Las portadillas deberían contener elementos sobresalientes.
- Los titulares pueden ser más llamativos.
- Jugar más con la diagramación y retículas de la Guía.

**Análisis:** (para gráficas ver anexo 02)



Fig. 44

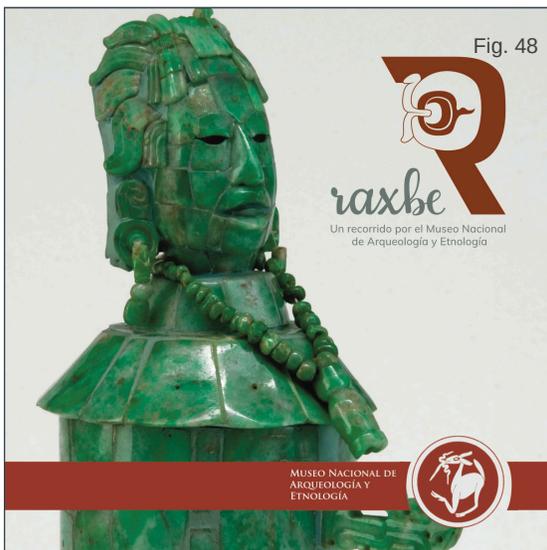


Fig. 45

- La **tipografía** empleada es la correcto, gracias a su tamaño y composición. Gracias a los comentarios de los Diseñadores Gráficos, se emplearán cambios en los titulares y subtítulos.
- La **paleta de colores** seleccionada tiene relación con el concepto creativo y con la identidad de cada una de las Salas del MUNAE.
- Se deberán realizar varios cambios para mejorar la **memorabilidad** de la Guía RAXBE, y que pueda ser recordado por todos los visitantes del museo.
- **Legibilidad:** para este aspecto se considera mejorar algunos de los elementos iconográficos y fotográficos.
- **Composición:** algunas imágenes o textos deberían ser más dinámicos para el G.O al que se desea llegar, se deberá jugar más con la composición tipográfica.
- Se deberá respetar más la **línea gráfica** para que tengan relación todos los elementos de la Guía RAXBE.
- Hacer más énfasis en las **portadillas** de la Guía para que mantengan relación con el concepto creativo. El nombre de la guía representa bastante bien al concepto de la misma.
- **Diagramación:** este aspecto recibió buenos comentarios debido al formato de la Guía, la utilización correcta del espacio y el orden visual que logra observarse en cada página.
- **Portada:** mejorar algunos elementos para que pueda llamar más la atención del grupo objetivo, explicar en algún lugar que pieza es la que se encuentra en la Portada y su importancia para que sea la imagen principal del Museo.
- Las **imágenes** seleccionadas son de buena calidad, con un concepto definido, al igual que los isométricos.

## 6.5 TERCER NIVEL DE VISUALIZACIÓN

Para este nivel se realizó un dummie de la Guía RAXBE, imprimiendo las partes más importantes de la misma (Portada, contraportada, portadillas, índice y algunas páginas internas de la misma), con la intención de poder evaluar todos los aspectos con el Grupo Objetivo (Maestros y alumnos).



**ÍNDICE**

1	<p><b>CAPÍTULO 01</b>  <b>UN RECORRIDO POR EL MUNAE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• MUNAE 01</li> <li>• Plano del Museo 02</li> <li>• Historia del Museo Nacional 04</li> <li>• Reglamento e indicaciones 05</li> </ul>	01
2	<p><b>CAPÍTULO 02</b>  <b>EXPOSICIÓN PERMANENTE ARQUEOLOGÍA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sala Introductoria 06</li> <li>• Sala Preclásico (2000 a.C. – 250 d.C.) 07</li> <li>• Sala Clásico (250-1000 d.C.) 08</li> <li>• Sala Postclásico (1000 – 1524/1697 d.C.) 09</li> <li>• Sala de Escultura 10</li> </ul>	06
3	<p><b>CAPÍTULO 03</b>  <b>EXPOSICIÓN PERMANENTE ETNOLOGÍA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Historia de la Diversidad Cultural (1524-1998) 11</li> <li>• Diversidad en Guatemala 12</li> <li>• Espiritualidad y rituales 13</li> <li>• Organización sociopolítica 14</li> <li>• Tradiciones y costumbres 15</li> <li>• Hogar y familia 16</li> </ul>	11
4	<p><b>CAPÍTULO 04</b>  <b>PIEZAS MAESTRAS del MUNAE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización 17</li> <li>• Historia 18</li> <li>• Piezas importantes 19</li> </ul>	17

Fig. 50

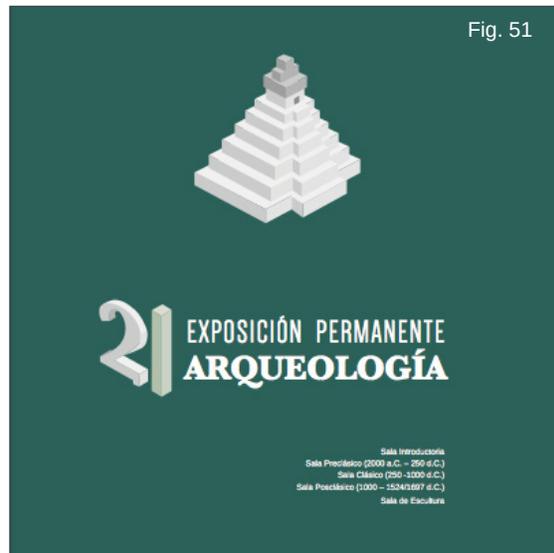


Fig. 51

Fig. 52

Cuenco sombrero  
(redondel) La Laguna

**RELIGIÓN Y ESPIRITUALIDAD**

La religión fue y continúa siendo parte integral de la vida social, política, económica y espiritual de los mayas. Los gobernantes mantenían una relación muy cercana con las divinidades y las fuerzas de la naturaleza a través de rituales, públicos y privados, e incluso las viviendas tenían un espacio reservado para un pequeño altar en donde se tenían los objetos sagrados.

Los conceptos religiosos de los mayas eran extremadamente complejos y difíciles de entender para los lectores occidentales. Era aún más difícil, pero no imposible, recapturar los principios básicos de la religión de los mayas que vivieron en tiempos precolombinos. Existe poca información etnohistórica al respecto y la que sobrevive tiene filtrado el pensamiento occidental.

Basado en la información que se tiene, se puede decir en general, que la religión maya está centrada en dos temas: las fuerzas y elementos naturales y los ancestros. Las fuerzas naturales, como el maíz, los árboles y las rocas eran personificados o dedicados. Ellos tenían personalidades y opiniones, las cuales cambiaban según lo que las circunstancias demandaran; por ello podían ser enojados, amables, benévolo o vengativos de acuerdo con los eventos del mundo y la conducta humana. Los ancestros también fueron venerados y continúan siendo ahora. Ellos viven ocultos en un plano no terrenal, pero pueden comunicarse por medio de rituales especiales.

En el presente la comunicación con los ancestros es llevada a cabo por medio de ritos divinos, ofrendas (alimentos y/o bebidas) y ceremonias en donde se incluye la quema de copal. En general, es aceptado que los ancestros fueron los responsables de la construcción de los sitios arqueológicos, en estas áreas ellos son recordados y pueden ser ofendidos cuando se interfiere con las rutinas. Por esta razón, los sitios arqueológicos son considerados, por la gente indígena como lugares sagrados.

Los documentos etnohistóricos y los textos calendáricos revelan algunos datos sobre la cosmología de los antiguos Mayas. La tierra era concebida como una superficie plana de la cual se derivaban cuatro direcciones del mundo o puntos cardinales de suma importancia. Cada dirección del mundo está asociada con un color: el este con el rojo, el oeste con el negro, el norte con el blanco y el sur con el amarillo.

05 MARZO

Fig. 52

Fig. 53

MUSEO NACIONAL DE ARQUEOLOGÍA Y ETNOLOGÍA

USAC TRICENTENARIA

Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE ARQUITECTURA

Instituto de Estudios Avanzados en Ingeniería

Menimus. Quisicet, qui temporum est modis et incl optabat, odi dii perimus pili pellantih' sus digendae officit' haria culta quis autem ent' acest.

Fig. 53

## 6.6 TERCERA EVALUACIÓN

**Cantidad:** 15 personas, dentro de las instalaciones del MUNAE.

**Muestra:** docentes entre 25 a 40 años de edad. Estudiantes entre 14 a 17 años de edad.

**Metodología:** realizada a través de una encuesta, dentro de las diferentes salas del museo, junto con el dummie de la Guía RAXBE para poder ser evaluada detenidamente.

### COMENTARIOS

- Información base de los monumentos y exposiciones adaptadas a todos los grupos objetivos posibles, tanto niños como adultos y, sobre todo, estudiantes.
- Sería prudente colocar textos mas breves y colores más vivos.
- El nombre RAXBE debería de indicar que significa desde la portada, para que la gente pueda conocerlo.
- Esta muy interesante la guía por sus datos muy complejos.

**Análisis:** (para gráficas ver anexo 03)

A continuación se presentan las preguntas realizadas a los visitantes, dentro de la encuesta, seguido del análisis de sus respuestas.

- **¿La Guía del Visitante RAXBE le parece interesante/entretenida?**  
En general, al grupo objetivo le parece un documento interesante.
- **¿La portada de la Guía le llama la atención?** Deben mejorarse algunos aspectos de la portada para que pueda ser totalmente atractiva al Grupo objetivo.
- **¿La tipografía (letras) facilita su lectura?** Solamente el 13% de los encuestados perciben un poco de dificultad por la cantidad de texto, lamentablemente este aspecto no puede mejorarse debido al objetivo de la Guía, de informar, y que no puede reducirse la información expuesta aquí.
- **El tamaño de letras del documento le parece:** este aspecto también fue evaluado con el análisis de la interrogante anterior.

- **Los colores utilizados dentro de la Guía los considera:** el 13% que respondió que los colores eran poco atractivos, se debe a la calidad de impresión del dummie, posteriormente se les explicó el motivo.
- **¿Los íconos utilizados en la Guía llaman su atención?** La utilización de los íconos isométricos dentro de la guía son funcionales y logran su objetivo.
- **¿Qué elementos son los que llaman su atención al leer la Guía?** El uso de fotografías es funcional para mejorar el aprendizaje de la Guía.
- **¿Cree que la guía puede mejorar el aprendizaje del recorrido del Museo?** Algunos de los comentarios recibidos fueron:
  - 01.** Una mejor percepción del museo, pues está acompañado de una mejor introducción y así obtener mejor información.
  - 02.** Si por que ayuda al visitante a conocer de una manera general y oportuna el contenido del museo.
  - 03.** Si, por que no hay personal dentro del museo que le muestre a los visitantes lo que se encuentra dentro del mismo.
  - 04.** Para tener ya un conocimiento básico del museo.
- **Leería la Guía, si estuviera disponible, antes de su visita?** El 93% de los visitantes leería la Guía RAXBE, si estuviera disponible en las diferentes plataformas.

