



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

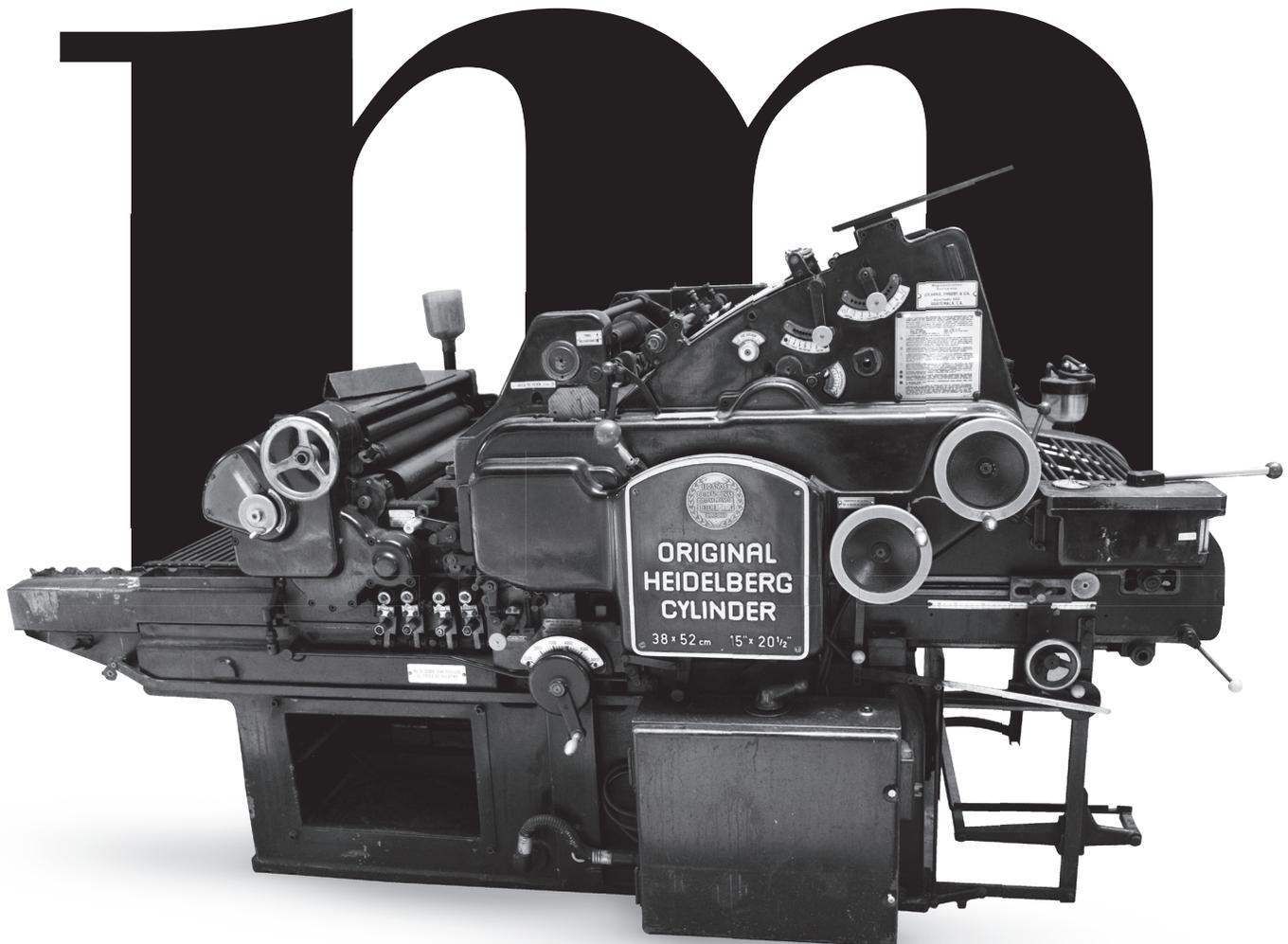


FACULTAD DE  
ARQUITECTURA  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

# DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO EDITORIAL

como apoyo a los procesos de comunicación  
y registro de la obra expuesta  
en el Museo de la Tipografía Nacional  
Ciudad de Guatemala



*Presentado por Elli Joane Guerra Angel para optar  
al título de Licenciada en Diseño Gráfico.*





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

**Diseño de material gráfico editorial  
como apoyo a los procesos de comunicación  
y registro de la obra expuesta  
en el Museo de la Tipografía Nacional  
Ciudad de Guatemala**

*Proyecto desarrollado por Elli Joane Guerra Angel  
para optar al título de Licenciada en Diseño Gráfico*

*Guatemala, Abril de 2019.*

“Me reservo los derechos de autor haciéndome responsable de las doctrinas sustentadas adjuntas, en la originalidad y contenido del Tema, en el Análisis y Conclusión final, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala”



# NÓMINA DE AUTORIDADES

*MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos*  
Decano

*Arq. Gloria Ruth Lara Cerdón de Corea*  
Vocal I

*Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini*  
Vocal II

*Msc. Arq. Alice Michele Gómez García*  
Vocal III

*Br. Kevin Christian Carrillo Segura*  
Vocal IV

*Br. Ixchel Maldonado Enriquez*  
Vocal V

*Arq. Marco Antonio de León Vilaseca*  
Secretario Académico

---

# TRIBUNAL EXAMINADOR

*MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos*  
Decano

*Lic. Lourdes Eugenia Pérez Estrada*  
Asesora Metodológica

*Lic. Larisa Caridad Mendoza Alvarado*  
Asesora Gráfica

*Lic. Thelma Judith Mayen García*  
Tercera Asesora

*Arq. Marco Antonio de León Vilaseca*  
Secretario Académico



ten

OL

# DEDICATORIA

*Al amor de mi vida, que me ha enseñado que el amor es todo lo que necesito para existir, que nunca me ha dejado sin importar mis errores, a ti Dios. Sin ti nada de esto podría ser posible, por tu bondad, misericordia y gracia que me da la vida en cada suspiro.*

*A mis padres Ana y John, que nunca dudaron de mí y me apoyaron en cada decisión que tomara, por su paciencia y su amor incondicional. Por su ejemplo de vida, que me enseñó que todo lo puedo lograr y me enseñó a nunca rendirme hasta lograr lo que*

*quiero. Los amo, gracias por la vida, por enseñarme el amor de Dios y por inculcarme que con esfuerzo y dedicación puedo llegar lejos, nada de esto fuera posible sin ustedes.*

*A mis hermanos Elsy y Johni, por estar siempre presentes y compartir su sabiduría conmigo, por motivarme y estar ahí para darme un consejo o simplemente acompañarme cuando lo necesitaba. Por su ejemplo de perseverancia y confiar en mí.*

*Ustedes son mis personas favoritas.*

*A mi amiga Karla, que permaneció siempre a pesar de la distancia, tiempo y circunstancias. Por nunca dudar de mí y motivarme a ser mejor, por su ayuda, consejos y soportar mis conversaciones aburridas. Por las risas durante los momentos de estrés, por el amor y cariño que me da, por existir.*

*A la Universidad de San Carlos de Guatemala, por ser una casa de estudios excepcional y enseñarme tanto, por formarme como una diseñadora con ética y motivarme a seguir aprendiendo.*

*Al museo de la Tipografía Nacional y a la Licda. Thelma Mayen por confiar en mí y permitirme desarrollar mis ideas, por brindarme de su conocimiento y permitir que este proyecto sea realidad.*

# IN DÍ CE

## 14 CAPÍTULO 1

### *INTRODUCCIÓN*

- 16** *Antecedentes*
- 22** *Problema de comunicación visual*
- 23** *Justificación*
- 25** *Objetivos*

## 26 CAPÍTULO 2

### *PERFILES*

- 28** *Perfil de la Insitución*
- 36** *Perfil del Grupo Objetivo*

## 40 CAPÍTULO 3

### *PLANEACIÓN OPERATIVA*

- 42** *Flujograma de trabajo*
- 46** *Cronograma del trabajo*
- 49** *Previsión de recursos y costos*

## 50 CAPÍTULO 4

### *MARCO TEÓRICO*

- 52** *La importancia de la historia en la identidad del guatemalteco.*
- 59** *La intervención del Diseño Gráfico en la formación de la museografía.*

# 68 CAPÍTULO 5

## *DEFINICIÓN CREATIVA*

- 70** *Estrategia de aplicación en las piezas de diseño*
- 73** *Concepto Creativo*
- 85** *Propuesta de Códigos Visuales*

# 92 CAPÍTULO 6

## *PRODUCCIÓN GRÁFICA*

- 94** *Niveles de visualización*
- 119** *Descripción y fundamentación de los productos finales*
- 130** *Vista preliminar de la pieza gráfica*

# 180 CAPÍTULO 7

## *SÍNTESIS DEL PROCESO*

- 182** *Lecciones aprendidas*
- 183** *Conclusiones*
- 184** *Recomendaciones*

- 186** *Referencias*
- 188** *Referencias Figuras*
- 190** *Ápndice A*
- 193** *Ápndice B*
- 195** *Anexos*



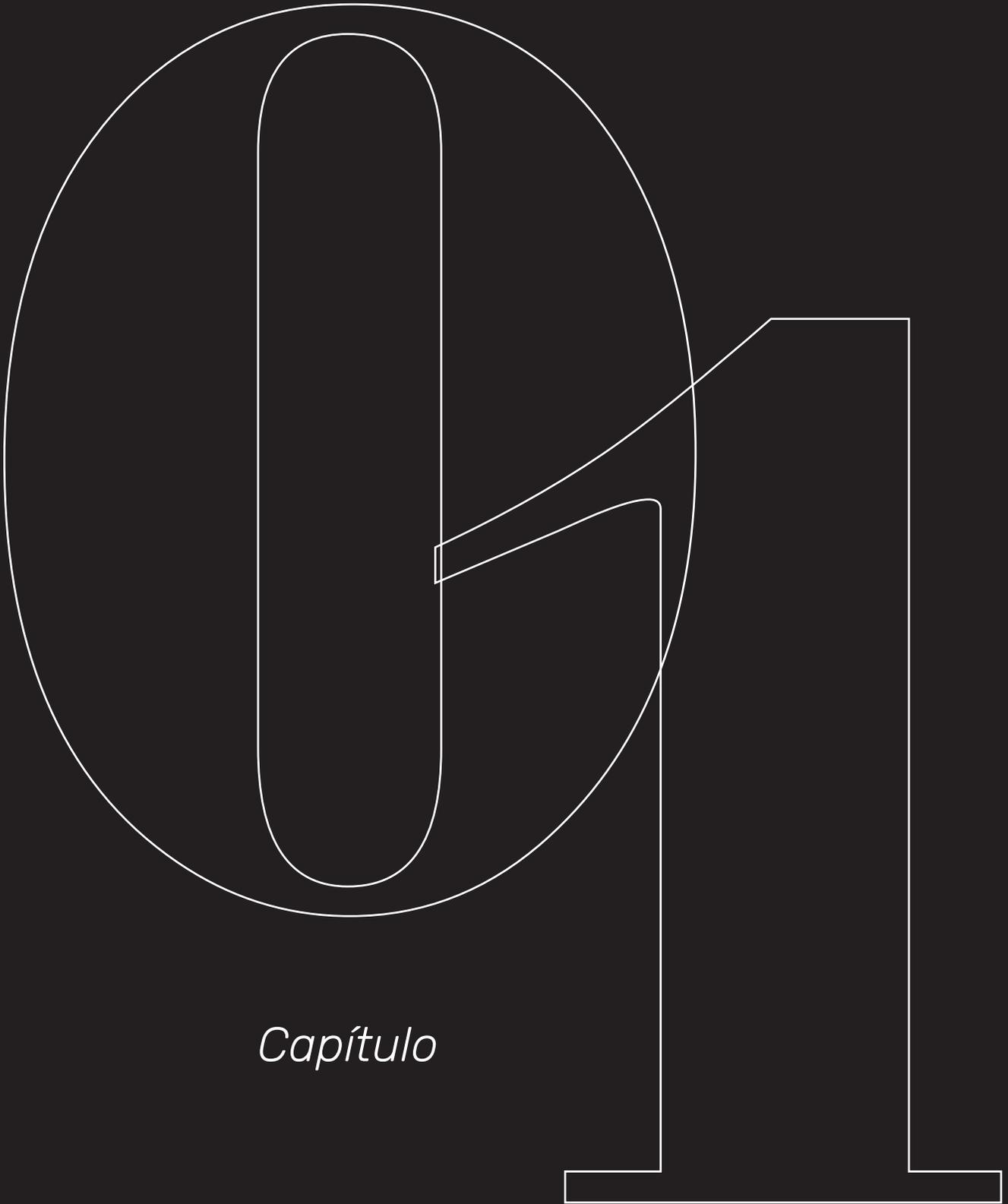


# PRESENTACIÓN

La historia es importante para la formación de la identidad de un individuo, sin embargo, esa identidad se ve afectada por el desinterés que puede existir en una población. Es por esto que el Museo de la Tipografía Nacional surgió debido a la cantidad de historia que ha aportado al país en las artes gráficas. El museo tiene como misión fomentar el interés y las buenas prácticas culturales en los jóvenes para conocer la historia que marca su identidad como guatemaltecos.

El diseño gráfico, por su parte, es una herramienta que permite que los procesos de comunicación sean más efectivos debido a que la comunicación que se plantea es visual y busca que la información que se presente sea atractiva para el lector. El diseño editorial es la rama del diseño que vela porque la información que se presente al lector sea de manera ordenada y estética utilizando diferentes códigos visuales que permitan la comprensión de la información. En apoyo a la misión del Museo de Tipografía Nacional, el proyecto busca a través del diseño editorial, difundir la historia de la imprenta en Guatemala con material gráfico que mejore la experiencia de los visitantes en el recorrido del museo. Así, también, proporcionar un recurso que le permita al visitante conocer más sobre las piezas y la evolución de la imprenta dentro de la Tipografía Nacional que se convirtió en un referente para el país sobre las artes gráficas.

El proyecto busca mejorar los procesos de comunicación entre el museo y el visitante para garantizar una experiencia más enriquecedora dentro del recorrido, así como registrar la obra expuesta para ampliar el conocimiento del visitante.



*Capítulo*

*Antecedentes*

*Problema de  
comunicación visual*

*Justificación*

*Objetivos*

# INTRODUCCIÓN

# ANTECEDENTES

## HISTORIA Y CULTURA

La historia es la ciencia que estudia los hechos que se presentaron en el pasado dando paso a un contenido extenso sobre diferentes temáticas, Peter Burke resalta "La historia fue escrita por los seres humanos (...) como nosotros denominamos es muy grande" (2013).

Una definición más clara sobre la historia es la que nos presenta Heródoto: "Es indagar, buscar, preguntar, reflexionar sobre el pasado, para dar una explicación objetiva de los sucesos" (s.f)

La historia entonces es una estafeta que se le otorga a las generaciones venideras para su comprensión y reflexión sobre los hechos que ocurrieron y marcaron una diferencia en su entorno.

En cuanto a la cultura, podemos definirla como: "(...) la totalidad de las reacciones y actividades mentales y físicas que caracterizan la conducta de los individuos componentes de un grupo social, colectiva e individualmente, en relación a su ambiente natural" (F. Boas, 1938, p.159)

La cultura es la influencia que ejerce sobre un ser humano y se refleja en su comportamiento así también en su desarrollo como un miembro activo de la sociedad, marcando un conjunto de características que son parte de la misma.



## DESINTERÉS HACIA LA HISTORIA Y LA CULTURA

Guatemala es un país que cuenta con una historia densa y una cultura diversa, sin embargo, la población guatemalteca de hoy no se interesa por conocerla o aprender más. Debido a la historia densa que Guatemala posee en 1796 surgen los museos bajo el nombre de "Gabinete de Historia Natural" fundado por miembros de la Real Expedición Científica; en este gabinete se exhibían objetos de mineralogía, botánica, zoología y arqueología. Dejó de funcionar en 1801. En 1831 se creó el primer decreto para establecer el primer museo como tal, con la finalidad de albergar toda curiosidad sobre las ciencias y artes. Se solicitó a los jefes departamentales reunir curiosidades, entre ellas madera, piedras raras y minerales.

Bajo el decreto, en 1865, se creó el museo de la sociedad Económica de Amigos del País, considerado como el primer museo nacional, a partir de ese punto se han establecido diferentes museos con distintas temáticas en diferentes épocas para que la población guatemalteca pueda conocer y aprender sobre Guatemala.

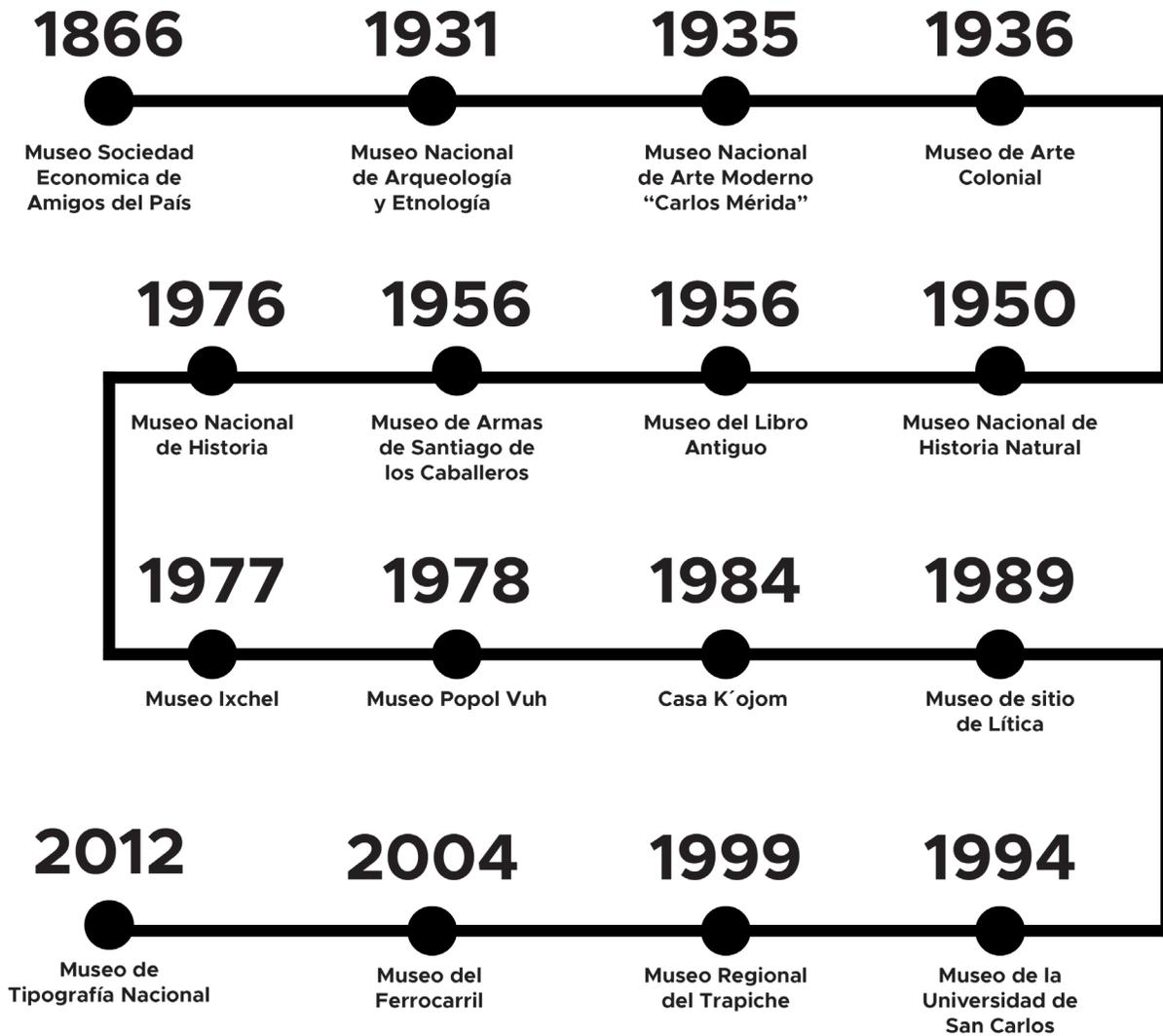


Fig.1 Línea de tiempo de museos fundados en los años de 1866 a 2012.

El ministerio de Cultura y Deporte ha dividido los museos que existen en el país en las siguientes categorías:

- Museos Arqueológicos
- Museos de Patrimonio Natural
- Museos de Patrimonio Colonial
- Museos de Patrimonio Industrial
- Museos de Patrimonio Histórico
- Museos de Patrimonio Etnográfico
- Museos de Religión
- Casas Museo
- Museos de Ciencia y Tecnología
- Museos de Arte Moderno
- Centros Culturales y otras instituciones.

La ciudad de Guatemala cuenta con veintiséis museos, entre los cuales los más relevantes por su patrimonio y aporte a la historia guatemalteca están:

- Museo de la Casa de la memoria
- Museo nacional de Arqueología y Etnología
- Museo nacional de Historia.
- Museo del Ferrocarril
- Museo Neumismático de Guatemala
- Palacio Nacional de la Cultura
- Museo de la Tipografía Nacional
- Museo Ixchel
- Casa Mima
- Museo Nacional de Historia Natural de la USAC.

Sin embargo, a pesar de la alta cantidad de museos establecidos en la ciudad de Guatemala, estos no son visitados con frecuencia, según estadísticas del año 2012 al 2015, los cuatro museos más visitados en la ciudad de Guatemala son:

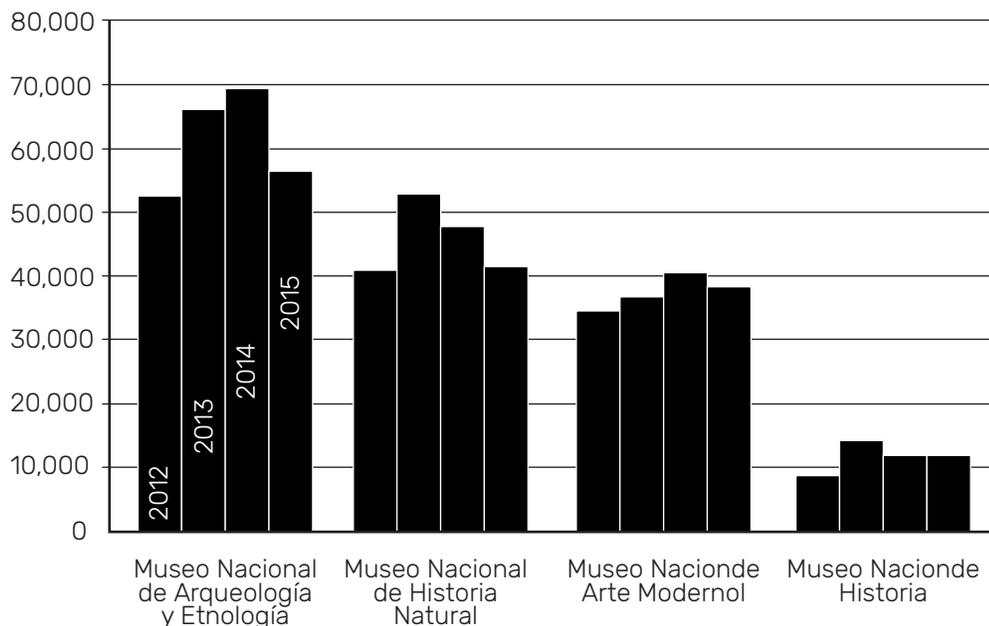


Tabla 1. Ministerio de Cultura y Deporte , 2012 - 2015.

El promedio más alto es para el Museo Nacional de Arqueología y Etnología con un total de 4.50% de la población total de la ciudad de Guatemala en el año 2014.

Se encuentra que, a pesar de ser el municipio con la mayor cantidad de museos, la población no asiste por varios motivos, entre los más comunes son la falta de interés hacia la historia y el desconocimiento de los museos que se encuentran en su localidad.

## MUSEO DE LA TIPOGRAFÍA NACIONAL

El museo de tipografía tiene cinco años de estar abierto al público. Las visitas que se han registrado durante este periodo son de 43,000 personas siendo un 1.47% de la población total de la ciudad de Guatemala, y su mayoría son estudiantes.

El museo maneja dos temporadas altas en cuanto a visitas, las noches de museo y el día internacional del museo. En la noche del museo se registran 5,500 visitantes.

El Ministerio de Cultura es el encargado de promover actividades culturales que permita que la población guatemalteca conozca y se interese así el individuo posee una identidad, sin embargo, existe una des priorización ante este tema a pesar de que el ministerio si crea actividades culturales el deporte posee más relevancia dándole total prioridad. Esto se ve reflejado en su ejecución de su presupuesto, le asignan una cantidad menor al fomento y difusión de la cultura y priorizan al deporte otorgándole una cantidad triple de presupuesto.

EJERCICIO: 2,013

	DESCRIPCION	ASIGNADO
11130015	MINISTERIO DE CULTURA Y DEPORTES	
01	ACTIVIDADES CENTRALES	34,384,290.00
11	FORMACIÓN, FOMENTO Y DIFUSIÓN DEL ARTE Y LA CULTURA	64,249,494.00
12	PROTECCIÓN, RESTAURACIÓN Y PRESERVACIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL Y NATURAL	116,107,640.00
13	FOMENTO AL DEPORTE NO FEDERADO Y LA RECREACIÓN	201,497,928.00
14	GESTIÓN DEL DESARROLLO CULTURAL	14,330,648.00
99	PARTIDAS NO ASIGNABLES A PROGRAMAS	12,100,000.00
TOTAL	11130015 MINISTERIO DE CULTURA Y DEPORTES	442,670,000.00

Tabla 2. Ejecución de presupuestos, Ministerio de Cultura y Deporte, 2013.

Existen diversas causas del porqué la población no se interesa por la historia o carece de identidad guatemalteca, las principales causas que se pueden mencionar son:

- **Mala formación:** según la historiadora Thelma Mayen, directora del museo de tipografía, la formación es una causa principal de porque los guatemaltecos no asisten y no se interesan por aprender sobre la historia y la cultura, “carecemos de formación, cuando somos pequeños no nos acostumbran a ir a museos o a querer aprender sobre nuestra historia”. Si desde pequeños nos enseñan a interesarnos por nuestra cultura e historia, hoy en día los números de visitantes en los museos crecería y tendríamos más actividades culturales.
- **Desconocimiento de museos y actividades culturales:** la población residente en la capital no se entera de eventos culturales, esto se debe a la escasa publicidad que se le da a dichas actividades y museos.
- **Poca relevancia al tema cultura:** las personas se interesan por temas más polémicos y dejan de lado temas culturales.

Las consecuencias ante un desinterés crítico en la población guatemalteca, van desde la pérdida de identidad, cuando ya no se consideran parte de Guatemala, hasta un individuo ajeno e inculto en cuanto a la cultura e historia del país.

Una mala formación vuelve al individuo un miembro de la sociedad ajeno, el individuo se siente desconocido ante una sociedad que conoce sus raíces e historia. Al ser ajeno, la persona se vuelve un miembro inactivo de la sociedad y se aísla de su cultura.

Ante un desconocimiento sobre la historia y actos que marcaron al país, nos volvemos individuos inactivos propensos a cometer errores del pasado.

La población guatemalteca, sobre todo los 2.918 millones que habitan en la capital, resulta afectada ante estos hechos y causas. Al no poseer suficiente información sobre las diferentes actividades y el conocimiento de los museos ubicados en la capital, el individuo pierde identidad, ya que se expone a la globalización cultural que lo hace saber más sobre otros países incluso interesarse por diferentes temáticas ajenas al país.

En cuanto a la población Urbana y Rural, en esta división la población rural es aún más afectada ya que posee cero información y muchos de ellos no tienen los medios para poder asistir a un museo, hablamos de 7, 540,106 de la población total del país que no tienen acceso a esta información o la oportunidad de aprender más sobre la historia de Guatemala.

Los niños son los principales visitantes en los museos debido a las diferentes excursiones que realizan los centros educativos. La población infantil es de un total de 1, 981,231 en el país donde solamente un 25% de ellos tienen acceso a centros educativos que permiten este tipo de excursiones.

Estos son algunos de los museos.

- **El museo de tipografía:** busca fomentar el interés en hacia la historia y cultura de Guatemala, formando parte de actividades como la noche del museo y el día internacional del museo participando en colaboración con la Municipalidad de Guatemala, además, de buscar alianzas con colegios para que los alumnos asistan al museo y así explicarles y fomentar el interés en la cultura guatemalteca.
- **Musac:** es el creador de la noche del museo, busca que las personas se interesen en un recorrido por museos del centro histórico proporcionando buses gratuitos para movilizar a los diferentes museos participantes.
- **Ministerio de Cultura y deportes:** ofrece diferentes talleres y actividades culturales, abiertas para la población guatemalteca.
- **Centro Cultural de España:** crea actividades y mantiene una agenda mensual de ellas para que la población guatemalteca conozca más sobre la cultura e historia de Guatemala.

# *PROBLEMA DE COMUNICACIÓN VISUAL*

Ambigüedad de la información sobre las piezas expuestas en el museo cuando el visitante realiza el recorrido sin guía, esto no permite que el museo cumpla su objetivo de difundir e informar sobre la historia, cultura y artes nacionales. El problema se debe a que el museo no cuenta con una información mediada para el visitante, únicamente cuenta con cédulas que contienen la información puntual sobre las piezas evitando que comprenda los temas en su totalidad. La manera de obtener más información es mediante un guía o consultar fuentes externas al museo restándole importancia a la labor del museo.

## TRASCENDENCIA

En el diagnóstico se encontró que la necesidad más latente es ante un visitante que realiza el recorrido sin un guía que le explique e informe sobre las piezas, por lo que el visitante se pierde de datos e incluso actividades que podrían ayudarlo a comprender más sobre la historia de la imprenta. Por otra parte, tanto las personas que realizan con guía como los que lo realizan sin guía, reciben un material con un resumen del edificio y de las instituciones que se encuentran en el lugar, el material está desactualizado en cuanto al diseño y carece de impacto visual.

Si una persona asiste sin guía, no conocerá la información completa de las piezas que se encuentran en el museo y no obtendrá el material mencionado sobre la historia del edificio, porque no sabrá dónde adquirirlo debido a que no está expuesto.

Al realizar el material, el museo a corto plazo podrá ofrecer un recorrido enriquecedor al visitante con material interactivo que hará la experiencia del usuario más interesante. El visitante podrá tener un material de consulta sobre la información que el museo le proporcionó. A mediano plazo el proyecto busca que los cuatrocientos visitantes estimados por mes obtengan un material informativo que fomente el interés sobre la historia y las piezas expuestas en el museo. A largo plazo el museo tendrá más impacto sobre la población guatemalteca y podrá incidir en el problema del desinterés hacia la cultura proporcionando material gráfico con impacto visual que genere interés en el visitante para seguir aprendiendo de la historia que marcó a Guatemala.

## INCIDENCIA

A un nivel gráfico el visitante podrá tener un material que sea interesante y permita el traslado de información que se proporciona en el recorrido como un documento de apoyo que podrá consultar las veces que desee y hacer su experiencia más enriquecedora y clara. El proyecto busca que la experiencia del usuario sea más informativa logrando que el visitante comprenda lo que está observando durante el recorrido y así cumplir su objetivo de incentivar a la juventud a conocer más de la historia de Guatemala.

Al hacer un material editorial interactivo a nivel de comunicación permitirá que las personas que realicen el recorrido sin guía sepan más sobre las piezas del museo y del recorrido, así ellos podrán solicitar acceso a charlas, talleres y recorridos a áreas restringidas, conocerán los puntos importantes como la biblioteca para adquirir el material de apoyo y así enriquecer su conocimiento.

Algunas de las consecuencias positivas, son.

- Experiencia clara y enriquecedora.
- Impacto positivo en el visitante.
- Interés hacia las piezas del museo.

# JUSTIFICACIÓN

## FACTIBILIDAD

El proyecto es factible porque se cuenta con la información sobre el edificio, la historia de la imprenta y sobre todo, la información de cada pieza para realizar material interactivo y reforzar la comprensión y aprendizaje del visitante. Se cuenta con el apoyo y colaboración de la directora de museo que es historiadora, para reforzar algún tema que no se tenga la información.

Para la distribución, el museo cuenta con estantes que permiten que el usuario pueda tomar folletos. Para la realización de folletos, el museo posee la información sintetizada y revisada.

El museo contará con la imprenta que se encuentra en el edificio para reproducir el material editorial, en cuanto a las especificaciones debe ser full color y el tamaño quedará a criterio del diseñador. El proceso de implementación, se llevaría a cabo al siguiente año cuando se tenga los programas necesarios para que el personal pueda editarlos e implementarlos.

# OBJETIVOS

## GENERAL

Colaborar con el Museo Nacional de Tipografía, desde la gestión, diseño y producción gráfica en alcanzar el objetivo de fomentar interés por conocer más sobre la historia de Guatemala generando conocimiento en la juventud.

## DE COMUNICACIÓN

Facilitar los procesos de comunicación entre el museo y el visitante, a través del diseño de material gráfico editorial para provocar interés en las temáticas que aborda el museo.

## DE DISEÑO

Diseñar material gráfico editorial, cuya pieza principal sea un catálogo de formato horizontal, para sistema de reproducción offset y digital que registre la obra expuesta en el museo y facilite de manera interactiva el traslado de información histórica sobre las temáticas más importantes.



*Capítulo*

*Perfil de la institución*

*Perfil del Grupo Objetivo*

**PERFILES**

# PERFIL DE LA INSTITUCIÓN



Fig. 2. Edificio de la Dirección General del Diario de Centro América y Tipografía Nacional y de la Radio TGW.

# SECTOR SOCIAL

El museo de Tipografía Nacional se encuentra en el sector cultural. Guatemala es un país multicultural que se ve reflejada en diferentes aspectos desde arte hasta los diferentes idiomas que forman parte de la identidad del país.

La cultura en Guatemala es la principal fuente de desarrollo, por ello, es importante la promoción de la diversidad de industrias culturales y creativas, toda forma de manifestación artística y cultural que posee el país.

El sector cultural tiene como objetivo apoyar la construcción de un país plural y en paz, donde la diversidad sea parte del desarrollo del país y reciba la importancia que se merece, basándose en el reconocimiento, protección y promoción de su patrimonio cultural.

## HISTORIA DE LA INSTITUCIÓN

El edificio fue fundado el 7 de enero de 1894 por el General José María Reyna Barrios, su principal función fue de ser una imprenta estatal como forma de desarrollar el país y una imprenta del gobierno. El diario de Centro América está vinculado a la historia de la tipografía nacional, ambas dependencias han funcionado en el mismo espacio físico hasta finalmente convertirse en una sola institución como funciona en la actualidad. Dentro del edificio de la Tipografía Nacional, se encuentra el Diario de Centro América, el Museo de la Tipografía Nacional y la radio TGW.

### Museo de la Tipografía Nacional

#### Origen:

El Museo de la Tipografía Nacional, nació de la necesidad de registrar y mostrar el patrimonio cultural de la institución a través de una exhibición donde la población guatemalteca conociera la historia de la imprenta. En el año 2000 se crea el museo sin embargo, este inició el 14 de septiembre de 2012, en esa fecha se contó con instalaciones apropiadas y adecuadas para percibirse como un museo.

El museo hace cinco años abrió sus puertas al público. Para la realización del Museo de la Tipografía Nacional, se realizó bajo los siguientes normativos:

1. Acuerdo ministerial 004-2000 del Ministerio de Gobernación, con fecha 11 de enero del 2 mil. Se autoriza la creación del Museo de Tipografía Nacional.
2. Acuerdo ministerial 021-2000 del Ministerio de Cultura y Deportes, con fecha 13 de enero del año 2 mil. Se autoriza el funcionamiento del Museo de la Tipografía Nacional.

## MISIÓN

Resguardar, preservar y valorar la variedad de maquinaria, muebles y enseres que funcionaron en esta imprenta y casa editora de renombre, cumplir con el mandato constitucional de fomentar, promover y difundir la historia, cultura y artes nacionales, educar sobre la importancia de proteger el patrimonio cultural de Guatemala como un legado para las futuras generaciones e informar sobre el valioso papel que esta institución ha jugado en la educación del país.

## VISIÓN

Ser una institución que fomente en la juventud el interés por conocer más sobre la historia de Guatemala, creando conocimiento y buenas prácticas culturales, para desarrollar en la población el sentido de identidad y pertenencia como guatemaltecos y así entender más al país. Ser reconocidos como una institución que da a conocer la historia, para llegar a ser una fuente de inspiración para la mejora de conductas cívicas, creando el sentido de aprovechamiento y conservación de los ambientes sociales y culturales.

## FILOSOFÍA

Cumplir con el mandato constitucional de proteger, preservar, fomentar y difundir la cultura, historia y artes de Guatemala.

## VALORES

- Servicio
- Voluntad
- Respeto
- Transparencia
- Responsabilidad
- Fidelidad
- Perseverancia
- Compromiso

# ORGANIGRAMA

## DIRECCIÓN GENERAL DEL DIARIO DE CENTRO AMÉRICA Y TIPOGRAFÍA NACIONAL

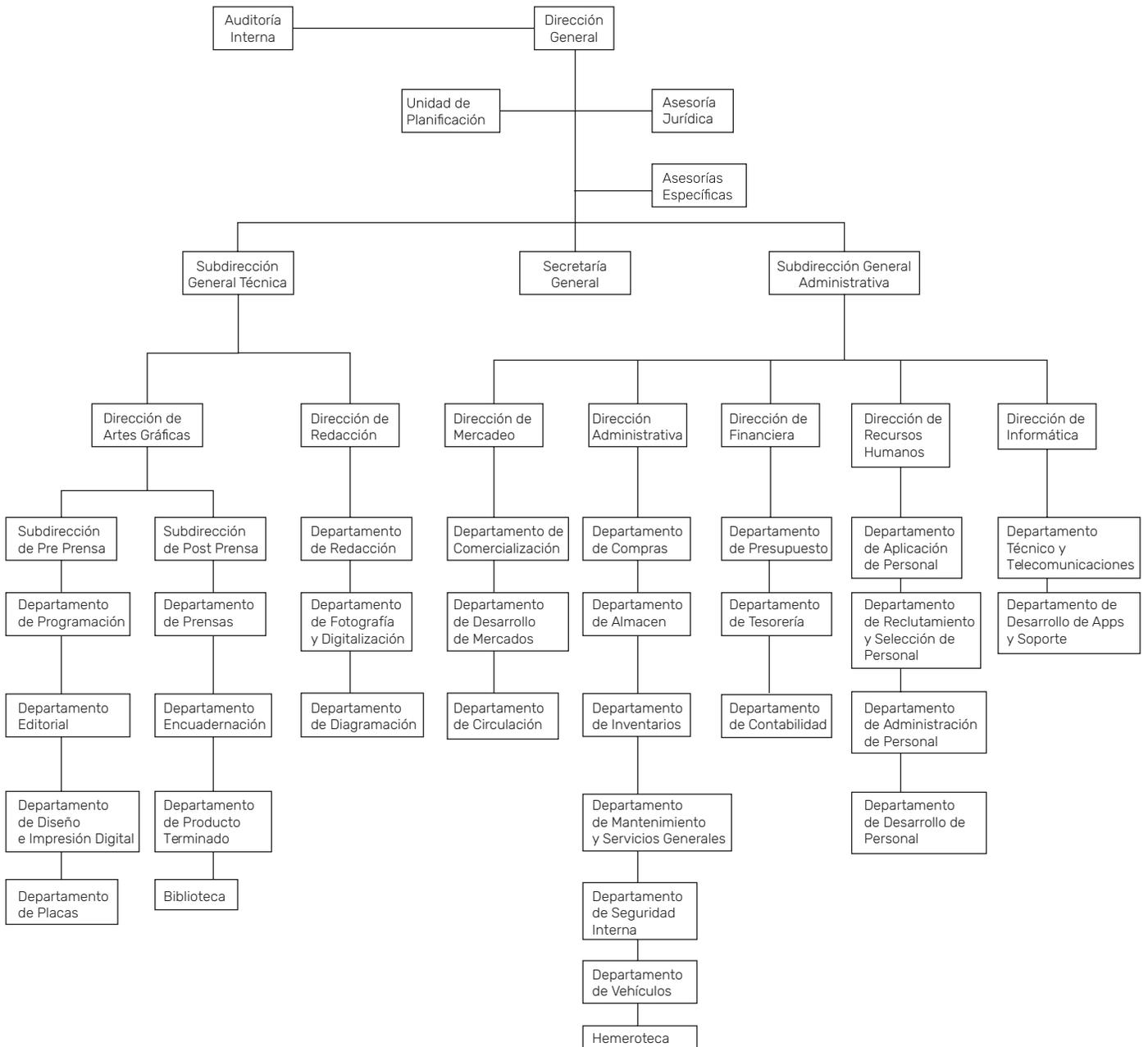


Fig.3 Organigrama General de la Dirección general del Diario de Centro América y Tipografía Nacional.

## SERVICIOS QUE PRESTA

- **Recorridos no guiados:** el visitante accede a las instalaciones y se informa a través de las cédulas que contiene la información de las piezas y se le proporciona un cuadrifoliar con la información de la institución y del edificio.
- **Recorridos Guiados:** Se realizan en horarios de 10:00 h. y 14:00 h. En este recorrido el visitante obtiene información más detallada por parte del guía, además poseen acceso a áreas como la de encuadernación o talleres de prensa con su explicación.
- **Recorrido guiado programado:** en este recorrido se les imparte una charla antes de entrar, donde se les presentan videos explicativos abarcando el tema de periodismo en Guatemala, artes gráficas, la imprenta en Guatemala. Para asistir a este recorrido debe realizarse una cita y los grupos son de 25 personas.
- **Biblioteca:** El museo posee una biblioteca donde se encuentra información sobre las piezas del museo y otros temas.

## IDENTIDAD Y COMUNICACIÓN VISUAL

### Logotipo



El edificio cuenta con un monograma que se encuentra en las columnas alrededor del edificio, en el año 2017 Carmen Chajón como parte de su proyecto de EPS creó la imagen del museo de tipografía ya que este no tenía identidad visual, utilizaba el monograma del edificio para representarse.

*Fig.4 Monograma del edificio de Tipografía. Chajón. Carmen. 2017*



*Fig.5 Logotipo del Museo de la Tipografía Nacional. Chajón. Carmen. 2017*

Para crear la identidad visual del museo, Carmen se basó en el monograma agregando la letra M para identificar al museo.

## Postales



Diseñadas por Carmen Chajón para su proyecto de EPS. Diseñadas para resaltar el valor visual del museo, prioriza el uso de imágenes y elementos gráficos, su diseño debe mantener la misma presencia de la marca con diferentes estilos y preservando la diagramación establecida.

*Fig.6 Postales del Museo de la Tipografía Nacional. Chajón. Carmen. 2017*

## Cuadri foliar

El cuadri foliar fue diseñado desde que el museo abrió sus puertas al público, no tenido un rediseño o alguna mejora visual desde su primera impresión.

