

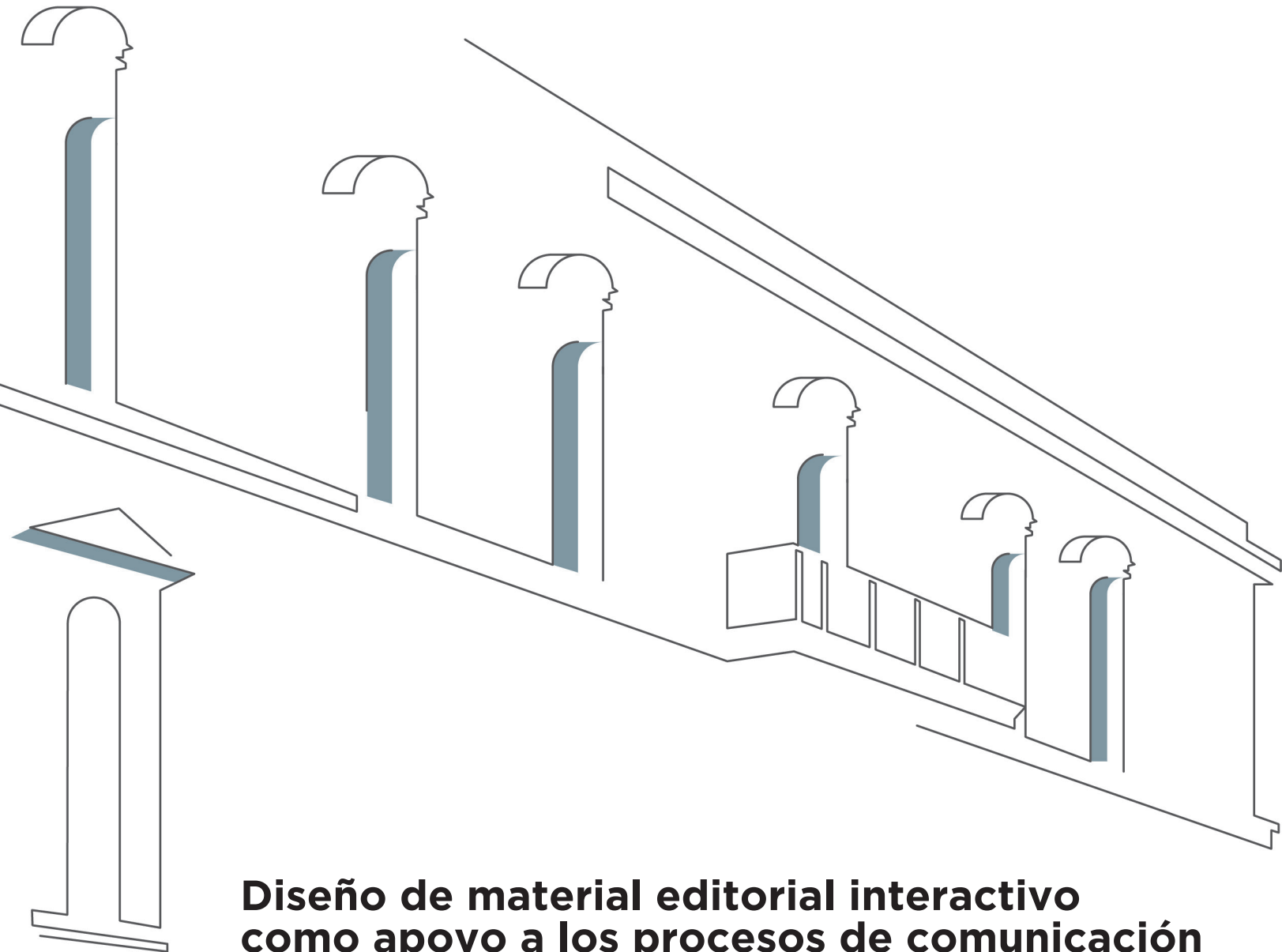


**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala



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 editorial interactivo como apoyo a los procesos de comunicación del “Museo Nacional de Historia” de Guatemala

Presentado por:

Karla Anayancy del Carmen Pineda Alfaro





**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  
editorial interactivo  
como apoyo a los procesos  
de comunicación  
del “Museo Nacional de Historia”  
de Guatemala**

Proyecto desarrollado por **Karla Anayancy  
del Carmen Pineda Alfaro** 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 de Corea**  
Vocal I

**Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini**  
Vocal II

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

**Br. Kevin Christian Carillo Segura**  
Vocal IV

**Br. Ixchel Maldonado Enríquez**  
Vocal V

**Arq. Marco Antonio de León Vilaseca**  
Secretario Académico

## Tribunal examinador

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

**Lic. Miguel Álvarez Arévalo**  
Tercer Asesor

**Licda. Lourdes Pérez**  
Asesora Metodológica

**Licda. Larisa Mendóza**  
Asesora Gráfica

**Arq. Marco Antonio de León Vilaseca**  
Secretario Académico





**Las palabras faltan para  
agradecer a cada persona  
involucrada directa  
e indirectamente  
en el desarrollo  
del proyecto.**



## Agradecimientos

Agradezco a Dios, por darme la oportunidad de vivir, por darme la vida que hasta este momento he recorrido con alegrías, tristezas, éxitos, dificultades... Le agradezco por ser una fuente de amor y bondad.

A mis padres, Nora y Carlos, quienes con sus infinitos esfuerzos me han ayudado a ser, quien por hoy, soy. Sus palabras de aliento y amor las llevo conmigo y espero que este logro los llene de orgullo. Son mis grandes pilares de vida y todo se los debo a ellos. A mis hermanos, tíos, primos; a todos y cada uno les agradezco, pues sus palabras (ánimos, bromas) me han hecho confiar en mí.

A mi mejor amiga, Joane, quien me apoyó y estuvo en los mejores, buenos, malos y difíciles momentos no solo del proyecto, sino de la carrera. A pesar de todo lo vivido, siempre significó, significa y significará un apoyo, una inspiración y ejemplo a seguir.

A la Universidad de San Carlos, por formarme y hacer de mí una profesional.

Al Museo Nacional de Historia, en especial al Lic. Miguel Álvarez, a Julio Cañas y Saúl Argueta, quienes confiaron en mí y me apoyaron en el desarrollo del proyecto. Gracias por permitir acercarme a un tema y área que siempre ha llamado mi atención, la Historia.

## 14

### Cap. 1 Introducción

- 17 Antecedentes
- 21 Definición y delimitación del problema de comunicación visual
- 22 Justificación del proyecto
- 23 Objetivos

## 24

### Cap. 2 Perfiles

- 27 Perfil de la Institución
- 33 Perfil del grupo objetivo

## 36

### Cap. 3 Planeación operativa

- 39 Flujograma
- 43 Cronograma
- 46 Previsión de recursos y costos

## 48

### Cap. 4 Marco teórico

- 51 Desconocimiento de la incidencia de la historia y cultura en la sociedad guatemalteca
- 57 Aporte del diseño gráfico a la museografía del Museo Nacional de Historia

---

## 72

### Cap. 5 Definición creativa

- 75 Briefing de diseño
- 76 Estrategia de las piezas de diseño
- 78 Definición de Concepto Creativo y premisas de diseño
- 90 Referentes visuales

## 98



### Cap.6 Producción gráfica y validaciones

- 101 Nivel 1 de visualización
- 109 Nivel 2 de visualización
- 116 Nivel 3 de visualización
- 120 Fundamentación de la Propuesta final
- 145 Lineamientos para puesta en práctica

## 146

### Cap. 7 Síntesis del Proceso

- 148 Lecciones aprendidas
- 149 Conclusiones
- 150 Recomendaciones
- 151 Referencias
- 158 Apéndices
- 167 Anexos

 **La sociedad  
que no conoce su pasado  
está destinada a cometer  
los mismos errores.** 

Anónimo.

# Presentación

---

La historia es un vasto tema que influye en la formación, desenvolvimiento y desarrollo de una persona, de una comunidad, de una sociedad, de un país, de toda la humanidad... Los sucesos pasados dan fundamento y explicación de la sociedad actual y darán fundamento y explicación a las épocas venideras.

En Guatemala, el tema de historia no está ajeno a su desarrollo y evolución. Pues Guatemala es un país con infinidad de historia y trasfondos que han dado origen a los éxitos, fracasos, problemas y soluciones que hoy por hoy se han dado.

Es importante que la sociedad guatemalteca comprenda, entienda y, sobre todo, analice la historia del país, para que sean capaces de mejorar y cambiar, no solo la situación personal, sino la situación de toda una nación.

Por su parte, el diseño gráfico, que se define, según Laing (1989), como la transformación de ideas y conceptos en una forma de orden estructural y visual, cobra relevancia, pues, para comunicar un mensaje visual, este debe ser mediado por el diseño, con el objetivo de ser funcional, estético que cumpla con la función de comunicar al grupo objetivo.

Por ello, fue que se contribuyó con el Museo Nacional de Historia, en la gestión de material gráfico con base en las necesidades tanto de la institución como de los visitantes. En el siguiente informe se presenta el desarrollo e implicaciones del proyecto, desde la teoría hasta la práctica y propuesta final.

Cap.

01

**INTRO**

*Antecedentes*

*Problema  
de comunicación  
visual*

*Justificación*

*Objetivos*

# DUCCIÓN

**El pasado no es  
un pasado muerto,  
sino un pasado  
que en cierto modo  
vive aún en el presente**

Collingwood, s.f.



La Real Academia Española define la historia como la narración y exposición de los acontecimientos pasados y dignos de memoria, sean público o privados. También se define como el conjunto de los sucesos o hechos políticos, sociales, económicos, culturales, etc., de un pueblo o de una nación.

Por su parte, Edward Carr, dice que la historia es “un diálogo sin fin entre el presente y el pasado (...) El cual consiste en un proceso de selección que se lleva a cabo atendiendo a la relevancia histórica.” (s.f.)

Teniendo como función, hacer que el hombre pueda comprender la sociedad del pasado, e incrementar su dominio de la sociedad del presente.”

En cuanto a cultura, la definición que se encuentra en el Diccionario de la Real Academia Española es: “Conjunto de conocimiento que permite a alguien desarrollar su juicio crítico. También se define como el conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.” (s.f.)

Angelo Altieri Megale, profesor emérito de la Universidad Autónoma de Puebla, amplía el término Cultura, como: “el conjunto de maneras de pensar y de vivir, cultivadas, que suelen designarse con el nombre de civilización. Por lo tanto, con base en su definición verbal-etimológica, es, pues, educación, formación, desarrollo o perfeccionamiento de las facultades intelectuales y morales del hombre.” (2001)

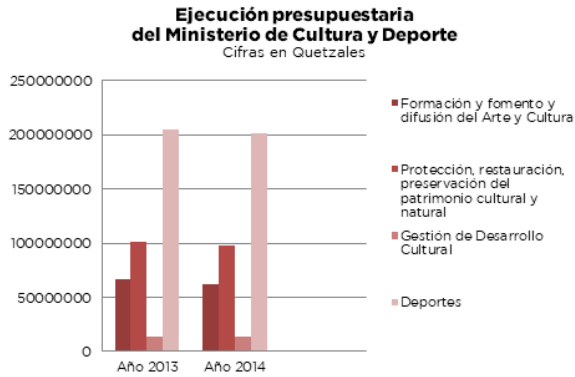
Tal como lo menciona el Órgano de Información del Departamento de Historia, de la Universidad de Michoacán, la enseñanza de la historia conduce a la sociedad a conocer la raíz de las tradiciones y costumbres, a conocer la raíz de los problemas de la actualidad, las experiencias de las generaciones pasadas, entre otros.

Se puede entender, que el valor tanto de la historia como de la cultura, radica en la posibilidad de comprender fenómenos sociales de la población actual. Al igual que permite conocer los intereses y aspiraciones de cada uno de los sectores de la población, lo que sirve para tomar decisiones y desarrollar políticas justas para todos.