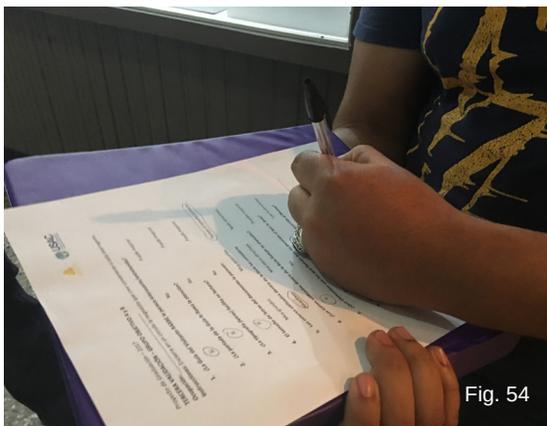


Fig. 54

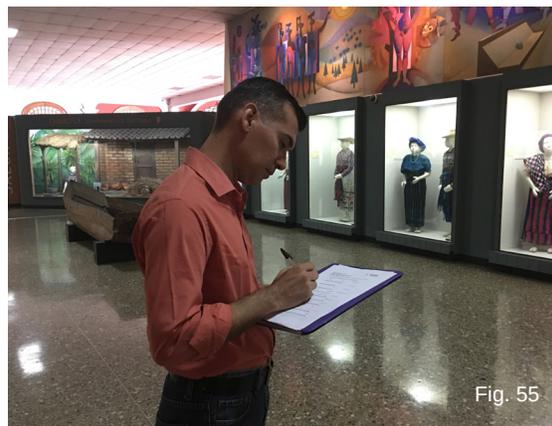


Fig. 55

## 6.7 PROPUESTA FINAL

La propuesta final de la Guía RAXBE, cuenta con 124 páginas de información, 4 capítulos y 9 portadillas; este documento se divide de acuerdo a sus salas de exposición y redacta la información más relevante de cada momento importante dentro de la historia de Guatemala y su aporte al Patrimonio Cultural. El concepto utilizado, se ve reflejado en cada una de sus páginas, este material sirve como el inicio de una línea gráfica para la institución y el material de apoyo que pueda elaborarse en el futuro.

A continuación se muestra una serie de mock ups y de las páginas internas de la Guía, para apreciar su composición.



# PÁGINAS INTERNAS DE LA GUÍA



# PÁGINAS INTERNAS DE LA GUÍA



# PÁGINAS INTERNAS DE LA GUÍA

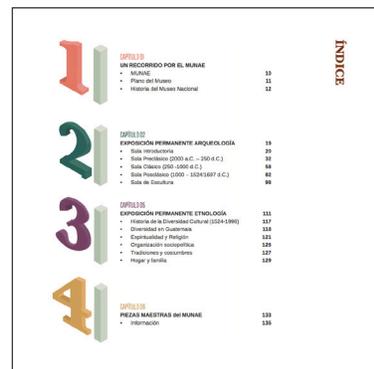
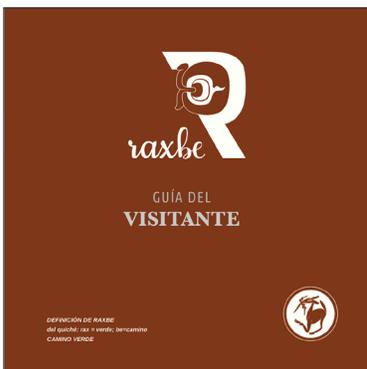
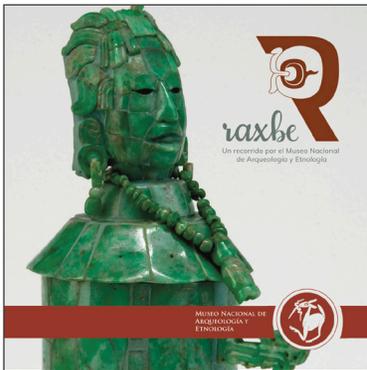


PROYECTO DE GRADUACIÓN

# PÁGINAS INTERNAS DE LA GUÍA



A continuación se muestra cada una de las páginas de la Guía RAXBE, con el fin de visualizar de mejor manera el trabajo elaborado.









# DIAGRAMACIÓN CAPÍTULO 2



Comercio de cerámica  
Tuxtla Gutiérrez

En Guatemala las técnicas de manufactura de cerámica se dividen en tres: con moldes, en voladura y en amoladura.

**Técnica de voladura:** Se utiliza para hacer platos, tazas, ollas, etc. Se hace un molde de arcilla y se le da forma al ir volando la arcilla sobre el molde.

**Técnica de amoladura:** Se utiliza para hacer platos, tazas, ollas, etc. Se hace un molde de arcilla y se le da forma al ir amolando la arcilla sobre el molde.

**Técnica con moldes:** Se utiliza para hacer platos, tazas, ollas, etc. Se hace un molde de arcilla y se le da forma al ir presionando la arcilla sobre el molde.

En la actualidad en Guatemala manufacturan cerámica con técnicas de voladura y amoladura. Se utiliza para hacer platos, tazas, ollas, etc. Se hace un molde de arcilla y se le da forma al ir volando la arcilla sobre el molde.

En la actualidad en Guatemala manufacturan cerámica con técnicas de voladura y amoladura. Se utiliza para hacer platos, tazas, ollas, etc. Se hace un molde de arcilla y se le da forma al ir volando la arcilla sobre el molde.

### TÉCNICAS DE MANUFACTURA DE CERÁMICA EN GUATEMALA

- Molde Plano**

Se utiliza para hacer platos, tazas, ollas, etc. Se hace un molde de arcilla y se le da forma al ir presionando la arcilla sobre el molde.
- Técnica de voladura**

Se utiliza para hacer platos, tazas, ollas, etc. Se hace un molde de arcilla y se le da forma al ir volando la arcilla sobre el molde.
- Técnica de amoladura**

Se utiliza para hacer platos, tazas, ollas, etc. Se hace un molde de arcilla y se le da forma al ir amolando la arcilla sobre el molde.

En la actualidad en Guatemala manufacturan cerámica con técnicas de voladura y amoladura. Se utiliza para hacer platos, tazas, ollas, etc. Se hace un molde de arcilla y se le da forma al ir volando la arcilla sobre el molde.

### ARTE TZIPA

Cualquier decoración, como acromoduras, moldados o incisiones, se debe realizar en ese momento antes de cocer la pieza.

Cuando finalmente está seca, se puede aplicar el engobe sobre el cuerpo de la vasija dependiendo del diseño y lugar que se desea aplicar. La función del engobe es para darle color y brillo. El color del engobe se determina por los minerales minerales en la arcilla. La técnica de voladura se puede aplicar en cualquier momento, desde en la etapa de preparación.

**Resaca de Hornado**

Es el paso final en la manufactura de la cerámica. Consiste en hornear la vasija en un horno a una temperatura de 1000°C. Este proceso se realiza en un horno de barro que se construye con arcilla y se le da forma al ir amolando la arcilla sobre el molde.

### ORGANIZACIÓN SOCIAL

No obstante, existen muy pocas representaciones de temas y figuras, y manifestaciones ideológicas.

En la actualidad en Guatemala manufacturan cerámica con técnicas de voladura y amoladura. Se utiliza para hacer platos, tazas, ollas, etc. Se hace un molde de arcilla y se le da forma al ir volando la arcilla sobre el molde.

### La familia y el rol del género

En la actualidad en Guatemala manufacturan cerámica con técnicas de voladura y amoladura. Se utiliza para hacer platos, tazas, ollas, etc. Se hace un molde de arcilla y se le da forma al ir volando la arcilla sobre el molde.

### PATRONES FUNERARIOS

En la actualidad en Guatemala manufacturan cerámica con técnicas de voladura y amoladura. Se utiliza para hacer platos, tazas, ollas, etc. Se hace un molde de arcilla y se le da forma al ir volando la arcilla sobre el molde.

### UAXACTUN

Uaxactun se encuentra a 40 Km. aproximadamente al norte de Tikal. El nombre, que significa "roca picada", fue acuñado por los arqueólogos.

En la actualidad en Guatemala manufacturan cerámica con técnicas de voladura y amoladura. Se utiliza para hacer platos, tazas, ollas, etc. Se hace un molde de arcilla y se le da forma al ir volando la arcilla sobre el molde.

### Las primeras investigaciones arqueológicas en Guatemala

En la actualidad en Guatemala manufacturan cerámica con técnicas de voladura y amoladura. Se utiliza para hacer platos, tazas, ollas, etc. Se hace un molde de arcilla y se le da forma al ir volando la arcilla sobre el molde.

### Las excavaciones arqueológicas en Guatemala

En la actualidad en Guatemala manufacturan cerámica con técnicas de voladura y amoladura. Se utiliza para hacer platos, tazas, ollas, etc. Se hace un molde de arcilla y se le da forma al ir volando la arcilla sobre el molde.

### SALA DEL CLÁSICO

El período Clásico es la época ubicada cronológicamente entre los años 250 y 900 de nuestra era. Se dio en un período comprendido al suramericano en el Nuevo Mundo.

En la actualidad en Guatemala manufacturan cerámica con técnicas de voladura y amoladura. Se utiliza para hacer platos, tazas, ollas, etc. Se hace un molde de arcilla y se le da forma al ir volando la arcilla sobre el molde.

### El Clásico se distingue por el uso extensivo de la cerámica

En la actualidad en Guatemala manufacturan cerámica con técnicas de voladura y amoladura. Se utiliza para hacer platos, tazas, ollas, etc. Se hace un molde de arcilla y se le da forma al ir volando la arcilla sobre el molde.

### La cerámica en el período Clásico

En la actualidad en Guatemala manufacturan cerámica con técnicas de voladura y amoladura. Se utiliza para hacer platos, tazas, ollas, etc. Se hace un molde de arcilla y se le da forma al ir volando la arcilla sobre el molde.









# DIAGRAMACIÓN CAPÍTULO 3



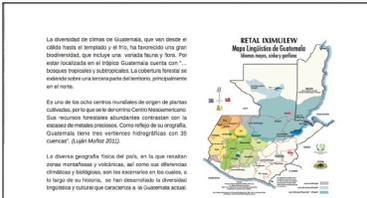
Desde los años 1980 hasta hoy, el conflicto armado costarricense (1982-1996) ha causado más de 200.000 desplazados, pero una gran parte de la diversidad cultural que se aglutina en Guatemala se ha preservado.

## DIVERSIDAD CULTURAL DIVERSIDAD GEOGRÁFICA

Guatemala, al igual que el resto de Centroamérica, ocupa una extensa zona de 200.000 km<sup>2</sup>. Ocupa el segundo lugar en extensión territorial en América Latina, con una extensión territorial de 108.886 km<sup>2</sup>. Su extensión territorial es la cuarta más grande de Centroamérica y la quinta más grande de América Latina.

Al ser uno de los países más grandes de América Latina, Guatemala posee una gran diversidad geográfica. En el norte se encuentran las Cordilleras de Amatenango y de Parí, y en el sur, en el área del Quiché, Alta Verapaz y Guatemala, se encuentran las Cordilleras de Amatenango y de Parí. En el centro y sur, se encuentran las Cordilleras de Amatenango y de Parí. En el sur, se encuentran las Cordilleras de Amatenango y de Parí.

116 GUATEMALA



La diversidad de climas de Guatemala, que van desde el cálido hasta el frío, ha permitido una gran biodiversidad, que incluye una variedad de especies. En el Peten, se encuentran las selvas primarias y secundarias. En las Cordilleras, se encuentran las selvas nubladas y las selvas altas y bajas.

Es uno de los países más grandes de América Latina, con una extensión territorial de 108.886 km<sup>2</sup>. Su extensión territorial es la cuarta más grande de Centroamérica y la quinta más grande de América Latina.