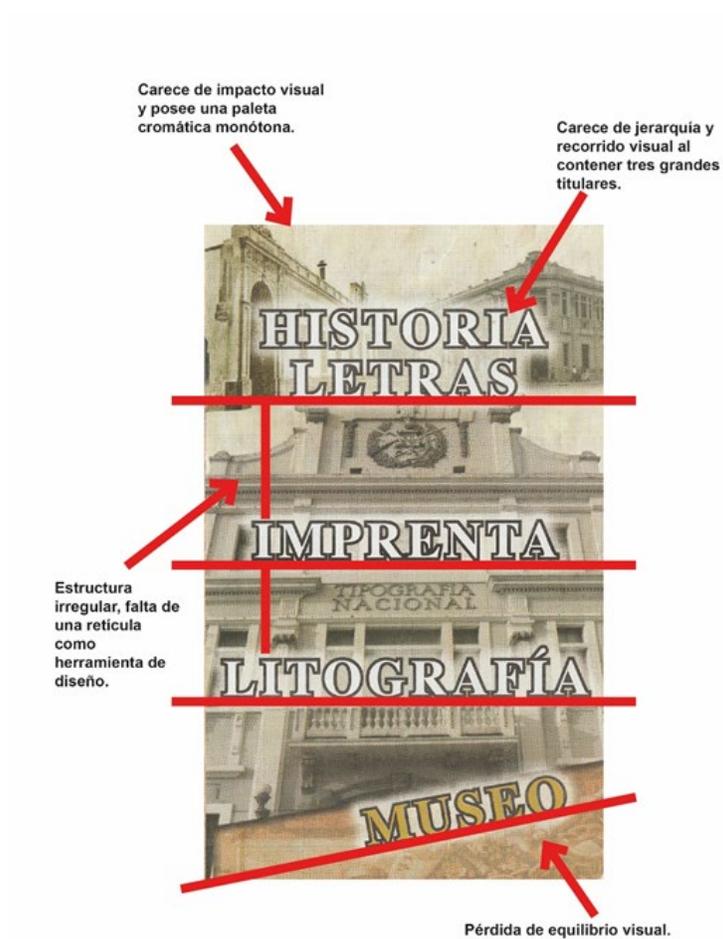


Fig.7 Cuadri foliar del museo. Museo de Tipografía Nacional, 2018.

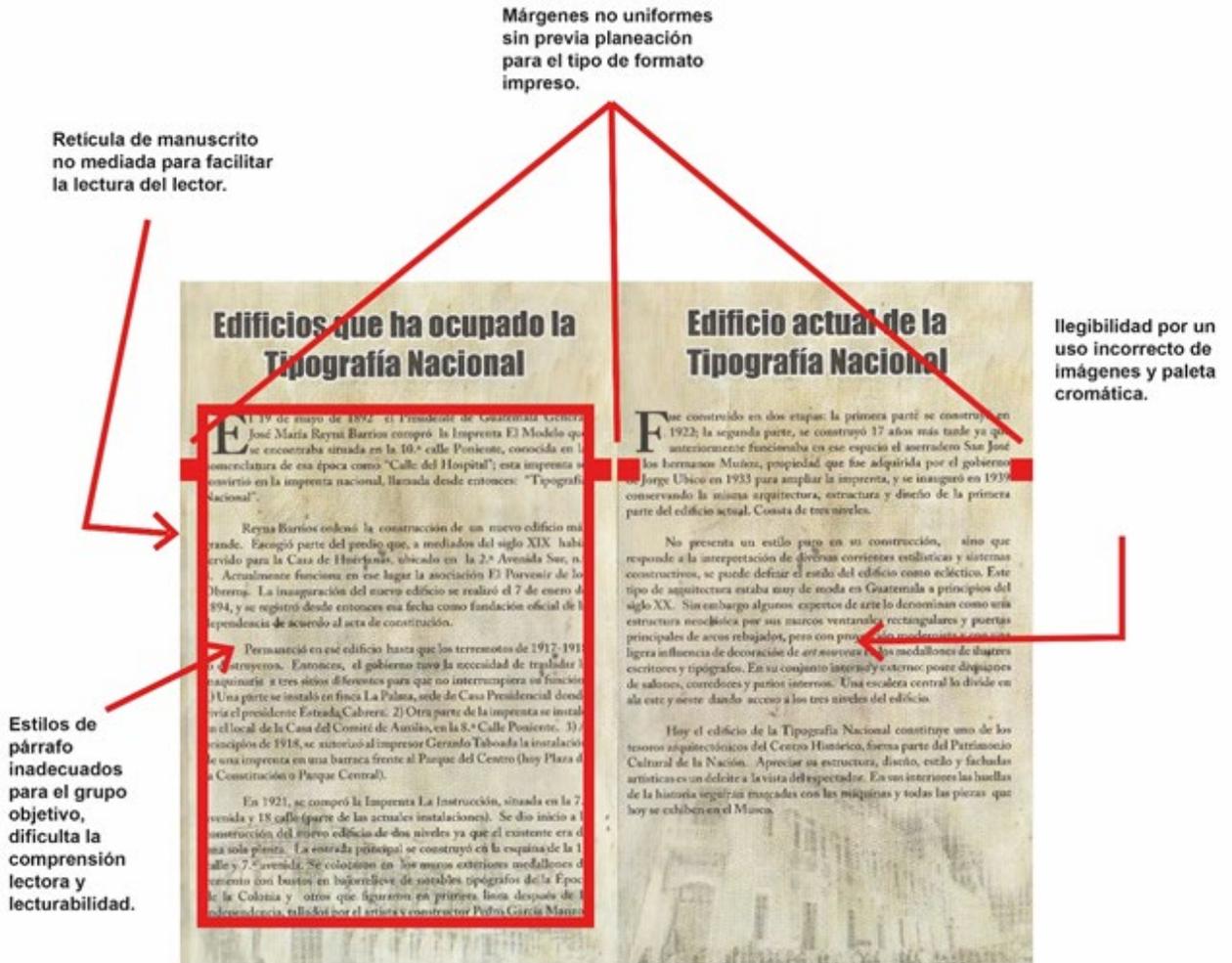


Fig.8 Cuadrifoliar del museo. Museo de Tipografía Nacional, 2018.

# PERFIL DEL GRUPO OBJETIVO

## CARACTERÍSTICAS GEOGRÁFICAS

- **Estado:** Guatemala
- **Región:** Ciudad Capital
- **Población:** 2.918 millones (2015)
- **Área:** Urbana
- **Clima:** Templado
- **Densidad del área:** 4722,76 hab/km<sup>2</sup>
- **Dimensión:** Centroamérica

El grupo objetivo reside en los departamentos más cercanos a la capital de Guatemala, y entre los más destacados están, Sacatepéquez y Chimaltenango. Y dentro de la ciudad las zonas más populares son: zona 1, zona 6, zona 8 de Mixco, zona 7, zona 3 y 18. (Fuente propia, 2018)

En cuanto a la población, se estima que en el departamento de Guatemala hay 3, 489,142 habitantes, en Sacatepéquez 363,073 habitantes y en Chimaltenango 743,055 habitantes. (Instituto Nacional de Estadística, 2008). Según un estudio realizado por la Revista D ("Revista Domingo", s/f) el promedio de mujeres es de 603 y 597 hombres, siendo más mujeres en los diferentes departamentos de Guatemala. El estudio también, revela que la población urbana es mayor a los 3,000 habitantes fuera del distrito central, que es la ciudad de Guatemala siendo remotamente mayor a la población rural, esta es la población que reside en el área metro- politana el 22.6% de la población total.

# CARACTERÍSTICAS SOCIODEMOGRÁFICAS

- Edad: 14 – 25 años.
- Sexo: Masculino y femenino.
- Nivel académico: Educación básica, diversificado y universitario.
- Función responsabilidad familiar: Hijo o ninguna.
- Estado Civil: Solteros
- Nacionalidad: guatemalteco.
- Ocupación: Estudiante/Trabajador
- Transporte: Vehículo/Público
- Idiomas: español, inglés.

El rango de edad del grupo objetivo se encuentra entre los 14 y 25 años, siendo estudiantes de educación básica, diversificado y universitarios los que visitan con regularidad el museo. Se estima que la edad promedio es de 19 años siendo estudiantes universitarios el principal grupo objetivo con interés por conocer más la historia debido a su nivel académico. (Fuente propia, 2018. Ver apéndice A, Figura 1)

La población del área metropolitana comprende en su mayoría a jóvenes, como lo deja ver el artículo de la Revista D sobre la población de Guatemala. Dentro de las edades que abarca el proyecto se encuentran los siguientes datos: los jóvenes comprendidos en la edad de 18 a 24 años son el 13.6% de la población con un total de 1,953,105 habitantes y los menores de edad de 13 a 17 años son el 11.8% de la población con 1,698,196 habitantes. (“Revista Domingo”, s/f)

La mayoría domina el idioma inglés debido al nivel académico, este un requisito como lo cita (“Bachillerato en Ciencias y Letras - CNB”, s/f), en el pensum de estudios de diversificado como parte del área de Comunicación y Lenguaje, en cuanto a los estudiantes universitarios dependiendo del pensum de estudios de su carrera debe cursar cierto nivel de inglés para aplicar a un título universitario.

En cuanto a su responsabilidad familiar se infiere en que no poseen, porque son hijos que viven con sus padres o solos, se encuentran solteros debido a que están concluyendo sus estudios, por lo que su ocupación es de ser estudiantes y en su minoría estudian y trabajan sobre todo en las edades de 22 años en adelante. (Fuente propia, 2018. Ver apéndice A, Figura 2)

En cuanto al transporte se estima que la mayoría utiliza vehículo, transporte público o ambas, siendo estos los más populares entre transmetro y transurbano. Están en constante exposición a publicidad dentro de estos medios de transporte. (Fuente propia, 2018. Ver apéndice A, Figura 3)

## CARACTERÍSTICAS SOCIOECONÓMICAS

- Nivel de ingresos: 0 a 5000 Quetzales.
- Ocasión de compra: Ocasionalmente
- Frecuencia de uso: Frecuente/regularmente
- Beneficios que busca: calidad, buena presentación, precio económico.
- Clase social: media – media alta.

Se estima que el grupo objetivo que trabaja genera un ingreso entre 0 a Q.5,000 trabajando profesionalmente en diferentes áreas con una definición de compra ocasionalmente, lo que significa que la mayoría del grupo objetivo no compra por gusto sino por necesidad, se infiere que los productos como comida, ropa, zapatos y materiales para su carrera como los principales en su ocasión de compra. (Fuente propia, 2018. Ver apéndice A, Figura 4)

En ocasión de compra el grupo objetivo busca, en el momento de realizar una compra, que determina si realizará o no el gasto en el producto. Luego de esto lo que más influye en la compra es el precio, si es adecuado o económico, dejando por último la presentación, sin embargo, a pesar de ser un aspecto importante de la compra que se deja de último, esta es la que más influye en el grupo objetivo para completar su ocasión de una compra. (Fuente propia, 2018)

## CARACTERÍSTICAS PSICOGRÁFICAS

- Gustos: Música, películas, videojuegos, cultura y redes sociales.
- Preferencias: Entretenimiento, ocio, tendencias.
- Actividades que realiza: estudiar, escuchar música, ver videos, redes sociales, jugar, trabajar y ver películas.
- Intereses: Música y Arte.
- Valores: fidelidad, perseverancia, tolerancia.
- Hábitos de consumo: Regalos, gusto, necesidad.

Entre los gustos más comunes del grupo objetivo, los principales son la música, películas y el arte, luego se encuentra los videojuegos, tecnología y deporte como gustos secundarios. Dentro de las actividades que poseen en común está el escuchar música y estudiar, también, pasatiempos como dibujar o pintar, practicar deporte, redes sociales, ver películas y videojuegos. (Ver apéndice A Figura 5 y 6) En cuanto a las redes sociales las más comunes son: facebook, instagram, whatsapp, twitter y youtube. Se infiere que lo que más ve el grupo objetivo en el internet son memes seguido de imágenes y videos entre otros tipos de contenido, haciendo uso de las diferentes plataformas digitales para conseguir y observar lo que antes mencionado. (Fuente propia, 2018)

Entre los intereses principales se encuentra la música y dibujar, después de videojuegos, la cultura y películas y por último las redes sociales. Los intereses del grupo objetivo son producto de la edad y ambiente en que se encuentran, además, de la globalización cultural, sin embargo, el más común es la música siendo el interés principal en ellos. Presentan una inclinación por escuchar de todo tipo de genero entre los principales: pop, rock y trap. (Fuente propia, 2018. Ver apéndice A, Figura 7)

En cuanto a los valores más comunes y representativos del grupo objetivo se encuentra, la responsabilidad y honestidad. La meta en común del grupo objetivo es graduarse de la universidad y poder viajar al extranjero siendo su principal motivación para realizarse como persona y contribuir de cierta forma al desarrollo del país. (Fuente propia, 2018) El guatemalteco posee un sentido de perseverancia, sin embargo, su sentido de previsión es muy escaso como lo deja ver el artículo de la revista D ("Revista Domingo", s/f) donde de 100 personas 93 deja todo a última hora.

# CARACTERÍSTICAS PSICOPEDAGÓGICAS

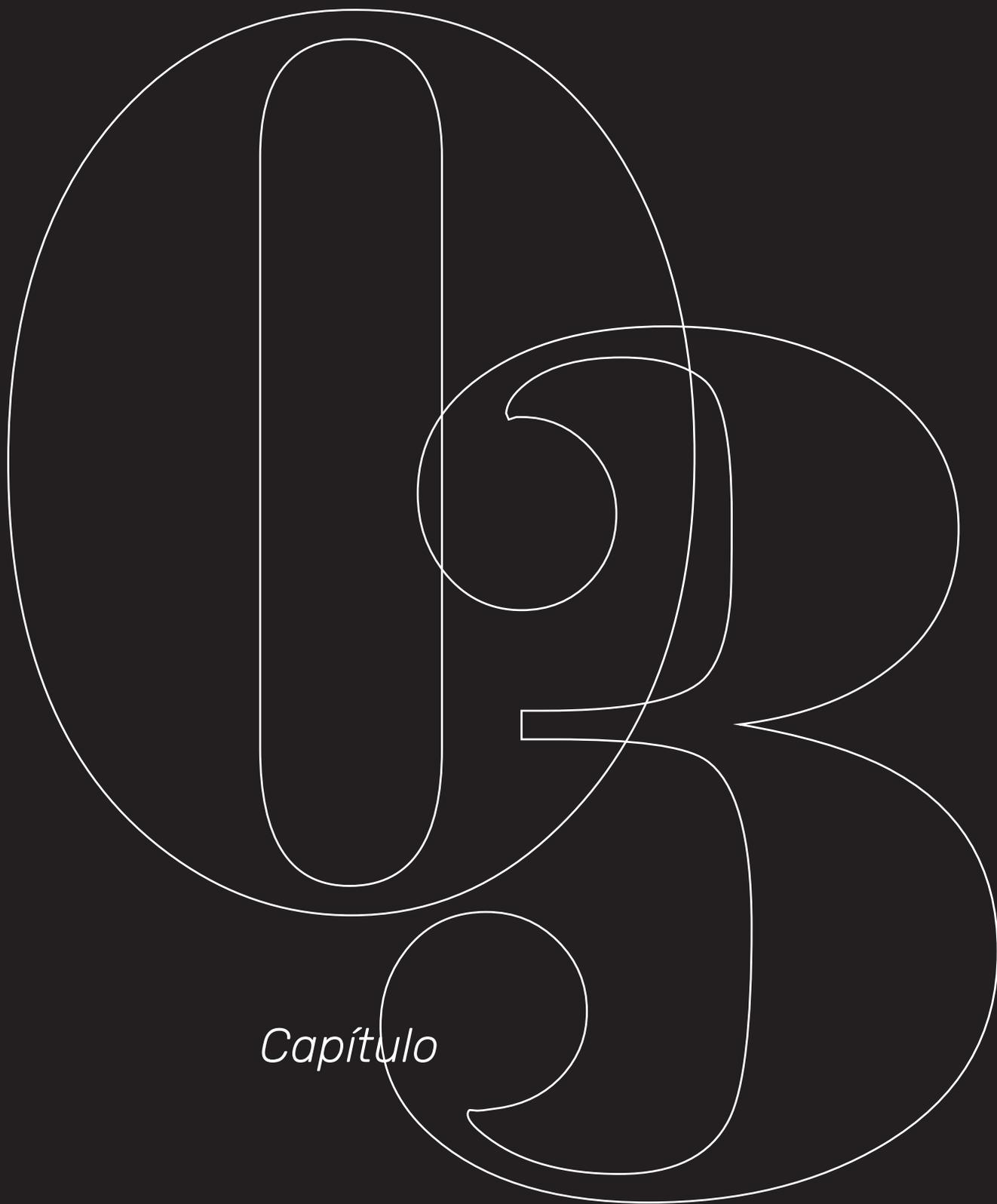
- **Cognitivo intelectual:** comprensión y análisis de conceptos e información, capacidad de opinar y exponer su postura ante un tema, identificación de procesos y aplicación de métodos de investigación, razonamiento crítico y elaboración de criterios.
- **Afectivo motivacional:** búsqueda de amor y amistad, capacidad de expresar sus emociones, búsqueda de la estabilidad emocional, aspiraciones profesionales, confianza en sí mismos, poseen miedos y fobias, buscan aportar para cambiar su entorno y mejorar el desarrollo de su país.
- **Psicomotriz:** coordinación y precisión, uso de su fuerza, capacidad de realizar ejercicios complejos, habilidades espaciales y destrezas motrices relacionadas con el equilibrio.

## RELACIÓN ENTRE EL GRUPO OBJETIVO Y LA INSTITUCIÓN

Los visitantes que le ingresan al museo tienen en común el interés hacia la historia, buscan nuevas experiencias y aprender de la historia de Guatemala, tanto estudiantes que acuden al museo por una excursión, como estudiantes universitarios que buscan el conocimiento, y una fuente de información para enriquecer su educación.

El grupo objetivo busca el conocimiento o tener experiencias nuevas dentro de la ciudad, es por ello que la noche del museo es tan exitosa, las personas acuden por la experiencia, y a raíz de eso los visitantes adquieren conocimiento.

El museo al tener como objetivo principal ser una institución que fomente en la juventud el interés por la historia, produce una relación con los visitantes del mismo al ser un centro que alberga historia e identidad, donde las personas que buscan conocimiento y aprendizaje acuden para nutrir su cultura e interés por la historia de Guatemala.



*Capítulo*

*Flujograma de trabajo*

*Cronograma de trabajo*

*Previsión de recursos y costos*

# PLANEACIÓN OPERATIVA

# FLUJOGRAMA DE TRABAJO

## Planificación de temas a investigar:

- Problema social: Desinterés hacia la historia y la cultura.
- Incidencia del diseño y la problemática social:
  - *Función del diseño editorial.*
  - *El diseño editorial como instrumento informativo.*
  - *Retícula y márgenes en materiales impresos.*
  - *Tipografía como elemento de diseño.*
  - *Jerarquía y recorrido visual.*
  - *Temática y su aporte a la solución del problema.*
  - *Contexto del proyecto.*
- Investigación teórico conceptual
- Redacción de ensayos
  - *Estructura.*
  - *Borrador.*
  - *Revisión y corrección.*

### Insumos:

- *Computadora, internet, impresora y hojas.*
- *Libros sobre el tema. Costo de transporte hacia biblioteca: Q8.00*
- *Hojas y lapiceros. Costo Q10.00*

### Tiempos:

- *Planificación de temas a investigar : 6 horas.*
- *Investigación teórico conceptual: 12 horas.*
- *Redacción de ensayos: 20 horas.*
- Total: 5 días.

## Definición creativa:

- Análisis de 6w's como estrategia de aplicación de las piezas a diseñar:
  - *Definición de piezas a diseñar.*
  - *Análisis.*
- Análisis de ventajas y desventajas de las piezas a diseñar.
- Creación de Moodboard:
  - *Recopilación de referentes visuales.*
  - *Análisis de casos análogos.*
- Insight:
  - *Elaboración de mapa de empatía o retrato visual del grupo objetivo y Museo de Tipografía Nacional.*
  - *Visita al museo para la recolección de información.*
  - *Identificación de Insight*
- Conceptualización:
  - *Definición de las tres técnicas de conceptualización a utilizar.*
  - *Definición de concepto creativo.*
  - *Establecer códigos de diseño.*

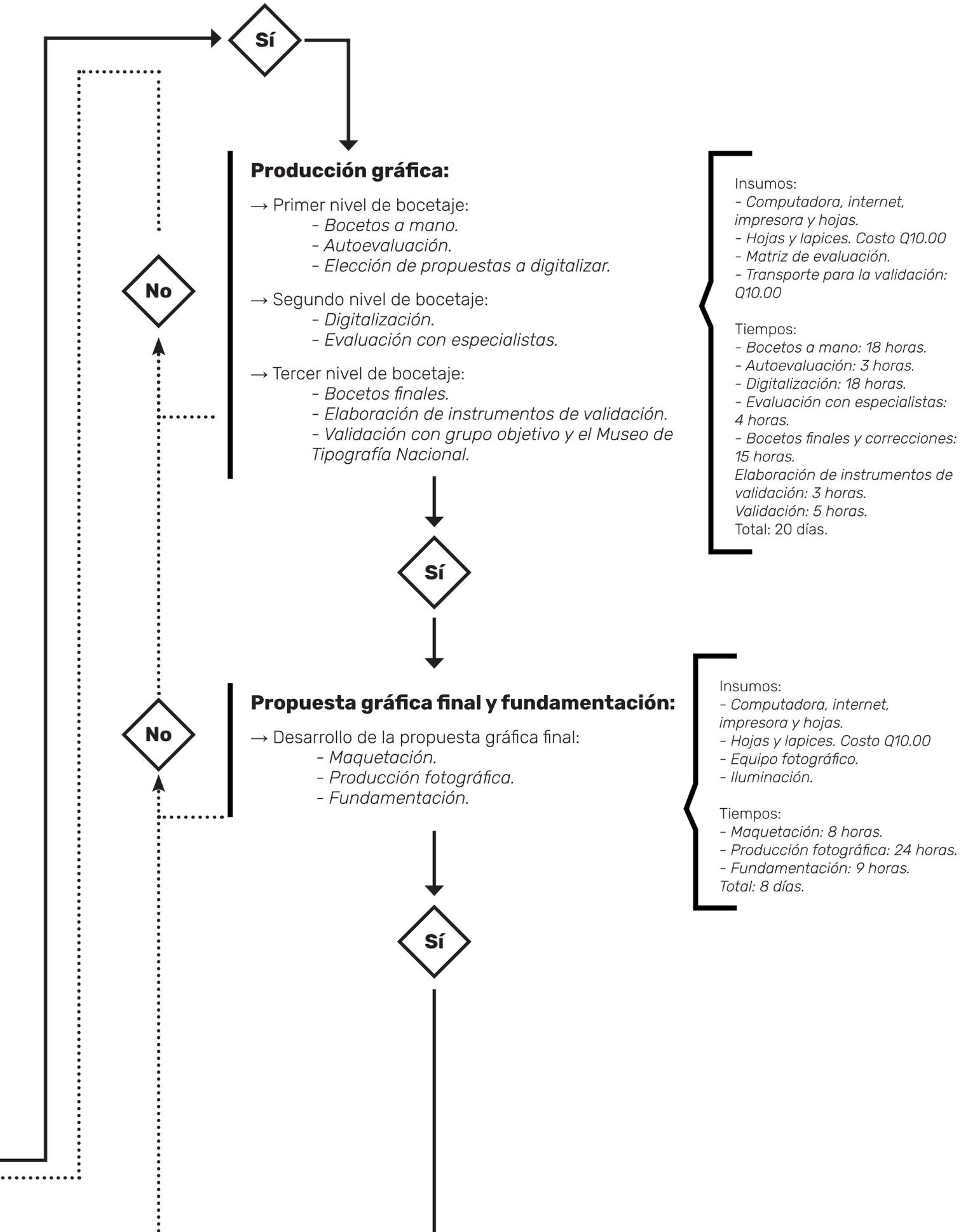
### Insumos:

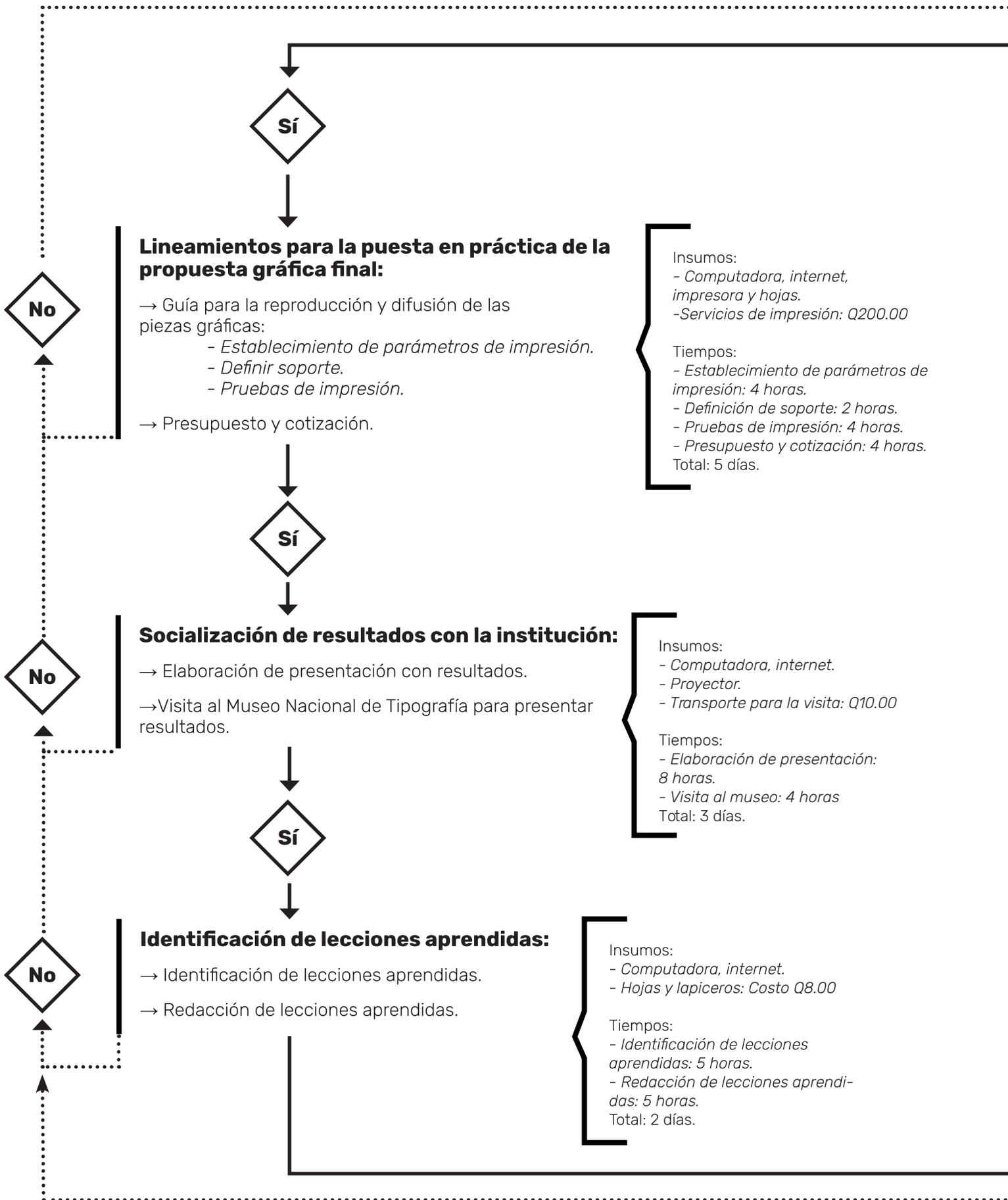
- *Computadora, internet, impresora y hojas.*
- *Hojas y lapiceros. Costo Q10.00*
- *Transporte para la visita. Costos Q10.00*

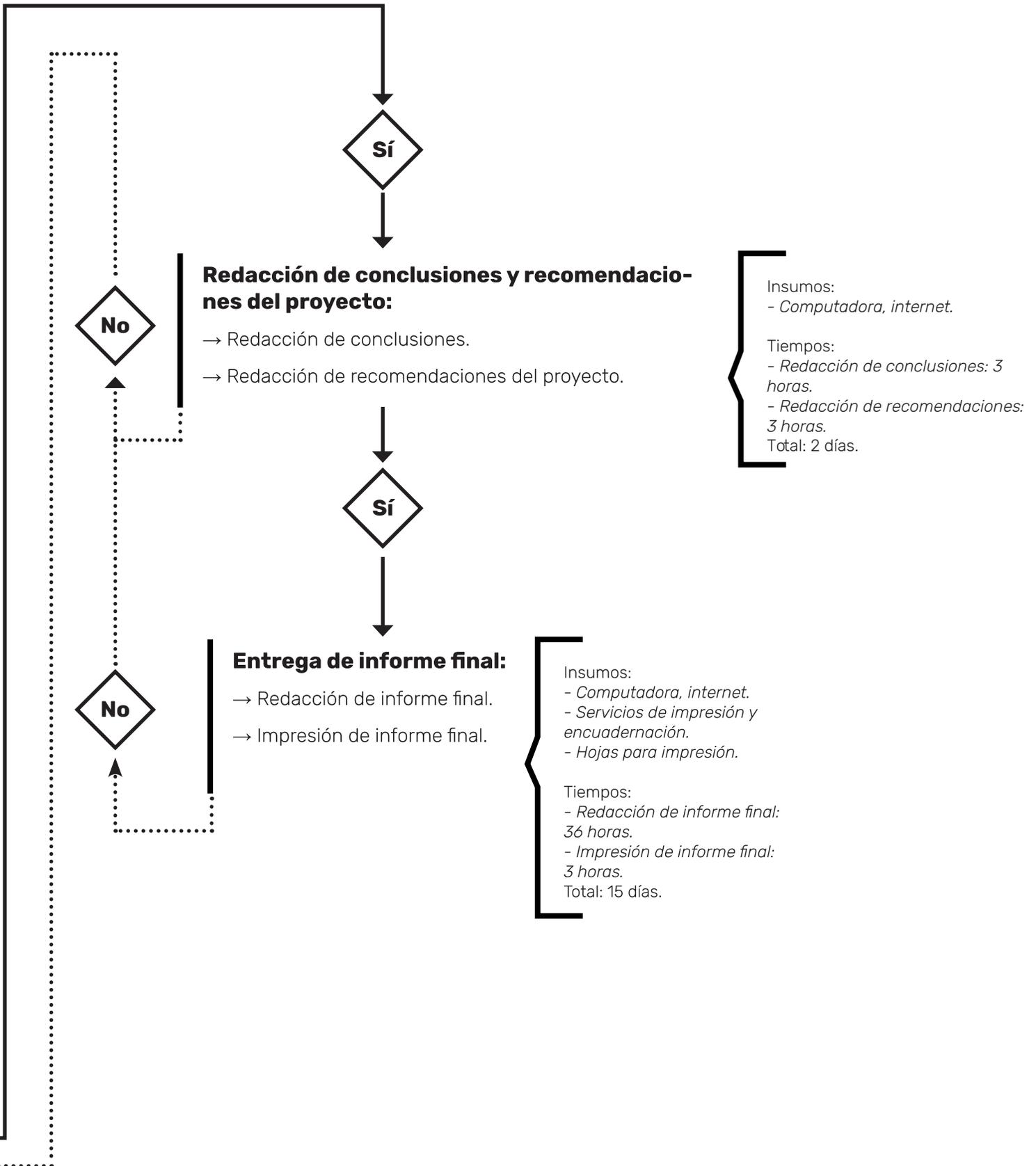
### Tiempos:

- *Definición de piezas: 3 horas.*
- *Análisis de 6w's: 4 horas.*
- *Análisis de ventajas y desventajas: 6 horas.*
- *Recopilación de referentes visuales: 4 horas.*
- *Análisis de casos análogos: 4 horas.*
- *Elaboración de mapa de empatía o retrato visual: 3 horas.*
- *Visita al museo: 4 horas.*
- *Identificación de Insight: 2 horas.*
- *Definición de técnicas de conceptualización: 5 horas.*
- *Definición de concepto creativo: 4 horas.*
- *Establecer códigos de diseño: 7 horas.*
- Total: 10 días.

No







# ***CRONOGRAMA DE TRABAJO***

## **AGOSTO**

<b>Actividades</b>	<b>Semanas</b>			
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<i>Definición de piezas de diseño</i>				
<i>Análisis de ów's</i>				
<i>Análisis de ventajas y desventajas</i>				
<i>Recopilación de referentes visuales</i>				
<i>Análisis de casos análogos</i>				
<i>Elaboración de mapa de empatía</i>				
<i>Recolección de información</i>				
<i>Identificación de insight</i>				
<i>Definición de tres técnicas de conceptualización</i>				
<i>Definición de concepto creativo</i>				
<i>Establecer códigos de diseño</i>				

# SEPTIEMBRE

<b>Actividades</b>	<b>Semanas</b>			
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<i>Bocetos a mano</i>				
<i>Autoevaluación</i>				
<i>Elección de propuesta a digitalizar</i>				
<i>Digitalización</i>				
<i>Maquetación</i>				
<i>Producción fotográfica</i>				
<i>Establecimiento de parametros de impresión</i>				
<i>Pruebas de impresión</i>				
<i>Presupuesto y cotización</i>				

# OCTUBRE

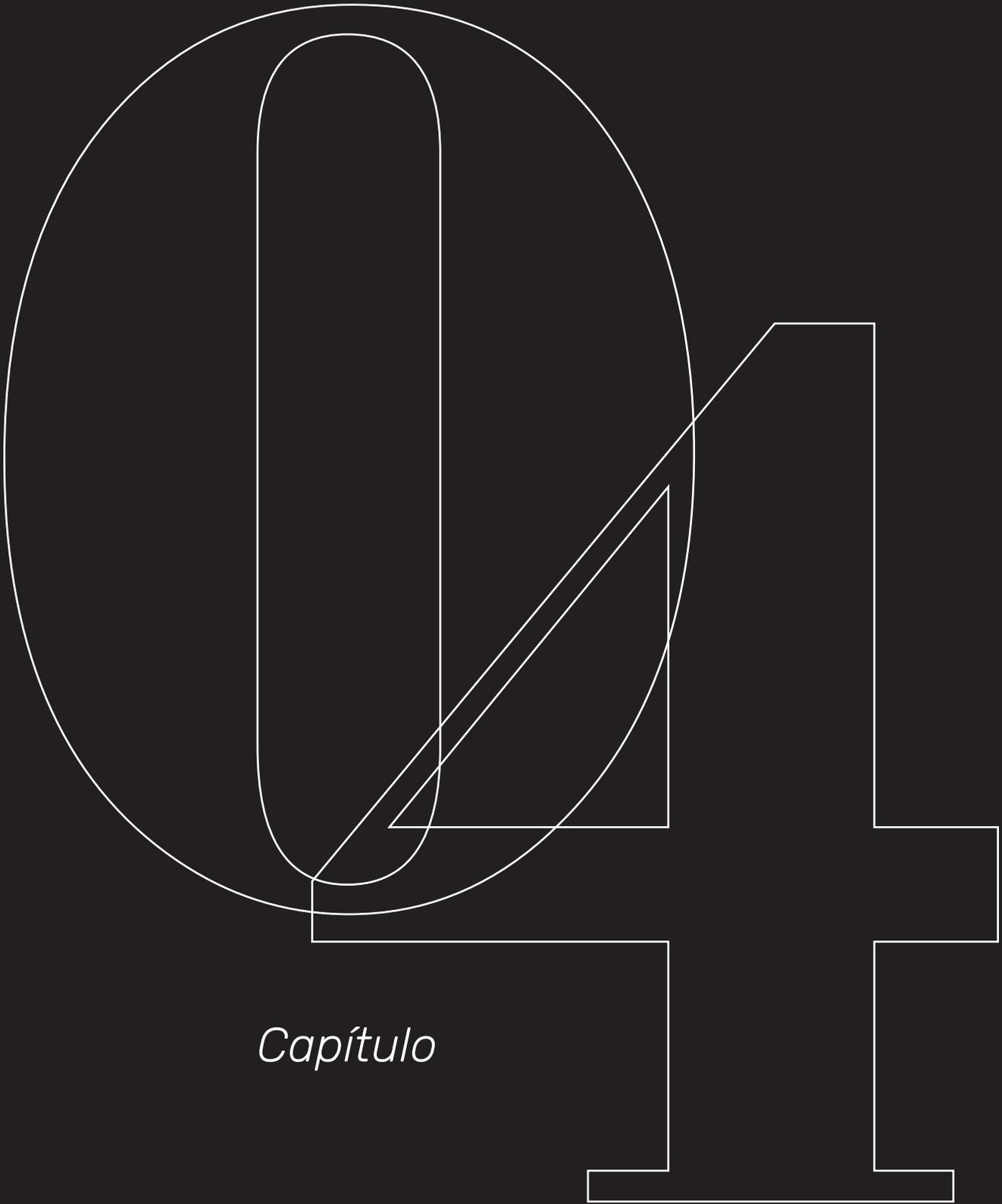
Actividades	Semanas			
	1	2	3	4
<i>Evaluación con especialistas</i>				
<i>Bocetos Finales</i>				
<i>Elaboración de instrumento de validación</i>				
<i>Validación con G.O y Museo</i>				
<i>Impresión del material editorial</i>				
<i>Identificación de lecciones aprendidas</i>				
<i>Redacción de informe Final</i>				

# PREVISIÓN DE RECURSOS Y COSTOS

Total de costos del proyecto de graduación		
Fase	Definición	Costo de la fase en Q.
1	Marco Teórico	4050.9
2	Definición Gráfica	4482.46
3	Producción Gráfica Propuesta Gráfica Final Lineamientos para la puesta en práctica	18492.36
4	Entrega de informe final	3390.03
<b>Costo total del proyecto</b>		<b>30415.75</b>

Tabla 3. Resumen de costos del proyecto, 2018.

La presente tabla es un resumen de los costos estimados del proyecto de graduación. Para más detalle dirígase al Anexo 01.



*La importancia de la historia  
en la identidad  
del guatemalteco.*

*La intervención del Diseño  
Gráfico en la formación  
de la museografía.*

# MARCO TEÓRICO

# *LA IMPORTANCIA DE LA HISTORIA EN LA IDENTIDAD DEL GUATEMALTECO*

Guatemala es un país con una cultura e historia densa que a través de las generaciones ha aportado a la construcción de la identidad guatemalteca que existe hoy en día y que, infortunadamente, la sociedad ha ido perdiendo conforme pasan los años y es el desinterés uno de los factores que afectan la identidad. El desinterés por parte de la sociedad promueve el desconocimiento y la falta de prácticas culturales que ayudan a estar en contacto con la historia y la cultura que proporcionan un sentido de pertenencia al país que habitan las personas. La historia revela el desarrollo que el país ha logrado, como por ejemplo, el aporte que tuvo la imprenta dentro del aspecto económico y cultural dentro de Guatemala. Es por ello que dentro del escrito se hablará de los factores que provocan el desinterés en la sociedad y cómo el museo de Tipografía Nacional ayuda a fomentar las prácticas culturales, así como su aporte al desarrollo del país y el interés en la historia. El objetivo es analizar y establecer antecedentes que se consideren válidos para delimitar y fundamentar teóricamente el tema social siendo un sustento del proyecto a desarrollar.

La identidad es el conjunto de rasgos que caracterizan a un colectivo frente a los demás (Rae, s.f.) en este caso la identidad nos permite ser reconocidos como guatemaltecos ante el mundo. La historia por su parte es un conjunto de sucesos o hechos (RAE, s.f.) que marca y caracteriza a un país.

Una parte de la población guatemalteca en la actualidad carece de identidad debido a los diferentes factores que evitan que conozca sobre la historia de Guatemala que influyen en la sociedad.

La historia es el elemento principal que permite que una persona pueda formar un sentido de pertenencia, debido a que la historia nos permite conocer antecedentes o sucesos del pasado que influyen en el presente y futuro: "el enfoque del pasado plantea cuestiones derivadas de nuestros esquemas actuales sin dar respuestas inducidas por los mismos" (Cal Montoya, s.f.) Es así como la historia permite el análisis del contenido de forma concreta permitiendo la comprensión para que el individuo pueda tomar decisiones con base en este análisis y así aportar a los esquemas actuales de manera que afecten de forma positiva al futuro.

Es importante que se conozca el impacto que tiene la historia cultural dentro de un país, por que es el núcleo dentro de la dinámica social que registra las transformaciones que ha sufrido una sociedad a través de los años, para comprender diferentes prácticas culturales que a causa de la globalización se han perdido.

Cal Montoya (s.f.) menciona dentro de su artículo de la historia cultural de Guatemala, a través de los años el país se ha enriquecido con una larga tradición historiográfica por medio de autores que dieron paso a la investigación utilizando fuentes y mejorando así la calidad literaria.

Sin embargo, el guatemalteco no se interesa en conocer estos pequeños cambios que lograron la evolución de Guatemala en diferentes ámbitos culturales, de esta manera la trayectoria del país se ve afectada por la pérdida de tradiciones como prácticas culturales que amplían el conocimiento del guatemalteco.

La historia debe ser apropiada por el individuo para que forme parte de su identidad, es por eso que las prácticas culturales son un vehículo que permite que las personas puedan conocer el legado que cada generación recoge con el pasar de los años. Sin embargo, a causa de los diferentes factores que afectan la identidad como el desinterés, los guatemaltecos ya no se apropian de las producciones y prácticas culturales como Chárter (1989) menciona: "la búsqueda por concretar una historia fundamentalmente sensible a las diferencias emanadas de la apropiación de las producciones y prácticas culturales cotidianas", cuando la historia logra concretarse usando la sensibilidad el guatemalteco puede apropiarse y tener prácticas culturales que se vuelvan cotidianas en su vida.

El desinterés surge desde la formación educativa de la persona, una formación académica incorrecta es la causa principal del porqué los guatemaltecos no se interesan por aprender la historia y la cultura, "carecemos de formación, cuando somos pequeños no fomentan la curiosidad por aprender sobre la historia" (Mayen, 2018). Dentro de la red curricular, la clase de ciencias sociales, es la encargada de promover la historia para la construcción de una identidad social: "las particularidades culturales, las relaciones políticas en los respectivos contextos históricos que ofrecen condiciones para que el individuo adquiera un sentido de identidad comunitaria, cultural, cívica y global" ("Ciencias Sociales y Ciudadanía - CNB", s/f)

Sin embargo, a pesar de que existe una materia que forme a las futuras generaciones para adquirir identidad e instruya sobre la historia de Guatemala, no se cumple a totalidad debido a la falta de preparación de los educadores, a excepción de algunos, el sistema de enseñanza que se maneja en la educación pública y en algunos casos la educación privada.

“El esfuerzo de permitir que los guatemaltecos conozcamos la historia para que podamos analizarla y tener criterios propios debe ser una de las principales tareas de los programas educativos.” (Prensa Libre, 2014)

Pero en la actualidad la historia no tiene la prioridad que debería en los programas educativos a pesar de tener el Currículo Nacional Base (CBN) cuyo propósito es comprender la realidad del mundo y las experiencias colectivas pasadas y presentes. Además, de contar con los componentes de investigación social, población y ambiente, tiempo y memoria histórica y ciudadanía y cultura de legalidad. (“Ciencias Sociales y Ciudadanía - CNB”, s/f). Factores como el tiempo y método de enseñanza le restan la importancia a la hora de impartir la clase de sociales haciendo que los estudiantes no comprendan a totalidad el porqué de ciertos sucesos que marcaron a Guatemala y la definieron en lo que actualmente es. Profesores de enseñanza primaria a través de actividades extracurriculares buscan salir de los textos para fomentar el interés en sus alumnos. Gladys Sosa, maestra de la escuela pública María Cristina Méndez, de Rolz, no. 54, comenta que para asistir a museos debe ser tramitado el permiso por el Ministerio de Educación y a pesar de ser aprobados el recurso económico es lo que impide que se realice esta actividad, porque no es permitido solicitar dinero a los padres de los alumnos, como escuela buscan apoyo de las municipalidades para obtener transporte, sin embargo, este es denegado por lo que no se logran establecer prácticas culturales más que actividades en casa y en clase que fomenten la historia y la cultura.