La memoria histórica se construye como un registro sistemático de lo que sucedió y esto posibilita la comprensión de los procesos vividos. Permite situar los procesos históricos más allá de sucesos concretos y ayuda a convertir la memoria en discurso, estableciendo coherencias que permitan trascender del grupo hacia las demás colectividades y establecer diálogos entre las diferentes memorias. La búsqueda de rigurosidad de cómo sucedieron las cosas puede evitar las manipulaciones de la memoria, de las cuales han ocurrido muchísimas a lo largo de la historia de la humanidad, y con ello la conciencia puede convertirse en justicia. Ya no sólo es recordar que sucedieron hechos, sino cómo sucedieron, cómo intervinieron los que se vieron implicados. Es allí donde el pasado cobra sentido y la experiencia se activa y puede construir un compromiso nuevo con el presente. (Luis Martínez, 2009)

En el contexto guatemalteco el problema social que afecta a la población es el desconocimiento de la incidencia de la historia en la sociedad actual. Lo cual se deriva de la falta de comprensión, entendimiento e interés por parte de los ciudadanos y la mala formación educativa respecto al tema de historia y cultura.

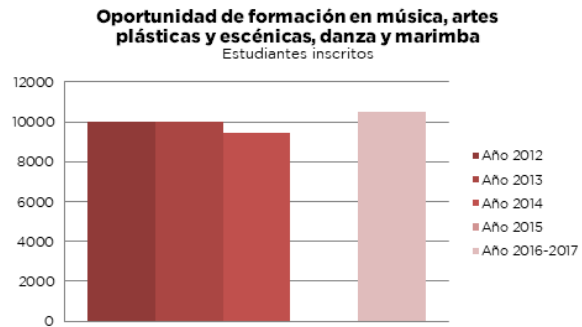
La historiadora Magda Aragón, en la entrevista realizada por parte del Periódico Prensa Libre (2015), expone su opinión y punto de vista profesional sobre la Historia en Guatemala; donde destaca que existe una visión liberal sobre la Historia, ya que la educación pública se organizó principalmente durante los gobiernos de esa corriente de finales del siglo XIX.



**Figura 1**

Ministerio de Cultura y Deporte

Comparación de la ejecución presupuestaria



**Figura 2**

Ministerio de Cultura y Deporte

Comparación de la cantidad de estudiantes inscritos en los diferentes centros de educación artística del país

De esa cuenta, se resaltan las fechas y los hechos de ciertos personajes que marcaron historia. Sin embargo, los sucesos carecen de detalles que respondan a la pregunta del por qué sucedieron o se llevaron a cabo de tal manera. Lamentablemente esto sucede, porque es lo que transmiten los libros de texto “oficiales”.

A pesar de que, en el año de 1996, las instituciones educativas se comprometieron a brindar una visión más apegada a los hechos, hasta la actualidad se mantiene la misma línea de educación de finales del siglo XIX. Lo que deriva que no se fomente la discusión para formar nuevos criterios, opiniones y posturas en relación al pasado en la población más joven.

Al mismo tiempo Aragón destaca que es necesario e importante saber sobre historia y cultura, porque crea identidad y sentido de pertenencia. Se debe conocer la trayectoria de la sociedad; de dónde se viene, qué logros se han tenido y qué problemas se han afrontado. Eso contribuye a sentar las bases del presente y no permite cometer los errores del pasado.

Con base en lo expuesto por parte de Magda, es posible reconocer que la sociedad guatemalteca carece de la información pertinente de la historia, cultura y su importancia, lo que no permite sentirse identificado con sus tradiciones, costumbres y patrimonio en general. Consecuencia de ello es la destrucción de monumentos, estructuras o edificios por parte de la misma sociedad. Como en el caso de las manifestaciones, que se han tornado violentas y han dejado a su paso destrucción del patrimonio y ornato.

Las dimensiones de las causas que dan paso al problema social se evidencian y reflejan en los datos de las figuras 1, 2, 3 y 4.



Figura 3

Ministerio de Cultura y Deporte

Comparación de la cantidad de usuarios que visitan los museos durante el año y los pobladores que asisten a las actividades especiales como noche de los museos, Semana Santa y en el Día internacional de los Museos

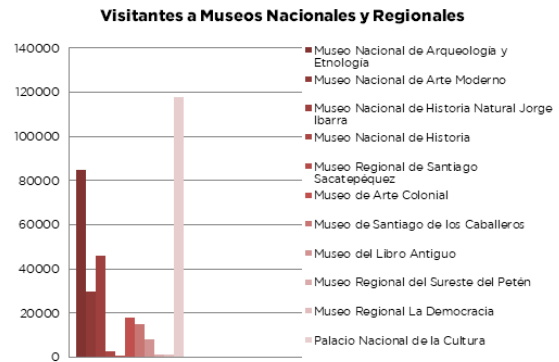


Figura 4

Ministerio de Cultura y Deporte

Visitantes a museos nacionales y regionales

El problema de la desvalorización de la historia y de la cultura, así como el desconocimiento de su incidencia en la sociedad, afecta a toda la población guatemalteca, pues es un tema que incumbe a cada uno de los pobladores, que son y serán ciudadanos activos y formarán parte del desarrollo del país. Es por ello que se vuelve indispensable conocer, analizar, tener una opinión y postura respecto a la historia y cultura nacional.

Teniendo en cuenta lo anterior, son 16.58 millones de personas, dato estimado en el año 2016, por el INE, las que se ven afectadas por la falta de entendimiento, comprensión y desvalorización de la historia y cultura y por ende el desconocimiento de su incidencia. Siendo 2,918 millones de habitantes de la ciudad capital, región donde se encuentra la mayor cantidad de museos que abarcan el tema de historia y cultura y región donde se realizan la mayor cantidad de actividades de carácter cultural.

Entre las causas que generan el desconocimiento de la incidencia de la historia y cultura en la sociedad, están:

- ① Formación académica de mala calidad en cuanto al tema de historia y cultura
- ① Se concibe la historia como una temática aburrida
- ① Concepción de la historia y cultura como un tema inservible

- ① Falta de sentido crítico y analítico
- ① Falta de interés

Las consecuencias que se generan a partir de no valorar la historia y cultura son:

- ① Carencia de identidad nacional
- ① No se genera el sentido de pertenencia
- ① Destrucción y poco cuidado del patrimonio cultural
- ① Se cometen los mismos errores que las generaciones anteriores

Entre las instituciones que velan por informar de la historia y cultura, se encuentra el Gobierno, por medio del Ministerio de Cultura y Deporte y los museos, entre los cuales se destacan:

- ① Museo Nacional de Historia
- ① Casa de la Memoria Kaji Tulam
- ① Museo Ixchel del traje indígena
- ① Museo Nacional de Historia Natural
- ① Museo Nacional de Arte Moderno "Carlos Mérida"
- ① Palacio Nacional de la Cultura
- ① Museo Nacional de Arqueología y Etnología
- ① Museo del ferrocarril

- Museo Popol Vuh
- Casa Mima
- Museo Miraflores
- Musac
- Museo Militar y Ex Fuerte de San José
- Museo de la Tipografía
- Casa Municipal

La mayoría de estos, gracias a la planificación y organización de Musac, realizan la noche de los museos, donde la mayoría están abiertos a todo el público y realizan recorridos totalmente gratuitos. También están abiertos al público con entrada gratuita el día Internacional del Museo, celebrado el 18 de marzo de cada año.

Por lo expuesto anteriormente, se destaca la función de los museos en el contexto de una sociedad sin identidad. Pues un museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de estudio, educación y recreo. (Consejo Internacional de Museos, ICOM, 2007).

El museo desarrolla diversas funciones a través de sus distintas áreas:

- Área de Conservación e Investigación
- Área de Difusión
- Área de Administración  
(Museo Arqueológico Regional, s.f.).

El Museo Nacional de Historia de Guatemala cuenta con una vasta colección de piezas, que reflejan una parte de la historia y cultura del país. Siendo una institución dispuesta a todo público, busca informar, educar y comunicar esta historia a la población guatemalteca. Permite que el usuario conozca acerca de la historia y se interese por ella, incentivando para que se construya una opinión crítica y se reflexione en cómo repercute.

## Definición y delimitación del problema de comunicación visual

Dificultad en el traslado de información en relación con temas que aborda el Museo Nacional de Historia para sus usuarios, con quienes interactúan virtual y presencialmente, lo cual no permite el cumplimiento de los objetivos planteados por el museo, como:

- Mostrar al público de una manera cronológica, objetiva y atractiva el desarrollo histórico de Guatemala.
- Prestar un servicio de información y aprendizaje a la comunidad.

El traslado y comunicación de la información a los usuarios, se ve limitado, porque el contenido histórico de cada época se expone únicamente en los recorridos guiados. Los usuarios que ingresan a las instalaciones y hacen el recorrido sin ningún guía, solo obtienen información que tiene relación con las salas, por medio de las cédulas de las piezas y una breve explicación que los pone en contexto.

Por su parte, en el medio digital, en las redes sociales por las cuales interactúan con sus usuarios, el contenido publicado no expone las temáticas del museo.

## Justificación del proyecto

### Trascendencia

Con la implementación de piezas gráficas que faciliten el traslado de información sobre el contenido que el museo presenta en sus salas, el recorrido de los visitantes, principalmente de quienes no lo realizan con guía; será más preciso e informativo para aprender y comprender las diferentes temáticas. Mediadas gráficamente para que sean efectivas y funcionales. Por su parte, para los usuarios que interactúan con el museo de forma digital, se les hará llegar el contenido por esta vía para promover la visita a las instalaciones.

Actualmente, el museo es visitado por un promedio de 680 personas, dato calculado por las visitas al museo, de los últimos tres meses del año en curso. A corto plazo se pretende que la visita del usuario sea una experiencia enriquecedora y formativa. A mediano plazo se busca incrementar el número de visitas que recibe el museo y con ello recaudar más fondos.

En términos de tiempo a largo plazo, se contempla que el museo inicie con el mantenimiento y restauración de las instalaciones y piezas. Al mismo tiempo, la institución logrará cumplir el objetivo de mostrar al público de una manera cronológica, objetiva y atractiva el desarrollo histórico de Guatemala.

### Incidencia del diseño gráfico

Por medio de las piezas de diseño se facilitará el acceso al contenido e información histórica para el visitante permitiendo que la experiencia sea enriquecedora y formativa. Las piezas explicarán la trayectoria y aspectos del desarrollo político, social, económico y cultural del país.

Las ventajas que trae consigo el desarrollo de las piezas gráficas son.

- Traducciones al idioma inglés
- Permitir la reflexión de los temas
- Interactividad
- Fácil acceso
- Cantidad de reproducción

### Factibilidad del Proyecto

Las condiciones que facilitan la gestión del proyecto, son, el fácil acceso a la información y contenido mediado por profesionales de Historia, Arqueología y Museología. También, el acceso a los espacios donde se encuentran las piezas.

La reproducción del material gráfico, es posible gestionar la disposición del recurso económico a través del departamento de contabilidad.

El museo cuenta con la disponibilidad de un espacio para trabajo, sin embargo, no cuentan con un equipo de cómputo con los requerimientos para elaborar las piezas de diseño.

## Objetivos

### General

Contribuir con el Museo Nacional de Historia, por medio de la gestión y producción gráfica, en la labor que realiza de brindar al usuario conocimientos acerca de historia y cultura de Guatemala.

### Específico de Comunicación

Facilitar el traslado y comprensión del contenido que se expone en las salas del museo con relación en la temática de historia y cultura; a través de productos de diseño, para los usuarios nacionales y extranjeros del Museo Nacional de Historia.