Al ser uno de los países más grandes de América Latina, Guatemala posee una gran diversidad geográfica. En el norte se encuentran las Cordilleras de Amatenango y de Parí, y en el sur, en el área del Quiché, Alta Verapaz y Guatemala, se encuentran las Cordilleras de Amatenango y de Parí.

## DIVERSIDAD LINGÜÍSTICA

Guatemala destaca por su diversidad lingüística. En el país se hablan más de 20 lenguas indígenas, que pertenecen a 15 familias lingüísticas diferentes. Las lenguas más habladas son el k'iche', el q'eq'ik' y el mam.

El número de hablantes de las lenguas indígenas en Guatemala es de aproximadamente 15 millones. Las lenguas más habladas son el k'iche', el q'eq'ik' y el mam. El k'iche' es la lengua más hablada, con unos 5 millones de hablantes.

117



En Guatemala, la cultura es un mosaico de diferentes grupos étnicos. Cada grupo tiene sus propias tradiciones, idiomas y costumbres. La diversidad cultural es una de las riquezas de Guatemala.

## DIVERSIDAD ÉTNICA

En Guatemala, la diversidad étnica es una de sus características más importantes. Hay 21 grupos étnicos reconocidos, cada uno con su propia lengua y cultura. Los grupos más grandes son el k'iche', el q'eq'ik' y el mam.

La diversidad étnica de Guatemala es el resultado de siglos de migración y mezcla de diferentes pueblos. Cada grupo ha contribuido a la riqueza cultural del país. La diversidad étnica es una de las riquezas de Guatemala.

118

### ESPIRITUALIDAD Y RELIGIÓN

En Guatemala, la espiritualidad y la religión son parte importante de la vida de las personas. La mayoría de la población se declara católica, pero también hay una gran variedad de religiones y creencias. La espiritualidad es una parte importante de la cultura guatemalteca.

La espiritualidad es una parte importante de la vida de las personas. La mayoría de la población se declara católica, pero también hay una gran variedad de religiones y creencias. La espiritualidad es una parte importante de la cultura guatemalteca.

Una de las formas de espiritualidad más importantes en Guatemala es el catolicismo. La mayoría de la población se declara católica. Sin embargo, también hay una gran variedad de religiones y creencias. La espiritualidad es una parte importante de la vida de las personas.

119

### MURAL DE ROBERTO GONZÁLEZ GOYRI

Este mural es una obra de arte que representa la diversidad cultural de Guatemala. Muestra a diferentes grupos étnicos y sus tradiciones. El mural es una obra de arte que representa la diversidad cultural de Guatemala.

### TRADICIONES Y COSTUMBRES

Guatemala es un país con una gran variedad de tradiciones y costumbres. Cada grupo étnico tiene sus propias tradiciones, idiomas y costumbres. La diversidad cultural es una de las riquezas de Guatemala.

### ORGANIZACIÓN SOCIOPOLÍTICA

La organización sociopolítica de Guatemala es el resultado de siglos de migración y mezcla de diferentes pueblos. Cada grupo ha contribuido a la riqueza cultural del país. La diversidad étnica es una de las riquezas de Guatemala.

### DERECHO CONSTITUCIONAL

El derecho constitucional de Guatemala es el resultado de siglos de migración y mezcla de diferentes pueblos. Cada grupo ha contribuido a la riqueza cultural del país. La diversidad étnica es una de las riquezas de Guatemala.

### TRADICIONES Y COSTUMBRES

Guatemala es un país con una gran variedad de tradiciones y costumbres. Cada grupo étnico tiene sus propias tradiciones, idiomas y costumbres. La diversidad cultural es una de las riquezas de Guatemala.

### HOGAR Y FAMILIA

El hogar y la familia son pilares fundamentales de la sociedad guatemalteca. La familia es el núcleo de la vida social y económica. La familia es el núcleo de la vida social y económica.

### HOGAR Y FAMILIA EN EL PUEBLO GAQUIPÁN

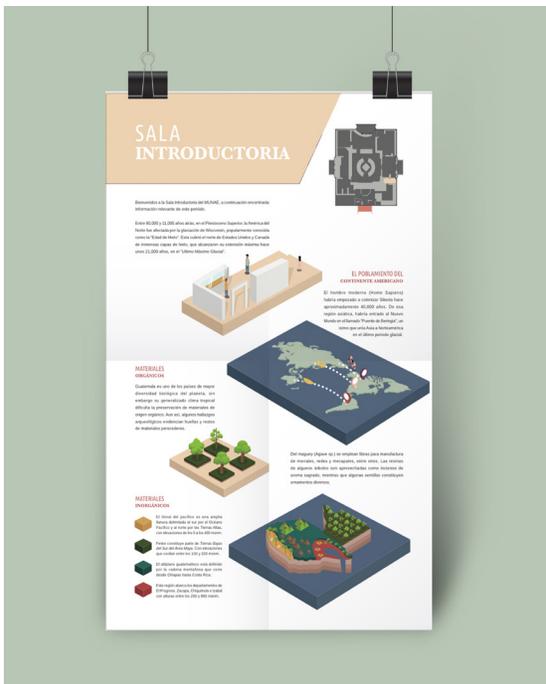
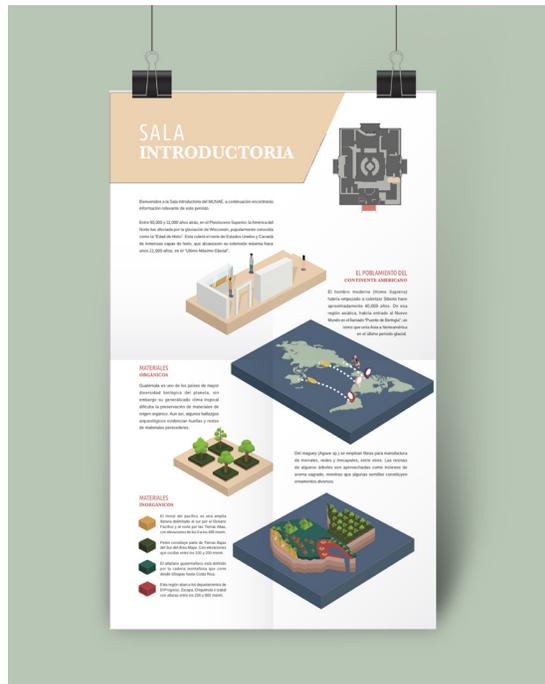
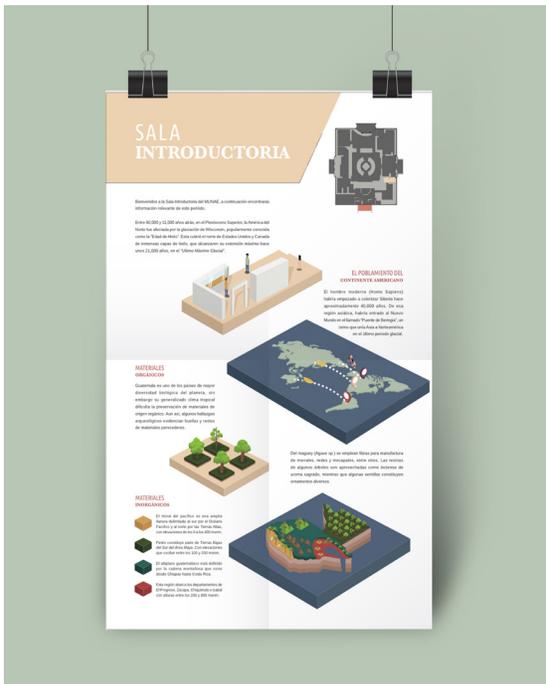
En el pueblo Gaquipán, la familia es el núcleo de la vida social y económica. La familia es el núcleo de la vida social y económica. La familia es el núcleo de la vida social y económica.

### REFLEXIONES

La diversidad cultural de Guatemala es una de sus riquezas más importantes. Cada grupo étnico tiene sus propias tradiciones, idiomas y costumbres. La diversidad cultural es una de las riquezas de Guatemala.



Como material de apoyo, se elaboraron las siguientes infografías, que contienen información resumida de la Guía RAXBE. Las ilustraciones fueron obtenidas de este documento.





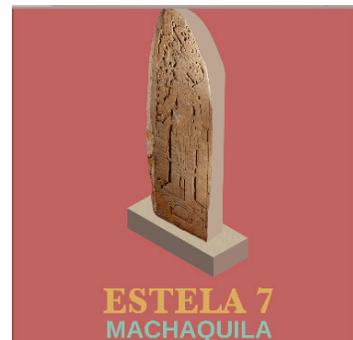
La Guía RAXBE posee otra adaptación, esta se refiere a un trifoliar que será entregado a los visitantes del MUNAE a su ingreso. Contiene información relevante de esta institución en general, además de la misma línea gráfica elaborada con anterioridad.

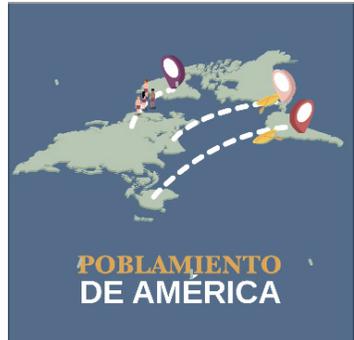
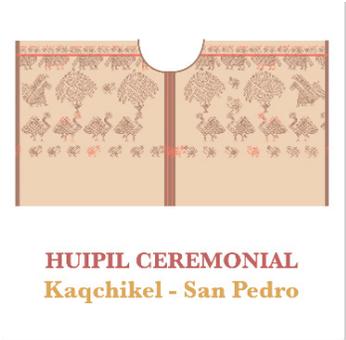
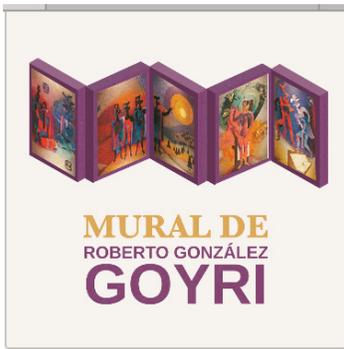




La última adaptación de la Guía RAXBE se basa en la elaboración de 12 GIFS animados, que cuentan una pequeña historia del elemento principal de cada Sala del MUNAE.

Este elemento fue elaborado con el fin de crear una campaña de expectativa en redes sociales, que pueda contener la misma línea gráfica de todas las adaptaciones mencionadas anteriormente, creando un solo proyecto con varios medios de información.





La animación del logotipo del MUNAE, puede adaptarse para ser colocada en estos GIFS animados.



## 6.7.1 FUNDAMENTACIÓN

### TIPOGRAFÍA

Se implementaron 3 familias tipográficas, que generan un contraste entre ellas para que la jerarquía visual tenga más peso.