Es así como la formación del individuo se ve afectada y en esta se debe promover las prácticas culturales para adquirir un sentido de pertenencia, para que sean un vehículo que permita el fortalecimiento de la identidad y la cultura sobre todo en un país con una cultura diversa y una historia de más de dos mil años. (Mayen, 2018)

Otro factor que influye en el desinterés de las personas es la indiferencia a la realidad nacional, Prensa Libre en su artículo El desconocimiento de nuestra historia (2014) revelaba que los guatemaltecos al desconocer la historia repiten los mismos errores, pero con protagonistas distintos, debido a la ignorancia que se tiene al no conocer los hechos y decisiones que llevaron al país a lo que es ahora. Las personas se vuelven indiferentes a lo que pasa en la actualidad, porque no comprenden el porqué de los hechos “la historia es utilizada para comprender la realidad nacional” (CBN, s.f.) Sin la historia es difícil entender el por qué, siendo más fácil para el guatemalteco optar por la indiferencia, que comprender años de historia. La historia de Guatemala se ve ligada a la política opacando la historia cultural, los individuos relacionan la historia con la política cuando en realidad es mucho más que eso, sin embargo, debido a esto dejan de interesarse por la otra parte, la historia cultural que influye más en la identidad guatemalteca. La revista electrónica de historia Diálogos (2006), menciona cómo la producción académica de las ciencias sociales de Guatemala se encuentra enfocada más en a la política y el empoderamiento sobre cómo construir el poder nacional, dominando así la política sobre la cultura reflejando la deficiencia en esta parte de la historia que más influye en la identidad guatemalteca.

La historia de Guatemala se ve ligada más a la política opacando la historia cultural, los individuos relacionan la historia con la política cuando en realidad es mucho más que eso, sin embargo, debido a esto dejan de interesarse por la otra parte que es la historia cultural que influye más sobre la identidad guatemalteca. La revista electrónica de historia Diálogos (2006), menciona cómo la producción académica de las ciencias sociales de Guatemala se encuentra ligada a la política y el empoderamiento sobre cómo construir el poder nacional, dominando así la política sobre la cultura reflejando la deficiencia en esta parte de la historia que más influye en la identidad guatemalteca.

La identidad se debe transmitir de generación en generación, la historia es la herencia que cada generación recoge del pasado por lo que debe ser transmitida de diferentes formas al comunicarlas, ya que estas contribuyen al ejercicio de las identidades y pertenencias que representan el imaginario social de un colectivo. (Cal Montoya, s.f.)

Sin embargo, la historia y la cultura ya no se transmite como antes, a causa de la indiferencia y el desinterés. Las generaciones adoptan culturas globalizadas y desconocen la historia de Guatemala, se olvidan las prácticas culturales perdiendo su identidad y siendo miembros de una sociedad desinformada contribuyendo así de manera errónea a la actualidad nacional.

Guatemala es un país que aporta cada día más elementos a las etapas de la vida nacional y a conocer más al entorno del país. Debido a esto en el año 1831 se crea un decreto del gobierno para establecer un museo: "Se establecerá un museo en esta ciudad para depositar en él toda especie de curiosidades naturales, de las ciencias y de las artes." (Decreto 193, Poneda de Mont, 1861) Existen veintiséis museos en la ciudad de Guatemala, diecinueve de ellos se encuentran en el centro histórico de Guatemala, que abarcan diferentes temáticas y

cubren sucesos que marcaron al país, que a causa del desinterés de la población, son poco visitados dando paso a la ignorancia. Hoy en día los museos del centro histórico entre ellos el Museo de Tipografía Nacional busca promover el interés en la población, sobre todo en jóvenes, por la historia y así desarrollar un sentido de identidad y pertenencia. (MTN, s.f.) Actividades como la noche de los museos o el día internacional del museo promueven el interés por la historia de Guatemala de una manera diferente donde el visitante puede interactuar y así percibir de manera distinta la historia, "la historia debe narrarse desde una perspectiva serena y balanceada" (Prensa Libre, 2014), más allá de un contenido o una historia redactada debe existir un equilibrio en la manera que se expone y se enseña para que el individuo pueda asimilarlo y comprenderlo, es por ello que estas actividades reúnen más de cinco mil personas en una sola noche, porque se ofrece más que historia, es una experiencia.

La historia que abarca Guatemala se ha convertido en patrimonio cultural a causa de la importancia e impacto que ha tenido en la formación de identidad del país, como sucedió con la Tipografía Nacional. El museo surge por la necesidad de registrar, proteger, preservar y mostrar el patrimonio cultural de la institución, mediante una exhibición museográfica (DCA, s.f.), bajo el acuerdo ministerial 004-2000 del Ministerio de Gobernación. Debido al aporte en el desarrollo del país, siendo José Pineda Ibarra el pionero de la impresión al convertirse en el primer impresor de Guatemala y ejercer la profesión en el país. "Los primeros impresos ostentan ya ilustraciones, y aunque unas cuantas procedían de México, enriqueciendo la imprenta de Pineda Ibarra, tempranamente se desarrolló el arte local, con el concurso de plateros y troqueladores" (Vela, 1960, Pág. 37) a causa de los escritos que estaban siendo impresos surgieron artistas en Guatemala conocidos como grabadores en la época de la colonia donde sobresale, Baltasar España conocido como fundador de una familia de grandes artistas que impulsó a que se desarrollara en Guatemala varias generaciones de grabadores "llevaron el arte del grabado en Guatemala a un esplendor desconocido en todas las colonias hispanoamericanas" (Vela, 1960). Además de aportar artistas la Tipografía Nacional aportó al desarrollo del país al implementar tecnología vanguardista en su maquinaria. (Mayen, 2014).

La evolución de la imprenta en Guatemala, marcó al país en el desarrollo de manera cultural, económica y en la educación, porque al implementar nuevas maquinarias en 1924 se crea la escuela de Litografía con un pensum de estudios aportando a Guatemala nuevas carreras y profesiones para el desarrollo del país. (Mayen, 2014).

El arte de la imprenta requería un aprendizaje formal que se desarrolló en el siglo XVII a través de aprendices y maestros. Marroquín (2016), en su análisis explica cómo formar un taller de impresión, el maestro debía tener un aprendizaje para enseñarle el oficio, cuando el aprendizaje finalizaba de forma oficial subía de categoría donde ya podía cobrar salario y optar por el grado de maestro. Además de esto, conforme los años pasaban, se establecieron imprentas privadas que contribuían al desarrollo cultural y económico. La imprenta aportó un desarrollo intelectual dentro del país durante la época colonial, porque se establecieron aproximadamente diez mil talleres que generaban trabajo dentro de la ciudad de Guatemala además de especialidades como se menciona anteriormente, fortaleciendo no solo el sector cultural sino también, el desarrollo económico del país. (Marroquín, 2016)

El oficio logró aportar a Guatemala en diferentes aspectos, siendo uno de ellos en la igualdad de género debido a la participación de la mujer en los talleres de la imprenta. La mujer a pesar de realizar artes que eran propios logró destacar en otros oficios donde los hombres también participaban, como la encuadernación. Entre las mujeres que participaron en la imprenta se encuentra Juana Martínez que era dueña de un taller y era esposa de un impresor, entre otras que aportaron a la historia de la imprenta en Guatemala produciendo documentos o heredando talleres, al morir sus esposos. (Marroquín, 2016)

Dentro de la evolución de la imprenta la Tipografía Nacional se volvió pionera en el desarrollo que generó la imprenta en Guatemala, convirtiéndose en la máxima exponente de las artes gráficas del país. La Tipografía Nacional desarrolló el arte tipográfico a un nivel profesional formándose dentro de ella, maestros, artesanos, prensistas, cajistas, etc. (Mayen, 2014) Como se menciona anteriormente, se desarrollaron diferentes profesiones debido a la evolución que se dio y el trabajo que se hacía dentro de la Tipografía Nacional. Actualmente sigue funcionando como imprenta nacional convirtiéndose en un museo viviente y funcional con tecnología actual. La Tipografía Nacional se convirtió en un difusor de ideas a través de la imprenta y por la capacidad que poseía para acumular conocimiento.

La Tipografía Nacional se volvió parte de la identidad de Guatemala, por el papel que desempeñó en esa época como una fuente de desarrollo para el país y se convirtió en una joya arquitectónica e histórica del centro de la ciudad debido al diseño que responde a la interpretación de diversas corrientes y sistemas constructivos siendo patrimonio cultural de Guatemala (DCA, s.f.) Dentro del edificio encontramos el Diario de Centro América, antes llamado el guatemalteco, que funcionaba como un medio de unión en Centroamérica, el diario aportó al periodismo nacional de una forma que revolucionó y marcó la diferencia de las noticias en el país.

En la estructura del edificio de Tipografía Nacional, en el tercer nivel se estableció la estación radiodifusora nacional TGW "La voz de Guatemala" siendo una estación que promueve la cultura, historia y noticias nacionales. La Tipografía Nacional se convirtió en una casa editora con la participación de figuras literarias de José Milla y Vidaurre, Rubén Darío y otros. Obras literarias que se encuentran en la biblioteca de la Tipografía Nacional proporcionando material cultural y educativo, siendo esta declarada Patrimonio Cultural de la Nación por el Ministerio de Cultura y Deportes. (DCA, s.f.)

La llegada de la imprenta fue un impulsor del desarrollo en el país que abarcó diferentes sectores, desde que Fray Payo Enríquez de Rivera comisionó a Francisco de Borja para traer una imprenta de México a Guatemala, llegando en 1660 la primera imprenta en Guatemala y el primer impresor José de Pineda Ibarra (Vela, 1930) el futuro de Guatemala cambió por completo de cómo fue establecido con anterioridad. La imprenta se volvió para el guatemalteco un arte que se desarrollaba a través de la práctica y permitió que se crearan nuevas profesiones siendo parte de la identidad de Guatemala por el impacto positivo que generó en el sector económico y cultural. (Mayen, 2014)

En cuanto a la Tipografía Nacional se volvió un referente en la impresión en el país, sus primeras publicaciones fueron documentos oficiales del gobierno, se volvió un apoyo a la cultura y la educación al ser la imprenta del gobierno permitiendo el desarrollo tecnológico en métodos de impresión evolucionando las artes gráficas en Guatemala. Es a causa de su impacto que se vuelve patrimonio cultural y surge la necesidad de explicar a la población guatemalteca, como llegó la imprenta y como aportó al desarrollo de Guatemala a través del museo para representar de manera gráfica e interactiva parte de la historia, para que el público comprenda la historia de la imprenta de forma clara.

Es así como la Tipografía Nacional es parte importante para la identidad de Guatemala debido a su aporte en el desarrollo cultural, económico, literario y en educación, con la visión de fomentar en la juventud el interés por conocer más de la historia de Guatemala promoviendo prácticas culturales y adquiriendo conocimiento para que la sociedad, en especial jóvenes en formación, sean miembros activos de la misma y así conozcan la importancia de la historia y esto les sirva, en la toma de decisiones y su efecto en la realidad nacional que impacta el futuro de Guatemala.

Entonces el diseñador es un mediador de información para el visitante contribuyendo, a través de la curiosidad en el aprendizaje en relación a la historia de la imprenta y el papel que toma la Tipografía Nacional en el desarrollo del país. “Lo cierto es que en el ser humano la curiosidad, ese deseo de conocer cosas nuevas, es el que lleva a la búsqueda de conocimiento” (Mora Teruel, 2016). A través de códigos y la implementación de estímulos visuales que permitan adquirir conocimiento histórico es como el diseñador logrará transmitir de manera audaz y placentera al visitante,

Mora (2016) explica que para que el proceso de aprendizaje resulte efectivo deben implementarse estímulos que resulten interesantes e innovadores para llamar la atención del lector, con el objetivo de que este no solo aprenda sino traslade también, sus conocimientos. Además, de utilizar la creatividad como parte de un método, para captar la atención del visitante se debe tomar en cuenta la importancia de informar de manera correcta e interactiva al público para que este no deseché el material proporcionado, es por ello que este escrito permite la claridad de la información y el impacto que tiene dentro del país y que el visitante del museo desconoce a causa de la falta de una recopilación de información y un medio interesante para el lector.

El ser un mediador de información a través del diseño conlleva responsabilidades que se relacionan con la ética, donde se debe de transmitir un mensaje real y genuino sin engaños. No se debe atraer al lector con una historia corta e inventada para que sea más fácil de leer y de interpretar, o bien apropiándose de textos sin dar crédito al autor, “la solución es utilizar el poder que tenemos de manera responsable y sensible” (Berman, 2009)

El diseñador tiene el poder de persuadir al lector a través de un material altamente creativo, pero de nada serviría engañar al lector presentándole información falsa. Existen otros criterios que determinan el comportamiento ético del diseñador, en este caso el material que se creará para el visitante será impreso, se debe tomar en cuenta el impacto ambiental que este tendrá, la utilización de recursos o el tamaño de la publicación, "los diseñadores debemos adoptar prácticas sustentables específicas dentro del mundo del diseño" (Berman, 2009), la optimización de recursos como pruebas de impresión o el tamaño como se mencionó anteriormente, para aprovechar el papel y dar paso a un diseño sustentable.

En conclusión, establecer antecedentes válidos que permiten que el diseñador tenga un sustento teórico de la información que se establecerá dentro de las publicaciones que formarán parte del museo. Además, de influir en la perspectiva del diseñador a través de la historia para crear un diseño interactivo que permita que el visitante tenga una experiencia enriquecedora.

Conocer y delimitar los temas culturales permite que el diseño cree cultura para fomentar e inspirar al visitante "El diseño crea cultura; la cultura les da forma a los valores y los valores determinan el futuro." (Berman, 2009)

Conocer la realidad y como la cultura y la historia son ignoradas no de manera intencional por una parte de la población guatemalteca y los factores que contribuyen al desinterés. A través del diseño aportar de manera creativa en colaboración con el Museo de la Tipografía Nacional para generar interés a los visitantes.

Por último, el aporte de la historia de la Tipografía Nacional para la creación del concepto creativo en cuanto a su historia y como a través de la transición da paso al crecimiento y hace que varíen y mejoren los procesos en un espacio.

# *LA INTERVENCIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO EN LA FORMACIÓN DE LA MUSEOGRAFÍA*

El diseño gráfico es la herramienta que se usa para comunicar de manera visual permitiendo que el mensaje sea claro y provoque una reacción a través de los estímulos involucrados dentro de él. Es así como se vuelve una necesidad en el momento de comunicar o fomentar debido a su aporte estético y el cambio que puede provocar en este caso el interés que pueda fomentar en los jóvenes hacia la historia. El diseño un vehículo dentro de la museografía para transmitir la historia de una manera clara y comprensible de forma visual.

Esta segunda parte del marco teórico nos dice como el diseño gráfico apoya a la comunicación dentro de la museografía, los aspectos estéticos y funcionales que son parte del diseño de un material editorial y su colaboración a la solución del problema. El objetivo es establecer criterios de estética y funcionalidad que permitan una intervención creativa por parte del diseño y de la museografía de la Tipografía Nacional definiendo conceptos que se utilizarán, información y enfoque de diseño para sustentar el proyecto a desarrollar.

El diseño gráfico ha revolucionado la forma de comunicar cada vez más a través de los años, para convertirse en una necesidad. "A lo largo de la historia el hombre ha ideado modos e instrumentos para comunicar su experiencia y reproducir la realidad" (Vélez & Gonzáles, s.f. Pág. 5)

El ser humano al comunicar busca ser comprendido, busca que el mensaje pueda llegar a las personas, de manera que este provoque una acción en ellos, es así como el diseño gráfico interviene en la comunicación permitiendo que el mensaje pueda ser comprendido.

De esta forma, surge la comunicación a través de la percepción visual, siendo más efectiva que la escrita evitando así las limitaciones del lenguaje verbal, que interfieren en el mensaje para que pueda ser comprendido en su totalidad.

El lenguaje visual influenció la cultura a tal grado que en la actualidad no es común percibir un mensaje solamente hablado o escrito, sino que predomina un mensaje mediado por el diseño, utilizando diferentes códigos visuales como tipografía, color, imagen, entre otros. "El diseño es un proceso iterativo y la planificación está presente en cada fase del viaje" (Ambrose & Harris, 2010, pág. 6) El diseño es un proceso donde intervienen diferentes fases que permiten que su concepción sea de manera justificada con un propósito. Una de las fases más notables es la ideación, refiriéndose a la conceptualización, que se presenta en la publicación a desarrollar donde se identifica las necesidades del usuario, para a través de las ideas satisfacerlas utilizando diferentes maneras de conceptualización.

Después de la ideación surge la creación de prototipos, en esta fase el objetivo es el desarrollo de las ideas que se plantearon y realizar un análisis que permita el conocimiento de la funcionalidad de las mismas. La selección es la fase final, que se ejecuta antes de la entrega final que tiene como objetivo comparar las soluciones propuestas y elegir la más factible. (Ambrose & Harris, 2010).

Es de esta manera que el diseño tiene impacto en la comunicación y el traslado de información, por lo que es necesario su implementación dentro de la museografía, donde "el papel del diseñador se transforma en el mediador entre la información y el receptor" (Vélez & Gonzáles, s.f. Pág. 7). El diseñador se vuelve el mediador de la historia para trasladarla de una manera comprensible al visitante mejorando su experiencia dentro del museo apoyando al guión museográfico de una manera crucial al transmitir de forma creativa el contenido del mismo. Vélez y Gonzáles explican cómo la visión se convierte en un punto de arranque para el procesamiento de la información visual debido al análisis que se realiza por las impresiones recogidas de las imágenes.

La interpretación de una imagen empieza cuando el diseñador construye el mensaje con un texto visual y un discurso para que sea decodificado por el receptor permitiendo que provoque un efecto, el cual será la respuesta al mensaje. Es por ello que la intervención que se da por parte del diseño gráfico al material que forma parte de la museografía es importante, debido a que los seres humanos responden de mejor forma a contenido visual que a un contenido que sea textual.

Permitiendo que el diseño sea: "el transporte de información de un lado a otro con el propósito de que sea entendida" (Manjarez, s.f.)

Hablar de diseño es mencionar los diferentes ámbitos que se encuentran dentro de él, que influyen en la enseñanza histórica y la comunicación como la ilustración, el diseño publicitario, diseño web, la animación o el diseño editorial entre otros que buscan ser el transporte de información para el público. El diseñador es el encargado de escoger el ámbito por el cual se trasladará la información en base al público y recursos como lo explica Baldwin & Roberts, (2007), el medio debe ser en función de quién sea el público objetivo lo importante es tener en cuenta la efectividad de cualquier forma de comunicación. El diseño editorial busca comunicar de manera que el mensaje sea comprendido en su totalidad, a través de la funcionalidad del formato, tipografía, color y los elementos constitutivos del diseño: tipografía, retícula, texto, jerarquía, marcar los párrafos y la comprensión lectora, relacionándose con la estética para comunicar de una manera correcta y crear un discurso visual agradable a la percepción del lector.

Entre las piezas editoriales que apoyan a la museología, se encuentra, el catálogo que se define como una lista de registro que se presenta de manera ordenada, descripciones y datos generales funcionando como una herramienta para informar sobre objetos, documentos u otros que mantienen una relación entre sí. (“Definición de catálogo — Definición. de”, s/f). Cuenta con tres elementos importantes: portada, el contenido y la contraportada. Es usual que en los catálogos se use fotografías, es de hecho el elemento principal de la publicación debido a que un catálogo es principalmente visual. Existen dos tipos de catálogos: el catálogo de producto, que cuenta con fotografías y fichas técnicas de las piezas que se encuentran en él y el catálogo de servicios, que cuenta con imagen representativa, descripción técnica, atenciones de tarifa, plazo y código de identificación del servicio. (Manual profesional de Diseño Editorial, 2014). Siendo el catálogo de productos el más funcional para el proyecto que se desarrolla como parte del material que registrar la obra expuesta en el museo. El folleto abarca diferentes formas y contenidos para promocionar, en este caso, la información referente al museo de Tipografía Nacional siendo la función de este, informativa comunicando así la historia y datos del museo. (Manual profesional de Diseño Editorial, 2014).

Al ser piezas de carácter editorial es importante tener claro la conceptualización que influirá en el discurso visual a través de la tipografía y los elementos constitutivos del diseño mencionados anteriormente. (Álvarez, s.f. Pág14). De esta forma al trasladar la información se refuerza el contenido de manera visual permitiendo al lector encontrar agradable la publicación.

## TIPOGRAFÍA

*“Hablar de tipografía dentro del diseño editorial es mencionar cómo este recurso es de vital importancia en la comunicación como un elemento de diseño: “la tipografía es un conjunto de signos especialmente rico, porque consigue hacer visible el lenguaje”*  
(Kane, 2013).

Es a través de ella que el diseñador gráfico logra comunicar de una forma eficaz apoyándose en el uso de imágenes y diferentes códigos como el color para complementar el mensaje. Por esta razón para el diseñador es importante elegir una tipografía que se convierta en su herramienta principal de diseño al comunicar, Lupton (2011) menciona como es necesario que el diseñador tenga la habilidad y la inteligencia para poder conocer cómo y porqué de la evolución de los caracteres para aprovechar ese conocimiento y usarlo en el momento de establecer tipografías a utilizar dentro de la pieza de diseño.

La tipografía es el medio por el cual el diseñador expresa las cualidades del escrito, al usar el grosor, posición dentro de la página se puede reforzar la representación de los conceptos, objetos y acciones que las palabras describen permitiendo así una mayor comprensión por parte del lector. (Kane, 2013). Además, darle sentido a frases u oraciones a través de juegos tipográficos, la cual es una forma más de intervenir la tipografía dentro de un texto para reforzar su comprensión de una manera creativa aportando al discurso visual. “La tipografía no es solo información verbal, si no consiste en líneas de diversas texturas dentro de una composición” (Elam, 2007).

# RETÍCULA

*La retícula que es la herramienta principal que determina el orden y como los elementos serán utilizados en el espacio, "la creación y la organización de la forma están estrechamente vinculadas a la divulgación visual de la información" (Samara, 2006)*

Es así como la forma que tome la organización de los elementos está relacionada con la información que se deba presentar al lector, debe ser un discurso visual que posea una conexión en lo que se expresa y la forma que ese expresa. Samara (2006) expresa cómo la retícula se desarrolla en dos fases que permiten al diseñador tener claridad para informar, la primera fase consta de valorar las características informativas y los requisitos de la producción del contenido, esto se refiere a que el diseñador debe conocer y comprender el contenido para poder crear una retícula. La segunda fase consiste en la maquetación del material respetando las guías establecidas por la retícula. Una retícula permite que el espacio sea dividido para ser más atractivo y permita una interacción más notoria entre los elementos y así variar en el espacio creando diferentes propuestas dinámicas para el lector. (Nigilli, 1998).

La construcción de una retícula indica una estructura que permitirá a los elementos ordenarse, de manera que al lector le sea fácil seguir un recorrido visual. Wucius Wong establece diferentes estructuras que ayudan a tener un recorrido fluido, entre esas estructuras establecidas se encuentran las siguientes.

- Estructura invisible
- Estructura Visible
- Estructura activa
- Estructura inactiva
- Estructura formal
- Estructura semiformal
- Estructura informal
- Estructura de repetición

Una estructura de repetición es formal y esta puede ser activa o inactiva, visible o invisible. El propósito de este tipo de estructura es dividir en subdivisiones estructurales exactamente de la misma forma y tamaño, sin intervalos espaciales que sean desproporcionados entre dichos módulos que componen la retícula con el fin de establecer regularidad en las páginas sin importar la variación del contenido y los elementos. (Wucius Wong, 1993).

Dentro de la estructura de repetición se encuentra la retícula básica que consta en establecer líneas verticales y horizontales de manera proporcional para que estas se crucen entre sí y establecer subdivisiones cuadradas de igual medida, de esta forma se obtienen módulos con la misma cantidad de espacio, arriba, abajo, izquierda y derecha. Sin embargo, un principio de diseño que establece Wucius Wong es sobre la variación que se le puede realizar a la retícula básica para alterarla, dentro de estas variaciones se encuentra el cambio de proporción, que trata de subdividir los módulos cuadrados de la retícula básica para así obtener módulos rectangulares. (Wucius Wong, 1993, Pág. 61).

Existen diferentes tipos de retículas básicas que proporcionan una estructura de repetición en las páginas de la publicación, dentro ellas se encuentra la retícula simétrica que es utilizada para organizar la información proporcionando un balance entre páginas opuestas (Ambrose & Harris, 2005). Siendo la retícula básica parte de las retículas simétricas definida como una retícula modular, que se basa en un conjunto de cuadrados espaciados de manera uniforme, esta retícula permite la flexibilidad para el posicionamiento de los diferentes elementos dentro del espacio, de esta forma el diseñador puede interactuar con el lector manteniendo una misma estructura. Ambrose y Harris y Wucius Wong expresan la importancia de variar la retícula para añadir flexibilidad dentro de las páginas y así variar los elementos en el espacio, debido a esto se decidió que la retícula básica o modular fuera intervenida para obtener módulos rectangulares utilizando el principio de diseño de Wong: cambio de proporción.

## TEXTO

El texto puede ser un bloque o puede ser fluido donde la diagramación sea coherente y proporcione al lector una distribución que pueda comprender (Lupton, 2011) Dentro del texto interfiere el interlineado y el interletraje siendo el interlineado el espacio que existe entre las líneas de texto, si no se da una mediación correcta la mancha tipográfica puede ser confusa para el lector evitando así la comprensión siendo o muy cerrado o muy abierto. La mediación de la mancha tipográfica a través del interlineado es lo que permite que el lector tenga una lectura fluida, lo correcto es establecer un interlineado amplio sin expandirse y provocar que las líneas de texto sean interpretadas como gráficos independientes. (Lupton, 2011)

El interletraje por su lado se refiere al espacio que existe entre letras para diversas funciones visuales, es en este apartado donde se encuentra el kerning y el tracking. El kerning es el ajuste entre pares de letras donde se evita efectos antiestéticos, existen dos tipos de kerning: métrico y óptico. El kerning óptico resulta pertinente debido a que evalúa las formas de los caracteres y lo compensa en el espaciado cuando es necesario, de esta forma se logra una estética visual. El tracking es el ajuste del espaciado entre un grupo mayor de letras dentro del bloque de texto, se debe de mediar de la forma que sea sutil y produzca legibilidad en el texto. (Lupton, 2011)

Otro elemento dentro del texto es la alineación, esta importante determinar desde el inicio de la diagramación debido a que cada modalidad de alineación conlleva cualidades formales, asociaciones culturales y riesgos estéticos específicos.

A pesar de que una alineación justificada parece ser lo más adecuado para la publicación que se realizará por los bordes regulares a izquierda y derecha de la columna por la imitación de tipos móviles que permitió la creación de páginas en serie con columnas de márgenes rectos y hacer alusión por la temática de la imprenta, esta no es la opción correcta debido al grupo objetivo y su habilidad de lectura. Al utilizar una justificación por la izquierda respetamos el movimiento orgánico del lenguaje evitando espaciados que confunden al lector permitiendo una lectura fluida. (Lupton, 2011).

## JERARQUÍA

Dentro de los elementos que influyen en una página esta la jerarquía tipográfica, “la jerarquía tipográfica transmite la organización del contenido y destaca algunos elementos por encima de otros” (Lupton, 2011, Pág. 132). A través de la jerarquía, el diseñador marca una forma de entrar y salir del texto, facilita su lectura y permite la comprensión de la información. Otro recurso que refuerza la comprensión de la información es el resaltar textos, así el lector puede comprender la parte importante del escrito. Las formas para resaltar son varias sin embargo, las más comunes y efectivas son el texto en color, negrita o cambio de tipografía. (Kane, 2012).

Para establecer una jerarquía pertinente a la publicación es necesario que esté relacionada con el contenido para establecer niveles. Las capitulares son un elemento dentro de la jerarquía que permiten indicar el inicio del capítulo, debido a que se integra de forma natural al sistema tipográfico se pueden utilizar de diferentes formas dentro del espacio. El uso de familias tipográficas permite que dentro del discurso visual haya una variación que refuerce la jerarquía. El uso de viñetas permite generar una lista dentro del texto teniendo un orden sin alterar la mancha tipográfica. (Lupton, 2011).

La mezcla tipográfica permite que exista un contraste de armonía donde sus diferencias sean legibles, por ejemplo, una mezcla tipográfica Serif vs. Sans permite que se cree un contraste visual dinámico que añada interactividad a la publicación, al aplicarlo a los titulares crea un orden y jerarquía ordenada que el lector encuentra agradable e interesante. (Lupton, 2011).

# MARCAR LOS PÁRRAFOS Y COMPRENSIÓN LECTORA

En la mancha tipográfica se debe indicar los párrafos para que el lector pueda identificar una entrada y una salida dentro del escrito, existen diferentes formas de marcar los párrafos y esta forma dependerá del público al que se está enfocando. Debido a que lo que se busca con la publicación editorial es apoyar en la museografía de una manera que genere un interés hacia la historia, lo correcto es facilitar el contenido al público, por lo que al indicar los párrafos lo mejor es utilizar espacio entre un párrafo y otro para evitar una confusión dentro del material editorial.

Para que los bloques de textos sean legibles, la longitud de la última línea de párrafo debe poseer entre 35 y 65 caracteres para establecer una lectura fluida, si esto no sucede el interlineado debe medirse de la manera que permita que lo anterior se cumpla. Para crear oraciones con sentido o reforzar contenido a través de frases o textos, la alineación permite darle fuerza a través de la posición del texto sin perder legibilidad. Lo más importante de la comprensión lectora es evitar viudas y huérfanas que interrumpan la lectura fluida y que esto afecte la atención del lector. Una viuda es una línea corta de texto que queda al final de un bloque de texto, por otro lado, una huérfana es una línea corta que se queda sola al principio de un nuevo bloque de texto; para evitar tener viudas y huérfanas dentro de la publicación se deben verificar saltos de párrafo y leer el contenido en su totalidad para mediarlo de manera correcta. (Kane, 2012).

# INTERACTIVIDAD Y FORMATO

Debido a la temática que trata el museo de Tipografía Nacional, lo pertinente es establecer un diseño interactivo que procure el interés en los visitantes hacia la historia de Guatemala. La manera para establecer la interactividad que posea la publicación editorial es a través de la forma como lo mencionan Ambrose y Harris explicando que la forma y función de la publicación dependerá de la función del diseño, las ideas y la información que se comunicará, pero se debe de tomar en cuenta que estas características son necesarias para causar interactividad en la publicación debido a que los principios del formato pueden ser usados para crear piezas de alta creatividad sin perder el propósito de ser funcional (Ambrose & Harris, 2010, pág. 87). Se define el formato como el tamaño del área en donde se realiza la composición (Álvarez, s.f.). El formato permite comunicar y crear estabilidad o actividad dentro de la publicación, en este caso un formato horizontal o vertical sugieren expansión, un formato vertical es activo y un formato horizontal es pasivo y al utilizar un formato horizontal se sugiere al lector que su conocimiento se expandirá a causa de la información que se le está presentando. Al trabajar con un formato rectangular horizontal el tamaño y proporción marcarán al espacio para determinar visualmente pasividad y así permitir al lector estabilidad, por ello es de importancia que el diseñador conozca los elementos principales que intervienen en el formato para causar un efecto positivo y un estímulo a continuar leyendo el contenido del material. (Nigilli, 1998).

Dentro del formato, la disposición de las páginas es un recurso que el diseñador usa para salir de lo convencional disponiendo de diferentes materiales dentro de la publicación a través de diferentes acabados o papeles colocando los elementos de manera que estén ordenados reforzando el discurso visual, así como los elementos que se colocarán dentro de estas variaciones de páginas. (Ambrose & Harris, 2005). De esta manera es como se logra agradar al lector, al ofrecerle una forma convencional de una publicación y despertar el interés.

Se debe tomar en cuenta los márgenes, los cuales son los espacios en blanco que rodean a la composición, los márgenes deben ser definidos de acuerdo a lo que se desee comunicar. Los márgenes deben ayudar al lector a comprender la mancha tipográfica dentro del formato “una mancha demasiado alta parece escaparse hacia arriba. Por el contrario, una demasiado baja, parece que va a caer” (Álvarez, s.f.). Es entonces cuando la mediación de los márgenes evita que el lector perciba la página saturada y reaccione de manera negativa, en caso contrario, que perciba que el contenido no está completo.

## TRABAJAR CON PÁGINAS

Es necesario trabajar las páginas donde interactúa el texto y la imagen. La importancia de conocer al público y la información como se ha mencionado es la eficacia que se obtiene para realizar un diseño pertinente, al trabajar con páginas se establecen elementos que intervienen dentro del espacio en base a las características que requiere la información y el público permitiendo así, una interacción con el contenido que refuerce su comprensión (Ambrose & Harris, 2005). Para trabajar en la interacción que se menciona anteriormente es válido utilizar principios de diseño que permitan la interactividad al trabajar las páginas, Wucius Wong establece la división de planos como una forma de causar efectos interesantes manteniendo la identificación de la figura original, este principio puede ser aplicado a los elementos que se encuentran en el espacio para establecer composiciones visuales atractivas al lector permitiendo que las imágenes o tipografías sean divididas por el espacio. (Wucius Wong, 1993, Pág. 165).

Ambrose y Harris (2010, pág. 26) mencionan la importancia de establecer direcciones de diseño para que la publicación sea exitosa y pertinente creando un discurso visual que sea comprensible. Por ello es necesario apoyarse en técnicas visuales que permitan la claridad en los elementos visuales. Las técnicas visuales ayudan a que los elementos estén ordenados dentro del espacio para fortalecer el mensaje que se quiere dar a entender (Astroza & Urcelay, 2009). Sin importar que tipo de pieza de diseño se ejecute, estas técnicas deben estar presentes cuando se diseña y comunica un mensaje, sobre todo en el diseño editorial deben emplearse de manera correcta para evitar confusión y ayudar al lector a comprender el tema que se está tratando. Para que un diseño editorial sea efectivo y atractivo al individuo debe mantener un equilibrio debido a que: “su importancia primordial se basa en el funcionamiento de la percepción humana y en la intensa necesidad de equilibrio” (Astroza & Urcelay, 2009) debido a esto, el diseñador debe mediar las páginas de manera que provoque una sensación de estabilidad y permita que el lector perciba el equilibrio para que refuerce el mensaje y no sea desechado a través de las herramientas dentro del diseño editorial.

Por ejemplo, las leyes compositivas son herramientas fundamentales, sobre todo en la diagramación aportando estabilidad y una composición comprensible y atractiva ante la percepción humana. Establecer lemas de planteamiento dentro del material editorial permitirá una comunicación más acertada del mensaje. “Los diseñadores se enfrentan a menudo al desafío de hacer encajar grandes cantidades de información en formatos con espacio limitado” (Ambrose & Harris, 2010). Debido al propósito del material editorial como un apoyo a la museología para generar interés por la historia de Guatemala, la escala, el impacto gráfico y espacios en blanco son recursos que ayudan a comunicar de manera acertada. La escala permite que los elementos pequeños puedan ser percibidos cómodamente por el lector a través de la gran escala. Los espacios en blanco permiten un respiro en el discurso visual permitiendo que el lector descanse para luego enfocarse y centrar su atención causando un mayor impacto. Por último, el impacto gráfico permite que a través de elementos visuales el usuario capte la atención y refuerce la comunicación del texto sin sobrepasar o explotar este recurso que daría paso a una confusión en vez de informar. (Ambrose & Harris, 2010, Pág. 29).

El uso y tamaño de imagen en el formato más allá del diseño debe ser analizado por la forma en que será impreso el material. Resolución, cantidad de píxeles, formato, entre otros, son componentes que afectarán en la impresión de imágenes dentro del material editorial, así como la manera que será impreso el material.

Según Cevagraf (2014), la resolución de las imágenes dependerá del tamaño del formato que será impreso, a mayor resolución será un tamaño de impresión menor y a menor resolución será un tamaño de impresión mayor. Además del tamaño, la resolución dependerá del soporte que será impreso el material. La escala es un término de diseño que se refiere al tamaño del texto o imagen, en este caso refiriéndose a la imagen, es usado como una herramienta cuyo propósito es a través del tamaño dominar la página y atraer la atención: "Una imagen con una gran escala domina la página y es el foco de atención, sin embargo, hacer un gráfico demasiado grande puede resultar en asfixia. En una escala más pequeña, la información contenida dentro de la imagen puede ser pasado por alto o ignorado" (Ambrose & Harris, 2005).

De esa forma el arreglo entre la imagen, texto y componentes debe ser de manera rítmica donde se debe evitar que sean percibidas de manera separada. La construcción de la página debe respetar la organización de los elementos, la combinación de imágenes y texto, y permite que la publicación establezca un ritmo siendo un método para tener claro las rupturas naturales como los capítulos nuevos. (Ambrose & Harris, 2005). De esta forma la información se presenta de manera continua a través de la unidad de las páginas y así evitar confusiones.

En cuanto al color es un elemento dentro de la composición que permite reforzar conceptos, es difícil establecer una armonía de colores que sea agradable para todo público debido a los gustos variados que se encuentran entre ellos, "La armonía de color queda ópticamente descrita como combinaciones de color afortunadas, que halagan la vista mediante la utilización de colores análogos o la excitación mediante contrastes" (Wong, 1987). En efecto, al combinar colores y escoger dentro de la amplia gama se logra crear una armonía afortunada, si el público la acepta, basándose en contrastes o analogías las cuales son vías para lograr que dentro del diseño se establezca un esquema de color. Dentro del diseño editorial la paleta de color funciona como la retícula proporcionando coherencia, ritmo, unidad y armonía dentro de la publicación (Álvarez, s.f.). Los colores podrán reforzar el contenido al utilizarlos como una herramienta para desarrollar una atmósfera que debe mantenerse en toda la publicación.

Es entonces, la creación de signos la que permite que se solucionen problemas de comunicación visual y se obtenga una comprensión por parte del visitante a través de una estética visual. En este caso al crear material editorial se establecen diferentes criterios que llevan a realizar un discurso visual atractivo que sea parte de la museografía para reforzar la información y a través de estos códigos visuales altamente estéticos y funcionales se logrará una intervención creativa que permita que el visitante aprenda de la historia de la imprenta y como esta aportó al desarrollo del país. Siendo utilizados como una fuente de consulta dentro del museo de la Tipografía Nacional colaborando con ellos en fomentar el interés por la historia de Guatemala.

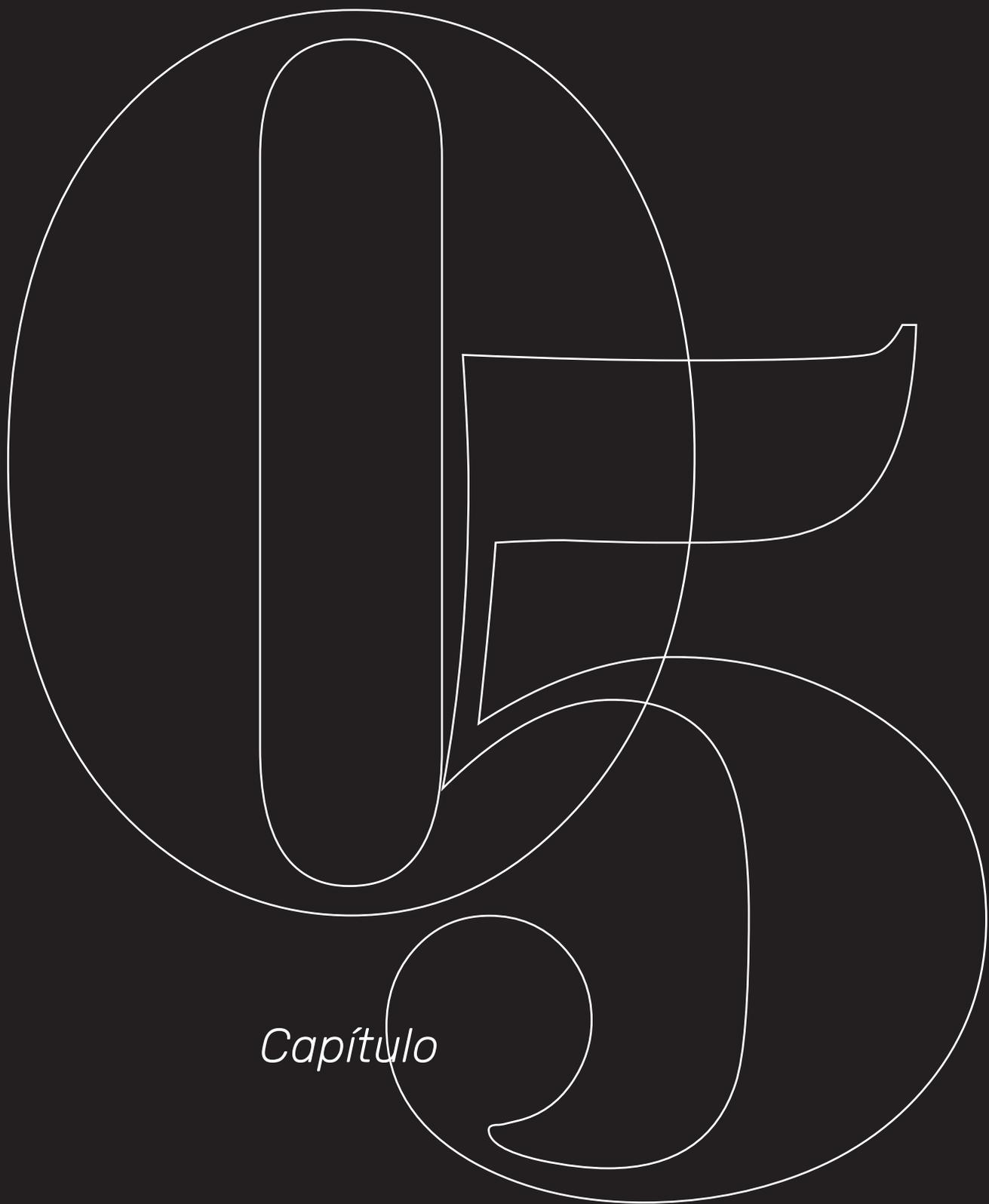
---

En conclusión, al establecer criterios de estética y funcionalidad se permite una intervención creativa como apoyo a la museografía de la Tipografía Nacional para sustentar el proyecto de manera válida y permitiendo un enfoque de diseño pertinente.

El uso del formato y espacio a través de los principios de diseño permite que la publicación editorial sea interactiva a través de la variación de los elementos y la relación con el contenido.

El uso de los elementos constitutivos del diseño permite que se produzca un discurso visual que integre al lector y sea interesante sin perder legibilidad reforzando el contenido.

El establecer una estructura formal en la retícula que permite una organización adecuada y a través de esta una interactividad con los elementos en el espacio para que el lector encuentre atractivo el material.



*Capítulo*

*Estrategia de aplicación  
de las piezas de diseño*

*Concepto Creativo*

*Propuesta de Códigos Visuales*

# DEFINICIÓN CREATIVA

# ESTRATEGIA DE APLICACIÓN DE LAS PIEZAS DE DISEÑO

GW'S

---

## ¿Qué?

Catálogo que registre las piezas que se exponen en el museo, porque el problema principal del museo es que no cuenta con un material gráfico que facilite la información al visitante.

Folleto y desplegable que permitan al visitante realizar el recorrido sin un guía y conocer la historia del edificio, así como los diferentes tipos de recorridos y las áreas que forman parte de los mismos.

Diseño de un panel informativo que muestre el conocimiento de las diferentes épocas en las que surgieron las piezas que se encuentran en el museo proporcionando una introducción del recorrido al visitante.

A nivel de gestión, el proyecto implica:

- Toma de fotografías y edición.
- Recopilación de información.
- Definir las actividades que se realizan en los recorridos.