### Específico de Diseño

Diseñar material gráfico editorial interactivo para medio impreso, en formatos horizontales y verticales, que facilite el acceso a la información al grupo objetivo, sobre la sala de “Independencia”, “Revolución Liberal de 1871”, “Jorge Ubico y la Revolución de 1944”; ayudándole en su aprendizaje y formación del tema de historia y cultura guatemalteca.

Cap.

# 02





---

# PERFILES

**Figura 5**  
*Fuente propia,*  
Fachada  
del Museo Nacional  
de Historia



# Museo Nacional de Historia

**Director:** Miguel Alfredo Álvarez Arévalo

**Dirección:** 9ª calle 9-70 zona 1, Ciudad Capital

**Contacto:** museonacionaldehistoria@gmail.com



## Sector

Historia, Cultura y Patrimonio

El Museo Nacional de Historia se reconoce en el sector de historia, cultura y patrimonio. En este sector se incluye toda manifestación de historia, como piezas tangibles, costumbres, tradiciones nacionales y de carácter popular, las cuales se consideran patrimonio cultural.

## Historia de la institución

El museo fue fundado en 1976, con la intención de generar un espacio para la historia de Guatemala. Originalmente estuvo ubicado en los bajos de la Biblioteca Nacional, en el Pasaje Central del Palacio Nacional, también, en la Casa del doctor Robles, en la 11 calle entre 6ª. Avenida A zona 1. El 2 de enero de 1984, se trasladó a su actual sede. Este edificio es categoría "A", según la clasificación de inmuebles en el Acuerdo de Cultura y Deportes del 13 de agosto de 1998. Siendo restaurado por PROCORBIC de la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural Ministerio de Cultura y Deportes. (Ministerio de Cultura y Deportes, 2014).

## Misión

Educación, información, exhibición, exposición, divulgación, difusión, investigación, y organización de la Historia objetiva, así como del patrimonio Cultural que le corresponde, de acuerdo con la época que cubre su razón de ser. Además de satisfacer esta necesidad de conocimientos, proporcionar oportunidad de esparcimiento para rescatar y enriquecer el patrimonio cultural.

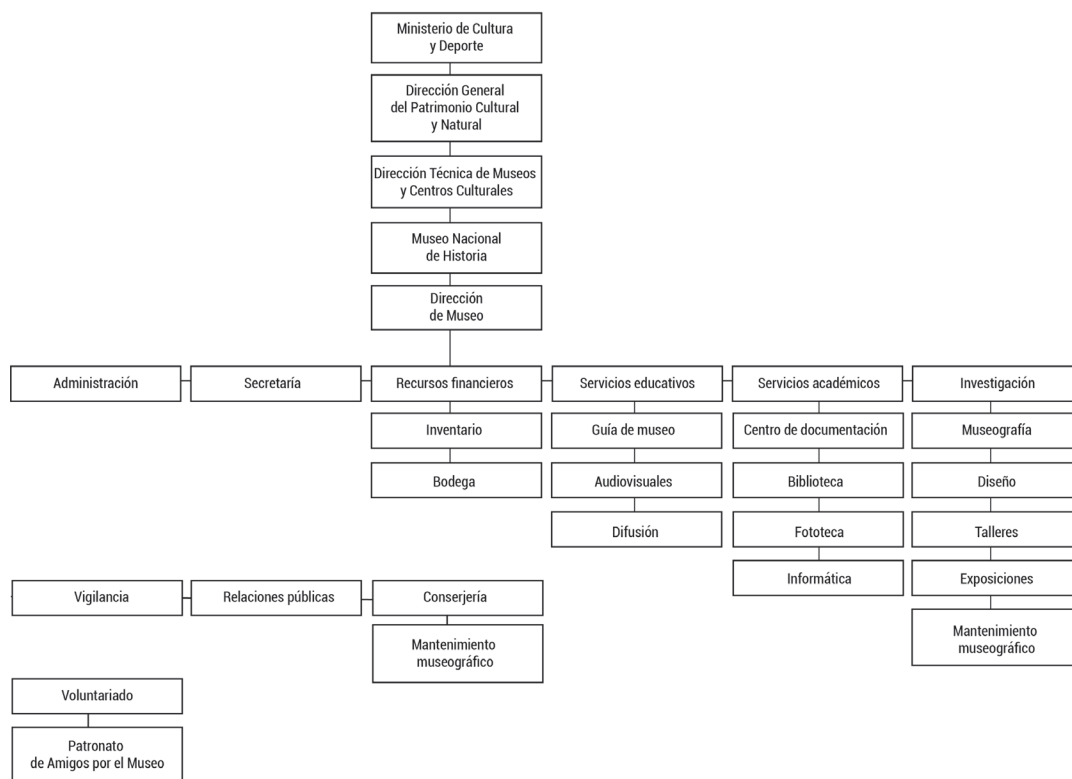
## Visión

El museo es una institución que pone al individuo en contacto con su realidad, de acuerdo con la naturaleza del mismo, por lo tanto, el Museo Nacional de Historia se debe a la realidad histórica de Guatemala, mediante exposiciones permanentes, temporales e itinerantes

y eventos propios. Debe coadyuvar a rescatar, recolectar, resguardar, conservar, registrar y difundir el Patrimonio Cultural, con la función de Mostrar y enseñar la historia del país, desde la realidad desde los distintos grupos étnicos y sociales de la Nación para colaborar en la formación de nuestra propia identidad, la razón del museo Nacional de Historia debe ser la exposición de la verdadera y real historia del país, a través de sus diferentes épocas para conocer los valores históricos y valorar para que los valoremos.

## Objetivos

- Mostrar al público de una manera cronológica, objetiva y atractiva el desarrollo histórico de Guatemala
- Prestar un servicio de Información y aprendizaje a la comunidad.
- Resguardar los objetos patrimoniales y velar por su conservación, incluyendo el edificio que ocupa.
- Colaborar con las políticas del Ministerio de Cultura y Deportes en consecución de metas que tengan tendencia a la conservación del Patrimonio Cultural.
- Colaborar con entidades afines para promover el interés del público por los Museos.
- Emitir opinión y proporcionar asesoría a entidades afines en nuestro campo de acción.
- Constituir un vehículo de armonía entre el Museo y el Público, propiciando una relación de conocimiento informal.
- Promover y fomentar el incremento por el conocimiento de la historia en todos sus aspectos y niveles y atender el desarrollo de la educación informal.



**Figura 6**  
Museo Nacional de Historia,  
Organigrama

## Políticas

- Contribuir y divulgar nuestro patrimonio.
- Apoyar a diferentes instituciones y estudiantes al desarrollo y conocimiento de la Historia de Guatemala.

## Servicios

Los servicios que presta el museo, son variados y entre ellos está:

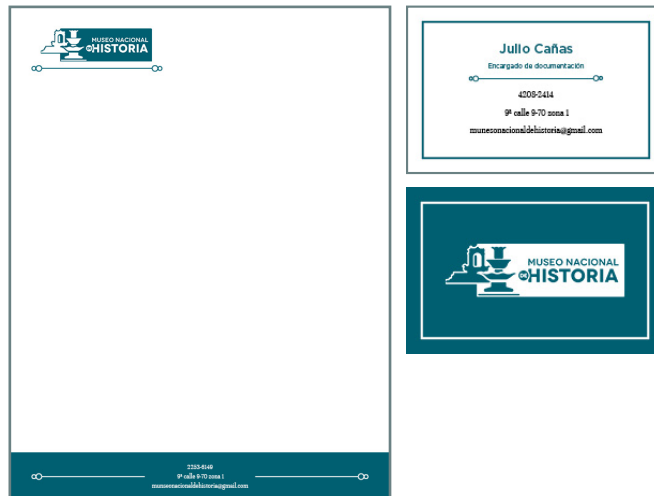
- Biblioteca
- Visitas guiadas
- Videoteca
- Atención al público en general

Como parte de sus actividades destacan las exposiciones temporales de tema cultural y talleres que se han impartido, como el de fotografía.

## Necesidades de comunicación visual

Las necesidades de comunicación visual de la institución detectadas en el diagnóstico (dirigirse al apéndice 1) realizado por el gestor del proyecto son:

- Mal uso de redes sociales e inexistencia de información emitida por el propio museo sobre su contacto, recorrido, piezas con las que cuentan, etc. Causado por la falta de persona encargada y especializada en el tema de comunicación.
- La información que se da en el recorrido no está documentada y recopilada en algún documento para ser entregado al visitante y llevársela consigo. Siendo el principal factor que lo causa el escaso presupuesto.
- Ausencia de información e identificación en la mayoría de salas que hablen de las piezas que contiene. Causado por la ausencia de una persona encargada que lleve a cabo adecuadamente las cédulas correspondientes.
- Las imágenes de las cuales hacen uso carecen de buena calidad para ser empleadas en formato impreso y digital. El motivo que genera este problema es la falta de equipo fotográfico y personal que lo realice.
- Información presentada de forma ilegible sobre material vinílico, solo en algunas salas. Esto se debe a que las personas que estuvieron a cargo de estos recursos son ajenas al diseño gráfico.



**Figura 7**  
*Museo Nacional de Historia,*  
Identidad gráfica

## Identidad gráfica

El diseño del logotipo consta de una abstracción de monumentos propios de la Ciudad de Guatemala. Esta propuesta nada más fue estilizada, haciendo sus trazos regulares y cambiando la tipografía y recorrido visual que tenía la propuesta original.

La propuesta de línea gráfica es sobria, en donde se utiliza solo un color. El tratamiento de las imágenes, sobrepone una capa de color a las fotografías que pueden provocar falta de legibilidad, tanto de las imágenes como de los elementos de la composición, como el logotipo del gobierno actual.



Figura 8  
Fuente propia,  
Recursos visuales



Figura 9  
Fuente propia,  
Folletería

### Recursos visuales

#### -Fig. 8-

Cabe destacar que este material no fue realizado por un profesional de diseño gráfico. Se trabajó en dos columnas de texto, donde es notable la falta de mediación del texto, pues posee ríos/callejones que dificultan la lectura.

El color no es óptimo para la lectura, pues el texto es de color negro sobre un fondo oscuro.

### Folletería

#### -Fig. 9-

El folleto ha sido elaborado sobre una retícula modular, de tres columnas y ocho filas. Incluye fotografía de las piezas del museo que ilustran cada una de las salas del museo. Las cuales, cabe destacar, no tiene calidad, pues hay algunas que se ven borrosas y les falta iluminación. Posee una jerarquía entre los títulos y textos, que se basa en el uso del color y peso de la tipografía sans serif.

El folleto incluye los mapas de ubicación y recorrido, los cuales están desactualizados, pues un estudiante, realizó la señalética del lugar, como su proyecto de graduación.



**Figura 10**  
*Fuente propia,*  
Visitantes del museo

## Estudiantes nivel básicos, diversificado y universitario

**Edad:** 13-25 años

**Sexo:** masculino y femenino

**Estado Civil:** solteros

**Nacionalidad:** guatemaltecos

**Idiomas:** español

**Clase social:** media-baja, media-media, media-alta





## Grupo objetivo

### Características geográficas

Guatemala es un país que se ubica en América Central, limitando con el Océano Pacífico Norte, entre El Salvador y México, y limitando por el Golfo de Honduras (Mar Caribe) entre Honduras y Belice.

Tiene un área total de 108,889 kilómetros cuadrados.

Predominan los climas tropical; caliente, húmedo en tierras bajas y frío en tierras altas.

Entre sus recursos naturales se encuentran el petróleo, níquel, maderas raras, peces, chicle y energía hidroeléctrica.

Población de 15, 460,732 (2017) (CI, s.f.).

En cuanto a su población, la gran mayoría reside en la mitad sur del país, particularmente en las regiones montañosas, más de la mitad de la población vive en áreas rurales.