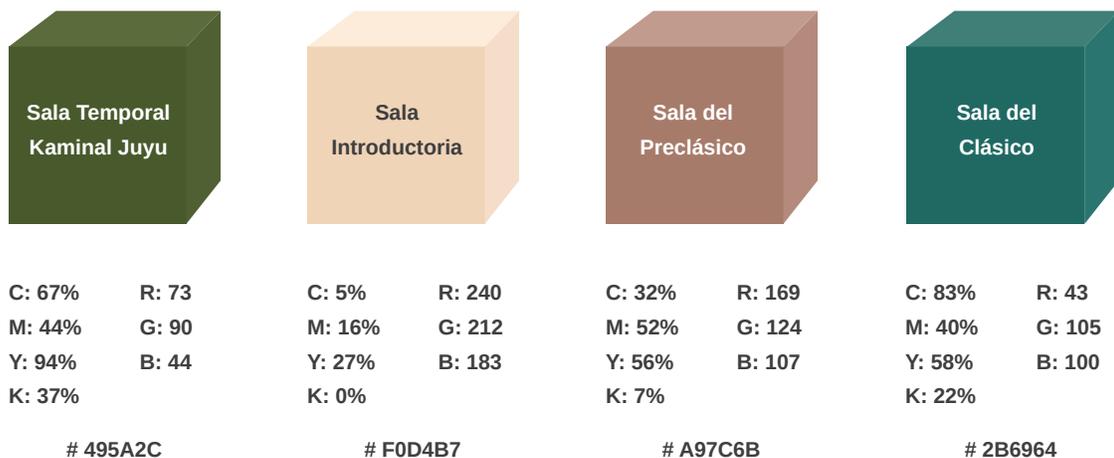
- Textos: **Arimo**
- Subtítulos: **DENSE**
- Títulos: **BASKERVILLE**

Pasando por un proceso de análisis, se descubrió que logran facilitar la lectura para el grupo objetivo, y debido a que el documento contiene un texto extenso, es relevante esta selección.

Cómo se mencionó anteriormente, esta selección proporciona un recorrido visual menos pesado que al utilizar otra familia tipográfica. El grupo objetivo lee muy poco y estos elementos incentivan a poder consultar la Guía RAXBE.

### PALETA DE COLORES

Inspirado en cada una de las salas del museo, se debe tener una relación con la línea gráfica del MUNAE. Esta paleta se compone de 8 colores que ayudarán a ubicar de mejor manera al lector, que en un futuro visitará esta institución.



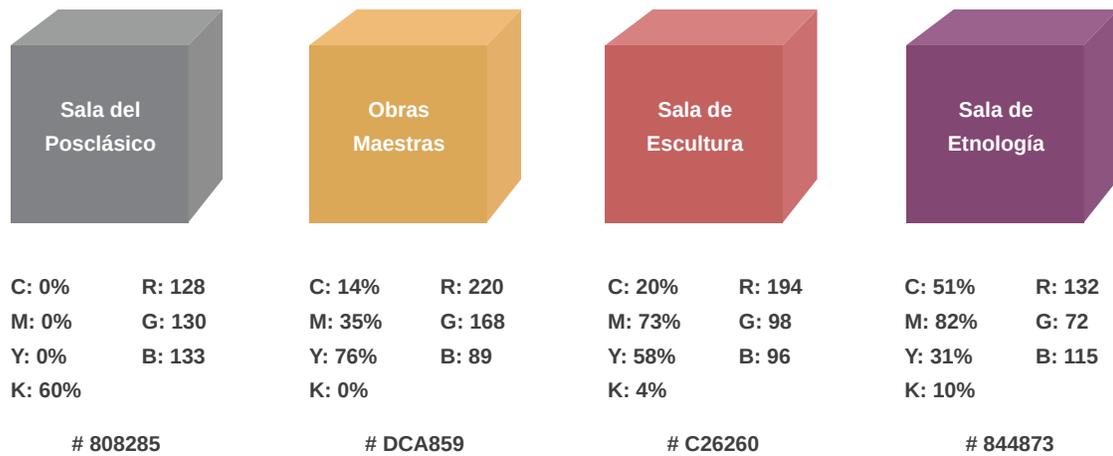


Fig. 56

La paleta de colores está inspirada en colores terrosos, que están relacionados con la tierra, son colores naturales y cálidos neutrales. Se pueden asociar con la fiabilidad, firmeza y con terrenidad; es por esta razón que identifican con exactitud cada una de sus salas.

Se utilizaron otros colores que se adaptan a esta paleta, como complemento para las distintas piezas gráficas del proyecto, además de poder implementarse en algunos íconos isométricos.



Fig. 57

## ICONOGRAFÍA

Las fotografías son un elemento importante dentro de la Guía RAXBE, debido al contenido y a la temática de este documento; a pesar de esto, las ilustraciones son piezas gráficas que ayudan a transmitir mensajes, sobre todo la divulgación de este proyecto. Por esa razón los GIFS, que son un elemento de apoyo para la Guía, se realizó con íconos isométricos, que contextualiza al lector o público en general, sobre las piezas y las salas del museo.

Fig. 58



## FORMATO DE LA GUÍA RAXBE

Este elemento se planteó de tal manera que se pueda aprovechar el espacio, diagramación de la Guía y los elementos que la contienen. La composición se basa en sus márgenes, columnas y filas de división, para que el lector tenga un recorrido visual efectivo.

Fig. 59



## 6.8 LINEAMIENTOS PARA LA PUESTA EN PRÁCTICA

### Guía impresa:

- Soporte: Papel couché para las páginas interiores.
- Tipo de encuadernación: en tapa dura de cartón rígido de 2 o 3 mm de grosor, tiro y retiro.
- Color: CMYK.
- Dimensiones: 8.5 pulgadas de ancho por 8.5 pulgadas de alto.
- Páginas: 124 páginas de contenido.
- Impresión: litografía.

### Guía digital:

- Color: RGB.
- Dimensiones: 8.5 pulgadas de ancho por 8.5 pulgadas de alto.
- Páginas: 150 páginas de contenido.
- Crear una cuenta en Issuu (página de internet que permite visualizar, de manera digital, materiales como libros o revistas) para poder subir el archivo.
- Seguir las especificaciones de la página de Issuu.

### Especificaciones del uso de la Guía:

- La Guía impresa servirá como muestra para la Fundación G&T, con el fin de la reproducción masiva de la misma.
- La Guía debe ser compartida en formato digital, por medio de las redes sociales; instagram y facebook.
- Los materiales de apoyo que serán impresos, deberán respetar las dimensiones establecidas y el formato en el cuál se ha entregado el documento original.
- Los materiales de apoyo digitales, deberán ser publicados de manera constante en redes sociales, como instrumentos de divulgación de la Guía RAXBE.
- Issuu ofrece una herramienta de visualización de visitantes al archivo digital, esto servirá para evaluar el funcionamiento y objetivo de la Guía, y el impacto que ha tenido en el G.O.
- En las visitas de los grupos grandes de estudiantes, se deberá divulgar el material que ofrece el MUNAE.

**Infografías:**

- Soporte: Papel Husky/Texcote
- Color: CMYK.
- Dimensiones: 11 pulgadas de ancho por 17 pulgadas de alto.
- Cantidad: 6
- Impresión: láser

**Trifoliar:**

- Soporte: Papel couché, tiro y retiro.
- Color: CMYK.
- Dimensiones: Tamaño carta horizontal.
- Cantidad: 1
- Impresión: litografía

**GIFS animados:**

- Color: RGB.
- Cantidad: 12 GIFS.

**Especificaciones del material de apoyo:**

- El material de apoyo deberá respetar las especificaciones indicadas anteriormente, así mismo, respetar la línea gráfica de la Guía RAXBE.
- Las ilustraciones podrán ser utilizadas para realizar una campaña de divulgación junto con los GIFS realizados.

## 6.9 PRESUPUESTO

Proceso del Proyecto	Producto o servicio	Etapa	Costo
		Diagnóstico participativo	Definición creativa
	Elaboración de Insight y concepto	Q. 1,500.00	
	Diagramación y rediseño de la Guía del Visitante RAXBE	Producción	Q. 36,600.00
	Logotipo RAXBE y animación		Q. 2,850.00
	Diagramación del trifoliar para visitantes del MUNAE		Q. 2,500.00
	Campaña de 12 GIFS para la divulgación de la Guía Informativa del Visitante para el MUNAE, en Facebook (incluyendo la animación e ilustración)		Q. 24,750.00
	Animación del Logotipo del MUNAE		Q. 7,500.00
	6 infografías para ser colocadas en cada una de las salas del MUNAE		Q. 15,320.00
	Impresión de Guía RAXBE		Q. 850.00

Tabla 07

Tabla 08

Recursos Materiales	Recurso	Responsable	Costo
	Télefono inteligente (depreciación)	Epesista	Q. 3,500.00
	Internet (Q300.00/mes)		Q. 900.00
	Electricidad (Q300.00/mes)		Q. 900.00
	Transporte		Q. 960.00
	Softwares		Q. 2,000.00

Total del Proyecto	Recurso/ Producto/ Servicio	Responsable	Costo
	Definición creativa	Epesista	Q. 5,500.00
	Producción	Epesista	Q. 90,370.00
	Recursos materiales	Epesista	Q. 8,260.00
	<b>Total del costo del proyecto</b>	<b>*Q. 104,130.00</b>	

Tabla 09

*\* Aporte de la Epesista de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala para el Museo Nacional de Arqueología y Etnología (MUNAE).*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



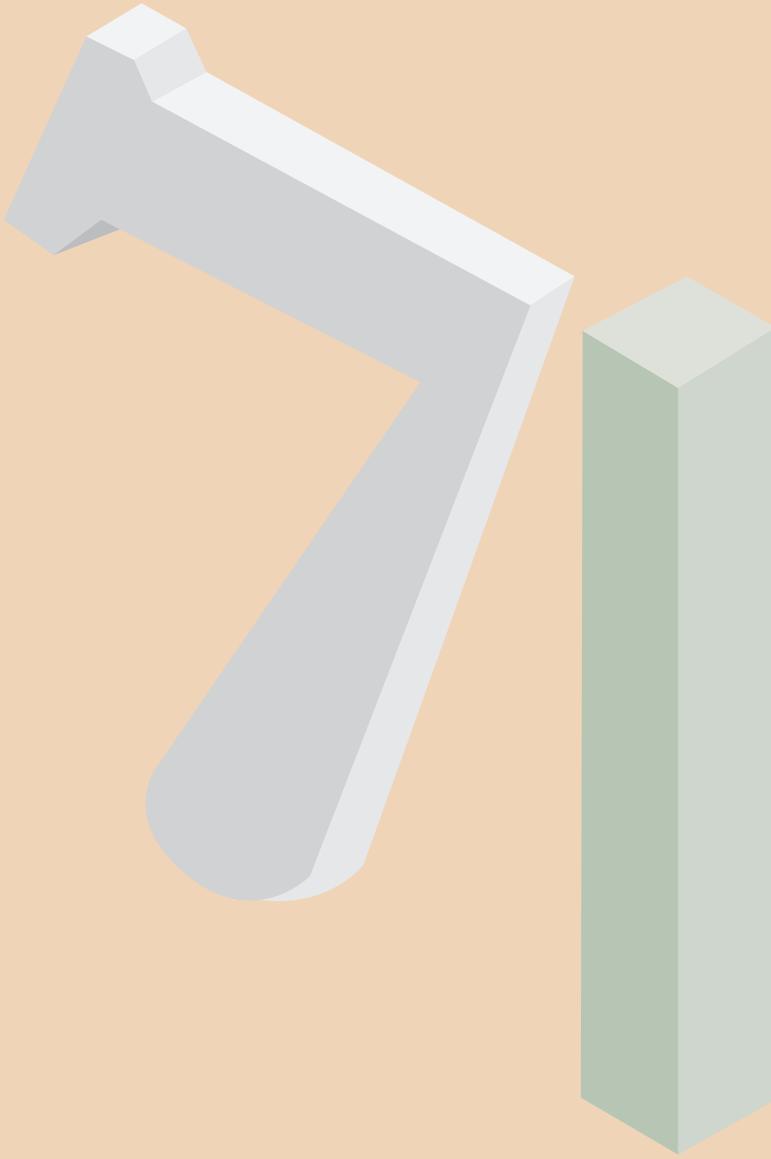
raxbe



raxbe



raxbe



# CAPÍTULO 07

## SÍNTESIS DEL PROCESO

**7.1 Lecciones aprendidas**

**7.2 Conclusiones**

**7.3 Recomendaciones**



## 7.1 LECCIONES APRENDIDAS

Nuestra profesión requiere de tener mucha creatividad y permanecer a la vanguardia de todos los temas relacionados a este concepto.