A nivel de técnica, el proyecto implica:

- Función del diseño editorial.
- Parámetros de impresión en material editorial
- Retícula y márgenes dentro de una publicación editorial
- Jerarquía y recorrido visual
- Elementos de una publicación editorial

## ¿Dónde?

El material se usará en el museo como recurso gráfico informativo que funcione como una fuente de consulta sobre las piezas que se encuentran en el museo, donde el visitante podrá adquirir dicho material y utilizarlo para su conocimiento, así como una guía de apoyo para los visitantes que realizan el recorrido sin guía.

## ¿Cuándo?

El proyecto se realizará en los meses de agosto, septiembre y octubre del presente año, para ser implementado en los siguientes meses. El proyecto será implementado oficialmente en los primeros meses del año 2019, y permitirá un material de apoyo para los visitantes.

## ¿Por qué?

Al realizar el material gráfico el museo podrá ofrecer un recorrido enriquecedor al visitante con material interactivo que hará la experiencia del usuario más interesante y así fomentar el interés en la historia teniendo más impacto en la población guatemalteca.

### **Ventajas:**

- Formato estándar
- Full color
- Fácil de manipular
- Recopilación de piezas e información del museo
- Guía para el visitante
- Los visitantes podrán llevarlo

### **Desventajas:**

- Costo de producción
- Material
- Tiempo de producción
- Cantidad de producción

## **¿Con quién?**

El proyecto se ve involucrada la directora e historiadora del museo encargada del guion museológico y los trabajadores de la biblioteca para su implementación. La producción estará a cargo del equipo de trabajo en la imprenta de la tipografía nacional.

## **¿Para quién?**

El material está enfocado en los visitantes que realizan el recorrido sin guía, para guiarlos e informarlos sobre los diferentes tipos de recorrido y la información de las piezas que se encuentran en el museo. El material funciona como una fuente de consulta para reforzar el conocimiento adquirido durante el recorrido para los visitantes que realizan los diferentes tipos de recorrido guiado. Las edades son de 14 años en adelante.

# ***CONCEPTO CREATIVO***

*El proceso creativo sirve para definir insight y concepto creativo a través de técnicas creativas e investigación del grupo objetivo para así implementar en la pieza a diseñar estableciendo códigos visuales que reflejen el concepto.*

# TÉCNICAS PARA DEFINIR INSIGHT

---

## S.P.I.C.E & P.O.E.M.S

S.P.I.C.E (Social, Physical, Identity, Communication, Emotional) es una herramienta para analizar el grupo objetivo en base a sus características internas y personales, ayuda a determinar:

- **Social:** necesidades de las personas en cuenta a sus relaciones con las demás personas a su alrededor.
- **Físico:** necesidades personales a nivel práctico y funcional.
- **Identidad:** aspectos que definen a la persona.
- **Comunicación:** la información que necesita la persona constantemente.
- **Emocional:** necesidades emocionales y psicológicas.

P.O.E.M.S (People, Objects, Environment, Messages, Services) es una herramienta que sirve para identificar aspectos que componen el entorno y contexto donde el grupo objetivo se desenvuelve. Determina lo siguiente:

- **Personas:** las personas que estarán en contacto con la experiencia.
- **Objetos:** las cosas físicas que se pueden crear.
- **Ambientes:** localizaciones o lugares en los que se puede llevar a cabo.
- **Mensajes y medios:** la información y los medios por los que se provee.
- **Servicios:** servicios y sistemas de soportes que se ofrece.

## S.P.I.C.E & P.O.E.M.S del Grupo Objetivo



### SOCIAL

- Estar en contacto con sus amigos
- Tener tiempo de calidad con su familia y amigos
- Convivir con compañeros de la universidad
- Establecer relaciones duraderas
- Pertenecer a un círculo social
- Compartir con su familia y amigos



### FÍSICO

- Comunicación
- Entretenimiento
- Tecnología
- Transporte
- Ropa y zapatos
- Materiales de arte
- Celular y audífonos
- Deporte y ejercicio

# S.P.I.C.E



### IDENTIDAD

- Curiosidad
- El respeto y la perseverancia
- Determinación
- Creatividad
- Orgullos de ser guatemaltecos



### COMUNICACIÓN

- Uso de redes sociales para comunicarse, entretenerse, enterarse de noticias
- Ver videos en Youtube
- Compartir memes
- Celular
- Correo electrónico con uso académico
- Escuchar música
- Internet para referenciarse.



### EMOCIONAL

- Superarse profesionalmente
- Graduarse de la universidad
- Especializarse en su carrera
- Viajar por el mundo
- Ser emprendedor

# P.O.E.M.S



### PERSONAS

- Amigos
- Familiares
- Compañeros universitarios
- Profesores



### OBJETOS

- Videos informativos
- Spots publicitarios y vallas
- Contenido en Redes Sociales
- Catálogo de las piezas del museo
- Folletos interactivos con la historia de la imprenta de Guatemala



### AMBIENTES

- Universidad
- Centros comerciales
- Zona 1 o en el centro histórico
- Museo de la tipografía nacional



### MENSAJES

- Historia de la imprenta en Guatemala
- Las generaciones de la impresión
- Historia de la Tipografía Nacional



### SERVICIOS

- Visitas al museo
- Asistencia a actividades culturales
- Interés por charlas sobre la historia y cultura

## S.P.I.C.E & P.O.E.M.S del Museo de Tipografía



### SOCIAL

- Concientizar a las personas sobre la historia de Guatemala
- Relacionarse con los visitantes y fomentar buenas prácticas culturales
- Difundir la historia y cultura



### FÍSICO

- Recorridos más productivos
- Ambiente adecuado para las charlas informativas
- Equipo de sonido para hablar
- Mantenimiento de piezas
- Limpieza de las instalaciones

# S.P.I.C.E



### IDENTIDAD

- Interés por la historia y la cultura
- La formación de los jóvenes
- Compromiso con la sociedad de instruir sobre las artes gráficas
- Responsabilidad y perseverancia
- Fidelidad a la historia



### COMUNICACIÓN

- Teléfono y celular
- Correos electrónicos
- Redes sociales
- Eventos para promover el interés sobre la historia
- Publicidad
- Información sobre las máquinas



### EMOCIONAL

- Trabajo en equipo
- Superación por ser mejores
- Protagonismo ante la sociedad de Guatemala
- Tener impacto en la juventud



### PERSONAS

- Visitantes de colegios, escuelas y universidades
- Turistas y población guatemalteca
- Compañeros de trabajo
- Familias



### OBJETOS

- Folletos, catálogos
- Fotocopias
- Videos y presentaciones
- Paneles informativos

# P.O.E.M.S



### AMBIENTES

- Biblioteca del museo
- Recepción del edificio de tipografía
- Pasillos del edificio de tipografía del primer y segundo nivel



### MENSAJES

- Guión museográfico
- Historia, misión y visión del museo
- Datos de las piezas del museo
- Información de recorridos y croquis del museo
- Medios impresos



### SERVICIOS

- Recorridos guiados y no guiados
- Noches del museo y día del museo
- Presentaciones y charlas sobre la historia de la imprenta
- Biblioteca
- Folleto y fotocopias de la historia del museo

## Mapa de Empatía

Es una herramienta que permite personalizar, caracterizar y conocer al grupo objetivo siendo clave en el Design Thinking. Busca descubrir lo que el grupo objetivo piensa y siente, lo que ve, lo que escucha, lo que hace y dice además de conocer sus frustraciones y motivaciones.

Durante el proceso se encontraron los siguientes insights:

- ¿Qué es eso? ¿Cómo funciona?
- Y eso ¿Para qué sirve?
- Yo no sabía eso
- Vale la pena
- Si pudiera iría más



### ¿Qué ve?

#### Personal

- Series
- Películas
- Arte
- Fotografías
- Publicidad
- Redes Sociales

#### Contexto cultural

- Máquinas
- Pinturas
- Videos
- Monotipos
- Personal del edificio
- Mobiliario y utensilios
- Sala de la fama



### ¿Qué piensa y siente?

#### Personal

- Graduarse
- Tener carrera profesional
- Independizarse
- Viajar
- Creer como persona

#### Contexto cultural

- Preguntas sobre la información presentada
- Asombro por la historia
- Curiosidad por tocar o conocer las máquinas



### ¿Qué escucha?

- Música
- Contaminación auditiva
- Consejos
- Personal**  
Regaños
- Opiniones y Criticas

#### Contexto cultural

- Murmullo
- Charlas y explicaciones
- Sonidos de las máquinas de encuadernación

## Mapa de empatía del Grupo Objetivo



### ¿Qué es lo que dice y hace?

#### Personal

- Tareas
- Ir a clases
- Descansar
- Salir con amigos y familia

#### Contexto Cultural

- Curioso
- Platicador y observador
- Distraído
- Tomar fotos
- Preguntar



### ¿Qué lo motiva?

#### Personal

- Ser una mejor persona
- Su futuro
- Conocer el mundo
- Las nuevas experiencias

#### Contexto Cultural

- Conocer más sobre la historia de Guatemala
- La experiencia
- Ingresar a áreas restringidas



### ¿Qué le frustra/ le da miedo?

#### Personal

- El fracaso
- La realidad nacional
- La incomprensión
- La injusticia y violencia

#### Contexto Cultural

- No comprender
- No escuchar bien
- No observar bien las máquinas



### **¿Qué ve?**

- Visitantes de todas las edades
- Máquinas
- Pinturas
- Talleres de prensa
- Compañeros de trabajo
- Documentos



### **¿Qué piensa y siente?**

- Actividades culturales
- Fomentar el interés por la historia
- Mejorar para ofrecer nuevas experiencias al visitante



### **¿Qué escucha?**

- Dudas de visitantes
- Noticias culturales
- Sonidos producidos por las máquinas
- Música pop
- Platicas entre colegas de trabajo

## **Mapa de empatía del Museo de la Tipografía Nacional**



### **¿Qué es lo que dice y hace?**

- Da exposiciones
- Recorridos guiados
- Información histórica
- Datos curiosos



### **¿Qué le frustra/ le da miedo?**

- No cumplir su visión
- Que los visitantes no comprendan la historia
- Que no presten atención
- Que sean demasiadas personas en un recorrido



### **¿Qué lo motiva?**

- Los jóvenes interesados por la historia
- La historia y su desarrollo
- La sociedad
- El patrimonio cultural
- Las actividades culturales

# TÉCNICAS CREATIVAS

## Figuras Retóricas

Esta técnica utiliza las palabras de tal manera que se desvíe del uso convencional del lenguaje para crear conceptos y composiciones visuales que permitan que un trabajo se distinga de otros diseños. Permite la creación de diseños alternos proporcionándoles un sentido poético. (Lupton, 2011).

Las figuras retóricas utilizadas fueron:

**Amplificación:** embellecimiento de una imagen mediante la enumeración de sus detalles.

**Paradoja:** afirmación contradictoria a absurdo irónico que desafía el sentido común.

**Metáfora:** comparación tácita de objetos o ideas que demuestra sus cualidades compartidas.

Los conceptos obtenidos de esta técnica fueron:

- Ampliación de los detalles
- El futuro del pasado
- Máquinas del tiempo

## Verbos de Acción

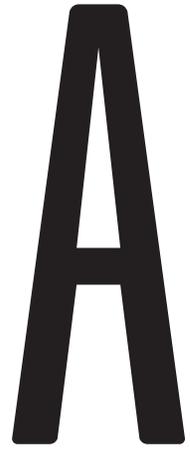
La técnica fue creada por Alex F. Osborn, el proceso consiste en partir de una idea inicial y aplicarle diferentes verbos, como aumentar, redistribuir, alterar, adaptar, modificar, sustituir, invertir o combinar. Los verbos incitan a la acción mediante la manipulación del concepto central. (Lupton, 2011).



*Elemento principal*



*Minimizar*



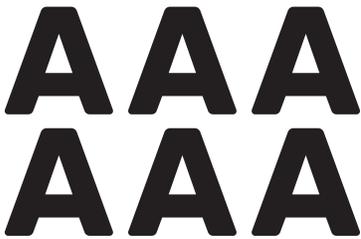
*Maximizar (Maximización de astas)*



*Invertir posición  
Concepto: Estructuras Invertidas*



*Alterar*



*Multiplicar  
Concepto: Tipografía en patrones*



*Fragmentación  
Concepto: La historia Fragmentada*



*Distorsión*



*Unión*

## Relaciones Forzadas

La técnica consta de realizar dos listados y establecer características de cada uno de los elementos que componen ambos listados y entrelazar las palabras para forjar un concepto novedoso. El fin es establecer una asociación forzada entre dos conceptos o palabras que no tienen nada que ver entre sí. (Lupton, 2011).



Los posibles conceptos creativos que surgieron de las relaciones forzadas fueron:

- Variación de espacios
- Composiciones rítmicas
- Dimensiones transparentes

INSIGHT

**“YO NO SABÍA ESO”**

*El museo proporciona conocimiento amplio sobre diferentes temáticas, cuando el visitante tiene esta experiencia por primera vez incluso a través de las diferentes visitas siempre aprende algo nuevo y su reacción siempre será “Yo no sabía eso”.*

CONCEPTO CREATIVO

**VARIACIÓN  
DE ESPACIOS**

*Se sitúa un espacio en el tiempo que genera la transición un proceso de evolución de difusión de información, o sea la libertad de crecimiento y conocimiento que hace que varíen y mejoren los procesos.*

# MOODBOARD

## CASOS ANÁLOGOS

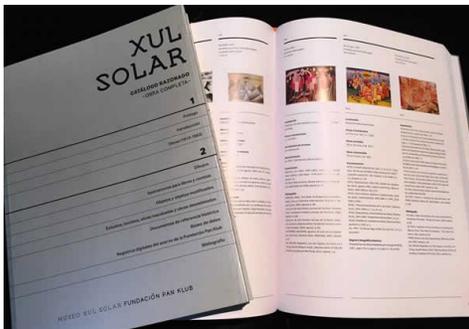


Fig.9 Catálogo razonado del Museo Xul Solar, 2016.

El catálogo del Museo Xul Solar contiene en su totalidad 1,900 obras registradas con un diseño minimalista en la diagramación para resaltar la belleza de las obras que se encuentran dentro de él



Fig.10 Catálogo Nuestros Museos, 2015.

Nuestros Museos, es un catálogo de dieciséis museos de España con una diagramación contemporánea y atractiva para los turistas.

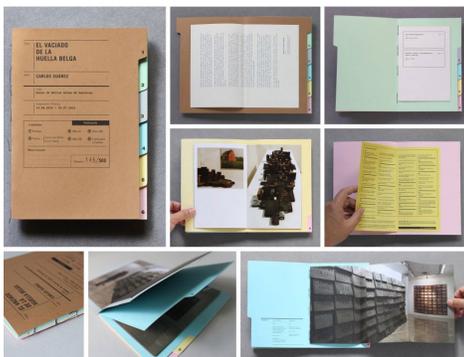


Fig.11 Catálogo El Vaciado de la Huella Belga, 2016.

El catálogo de "El vaciado de la huella belga" diseñado por Manuel Fernández está compuesto por seis carpetas basado en la idea conceptual del artista para adquirir el aspecto de una carpeta de archivo donde se clasifican por apartados cada una de las piezas que documentan gráficamente la exposición. Fue premiado en la ANUARIA 2016 por su alta calidad creativa.

# REFERENCIAS VISUALES

## CONSTRUCCIÓN DEL MOODBOARD



Fig.12 Wenford Dries, 2016.



Fig.13 Folleto, s.f.



Fig.14 Heute Morgen, s.f.



Fig.15 Bienal Fems, 2018.

### Formato y Materiales

Se busca cautivar al grupo objetivo y crear un material interactivo para que puedan apreciarlo y así provocar curiosidad por leerlo y observarlo.

A través de los materiales y el formato lograremos establecer una interactividad que se ajuste al presupuesto del museo y su reproducción, creando material factible y viable.

Además de proporcionar un encuadernado que permita que el material sea fácil de manipular y no se pierdan las hojas dentro del mismo.

Bajo el concepto de variación de espacios, el formato es necesario que permita un manejo de tamaños dentro del mismo, porque si es muy pequeño no podrán agregarse otros tamaños dentro del catálogo, si es muy grande sería una reproducción costosa y su manipulación sería incómoda para el grupo objetivo.

## Tipografía

La tipografía será un elemento principal dentro del diseño y el uso del concepto debido a que a través de ella comunicaremos y le proporcionaremos un sentido de interacción al manejar a través del espacio variaciones de tipografía en tamaños y posiciones respetando los criterios tipográficos establecidos dentro del manual de normas gráficas del museo.



Fig.16 Steelfish, s.f.

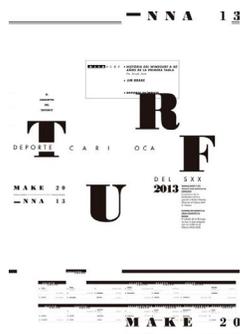


Fig.18 Editorial 1.0, s.f.



Fig.17 Gibson, 2012.



Fig.19 Stefan Thorsteinsson, s.f.

## Icónico Fotografía

Se tomaron fotografías de detalles para mostrar una variación de las máquinas que se registrarán en el catálogo a través del espacio, mostrando así una trascendencia del detalle a la máquina completa, con el propósito de despertar la curiosidad del público a conocer más sobre las diferentes máquinas y observar los detalles de las mismas.



Fig.20 Fotografía, s.f.



Fig.21 Fotografía de Maquinarias, s.f.



Fig.22 Mechanical, s.f.

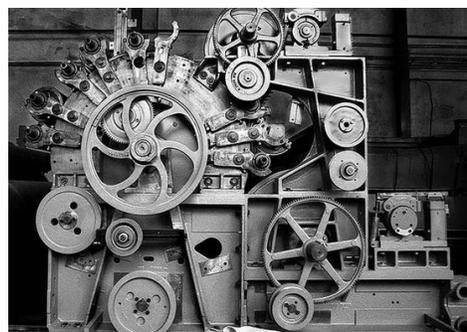


Fig.23 Eugen Stoll, s.f.



Fig.24 Un mundo a la medida del reflejo, 2014.



Fig.25 Si nadie habla de las cosas que importan, s.f.

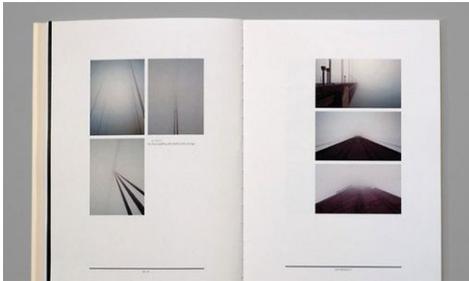


Fig.26 Joseph Johnson, 2012.

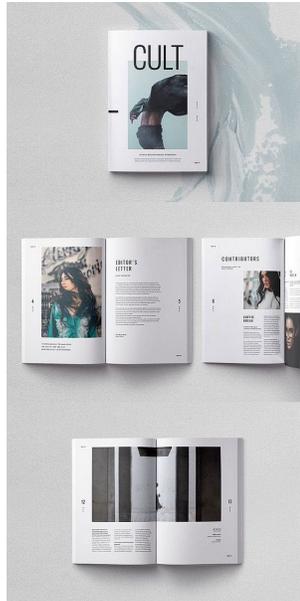


Fig.27 Cult Magazine, s.f.

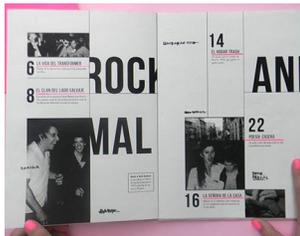


Fig.28 Revista, s.f.



Fig.29 Omm Photographic Hours, 2015.



Fig.30 Brochure, s.f.



Fig.31 GHMP, s.f.

## Retícula

A través de la retícula es que se percibirá el concepto, esta deberá reforzar la comprensión y ayudar al grupo objetivo a leer de una manera creativa.

El uso del espacio a través de los elementos, como se aprecia en las referencias, es lo que permite que sea dinámico a la vista del lector permitiendo completar la frase en la otra página o estableciendo fotografías que salen del formato, de esa forma promueve una estética visual que es agradable y que fomenta el interés a través de la retícula que nos permitirá utilizar el espacio, creando un discurso visual atractivo.

## Folleto

El folleto tiene la finalidad de informar la historia de una manera creativa y atractiva para el grupo objetivo. Para causar un interés en el material, al utilizar un formato fuera de lo común se logrará que el visitante quiera leer la información presentada a través del concepto variando los espacios en los que se colocará la información para establecer un recorrido visual funcional.

## Desplegable Guía

El desplegable busca proporcionar información al visitante para realizar el recorrido, al hacerlo como desplegable este puede ser un mapa que mejore la experiencia del visitante cuando está realizando el recorrido. A través del concepto aplicándolo a la tipografía se logra tener un discurso visual que sea atractivo y funcional.

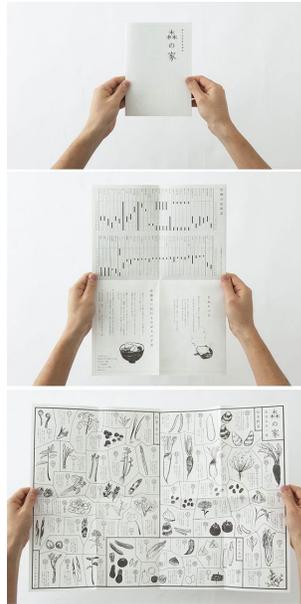


Fig.32 Akaoni Design, s.f.



Fig.33 Brochure, s.f.



Fig.34 Girls on their way home, s.f.

## Paneles Informativos

Composiciones tipográficas que comuniquen las diferentes tecnologías de la impresión resaltando la tipografía como el elemento de diseño principal.



Fig.35 Studio X Amman Workshop, 2011.



Fig.36 Sarp Sozdinler, 2014.

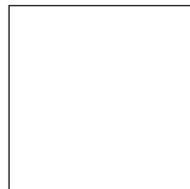
# PREMISAS DE DISEÑO

## Tipografía

Se eligió la tipografía Steelfish por su origen y diseño, la tipografía fue creada en base a los titulares de los periódicos de la mitad del siglo XX. Su origen proviene de tipos metálicos. El uso de la tipografía es importante debido a que la tipografía influye en el discurso visual al utilizar relaciones jerárquicas (Álvarez, s.f.) Al variar el grosor, posición dentro del espacio ayuda a reforzar la representación de los conceptos, objetos y acciones que permiten una mayor comprensión al lector (Kane, 2013).

**STEELFISH**  
**Bedini**  
**Rubik**  
**Rockitt**

## Colores



Blanco  
 RGB  
 R 255, G 255, B 255  
 CMYK  
 C 0, M 0, Y 0, K 0  
 Hex. #FFFFFF



Dorado  
 RGB  
 R 223, G 173, B 57  
 CMYK  
 C 13, M 32, Y 91, K 0  
 Hex. #dfac39



Negro  
 RGB  
 R 0, G 0, B 0  
 CMYK  
 C 0, M 0, Y 0, K 100  
 Hex. #000000



Corinto  
 RGB  
 R 132, G 25, B 26  
 CMYK  
 C 29, M 99, Y 99, K 34  
 Hex. #841919

## Elementos



## Fotografías

El manejo de diferentes planos de fotografías de las maquinas nos permite tener variaciones dentro del espacio que se colocaran las fotografías permitiendo así una progresión de detalles a una vista completa de la pieza. Esto debido a que la escala permite que los elementos pequeños puedan ser percibidos cómodamente por el lector a través de la gran escala. (Ambrose & Harris, 2010).



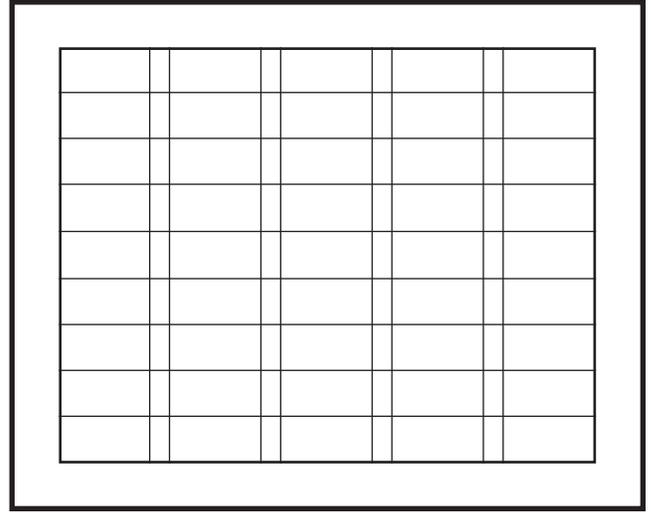
Fig.37 Joane Guerra, 2018.



Fig.38 Joane Guerra, 2018.

## Retícula

La retícula será simétrica modular debido a que esta nos permite organizar la información proporcionando un balance entre páginas opuestas como lo menciona Ambrose & Harris, además de permitir una flexibilidad para el posicionamiento de los diferentes elementos dentro del espacio permitiendo una variación de los mismos. La retícula será intervenida con líneas rectangulares para lograr módulos rectangulares.



## Formatos

# 6,5" \* 8,5"

### Catálogo

Al ser de 6.5" \* 8.5" nos da una proporción en diagonal de 10.7" la cual da un espacio amplio para poder variar dentro de él y así reforzar el concepto creativo. Además de que se podrá manejar un tamaño de 5.5" \* 8.5" para variar el formato y no perder espacio al reducirlo.

# 11" \* 17"

### Desplegable Guía

El tamaño permite que el desplegable pueda ser plegado de manera vertical y horizontal permitiendo una variación de espacios, para que pueda ser manipulado como si fuera un mapa y así permitir la interacción con el usuario.

# Oficio y Carta

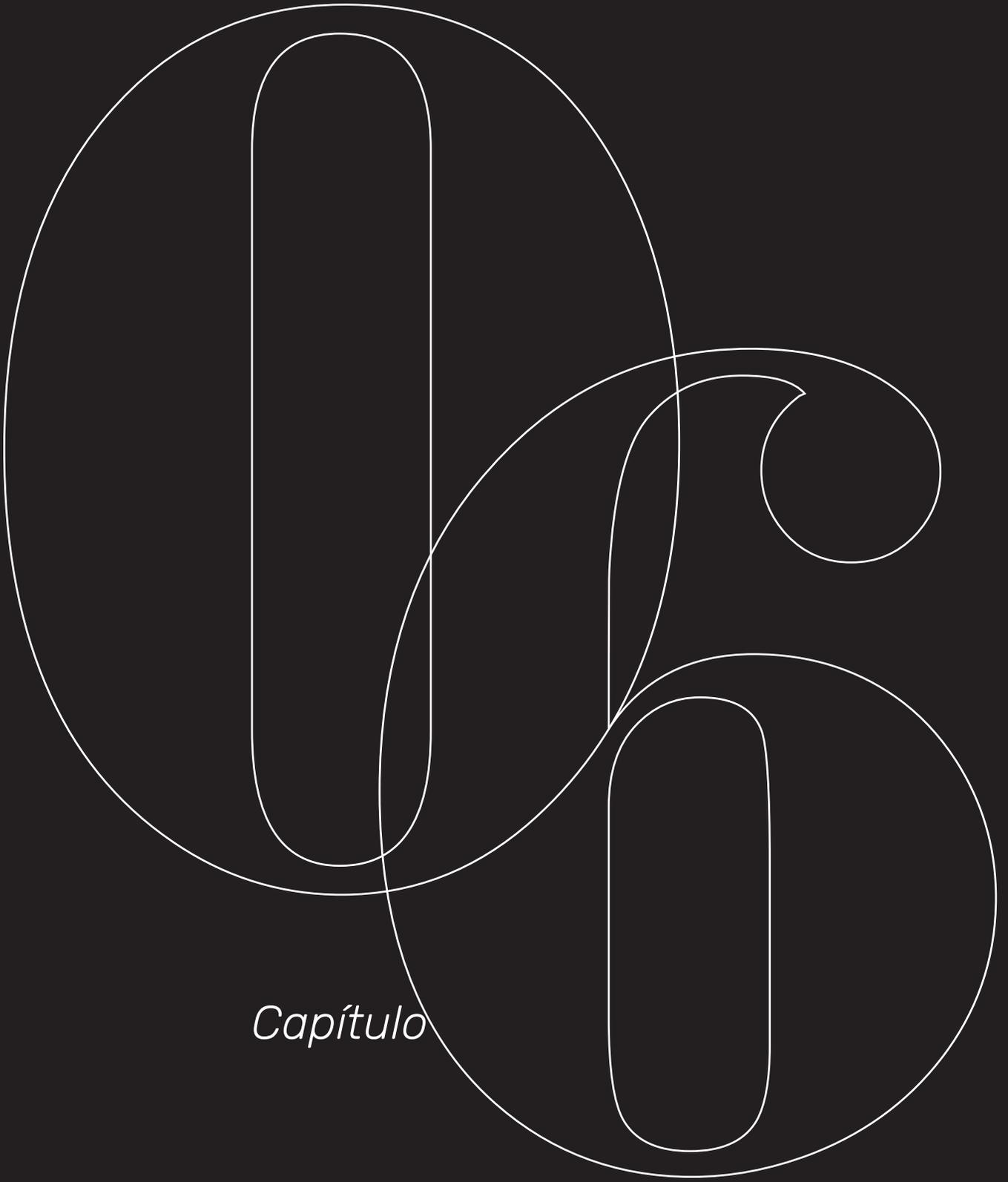
### Folleto

Al utilizar dos tamaños dentro del folleto se refuerza el concepto creativo y se ofrece una pieza de diseño editorial creativa e interactiva, a causa de los dobleces que posee para facilitar la manipulación y el uso eficiente del espacio y crear composiciones visuales coherentes.

# 28" \* 20"

### Paneles informativos

El tamaño nos permite que sea visible al visitante y además, su fácil reproducción. Además de adecuar una retícula que permita la variación de espacios dentro del formato.



*Capítulo*

*Niveles de visualización*

*Descripción y fundamentación  
de los productos finales*

*Vista preliminar de la  
pieza gráfica*

# PRODUCCIÓN GRÁFICA

# NIVEL 1 DE VISUALIZACIÓN

## OBJETIVOS

- A través del instrumento de la autoevaluación seleccionar la propuesta más pertinente tomando en cuenta el concepto creativo y el grupo objetivo.
- Establecer criterios objetivos para la autoevaluación.
- Obtener una pre visualización de la diagramación, retícula y ubicación de los elementos en la composición del catálogo que será un material editorial de apoyo al museo.

## PROCESO

Se realizaron cinco bocetos de retículas modulares utilizando el principio de Wucius Wong, de estructura formal por repetición para transmitir actividad dentro del espacio, además de permitir uniformidad entre páginas opuestas y flexibilidad en la colocación de los elementos como lo establece Ambrose & Harris (2005).

Los titulares e imágenes fueron ubicadas dentro del espacio utilizando división de planos para reforzar el concepto creativo "variación de espacios", se representa de la manera que tanto, la tipografía como las imágenes son cortadas o salen de los márgenes establecidos.

El formato establecido será horizontal, porque según Nigilli (1998) establece que este formato da la sensación de expansión. Las dimensiones serán de 8.5" de ancho y 6.5" de alto con una dimensión alternativa de 8.5" de ancho por 5.5" de alto, para causar una interactividad en la lectura a través de la disposición de páginas para salir de lo convencional como lo establece Ambrose & Harris (2005).

La metodología que interviene en el proyecto es Design thinking, durante el proceso se implementó la fase de hacer prototipos como parte de proponer soluciones para generar propuestas que se adecuen a la necesidad del grupo objetivo y así determinar aspectos como lo plantean Ambrose & Harris.

## PERFIL DEL INFORMANTE

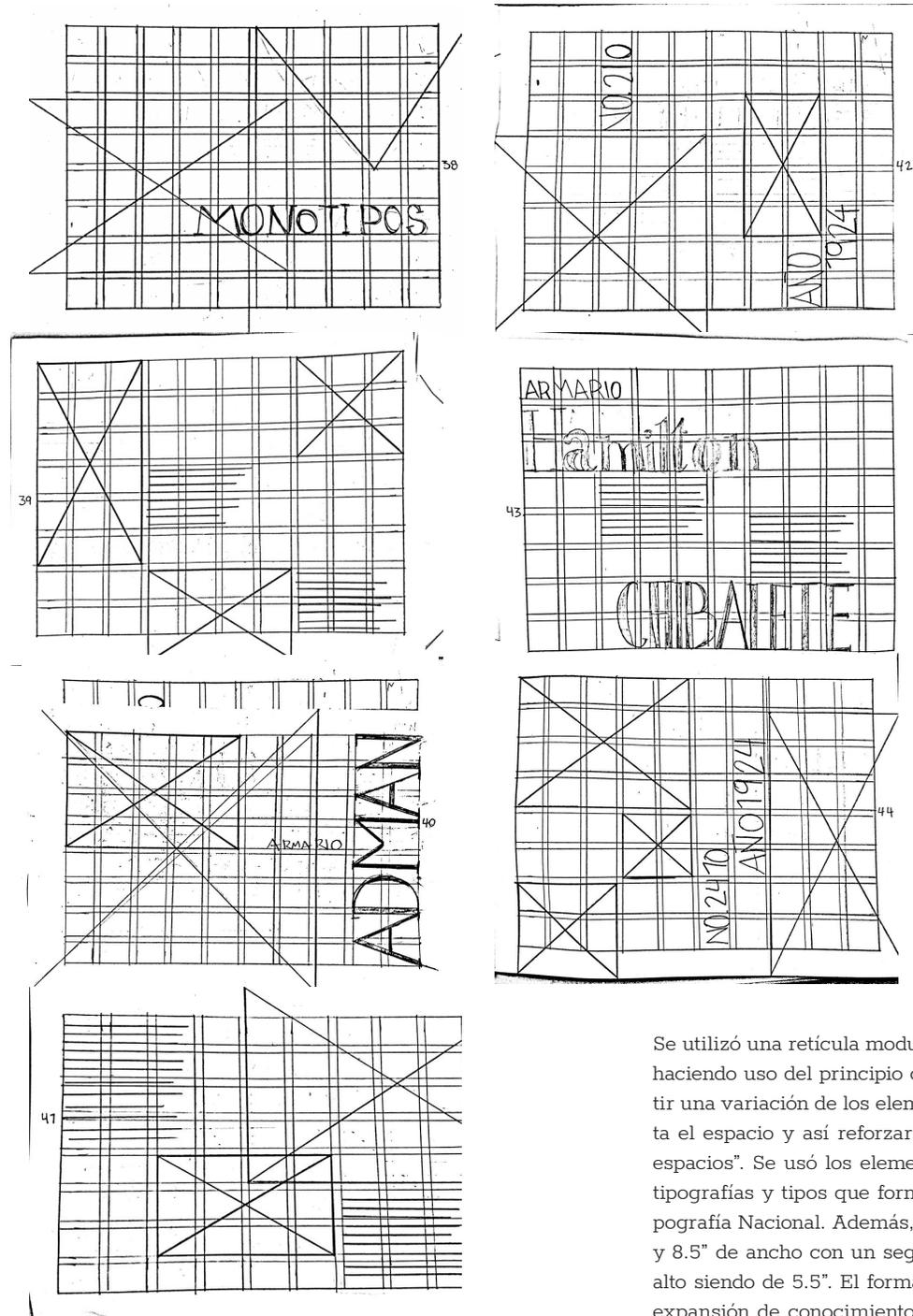
**Nombre:** Elli Joane Guerra Angel

**Edad:** 24 años

**Ocupación:** Estudiante del 10mo semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico, USAC.

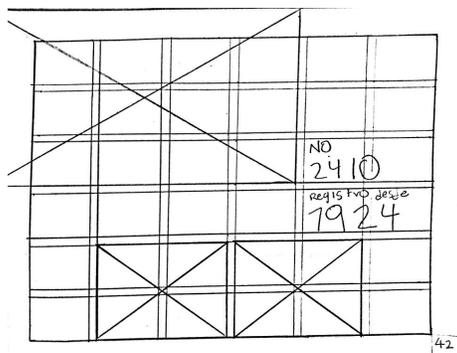
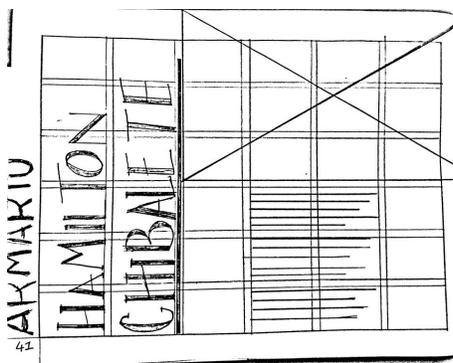
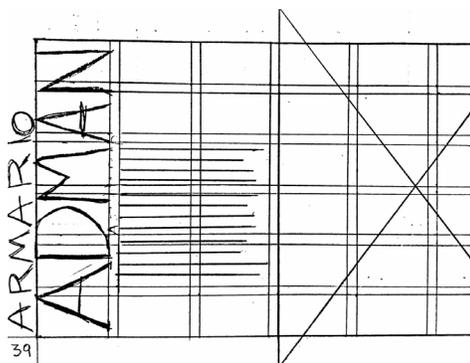
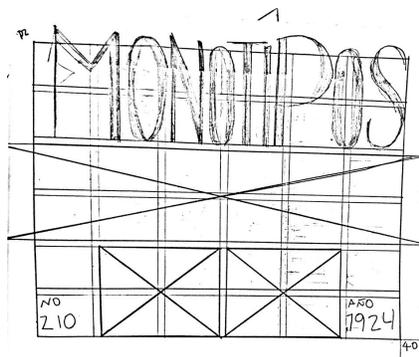
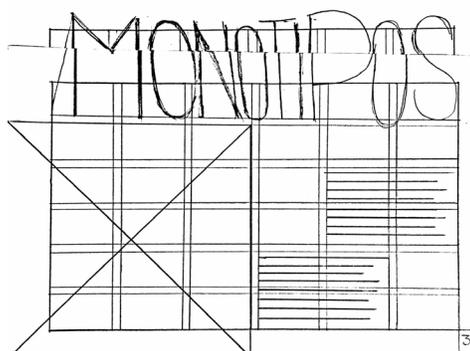
# BOCETO DE PORTADILLA Y DIAGRAMACIÓN

## Propuesta 1



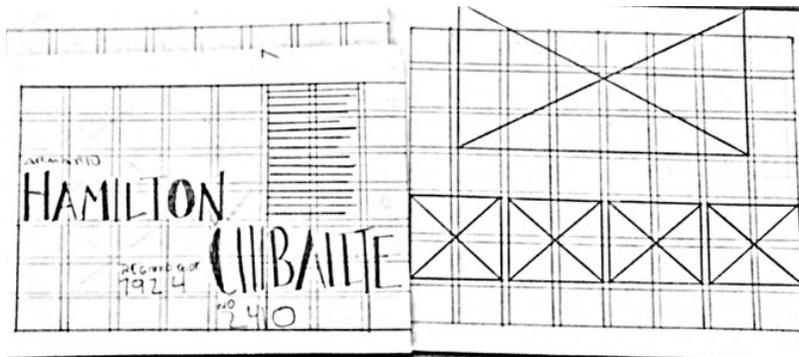
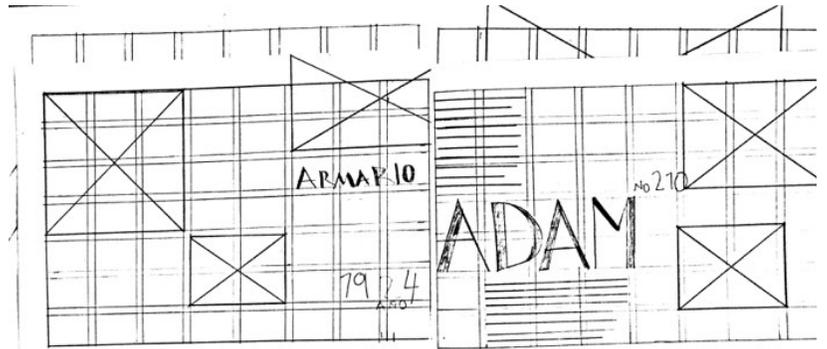
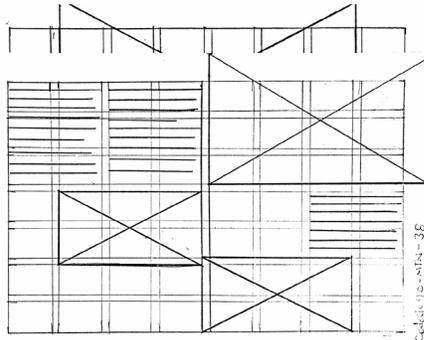
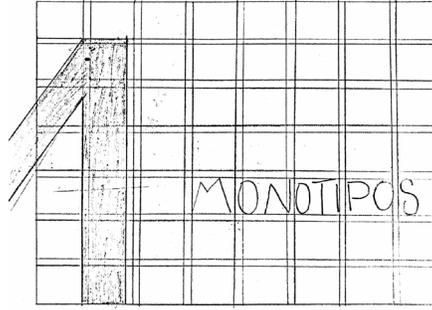
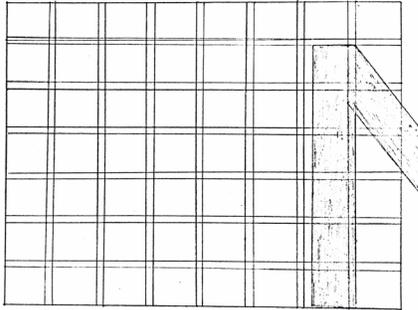
Se utilizó una retícula modular de diez columnas por ocho filas haciendo uso del principio de la estructura formal para permitir una variación de los elementos utilizando de manera correcta el espacio y así reforzar el concepto creativo "Variación de espacios". Se usó los elementos establecidos del museo como: tipografías y tipos que forman parte de los catálogos de la Tipografía Nacional. Además, se utiliza un tamaño de 6.5" de alto y 8.5" de ancho con un segundo tamaño con una variación de alto siendo de 5.5". El formato es horizontal para connotar una expansión de conocimiento al lector. Se utilizó el principio de división de planos en las imágenes permitiendo que se corten o salgan de los márgenes.

## Propuesta 2



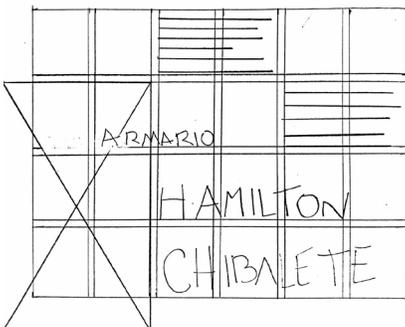
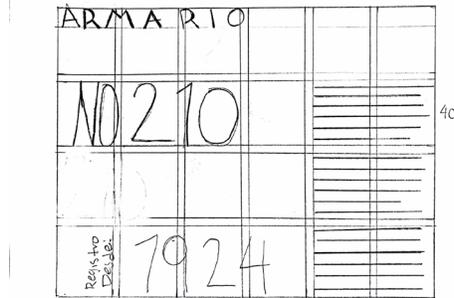
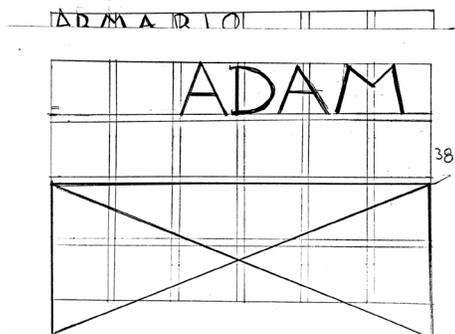
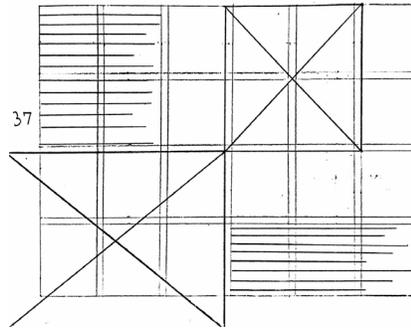
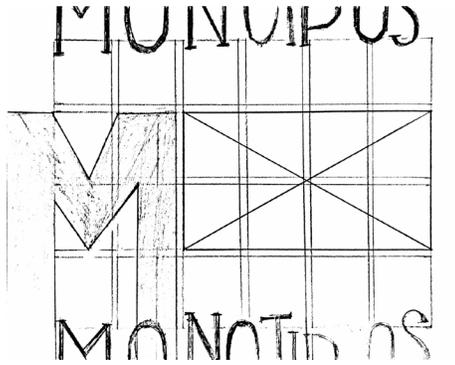
En esta propuesta se utilizan los mismo elementos, tamaños y formato con la variación de retícula. La retícula sigue siendo modular con una estructura formal, pero de seis columnas por seis filas además de implementar división de planos en la tipografía. El tamaño de la portadilla es de 5.5" de alto y el resto se utiliza el tamaño estándar de 6.6" de alto. La alineación es hacia la izquierda para que la lectura sea de forma natural.