Guatemala es un país predominantemente pobre que presenta deficiencias en varias áreas de la salud y el desarrollo, con altos índices en mortalidad infantil, desnutrición, analfabetismo y sin la conciencia y en el uso de anticonceptivos. Guatemala es el país más poblado de América Central y tiene la

tasa de fertilidad más alta de América Latina. Los guatemaltecos tienen una historia de emigrar legal e ilegalmente hacia México, Estados Unidos y Canadá debido a la falta de oportunidades laborales, la inestabilidad política y los desastres naturales. La emigración, principalmente a los Estados Unidos, se intensificó durante la guerra civil de 1960 a 1996 y se aceleró después de la firma de un acuerdo de paz. Miles de guatemaltecos que huyeron a México regresaron después de la guerra, pero la migración laboral al sur de México aún continúa.

El país se divide en 22 departamentos, entre los cuales está la Ciudad Capital, que lleva por nombre oficial Nueva Guatemala de la Asunción, fundada en 1776.

Superficie: 996 km<sup>2</sup>

Área: urbana

Clima: templado (Wikipedia, s.f.).

Población: 3, 257,616 estimado para el año 2013 (INE, 2013).

La edad media es de: 22.1 años, para hombres es de: 21.4 años y en mujeres es de: 22.8 años (CI, 2017).

### Características sociodemográficas

Según los datos de la CIA (s.f.) casi la mitad de la población de Guatemala tiene menos de 19 años, lo que la convierte en la población más joven de América Latina. Para el año 2016, la población de 0-14 años representaba el 34.5% de la población total del país; siendo 2.719.027 hombre y 2.614.720 mujeres. La población de 15-24 años representaba 21.58% del total de población; siendo 1.677.634 hombres y 1.658.941 mujeres.

En el contexto del Museo Nacional de Historia, la población estudiantil es la que más visitas realiza a este. Tanto hombres como mujeres, con una edad entre los 13 a 25 años visitan las instalaciones, la mayoría de 18 años. Por el hecho de ser estudiantes su estado civil es soltero, de nacionalidad guatemalteca. Dominan principalmente el idioma español, sin embargo, en minoría, hay estudiantes que dominan el idioma inglés y alguna lengua maya. Se deduce, por ser estudiantes de instituciones públicas y privadas, que son de clase social media, en su modalidad de media baja, media media y media alta. Teniendo excepciones de estudiantes de clase alta, sin embargo, no son frecuentes las visitas de estos. (Fuente propia, 2018).

### Características socioeconómicas

En Guatemala, a nivel nacional las proporciones de dependencia son:

Total: 68.7%

Índice de dependencia juvenil: 61.1% (CIA, s.f.).

Por su parte la tasa de desempleo en jóvenes de 15-24 años.

Total: 6.1%

Hombres: 4.6%

Mujeres: 9.1% (CI, 2016).

Ingresos: Q.0.00 a Q.1, 571.00 -Dato de jóvenes de 15 a 24 años que trabajan (INE, 2016).

Los visitantes del Museo Nacional de Historia, tiene por ocupación ser estudiantes; sin embargo, siendo minoría, algunos trabajan tanto en el sector privado como público, en el área formal. Por lo tanto la mayoría de los visitantes depende económicamente de sus padres o algún familiar. Tienen gastos básicos como alimentación, transporte, vestimenta y gastos de telefonía. Pues cada uno de ellos cuenta con al menos un teléfono inteligente, ya sea de gama baja hasta gama alta. Por esa necesidad de comunicación, mediante redes sociales principalmente, hacen uso de datos móviles, que adquieren por medio de tarjetas o bien línea fija. (Fuente propia, 2018)

### Características psicográficas

Los visitantes al ser en su mayoría jóvenes, tienden a ser persona extrovertidas, alegres, que bromean entre sí. Se describen con palabras como amistosas, creativas, amables, curiosas, honestos. En cuanto a su estilo de vida, los días entre semana, lunes a viernes, estudian. Por lo tanto los fines de semana, los destinan a realizar actividades recreativas, como salir con amigos o familia, a recorrer lugares como la sexta avenida y centros comerciales.

Entre sus pasatiempos favoritos destacan el escuchar música, practicar deportes como el fútbol, los videojuegos, dibujar, tomar fotografías.

Tiene gusto por las redes sociales, entre ellas Facebook, Instagram y WhatsApp. Donde principalmente ven publicaciones de sus agregados, fotografía, imágenes/memes, videos, películas, noticias de realidad nacional, deportes y conversaciones.

Les gustan los juegos de mesa como el bancopoly, ajedrez, jenga, uno y las cartas. Tiene valores como responsabilidad, honestidad, respeto. (Fuente propia, 2018).

### Características psicopedagógicas

El índice de analfabetismo del departamento de Guatemala, es de 6.5% en la población de 15 años y más, incapaz de leer y escribir un párrafo breve. (INE, 2012). La esperanza de vida escolar de primaria a diversificado es de 11 años a nivel nacional. Por lo tanto, en hombres es 11 años y en mujeres es de 10 años. (CI, 2013).

Estadísticamente, para el año de 2016, fueron 246,901 estudiantes inscritos en el ciclo de educación básica. De estos, 66, 927 estudiantes están en instituciones públicas, 158, 999 en instituciones privadas, 1, 040 en centros municipales y 19,935 en cooperativas. En el ciclo de diversificado se inscribieron 138,103 estudiantes. De ellos, 20, 897 en instituciones públicas, 107,708 en instituciones privada, 284 en centro municipales y 1, 214 en cooperativas. (INE, 2016).

Los visitantes del museo, son estudiantes de nivel básico, diversificado y universitario. A quienes les interesa y tienen gusto por la lectura, sin embargo, algunos evitan las lecturas largas. Entre el tipo de lecturas que realizan están las novelas, poesía, noticias e historia.

La mayoría del grupo objetivo, que son estudiantes de básicos y diversificado no posee un sentido crítico, ni una postura frente a la situación de la sociedad actual del país. Pues durante su tiempo de educación ha sido educado de una manera en la que se percibe al educador como la persona con la última palabra; quien es el único que sabe y no se equivoca. No es hasta un nivel universitario, en el cual se le motiva al grupo objetivo a investigar y ser autodidactas. (Fuente propia, 2018).

### Relación entre el grupo objetivo y la institución

El grupo objetivo asiste por medio de actividades extracurriculares planificadas por su centro educativo en su mayoría. También se da el caso en que asisten por inquietud, queriendo saber y aprender más sobre la historia y cultura en actividades del museo de entrada libre; como la noche de los museos y el día internacional del museo.

Los estudiantes consideran saber sobre historia y cultura guatemalteca, pero no todo sobre ella. Por ello sí les interesan estos temas. Lo que más les gusta sobre la historia y cultura de Guatemala, es el valor que aporta a la sociedad, los procesos, el desarrollo y progreso que representa y la cultura maya. Por su parte lo que más les gusta del museo son las imágenes, fotografía, piezas, pinturas y los personajes de cada sala.

Actualmente la institución por medio de actividades en la red social Facebook, mantiene una interacción activa con el grupo objetivo para premiar su participación con recorridos exclusivos.

Cap.

**03**

---

**PLA**

# NEACIÓN

## OPERATIVA



## Marco Teórico

Planificación de temas a investigar  
Problema social: Desconocimiento de la incidencia de la historia y cultura en la sociedad actual

Incidencia del diseño en la problemática social: Editorial, Infografía, Iconografía, Teoría del color, Temática, Contexto

Investigación teórico conceptual

Redacción de ensayos

Estructura  
Borrador  
Revisión  
Corrección



No

## Definición creativa

Análisis de 6w's para la aplicación de las piezas a diseñar

Definición de piezas  
Análisis

Análisis de ventajas y desventajas

Cuadro comparativo

Recopilación de referentes visuales y casos análogos (moodboard)

Búsqueda de referencias y casos análogos  
Selección

Insight

Elaboración de mapas de empatía, retratos visuales  
Visita para recolección de datos

Conceptualización y premisas de diseño

Uso de 3 técnicas de conceptualización  
Definición del concepto creativo  
Definición de códigos de diseño



Insumos:

Computadora  
Internet  
Libros  
Hojas  
Lápiz

Costos:

Transporte a biblioteca: Q.4.00

Tiempo:

Planificación de temas a investigar: 6 horas  
Investigación: 10 horas  
Redacción de ensayos: 18 horas  
Total: 5 días

Insumos:

Computadora  
Internet  
Impresora  
Hojas  
Lápiz  
Lapiceros

Costos:

Transporte para la visita: Q.6.00

Tiempo:

Definición de piezas: 3 horas  
Análisis 6w's: 4 horas  
Cuadro ventajas y desventajas: 5 horas  
Búsqueda de referencias: 8 horas  
Selección: 3 horas  
Elaboración de mapas de empatía: 2 horas  
Visita: 10 horas  
Conceptualización: 5 horas  
Definición de concepto creativo: 2 horas  
Definición de códigos de diseño: 8 horas  
Total: 10 días

No



### Producción gráfica

Primer nivel de bocetaje

Bocetos a mano

Autoevaluación

Definición de dos propuestas a digitalizar

Segundo nivel de bocetaje

Digitalización

Evaluación con especialistas

Tercer nivel de bocetaje

Bocetos finales

Elaboración de instrumentos de validación

Validación con grupo objetivo e institución

Sí

Insumos:

Computadora

Internet

Libros

Hojas

Lápiz

Matriz de autoevaluación

Costos:

Transporte a la institución: Q.4.00

Tiempo:

Bocetaje a mano: 20 horas

Autoevaluación: 2 horas

Definición de propuestas: 1 hora

Digitalización: 20 horas

Evaluación con especialistas: 3 horas

Bocetos finales: 10 horas

Elaboración de instrumentos: 2 horas

Validación: 6 horas

Total: 20 días

No



### Propuesta gráfica final y fundamentación

Desarrollo de la propuesta gráfica final completa

Producción fotográfica

Post producción

Maquetación

Fundamentación

Sí

Insumos:

Equipo fotográfico

Iluminación

Computadora

Internet

Hojas

Lápiz

Costos:

Transporte para la visita: Q.2.00

Tiempo:

Producción fotográfica: 24 horas

Post producción: 12 horas

Maquetación: 10 horas

Fundamentación: 8 horas

Total: 10 días



**No** **Lineamientos para la puesta en práctica de la propuesta gráfica final**

Guía para reproducción y difusión de las piezas gráficas  
 Pruebas de impresión  
 Delimitación de los factores de reproducción  
 Establecer formato de visualización  
 Presupuesto y cotización



Insumos:

Computadora  
 Internet  
 Impresoras  
 Hojas

Costos:

Pruebas de impresión: Q.200.00  
 Transporte: Q.10.00

Tiempo:

Pruebas de impresión: 4 horas  
 Delimitación de los factores de reproducción: 10 horas  
 Establecer formato de visualización: 5 horas  
 Presupuesto y cotización: 5 horas  
 Total: 5 días

**No** **Socialización de resultados con la institución**

Presentación de resultados  
 Visita para presentación



Insumos:

Computadora  
 Internet  
 Proyector

Costos:

Transporte para presentación: Q.2.00

Tiempo:

Realización de presentación: 8 horas  
 Presentación y socialización: 4 horas  
 Total: 3 días

**No** **Identificación de lecciones aprendidas**

Identificación de lecciones aprendidas  
 Redacción de lecciones



Insumos:

Computadora  
 Internet  
 Hojas  
 Lápiz

Tiempo:

Identificación: 5 horas  
 Redacción: 3 horas  
 Total: 2 días



Insumos:

Computadora  
Internet

Tiempo:

Redacción de conclusiones: 6 horas  
Redacción de recomendaciones: 6 horas  
Total: 3 días

Insumos:

Computadora  
Internet  
Impresora  
Hojas

Costos:

Transporte para la visita: Q.100.00

Tiempo:

Redacción de informe final: 36 horas  
Impresión: 2 horas  
Total: 10 días







## Previsión de recursos y costos

Actividades	Horas por actividad	Costo por actividad	Total por actividad
Marco Teórico			
Borrador de ensayos	8	106.13	849.04
Revisión de ensayos	3	106.13	318.39
Corrección de ensayos	2	106.13	212.26
Definición Creativa			
Definición de piezas	3	106.13	318.39
Análisis 6w's	4	106.13	424.52
Cuadro comparativo (ventajas y desventajas)	1	106.13	106.13
Búsqueda de referencias y casos análogos	8	106.13	849.04
Elaboración de mapas de empatía, retratos visuales	2	106.13	212.26
Visita para recolección de datos	5	106.13	530.65
Identificación de <i>insight</i>	1	106.13	106.13
Uso de tres técnicas de conceptualización	5	106.13	530.65
Definición de concepto creativo	2	106.13	212.26
Definición de códigos de diseño	8	106.13	849.04
Producción gráfica			
Bocetaje a mano	20	106.13	2122.60
Autoevaluación	2	106.13	212.26
Definición de dos propuestas a digitalizar	1	106.13	106.13
Digitalización	20	106.13	2122.60
Evaluación por especialistas	3	106.13	318.39
Correcciones	10	106.13	1061.30
Pruebas de impresión	4	106.13	424.52

Actividades	Horas por actividad	Costo por actividad	Total por actividad
Elaboración de instrumentos de validación con el grupo objetivo	2	106.13	212.26
Validación con grupo objetivo e institución	2	106.13	212.26
Propuesta gráfica final y fundamentación			
Correcciones	5	106.13	530.65
Delimitación de los factores de reproducción	5	106.13	530.65
Presupuesto y cotización	5	106.13	530.65
Socialización de resultados con la institución			
Elaboración de presentación de resultados	8	106.13	849.04
Visita para presentación	2	106.13	212.26
Identificación de lecciones aprendidas de la propuesta gráfica final			
Identificación de lecciones aprendidas	5	106.13	530.65
Redacción de lecciones	3	106.13	318.39
Redacción de conclusiones y recomendaciones del proyecto			
Redacción de conclusiones	6	106.13	636.78
Redacción de recomendaciones	6	106.13	636.78
Entrega del informe final			
Redactar informe final	36	106.13	3820.68
Impresión de informe	2	106.13	212.26
<b>Total</b>			<b>Q.21, 119.82</b>

Cap.

# 04





*Desconocimiento  
de la incidencia  
de la historia y cultura  
en las sociedad  
guatemalteca*

*Aporte  
del diseño gráfico  
a la museografía  
del Museo Nacional  
de Historia*

---

# MARCO TEÓRICO



# Desconocimiento de la incidencia de la historia y cultura en la sociedad guatemalteca

El presente marco teórico contiene la recopilación, análisis y conexión de teorías, investigaciones y antecedentes acerca de la temática social: historia y cultura de la sociedad guatemalteca; para definir, delimitar y fundamentar la toma de decisiones de diseño desde la teoría del proyecto de diseño gráfico. Elaborándose con coherencia secuencial usando citas de investigaciones desarrolladas anteriormente de expertos en el tema que dan sustento al proyecto que se está desarrollando.

Guatemala es un país el cual alberga un denso contenido histórico y cultural. Desde las poblaciones mayas, la conquista de los españoles, la independencia, las dictaduras, las revoluciones, la guerra interna, hasta el día de hoy, se sigue haciendo historia. Sin embargo, yendo más allá de conocer la historia y cultura, se debe saber cómo inciden en la sociedad actual. La sociedad debe comprender, analizar y conectar los sucesos para entender el presente y el por qué la sociedad guatemalteca está en esta situación actualmente. Inicialmente es importante esclarecer los términos de historia y cultura.

El término historia se entiende como la narración y exposición de los acontecimientos pasados y dignos de memoria, ya sean de carácter público o privado (RAE, s.f.). Edward Carr (s.f), dice que la historia es “un diálogo sin fin entre el presente y el pasado (...) El cual consiste en un proceso de selección que se lleva a cabo atendiendo a la relevancia histórica. Teniendo como función hacer que el hombre pueda comprender la sociedad del pasado, e incrementar su dominio de la sociedad presente.”

Por su parte, la cultura es definida, por la Real Academia Española (RAE), como el conjunto de conocimiento que permite a alguien desarrollar su juicio crítico. También se define como el conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.

Angelo Altieri Megale, profesor emérito de la Universidad Autónoma de Puebla, amplía la definición de cultura, como el conjunto de maneras de pensar y de vivir, cultivadas, que suelen designarse con el nombre de civilización. Por lo tanto, con base en su definición verbal etimológica es educación, formación, desarrollo o perfeccionamiento de las facultades intelectuales y morales del hombre (2001).

“El pasado no es un pasado muerto, sino un pasado que en cierto modo vive aún en el presente.” (*Collingwood*, s.f.). Este pensamiento conlleva a replantear la función e importancia de la historia en la actualidad. En cuanto a función, la historia conduce a la sociedad a conocer la raíz de las tradiciones y costumbres, a conocer, dónde y en qué momento iniciaron los problemas de la actualidad y las experiencias de las generaciones pasadas. Por ello se puede entender, que el valor e importancia de la historia radica en la posibilidad de comprender fenómenos sociales. Al igual permite conocer los intereses y aspiraciones de cada uno de los sectores de la población, que sirve para tomar decisiones y desarrollar políticas justas. (Órgano de Información del Departamento de Historia, Universidad de Michoacán, 1983).

En el contexto guatemalteco, la historia, como se mencionó inicialmente abarca muchos sucesos de diversas épocas; que han logrado desarrollar y formar la sociedad que hoy en día se conoce. Con sus ventajas, desventajas, cualidades, virtudes, defectos, la sociedad guatemalteca es el resultado de las decisiones que se han tomado con anterioridad.

El ámbito político es un claro ejemplo de ello, pues ha desencadenado múltiples críticas por su mal funcionamiento y desempeño. Sin embargo, estas deficiencias han persistido con el tiempo, pues se han derivado de años y décadas anteriores, donde se han involucrado intereses personales, económicos, etc.

Por su parte la cultura guatemalteca, al igual que la historia, ha ido formándose y consolidándose con el paso del tiempo. Pues las diferentes épocas y las diversas influencias le han aportado o le han eliminado algunas que otras características culturales que ahora definen al guatemalteco. En palabras de José Cal, los estudios de la historia de las prácticas culturales, los estudios de la historia del arte, los estudios de la historia de la música y los estudios de la historia intelectual del país, se han visto limitados. (2005). Pues son pocas las obras y exponentes que se han dado a la tarea de abordar estos temas a profundidad y con ello exponer la construcción de la identidad cultural guatemalteca. A pesar de que no son muchos los estudios realizados, la cultura ha sabido subsistir con el paso del tiempo a través de la herencia de las múltiples generaciones.

Al ser conscientes de la amplia información histórica y cultural con la que cuenta el país de Guatemala, es difícil creer que las condiciones de la sociedad guatemalteca continúen siendo precarias en ciertos ámbitos por la poca relevancia que le dan al aporte de dicha información. Ahora bien, ¿por qué se le resta importancia al aporte de esta información histórica y cultural? Esta pregunta puede ser explicada como consecuencia de varios factores. Por ejemplo, la desvalorización y desinterés hacia la historia y cultura por parte de una sociedad conformista. También, la mala enseñanza de la historia en los establecimientos educativos (Álvarez, M. 2018). Y por supuesto el desconocimiento de la incidencia de la historia y cultura en la actualidad.

En cuanto a la educación, según la historiadora Magda Aragón (2015), esta tiene una visión liberal, pues fue en esa época en la que se organizó la educación pública. Es por ello, que la enseñanza de historia en la actualidad, tiende a limitarse a la mención de ciertas fechas, sucesos y personajes que marcaron historia. Sin embargo, no ahonda en detalles y análisis que respondan a la pregunta del por qué sucedieron o se llevaron a cabo de tal manera. A pesar de que, en el año 1996, las instituciones educativas se comprometieran a brindar una visión más apegada a los hechos, hasta la actualidad se mantiene la misma línea de educación de finales del siglo XIX.

Según Carlos González, en su tesis, las necesidades de llevar a cabo la Reforma Educativa en el año 1996, siendo en esta fecha la segunda fase, fueron la “Identidad y Derechos de los pueblos indígenas” y “Aspectos socio económicos y situación agraria”. En el primero se caracteriza a la educación como un medio para la transformación y desarrollo de valores culturales de nuestra realidad social, multicultural, plurilingüe, y multiétnica. En el segundo, que se refiere a aspectos socio económicos y situación agraria, se destaca la importancia de la educación y la capacitación como factores del desarrollo económico, cultural, social y político, para lograr la equidad, la unidad nacional, la modernización económica y la competitividad internacional.

Como parte de los aportes de la elaboración del Diseño de Reforma Educativa (2007), se puede mencionar la “Propuesta Maya de Reforma Educativa” (...) que propone un Concepto de Reforma Educativa, su Contextualización, los Lineamientos Básicos y las Conclusiones. Otro aporte al tema de la Reforma Educativa lo encontramos en la Asamblea Nacional del Magisterio, que en 1999 emitió una “Propuesta de Reforma Educativa”, que principia con un análisis de las Participación Comunitaria, de las madres y padres de familia en la educación.

La limitación al estudiante sobre cuestionar el por qué dentro de su enseñanza, se debe a la corriente educativa que ha predominado en la educación guatemalteca. Es por ello que se mantiene presente el desconocimiento de la incidencia de la historia y cultura en la actualidad. Por ello se puede asegurar que la falta de pensamiento crítico dentro de la educación; cuya función es, según Velásquez (2015), “revisar, evaluar y repasar las ideas para determinar qué es lo que se entiende, se procesa y se comunica”; afectan la participación potencial de los que llegarán a ser ciudadanos activos del país.

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede destacar el comentario de Aragón (2015), en el cual menciona que es necesario es importante saber de la historia y cultura porque crea identidad y sentido de pertenencia. Por lo tanto, se debe conocer sobre la trayectoria de la sociedad, de dónde se viene, qué logros se han tenido y qué problemas se han afrontado. Eso contribuye a sentar las bases del presente y no permite cometer los errores del pasado. Pero más allá de conocer sobre la historia y cultura. Debe reflexionarse el cómo puede utilizarse esa información para mejorar y cambiar la sociedad, por medio de un pensamiento crítico. Para educar y difundir el patrimonio material e inmaterial de la humanidad, los museos abren al público como una institución al servicio de la sociedad que adquiere, colecciona y comunica sin fines de lucro. (Núñez de Rodas, s.f.).

Los museos al resguardar piezas e información patrimonial, van más allá de ser un sitio en donde se coleccionan evidencias del pasado de los pueblos, a ser una institución que anima y promueve el presente y actualidad del país, región, provincia o municipio. No es solamente el lugar que se encarga de coleccionar, agrupar, ordenar, clasificar y conservar el legado de los antepasados, sino la institución que valoriza y comunica el ayer y la identidad que genera, en base a sus posibilidades, el sentido crítico del momento actual, del que el hombre es un asiduo participante. También los museos, principalmente en los países en vías de desarrollo, son de suma importancia por su función educativa ya que es una institución que elabora y pone en práctica programas que responden a necesidades y exigencias actuales y se integra de esa forma al proceso de desarrollo de los diversos grupos humanos. (García Chinchilla, E. 1991).

Como parte del concepto Museo, destaca el término museografía, la estudia el aspecto técnico del museo, como: instalación de las colecciones, climatología, arquitectura del edificio, aspectos administrativos, etc. Es, ante todo, una actividad técnica y práctica. (...) Por lo tanto se puede decir, que este término queda restringido, en determinados casos, a los problemas relacionados con las instalaciones o presentaciones. (Hernández, F. s.f.).