Con el paso del tiempo se ha percibido que un diseñador gráfico no es únicamente el que resuelve problemas de comunicación visual por instinto, es lo que se pretende evitar dentro de la educación que proporciona esta casa de estudio.

Esta educación es la que nos diferencia de las personas que no obtienen la Licenciatura en Diseño Gráfico o que, en general, no poseen una educación teóricos sobre ciertos temas. Es la importancia de adquirir este tipo de conocimiento y saberlo aplicar bien en proyectos reales.

Para que un proyecto de diseño sea exitoso, se deben seguir los pasos previstos anteriormente, no únicamente como un requisito, si no como un proceso que asegurará soluciones al problema planteado al inicio. Esta guía no debe seguirse necesariamente al pie de la letra, puede modificarse para ser contextualizado al proyecto que se ha decidido elaborar.

Cada decisión tomada debe de llevar un proceso de fundamentación y validación que asegurará obtener buenos resultados. Durante toda la carrera universitaria, hemos recibido información acerca de todas estas fases técnicas, probablemente hasta este punto entendemos la razón por la que es tan importante seguir cada etapa.

Al analizar este proceso de la resolución de un problema de comunicación visual, se puede verificar la importancia de seguir cada elemento planteado con anterioridad, y cómo este ayuda a encontrar soluciones efectivas y factibles en los distintos proyectos.

Esto también nos ayuda a comprender el valor que obtenemos como diseñadores cuando salimos al mundo real y logramos hacer propuestas exitosas, con procesos correctamente fundamentados.

## 7.2 CONCLUSIONES

Al finalizar cada paso de este proyecto, se puede observar la manera en que los objetivos planteados al principio fueron resueltos con éxito. Puede observarse que es realmente un problema la desinformación de los visitantes a los museos, pues al finalizar, el objetivo de los mismos no se cumple.

Gracias al proceso de definir al grupo objetivo e involucrados del proyecto, se pudo determinar la cultura visual por la que estas personas están relacionadas y responden mejor a los mensajes que contienen estos fundamentos, esto a su vez facilitó la identificación de elementos y códigos visuales que funcionarían para la elaboración de cada fase de la Guía RAXBE, para el museo.

Esta pieza era fundamental para lograr conseguir que el la línea gráfica del MUNAE fuera identificado y reconocido fácilmente por los distintos visitantes. Al tener una imagen visual, es más sencillo crear una conexión con el público, y cada parte que lo conforma debe responder a las necesidades del grupo objetivo.

Esto es solo una parte para la creación de una experiencia que debería dejar un museo, debe tomarse en cuenta la utilización de los medios de comunicación apropiados para difundir la información.

El uso de redes sociales es uno de los más efectivos en estos momentos, pero debe hacerse de manera inteligente.

Se implementaron algunas estrategias de divulgación para que los resultados del uso, de cada una de estas vías de comunicación, llegarán al grupo objetivo; el éxito de esto se verá reflejado en el aumento de las visitas al museo.

Gracias a las técnicas aplicadas al grupo objetivo para aumentar la empatía con cada producto del proyecto, se vio el incremento del interés de los estudiantes y la manera en que se esta información se traslada a otros usuarios.

Estos resultados ayudarán a que las personas conozcan la Guía RAXBE y, lo más importante, puedan conocer los servicios que ofrece el MUNAE y la importancia del Patrimonio Cultural para cada uno de los guatemaltecos.

El Diseño Gráfico muchas veces pasa desapercibido en las personas, y solo lo reconocen hasta que necesitan de él, probablemente esto suceda por la poca credibilidad de la carrera, esto cambia cuando el profesional deja de ser solamente un operario y comienza a utilizar todos sus conocimientos en la resolución de problemas.

La Escuela de diseño gráfico pretende hacer estos cambios, para que los resultados a los distintos problemas de comunicación visual dejen de ser pobres en cuanto al contexto y fundamentación, y comience a tomar valor para que las personas vean la seguridad en las propuestas brindadas.

Muchas veces se utilizan conceptos dentro de las propuestas de diseño que realmente no poseen ningún fundamento y pocas veces se valida esta información.

En todo este proceso se ha fundamentado cada concepto, la identificación de los elementos gráficos de todos los proyectos, va más allá de un logotipo o de una guía informativa, es una tarea de crear una conexión con el cliente, en base a toda la investigación que se realiza sobre sus gustos y preferencias para poder crear empatía con él. Es también la utilización de medios de comunicación efectivos para hacer llegar el mensaje.

En general, el problema principal fue resuelto con la ayuda de todos estos procesos, que aumentará la demanda del producto y por lo tanto la elaboración del mismo, esperando que más personas conozcan sobre los datos de suma importancia que contiene este documento, y sobre todo, la importancia del MUNAE y el aporte que realiza a la conservación del Patrimonio Cultural.

## 7.3 RECOMENDACIONES

### **Al Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala**

- Que puedan invertir tiempo en el seguimiento del posicionamiento de la institución en general, para la Guía RAXBE y los proyectos de apoyo de la misma; estas acciones determinarán el éxito o fracaso del proyecto
- Se recomienda que puedan seguir los lineamientos expuestos en este informe, para que la divulgación del mismo sea efectiva y puedan obtener buenos resultados.
- El equipo encargado de las redes sociales deben estar atentos a este medio para poder crear una conexión con las personas que visiten esta página, con el fin de obtener información. Además deberán estar comprometidos para seguir publicando contenido sobre el proyecto.

### **A la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad San Carlos de Guatemala USAC**

- Realizar una inducción más completa para todas las fases de EPS y Proyecto de Graduación, de esta manera los estudiantes podrán comprender los períodos de cada etapa.
- Que puedan elaborarse algunas etapas del Proyecto de Graduación con más tiempo, para generar mejores resultados.

### **Recomendaciones para los estudiantes de Diseño Gráfico**

- Que puedan aprender a gestionar de manera efectiva el tiempo de sus proyectos para que el resultado sea satisfactorio.
- Es importante que se tomen el tiempo adecuado para encontrar un problema de diseño que pueda generar buenos resultados en cuanto al conocimiento adquirido, que pueda representar un reto para ellos y que puedan aprender de cada etapa.
- Se recomienda que estén informados sobre los distintos problemas sociales que sufre el país, para que la selección de su tema sirva para el desarrollo de Guatemala.



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe

## 8 REFERENCIAS

### BIBLIOGRAFÍA

Aquino, D. (28 de Febrero de 2017). Encuesta al Director de la Institución. (P. Mora, & E. Calderon, Entrevistadores)

Arenales, M. (2009). Museo de arte Maya. Tesis, Universidad del istmo, Departamento de Diseño Gráfico , Guatemala.

Canales, M. (2015). Creación y elaboración del material didáctico en museos y centros de arte. Tesis, Universidad de Cantabria, Grado de Maestra en Educación Primaria, España.

Cortina Campero, C. (2007). Esplendor de la Civilización Maya. D.F., México: Panorama Editorial, S.A.

De León Rodríguez, F. E. (2010). Museo Nacional de la Civilización Maya. Tesis, Universidad Rafael Landivar, Departamento de Arquitectura , Guatemala.

Escalante, P. (2005). Manos y pies en Mesoamérica. Arqueología mexicana , XII (71)

García, M., Gómez, G., Ricardo, L., María, L., Ochoa, K., Ornelas, R., y otros. (2014). Manual de diseño editorial profesional. Manual, Universidad la Concordia Campus Forum Internacional, Mercadotecnia y Diseño Gráfico, México.

Muñoz, M. (2009). Material educativo para el aprendizaje de ciencias sociales basado en elementos animados, la máquina del tiempo. Tesis, Universidad del istmo, Facultad de Arquitectura y Diseño, Guatemala.

Museo Nacional de Arqueología y Etnología. (2016). RAXBE. Guatemala: Galería Guatemala.

Rivera Dorado, M. (2001). La ciudad maya: un escenario sagrado. Madrid, España: Complutense, S.A.

Samara, T. (2008). Los elementos del Diseño: manual de estilo para diseñadores gráficos. Gustavo Gili, S.L.

Toby, s. (2015). Las procesiones en Mesoamérica. *Arqueología Mexicana*, XXII (131).

Universidad Nacional Autónoma de México. (2009). *Diásporas, migraciones y exilios en el Mundo Maya*. (M. Humberto Ruiz, J. García Targa, & A. Ciudad Ruiz, Edits.) Yucatán, México: Sociedad Española de Estudios Mayas.

Valdés, J. A. (1998). *RAXBE* (1ª edición ed.). Guatemala, Guatemala, Guatemala: Fundación G&T.

## **E-GRAFÍA**

Barba, G. (24 de Junio de 2016). 7 características de la generación Z. Recuperado el 08 de Agosto de 2017, de *Entrepreneur* : <https://www.entrepreneur.com/article/268023>

Buchot, E. (16 de Junio de 2016). La población de Guatemala. Recuperado el 11 de Agosto de 2017, de *Fotografías*: [http://www.voyagesphotosmanu.com/poblacion\\_guatemala.html](http://www.voyagesphotosmanu.com/poblacion_guatemala.html)

Castillo, J. M. (09 de Febrero de 2014). Deficiencias en maestros. Recuperado el 11 de Agosto de 2017, de *Prensa Libre*: [http://www.prensalibre.com/noticias/comunitario/DESAFIO\\_0\\_1081691836.html](http://www.prensalibre.com/noticias/comunitario/DESAFIO_0_1081691836.html)

Centros para el control y la Prevención de Enfermedades. (29 de Agosto de 2016). *Desarrollo infantil*. Recuperado el 8 de Agosto de 2017, de *Centros para el control y la Prevención de Enfermedades*: <https://www.cdc.gov/ncbddd/spanish/childdevelopment/>

CNB. (07 de Julio de 2017). Área de Ciencias Sociales y Formación Ciudadana - Básico. Recuperado el 11 de Agosto de 2017, de *Currículo Nacional Base Guatemala*: [http://cnbguatemala.org/wiki/Área\\_de\\_Ciencias\\_Sociales\\_y\\_Formación\\_Ciudadana\\_-\\_Básico](http://cnbguatemala.org/wiki/Área_de_Ciencias_Sociales_y_Formación_Ciudadana_-_Básico)



raxbe



raxbe



raxbe



raxbe

Departamento de Montes. (2003). Características socio-económicas y ecológicas de Guatemala. Recuperado el 10 de Agosto de 2017, de Depósito de Documentos de la FAO: <http://www.fao.org/docrep/007/j0605s/j0605s02.htm>

Elías, A. (31 de Enero de 2017). Tikal es la cuna del esplendor en el imperio maya. Recuperado el 28 de Agosto de 2017, de Prensa Libre: <http://www.prensalibre.com/vida/escenario/etapas-de-las-exploraciones-en-tikal>