### Propuesta 3



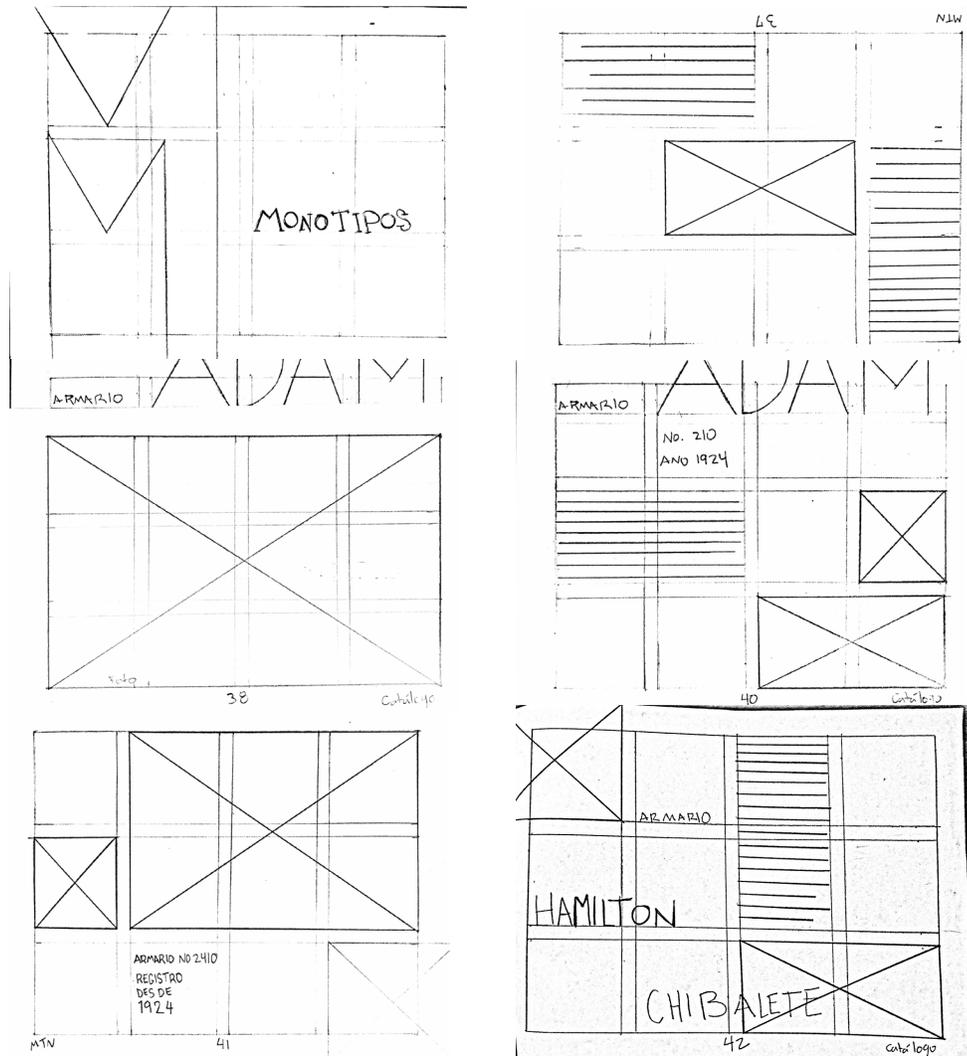
Se varía el orden de los tamaños utilizando en la portadilla el tamaño estándar y luego dos tamaños de 5.5" de alto seguidos en el contenido, además de utilizar una retícula modular con seis columnas por seis filas. Se refuerza el concepto creativo a través de la división de planos y se establece una jerarquía que resalte los titulares a través de páginas opuestas para causar una interactividad en la lectura. El texto se diagrama en columnas abarcando dos y tres módulos.

### Propuesta 4



Se inicia el boceto con el tamaño estándar en la portadilla y luego se coloca el tamaño de 5.5" de alto en el contenido para reforzar el concepto creativo y permitir una interactividad en los titulares. Además de variar la retícula modular siendo de seis columnas por cuatro filas. Se resaltan características de la pieza que se está hablando a través del tamaño de la tipografía. En esta propuesta el texto se diagrama en columnas abarcando dos y tres módulos.

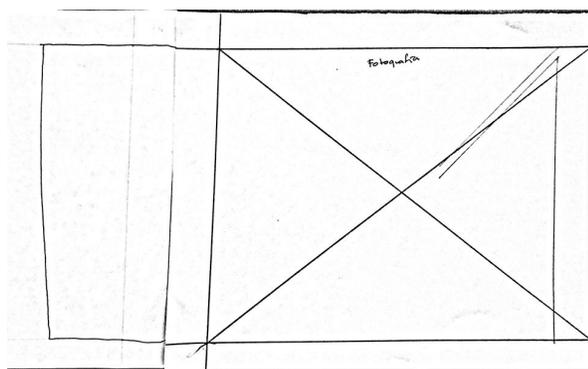
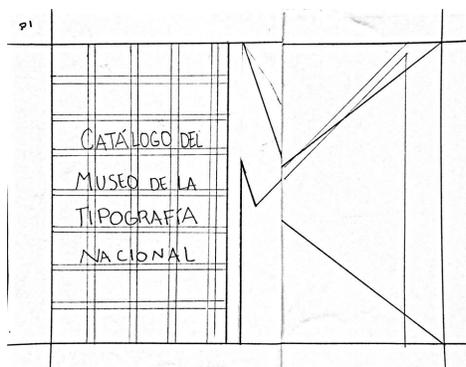
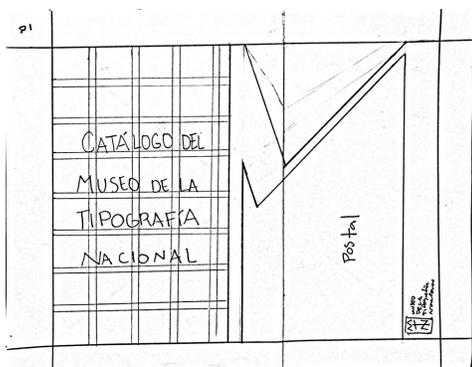
## Propuesta 5



Se hace la portadilla en el tamaño estándar y se utiliza el tamaño de 5.5" de alto para colocar fotografías, además, se varía la retícula modular siendo de cuatro columnas por cuatro filas y se aplica la división de planos en la tipografía. Se diagrama el texto en columnas que abarcan dos módulos.

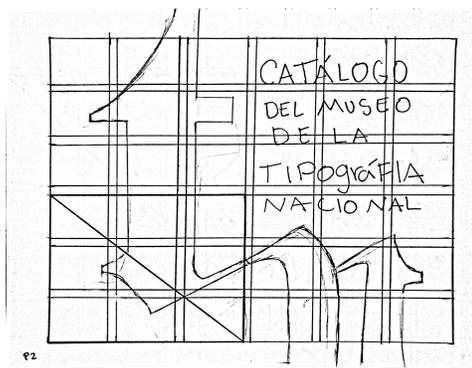
# BOCETOS DE PORTADAS

## Opción A



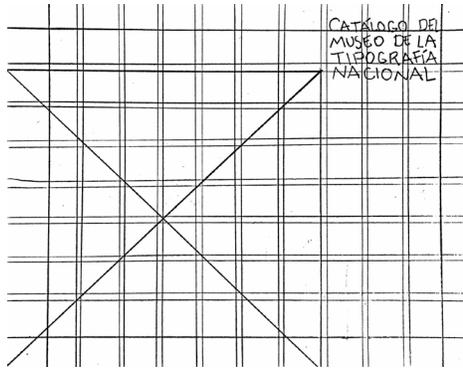
A través de los elementos establecidos como parte de la identidad del museo se busca cautivar al lector a través de la interacción. De esa forma se refuerza el concepto creativo al variar el espacio de la portada cuando se corta una parte de ella interviniendo con la fotografía que se encuentra debajo. Además de aplicar la división de planos en la fotografía debido a que se completa con la otra página. La tipografía utilizada, Bedini se basa en las similitudes de los tipos que se encuentran en el catálogo de tipografías del museo.

## Opción B



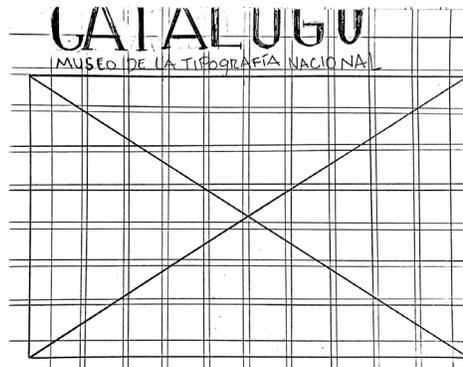
En esta propuesta se utiliza la misma tipografía para escribir el nombre del catálogo, una fotografía y "TN" las iniciales de la Tipografía Nacional establecidas por la institución, a través de la división de planos estas logran salir del formato sin perder legibilidad. Para esta propuesta se utilizó una retícula modular de seis columnas por seis filas.

### Opción C



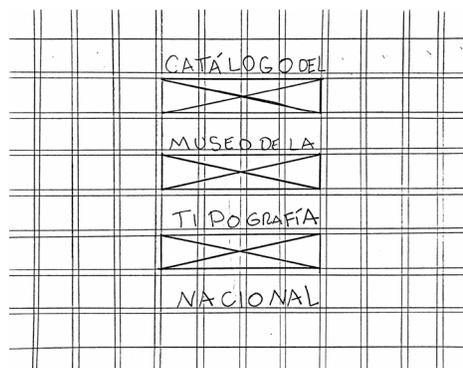
Se utilizó una retícula modular para situar los elementos dentro de la portada utilizando diez columnas y ocho filas, donde a través de la división de la fotografía refuerza el concepto creativo al variar el espacio de la fotografía utilizando la contraportada para completarla.

### Opción D



Este boceto utiliza la división de planos en la tipografía al cortarse en la parte superior, utiliza la estructura formal dentro de su retícula para representar estabilidad y colocar la fotografía de manera centrada.

### Opción E



A través de la división de la imagen y la tipografía se logra una composición visual lineal de manera que exista un equilibrio visual en el espacio, además refuerza el concepto creativo al variar el espacio entre tipografía y la imagen.

## AUTOEVALUACIÓN

La fase se validó utilizando el método de autoevaluación a través de un cuadro en el que se evaluaron los criterios de: pertinencia, principios de diseño, legibilidad, composición visual, márgenes, fotografía, comprensión y vinculación con el concepto creativo, diseño tipográfico, descansos visuales y formato pertinente respecto al sistema de reproducción. Estos aspectos determinan la objetividad de los elementos dentro del boceto teniendo en cuenta el concepto creativo. El método consiste en evaluar el criterio colocando un punto de uno a cinco puntos, la suma de estos puntos da un resultado final definiendo como propuestas finales las que tengan un mayor puntaje. Se realizaron dos autoevaluaciones con los mismos criterios para bocetos de diagramación y portada. Para ver el instrumento diríjase al Anexo 02.

## CONCLUSIONES

Tras realizar la autoevaluación el resultado reveló que las propuestas dos y tres son las más pertinentes para llevarlas al segundo nivel de bocetaje. En la portada, la opción A fue seleccionada debido al puntaje alto que obtuvo.

La propuesta dos y tres obtuvieron un puntaje de 50 y 49 puntos, las propuestas cumplieron en su totalidad o mayoría con los criterios revelando una composición visual atractiva y legible por lo que permitirá al lector su comprensión e interés. Las propuestas reflejan el concepto creativo a través del uso de diferentes tamaños y las retículas que permiten que los elementos varíen dentro del espacio.

Reflejan fundamentos de diseño que permiten el ritmo y llamen la atención del lector y causar una interactividad sin perder el equilibrio de la publicación. Además, la retícula modular con mayor número de columnas y filas permite generar espacios en blanco que son descansos visuales al lector para que su lectura sea fluida por lo que la propuesta dos debe modificarse en cuanto a retícula.

La portada es pertinente al concepto creativo al variar la dimensión y espacio de la misma y busca el interés del lector a través de la interactividad y los principios de diseño establecidos para reforzar el concepto creativo.

# NIVEL 2 DE VISUALIZACIÓN

## OBJETIVOS

- Validar aspectos técnicos de diagramación de las piezas de diseño con especialistas en el área editorial.
- Establecer elementos gráficos pertinentes en el desarrollo de las piezas de diseño.

## PROCESO

Tomando como inicio los bocetos elegidos en el nivel uno, se prosiguió a digitalizar las opciones empleando códigos visuales establecidos con anterioridad. La portada, portadillas y maquetación de las páginas internas del catálogo fueron las partes esenciales del proceso donde el fin fue evaluar la funcionalidad y legibilidad del material aplicando de manera correcta principios de diseño. Para ver los criterios evaluados, dirijase al anexo 03.

## PERFIL DEL INFORMANTE

### **Pablo Cezeña**

Director y diseñador de Anti Estudio.

### **David Bozareyes**

Diseñador y Director creativo de proyectos para Saul E. Mendez, Revista Básica y la Fototeca.

### **Axel Flores**

Diseñador en Royale Studios

## FASE A

### Portada

#### Catálogo del Museo de la Tipografía Nacional

*A continuación, encontrarás las piezas que se encuentran en exhibición dentro del museo con sus datos técnicos y una pequeña reseña de las mismas con fotografías para su registro de forma cronológica respetando el guión museográfico.*



Opción no. 1

En la portada no.1, se utilizó la tipografía Bedini, para el titular del catálogo y se decidió colocar el propósito del material. Se utilizó la letra "M" que forma parte de los elementos gráficos establecidos por el museo y una fotografía de linotipos para la postal que se desprende de la portada para reforzar el concepto creativo "variación de espacios".



Opción no. 2

En la opción no. 2, se utilizó una fotografía en blanco y negro de la fachada del museo para hacer un contraste con el color amarillo y se utilizó los elementos "TN" establecidos como parte de la línea gráfica del museo.

Portadillas

# COMPUTADORAS

Las portadillas se trabajaron con la tipografía Steelfish, una tipografía que se eligió debido a su parecido con los tipos sueltos de madera que se encuentran en los chibaletes de madera. Además de ser una tipografía inspirada en los titulares de los periódicos del siglo XX.

Utilizando el principio de diseño de División de planos que dice que una figura puede dividirse en partes iguales o desiguales manteniendo la legibilidad de la figura, los titulares de la portadilla fueron divididos colocando la parte principal en la página de enfrente para ser complementados en la página detrás de la hoja.

Páginas internas



No. **13,435**  
Año de Registro: **1930**

Estos armarios se fabricaban de acero y madera por su estilo.

**Armario para Matrices**



Detalle de los registros que se encuentran en los cajones del armario.



Tubo de hierro que se encuentra en algunos armarios.



Para su construcción se hizo un cuidadoso estudio de las necesidades del litógrafo, siguiendo todo una de las especificaciones de los expertos en la materia, las matrices, especificaciones y las pequeñas herramientas se guardan en sus respectivos compartimientos. Las gavetas están en posición inclinada, lo que evita que caigan o desbarren las matrices cuando están abiertas las mismas. Son adecuadas para reducir el espacio guardado de forma económica y conveniente herramientas para su época.

Máquina **Cosedora y Engrapadora**

Año de Registro: **1924**

Máquina eléctrica con motor y fue utilizada para engrapar y coser distintas clases de telas, corsets, vestidos de velidad, cuadros, cajas de cartón, folios y trípticos, sobre todo en trabajos voluminosos del Ministerio de Educación y Municipalidades de Gobierno. Se podía utilizar en estilo vertical y plancha plana según el trabajo.



Era maniobrada por un operario por medio del pedal.



Número de serie.



Lugar donde se colocaba el hilo para coser.



Detalle de los tornillos que unen las piezas de la cosedora y engrapadora.

Se utilizó como elemento de diseño las capitulares variando la posición dentro del espacio para crear una composición visual en conjunto con las imágenes y los textos.

Para reforzar el concepto creativo las columnas de textos varían utilizando de tres a cuatro módulos dentro del espacio.

## VALIDACIÓN CON ESPECIALISTAS

La validación de esta fase se realizó con especialistas en el diseño editorial en una reunión dentro de la Escuela de Diseño Gráfico donde los especialistas y las asesoras de EPS y proyecto de graduación evaluaron la propuesta gráfica en base a un dummy del catálogo y una presentación explicando el concepto, insight y códigos de diseño a través de un instrumento de validación. Para ver el instrumento diríjase al Anexo 03.

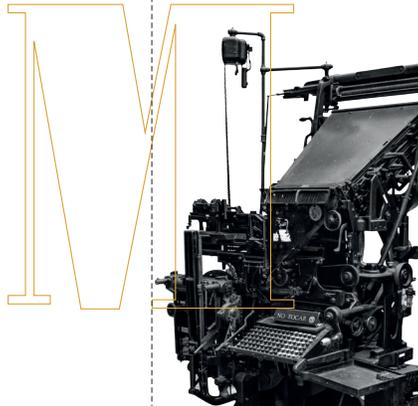
En la validación, se evaluó la aplicación del concepto creativo, principios de diseño, calidad gráfica, la funcionalidad, tipografía composición visual y fotografías. Durante la presentación se recibieron críticas sobre la tipografía de los titulares y las portadillas y como estas creaban un desbalance visual, también, de cómo el uso de las capitulares y la manera que se sobreponen en los textos e imágenes creaba una saturación dentro de las páginas. Se mencionó que la mancha tipográfica era pesada y se sugirió cambiar el peso a light. En cuanto a la composición se sugirió mantener un tamaño de fotografía en las páginas para crear un balance visual.

# FASE B

## Portada

### CATÁLOGO DEL MUSEO DE LA TIPOGRAFÍA NACIONAL

A continuación, encontrará las piezas que se encuentran en exhibición dentro del museo con sus datos técnicos y una pequeña reseña de las mismas con fotografías para su registro de forma cronológica respetando el guión museográfico.



Se cambió la tipografía del nombre del catálogo por Steelfish y así mantener la unidad tipográfica, además de utilizar la "M" de forma lineal para no saturar y mantener un balance visual. De esta forma la "M" puede unirse con la "M" que se encuentra en la parte interior sobre la fotografía cuando la postal se separe de la portada permitiendo una unidad.

## Páginas Internas



No. **13,435**  
Año de registro **1930**

Estos armarios se fabricaban de acero y madera para su estilo.

### ARMARIO PARA MATRICES



Nombre de las tipografías que se encuentran en los cajones del armario.



Para su construcción se hizo un cuidadoso estudio de las necesidades del tipógrafo, según cada una de las especificaciones de los expertos en la materia, las matrices, espaciadores y las pequeñas herramientas se guardan en sus respectivos compartimientos. Las gavetas están en posición inclinada, lo que evita que caigan o desaparezcan. Las matrices cuando están abiertas las mismas. Estas adecuadas para reducir al espacio guardado de forma económica y conveniente herramientas para su época.



Tipos de bronce que se encuentran en algunos armarios.

### Máquina COSEDORA Y ENGRAPADORA

Año de registro **1924**

Máquina eléctrica con motor y faja utilizada para engrapar y hacer distintos tipos de folios, centenas, volantes de recubierta, cuadernos, cajas de cartas, folios y folioses, sobre todo en trabajos voluminosos del Ministerio de Educación y Municipalidades de Gobierno. Se podía utilizar en estilo manual y también para otros trabajos.



Era manipulada por un apertura por medio del pedal.



Nombre de serie.



Logo donde se introduce el filo para coser.



Detalle de los tornillos que sujetan los pedales de la máquina y engrapadora.

Se siguieron las críticas de los especialistas y se cambió la tipografía de titulares para mejorar la jerarquía y así mantener una unidad visual y se utilizaron las capitulares lineales para no saturar las páginas y mejorar la composición visual. La mancha tipográfica se cambió a un peso light. Los marcadores de páginas se utilizaron en la parte inferior y no en medio como en la fase A para mejorar la legibilidad de los mismo.

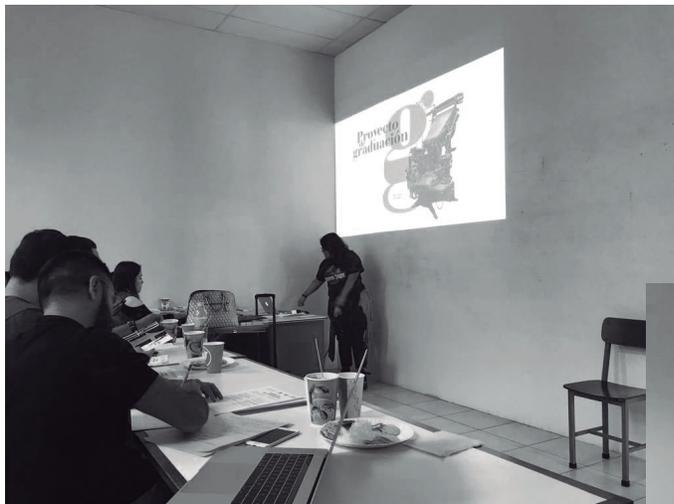


Fig.39 Validación con especialistas, 2018.



Fig.40 Validación con especialistas, 2018.

## CONCLUSIONES

La jerarquía y composición visual se vio favorecida debido al uso de la tipografía Steelfish, la cual permitió una unidad visual y legibilidad del catálogo.

Se mejorado y reforzados los principios de diseño utilizados en la retícula y los elementos de diseño para darle un uso pertinente dentro de la composición visual.

Se mejoró la composición visual de las páginas a través del peso tipográfico del texto para no saturarlas y reforzar el recorrido.

# NIVEL 3 DE VISUALIZACIÓN

## OBJETIVOS

- Evaluar a través de un focus group con el apoyo de un instrumento de validación la funcionalidad y estética del catálogo con el grupo objetivo, así como el aporte que proporciona al recorrido del museo. Además evaluar el folleto y guía que son parte del material editorial que se realizó al museo para comprobar su funcionalidad y refuerzan el recorrido dentro del museo.
- Validar aspectos de tamaño, el uso de insertos y la postal, el orden de las páginas y creatividad de la pieza editorial

## PROCESO

Después de que se analizarán los resultados de la validación con especialistas y se realizarán los cambios de tipografía y recorrido visual dentro de las páginas del catálogo, para así mejorar la jerarquía visual donde se marcara un orden dentro de los temas presentados. Se realizó un segundo prototipo impreso para evaluar aspectos estéticos y funcionales con el grupo objetivo, a través de un focus group donde se les permitía opinar y criticar bajo los criterios presentados. La validación fue acompañada de una encuesta con escala de valores para valorizar su opinión sobre los criterios presentados sobre si es eficiente o deficiente el material. Para ver el instrumento de validación con los criterios evaluados, dirijase al anexo 04.

## PERFIL DEL INFORMANTE

**Rango de edad:** 18 a 33 años.

**Ocupación:** Estudiantes Universitarios de la universidad: San Carlos de Guatemala, Galileo, Mariano Gálvez y Landívar.

**Participantes en la validación:** 7 participantes.

## VALIDACIÓN CON GRUPO OBJETIVO

Durante la validación con el grupo objetivo surgieron comentarios sobre lo interactivo que es poder tener una postal dentro de la portada, sin embargo, se mencionó como la primera hoja del catálogo puede ser afectada en cuanto a la durabilidad al tener un soporte liviano. Los comentarios fueron positivos, en cuanto al uso de insertos en las portadillas y el recorrido visual dentro de las páginas del catálogo y como este es un buen material de apoyo para conocer más sobre la exposición del museo.

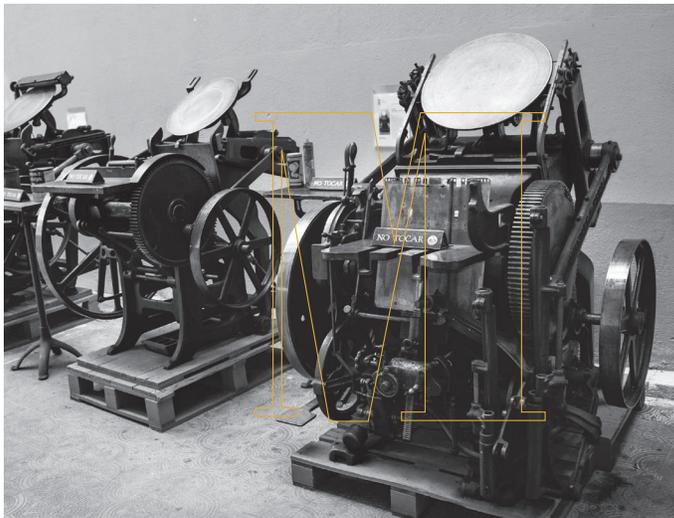
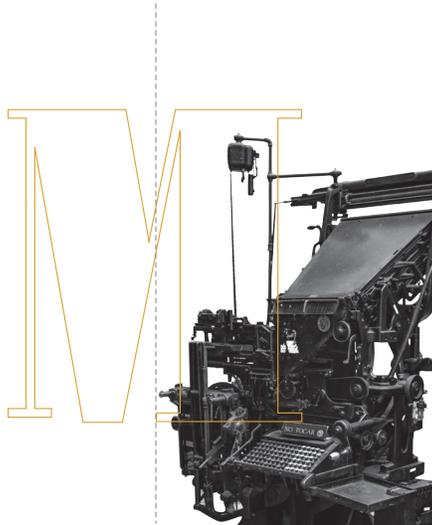
En cuanto al folleto, los comentarios fueron positivos y sobre cómo era más atractivo visualmente comparado con el folleto anterior. La guía por su parte resultó no ser funcional debido a que esta poseía una hoja carta dentro de ella con un mapa de ubicación por lo que dificultaba la manipulación de ambos tamaños mientras se realizaba el recorrido, además de ser confuso el mapa no se explicaba de manera correcta los pasos a seguir en el recorrido, sobre todo en el retorno hacia algún ambiente. Por lo que el grupo objetivo sugirió no utilizar dos tamaños sino uno solo, donde se encontrará el mapa de ubicación y se aclarará sobre el orden de los ambientes.

# CATÁLOGO

## Portada

### CATÁLOGO DEL MUSEO DE LA TIPOGRAFÍA NACIONAL

*A continuación,  
encontrarás las piezas  
que se exhiben dentro  
del museo con sus datos  
técnicos y una pequeña  
reseña de las mismas  
con fotografías para  
su registro de forma  
cronológica respetando  
el guion museográfico.*



Se corrigió la redacción del párrafo que se encuentra en la portada, porque la primera parte era redundante, por lo que el grupo objetivo se confundía cuando lo leía. Además, se cambió el papel de la primera hoja del catálogo por un soporte más resistente como lo es el papel Husky.

## Páginas Internas



ÓLEOS



*Las siguientes  
herramientas  
fueron utilizadas  
en diferentes  
épocas  
de la impresión.*

HERRA

Para reforzar el orden del catálogo se decidió colocar el número de la página de lado izquierdo antes de comenzar la portadilla, así el lector puede divisar el número de página de la categoría que se mostró en el índice al lado de la portadilla y continuar con su lectura.







Fig.41 y Fig. 42 Validación con grupo objetivo, 2018.



Fig.43 y Fig. 44 Validación con grupo objetivo, 2018.



Fig.45 y Fig. 46 Validación con grupo objetivo, 2018.



Fig.47 y Fig. 48 Validación con grupo objetivo, 2018.



Fig.49 y Fig. 50 Validación con grupo objetivo, 2018.



Fig.51 y Fig. 52 Validación con grupo objetivo, 2018.

## CONCLUSIONES

Los resultados de la validación demostraron que las piezas de diseño son una herramienta pertinente para el grupo objetivo y que provocan interés en la información que presenta el museo. Mejora su experiencia dentro del museo y consideran que es un material muy bien hecho y creativo. La mayoría del grupo objetivo cree que el material amplía su conocimiento sobre la historia de la imprenta en Guatemala.

En cuanto a la guía, todos estuvieron de acuerdo que no fue fácil de manipular debido a la hoja extra que se presentaba y que era difícil ubicarse con el mapa, por algunos elementos gráficos que no eran claros.

En cuanto al folleto el grupo objetivo cree que la información se presenta de manera clara y ordenada, que es fácil de manipular y que posee un alto impacto visual.

El catálogo es funcional para el grupo objetivo en cuanto a su tamaño, creen que es interactivo, pero solamente en la portada y no en las portadillas, sin embargo, es un buen recurso y es curioso encontrar un tamaño más dentro de la publicación. En cuanto a la jerarquía visual, no se les dificulta leerlo y posee un orden en las páginas.

***PROPUESTA FINAL***  
***FUNDAMENTACIÓN***

La propuesta está basada en el concepto “variación de espacios” que se refleja en la composición visual de las páginas de la publicación. El concepto surgió de la relación forzada de tipografía, debido a las variaciones que esta presenta, y espacio que proviene de una hoja de papel que es el soporte donde se produce toda la historia de la imprenta. El concepto es la forma de explicar cómo la historia a través del espacio y tiempo ha evolucionado provocando variaciones en los procesos de impresión en la Tipografía Nacional, variaciones que se ven dentro de la exposición del museo.

Los códigos visuales que se encuentran en las piezas finales son el reflejo del concepto creativo y la identidad visual ya establecida por el museo además de ser atractivos visualmente para el grupo objetivo. Siendo la tipografía el elemento principal de las piezas de diseño debido a la importancia y relevancia que tiene para el museo, es por ello que la selección tipográfica fue inspirada por los tipos sueltos que se encuentran en los chibaletes dentro del museo.



*Páginas interiores del catálogo.*

# CATÁLOGO

## Tipografías



Catálogo - MTR - 80



No.  
**13,435**  
Año de registro  
**1930**

Estos armarios se fabricaban de acero y madera para su estilo.

## ARMARIO PARA MATRICES



Nombres de las tipografías que se encuentran en los cajones del armario.



Interior de los cajones del armario.

Para su construcción se hizo un cuidadoso estudio de las necesidades del linotipista, siguiendo cada una de las especificaciones de los expertos en la materia, las matrices, espaciadores y las pequeñas herramientas se guardan en sus respectivos compartimientos. Las gavetas están en posición inclinada, lo que evitaba que cayeran o desarreglen las matrices cuando estén abiertas las mismas. Eran adecuados para reducir el espacio guardado de forma económica y convenientes herramientas para su época.



Tipos de bronce que se encuentran en algunos armarios.

Catálogo - MTR - 81

*Páginas interiores donde se ve la aplicación tipográfica.*

Se utilizaron cuatro tipografías en el catálogo, dos tipografías están establecidas en el manual de normas gráficas de la identidad del Museo las cuales son: "Rockitt" y "Rubik". Rubik es una tipografía Sans Serif, establecida para ser utilizada en subtítulos y rompetextos debido a su impacto y legibilidad. Rockitt está establecida para ser utilizada en cuerpos de texto y textos secundarios debido a su presencia y legibilidad en la diagramación.

**Rubik**  
**Rockitt**  
**STEELFISH**  
**Bedini**

Las tipografías Steelfish y Bedini fueron propuestas para ser utilizadas como elementos gráficos y para los titulares principales dentro de las piezas. Bedini es una tipografía que se clasifica dentro de las tipografías modernas por sus características. Es una tipografía Serif con transiciones delgadas y finas además de tener una diferencia dramática en trazos delgados y gruesos. Esta tipografía fue aplicada en los números de las páginas que se encuentran antes de las portadillas y en las capitulares de las páginas de manera lineal, de esta forma se lograba establecer una variación tipográfica en las páginas de manera sutil sin afectar la jerarquía visual o saturar las páginas de la publicación.

La tipografía Steelfish se escogió por ser una tipografía condensada que permite reforzar el concepto creativo, además de aportar una variación dentro del discurso visual. La creación de la tipografía fue inspirada en los titulares de los periódicos a mediados del siglo XX, este hecho permite una conexión singular con el Museo de la Tipografía Nacional debido a la historia periodística que se encuentra expuesta. La tipografía además, resulta ser similar a los tipos de madera que se encuentran en la exposición del museo.

## Código Cromático

Los colores utilizados en el catálogo son los que se establecieron en la construcción de la identidad del museo, los colores fueron elegidos por su facilidad en cualquier medio de impresión. El uso del color dorado fue utilizado en detalles como capitulares, marcadores de página y detalles dentro de las páginas.

El negro persiste en toda la publicación siendo utilizado en páginas completas como lo son el índice y las páginas izquierdas antes de las portadillas para resaltar esas partes y marcar el inicio de una nueva categoría.



*Blanco*  
C 0, M 0, Y 0, K 0



*Negro*  
C 0, M 0, Y 0, K 100



*Dorado*  
C 13, M 32, Y 91, K 0



Aplicación de color negro en el índice.



Aplicación de color negro en páginas izquierdas antes de las portadillas.

# INVENCION DE LA IMPRENTA

*La imprenta surgió en el año 1440 por Johannes Gutenberg, un alemán conocido por ser el padre de la imprenta.*

Surge de la necesidad de reproducir copias de la Biblia en un corto periodo de tiempo, Johannes Gutenberg pide un préstamo a Johann Fust y es así como inicia la imprenta. Johannes Gutenberg confecciona moldes de madera con cada letra del alfabeto para ser llenados con plomo inventando así los primeros tipos móviles, creando en total más de 150 tipos que imitaban la escritura de un manuscrito.

Después de dos años y quedarse sin dinero se logran vender las 150 biblias de Gutenberg dando paso a que la imprenta obtenga más pedidos y es así como en 1449 se imprime el primer libro llamado Misal de Constanza, en la imprenta de Mainz, Alemania.



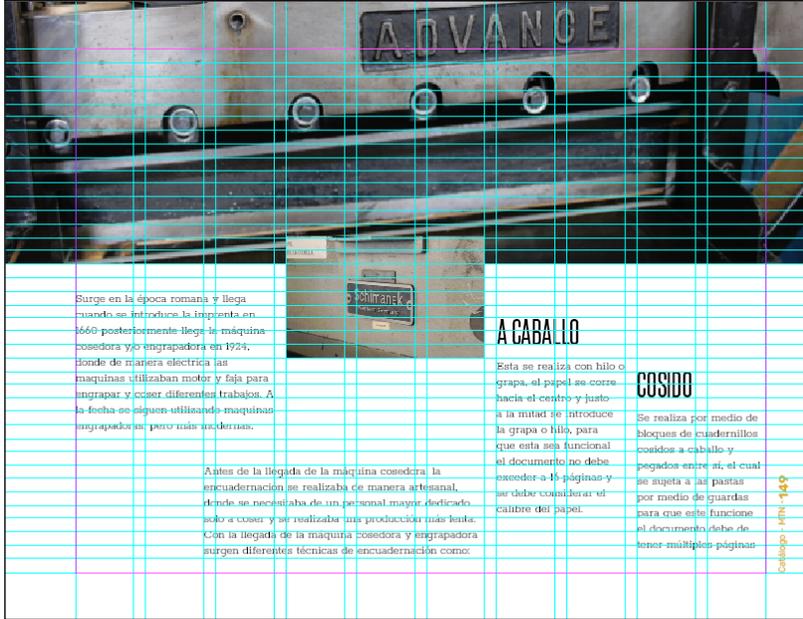
Aplicación de color dorado en las páginas internas.

## Retícula

La retícula que se utilizó en las páginas del catálogo fue creada bajo una estructura de repetición formal. Según Wucius Wong (1993) lo que busca es establecer módulos para tener regularidad en las páginas sin importar la variación del contenido y los elementos. La retícula es básica, consta de líneas verticales y horizontales de manera proporcional para establecer diez columnas y ocho filas creando una retícula modular.

Una retícula modular es una retícula simétrica que permite un balance entre páginas opuestas además de añadir flexibilidad para el posicionamiento de los elementos dentro del espacio, así se puede interactuar con los elementos manteniendo una misma estructura. En las páginas del catálogo se puede notar la flexibilidad de la retícula en la posición de los elementos, por ejemplo, las fotografías que se sobrepone a otras, o como salen de los márgenes para resaltar el concepto creativo “variación de espacios”, los bloques de texto, por su lado ocupan tres a cuatro módulos y en algunas ocasiones dos en los rompetextos, para así ocasionar la variación en el espacio.

Para añadir más flexibilidad a la composición visual a través de la retícula, se utilizó el principio de diseño que establece Wucius Wong en su libro fundamentos del diseño, que trata de la variación que se le realiza a la retícula básica para alterar los módulos. La variación consiste en subdividir los módulos cuadrados de la retícula, para así obtener módulos rectangulares y de esta forma se añade una interacción más notoria entre los elementos para crear propuestas dinámicas en las páginas del catálogo. Dentro de la composición se puede notar que a través de la retícula los elementos cambian de posición sin perder la estructura permitiendo una variación del espacio sin saturar o confundir el recorrido visual de las páginas. La estructura de cada página es la misma, sin embargo, la composición visual no se convierte en una estructura activa que estimule la lectura en el visitante.



Página de introducción a la encuadernación.



Página de registro de los linotipos.

## Alineación, Jerarquía y Marcar los Párrafos

En el bloque de texto se trabaja con una alineación hacia la izquierda debido a que el grupo objetivo es un público que no tiene hábitos de lectura. La alineación hacia la izquierda permite que la lectura sea natural y fácil para el público a diferencia de una alineación justificada. La alineación hacia la izquierda además respeta el movimiento orgánico del lenguaje, evitando espaciados que puedan confundir al lector.

El interlineado que se utilizó en el catálogo permite que las líneas de texto tengan un espacio óptimo para no confundir al lector o que se sobrepongan astas descendentes debido a la altura de x de la tipografía. El interlineado es de 12pts y permite que la mancha tipográfica sea fluida en cuanto a su lectura sin expandirse y provocar que sean interpretadas como independientes.

La tipografía y los pesos de las mismas permitieron establecer una jerarquía en las páginas para que el lector pueda encontrar un orden visual. En los titulares se utilizó la tipografía Steelfish Bold Italic a 60pts para que el lector pueda identificar rápidamente el tema a tratar. Para subtítulos o texto complementario en los titulares se utilizó Rubik Bold a 14pts. Para resaltar la información esencial de la pieza que se está registrando en el catálogo se utilizaron rompetextos en la tipografía Rubik Light Italic a 10pts. En el cuerpo de texto se utilizó Rockitt light con 9.5pts para no saturar la página y crear una mancha tipográfica pesada.

Para marcar los párrafos e indicar al lector donde debe leer, se utilizó un espacio posterior de 0.125 pulgadas. De esa forma, al iniciar un segundo párrafo en la lectura el lector identificaba de manera automática el inicio de ese párrafo.

**SACA PRUEBAS**

Año de registro **1924**

La cama o platina es perfectamente plana, el rodillo era cubierto con una fina mantilla de fieltro y el peso es extraordinario, con una sola revolución producían impresiones tan claras sin dañar los tipos más delicados, en la parte inferior un estante para guardar papel para realizar las pruebas necesarias y evaluar la calidad del trabajo realizado.



Prensa para pruebas montada con pedestal de hierro, con anaquel para guardar y preservar del polvo los rodillos entintadores y los botes de tinta.

Catálogo - MTH - 90

Ejemplos de la jerarquía tipográfica en las páginas interiores.

**MÁQUINA LUDLOW**

No. **2410**  
Año de Registro **1924**

Su función era hacer los encabezados de los titulares del Diario Oficial con matrices de bronce y su respectivo componedor.

Asimismo, era utilizada para realizar las tarjetas oficiales de autoridades del gobierno, invitaciones a eventos de renombre, tarjetas de presentación de presidentes y personeros de gabinetes de gobierno, tarjetas decorativas, etc. El peso aproximado es de 1.600 libras ya que está fundido en hierro colado. Una persona era suficiente para maniobrarlo en una jornada laboral.



Catálogo - MTH - 98



## Portadillas

El formato que se estableció para el catálogo fue horizontal debido a que este sugiere expansión y pasividad. De esta forma se le sugiere al lector que su conocimiento se expandirá. El tamaño y la proporción marcan el espacio para determinar visualmente pasividad y estabilidad al lector. El tamaño del formato estándar es de 6.5 pulgadas de alto y 8.5 pulgadas de ancho, en cuanto a las portadillas para causar una división más notoria entre cada categoría se decide manejar un tamaño con una pulgada menos siendo 5.5 pulgadas de alto y 8.5 pulgadas de ancho. Ambrose y Harris (2010) hablan de la interactividad en una publicación puede suceder a través de diferentes formatos, materiales o acabados a esto se le conoce como disposición de páginas. En base a esa teoría se decidió utilizar un papel diferente en las portadillas siendo Husky cover y para las páginas internas Couche. De esta forma se refuerza el concepto creativo y se obtiene una publicación fuera de lo convencional y funcional para despertar el interés en el visitante del museo.

Los titulares que se encuentran en las portadillas son creados con la tipografía Steelfish intervenida para abarcar el espacio completo de la página. Además, se utilizó el principio de diseño "división de planos" para separar los titulares y puedan ser completados en la página de atrás sin perder el sentido y crear una composición visual atractiva. La división de planos se da en la partición silábica o por palabras que componen el nombre de la categoría.

ÓLEOS  
FOTOGRAFÍAS  
Y AFICHES

*Portadillas de Óleos, fotografías y afiches.*

MONO  
TIPOS

*Portadillas de Monotipos.*

## Portada

En la portada se decidió colocar la introducción y propósito del catálogo para que el visitante pueda saber de qué trata. Se utilizó la tipografía Steelfish para el titular, además, se colocó una postal que puede ser desprendida para interactuar con el visitante y pueda ser utilizada como un separador para reforzar el concepto creativo. La pasta es blanda debido a la postal y se encuentra la letra "M" de forma lineal para que al ser desprendida la postal, se complete con la primera página del catálogo.