En Guatemala, el primer museo creado fue el “Gabinete de Historia Natural” fundado en 1766 por los miembros de la Real Expedición Científica a Guatemala que fue ordenada por Carlos IV. (García Chinchilla, E. 1991). Al día de hoy, el país cuenta con cuarenta y dos museos, divididos en museos arqueológicos, de patrimonio natural, de patrimonio colonial, de patrimonio industrial, de patrimonio histórico, de patrimonio etnográfico, de religión, de ciencia y tecnología y de arte moderno. También se encuentran dos casas museos y centros culturales que promueven el arte y cultura. (Torres, E. 2013).

Entre la diversidad de museos que hay en Guatemala, se encuentra el Museo Nacional de Historia en la categoría de museos de patrimonio histórico. Tiene sus inicios en 1934, cuando se funda el Museo Nacional de Historia y Bellas Artes, durante la Administración del General Jorge Ubico. El 16 de octubre de 1975, como producto de una reestructuración del Instituto de Antropología e Historia, desaparece este museo, dando origen a los museos de Arte Moderno y de Historia. A partir del 14 de enero de 1986 queda bajo la administración del Ministerio de Cultura y Deportes. Este museo se traslada al edificio actual, el 2 de enero de 1984, pese a encontrarse en mal estado, por lo que la restauración se inicia ese mismo día y es hasta el 16 de octubre de 2012, que se culminó con la restauración bajo dirección del Instituto de Antropología e Historia. (Museo Nacional de Historia, 2016).

Originalmente estuvo ubicado en los bajos de la Biblioteca Nacional, en el Pasaje Central del Palacio Nacional, también, en la Casa del Doctor Robles, en la 11 calle entre 6ª avenida A zona 1. (Ministerio de Cultura y Deportes, 2014). El edificio que actualmente alberga el patrimonio histórico, es dentro de la ciudad de Guatemala, uno de los pocos edificios que quedaron en pie después de los terremotos de 1917 y 1918.

El Registro de la Propiedad Inmueble, construido en el Barrio de Santa Rosa, en un terreno que había sido utilizado por el Colegio Tridentino como Huerta, ubicado en la cuadra 79, actual 9na calle y 10av de la Zona 1, sector de importancia Económica, Cultural y Política de aquella época. (Museo Nacional de Historia, 2016).

El Museo Nacional de Historia (2016), es una dependencia del Ministerio de Cultura y Deportes, perteneciente a la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural, administrada por la Dirección Nacional de Museos y Centros Culturales. Cuenta con Director, Secretaria, Contador, Investigador, Guía, Bibliotecario, Dibujante, Personal de Vigilancia y de Servicio. El museo procura que todos sus trabajadores practiquen la mística de trabajo con la intención de amar su labor incitando a la superación personal y al engrandecimiento de la entidad.

Teniendo como visión mostrar y enseñar la historia del país, desde la realidad de los distintos grupos étnicos y sociales de la Nación para colaborar en la formación de nuestra propia identidad. Siendo su misión la de satisfacer la necesidad de conocimiento, proporcionar oportunidad de esparcimiento y rescatar y enriquecer el Patrimonio Cultural. Entre los objetivos que el museo se plantea alcanzar con su labor, se encuentra el de mostrar al público de una manera cronológica, objetiva y atractiva el desarrollo histórico de Guatemala.

También, el de prestar un servicio de información y aprendizaje a la comunidad. Estos objetivos pretenden ser alcanzados por medio de los servicios que presta el museo, entre los cuales se destaca, el servicio de biblioteca, visitas guiadas, videoteca, exposiciones temporales sobre temas culturales, talleres y atención al público en general. Los valores con que se maneja el museo son, respeto a la persona, fomento a la identidad nacional, compromiso con la sociedad, compromiso con el visitante, trabajo en equipo, mística de trabajo, responsabilidad y comunicación.

Según el Museo Nacional de Historia (2016); el guion museográfico está organizado como un libro abierto, de manera cronológica y temática, para mostrar al público los acontecimientos relevantes de la historia de Guatemala. Se hilvana el recorrido de nuestra historia con diversos bienes culturales como pinturas, esculturas muebles y fotografías entre otros. Se logra establecer un hilo conductor para que nos reconozcan a través de los fragmentos que el tiempo ha permitido que lleguen a nuestros días, a pesar de catástrofes que puedan dañar al Patrimonio Cultural. Las salas con las que cuenta actualmente son, en la planta baja Conquista, Colonia, Camino a la Independencia, las Cortes de Cádiz, Corredor de los Próceres, Anexión a México, Federación, República. En la segunda planta, se encuentran la sala de Enrique Gómez Carrillo, Revolución liberal, Ferrocarril, José María Reina Barrios, Manuel Estrada Cabrera, Jorge Ubico, Juan José Arévalo y Jacobo Árbenz.

Al ser extensa la colección de piezas históricas que alberga, el museo han clasificado los distintos bienes culturales, habiéndose tomando en cuenta una selección de piezas llamadas "íconos". Para lograr esta clasificación se tomaron en cuenta varios aspectos, entre ellos, valor estético, histórico y artístico, así como época, símbolo, sociedad y género. Estos bienes culturales representan valiosa información en el contexto del devenir histórico del país y constituyen un resumen del museo, como signo de libro abierto de historia de Guatemala. Estos íconos son, Cáliz Plateresco, Escaparate con Nacimiento, Niño Dios, Coronas Autores del Himno Nacional, Alegoría de la Independencia, Vestido de doña Dolores Bedoya de Molina, Escudo de Centroamérica, Primer Escudo del Estado de Guatemala, Escultura de Agustín de Iturbide, Jardinera Belga, Primer Escudo de la República De Guatemala, Segundo Escudo de la República de Guatemala.

Con la recopilación, análisis y conexión de teorías, investigaciones y antecedentes acerca de la temática social, Historia y Cultura de la Sociedad guatemalteca, es posible concluir que los conceptos de historia y cultura tienen relación íntima con la palabra tiempo y sus derivados, fundamentales para el desarrollo de la conceptualización del proyecto. En el escrito, también se evidencia la importancia que posee la historia en la incidencia del desarrollo del país y el *rol* que juegan los museos en su comunicación. Como el caso del Museo Nacional de Historia, donde la mayor parte del público son estudiantes de nivel medio, la información debe ser clara, concisa que pueda estimular el pensamiento crítico en los visitantes.



## Aporte del diseño gráfico a la museografía del Museo Nacional de Historia

Para la toma de decisiones de diseño, se desarrolla lo siguiente bajo la recopilación, análisis y conexión de teorías, investigaciones y antecedentes acerca de los **fundamentos de diseño**, para definir, delimitar y fundamentar la toma de decisiones desde la teoría. Con el fin de emplear citas de investigaciones y teorías desarrolladas anteriormente por expertos en los diferentes subtemas que abarca el diseño gráfico y sus principios; permitiendo el sustento del proyecto que se está desarrollando.

Antiguamente, el concepto de diseño se refería a un aspecto de la labor del artesano que se dedicaba a realizar escritos, haciendo piezas completas para venderlas. Pero conforme aumentó la mecanización de la imprenta y creció la demanda del material impreso, empezó a insinuarse una división entre el trabajo del impresor y el diseñador. Con el tiempo, la comunicación gráfica acabaría por convertirse en una disciplina independiente. (Laing, J. 1989). Pero, ¿qué es diseño gráfico? Anteriormente se expuso la definición que el autor John Laing, le dio al concepto de diseño gráfico. Sin embargo, la definición puede sonar muy generalizada y no implicar el proceso que conlleva la labor de diseñar. Por ello Jorge Frascara (2000) dice que el diseño gráfico, visto como actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinados a transmitir mensajes específicos a grupos determinados (...) Por lo tanto, el diseñador gráfico trabaja en la interpretación, el ordenamiento y la presentación visual de mensajes. Su sensibilidad para la forma debe ser paralela a su sensibilidad para el contenido.

El diseñador gráfico, por lo tanto, es un especialista en comunicaciones visuales y su trabajo se relaciona con todos los pasos del proceso comunicacional, en cuyo contexto, la acción de crear un objeto visual es solo un aspecto de ese proceso (Frascara, J. 2000). A este proceso se le denomina metodología, derivado de la palabra método que significa "literal y etimológicamente, el camino que conduce al conocimiento. El método es el camino por el cual, se llega a un resultado en la actividad científica, inclusive cuando dicho camino no ha sido fijado por anticipado de manera deliberada y reflexiva." (González, M. s.f.).

Actualmente existen varias metodologías establecidas por autores, entre las cuales se puede mencionar la Metodología Proyectual de Gui Bonsiepe. En el libro *Metodología de Diseño*, de la autora Luz Vilchis (2002), se describe la metodología proyectual de Gui Bonsiepe; "que en este caso según su autor, proyectual es sinónimo de diseñar". Esta metodología se adecua al quehacer del diseñador gráfico frente al proceso de diseño y todo lo que involucra su desarrollo, a pesar de que por momentos

la metodología se inclina hacia el diseño industrial, como aclara su autor, la metodología no se rige por pasos secuenciales y terminales, al contrario, el proceso de diseño se reformula conforme las necesidades. Esta metodología planteado por Bonsiepe, se divide en tres fases, la primera abarca la **estructuración del problema**. En donde primero se identifica una necesidad y se derivan los objetivos a lograr o en el caso de proyectos existentes, objetivos no satisfechos. Seguimiento de la valoración de la necesidad, comparando la necesidad con otras respecto a su compatibilidad y prioridad. Posterior se analiza el problema respecto a su justificación. Luego se define el problema en términos generales. Después se precisa y esclarecen los requerimientos específicos del problema, formulando restricciones controlables y no controlables por el diseñador. Posterior se subdivide el problema en sub problemas. Se jerarquizan los sub problemas y finalmente se analizan las soluciones existentes.

En la segunda fase, **Diseño**, inicialmente se desarrollan alternativas o ideas básicas por medio de técnicas como lluvia de ideas. Entendiéndose por lluvia de ideas el "desarrollo de ideas para crear soluciones en conjunto con un grupo de personas" (Ambrose & Harris, 2010). Para luego visualizarlas por medio de dibujos, bocetos, maquetas o modelos. Como segundo paso, se examinan las alternativas desarrolladas en el paso anterior, evaluando factores como factibili-

dad técnica, funcionalidad, economía, ventajas y desventajas. Posterior se seleccionan las mejores alternativas. Para posteriormente detallar las alternativas seleccionadas, es decir, dimensión de las piezas, procesos de fabricación y materiales. Luego se construye un prototipo y se evalúa. Después de la evaluación se realizan las modificaciones determinadas del paso anterior. Para luego construir el prototipo con las modificaciones implementadas. Posteriormente se valida el prototipo modificado. Para finalmente preparar los planos técnicos, o en este caso el arte, definitivos para la fabricación.

Por último, en la fase de **Realización**, se inicia una fabricación de pre serie. Luego se elabora un estudio de costos, después de hace una adaptación del diseño a las condiciones específicas del productor. Posterior se fabrican los productos en serie, para valorar el producto después de un tiempo determinado de uso para que finalmente se implementen modificaciones con base en la valoración.

A partir de la sistematización de los pasos para el desarrollo de una pieza de diseño, surge la incógnita sobre qué relación tiene la creatividad y estética con la metodología y el proceso que implica. Pareciera que estos aspectos propios del diseñador, se menosprecian. Pues bien, como lo menciona Frascara (2000), no se trata de ser creativo o ser entendido. Claridad no se opone a creatividad en diseño de comunicación. El uso creativo de la claridad de un mensaje puede en algunos casos ayudar para hacer que mensajes sumamente complejos parezcan simples o que mensajes simples sean difíciles de entender. Todo depende del objetivo del diseño.

La creencia que claridad se opone a creatividad se basa en un malentendido tanto de la creatividad, como del diseño. La creatividad en diseño no tiene nada que ver con la autoexpresión del diseñador ni con su egocentrismo indulgente, sino que requiere, por el contrario, una inteligencia objetiva y flexible que permita analizar cada problema desde una multitud de puntos de vista, de manera que pueda entender las intenciones del cliente, y las posibles percepciones de una amplia gama de receptores potenciales.