Escobar, R. (17 de Julio de 2016). El Mirador, una enigmática ciudad del mundo maya. Recuperado el 28 de Agosto de 2017, de Prensa Libre: <http://www.prensalibre.com/el-mirador-una-enigmatica-ciudad-del-mundo-maya>

Eugaras, M. (27 de Enero de 2014). Qué tipografía usar para libros impresos y digitales. Recuperado el 30 de Agosto de 2017, de Mariana Euguaras, consultoría editorial: <https://marianaeugaras.com/que-tipografia-usar-para-libros-impresos-y-digitales/>

E&N. (20 de Diciembre de 2012). Centroamérica y Mundo. Recuperado el 11 de Agosto de 2017, de E&N: <http://www.estrategiaynegocios.net/csp/mediapool/sites/EN/CentroAmericayMundo/CentroAmerica/Guatemala/GTSociedad/story.csp?cid=472938&sid=1422&fid=330>

Fundación G&T. (2013). La Fundación. Recuperado el 11 de Agosto de 2017, de Fundación G&T: <http://fundaciongytcontinental.org>

Girón, M. (2013). La educación en Guatemala. Recuperado el 8 de Agosto de 2017, de Cosas de patojos : <https://cosasdepatojos.wordpress.com/la-educacion-en-guatemala/>

Hernández, M. (06 de Enero de 2016). Población super a los 17.1 millones . Recuperado el 11 de Agosto de 2017, de Prensa Libre: <http://www.prensalibre.com/guatemala/comunitario/poblacion-supera-los-171-millones>

ICOM. (2012). Código de deontología. Recuperado el 27 de Agosto de 2017, de Consejo internacional de Museos: <http://icom.museum/normas-profesionales/codigo-de-deontologia/1-los-museos-garantizan-la-proteccion-documentacion-y-promocion-del-patrimonio-natural-y-cultur/L/1/#sommairecontent>

Louvre. (2017). Audio Guía. Recuperado el 30 de Agosto de 2017, de Louvre: <http://www.louvre.fr/en/audio-guide>



Ministerio de Cultura y Deportes. (2017). Patrimonio intangible. Recuperado el 29 de Agosto de 2017, de Ministerio de Cultura y Deportes: <http://mcd.gob.gt/category/patrimonio/patrimonio-intangible/>

Ministerio de Educación. (2016). Anuario estadístico. Recuperado el 10 de Agosto de 2017, de Ministerio de Educación: <http://estadistica.mineduc.gob.gt/anuario/2016/main.html>

MUAC. (2015). Tienda. Recuperado el 30 de Agosto de 2017, de Museo Universitario de Arte Contemporáneo: <http://muac.unam.mx/tienda.ph>

Municipalidad de Guatemala. (2016). Historia. Recuperado el 10 de Agosto de 2017, de Municipalidad de Guatemala: <http://www.muniguate.com/la-ciudad/historia/>

Museo del Prado. (2017). Historia del museo. Recuperado el 30 de Agosto de 2017, de Museo del Prado: <https://www.museodelprado.es/museo/historia-del-museo>

Navarrete, J. (21 de Febrero de 2013). Maestros Conductistas Y Constructivistas. Recuperado el 12 de Agosto de 2017, de Introducción a la enseñanza en Telesecundaria: <http://juanjosenavarretearmenta.blogspot.com/2013/04/caracteristicas-de-un-maestro.html>

Orellana, J. (2015). La importancia de la visita a un museo. Recuperado el 11 de Agosto de 2017, de Universidad de Palermo: [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=121&id\\_articulo=727](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=121&id_articulo=727)

Oxford Living Dictionaries. (s.f.). Arqueología. Recuperado el 11 de Agosto de 2017, de Oxford Living Dictionaries: <https://es.oxforddictionaries.com/definicion/arqueologia>

RAE. (s.f.). mesoamericano, na. Obtenido de RAE: <http://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=mesoamericano>

Torres, E. (9 de julio de 2013). Ministerio de Cultura y Deportes. Recuperado el 10 de agosto de 2017, de Patrimonio: <http://mcd.gob.gt/museo-nacional-de-arqueologia-y-etnologia/>

## ÍNDICE DE FIGURAS

- Figura 01. [MUNAE] (Guatemala. 2017)  
Figura 02. [MUNAE] (Guatemala. 2017)  
Figura 03. [MUNAE] (Guatemala. 2017)  
Figura 04. [MUNAE] (Guatemala. 2017)  
Figura 05. Kerly Lopez (2017) Mapa MUNAE. [Gráfico]  
Figura 06. [MUNAE] (Guatemala. 2017)  
Figura 07. [MUNAE] (Guatemala. 2017)  
Figura 08. Kerly Lopez (2017) Flujograma. [Gráfico]  
Figura 09. Kerly Lopez (2017) Isométrico TIKAL. [Gráfico]  
Figura 10. [MUNAE] (Guatemala. 2017)  
Figura 11. [MUNAE] (Guatemala. 2017)  
Figura 09. Kerly Lopez (2017) Logotipo RAXBE. [Gráfico]  
Figura 10. [MUNAE] (Guatemala. 2017)  
Figura 11. [MUNAE] (Guatemala. 2017)  
Figura 12. [MUNAE] (Guatemala. 2017)  
Figura 13. [MUNAE] (Guatemala. 2017)  
Figura 14. [Annie Campbell] (Estados Unidos. 2017)  
Figura 15. [Annie Campbell] (Estados Unidos. 2017)  
Figura 16. [Annie Campbell] (Estados Unidos. 2017)  
Figura 17. [Annie Campbell] (Estados Unidos. 2017)  
Figura 18. [Annie Campbell] (Estados Unidos. 2017)  
Figura 19. [Annie Campbell] (Estados Unidos. 2017)  
Figura 20. [MUNAE] (Guatemala. 2017)  
Figura 21. Kerly Lopez (2017) Mapa conceptual. [Gráfico]  
Figura 22. [MUNAE] (Guatemala. 2017)  
Figura 23. Kerly Lopez (2017) Tipografía. [Gráfico]  
Figura 24. Kerly Lopez (2017) Tipografía. [Gráfico]  
Figura 25. Kerly Lopez (2017) Tipografía. [Gráfico]  
Figura 26. Kerly Lopez (2017) Paleta de colores. [Gráfico]  
Figura 27. Kerly Lopez (2017) Mapa MUNAE. [Gráfico]  
Figura 28. Kerly Lopez (2017) Pieza MUNAE [Gráfico]  
Figura 29. Kerly Lopez (2017) Mural Roberto Goyri. [Gráfico]  
Figura 30. Kerly Lopez (2017) Ilustraciones. [Gráfico]  
Figura 31. Kerly Lopez (2017) Piezas MUNAE. [Gráfico]  
Figura 32. Kerly Lopez (2017) Retículas. [Gráfico]  
Figura 33. Kerly Lopez (2017) Portada. [Gráfico]  
Figura 34. Kerly Lopez (2017) Índice. [Gráfico]  
Figura 35. Kerly Lopez (2017) Portadillas. [Gráfico]

Figura 36. Kerly Lopez (2017) Páginas internas. [Gráfico]  
Figura 37. Kerly Lopez (2017) Contraportada. [Gráfico]  
Figura 38. [Fotografía de Kerly Lopez] (Guatemala. 2017)  
Figura 39. [Fotografía de Kerly Lopez] (Guatemala. 2017)  
Figura 40. [Fotografía de Kerly Lopez] (Guatemala. 2017)  
Figura 41. [Fotografía de Kerly Lopez] (Guatemala. 2017)  
Figura 42. [Fotografía de Kerly Lopez] (Guatemala. 2017)  
Figura 43. [Fotografía de Kerly Lopez] (Guatemala. 2017)  
Figura 44. [Fotografía de Kerly Lopez] (Guatemala. 2017)  
Figura 45. [Fotografía de Kerly Lopez] (Guatemala. 2017)  
Figura 46. [Fotografía de Kerly Lopez] (Guatemala. 2017)  
Figura 47. [Fotografía de Kerly Lopez] (Guatemala. 2017)  
Figura 48. [Fotografía de Kerly Lopez] (Guatemala. 2017)  
Figura 49. [Fotografía de Kerly Lopez] (Guatemala. 2017)  
Figura 50. [Fotografía de Kerly Lopez] (Guatemala. 2017)  
Figura 51. [Fotografía de Kerly Lopez] (Guatemala. 2017)  
Figura 52. [Fotografía de Kerly Lopez] (Guatemala. 2017)  
Figura 53. [Fotografía de Kerly Lopez] (Guatemala. 2017)  
Figura 54. [Fotografía de Kerly Lopez] (Guatemala. 2017)  
Figura 55. [Fotografía de Kerly Lopez] (Guatemala. 2017)  
Figura 56. Kerly Lopez (2017) Paleta de colores. [Gráfico]  
Figura 57. Kerly Lopez (2017) Paleta de colores. [Gráfico]  
Figura 58. Kerly Lopez (2017) Ilustraciones en GIFS. [Gráfico]  
Figura 59. Kerly Lopez (2017) Formatos. [Gráfico]

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 01. Kerly Lopez (2017) Previsión de recursos y costos. [Tabla]  
Tabla 02. Kerly Lopez (2017) Evaluación portada. [Tabla]  
Tabla 03. Kerly Lopez (2017) Evaluación índice. [Tabla]  
Tabla 04. Kerly Lopez (2017) Evaluación portadillas. [Tabla]  
Tabla 05. Kerly Lopez (2017) Evaluación páginas internas. [Tabla]  
Tabla 06. Kerly Lopez (2017) Evaluación contraportada. [Tabla]  
Tabla 07. Kerly Lopez (2017) Proceso de producción. [Tabla]  
Tabla 08. Kerly Lopez (2017) Recursos materiales. [Tabla]  
Tabla 09. Kerly Lopez (2017) Total del proyecto. [Tabla]

# 9 ANEXOS

## 9.1 ANEXO 01: Nivel 01 de visualización

### Instrumento de validación

Formulario de Google, elaborado a Estudiantes de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la USAC.

**Primera validación**

Validación piezas gráficas

"Rediseño y actualización de la Guía Informativa para visitantes del Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala".

Logotipo USAC



Logotipo Arquitectura



Colores que serán utilizados en la Guía, representan cada una de las Salas del MUNAE.