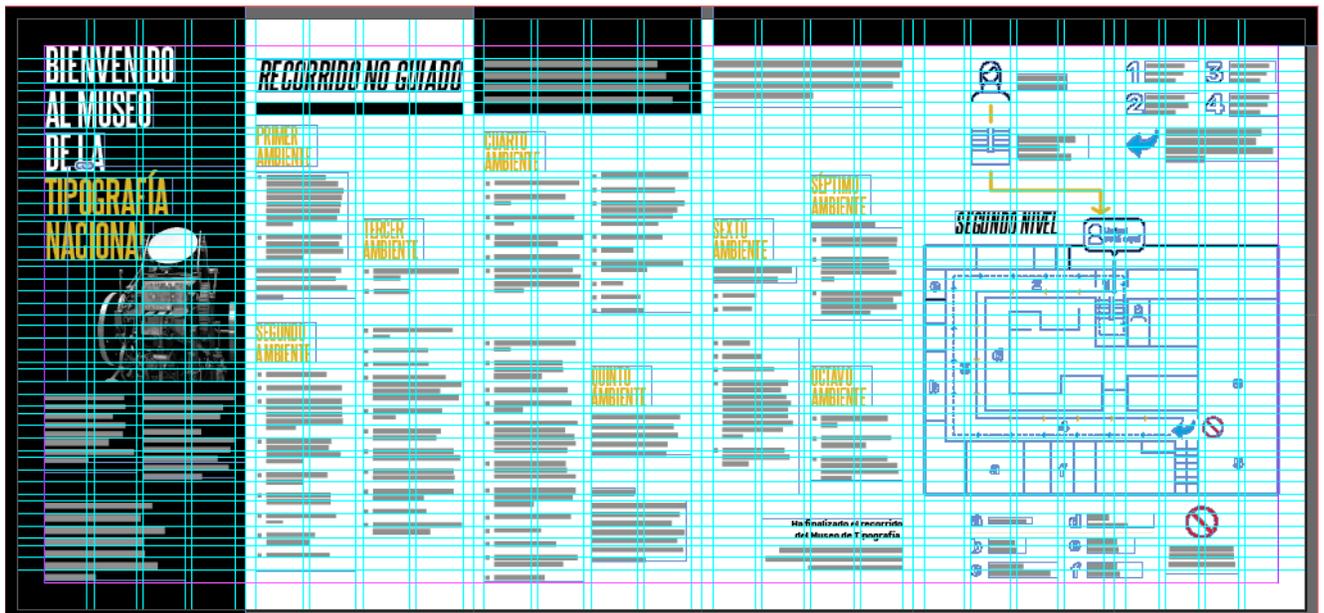


# DESPLEGABLE GUÍA

La guía posee cinco dobleces verticales y un doblez horizontal dividiendo el espacio en seis partes verticales y dos partes horizontales. Para reforzar el concepto creativo cuatro partes son de 4.25 pulgadas de ancho y dos partes de 3.5 pulgadas de ancho, en las partes de menor medida se encuentra el mapa del edificio, se decide colocar en ese espacio para que el visitante pueda visualizar la información de los ambientes del recorrido y sea fácil de manipular.

La retícula establecida es de cuatro columnas por cuatro filas y al igual que el catálogo para manejar de mejor forma el espacio se intervino la retícula básica utilizando líneas horizontales. Al ser un desplegable con espacios irregulares, el tamaño del módulo varía dependiendo de los márgenes y el doblez.

Los márgenes son de 0.5 pulgadas en los lados superiores, inferiores, izquierdas y derecho. El margen que se establece después del doblez es de 0.2 pulgadas para mediar el espacio de una manera que permita la diagramación fluida del contenido y así hacer uso eficiente del espacio.



Retícula del desplegable.

# FOLLETO

El folleto consta de una hoja tamaño oficio doblada en tres partes irregulares y dos hojas tamaño carta dobladas en dos partes irregulares para variar el espacio y hacerlo atractivo para el visitante. La portada posee un doblez que oculta una parte del titular para llamar la atención del visitante debido a la forma inusual del folleto, en las páginas interiores se encuentran dos tamaños de 4.75 pulgadas de ancho y 6.25 pulgadas de ancho.

La retícula utilizada es de cuatro columnas para el espacio de menor tamaño y de seis columnas para el de mayor tamaño. Al igual que las demás piezas de diseño se intervino la retícula con líneas horizontales para permitir un uso eficiente del espacio y formar un discurso visual atractivo para el visitante.

En el folleto se resalta las fechas importantes de manera lineal con la tipografía Bedini para que la legibilidad no sea comprometida y no pierda jerarquía o se genere ruido en la composición.

Se fundó el 7 de enero de 1894 en el gobierno del presidente José María Reyna Barrios, quien en su juventud fue tipógrafo y sabía lo importante que era para el Estado contar con una imprenta propia.

A partir de aquella fecha empezó en Guatemala una nueva época en el arte tipográfico, ya que la tipografía Nacional se montó con los elementos de una gran imprenta, al contar con la tecnología más reciente en esta rama de la industria.

# RESEÑA HISTÓRICA

# 1894

Es así como se convirtió en la imprenta nacional, llamada desde entonces: *Tipografía Nacional*.

El principal motivo de su fundación fue para fungir como la imprenta del gobierno, designándosele dentro de sus múltiples funciones, por mencionar algunas: la impresión de las recopilaciones de leyes, las memorias e informes del gobierno, toda la papelería del gobierno, libros literarios que necesitaba el pueblo de Guatemala para su formación educativa y más. Se convirtió en una casa editorial de renombre ya que sus talleres han impreso obras de alto contenido literario e histórico de grandes escritores guatemaltecos.

Página de 4.75 pulgadas.

# DIARIO DE CENTROÁMÉRICA

*El nombre del periódico "Centro América" se deriva de la época en que fue creado, cuando existía un afán de unión centro americanista y, por lo mismo, en sus inicios sus intereses fueron de publicar no solo referente a Guatemala, sino a lo importante que acontecía en el istmo.*

El diario de Centro América, fue fundado por el inglés Marco J. Kelly el 2 de agosto de 1880 nueve años después de la Revolución Liberal de 1871, periodo en que también asumía la presidencia Justo Rufino Barrios.

El primer ejemplar del Diario de Centro América fue introducido debajo de las puertas de todos los vecinos guatemaltecos y voceado por las calles el 2 de agosto de 1880; contenía comunicación mercantil, agrícola, literaria, científica y noticiosa; contaba con un diagrama sencillo, de una sola página, sin colores y limitada difusión.

Página de 6.25 pulgadas.

## PANELES INFORMATIVOS

La composición visual de los paneles informativos se centra en la tipografía Bedini. Para reforzar el concepto creativo "variación de espacios" los titulares buscan ocupar la mayor parte del espacio y se sobrepone los textos e información presentada sobre los mismos. De esa forma se crea una composición tipográfica atractiva sin perder la jerarquía visual, para complementar se colocan fotografías en los espacios blancos referentes al tema que se está exponiendo. Además, se resaltan las fechas de cada época de impresión de manera lineal como en las demás piezas editoriales.

El tamaño de la tipografía es de 24pts debido al lugar donde serán colocados y la distancia corta entre el lector y ellos. El tamaño es óptimo para facilitar la lectura y transmitir el mensaje al visitante del museo.

La retícula utilizada para la creación de los paneles es una retícula básica modular de diez columnas y ocho filas. Esta retícula no se intervino con líneas horizontales debido a que los elementos no eran demasiados.

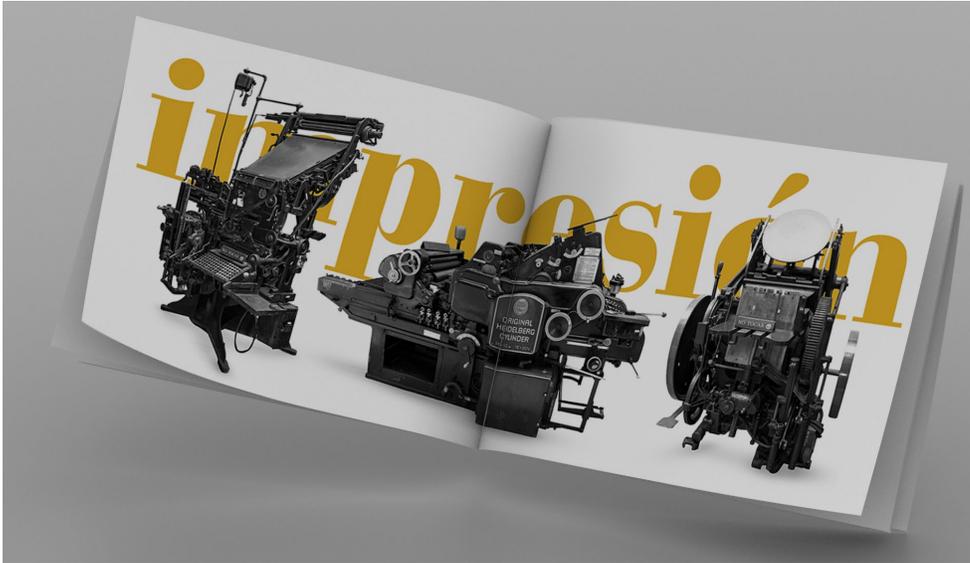


Panel informativo de los Monotipos.

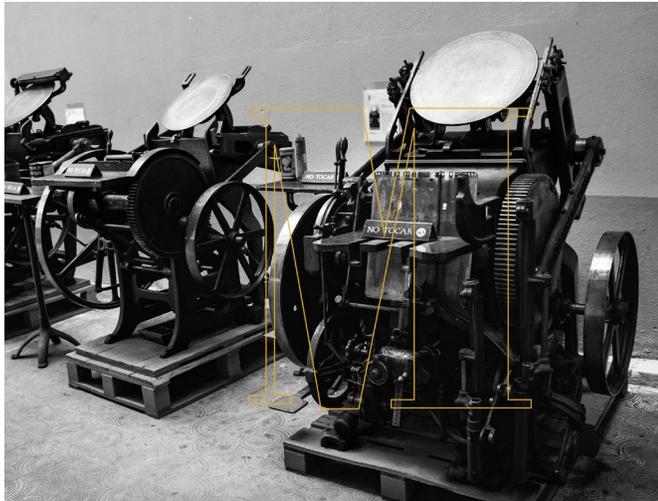
***VISTA  
PRELIMINAR  
DE LA  
PIEZA GRÁFICA***

# CATÁLOGO









CATÁLOGO  
DEL MUSEO  
DE LA TIPOGRAFÍA  
NACIONAL

1era. Edición - 2018

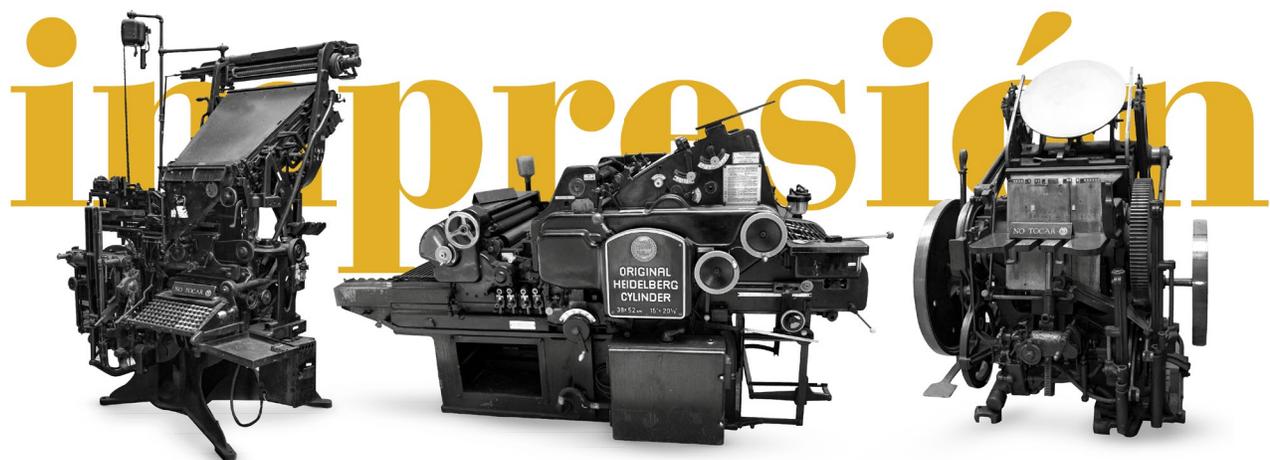
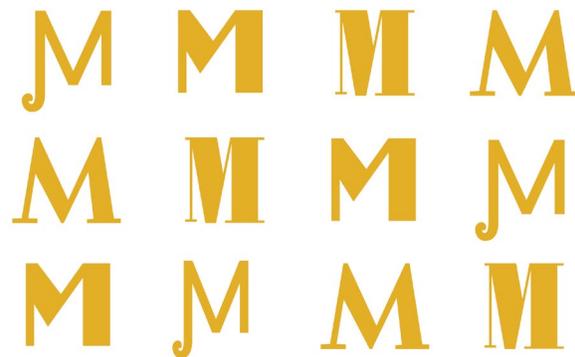
La creatividad, diseño, diagramación y fotografías de la presente publicación, fue realizada por Joane Guerra para el Ejercicio Profesional Supervisado de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Escuela de Diseño Gráfico en la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Catálogo del Museo de la Tipografía Nacional - Primera Edición 2018

Recopilación de Textos:  
Museo de la Tipografía Nacional.

Asesores del Proyecto: Lidia Larraín  
Mendoza y Lidia Thelma Mayen.

Impresión - Offset & Digital.



# INVENCION DE LA IMPRENTA

*La imprenta surgió en el año 1440 por Johannes Gutenberg, un alemán conocido por ser el padre de la imprenta.*

Surge de la necesidad de reproducir copias de la Biblia en un corto periodo de tiempo, Johannes Gutenberg pide un préstamo a Johann Fust y es así como inicia la imprenta. Johannes Gutenberg confecciona moldes de madera con cada letra del alfabeto para ser llenados con plomo inventando así los primeros tipos móviles, creando en total más de 150 tipos que imitaban la escritura de un manuscrito.

Después de dos años y quedarse sin dinero se logran vender las 150 biblias de Gutenberg dando paso a que la imprenta otorga más pedidos y es así como en 1492 se imprime el primer libro llamado Misal de Constanza, en la imprenta de Mainz, Alemania.

La imprenta llega a Guatemala en el año 1660 por el español fray Payo Enriquez de Rivera, debido a que fray Payo tenía la esperanza de imprimir algunos de sus trabajos, tuvo la idea de implementar la imprenta en el país solicitando ayuda en 1659 a las autoridades reales y eclesíasticas para lograr traer así la imprenta en Guatemala. Cuando el dinero fue otorgado se le delega a Francisco de Berja, que residía en México, la tarea de adquirir una imprenta.

# LA IMPRENTA EN GUATEMALA

Es así como después de adquirir la imprenta con un costo de mil quinientos treinta y ocho pesos, Berja contrata a José de Pineda Ibarra nacido en México, quien llega a Guatemala en 1660 para convertirse en el primer impresor de Guatemala.

Catálogo - NTN - 8

Catálogo - NTN - 9

# LA TIPOGRAFÍA NACIONAL

*Se constituye como el taller tipográfico y la casa editora más antigua de Guatemala y de Centro América.*

La Tipografía nacional es fundada el 7 de enero de 1894 en el gobierno del presidente José María Reina Barrios, que sabía la importancia de tener una imprenta para el Estado.

José María Reyna Barrios decide comprar en 1892 una imprenta situada en la décima calle Poniente propiedad de los señores Sigüere quienes habían

logrado con elementos tipográficos nuevos y maquinaria bien seleccionada implementar trabajos con sistema norteamericano. Fue creada para funcionar como la imprenta del gobierno, designándosele la impresión de leyes, memorias e informes de gobierno, así como papelería entre otros.

De esa forma en Guatemala se desarrolla una nueva época en el arte tipográfico, ya que la Tipografía Nacional se montó con los elementos de una gran imprenta, al contar con la tecnología más reciente en esta rama de la industria.

Catálogo - NTN - 10

Catálogo - NTN - 11

# MUSEO DE LA TIPOGRAFÍA NACIONAL

El museo es fundado para proporcionar un acercamiento a la población guatemalteca sobre la historia de la imprenta, el periodismo y el desarrollo de las artes gráficas en Guatemala.

Su exposición museográfica se encuentra en forma cronológica, de acuerdo a las diferentes generaciones evolutivas de la tecnología de la imprenta y su impacto en la educación, cultura y difusión de información.

Facilita el contacto con los procesos de reproducción análogos contrastándolos con la producción de contenido de una institución que continúa laborando. Y permite generar una conexión histórica con la memoria del país para constituir una identidad cultural.

# ÍNDICE

15 Óleos, Fotografías y Afiches

29 Herramientas

53 Máquinas Rayadoras

59 Impresión a presión

67 Monotipos

77 Linotipos

105 Grabados

121 Offset

141 Digital

147 Encuadernación

195 Equipo Fotográfico y Audiovisual

203 Catálogos y Manuales

209 Equipo Administrativo

219 Computadoras

225 Teléfonos

231 Salón de la fama

237 Biblioteca.



# ÓLEOS

# FOTOGRAFÍAS Y AFICHES



Fray Payo  
**ENRIQUEZ  
DE RIVERA**

Año de  
registro  
**1934**

Su primer libro  
Impreso en Santiago  
de los Caballeros  
Guatemala,  
fue *Explicatio  
Apologética*.

Noveno Obispo de Guatemala.  
Introdujo la imprenta al país,  
en el año 1660.  
Óleo de H. Garavito.



Carilago - MTN - 17



Fundador  
de la Tipografía  
Nacional,  
en el año de 1894.

Presidente de la República  
de Guatemala.  
Período 1892 - 1896.  
Óleo de I.M. Martínez.

**JOSÉ MARÍA  
REYNA BARRIOS**

Carilago - MTN - 18

Año de  
registro  
-----



**JOSÉ MARÍA  
ORELLANA**

Período 1921 - 1926.  
Creador de la moneda nacional  
"El Quetzal".  
Fotografía de Matheu.

Año de  
registro  
-----



Carilago - MTN - 19

Año de registro  
**1937**

**PRESIDENTES**  
de la Federación de Centroamérica  
Jefes de Estado y Presidentes  
de la República de Guatemala  
hasta 1937

Afiche impreso en la Tipografía Nacional, en la Administración del Presidente Jorge Ubico.

Catálogo - NTN - 20

Año de registro  
-----

**JULIO CÉSAR MÉNDEZ MONTENEGRO**

Presidente de Guatemala. Período 1966 - 1970. Fotografía original.

Catálogo - NTN - 21

Año de registro  
**1987**

**ÓLEOS**  
Sobre Cartón

El óleo es una técnica que consiste en mezclar pigmentos a base de arcillas. Los óleos son pinturas objetivas mediante esta técnica utilizó una variedad de soportes, lo más habitual es que se realice en lienzo o tabla.

En la Tipografía Nacional se encuentran diferentes óleos utilizando como superficie el cartón con temática referente a Guatemala.

Catálogo - NTN - 22

Catálogo - NTN - 23

Año de registro  
**1987**

**MIGUEL GARCÍA GRANADOS**  
Óleo sobre cartón

Catálogo - NTN - 24

Año de registro  
**1987**

**JUSTO RUFINO BARRIOS**

Óleo sobre cartón

Catálogo - NTN - 25

15

Año de registro  
**1951**



**FOTOGRAFÍA  
CONMEMORATIVA**  
del 15 de Septiembre

Fotografía panorámica  
Obelisco.

Calango - NTN - 26

**CELEBRACIÓN**  
del 15 de Septiembre

Año de registro  
**1951**



Fotografía conmemorativa de la  
Independencia de Guatemala.  
Foto estudio Miguel Ángel.

Calango - NTN - 27



Las siguientes  
herramientas  
fueron utilizadas  
en diferentes  
épocas  
de la impresión.

**HERRA  
HERRA**

**MIENTAS  
MIENTAS**

Numeradora  
**DE MÁQUINA  
ROTATIVA**

Año de registro  
----



Calango - NTN - 31

# GUILLOTINA

Tarjetera manual, utilizada en el taller de Encuadernación.

Año de registro  
**1924**



Placa de registro.

Detalle de la parte superior de la guillotina.

Detalle de las fuerzas que abren la guillotina.

Marca y número de serie.

Catálogo - INTI - 32

Catálogo - INTI - 33

# ACEITERAS Y PRENSAS Manuales

Año de registro  
**Varios**



Detalle de foliadora que se encuentra dentro de la exhibición junto a las aceiteras.



Marcos de aceites que se usaban en las diferentes máquinas.



Diferentes aceiteras utilizados en la maquinaria de las diferentes épocas.



Detalle de aceiteras y prensas manuales.

Catálogo - INTI - 34

Catálogo - INTI - 35



Año de registro  
**Varios**

# UTENSILIOS

Para diferentes máquinas y utensilios de Encuadernación.



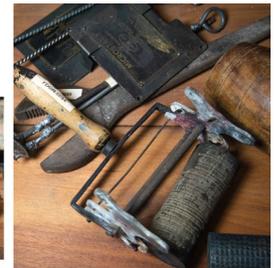
Cubetas con diferentes usos en los talleres.



Detalle de rodillo utilizado en las diferentes tecnologías de impresión.



Almohadillo utilizado en los diferentes talleres.



Diferentes utensilios utilizados en los talleres de impresión.

Contenedor de químico.



Catálogo - INTI - 36

Catálogo - INTI - 37



Año de registro  
**Varios**



Tijeras, perforados de timbres, sello automático con tinta, sellos troquelados, etc. Utilizados en diversos departamentos en diferentes épocas durante el siglo XX.



Engrapadora industrial.



Engrapadora.



Tijeras utilizadas en los talleres de impresión.

Detalle - NTN - 38

## Utensilios para **DETALLES IMPRESOS**

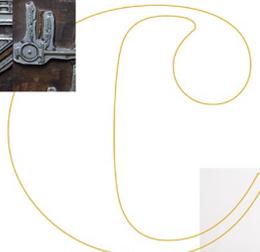
Detalle - NTN - 39



Año de registro  
**50's  
60's  
70's**



Clishes de madera y metal.



## **CLISHES**

Herramientas de máquinas.



Clishe de detalle en madera y metal.



Clishes de metal.

Detalle - NTN - 40

Detalle - NTN - 41



Año de registro  
**1944**

## **BÁSCULA ROMANA**



Detalle de la pesa colocada en la báscula.



Detalle de cómo se sujeta la pesa de medición.



Indicador para medir las libras.



Detalle del sistema de unión de la pesa con la barra de medición.

Detalle - NTN - 42

Detalle - NTN - 43

# TROQUET

Año de registro  
**1920**



Ruedas del troquet.



Detalle de los mangos y cómo se sujetan.



Catálogo - INTI - 44

Catálogo - INTI - 45

# BALANZAS

Año de registro  
**1930 a 1960**



Indicador de peso.



Plato de la balanza.



Elemento de medición.



Catálogo - INTI - 46

Catálogo - INTI - 47

Componedores de diferentes tamaños.



Año de registro  
-----

Para la elaboración de moldes de impresión. Utilizadas en el departamento de cajas.



Componedor con agarre y sin soporte.

# COMPONEDORES



Empaque de componedores.



Instructivo sobre cómo utilizar los componedores.



Catálogo - INTI - 48

Catálogo - INTI - 49



Año de registro  
**1930**  
a 2000

**UTILERÍA  
DE ENCUADERNACIÓN**

Callego - NTN - 50

Hilos de yute para encuadernación artesanal.



Materiales e instrumentos.



Bablas de hilo para encuadernar.



Materiales para pegar lomos de libros.

Callego - NTN - 51

# 53 MÁQUINAS

# RAYADORAS



Las Máquinas rayadoras son las piezas más emblemáticas del mundo y existen 5 en el continente americano: EE. UU, México, Perú y Guatemala.

Callego - NTN - 55



# 59 IMPRESIÓN

# A PRESIÓN



Se caracteriza por ser un sistema de impresión directo debido a que el molde o la plancha transfieren de manera directa la imagen sobre el soporte.

La prensa Chandler, es verdaderamente la prensa modelo, denominada así por los impresores, construidas desde 1900, con su continuo empleo e incasante demanda aún están en funcionamiento.

Prensa  
**CHANDLER & PRICE**

Año de registro  
**1924**



Marca y patente.



Prensa Chandler & Price.



Detalle de la prensa.



Marca fundida al costado de la máquina.



Detalle del engranaje.

Castiño - IHTI - 62

Castiño - IHTI - 63

Su producción con bajos costos generó baterías de ocho máquinas prensistas, la prensa es sólida y fuerte, se eliminó la vibración, el registro no se cambia, la distribución perfecta de la tinta se obtiene mediante su tintero y rodillos de acero entintadores, reduciendo toda restricción mecánica que pueda impedir la impresión perfecta en su funcionamiento. Se imprime todo tipo de trabajo con calidad y economía, máquina liviana comprada con otros modelos.



Prensa pequeña.



Engranaje.



Marca y origen de la prensa.



Identificación de un engranaje.

Castiño - IHTI - 64

Castiño - IHTI - 65

# 67 MONO

# TIPOS



Los tipos pueden ser de madera, plomo y plástico sintético. A las personas que trabajaban en este oficio se les llamaba cajistas.

Se les llaman también tipos sueltos, se almacenan en bandejas las que tienen divisiones que forman pequeñas cajitas las que a su vez se guardan en armarios de madera que se conocen como chibaletes.

El levantado de los textos se hacía letra por letra y cuando ya estaba preparado se colocaba en una bandeja. La rama y bastidor era donde se ajustaban los monotipos muy bien con una llave especial para evitar que se moviera.

El siguiente proceso era la impresión que se realizaba en las máquinas de prensa Chandler, su nombre "prensa" viene del verbo pensar, por eso la impresión era a base de presión.

Colección - NTN - 69

## Armario ADAM

Con 46 cajas de tipos itálica, dos gavetas giratorias y dos cajas ajustables para colocar interlineos y lingotes de plomo.



No. 210  
Año de registro 1924



Monotipos de madera que se encuentran dentro del armario.

Construido en acero, su registro está desde 1924, usado en los talleres de composición del periódico, realiza trabajos de anuncios comerciales, con gran espacio para trabajar a la vez dos cajistas. El cajista que trabajaba en este módulo tenía a su alcance todos los elementos para realizar su trabajo tipográfico. Se marcaban y enmarcaban las cajas con clinchos o tachuelas con cabeza cubierta de celuloide de colores con iluminación superior y descansos plus para la comodidad del cajista.

Colección - NTN - 71

## Armario HAMILTON CHIBALETE

Armados con 30 gavetas para resguardar los tipos contra el polvo.



No. 2410  
Año de registro 1924

Estos armarios son hechos de madera de caoba, hermeticamente barnizados, el fondo de las cajas está formado de tres laminas de madera colocada con la veta de cada capa en sentido transversal a la de la inmediata, las correderas de las gavetas son de acero y las gavetas podían ser suministradas con separadores y sin ellos, son sólidos y resistentes. El peso de los armarios conteniendo los tipos de plomo o bronce es superior a las 1.600 libras, varía si los tipos son de madera. Provistos de soporte para cajas y galerías para facilitar el trabajo.



Monotipos de plomo que se encuentran en los chibaletes.



Nombre de la tipografía de los monotipos que se encuentran en los cajones.

Colección - NTN - 73

Colección - NTN - 70

Colección - NTN - 72

## CALIBRADOR DE GRABADOS



Calibrador - NTH - 74

Año de registro  
**1924**



Detalle de la escala e indicador del calibrador

Detalle del husillo



Calibrador - NTH - 75



# LINO

# TIPOS



La máquina de linotipos lleva en su interior todas las fundas o tipos que se armaban utilizando un teclado parecido a la máquina de escribir donde se iban escribiendo los textos línea por línea y la máquina de una vez las iba fundiendo en plomo en un pequeño crisol que poseen.

es decir que iba produciendo al instante las líneas en plomo para ir formando los textos, los que al igual que los monotipos se colocaban en bastidores o ramas una especie de marco donde se colocaba el texto a imprimir sujetado, acufado y muy bien apretado utilizándose también las prensas Chantier, esta también era una impresión a presión.

Significa "tipos en línea" este sistema vino a innovar totalmente el mundo de la imprenta pues cambió significativamente la forma del levantado de los textos.

Calibrador - NTH - 79

Catálogo - INTI - 80



No. **13,435**  
Año de registro **1930**

Estos armarios se fabricaban de acero y madera para su estilo.

## ARMARIO PARA MATRICES



Nombres de las tipografías que se encontraban en los cajones del armario.



Interior de los cajones del armario.

Para su construcción se hizo un cuidadoso estudio de las necesidades del linotipista, siguiendo cada una de las especificaciones de los expertos en la materia, las matrices, espaciadores y las pequeñas herramientas se guardan en sus respectivos compartimientos. Las gavetas están en posición inclinada, lo que evita que cayeran o desarreglen las matrices cuando estén abiertas las mismas. Eran adecuadas para reducir el espacio guardado de forma económica y convenientes herramientas para su época.

Ejemplos de bronce que se encuentran en algunos armarios.



Catálogo - INTI - 81

Catálogo - INTI - 82

Linotipos de múltiples depósitos hacen posible la más correcta producción de toda clase de composición tipográfica, desde los tipos más pequeños para el texto hasta los grandes titulares.

## LOS LINOTIPOS



Año de registro **1930**  
Sistema de los inotipos.



Tecido para armar los textos.



Placa de registro del linotipo.



Bandejas donde se colocaban los líneas fundidas en plomo.

Ellos se adaptan a toda especie de impresiones. Lo mismo las apremiantes de los periódicos diarios, que las más bellas de los libros y de los trabajos de remiendos en los cuales se requiere como condición primordial la excelencia del trabajo. Millares de linotipos de depósitos múltiples están funcionando lo mismo en pequeñas empresas que las más grandes tipografías en todo el mundo, con gran provecho para sus dueños. Todo lo que el linotipo hace a favor de otras imprentas puede hacerlo en beneficio de la de usted.

Catálogo - INTI - 83

Catálogo - INTI - 84

Cajón utilizado como depósito de residuos de corte de plomo y otros metales, se colocaba por lo regular cerca de las máquinas cortadoras manuales y eléctricas para que el operario tuviera orden y limpieza en su área de trabajo.



Año de registro **1944**



Manillo de metal.

Cortadoras manuales sobre el cajón.



Detalle del acabado del Cajón.

## CAJÓN DE DESECHOS

Catálogo - INTI - 85

# SIERRA ELÉCTRICA

Corta Metales

Año de registro  
**1960**

Sierra eléctrica manual para diferentes cortes de metal con pañala para proteger al trabajador de los desechos volátiles de plomo que la máquina expulsaba. Contaba con dos tipos de velocidad y dos gavetas especiales para residuos y herramientas que eran utilizadas para manobrar los cortes requeridos según operario.



Detalle de la pañala tensor.



Hojo de sierra.



Marca de la sierra.

Catálogo - HTM - 86

Catálogo - HTM - 87

# PRENSA PARA PRUEBAS CHALLENGE

Año de registro  
**1924**

Presna para pruebas montada con pedestal de hierro, con anaquel para guardar y preservar del polvo los rodillos entintadores y los botes de tinta.



Catálogo - HTM - 88



Marca de la prensa en el costado izquierdo.



Rodillo que permite el movimiento de la prensa.

Catálogo - HTM - 89

La cama o platina es perfectamente plana, el rodillo era cubierto con una fina malla de fieltro y el peso es extraordinario, con una sola revolución producían impresiones tan claras sin dañar los tipos más delicados, en la parte inferior un estante para guardar papel para realizar las pruebas necesarias y evaluar la calidad del trabajo realizado.

# SACA PRUEBAS

Año de registro  
**1924**

La cama o platina es perfectamente plana, el rodillo era cubierto con una fina malla de fieltro y el peso es extraordinario, con una sola revolución producían impresiones tan claras sin dañar los tipos más delicados, en la parte inferior un estante para guardar papel para realizar las pruebas necesarias y evaluar la calidad del trabajo realizado.



Presna para pruebas montada con pedestal de hierro, con anaquel para guardar y preservar del polvo los rodillos entintadores y los botes de tinta.



Detalle de la máquina.



Composición tipográfica.



Detalle de la platina.



Catálogo - HTM - 91

Catálogo - HTM - 90

Utilizada para realizar cortes especiales de plomo para poder elaborar moldes a la medida requerida, los mismos eran utilizados en el Diario Oficial. Es una máquina de hierro con funcionamiento eléctrico y una persona era la encargada de maniobrar los cortes. Su peso aproximado era de 800 libras.

**MÁQUINA ELÉCTRICA para Cortar Metales**

Año de registro **1924**

Catálogo - NTN - 92



Motor de la máquina.



Contrabrazo de la mesa.



Hoja de la cortadora.

Catálogo - NTN - 93

**MÁQUINA CORTADORA**

No. **2410**

Año de registro **1924**

Catálogo - NTN - 94



Contiene una cuchilla que era utilizada para cortar linóleos, paicas, rompapeles, cortes especiales y piezas de plomo que eran trasladadas del área de linóleos al departamento de levantado de texto del Diario Oficial.



Detalle de la esquina superior derecha.



Tuerca que une la cortadora.

Catálogo - NTN - 95

Marca de las cortadoras.



Cortadoras manuales para corte de excedentes en los encabezados que realizaban la máquina Ludlow para el Diario Oficial y otros documentos que ingresaban a la institución de entidades gubernamentales. Asimismo, la máquina realizaba cortes especiales con ángulos hasta de 90 grados cortando todo tipo de plomos, tales como paicas y rompapeles. Se ajustaba a la mesa de madera para su funcionamiento.

Año de registro



Catálogo - NTN - 96



**CORTADORAS MANUALES**



Medidor de la cortadora.



Mano y sistema de medición.



Cortadora manual.

Catálogo - NTN - 97



Catálogo - HTN - 98

# MÁQUINA LUDLOW

Su función era hacer los encabezados de los titulares del Diario Oficial con matrices de bronce y su respectivo componedor.

Asimismo, era utilizada para realizar las tarjetas oficiales de autoridades del gobierno, invitaciones a eventos de reuniones, tarjetas de presentación de presidentes y personaleros de gabinetes de gobierno, tarjetas decorativas, etc. El peso aproximado es de 1.600 libras ya que está fundido en hierro colado. Una persona era suficiente para maniobrarlo en una jornada laboral.

No. 2410  
Año de Registro 1924



Control de presión.

Botones de inicio y apagado.



Travesaño de la máquina.



Detalle de la parte interior.

Catálogo - HTN - 99

La carretilla es de acero grueso, la armazón de hierro fundido y las ruedas son grandes de hierro gris, con cubierta desmontable y el peso es de 185 libras.

Se utilizaba en los talleres donde se usaba metal para corte y fundición, se retiraba el sobrante y desperdicio de los metales en las máquinas donde se hacían cortes de los mismos, el peso de esta carretilla con desperdicio podría llegar hasta las 300 libras incluyendo su peso propio, se utilizaban accesorios como pinzas, apuradores, palas, cucharones y tenazas además de cincho para la cintura. Era maniobrado en ocasiones por dos personas.

Catálogo - HTN - 100

Año de registro 1922



Placa de registro de la Tipografía Nacional.



Interior de la carretilla con herramientas.

# CARRETILLA DE ACERO para Desperdicio de Metal



Detalle de la rueda.

Catálogo - HTN - 101

# CORTADORAS DE PLOMO

Utilizado para corte de reproducciones extensas, Tipografía Nacional.

Año de registro - - - -



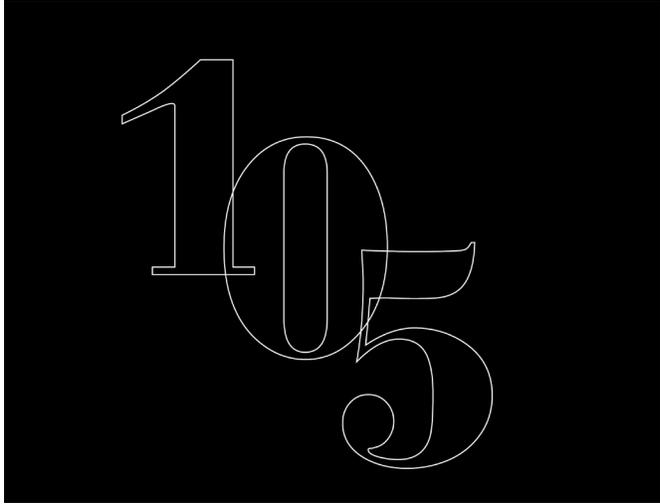
Catálogo - HTN - 102



Diferentes tipos de cortadoras de plomo.



Catálogo - HTN - 103



# GRA

Los grabados fueron una técnica que se empleó en los sistemas de monotipos y linotipos. Consiste en producir imágenes, texto o ambas a través de diferentes técnicas para lograr dejar una huella de tinta que se transfiere a presión en el papel o tela y así obtener varias reproducciones.

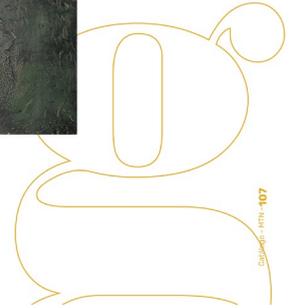
# BADOS



Año de registro  
-----

## GRABADO EN CUERO

Utilizado para reproducción de impresos. Tipografía Nacional.



Calles - NTN - 107



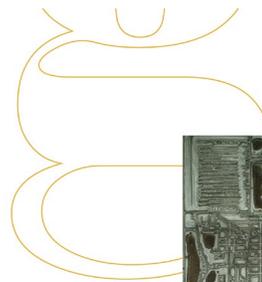
Año de registro  
**1940**



## GRABADO

Mapa de la ciudad de Cobán.

Calles - NTN - 108



Año de registro  
**1940**



## GRABADO

Mapa de la Ciudad de Guatemala.

Calles - NTN - 109



# GRABADO CULTURAL

Utilizado para reproducción de impresos. Tipografía Nacional.



Año de registro  
-----

# GRABADO

Campaña de Alfabetización.



Año de registro  
**1955**

Catálogo - NTN - 110

Catálogo - NTN - 111

# GRABADO

Impresión de afiches de la Lotería Chica. Guatemala.



Año de registro  
**1960**

# GRABADO

Encuentros Deportivos Centroamericanos. Guatemala.



Año de registro  
-----

Catálogo - NTN - 112

Catálogo - NTN - 113

# GRABADO

Marcas Guatemala.



Año de registro  
-----

# FOTOGABADO RELIGIOSO

Guatemala.



Año de registro  
-----

Catálogo - NTN - 114

Catálogo - NTN - 115

**GRABADOS**

Año de registro  
-----



**NARRATIVOS**

Guatemala.

Catálogo - INTN - 116

**FOTOGRAFADO**

Año de registro  
**1917**



Iglesia de la Merced de Antigua Guatemala.

Catálogo - INTN - 117

Fachada de primer edificio de la Tipografía Nacional.

Año de registro  
**1940**



**FOTOGRAFADO**

Catálogo - INTN - 118

Fachada de la Tipografía Nacional.

Año de Registro  
**1894  
1918**



**FOTOGRAFADO**

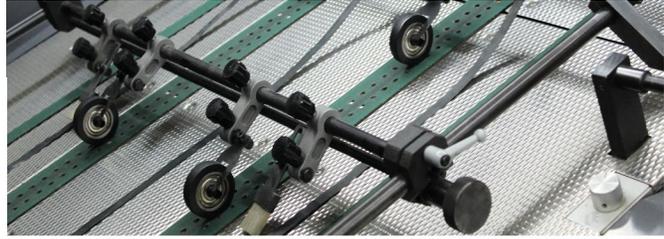
Catálogo - INTN - 119



*Este sistema cambia totalmente la forma de impresión a presión, tecnología que se utilizó por mucho tiempo, con este nuevo sistema se dio un gran avance en la industria de la imprenta.*



# SET



La impresión offset inicia una nueva e innovadora época en la impresión, entrando en escena los procesos de revelado propios de la fotografía, con sus laboratorios de fotomontaje y fotomecánica, donde se preparan las placas de aluminio con el texto y/o imagen que se imprimirán en la máquina sola.

Este es un sistema de impresión indirecto, ya que el papel no tiene contacto con la plancha para traspasar la imagen.

La tinta pasa sobre la placa de aluminio hacia el cilindro para caucho para de esta manera pasar el papel, ejerciendo presión sobre el cilindro de impresión, en si la impresión offset se realiza mediante planchas monocromáticas, eso quiere decir que se debe de crear una por cada color por cada uno de los cuatro colores del modelo de color denominado CMYK (que significa los colores cyan, magenta, yellow y black) sin contar el color blanco.

Utilizando diferentes cantidades de esos cinco colores, pueden obtener casi cualquier color que se desee a través del modelo sustractivo de color, menos los colores metálicos como el dorado, el plateado y colores fosforescentes o que estén fuera del rango del modelo CMYK.

Catálogo - HTN - 123

Todas las fotografías ya sean a color o en escala de grises pueden reproducirse litográficamente mediante la utilización del proceso de difusión por semitonos.

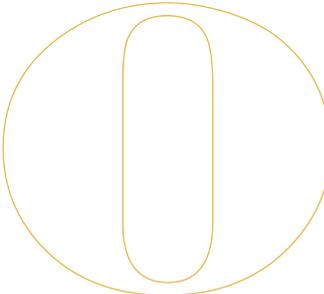
**Hoy en día ya se puede digitalizar la película fotográfica o se obtiene la imagen mediante fotografía digital.**

y en el proceso de pre-impresión se le somete a un proceso de separación de colores, que crea una imagen distinta representativa de cada canal de color.

A partir de la imagen separada se crea un fotolito, el cual se proyecta con luz ultravioleta sobre una emulsión sensible, que luego se revela; otro método de creación de la plancha es la impresión sobre una plancha plástica mediante impresora láser, o la transferencia directa de la imagen digital a través de un láser, mediante un dispositivo conocido como CTP.

Cada una de las retículas de semitono se imprime en un ángulo distinto, para evitar al máximo la superposición entre los puntos; sin embargo, las tintas utilizadas tienen un nivel razonable de transparencia, para corregir las imperfecciones de la mezcla por semitonos de tal forma que durante la observación normal se produzca la ilusión de mezcla entre las cuatro tintas separadas.

Para que la plancha se impregne de tinta, únicamente en aquellas partes con imagen, se somete la plancha a un tratamiento fotoquímico, de tal manera que las partes tratadas agarren la tinta. Así, la plancha se pasa primero por un rodillo mojado, impregnándose de agua y, seguidamente, por un rodillo entintador. La forma impresora es plana, sin relieve. Dura y flexible a la vez.



Como la tinta es un compuesto graso, es repelido al agua y se deposita exclusivamente en las partes tratadas. El agua, a menudo contiene otras sustancias para mejorar su reactividad con la chapa y la tinta.

Finalmente, las imágenes ya entintadas se transfieren a un caucho que forra otro cilindro, siendo este caucho el que entra en contacto con el papel para imprimirlo, ayudado por un cilindro de contrapresión, o platina.

Este tipo de impresión es el más utilizado en las grandes tiradas de volumen, debido a sus evidentes ventajas de calidad, rapidez y costo, lo que permite trabajos de grandes volúmenes de impresión a precios muy reducidos.

**A pesar de que las modernas imprentas digitales se acercan a la relación costo-beneficio de una imprenta offset, aún no son capaces de producir las ingentes cantidades que se requieren, por ejemplo, para la tirada de la impresión de revistas.**

Además, muchas impresoras offset de última generación usan sistemas computarizados a la plancha de impresión en lugar de los antiguos, que lo hacían a la película, lo que incrementa, aún más su calidad.

Catálogo - HTN - 125

Catálogo - HTN - 124



**Año de registro 50's**  
Fotomecánica.



Contenedores de los químicos.

## MEDIDORES DE QUÍMICOS



Detalle del sistema de medición en los contenedores.

Catálogo - HTN - 127

Catálogo - HTN - 126

El proceso de la fotomecánica se desarrollaba dentro de este cuarto, constaba obtener negativos de las planchas para reproducirlas.



Marco de la máquina que se encuentra en el cuarto oscuro.

Año de Registro  
-----

## CUARTO OSCURO



catálogo - NTN - 128



Sistema de la máquina.

Eran películas fotosensibles, donde las transparencias denominadas fotolitos eran indispensables para la impresión offset.