De la misma manera que el caso de creatividad y comunicación, tampoco se trata de elegir entre comunicación o estética. Lo estético representa uno de los requerimientos a satisfacer en diseño gráfico. No se trata de hacer que un diseño sea bello o comunicativo, se trata de hacer un diseño estéticamente excelente, dentro del enfoque adecuado, dado el marco de referencia comunicacional del proyecto en cuestión.

Por ello, es responsabilidad del diseñador gráfico, dentro del contexto del Museo Nacional de Historia, mediar el contenido con la intención de que sea entendible, legible y que comunique efectivamente a un público de todas las edades, pero principalmente a jóvenes y jóvenes adultos, ellos son los que visitan más las instalaciones del museo. Haciendo uso también de la creatividad, para lograr piezas, como bien lo dijo Frascara, estéticamente excelentes que informen de manera objetiva la información en relación a la historia y cultura.

Para hacer posible que el mensaje se comunique de una manera efectiva, funcional y estética; el diseño gráfico cuenta con elementos conceptuales y códigos visuales, que permiten plasmar gráficamente los mensajes. Se entienden por elementos conceptuales el **punto, la línea, el plano y volumen**. Por su parte entre los códigos visuales se destacan el **lingüístico, tipográfico, cromático e icónico o imagen**.

Los elementos conceptuales, es decir, el punto, la línea, el plano y volumen son elementos propios del diseño gráfico, que constantemente están en uso y transformación para crear con ellas formas. Por ello, **la forma**, como lo dice Wucius Wong (1995), en su libro *Fundamentos del Diseño*, el punto y línea visibles. Que estando plasmados en una superficie bi-dimensional son reconocidos como planos, pues están limitadas por líneas que constituyen los bordes de la forma. Prácticamente la forma es todo lo que se puede ver, todo lo que tiene contorno, tamaño, color y textura. Entre las formas se distinguen tres tipos, geométricas, orgánicas y rectilíneas.

Las formas geométricas son las que están construidas matemáticamente; como un círculo, cuadrado, triángulo, etc. Siguiendo con la teoría de Wucius Wong (1995) se distinguen formas positivas y negativas. “En general a la forma se le ve como ocupante de un espacio, pero también puede ser visto como un espacio blanco, rodeado de un espacio ocupado. Cuando se la percibe como ocupante de un espacio se le denomina positiva, cuando se la percibe como un espacio blanco rodeado por un espacio ocupado, se le llama negativa”. Las formas a su vez pueden interrelacionarse, en ocho maneras diferentes: distanciamiento, toque, superposición, penetración, unión, sustracción, intersección y coincidencia. La interrelación de superposición, se da cuando una forma se cruza sobre otra, dando la impresión de estar sobre la otra.

En cuanto la interrelación penetración son dos formas cruzadas, pero no hay relación de obvia de arriba o abajo entre ellas, pues los contornos siguen siendo visibles. En la interrelación de unión, dos o más formas quedan reunidas y se convierten en una forma nueva y mayor. La interrelación de sustracción, sucede cuando una forma invisible se cruza sobre otra visible, resultando una sustracción. La interrelación de intersección, es cuando en el cruce de dos o más formas queda visible nada más la porción en que ambas formas se cruzan.

Como derivado y elemento constituyente de la forma, se encuentra **la textura**, la cual Wucius Wong (1995) define como las características de la superficie de una forma. Siendo características como rugosa o suave, lisa o decorada, opaca o brillante, blanda o dura. Distinguiéndose dos grandes clasificaciones, textura visual y textura táctil. La textura visual como lo menciona Wucius, es puramente bidimensional. Vista con el ojo pero que evoca sensaciones táctiles. Se pueden clasificar tres tipos de texturas visuales. Textura decorativa, la cual decora las superficies de la forma, que puede quitarse sin afectarla. Regularmente mantiene un grado de uniformidad. La textura espontánea no decora una superficie, sino se genera debido al proceso de creación visual. Por lo tanto, no pueden ser separadas una de la otra. Por ejemplo, las formas dibujadas a mano, el proceso de creación por medio de grafito u otro material genera textura inherente a la forma. Por último la textura mecánica, se refiere a la textura obtenida por medios mecánicos especiales, por lo tanto, la textura no está subordinada a la forma, como el granulado generado en la fotografía.

Por su lado, los códigos visuales hacen las piezas de diseño funcionales y estéticas. Entre los cuales destaca el **código lingüístico**, pues tal como lo mencionan los autores Eduardo Herrera y Leire Fernández (2006), el Diseño Gráfico se basa en el lenguaje, es decir, la lingüística, produciéndose siempre, consciente o inconscientemente, bajo un fundamento verbal explícito o implícito. Todo producto de diseño es una forma de lenguaje, síntesis de los diferentes factores que intervienen en el proceso de diseño.

Con el replanteamiento del Diseño Gráfico sobre una base lingüística, el diseñador se debe considerar, también, como «traductor». Por lo tanto, el código lingüístico es protagonista en la disciplina del Diseño Gráfico, adquiriendo tal relevancia, que obliga a realizar una reflexión constante para su adaptación a nuevas exigencias. Se debe tener siempre presente que el punto de partida del diseño no es visual, sino que surge del objetivo de significar a otros textos que tienen otra sustancia comunicativa. El diseño toma como base o punto de partida unos valores o conceptos lingüísticos a transmitir, lo sintetiza y organiza en un conjunto de signos visuales y sale al contexto a buscar al lector para ser «leído». Por lo tanto, “todo signo proyectado parte siempre de una base lingüística.” (Herrera, E. & Fernández, L., 2006).

Otro código visual fundamental es la **tipografía**, la cual hace referencia al “arte de diseñar letras y componer textos de tal modo que puedan leerse de un modo fácil, eficaz y agradable.” (Kunz, W. 2002). Como lo menciona Willi Kunz (2002), la tipografía comprende un conjunto limitado de elementos básicos, que son letras de caja alta, letras de caja baja, números y signos de puntuación. Este conjunto de elementos, convierte la tipografía en un ámbito del diseño especialmente estimulante. El diseñador contemporáneo debe buscar de manera constante soluciones creativas al problema de comunicar hechos, ideas y sentimientos, utilizando únicamente estos pocos pero fecundos elementos. Por ello la comunicación tipográfica se fundamenta, en primer lugar, en la estructura de las letras. La forma de las letras por lo tanto debe ser clara y concisa, y no estar recargada de detalles.

Para hacer uso de la tipografía, debe tenerse en cuenta varios aspectos fundamentales como las variaciones en la forma de las letras, el espacio entre ellas, espacio entre palabras, el interlineado o espacio entre líneas y el cuerpo de letra. En cuanto a las variaciones de la forma de las letras estas pueden ser variaciones de caja, estilo, inclinación, peso y ancho. La variación de caja se refiere a caja alta o caja baja, es decir, mayúsculas o minúsculas. “Debido a su uniformidad de su altura y la similitud de su anchura, las letras mayúsculas se diferencian menos entre sí que las letras minúsculas, que se distinguen por sus trazos ascendentes y descendentes y por tener unas formas más variadas.” (Kunz, W. 2002).

Por su parte, la variación de estilo se refiere a la distinción de dos grandes categorías, que son con remates y sin remates. “El detalle adicional de los remates y la diferencia de peso en los trazos y las curvas de las formas de cada letra concreta aportan carácter visual y pueden potenciar la legibilidad del texto corrido.” (Kunz, W. 2002). La variación por inclinación, como menciona Willi Kunz (2002) hace referencia al ángulo del tipo en relación con la línea base. El tipo redondo se caracteriza por lo trazos verticales. El tipo inclinado o cursiva se desvía del redondo entre 12 y 15 grados. La variación de peso se refiere al grosor de los trazos en relación con su altura.

En los pesos regulares, el ancho de la mayúscula es aproximadamente una séptima parte de su altura. Los pesos regulares están más próximos a los pesos finos que a los gruesos. Por último, la variación de anchura, describe la proporción de una letra en relación con su altura. En una tipografía ancha, la contra forma en proporción a la forma de la letra es mayor que un tipo estrecho. Las contra formas compactas y estrechas de las letras compactas son más elegantes que los mismos espacios en las letras anchas.

En cuanto al espacio entre letras, este puede potenciar o destruir la calidad estética de una tipografía o la legibilidad de un texto. Cuando los espacios entre letras son demasiado estrechos la tipografía parece desigual. Cuando estos espacios son demasiado abiertos, las letras parecen estar espaciadas y el texto fragmentado. Como menciona Willi Kunz (2002), en ambos casos resulta incómodo y cansado leer el texto. Tanto para los tipos con remates como para los de palo seco, el espacio óptimo entre letras viene determinado por las contra formas de las letras de caja baja. Por lo tanto, las tipografías con contraformas pequeñas necesitan menos espacio entre letras que las tipografías con contra formas grandes.

La separación entre palabras también procura una buena lectura o no, pues una línea tipográfica compuesta con cuidado tiene la apariencia de una cadena continua y homogénea de palabras separadas por espacios discretos y visualmente uniformes. Si hay demasiado espacio entre las palabras se produce un aspecto fragmentado, si hay poco, la separación entre palabras será insuficiente para una lectura cómoda. Para el texto, el espacio entre palabras normal es aproximadamente el ancho de la letra “i” en caja baja. Es importante saber que se puede lograr un espacio entre palabras uniforme si el texto se alinea al lado izquierdo, a comparación de textos justificados.

Es más importante conseguir un espaciado constante y uniforme que una longitud de línea regular. Puesto que un texto cuyas palabras están espaciadas de forma equilibrada resulta más agradable para leer, porque en él no estorban las irregularidades que son inherentes al texto justificado.

El interlineado o espacio entre líneas es útil para guiar al ojo sin esfuerzos a lo largo de cada línea y para facilitar la transición entre una línea y la siguiente debe resultar visualmente mayor que el espacio entre palabras. Para que un texto sea legible, el espacio entre líneas, que se mide desde la línea de base hasta la altura de  $x$  de la línea inmediatamente inferior, nunca debería ser menor que la altura de la letra "H" mayúscula.

Aunque cuanto más ancha sea la línea, y cuanto mayor sea la altura de  $x$ , más espacio se necesitará para separar visualmente entre sí las líneas tipográficas. En cuanto al cuerpo de letra, se refiere al tamaño de la letra. Los cuerpos estándar para texto regularmente son de 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 puntos, los cuerpos para titulares se mantienen en un rango de 14, 16, 18, 20, 24, 30, 36, 42, 48 y hasta 60 puntos. El uso de cuerpos mayores está en función de las necesidades de cada caso.

Continuando con los códigos visuales, el **código cromático**, es decir, el color: "es la propiedad de las cosas del mundo, un fenómeno luminoso, una sensación óptica. Pero que incluye significantes diversos en el mundo de las imágenes funcionales y el diseño. Y, por supuesto, incluye a su vez resonancias psicológicas." (Costa, J. 2003). Según Costa (2003), la semiótica del color, es decir, la parte de sentido que este aporta a una imagen o un diseño, es en función de dos componentes: el grado de iconicidad cromática (que es la relación entre el color y la forma con la realidad representada) y la psicología de los colores, o sea lo que la imagen en su conjunto evoca además de lo que representa.

Costa (2003), en su explicación de la función del color hace una clasificación de este, donde según su iconocidad los divide en realista, fantasioso y sígnico. Por su parte la clasificación realista, se subdivide en naturalista, exaltado y expresionista. En el diseño y la ilustración, el color realista es la manifestación más fiel del esfuerzo por imitar el aspecto que ofrecen las cosas del entorno, es decir, representar con exactitud formal y cromática la realidad visible. La subdivisión, color naturalista, son los colores percibidos como el atributo natural de las cosas coloreadas.