**Selección de Portada**



Opción 1

Opción 2

Opción 3

Opción 4

**Selección de Índice/Contenido**



Opción 1

Opción 2

Opción 3

Opción 4

Luego de haber seleccionado una opción, por favor responder:	1	2	3	4
Memorabilidad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Composición Visual	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tipografía	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Colores	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Concepto	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Estilización	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Fijación	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Selección de Portada**



Opción 1

Opción 2

Opción 3

Opción 4

**Selección de Portada**



Opción 1

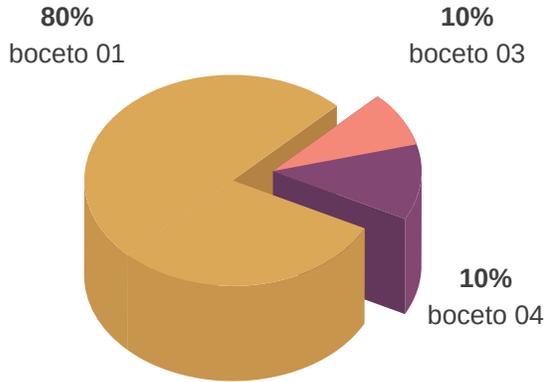
Opción 2

Opción 3

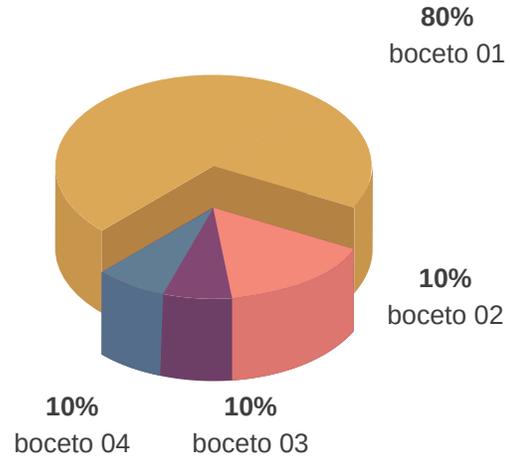
Opción 4

## Resultados de la primera evaluación

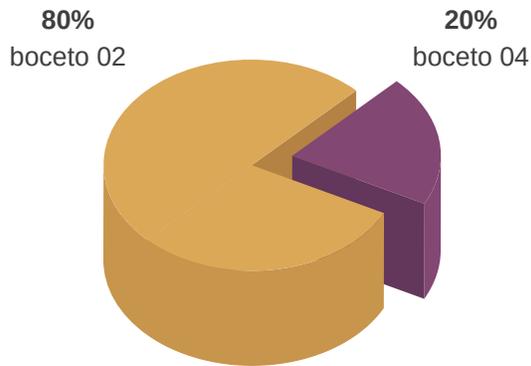
Gráfica 01: Portada



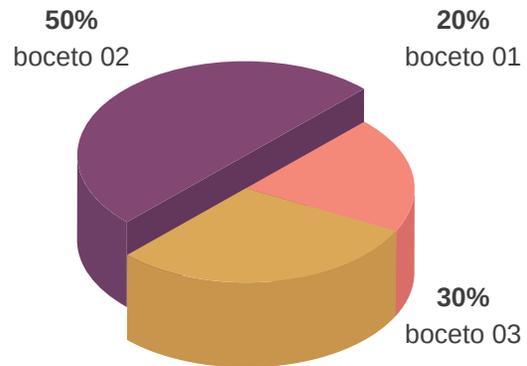
Gráfica 02: Índice



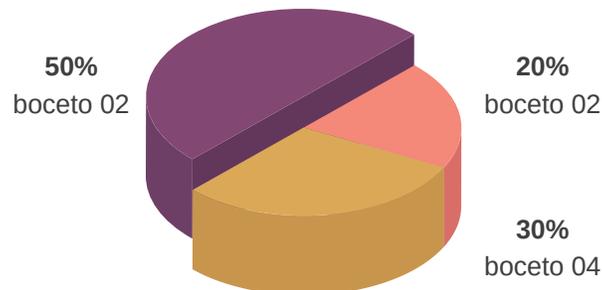
Gráfica 03: Portadilla



Gráfica 04: Páginas internas



Gráfica 05: Contraportada



## 9.2 ANEXO 02: Nivel 02 de visualización

### Instrumento de validación

Encuesta realizada a los trabajadores del MUNAE y a expertos de diseño, luego de una exposición para mostrar los avances. Aquí se evaluaron algunos aspectos importantes dentro de la Guía.




Proyecto de Graduación – 2017  
**SEGUNDA VALIDACIÓN**  
**Profesión/Ocupación:** \_\_\_\_\_  
**Instrucciones:** Marcar con una x la casilla que considere adecuada, evaluando de 1 a 5 cada aspecto de la Guía de Visitantes RAXBE del MUNAE.

ASPECTOS A EVALUAR	1	2	3	4	5
Tipografía					
Paleta de colores					
Memorabilidad de cada pieza de la Guía					
Legibilidad de cada pieza de la Guía					
Composición de cada pieza de la Guía					
Línea gráfica de cada pieza de la Guía					
Relación de pieza con el concepto creativo					
Diagramación y retícula					
Portada de la Guía RAXBE					
Recursos fotográficos e ilustraciones					

**Comentarios:** \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

¡Gracias por su colaboración!




Proyecto de Graduación – 2017  
**SEGUNDA VALIDACIÓN**  
**Profesión/Ocupación:** \_\_\_\_\_  
**Instrucciones:** Marcar con una x la casilla que considere adecuada, evaluando de 1 a 5 cada aspecto de la Guía de Visitantes RAXBE del MUNAE.

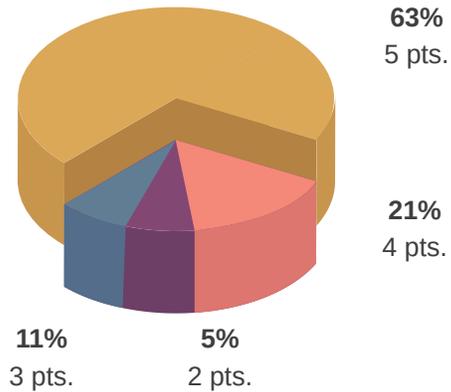
ASPECTOS A EVALUAR	1	2	3	4	5
Tipografía					
Paleta de colores					
Memorabilidad de cada pieza de la Guía					
Legibilidad de cada pieza de la Guía					
Composición de cada pieza de la Guía					
Línea gráfica de cada pieza de la Guía					
Relación de pieza con el concepto creativo					
Diagramación y retícula					
Portada de la Guía RAXBE					
Recursos fotográficos e ilustraciones					

**Comentarios:** \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

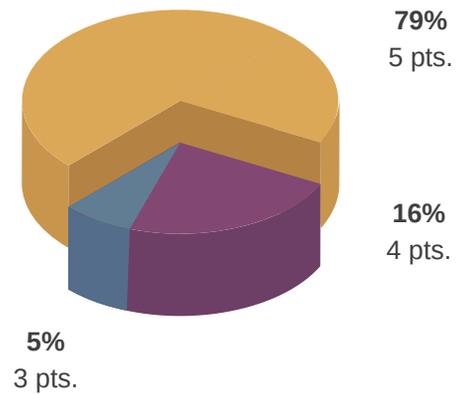
¡Gracias por su colaboración!