Sistema de la máquina.



Cámara de la máquina.



catálogo - NTN - 129



Parte externa de la máquina ubicada en la entrada del cuarto.



Mesa luminosa.



Plata y bodegas del cuarto oscuro.



Duplicados utilizados en el revelado.



Plata y bodegas del cuarto oscuro.



Bombas, luces y plata de revelado.



catálogo - NTN - 131



La pre-prensa sustituye el método convencional de la creación de placas que se hacía a través de insólación para facilitar la creación de placas.



El proceso de revelado es el mismo, sin embargo, ahora se hace mediante una placa termal que ingresa en un cilindro que afirma la placa quemándola a través de un láser.

Para la creación de placas, la plancha ingresa en la máquina pasando por el químico, luego por agua y finaliza en el área de goma, donde esta es una goma termal que se puede diluir con agua y esta permite resguardar la placa.

## PRE PRENSA

catálogo - NTN - 132



Controles de la máquina para quemar placas.



Cuarto donde se encuentra el taller de pre-prensa.

La separación de colores se realiza de manera digital desde el ordenador a través de un programa llamado Workshop. El ambiente debe tener una temperatura fría para mantener la máquina funcionando de manera correcta y que el químico no se arruine.

catálogo - NTN - 133

# TALLERES OFFSET

Las máquinas Shinohara poseen un centro de control donde se calibran los colores y así lograr un buen acabado de impresión. Dentro de estos talleres, se encuentran las guillotinas digitales que permiten más precisión y evitan accidentes debido a sus sensores. También se encuentran foliadoras que son las que permiten imprimir números de serie en las hojas.

Catálogo - NTN - 134

En este proceso las placas se introducen en las máquinas Shinohara para realizar el tiraje de impresión.



Máquina Hamada.



Rodillos de la máquina Shinohara.



Centrales de la máquina Shinohara.



Centro de control de la máquina Shinohara.



Medidor de presión de la máquina.



Instrumentos del taller offset.



Centro de control de la máquina Shinohara.

Catálogo - NTN - 135

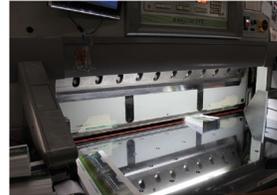
Al otro lado del taller, se encuentra una encuadernadora en línea que facilita el trabajo debido a que realiza plegues, pega y corta donde las indicaciones se les da a través del centro de control.



Marca de los foliadores.



Máquina Foliadora.



Guillotina Digital.



Detalle de la máquina Foliadora.

Encuadernadora en línea.



Centrales de la encuadernadora en línea.



Catálogo - NTN - 137

## Máquina SOLNA

Impresora de blanco y negro.



Controles.

Año de registro  
■■■■



Palanca para establecer la inclinación.

Año de registro  
■■■■



Control de modo automático.



Botones de encendido y apagado.



Controles de la máquina.



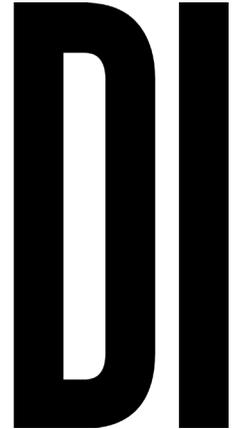
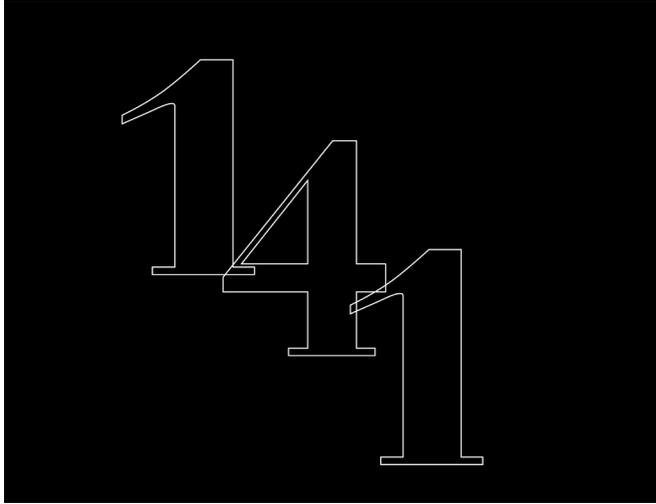
Cilindros del sistema de impresión.

## Máquina HEIDELBERG



Catálogo - NTN - 139

Catálogo - NTN - 136



*Dentro del mercado gráfico, la impresión digital ha tenido un crecimiento acelerado que se nota desde la impresión en blanco y negro con duplicadores, plotters de gran formato y máquinas de impresión electro-fotográfica.*

Esta generación de impresión es de baja demanda lo que significa que se imprime únicamente lo que se necesita para ser distribuido en cantidades reducidas.

La diferencia entre la impresión offset y digital radica en los costos y el tiraje de impresión, además de ser la impresión digital fácil de utilizar para cualquier aplicación gráfica que cumpla con las siguientes características:

- » Tirajes cortos (de uno a mil ejemplares)
- » Personalización de documentos.
- » Alta velocidad de impresión.
- » Alta calidad de resolución con un lineaje de hasta 175 dpi.
- » Impresión de cuatro colores CMYK, tinte y vuelta en una sola pasada.
- » Posibilidad de imprimir sobre papel adhesivo.

Dentro de los tipos de impresión digital encontramos:

### LÁSER

Es un tipo de impresión que utiliza carga electrostática con toner o tinta en polvo para crear la imagen que se transfiere al papel de manera que el polvo de la tinta seca se mezcla en un tambor de metal utilizando un rayo láser.

### INYECCIÓN DE TINTA

Este método de impresión funciona con diminutos canales para formar patrones alfanuméricos que rocían la imagen sobre el papel. No necesitan cilindros o presión, algunas solo usan un canal guiadas por la computadora para enviar el color al papel desde el depósito de tinta.

# DIGITAL

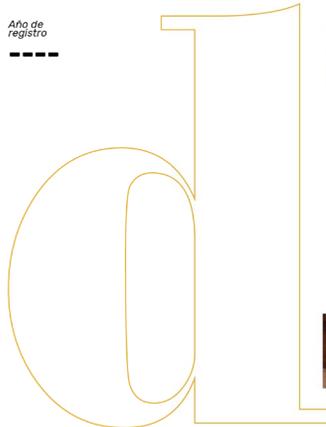
## IMPRESIÓN DIGITAL en la Tipografía Nacional

*La Tipografía Nacional cuenta con dos impresoras que son parte de la tecnología digital dentro de los talleres de impresión.*

Una de ellas es una impresora de inyección que es multifuncional, funciona como una pre-prensa debido a la capacidad de impresión. Puede imprimir 3000 a 5000 hojas diarias con un grosor de 220grms como máximo. El formato de impresión es de tamaño carta, oficio, tabloide y una opción extra para 12 x 18 pulgadas. Cuenta con un sistema que le quita la humedad al papel para que no sufra de atascos en el tiraje.

La otra impresora es una impresión láser que imprime de manera blanco y negro y full color la diferencia es la cantidad de impresiones que se pueden realizar y el formato de impresión.

Año de registro



Impresora de inyección.



Panel de control de la impresora de inyección.

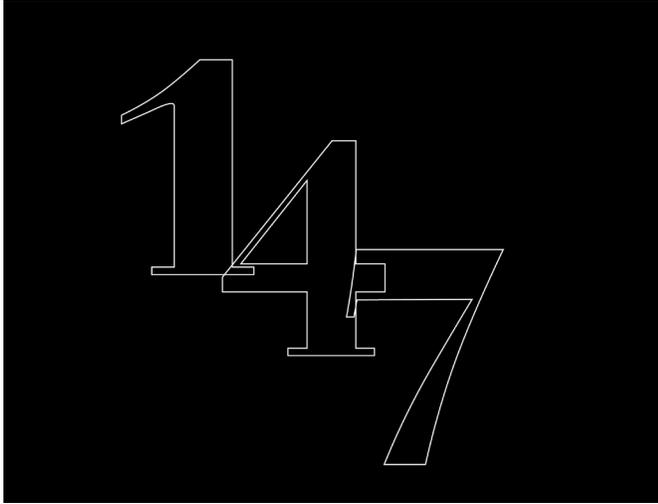


Sistema de la impresora de inyección.



Impresora a láser.





# ENCUA ENCUA

*El sistema de encuadernación se deriva de tres factores que son conservar, fácil manejo y presentación.*

# ENCUADERNACIÓN



Surge en la época romana y llega cuando se introduce la imprenta en 1660 posteriormente llega la máquina cosedora y engrapadora en 1924, desde de manera eléctrica las máquinas utilizaban motor y faja para engrapar y coser diferentes trabajos. A la fecha se siguen utilizando máquinas engrapadoras, pero más modernas.

Antes de la llegada de la máquina cosedora, la encuadernación se realizaba de manera artesanal, donde se necesitaba de un personal mayor dedicado solo a coser y se realizaba una producción más lenta. Con la llegada de la máquina cosedora y engrapadora surgen diferentes técnicas de encuadernación como:



## A CABALLO

Esta se realiza con hilo o grapa, el papel se corre hacia el centro y justo a la mitad se introduce la grapa o hilo, para que esta sea funcional el documento no debe exceder a 16 páginas y se debe considerar el calibre del papel.

## COSIDO

Se realiza por medio de bloques de cuadernillos cosidos a caballo y pegados entre sí, el cual se sujeta a las pastas por medio de guardas para que este funcione el documento debe de tener múltiples páginas

Caligrafo - NTH - 149

## COLERO

Usado en el taller de encuadernación.

Año de registro  
**1930**



Caligrafo - NTH - 150

Orificios del Colero.



Herramienta que se utilizaba para derretir el pegamento dentro del colero.



Docete que se utilizaba para encender el colero.

Caligrafo - NTH - 151



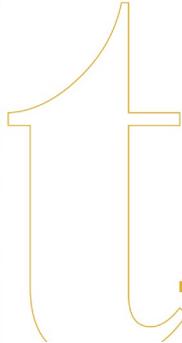
Encuadrado

## TELARES

Año de registro  
**1930**



Catálogo - NTN - 152



Parte inferior del telar.

Debajo de como están fijados los husillos del telar.



Parte superior del telar.

Catálogo - NTN - 153

## Máquina COSEDORA Y ENGRAPADORA

Año de registro  
**1924**

Máquina eléctrica con motor y faja utilizada para engrapar y coser distintas clases de talonarios, carnets, cédulas de vecindad, cuadernos, cajas de cartas, folletos y trifolares, sobre todo en trabajos voluminosos del Ministerio de Educación y Municipalidades de Gobierno. Se podía utilizar en estilo caballo y plancha plana según el trabajo.



Era manipulada por un operario por medio del pedal.

Catálogo - NTN - 154



Número de serie.



Lugar donde se introduce el hilo para coser.



Detalle de las aperturas que unen las piezas de la cosedora y engrapadora.

Catálogo - NTN - 155



Utilizaba una faja y motor que ayudaba al operario a realizar el trabajo junto con la función manual del pedal.

Año de registro  
**1944**

Máquina eléctrica utilizada para engrapar y coser distintas clases de talonarios, cédulas, cajas de cartón, carnets de identificación, cuadernos, folletos y trifolares solicitados por entidades gubernamentales.



Engranes de la máquina.



Detalle del ensamblaje de la máquina.

Catálogo - NTN - 157

## ENGRAPADORA Y COSEDORA

Catálogo - NTN - 156



Tercer sujeción del brazo y el cuerpo de la máquina.



Año de registro  
**1944**

# MÁQUINA



Componentes de la máquina.



Pieza que permite la movilidad del brazo.



Control de la máquina.

Esta cosedora es la más veloz, puede hacer 200 puntadas por minuto, con capacidad desde 2 hasta 3 centímetros de espesor, las piezas de movimiento se regulan de una sola operación por medio de la manivela, costura por un lomo o al centro, su alimentación es vertical, alambre No. 24 y 28 y plano también, motor con fuerza de ¼ de caballo de poder, con un peso de 300 libras, utilizada por una sola persona con capacitación y experiencia, las piezas eran adquiridas por aparte: motor, extensión de mesa y guarda correa.

Catálogo - HTM - 158

Catálogo - HTM - 159

Con mesa dispuesta para costurar a plano.

## Cosedora BOSTON NO.19

Año de registro  
-----

Esta cosedora es la más veloz, puede hacer 200 puntadas por minuto, con capacidad desde 2 hasta 3 centímetros de espesor, las piezas de movimiento se regulan de una sola operación por medio de la manivela, costura por un lomo o al centro, su alimentación es vertical, alambre No. 24 y 28 y plano también, motor con fuerza de ¼ de caballo de poder, con un peso de 300 libras, utilizada por una sola persona con capacitación y experiencia, las piezas eran adquiridas por aparte: motor, extensión de mesa y guarda correa.



Serie de la cosedora.



Tornillos y tuercas.



Patentes de la cosedora.



Interruptor de apagado y encendido.

Catálogo - HTM - 160

Catálogo - HTM - 161

Máquina de encuadernar con alambre, se ha hecho especialmente para trabajos gruesos, tiene mesa plana convertible, en galápago y viceversa para costurar al lado o al centro, con una extensión para trabajos anchos, puede coser desde unas pocas hojas hasta un libro de 2.5 centímetros, es de alimentación vertical, se graduaba con una sola operación, cortadores combinables y ajuste automático, usa alambre redondo No. 24 y 28, motor de ¼ de caballo, utilizada por una sola persona con capacitación y experiencia, el peso es de 231 libras, las piezas eran adquiridas por aparte: motor, extensión de mesa y guarda correa.



Año de registro  
-----

## Cosedora BOSTON NO.05

Con mesa dispuesta para costurar a plano.



Detalle de la mesa de costura.



Lugar donde se coloca la bobina del hilo de coser.



Interruptor de apagado y encendido.

Catálogo - HTM - 162

Catálogo - HTM - 163

# Máquina DEVASTADORA DE CUERO

Año de registro  
**1944**

Máquina devastadora eléctrica con motor de 1/4 de caballo, con pedal. Se utilizaba para devastar y rebajar el grosor de cuero para los empastados.



Detalle del modelo, fabricante y número de registro.

Lado izquierdo de la máquina.



Manera en la que está fijada la máquina a la mesa.



Catálogo - INTI - 165



Año de registro  
**1944**

Máquina eléctrica con motor y feja utilizada para engrapar y coser distintas clases de talonarios, carnet, cédulas de veeduría, cuadernos, cajas de cartón, folletos, foliosares, sobre todo en trabajos voluminosos del Ministerio de Educación y Municipalidades de Gobierno. Se podía utilizar en estilo sobolito y plancha plana según el trabajo.



Sistema de la máquina.

Balancín.



# Máquina COSEADORA Y ENGRAPADORA

Marca de la coseadora.



Catálogo - INTI - 167

Una persona era la encargada de trasladar los documentos impresos por la máquina Challenge y luego introducirlos en la resaltadora como proceso terminado.

Año de registro  
**1955**

Máquina con funcionalidad eléctrica, para resaltar dorados, se usaba en la elaboración de sobres oficiales, tarjetas oficiales de presentación, decorativas según la época, sobres de distintos tamaños, etc. También era la encargada de resaltar el Escudo Nacional de Guatemala, y los detalles especiales en las hojas membretadas y documentación enviada por las distintas entidades de Gobierno.

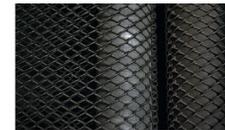


Nombre y modelo de la máquina.



Interruptores.

# Máquina ELÉCTRICA RESALTADORA



Rajilla que transportaba el papel dentro de la máquina.

Detalle de la piletta giratoria.



Conector de la máquina.



Catálogo - INTI - 169

Catálogo - INTI - 168



# Máquina MANUAL PARA HACER SOBRES

Catálogo - IHTI - 170



Año de registro  
**1944**



Parte superior de la máquina.



Cilindro de la parte superior.

Parte izquierda de la máquina.



Detalle de la parte central de la máquina.



Utilizada en la fabricación de distintas clases de sobres, tamaño oficio, carta y con ventana de chusán, según los moldes establecidos y solicitados por la Dirección General. Al mismo tiempo era utilizada para cizar diferentes sobres con una producción de 500 sobres en una jornada laboral.

Catálogo - IHTI - 171

Los distintos tamaños de papel que se perforaban oscilaban desde tamaño pliego completo, medio pliego, oficio y carta.

# PERFORADORA ELÉCTRICA

Perforadora eléctrica con base de pedal manual, utilizada para perforado de diferentes trabajos solicitados por la Dirección General de la Tipografía Nacional, para instituciones estatales y privadas, tales como Ministerio de Finanzas, Ministerio de Educación, Contraloría General de Cuentas, Ministerio de Gobernación, etc.

Catálogo - IHTI - 172



Año de registro  
**1944**

Marco de la perforadora.



Detalle del lado izquierdo de la máquina.

Detalle de los tornillos y resortes.



Catálogo - IHTI - 173

# PERFORADORA ROSBACK

Catálogo - IHTI - 174



Año de registro  
**1924**

Esta máquina no sólo hacía a perfección cualquier trabajo de perforación sino que los adelantos en ella introducidos evitaban por completo la posibilidad de rupturas aumentando el rendimiento y haciendo perforaciones perfectas a registro en cualquier parte de la hoja.

La matriz es de acero endurecido y va embudido en la gruesa cama, conservando sus curvas ahilladas contribuyendo a hacer perfectas perforaciones. La cama tiene gruesos refuerzos precisamente debajo de la matriz debidamente arqueados para soportarla en todos sentidos. Peso 450 libras.

Marco de la perforadora.



Base de la máquina.



Rueda giratoria conectada al pedal.

Catálogo - IHTI - 175

## Máquina **HICKOK DE RODILLO**

Año de registro  
**1924**

Máquina con accesorios de hierro templado, servía para formar las pestañas que forma el encuadernador en el lomo de un libro sobre las primeras y últimas hojas para que quepan cómodamente los cartones que han de cubrir al encuadernarlo, esta máquina tiene mayor peso y fuerza combinados y concentrados donde se desea que el esfuerzo sea mayor de manera equilibrada, convirtiéndose en tecnología de punta para su época, su peso es de 1.275 libras, además servía para aserrar el lomo de los libros.



Catálogo - NTN - 176



Base del rodillo.



Llave para ajustar la presión de la máquina.

Rodillo de la máquina.



Base de la máquina.



Resortes de la parte inferior.

Catálogo - NTN - 177

## MÁQUINA PARA REDONDEAR Lomos de Libros

Año de registro  
**1944**

Máquina Karl Krause Leipzig, de uso manual utilizada para redondear lomos de libros de gran tamaño, con un peso aproximado de 3.000 libras de hierro colado. Para su utilización un operario era necesario.



Catálogo - NTN - 178



Marca de la máquina.



Detalle de los tornillos.



Bases de la máquina.

Bases de la máquina.



Catálogo - NTN - 179

## PRENSA MANUAL

Año de registro  
**1925**

Presna manual, su función es de presionar los libros para su empujados, redondeados y además de formar caños en los mismo, es de hierro colado, sus registros están desde el año 1925, su peso aproximado es de 600 libras.



Catálogo - NTN - 180



Marco de la Prensa.



Mando de control.



Resortes que sirven la máquina.

Catálogo - NTN - 181



Catálogo - INTI - 182

Año de registro  
**1924**

Su función principal era el foliado de libros de nacimiento, de actas, de matrimonio, de defunción, de registros de cédulas, libros contables oficiales de la contraloría de cuentas, etc.

# MÁQUINA FOLIADORA



Detalle del brazo superior de la foliadora.

Marca y serie de la máquina.



Parte interna de la foliadora.

Catálogo - INTI - 183

Máquina foliadora para libros y documentos de distintos tamaños solicitados por la Dirección General de la Tipografía Nacional y Entidades Gubernamentales. Las finzas utilizadas eran de color rojo, negro y azul, según la prioridad del documento y era manipulada por el operario con un rodillo especial.



Interior de la troqueladora.

Año de registro  
**1925**

# TROQUELADORA DE CAJAS DE CARTÓN

Máquina utilizada para troquelar todo tipo de cajas de cartón, para distintas necesidades tales como archivos de documentos y herramientas, las mismas eran elaboradas por personal del departamento de encuadernación y de sobras.



Catálogo - INTI - 184



Encendido del motor.



Detalle del interior de la máquina.



Encendido y apagado.

Sistema eléctrico.

Catálogo - INTI - 185

# GUILLOTINA

Año de registro  
-----



Catálogo - INTI - 186



Medidor de presión de la guillotina.



Detalle de los tornillos y tuercas.



Sistema de la máquina.

Catálogo - INTI - 187

**Guillotina SEYBOLD**

Catálogo - INTN - 188



Año de registro



Marca de la guillotina.



Medidor de precisión.



Indicador de presión de la guillotina.



Detalle del sistema de la guillotina.

Catálogo - INTN - 189

**Máquina INDEX**

Catálogo - INTN - 190

Lado izquierdo de la máquina.



Año de registro



Marca de la máquina.



Engranes de la máquina.



Mando de control.



Placa del registro de la Tipografía Nacional.



Catálogo - INTN - 191

**TALLER DE ENCUADERNACIÓN**

Catálogo - INTN - 192

Lugar donde se realiza el foliado en el empastado.



Taller de encuadernación lado izquierdo.



Taller de encuadernación.



Presna.



Guilbotinas.



Catálogo - INTN - 193

# 195 EQUIPO

## FOTOGRAFICO Y AUDIOVISUAL

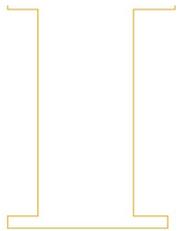


Año de registro  
**1940**  
a **1990**

Catálogo - NTM - 197



Cámara Zenit.



Detalle de la cámara Rolleiford.



### FOTOGRAFICO

Catálogo - NTM - 196



Cámara Leica.



Cámara Rolleiford Profesional.



Accesorios profesionales.



Catálogo - NTM - 199



Cámara Leica y estuche de cuero original.



Rolls de películas.



Sistema de audio antiguo.



Catálogo - NTN - 200



Tocadiscos.



# AUDIOVISUAL

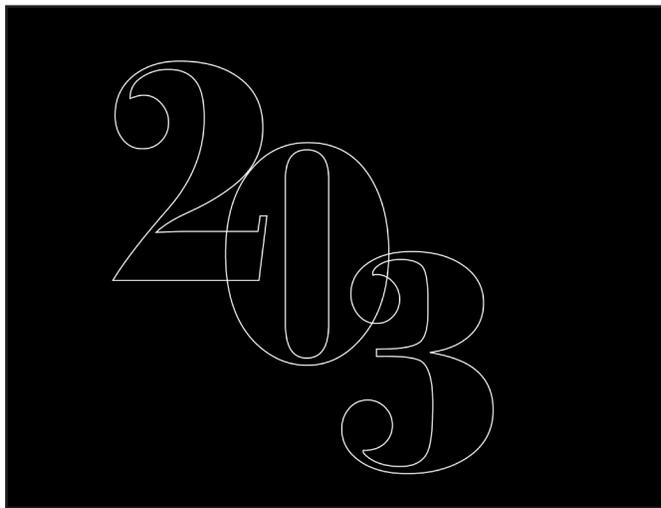


Disco de vinilo.



Película antigua.

Catálogo - NTN - 201



# CATÁLOGOS

# Y MANUALES



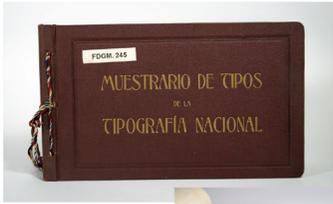
Varias Generaciones.



Catálogos de familias tipográficas y manuales de algunas máquinas



Catálogo - NTN - 205



Año de registro  
**Varios**



Ejemplos de papeles y de impresiones.



Muestrario de tipografías que se encuentran en la Tipografía Nacional.



Tarjeta de identificación para el tipógrafo. Cuadernillos realizados por la Tipografía Nacional.



Instrucciones de la máquina Elrod, para su uso.

Catálogo - NTH - 206



Catálogo de papeles.



Producciones por la Tipografía Nacional.

Catálogo - NTH - 207

# 209 EQUIPO

# ADMINISTRATIVO



Año de registro  
**40's  
y 50's**  
Siglo  
**XX**

Tipografía Nacional.

## MODELO DE OFICINA

Catálogo - NTH - 211



Catálogo - NTN - 212



Parte de los bienes de la Tipografía Nacional.

Año de registro  
**Varios**  
Siglo  
**XX**

# RELOJES ANTIGUOS



Cierre de la parte inferior.

Usada anteriormente por diferentes directores de la Administración de la Tipografía Nacional

Año de registro  
**1938**

# BÓVEDA



Seto de la bóveda.



Catálogo - NTN - 213



Detalle de cómo se colocaban los nombres.



Catálogo - NTN - 214



Año de registro  
**1950**

# ARCHIVADORES KARDEX



Control de insumos. Hasta finales del siglo XX.

# SILLAS

Año de registro  
-----

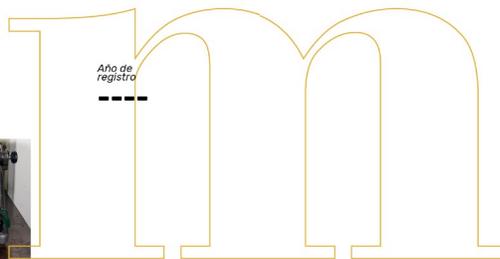


Catálogo - NTN - 215

# MÁQUINAS DE ESCRIBIR



Año de registro  
-----



Año de registro  
-----



Marcas de la registradora.



Control de la registradora.

# REGISTRADORA DE CHEQUES



Catálogo - NTN - 216



Catálogo - NTN - 217



# COMPU

# TADORAS



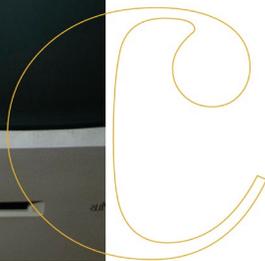
Callego - NTH - 221



Callego - NTH - 222

Año de registro  
**1980**

Tipografía Nacional.



Callego - NTH - 223



# TELÉ

# FONOS



Catálogo - INTI - 227



Catálogo - INTI - 228

Año de registro  
**80's**



Catálogo - INTI - 229



# 231 SALÓN DE

# LA FAMA



Por varias décadas el equipo de fútbol de la Tipografía Nacional, fue el motivo de gloria.

Surge por iniciativa del director don Nicolás Reyes Ovalle, formando con un grupo de trabajadores entusiastas; y en enero de 1926 se funda y se inscribe oficialmente el equipo con el nombre de "Alitas". Fue ascendido a la primera división en 1927.

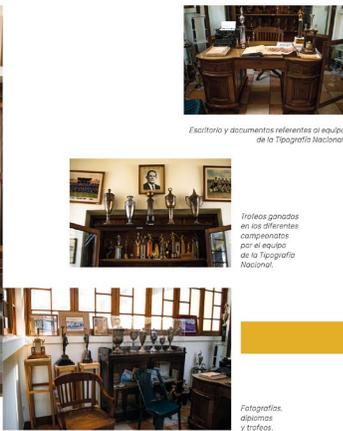
Ganó su primera copa el torneo "Copa 1ª de Mayo" en 1927.

Calles - NTN - 233



Calles - NTN - 234

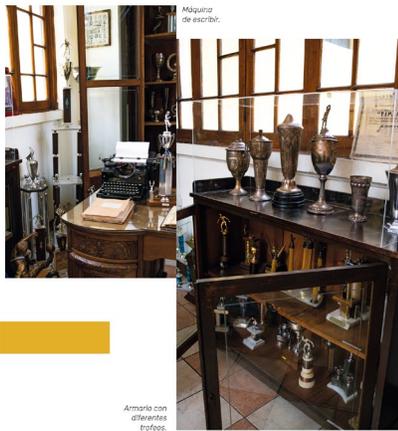
Mobiliario dentro del salón.



Escritorio y documentos referentes al equipo de la Tipografía Nacional.

Trofeos ganados en los diferentes campeonatos por el equipo de la Tipografía Nacional.

Fotografías, álbumes y trofeos.



Máquina de escribir.

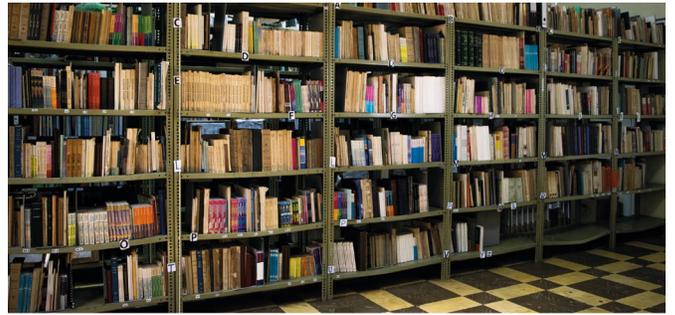
Armario con diferentes trofeos.

- » Trofeo futbolista, s/a
- » Trofeo N.E.C. y D., 1938
- » Trofeo campeonato capitalino 1943-1944
- » Copa Cobán vs. Tipografía Nacional, 1925
- » Trofeo Copa México vs. Guatemala, 1940
- » Copa Subt. 1925, 3er. premio
- » Trofeo desfile deportivo, 1931
- » Trofeo, 1939
- » Copa de la prensa, 1925
- » Trofeo Campeón Capitalino 1944-1945
- » Copa Equipo Deportivo San Luis el Vencedor, 1934
- » Copa Carlos Aguirre Martínez, 2ª. Lugar, 1938
- » Trofeo El Imparcial, 1930
- » Trofeo Vencedor Cobán vs. Tipografía Nacional, 1925
- » Trofeo Copa Fábrica Castel, 1937
- » Trofeo figura futbolística, 1934
- » Trofeo Quetzal, 1939
- » Trofeo Rosales de Base-Ball, 1931
- » Trofeo Max Tot, 1953
- » Copa Sport 2ª. división, 1931

Calles - NTN - 235

# BIBLIO

# TECA



Por la importancia y tiempo que tiene la bibliografía histórica editada e impresa en los talleres de la Institución, ya fue también registrada y declarada Patrimonio Cultural de la Nación, la Biblioteca, mediante el Acuerdo Ministerial Número 275-2009 de fecha 20 de abril del año 2009.

Catálogo - NTN - 239



Entrada a la biblioteca.

El servicio que proporciona la biblioteca es eminentemente cultural y educativo, cuya misión es poner al alcance de quien lo requiera, libros editados por Tipografía Nacional, que en su gran variedad cuenta con verdaderas joyas bibliográficas.

Catálogo - NTN - 240



Dentro de las existencias de este espacio, también se cuenta con libros donados por otras instituciones para enriquecer y fortalecer requerimientos de los usuarios internos y externos.



Libros antiguos que se encuentran en la biblioteca.



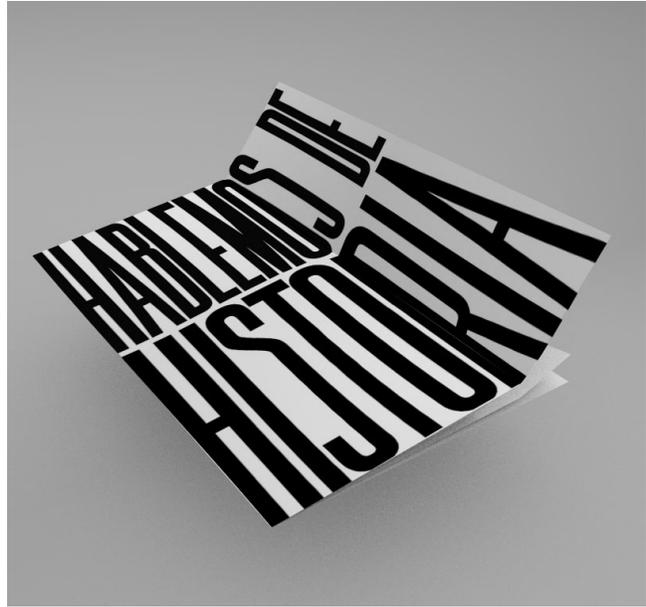
Catálogo - NTN - 241



# DESPLEGABLE GUÍA



# FOLLETO







# LINEAMIENTOS DE LA PUESTA EN PRÁCTICA

## CATÁLOGO

- El material puede ser entregado a los estudiantes o visitantes del museo que estén interesados en la historia de la imprenta.
- Queda a discreción del museo entregar o solamente mostrar el catálogo a los visitantes.
- La portada posee una postal que deberá ser separada para utilizarse como un separador o bien un recuerdo del Museo de la Tipografía Nacional.
- Debido a que la exposición del museo está en constante cambio, el museo podrá añadir información creando así diferentes ediciones del catálogo bajo la línea gráfica establecida.
- El catálogo puede ser utilizado como un recurso de aprendizaje para el estudiante que desea aprender sobre las diferentes tecnologías de la impresión.
- El catálogo debe ser utilizado como una herramienta para el museo de llevar un registro de las piezas que se exhiben.

## FOLLETO

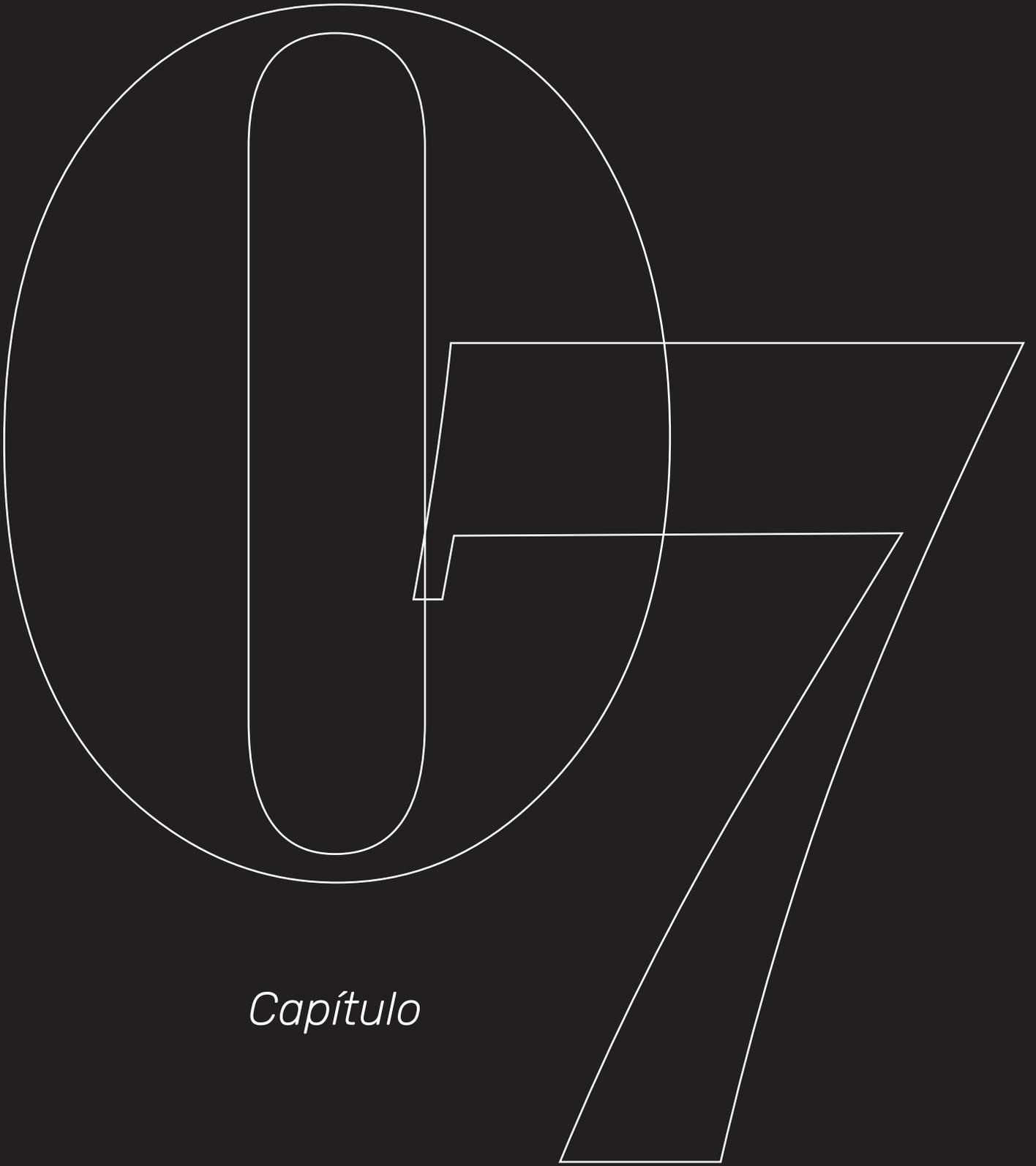
- El folleto deberá ser entregado en la biblioteca al visitante.
- El folleto es una fuente de consulta que abarca los temas: la historia de la Tipografía nacional, edificios que ha ocupado, el diario de Centroamérica, la biblioteca y el Museo.

## DESPLEGABLE GUÍA

- La guía deberá ser entregada al visitante que realiza el recorrido sin un guía.
- El material debe ser entregado en recepción cuando el visitante se registra para acceder al museo.
- La información que se encuentra en la guía es una explicación del recorrido del museo que servirá al visitante para comprender el orden de la exposición.
- La guía cuenta con un mapa para que el visitante pueda ubicarse dentro de las instalaciones.
- La guía es un recurso que se utilizará para brindar información sobre los diferentes tipos de recorrido.

## PANELES INFORMATIVOS

- Los paneles deberán colocarse en las gradas que conducen al segundo nivel.
- La ubicación de los paneles deberá ser en los descansos para no interrumpir el paso.
- El orden de los paneles deberá ser de la siguiente forma: reseña del museo, monotipos, linotipos, offset y digital.
- La función de los paneles es proporcionar información sobre las tecnologías de impresión.



*Capítulo*

*Lecciones aprendidas*

*Conclusiones*

*Recomendaciones*

# SÍNTESIS DEL PROCESO

# LECCIONES APRENDIDAS

Durante el desarrollo y proceso del proyecto se identificaron las siguientes lecciones:

01. Reconocer la importancia de organizar y optimizar el tiempo. Establecer fechas ayuda a organizar de una manera más óptima el tiempo y ser consciente en las actividades que se realizarán.
02. Gestionar proyectos editoriales desde leer la información hasta establecer parámetros de impresión para realizar una pieza editorial funcional.
03. A identificar parámetros de impresión antes de establecer premisas de diseño, es importante familiarizarse con el método de impresión y las desventajas y ventajas que puedan proporcionar, para así establecer premisas de diseño que sean funcionales en la pieza editorial.
04. Bocetar exhaustivamente para obtener diferentes opciones de maquetación y explorar diferentes ideas antes de digitalizar.
05. Defender y explicar las propuestas de diseño, el diseñador debe explicar y poder indicar con respaldo teórico la mejor solución visual al cliente más allá de la estética basándose en la funcionalidad.
06. Tener un contacto personal con el grupo objetivo para escuchar las opiniones que posean del material gráfico, de esa manera se obtiene un feedback más acertado.
07. Valorar las críticas constructivas durante el proceso de diseño. Las críticas pueden llegar a ser una motivación para mejorar y alcanzar un nivel gráfico superior.
08. Tomar decisiones objetivas y no subjetivas, se debe de tomar en cuenta que el diseño es un proceso y no solamente estética.
09. Verificar que no existan errores en las piezas de diseño, la pieza editorial debe ser revisada de manera minuciosa para no cometer errores cuando sea impresa, esto evitará gastos inesperados dentro del proyecto.
10. Diferenciar habilidades y debilidades, el proyecto permite al diseñador conocerse debido a la magnitud y las implicaciones que se requieren.

# CONCLUSIONES

El proyecto logró cumplir el objetivo de crear un material gráfico que fomente el interés en conocer más de la historia de Guatemala, porque el visitante podrá obtener un material de consulta que hable sobre la historia de la imprenta en Guatemala, con un diseño fuera de lo convencional para llamar la atención del lector.

El catálogo logró registrar la mayoría de las piezas que se encuentran en la exhibición del museo con fotografías, datos de registro y reseñas históricas que permiten al museo poseer un material de apoyo para la exposición.

La gestión de material editorial para el museo permitió el rediseño del folleto que habla sobre la historia de la Tipografía Nacional para crear un folleto actualizado y atractivo que facilite la información al visitante. Además de crear una guía que indique el recorrido a los visitantes que acceden al museo sin el acompañamiento de un guía.

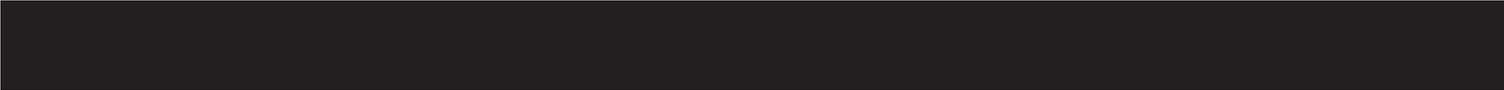
El proceso de comunicación entre el museo y el visitante se facilitará a través de las piezas editoriales para informar al visitante sobre las temáticas que aborda el museo y así fomentar el interés en los jóvenes guatemaltecos para realizar prácticas culturales que enriquezcan su conocimiento sobre la historia.

El Museo de la Tipografía Nacional al implementar el material desarrollado logrará proporcionar al visitante fuentes de consulta que permitan un conocimiento amplio sobre la historia de la imprenta. De esta forma el visitante mejorará su experiencia en el museo.

La escuela de Diseño Gráfico aporta a la sociedad, a través del proyecto de graduación, material gráfico que se adecue a las necesidades de la sociedad, por medio de recursos visuales que proporcionen un diseño estético y funcional, para mejorar la comunicación y así fomentar un interés por las diferentes temáticas que son importantes en el país.

Al realizar el proyecto de graduación, el estudiante obtuvo nuevos conocimientos sobre el diseño editorial y la historia de la imprenta que es importante para el desarrollo del país incluso, para que hoy en día exista la carrera de Diseño Gráfico. El estudiante logró reunir el conocimiento adquirido durante la etapa de formación y ponerlo en práctica para crear un material funcional y estético

# RECOMENDACIONES



## AL MUSEO DE LA TIPOGRAFÍA NACIONAL DE GUATEMALA

Mantener la identidad y unidad gráfica establecida para causar un mayor impacto visual en los visitantes y así a través del diseño gráfico lograr cumplir su misión de fomentar el interés en los jóvenes guatemaltecos.

Promover las prácticas culturales a través de actividades regulares para dar a conocer la importancia de la historia de la imprenta a la sociedad guatemalteca.

Actualizar el catálogo para establecer ediciones del mismo que registren las nuevas piezas que se incorporan a la exhibición utilizando la misma línea grafica para mantener una unidad visual.

## A FUTUROS ESTUDIANTES

Profundizar en la temática que se abordará para tener un mejor dominio del tema y así crear un material gráfico pertinente.

Establecer prioridades durante el proceso de realización del proyecto y comprometerse para crear un material gráfico de alta calidad y así apoyar a la institución en el cumplimiento de sus objetivos de una manera efectiva acorde a las necesidades encontradas.

Realizar un diagnóstico minucioso para identificar las necesidades más importantes de la institución y así realizar un material que genere un mayor impacto.

Cumplir con las asesorías y el tiempo de entrega para no causar retrasos que impidan el desarrollo del proyecto en el tiempo establecido.

## A LA ESCUELA, DE DISEÑO GRÁFICO

Fomentar la lectura de diferentes temáticas relacionadas al diseño para que el estudiante posea una teoría más completa para desarrollar el proyecto de graduación.