## Resultados de la segunda evaluación

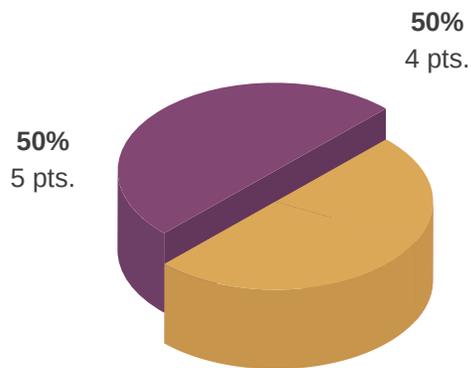
Gráfica 06: Título



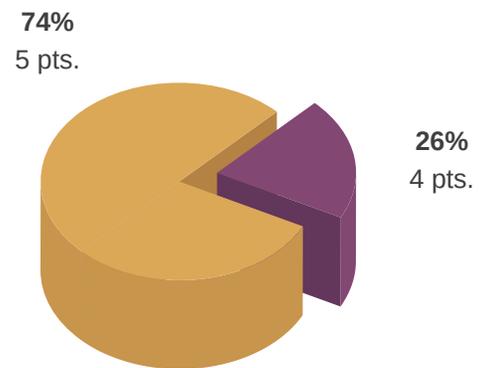
Gráfica 07: Paleta de color



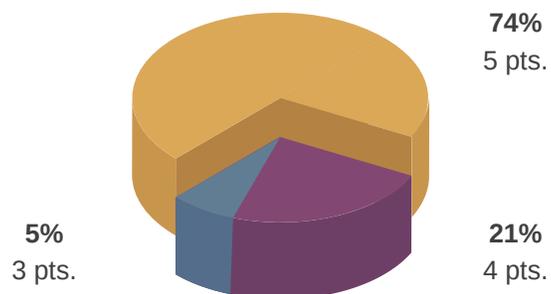
Gráfica 08: Memorabilidad



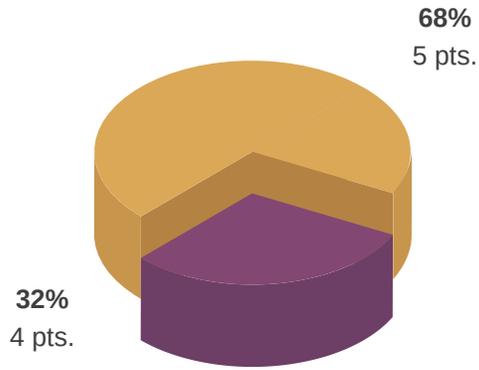
Gráfica 09: Legibilidad



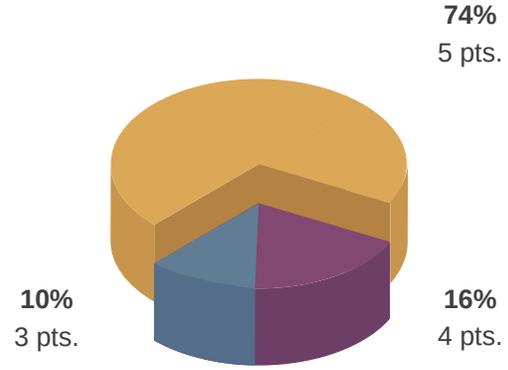
Gráfica 10: Composición



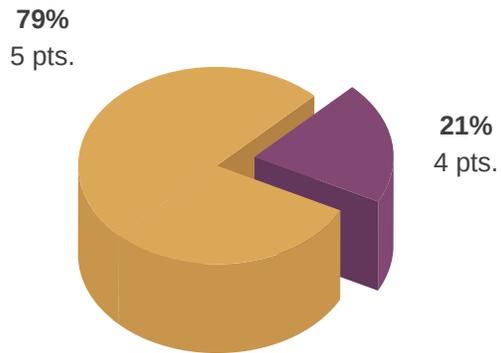
Gráfica 11: Línea gráfica



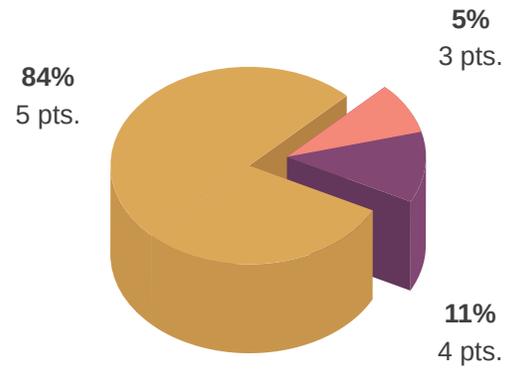
Gráfica 12: pieza/ concepto



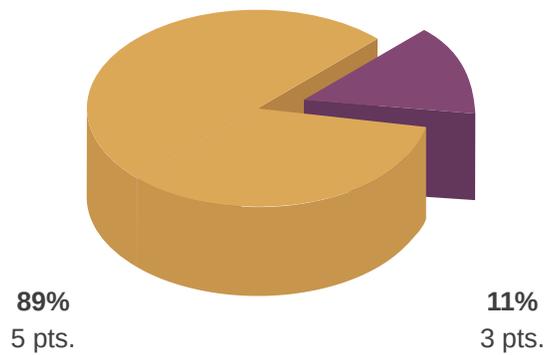
Gráfica 13: Diagramación



Gráfica 14: Portada



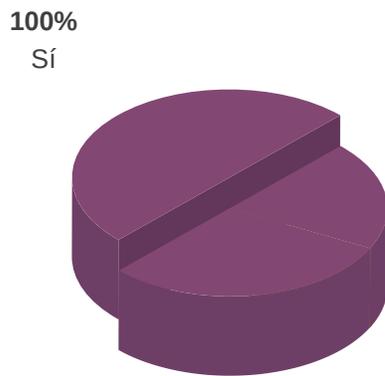
Gráfica 15: Recursos fotográficos



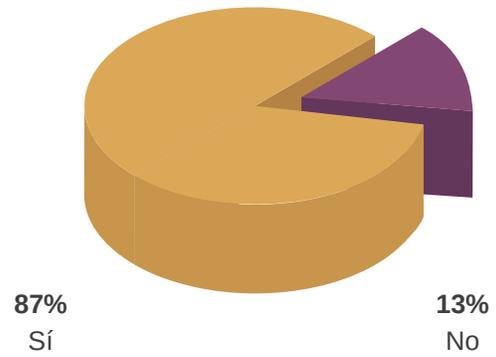


## Resultados de la tercera evaluación

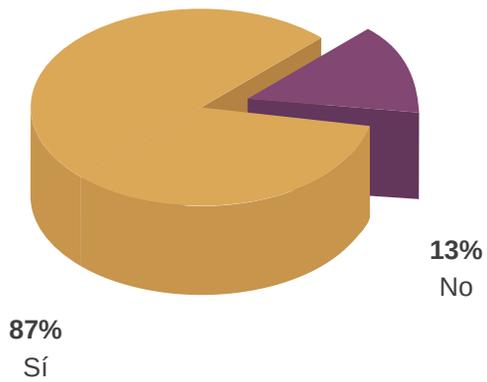
Gráfica 16: Interés por la Guía



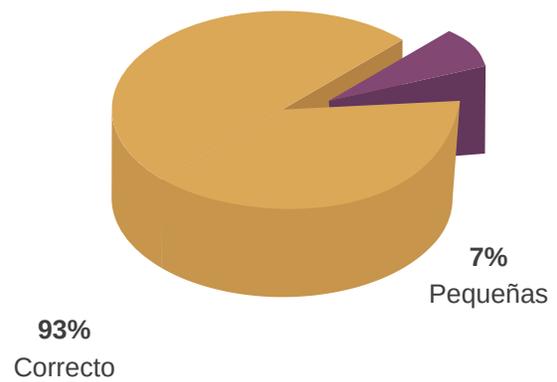
Gráfica 17: Portada



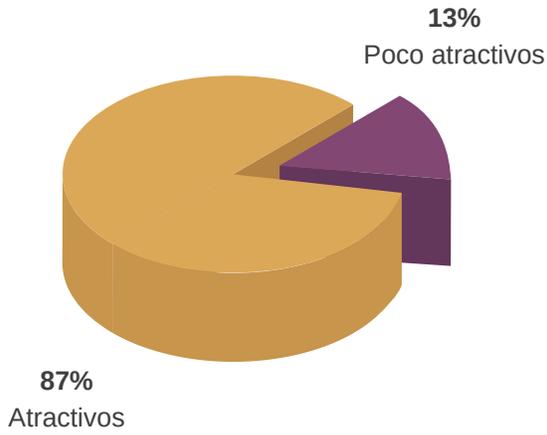
Gráfica 18: Tipografía



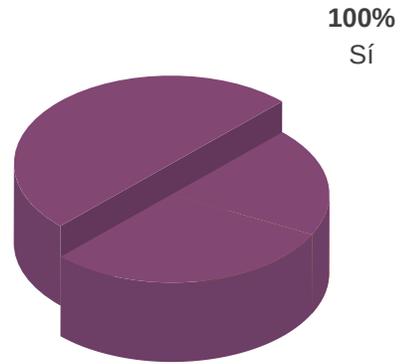
Gráfica 19: Tamaño de letra



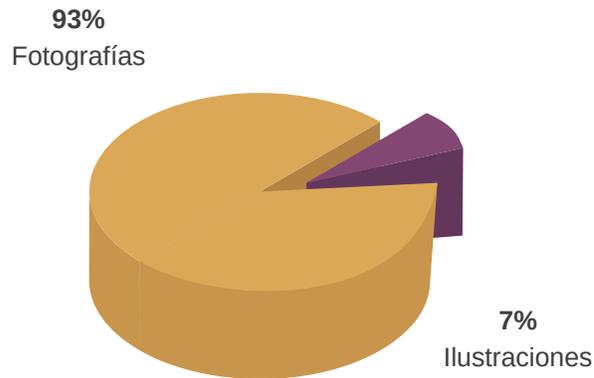
Gráfica 21: Colores



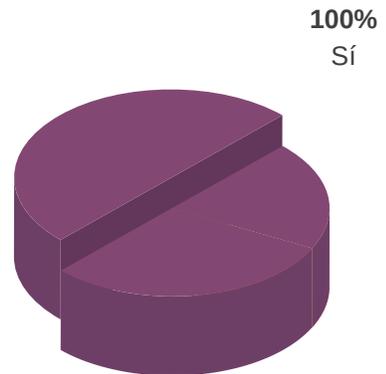
Gráfica 22: Iconografía



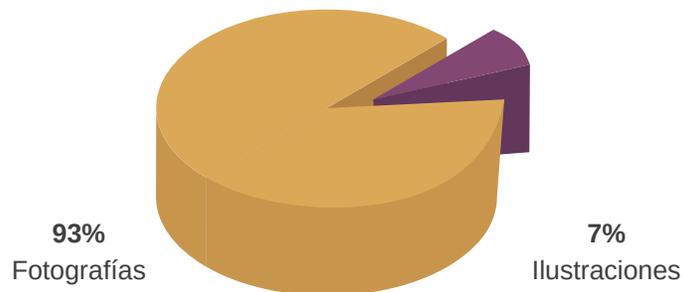
Gráfica 23: pieza/ concepto



Gráfica 24: Funcional



Gráfica 25: Le interesa la Guía



## 9.4 ANEXO 04: Cotización



# Cotización

No. 13122017

Fecha: Diciembre 13 de 2017

Atención a:	
Cliente: <b>Kerly Lopez</b>	Teléfono:
Dirección: <b>Ciudad</b>	Nit:

Estimada, reciba un cordial saludo de Mentas Creativas. A continuación le brindamos costos para la elaboración de una Guía de 120 páginas aproximadamente, 2 materiales Editoriales y 2 archivos multimedia.

Cantidad	Descripción	Costo
01	<b>Elaboración de una Guía impresa</b>  Soporte: Papel couge blanco para las páginas interiores, tiro y retiro. Dimensiones: 8.5 pulgadas de ancho por 8.5 pulgadas de alto. Páginas: 120 páginas de contenido. Proceso de conceptualización y bocetaje. 20 ilustraciones isométricas dentro de las páginas internas de la Guía.	Q.111,300.00
06	<b>Elaboración de infografías</b>  Soporte: Papel Texcote blanco, tiro. Dimensiones: 11 pulgadas de ancho por 17 pulgadas de alto. Ilustraciones en isométrico, representando cada texto. La información de las infografías deberán extraerse de la Guía. Misma línea gráfica de la Guía.	
12	<b>Elaboración de GIFS</b>  Mismas ilustraciones Animados	
01	<b>Trifoliar</b>	
Los precios anteriormente descritos no incluyen IVA. La cotización tiene 10 días de vigencia a partir de su emisión. El costo de la producción puede variar de acuerdo a los requerimientos adicionales.		
		<b>Q.111,300.00</b>

Mentas Creativas

Producción de audiovisuales, asesoría en comunicación e imagen, fotografía, monitoreo de medios.  
 22 calle 38-65 Zona 5, Ciudad de Guatemala Teléfonos 2335-7474 - www.mentascreativas.com.gt

Guatemala, abril 11 de 2018.

Señor Decano  
Facultad de Arquitectura  
Universidad de San Carlos de Guatemala  
Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón  
Presente.

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que con base en el requerimiento de la estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico - Facultad de Arquitectura: **KERLY IVETH LOPEZ FOLGAR**, Carné universitario: **201221063**, realicé la Revisión de Estilo de su proyecto de graduación titulado: **REDISEÑO Y ACTUALIZACIÓN DE LA GUÍA INFORMATIVA PARA VISITANTES DEL MUSEO NACIONAL DE ARQUEOLOGÍA Y ETNOLOGÍA DE GUATEMALA**, previamente a conferírsele el título de Licenciada en Diseño Gráfico.

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

Profesora Maricella Saravia de Ramírez  
Licenciada en la Enseñanza del Idioma Español y de la Literatura

LENGUA ESPAÑOLA - CONSULTORÍA LINGÜÍSTICA  
Especialidad en corrección de textos científicos universitarios

Teléfonos: [3122 6600](tel:31226600) - [5828 7092](tel:58287092) - [2252 9859](tel:22529859) - - [maricellasaravia@hotmail.com](mailto:maricellasaravia@hotmail.com)

**“Rediseño y actualización de la guía informativa para visitantes del Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala”**  
Proyecto de Graduación desarrollado por:



Kerly Iveth Lopez Folgar

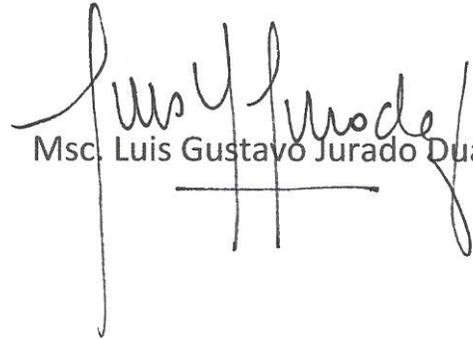
Asesorado por:



Lic. Carlos Enrique Franco Roldan



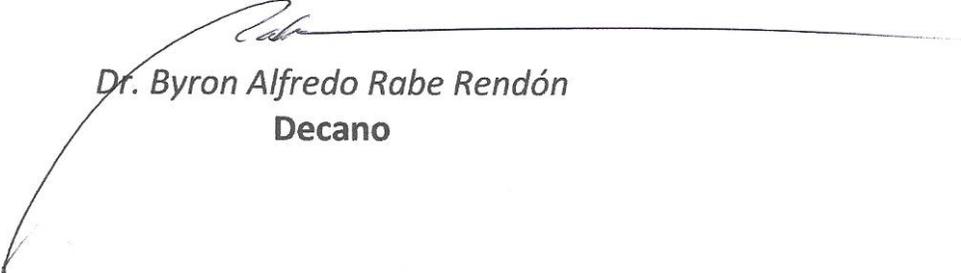
Lic. María Berthila Gutiérrez De Melgar



Msc. Luis Gustavo Jurado Duarte

Imprímase:

**“ID Y ENSEÑAD A TODOS”**



Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón  
Decano



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



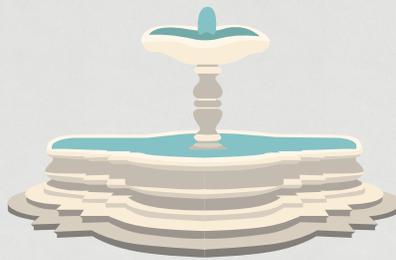
*raxbe*



*raxbe*



*raxbe*



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



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