Empezar el proceso del proyecto de graduación desde el octavo semestre para que el estudiante pueda dedicar más tiempo en la elaboración del protocolo.

Implementar en los cursos de investigación y diseño, la realización de instrumentos de validación para que el estudiante este familiarizado y de esa forma logre establecer criterios de evaluación más acertados para definir aspectos esenciales en la producción del diseño.

# REFERENCIAS

- Álvarez, D. (s.f) Diseño Editorial Lo Que Debes Saber. Editorial The Sign Haus.
- Ambrose, G. y Harris, P. (2010) Bases del diseño: Metodología del diseño. Editorial Parramon. España Barcelona.
- Ambrose, G. y Harris, P. (2008) Formato. Editorial Parramón. España Barcelona.
- Anónimo. (2014) Manual profesional de diseño editorial. México.
- Astroza, C.; Kloss, N.; Urcelay, F. (2009) Técnicas y leyes compositivas. Universidad Diego Portales. Chile, Santiago.
- Bachillerato en Ciencias y Letras - CNB. (s/f). Recuperado el 12 de septiembre de 2018, de [http://cnbguatemala.org/wiki/Bachillerato\\_en\\_Ciencias\\_y\\_Letras](http://cnbguatemala.org/wiki/Bachillerato_en_Ciencias_y_Letras)
- Baldwin, J., & Roberts, L. (2007). Comunicación visual: de la teoría a la práctica. Barcelona: Parramón.
- Berman, D. B. (2009). Haz el Bien: cómo puede el diseño cambiar al mundo. Berkeley, Calif: AIGA : New Riders.
- Cal, J. (S.f) La historia Cultural en Guatemala: un itinerario por recorrer reflexiones historiográficas. Universidad de San Carlos de Guatemala. Pág. 2.
- Casa K'ojom. Museo de Música Maya. Recuperado de: <http://www.kojom.org/>
- Cevagraf, S.C.C.L (2014) La impresión y sus secretos. España, Bcelona.
- Ciencias Sociales y Ciudadanía - CNB. (s/f). Recuperado el 12 de septiembre de 2018, de [http://cnbguatemala.org/wiki/CNB\\_Ciclo\\_B%C3%A1sico/Ciencias\\_Sociales\\_y\\_Ciudadan%C3%ADa](http://cnbguatemala.org/wiki/CNB_Ciclo_B%C3%A1sico/Ciencias_Sociales_y_Ciudadan%C3%ADa)
- Chajón, C. (2017) Manual de Normas Gráficas del Museo de la Tipografía Nacional. Universidad de San Carlos de Guatemala.
- Definición de catálogo — Definicion.de. (s/f). Recuperado el 13 de septiembre de 2018, de <https://definicion.de/catalogo/>
- Diario de Centro América (S.f.) Biblioteca. Recuperado el 6 de agosto del 2018, de: <https://dca.gob.gt/portal/biblioteca/>
- Diario de Centro América (s.f.) Museo de tipografía. Recuperado el 6 de agosto del 2018, de: <https://dca.gob.gt/portal/museo/>
- Diario de Centro América. (2017) Tipografía Nacional y Editorial Cultura. Recuperado de: <https://dca.gob.gt/noticias-guatemala-diario-centro-america/tipografia-nacional-y-editorial-cultura-unidas-por-la-literatura/>
- Efdportes. Capacidades del alumno para una educación física integral en la LOE y características psicopedagógicas del alumno. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd109/capacidades-del-alumnado-de-la-eso-para-una-educacion-fisica-integral.htm>
- Guatemala.com. Museo de Armas de Santiago de los Caballeros. Recuperado de: <https://aprende.guatemala.com/cultura-guatemalteca/patrimonios/museo-de-armas-de-santiago-de-los-caballeros/>
- Guatemala.com. Museo del Libro Antiguo en Antigua Guatemala. Recuperado de: <https://aprende.guatemala.com/cultura-guatemalteca/patrimonios/museo-libro-antiguo-antigua-guatemala/>
- Guatemala.com. Museo de la Universidad de San Carlos MUSAC. Recuperado de: <https://aprende.guatemala.com/cultura-guatemalteca/patrimonios/museo-de-la-universidad-de-san-carlos-musac/>.
- Guerra, J. (2018) Encuesta caracterización del grupo objetivo. Fuente propia.
- INE. Censo de Guatemala. Recuperado de: <https://www.ine.gob.gt/sistema/uploads/2014/02/26/L5pNHMXzy-5FFWmk9NHCrK9x7E5Qqvvy.pdf>
- INE. (2008) Guatemala: Estimaciones de la población total por municipio. Período 2008 — 2030. Recuperado de: [http://www.oj.gob.gt/estadistica/reportes/poblacion-total-por-municipio\(1\).pdf](http://www.oj.gob.gt/estadistica/reportes/poblacion-total-por-municipio(1).pdf)
- Kane, J. (2012) Manual de Tipografía. Editorial Gustavo Gill,SL. México, Baucalpan.
- Lupton. E. (2011) Pensar con tipos. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

- Manjarrez, J. (s.f) Diseño Editorial. Universidad de Londres.
- Marroquín, L. (2016) La imprenta en Guatemala: Aporte para el análisis tipográfico de impresos sueltos de la época colonial parte 1. Estudios Digital.
- Mayen, T. (2014) Aproximación histórica al Museo de la Tipografía Nacional de Guatemala (Tesis de Pregrado) Universidad de San Carlos de Guatemala.
- Ministerio de Educación (S.f.) Currículo Nacional Base Guatemala, Ciencias Sociales y ciudadanía. Recuperado de: [http://cnbguatemala.org/wiki/CNB\\_Ciclo\\_B%C3%A1sico/Ciencias\\_Sociales\\_y\\_Ciudadan%C3%Ada](http://cnbguatemala.org/wiki/CNB_Ciclo_B%C3%A1sico/Ciencias_Sociales_y_Ciudadan%C3%Ada)
- Ministerio de Cultura y Deportes. (2012) Estadísticas de ingreso en museos y parques. [Tabla 1] Recuperado de: [mcd.gob.gt/wp-content/.../Estadisticas-de-ingresos-museos-y-parques-y-biblioteca.xls](http://mcd.gob.gt/wp-content/.../Estadisticas-de-ingresos-museos-y-parques-y-biblioteca.xls)
- Ministerio de Cultura y Deportes. La noche de los museos. Recuperado de: <http://mcd.gob.gt/regresa-la-noche-de-los-museos-en-la-zona-13/?lang=fr>
- Ministerio de Cultura y Deportes. Museos de Guatemala. Recuperado de: <http://mcd.gob.gt/museos-de-guatemala/>
- Ministerio de Cultura y Deportes. (S.f.) Presupuesto. [Tabla 2] Recuperado de: <http://mcd.gob.gt/coordinacion-de-presupuesto/>
- Mora Teruel, F. (2016). Neuroeducación: sólo se puede aprender aquello que se ama. Madrid: Alianza Editorial.
- Niggli, V. (1998) Tipografía Macro y Microestética. Editorial Gustavo Gilli, España, Barcelona 2003
- Pineda de Mont, M. (1861) Recopilación de las leyes de Guatemala. Guatemala, Guatemala. Editorial
- Prensa Libre (2014) El desconocimiento de nuestra historia. Recuperado de: [http://www.prensalibre.com/opinion/El\\_desconocimiento\\_de\\_nuestra\\_historia-Editorial\\_0\\_1166283361.html](http://www.prensalibre.com/opinion/El_desconocimiento_de_nuestra_historia-Editorial_0_1166283361.html)
- Prensa Libre. Los primeros museos de Guatemala. Recuperado de: <http://www.prensalibre.com/vida/escenario/asi-eran-los-primeros-museos-de-guatemala>
- RAE (S.f.) Identidad. Recuperado el 6 de agosto del 2018, de: <http://dle.rae.es/?id=KtmKMfe>
- RAE (S.f.) Historia. Recuperado el 6 de agosto del 2018, de: <http://dle.rae.es/?id=KWvlmdi>
- Revista Domingo. (s/f). Recuperado el 16 de septiembre de 2018, de <https://issuu.com/prensalibregt/docs/revistad-asi-somos>
- Revista de Letras. Sin imaginación no se puede escribir historia. Recuperado de: <http://revistadeletras.net/peter-burke-sin-imaginacion-no-se-puede-escribir-historia/>
- Samara, T. (2006) Diseñar con y sin retícula. Editorial Gustavo Gill, S.L. México, Baucalpan.
- Tarecena, L. (2005) La historia cultural en Guatemala, una cenicienta historiográfica. Diálogos Revista Electrónica de Historia. Universidad de Costa Rica.
- Universidad de Cantabria. Definiciones de la cultura. Recuperado de: <https://ocw.unican.es/mod/page/view.php?id=800>
- Universidad Nacional Autónoma de México. Historia ¿Qué? Y ¿Para qué? Recuperado de: <https://portalacademico.cch.unam.mx/alumno/historiauniversall/unidad1/historiaQue-ParaQue/conceptoHistoria>
- Vela, D. (1960) La imprenta en la Colonia. José de Pineda Ibarra, Guatemala.
- Vélez, M. Y Gonzáles, A. (S.f.) El diseño gráfico. Universidad de Granada
- Wikiguate. Museo Ixchel del Traje Indígena. Recuperado de: <https://wikiguate.com.gt/museo-ixchel-del-traje-indigena/>
- Wucius, Wong (1993) Fundamentos del Diseño. Editorial Gustavo Gilli, México, 1995.
- Wucius Wong (1987) Principios del Color. Editorial Gustavo Gilli. España, Barcelona.

# REFERENCIAS FIGURAS

- Figura 1: Guerra, J. (2018) Línea de tiempo de museos fundados en los años de 1866 a 2012. Fuente propia
- Figura 2: Tipografía Nacional. (s.f) Fotografía de la fachada del edificio.
- Figura 3: Tipografía Nacional. (s.f.) Organigrama General de la Dirección de Diario de Centro América y Tipografía Nacional.
- Figura 4, Figura 5 y Figura 6: Chajón, C. (2017) Manual de Normas Gráficas del Museo de la Tipografía Nacional. Universidad de San Carlos de Guatemala.
- Figura 7 y Figura 8: Tipografía Nacional. (s.f.) Cuadrifoliar del museo.
- Figura 9 : Catálogo Razonado (2016) Museo Xul Solar. Recuperado de: <http://www.xulsolar.org.ar/catalogo.html>
- Figura 10: Catálogo Nuestros Museos (2015) Se ha ido ya mamá. Recuperado de: <https://sehaidoyamama.com/portfolio-items/branding-catalogo-nuestros-museos/>
- Figura 11: Catálogo El vacío de la huella belga. Museo de Bellas Artes de Asturias. Recuperado de: <http://www.museobbaa.com/noticia/dos-catalogos-editados-museo-bellas-artes-asturias-premiados-anuaria-2016/>

- Figura 12: Wenford Dries (2016) Pinterest. Recuperado de: <https://co.pinterest.com/pin/398568635752618157/>
- Figura 13: Folleto (S.f.) Recuperado de: <https://co.pinterest.com/pin/398568635752618157/>
- Figura 14: Heute Morgen (s.f.) Dose of Design. Recuperado de: <http://doseofdesign.me/post/150901769823>
- Figura 15: Bienal Femsa. (2018) Behance. Recuperado de: <https://www.behance.net/gallery/68749593/Bienal-Femsa>
- Figura 16 : Steelfish (s.f.) Pinterest. Recuperado de: <https://co.pinterest.com/pin/366902700885744622/?lp=true>
- Figura 17: Gibson (2012) Present Perfect. Recuperado de: <http://www.presentperfect.co/work/gibson>
- Figura 18: Editorial 1.0 (s.f.) Pinterest. Recuperado de: <https://co.pinterest.com/pin/255790453819141449/?lp=true>
- Figura 19: Stefan Thorsteinsson (s.f.) Pinterest. Recuperado de: <https://ar.pinterest.com/pin/408068416221985564/>
- Figura 20: Engrane (s.f.) Pinterest. Recuperado de: <https://www.pinterest.es/pin/454230312405048233/>
- Figura 21: Pinterest. Recuperado de: <https://www.pinterest.es/pin/258323728595744620/>
- Figura 22: mechanical (s.f.) Recuperado de: <https://www.pinterest.es/pin/332914597434476128/>
- Figura 23: Eugen Stoll (s.f) Dark Roasted Blend. Recuperado de: <http://www.darkroastedblend.com/2011/06/industrial-photography-with-soul.html>
- Figura 24: Un mundo a la medida del reflejo. (2014) Behance. Recuperado de: <https://www.behance.net/gallery/22900107/Sophie-Calle-Hacedores-de-Mundo>
- Figura 25: Si nadie habla de las cosas que importan (s.f.) Monográfica. Recuperado de: <http://www.monografica.org/Proyectos/5234>
- Figura 26: Joseph Johnson (2012) Oporciento. Recuperado de: <http://0porciento.com/page/34/>
- Figura 27: Cult Magazine. (s.f.) Pinterest. Recuperado de: <https://www.pinterest.es/pin/189432728063341990/>
- Figura 28: Revista. (s.f.) Designspiration. Recuperado de: <https://www.designspiration.net/save/1281427908134/>
- Figura 29: Omm Photographic Hours (2015) Behance. Recuperado de: <https://www.behance.net/gallery/31299151/Omm-Photographic-Hours>
- Figura 30: Brochure (s.f.) Pinterest. Recuperado de: <https://www.pinterest.es/pin/390265123944279018/>
- Figura 31: GHMP (s.f) Pinterest. Recuperado de: <https://ar.pinterest.com/pin/127648970674846975/?lp=true>
- Figura 32: Akaoni Design. (s.f) Pinterest. Recuperado de: <https://www.pinterest.es/pin/608197124651926282/?lp=true>
- Figura 33: Brochure. (s.f) Pinterest. Recuperado de: <https://www.pinterest.com/pin/155726099591420793/>
- Figura 34: Girls on their way home (s.f) Pinterest. Recuperado de: <https://www.pinterest.es/pin/248401735683411463/>
- Figura 35: Studio X Amman Workshop (2011) Pinterest. Recuperado de: <https://co.pinterest.com/pin/324048135669277027/?lp=true>
- Figura 36: Sarp Sozdinler (2014) Cosas Visuales. Recuperado de: <http://cosasvisuales.com/2014/07/29/sarp-sozdinler/>
- Figura 37 y Figura 38: Guerra, J. (2018) Fotografías de Muestra. Fuente propia
- Figura 39 y Figura 40: Pineda, K. (2018) Fotografías Validación con Especialistas. Fuente Propia.

# APÉNDICE A

Resultados de las encuestas sobre la caracterización del Grupo Objetivo.

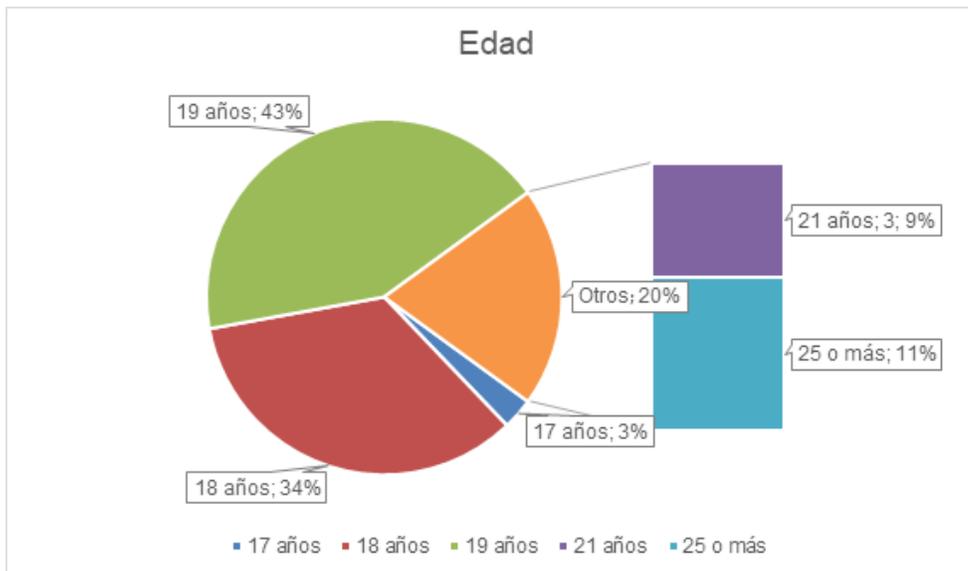


Figura 1. Fuente propia. Encuesta Digital "Caracterización del Grupo Objetivo", 2018

## Ocupación

12 respuestas

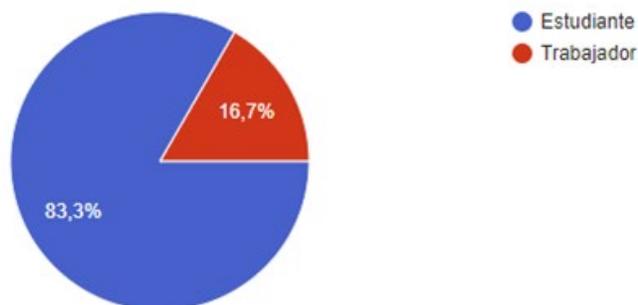


Figura 2. Fuente propia. Encuesta Digital "Caracterización del Grupo Objetivo", 2018

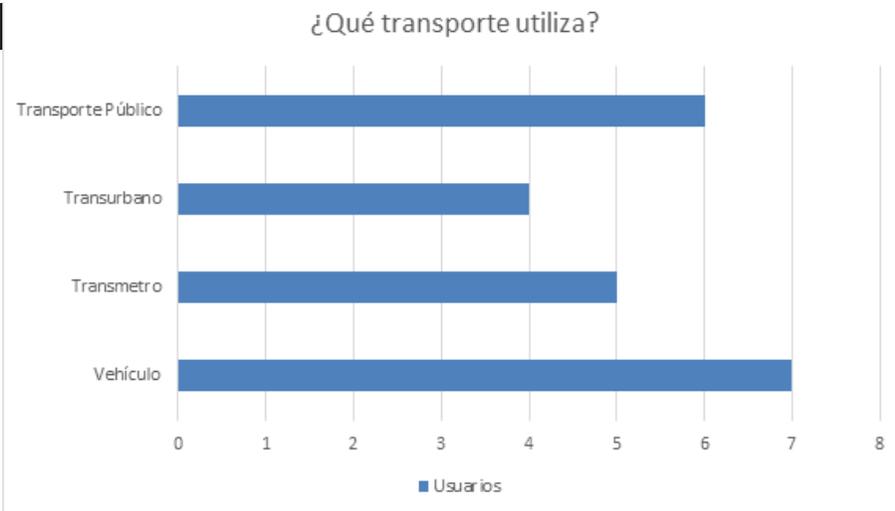


Figura 3. Fuente propia. Encuesta Digital "Caracterización del Grupo Objetivo", 2018.

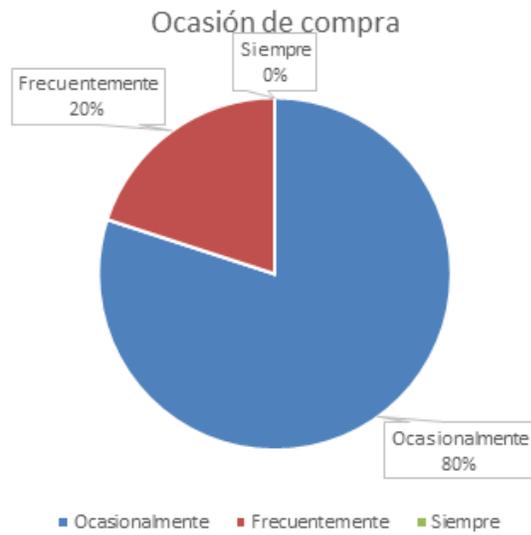


Figura 4. Fuente propia. Encuesta Digital "Caracterización del Grupo Objetivo", 2018.

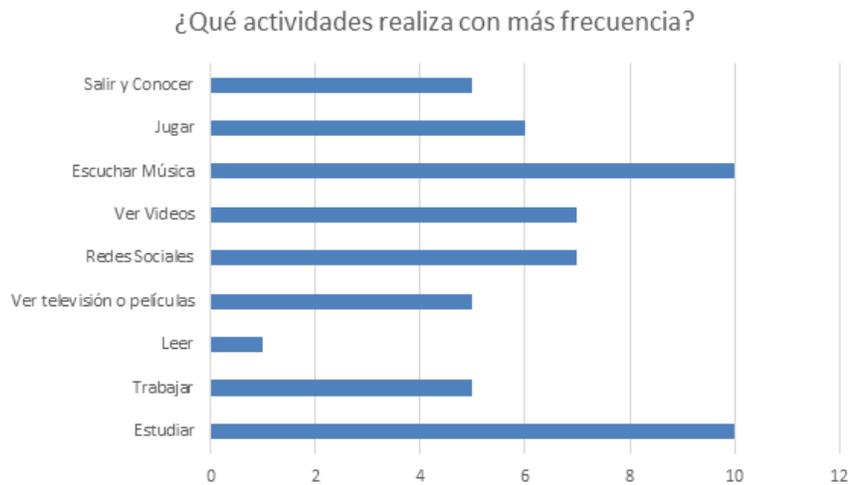


Figura 5. Fuente propia. Encuesta Digital "Caracterización del Grupo Objetivo", 2018.

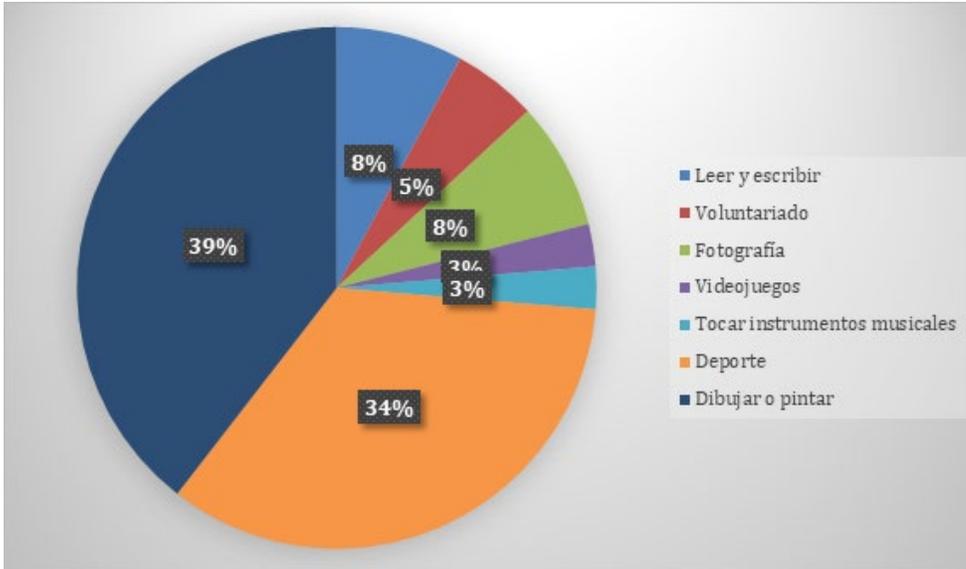


Figura 6. Fuente propia. Encuesta "Caracterización del Grupo Objetivo", 2018.

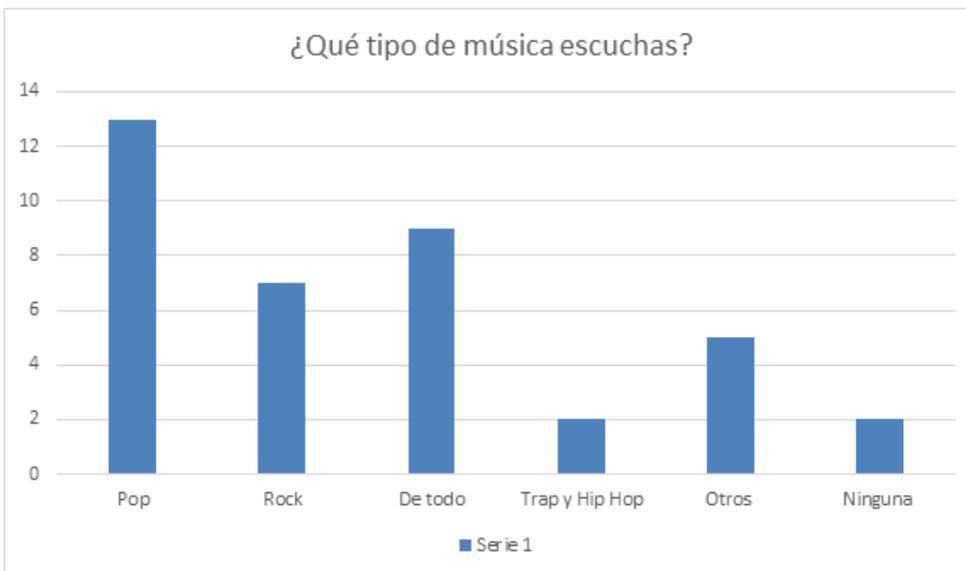


Figura 7. Fuente propia. Encuesta "Caracterización del Grupo Objetivo", 2018.





## Perfil del Grupo Objetivo

¿Cuál es tu nombre?      ¿Cuántos años tienes?      ¿Qué grado académico cursas?

Correo: \_\_\_\_\_

¿Qué red social usas más?

¿Qué es lo que más ves en las redes sociales?

¿Asistes a museos regularmente?

¿Te gustaría visitar más a menudo museos?  
¿Por qué?

¿Por qué crees que la historia es importante?

¿Cómo influye la historia en tu vida cotidiana?

¿Qué te identifica como guatemalteco?

¿En qué actividades culturales has participado?

¿Te interesa la historia y los temas culturales?

¿Qué te hace feliz?

¿Qué actividades realizas?  
(Ejemplo: gimnasio, voluntariado)

¿Cuáles son tus metas a largo plazo?

¿Cuál es tu situación laboral?

¿Qué tipo de música escuchas?

¿Cuánto lees, si 1 es poco y 5 mucho?

¿Qué tipo de publicaciones te gusta leer?  
(Ejemplo: de historia, de viajes)

Menciona tres series que te gusten:

¿Qué genero de películas te gustan?

¿Cuáles son tus intereses?  
(Viajes, deportes, etc.)

¿Te sientes parte de la cultura de Guatemala?

¿Que valor sientes que te define más?

¿Qué es lo que piensas al escuchar museo?

Figura 2. Fuente propia. Formato de la Encuesta "Caracterización del Grupo Objetivo", 2018.

# ANEXOS

## ANEXO 01

### Previsión de recursos y costos

*Cronograma Mes de Agosto 2018  
Proyecto de Graduación*

		Horas por semana								
		2do. mes agosto.								
	Actividad	9 al 11	12 al 18	19 al 25	26 al 31	Horas por actividad	Personas por hora	Costo de recurso humano	Costos	Total
Definición Creativa	1 Definición de piezas de diseño	3				3	1	106.13		318.39
	2 Análisis de 6w's	4				4	1	106.13	5	429.52
	3 Análisis de ventajas y desventajas	6				6	1	106.13	5	641.78
	4 Recopilación de referentes visuales	4					1	106.13		0
	5 Análisis de casos análogos	4				4	1	106.13		424.52
	6 Elaboración de mapa de empatía	3				3	1	106.13	5	323.39
	7 Recolección de información		4			4	1	106.13	10	434.52
	8 Identificación de Insight		2			2	1	106.13		212.26
	9 Definición de tres técnicas de conceptualización		5			5	1	106.13		530.65
	10 Definición de concepto creativo		4			4	1	106.13		424.52
	11 Establecer códigos de diseño		7			7	1	106.13		742.91
	<b>Horas por semana</b>	24	22	0	0	42		<b>Total</b>		4482.46

**Cronograma Mes de Agosto-Septiembre 2018**  
**Proyecto de Graduación**

Horas por semana										
2do y 3er. mes agosto-septiembre.										
Septiembre										
	Actividad	1 al 8	9 al 15	16 al 22	23 al 30	Horas por actividad	Personas por hora	Costo de recurso	Costos de material	Total
Producción Gráfica	1 Bocetos a mano	18				18	1	106	10	1920.34
	2 Autoevaluación		3			3	1	106		318.39
	3 Elección de propuesta a digitalizar		2			2	1	106		212.26
	4 Digitalización		18			18	1	106		1910.34
	5 Maquetación			8		8	1	106		849.04
	5 Producción fotográfica	12	6			18	3	106		5731.02
	7 Fundamentación			9		9	1	106	10	965.17
	8 Establecimiento de parametros de impresión			4		4	1	106		424.52
	8 Pruebas de impresión				4	4	1	106	200	624.52
	10 Presupuesto y cotización			4		4	1	106		424.52
<b>Horas por semana</b>		<b>30</b>	<b>29</b>	<b>25</b>	<b>4</b>	<b>88</b>			<b>Total</b>	<b>13380.12</b>

**Cronograma Mes de Octubre 2018**  
**Proyecto de Graduación**

Horas por semana											
4to. mes octubre.											
	Actividad	1 al 6	7 al 13	14 al 20	21 al 27	28 al 31	Horas por actividad	Personas por hora	Costo de recurso humano	Costos	Total
Producción Gráfica	1 Evaluación con especialistas	8					8	1	106.13		849.04
	2 Bocetos Finales	15					15	1	106.13	10	1601.95
	3 Elaboración de instrumento de validación		4				4	1	106.13		424.52
	4 Validación con el Grupo objetivo y el Museo			6			6	1	106.13	8	644.78
Entrega de informe final	5 Impresión del material editorial				5		5	3	106.13		1591.95
	6 Identificación de lecciones aprendidas					4	4	1	106.13		424.52
	7 Redacción de informe final					24	24	1	106.13		2547.12
	8 Impresión de informe final				3		3	1	106.13	100	418.39
<b>Horas por semana</b>		<b>23</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>28</b>	<b>69</b>		<b>Total</b>		<b>8502.27</b>

# ANEXO 02

## Instrumento de Autoevaluación

*Autoevaluación de portadillas y diagramación.*

Nombre de la versión	Pertinencia	Principios de diseño	Legibilidad	Composición visual	Márgenes	Fotografía	Comprensión y vinculación con el concepto creativo	Diseño Tipográfico	Descansos visuales	Formato pertinente respecto al sistema de reproducción	Resultados sobre 50
Propuesta 1	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	48
Propuesta 2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
Propuesta 3	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49
Propuesta 4	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	47
Propuesta 5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	47

*Autoevaluación de portadas.*

Nombre de la versión	Pertinencia	Principios de diseño	Legibilidad	Composición visual	Márgenes	Fotografía	Comprensión y vinculación con el concepto creativo	Diseño Tipográfico	Descansos visuales	Formato pertinente respecto al sistema de reproducción	Resultados sobre 50
Opción A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
Opción B	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49
Opción C	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	47
Opción D	4	5	4	3	5	5	4	5	5	5	45
Opción E	5	5	5	3	5	5	4	5	5	5	47

# ANEXO 03

## Instrumento de Validación con Especialistas

Universidad San Carlos de Guatemala  
Facultad de Arquitectura  
Escuela de Diseño Gráfico  
Proyecto de Graduación 2 y EPS



# Validación con Especialistas

Nombre: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_ Profesión: \_\_\_\_\_

### Objetivo:

El siguiente formulario tiene como fin evaluar el concepto y su aplicación en los códigos de diseño en el material que se está realizando para el Museo de la Tipografía Nacional.

### Instrucciones:

Deberá rellenar el círculo de la puntuación que considere adecuada para cada aspecto. Donde 1 equivale a deficiente y 5 equivale a muy satisfactorio.

1. El formato utilizado facilita la manipulación del material.

① ② ③ ④ ⑤

2. Se evidencia la aplicación de los principios del diseño: estructura formal por repetición y división de planos.

① ② ③ ④ ⑤

3. El tratamiento tipográfico en las portadillas es legible y favorece a la legibilidad.

① ② ③ ④ ⑤

4. Las dimensiones y el formato de la pieza es adecuada para el sistema de impresión offset e impresión digital.

① ② ③ ④ ⑤

5. La composición visual refleja el concepto creativo "variación de espacios".

① ② ③ ④ ⑤

6. Uso pertinente de tipografías en la disposición de las páginas.

① ② ③ ④ ⑤

7. El uso de los elementos favorece la jerarquía visual.

① ② ③ ④ ⑤

8. El recorrido visual es comprensible.

① ② ③ ④ ⑤

9. La dirección de arte y fotografías facilitan la comprensión e identificación de las piezas registradas en el museo de Tipografía Nacional.

① ② ③ ④ ⑤

10. Uso correcto del espacio a través de los márgenes.

① ② ③ ④ ⑤

Observaciones:

# ANEXO 04

## Instrumento de validación con el Grupo Objetivo



# VALIDACIÓN CON G.O.

### FOCUS GROUP

Esta técnica permite evaluar los resultados dentro de la planificación y cumplimiento de los objetivos de un proyecto de diseño. Además de aportar un feedback sobre una pieza de diseño a través de conversaciones donde un moderador se hace presente para dirigir la discusión y tomar notas básicas. (Lupton, 2011)

Fecha: 17/ Octubre / 2018

Hora: 8:30 a.m.

Tiempo estimado: 2 horas.

Moderador: Joane Guerra.

Asistente: Karla Pineda.

Recursos: Lapiceros, hojas, impresiones del material.

### OBJETIVO

El siguiente grupo de discusión tiene como fin evaluar la funcionalidad y el impacto visual del material editorial que se está realizando para el Museo de la Tipografía Nacional.

### INSTRUCCIONES

Los participantes deberán llenar una ficha con una escala numérica para determinar la funcionalidad e impacto visual dependiendo de la pregunta, deberán rellenar el círculo con la puntuación que considere adecuada donde 1 es deficiente y 5 satisfactorio.

1. ¿El material gráfico facilita el traslado de información proporcionada por el Museo?
2. ¿Cree que el material amplía su conocimiento sobre la historia de la imprenta en Guatemala?
3. ¿El material le genera interés sobre la temática del museo?

### GUÍA

4. ¿La guía le fue fácil de manipular en cuanto a los dobleces?
5. ¿El mapa resultó útil para orientarse dentro del edificio y realizar el recorrido?
6. ¿Cree que los elementos gráficos de la guía y el mapa de ubicación le facilitan el orden del recorrido?

### FOLLETO

7. Según su criterio, ¿el folleto presenta la información de manera clara y ordenada?

8. ¿Es fácil de manipular debido a la forma y pliegues que posee?

9. ¿Cree que el diseño posee impacto visual?

### CATÁLOGO

10. ¿Considera que el tamaño y formato del catálogo es agradable?

11. ¿Cree que el uso de insertos en las portadillas y la postal le aportan interactividad al catálogo?

12. ¿Le es fácil leer y seguir un orden en las páginas del catálogo?

### CONCLUSIONES

¿Qué piensa del material en cuanto al diseño? ¿Le es atractivo e interesante? ¿Le genera curiosidad? ¿Le gustaría leerlo?

¿Cree que las piezas tienen unidad gráfica?



Nombre: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_ Grado académico: \_\_\_\_\_

¿Ha visitado el museo antes? \_\_\_\_\_

1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5  
Pregunta 1 | Pregunta 7

1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5  
Pregunta 2 | Pregunta 8

1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5  
Pregunta 3 | Pregunta 9

1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5  
Pregunta 4 | Pregunta 10

1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5  
Pregunta 5 | Pregunta 11

1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5  
Pregunta 6 | Pregunta 12

# ANEXO 05

## Cotización del Proyecto

# THE SIGN

CENTRO DE IMPRESIÓN DIGITAL

2 C 16-76 BLVD VISTA HERMOSA  
ZONA 15, 2NDO NIVEL  
3200 6654 / 2365 7655  
para.imprimir.porta@gmail.com

COTIZACIÓN No. 282

Fecha: viernes, 12 de octubre de 2018  
Cliente: **Joane Phosaur**  
Contacto: [eguerra.angel@gmail.com](mailto:eguerra.angel@gmail.com)  
Atendió: Alejandra Mollinedo

CANT.	DESCRIPCIÓN		TOTAL
	<b>IMPRESIÓN Y COCIDO DE LIBRO</b>		
2	IMPRESIÓN DE LIBRO, LASER, FULL COLOR, EN PAPEL COUCHE 105 HOJAS TAMAÑO 1/2 OFICIO TIRO Y RETIRO, CON 17 HOJAS DE PORTADILLAS EN PAPEL HUSKY TAMAÑO 1/2 CARTA TIRO Y RETIRO, CON PASTA SUAVE EN OPALINA CON LAMINADO MATTE, COCIDO, Y CON POSTAL TAMAÑO 1/2 CARTA CON CORTE PARA DESPRENDER UBICADA ATRÁS DE LA PORTADA.	Q 2,200.00	Q 4,400.00
	Tiempo de entrega: 6 días hábiles máximo		
	Forma de pago: <b>50% adelanto, 50% contra entrega</b>		
	<b>TOTAL</b>		<b>4,400.00</b>

Esta cotización tiene validez de 7 días. Está sujeta a cambios.  
No nos responsabilizamos por algún error de diseño después de aprobado el arte.

# SERGRÁFICA DIGITAL

Cotización a Joane Guerra

Carátula impresa a Full-Color tiro y retiro en Husky Cover 12.

122 hojas (105 en couche y 17 en Husky) engrapadas y pegadas en caliente tamaño final 1/2 oficio cerrado.

Unidad: Q.275.00  
Total: Q.550.00

Fredy R. Meléndez M.  
[www.sergrafica.com](http://www.sergrafica.com)  
PBX 2328-1600

20 Calle 2-43 zona 2 Finca El Zapote  
PBX (502) 2328 - 1600  
[digital@sergrafica.com](mailto:digital@sergrafica.com)

# ANEXO 06

---

## Costos del Proyecto

### GASTOS ADMINISTRATIVOS

Equipo y depreciación	Q.2,000.00
Internet	Q.900.00
Energía eléctrica	Q.1,500.00
Subtotal 01	Q.4,400.00

### VIÁTICOS Y OTROS GASTOS

Transporte	Q.144.00
Papel	Q.100.00
Tinta	Q.400.00
Subtotal 02	Q.644.00

**SERVICIOS PROFESIONALES DEL CATÁLOGO**

Creatividad, diseño y diagramación del catálogo (244 páginas x Q.150.00 por página diagramada)	Q.36,600.00
Redacción, recopilación y mediación de contenido	Q.300.00
Conceptualización (Q106.00 por hora x 10 horas)	Q.1,060.00
Diseño y creatividad de portada	Q.1,000.00
Dummies y prototipos	Q.555.00
Toma de fotografías y edición (419 fotografías)	Q.31,425.00
Impresión Final	Q.275.00
Subtotal 03	Q.71,215.00

**SERVICIOS PROFESIONALES DEL FOLLETO**

Creatividad, diseño y diagramación (12 páginas x Q.75.00 por página diagramada)	Q.900.00
Dummies y prototipos	Q.210.00
Gestión de contenido	Q.100.00
Impresión Final	Q.30.00
Subtotal 04	Q.1,240.00

**SERVICIOS PROFESIONALES DEL DESPLEGABLE - GUÍA**

Creatividad, diseño y diagramación (12 columnas x Q.50.00 por columna diagramada)	Q.600.00
Dummies y prototipos	Q.230.00
Creación de contenido	Q.100.00
Redibujo de mapas	Q.500.00
Impresión Final	Q.30.00
Subtotal 05	Q.1,460.00

**SERVICIOS PROFESIONALES DE LOS PANELES**

Creatividad, diseño y diagramación (4 paneles x Q.200.00 cada panel diagramado)	Q.800.00
Layout de panel extra	Q.200.00
Subtotal 06	Q.1,000.00

<b>Costos total estimado del proyecto</b>	<b>Q.79,959.00</b>
---	--------------------



*Gladys Tobar Aguilar*  
*Doctorado en Educación y Licenciatura en Letras*  
*40 calle "B" 5-11, zona 8, Guatemala, Guatemala, C.A.*  
*Cel. 50051959 y 59300210*

Guatemala, 8 de abril de 2019

Doctor Arquitecto  
Edgar López Pazos  
Decano  
Facultad de Arquitectura  
Universidad de San Carlos de Guatemala

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento he realizado la revisión de estilo del proyecto de graduación "**Diseño de material gráfico editorial como apoyo a los procesos de comunicación y registro de la obra expuesta en el Museo de la Tipografía Nacional Ciudad de Guatemala**", de la estudiante **Elli Joane Guerra Angel** de la Facultad de Arquitectura, carné universitario No. **201400895**, previamente a conferírsele el título de **Diseñador Gráfico** en el grado académico de Licenciado.

Luego de 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 requerida.

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

  
Dra. Gladys Tobar Aguilar  
Colegio de Humanidades  
Colegiada 1450

*Gladys Tobar Aguilar*  
LICENCIADA EN LETRAS  
Colegiada 1450



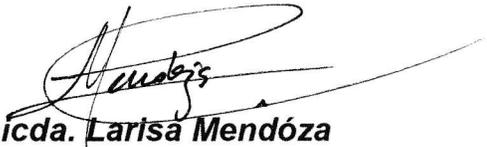
**“Diseño de material gráfico editorial como apoyo a los procesos de comunicación y registro de la obra expuesta en el Museo de la Tipografía Nacional Ciudad de Guatemala”**

Proyecto de Graduación desarrollado por:



**Elli Joane Guerra Angel**

Asesorado por:



**Licda. Larisa Mendóza**



**Licda. Lourdes Pérez**



**Licda. Thelma Mayen**



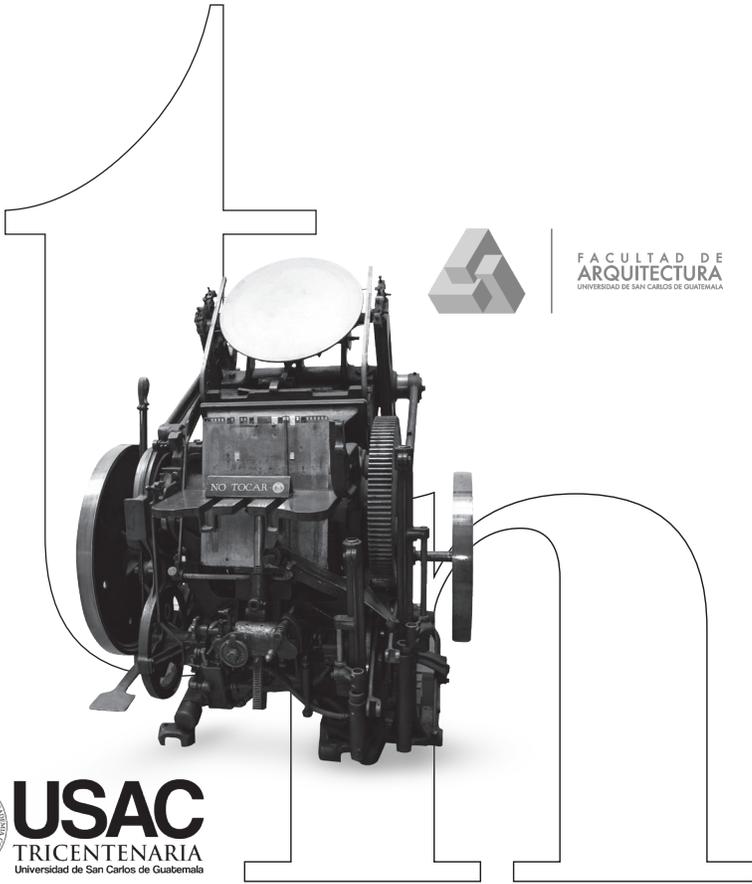
Imprímase:

**“ID Y ENSEÑAD A TODOS”**



**MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos**  
**Decano**





FACULTAD DE  
ARQUITECTURA

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA



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