El color exaltado, es empleado cuando una imagen quiere jugar la carta del colorismo, el color se aplica en su mayor grado posible de saturación. Consiguiendo una imagen muy fuertemente colorista que transmite potencia, energía y plenitud. Por su parte el color expresionista no pretende ser natural ni exagerado. Quiere contribuir a una especie de dramatización de la imagen, a su mayor expresividad. Haciendo que sea más expresivo que la realidad.

Continuando con la clasificación de Costa, está la función *signica*, el color pasa del abandono de la forma realista, figurativa y representacional para acceder a la forma y la razón gráfica. El color por sí mismo significa, operando en estado puro y no como atributo de las cosas. Como subdivisión de esta función del color, se encuentra el color esquemático, que es el color que se encuentra en las invenciones puramente gráficas, como el diseño de marcas, signos de identidad y sistemas de diseño de identidad. También, en el diseño editorial: libros, revistas, periódicos, catálogos. Donde el color en estado puro, independiente de fotos e ilustraciones, se combina como tal con estas. Asimismo, el color esquemático se aplica eficazmente en carteles, que han de ser vistos a largas distancias, y en embalajes de productos, que deben llamar la atención superando a sus competidores. Esta subdivisión puede aplicarse a la elaboración del material al museo, pues para el color hay razones funcionales, como legibilidad, y significados codificados, es decir convencionales de por medio.

También, dentro de la función *signica*, está el color señalético. El cual es al mismo tiempo color señal, porque transmite una sensación instantánea, y color signo porque implica un significado, aunque sea arbitrario. Por último, se subdivide el color emblemático. Esta variable del color signo tiene algo de esquemático unas veces, señalético otras, psicológico incluso, y cultural. Depende de la intención comunicativa del diseñador y del contexto de su mensaje. Estas clasificaciones tienen plena aplicación en el trabajo gráfico. O sea que nos son excluyentes unas de otras, y en muchos mensajes complejos o con alta tasa informacional, se encuentran la feliz coexistencia, incluso en abundancia, de algunas de dichas clasificaciones.

Por último, se encuentra el **código icónico**, el cual se refiere a las imágenes. Como menciona Silvina Alfonsín (s.f.), en su publicación, el sistema comunicativo, que se desarrolla en el diseño gráfico, está formado por mensajes que a su vez tienen una unidad de significación menor, los signos. En el caso de la comunicación visual, se habla concretamente de signos visuales. El signo visual tiene una forma icónica, significante, relacionada con la percepción, y un significado, concepto. De esto se deriva que una forma en un contexto determinado significa algo mientras que en otro contexto puede pasar a significar otra cosa diferente. Estos signos pueden clasificarse atendiendo a cómo se expresan y cómo se reciben; en tres niveles: la representación, el simbolismo y la abstracción.

En cuanto a la representación, en este nivel los signos icónicos mantienen una relación de analogía con el objeto al que representan, manteniendo un vínculo de semejanza. El grado de semejanza tiene su nivel más elevado en la fotografía e incluso en la ilustración. El nivel simbólico se basa en la simplicidad, la reducción del detalle visual al mínimo. "Pues un símbolo, para ser efectivo, no solo debe verse y reconocerse sino también, recordarse y reproducirse." (DONDIS, D. 1976).

El nivel abstracto, significa la síntesis del mensaje visual. Supone la reducción de los elementos a la mínima expresión, pero a diferencia de la simbolización este proceso no atiende a un código arbitrario. Cuanto más representacional sea la información visual, más específica es su referencia; cuando más abstracta, más general y abarcadora.



Como en un principio se mencionó, con la formalización y visibilidad del diseño, se determinaron las diferentes ramas que el diseño gráfico abarca. Una de ellas es el **Diseño Editorial**, de la cual se requieren sus normas estéticas y lineamientos para diseñar sea cual sea el producto o su medio de visualización. Álvarez (s.f.) dice que diseño editorial es "la rama del diseño gráfico dedicada a la maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos o libros." Según Álvarez también menciona que el diseño editorial debe moldearse de acuerdo con el mercado y a lo que se quiere comunicar. Lo cual ilustra con un ejemplo; no es lo mismo entregarle una revista especializada para niños a un adulto mayor, el cual quiere leer su periódico o una revista de temas políticos.

Dentro del diseño editorial, el empleo de la página como tal y las partes básicas de esta, permiten cumplir funciones diferentes y determinadas. Según Timothy (2002), la página tiene estas partes: **márgenes, líneas de flujo, zonas espaciales, marcadores, módulos y columnas**. Los márgenes son los espacios negativos entre el borde del formato y el contenido; los cuales pueden servir como un descanso para el ojo. Las líneas de flujo son alineaciones que rompen el espacio dividiéndolo en bandas horizontales, las cuales, guían al ojo a través del formato.

Las columnas son alineaciones verticales que crean divisiones entre los márgenes. Los módulos son las unidades individuales de espacio que están separados por intervalos que cuando se repiten crean columnas y filas. Las zonas espaciales se definen como grupos de módulos, que en conjunto, forman campos claramente identificables. Por último, los marcadores, son indicadores de posición para texto, como los títulos de sección, los números de página, etc.

Como parte de la página, se distinguen elementos que la componen, como texto e imágenes. Según Ambrose y Harris (2005), en su libro *Layout*, estos son clave en la maquetación pues deben organizarse de modo que comuniquen eficazmente. En la capacidad de comunicación de un diseño influye la posición del texto y las imágenes en relación con los demás elementos, el centro de atención de la página, la alineación del texto y la gestión del espacio en blanco.

Para poder llevar a cabo un diseño editorial que comunique, que sea funcional, estético y emplear de mejor manera los elementos de una página, es necesario conocer sobre varios principios, aspectos y factores que influyen y ayudan a diseñar un producto editorial.

Uno de ellos es **el formato**, el cual, se define como el tamaño del área que se tiene para realizar una composición, es decir, para diseñar. Según David Zanón (2008), el formato puede ser cuadrado, el cual connota estabilidad, seguridad, equilibrio y apropiado para maquetar elementos gráficos tanto vertical como horizontal. También está el formato vertical que es fácil de manipular y es de uso habitual para publicaciones y por último está el formato horizontal el cual recomienda para imágenes panorámicas de gran tamaño. Sea cual sea el tamaño del formato, la composición o ubicación de los elementos, deberá hacerse en coherencia con el formato.

Como lo explica Álvarez (s.f.), un aspecto que se debe tener en cuenta dentro de los formatos es el **margen**, es decir, el espacio en blanco que rodea la composición. Dependiendo del tipo de trabajo que se esté realizando el margen tendrá una función diferente. Se recomienda que el ancho de los blancos no sea muy pequeño, de modo que el corte impreciso de una página no provoque una impresión óptica negativa. (...). Con los márgenes demasiado pequeños, el lector siente que la página está saturada y reacciona negativamente. Si las zonas son demasiado grandes, puede dar la sensación de derroche, que el material impreso se ha estirado en longitud, no en contenido. Como menciona Alan Swan (1990), se distinguen diferentes tipos de márgenes. Como márgenes perimetrales tradicionales, los cuales son iguales en todos los bordes. Mayor espacio en la cabeza, el margen superior se incrementa para que la información pueda disponerse de una manera más ligera y desahogada.

Mayor espacio al pie de la página, el margen inferior es más amplio para utilizarlo con información de menor importancia, pues la vista tiende a pasarlo por alto. Márgenes anchos iguales, proporciona un formato simple para componer información visual mínima, con pocos elementos. Márgenes generosos, dan la sensación de lujo, tensión, formalidad e informalidad y proporciona al tema expuesto énfasis diferentes.

Otro de los aspectos a influir en el desarrollo del diseño editorial es **la retícula**, la cual “es una base sobre la que podemos trabajar y donde aplicar los elementos: columnas, páginas, etc. También se conoce como maqueta, útil para todo lo que forma parte de los medios gráficos impresos y ahora también, en los medios digitales. Una retícula bien organizada tiene que tener un modo armónico con el formato y la orientación del papel. Por lo tanto, en la retícula es muy importante la división geométrica de un área, dividida en columnas, espacios, márgenes, etc. tiene que estar dividida con precisión.” (Álvarez, D., s.f.).

Existen varios tipos de retículas, en los cuales se destacan la retícula manuscrita, de columnas, modular, jerárquica, simétrica, asimétrica. Según el libro de Pensar con Tipos de Ellen Lupton (2001), la retícula de manuscrito es una de las retículas más simples que existe y consiste en una sola columna de texto bordeada por los márgenes establecidos. Su tarea es acoger textos largos y continuos en un solo bloque de texto, lo cual hace la mancha tipográfica más sólida. La retícula de columnas ofrece formatos flexibles para aquellas publicaciones con jerarquías complicadas o que contienen muchos elementos de texto e imágenes.

Entre más columnas hallan en la retícula, más flexible será la composición. La **retícula modular** está compuesta por cajas o unidades separadas en un sistema reticular. Estas cajas sirven para contener y/o agrupar los elementos que se van a diagramar, como tipografía, texto o imagen.

El uso de módulos en la retícula puede utilizarse para dar movimiento a la diagramación. Una de las ventajas de este tipo de retículas es que se puede jugar con los módulos creando movimientos verticales y/u horizontales. Las retículas modulares también pueden ser simétricas o asimétricas, dependiendo la composición de sus elementos dentro de lo módulos.

La retícula jerárquica se utiliza cuando las necesidades del contenido y los visuales de un proyecto exigen una retícula extraña y diferente que no encaja en ninguna otra categoría. Estas retículas se adaptan a las necesidades del contenido y del diseño. En las retículas simétricas sus elementos están diagramados como si fuera un reflejo el uno del otro. Comparten el mismo número de columnas, los mismos márgenes, la misma posición de la mancha tipográfica. Esto crea un sentido de equilibrio y armonía que se traduce a un aspecto atractivo y coherente. La retícula asimétrica trata de modo creativo los elementos, manteniendo una diagrama-

ción con ritmo y coherencia con toda la publicación. En esta opción, la retícula puede ser la misma, es decir, tiene el mismo número de columnas y campos reticulares, pero su diseño final y sus elementos se ubican de distinta manera en cada página.

Como se puede inferir, la retícula da paso a la **jerarquía visual**, mediante la distribución de los elementos, la jerarquía es una guía visual de organización. Procedimiento visual para comunicar la relevancia en los diferentes elementos que forman parte de una composición tipográfica. La jerarquía da una disposición lógica del texto facilita su lectura y la comprensión. (Ferrer, A. & Gómez, D., s.f.). Con base en lo expuesto por Kane (2012), se puede dar jerarquía visual por medio de capitulares, uso de mayúsculas y minúsculas, viñetas, por medio del cuerpo del texto y estilo del tipo como negrita, versalita o cursiva y por medio del color. En cuanto al color en tipografía, no se debe obviar la legibilidad. La combinación más legible es el negro sobre blanco. Si se hace uso de colores complementarios, se debe suavizar o acentuar un tono haciendo que su valor sea claro u oscuro. Si los colores son análogos, se debe crear contraste. Por ejemplo, el texto negro sobre amarillo se lee mejor desde lejos, el texto negro sobre blanco se lee mejor de cerca. Los textos en negativo parecen menos importantes porque se leen peor y finalmente un texto multicolor es ilegible.

En cuanto a la tipografía en el diseño editorial “debe ser un contribuyente activo y, de hecho, puede ser la imagen misma, expresando el mensaje completo.” (Landa, R. 2011) Ferrer y Gómez (s.f.) hacen un resumen de normas para la elección y uso adecuado de la tipografía en los textos. En donde destacan que es preferible hacer uso de fuentes habituales. Con una aprobada legibilidad, como el caso de Baskerville, Caslo, Centaur, Franklin Gothic, Frutiger, Garamond, Gill Sans, Helvética, Palatino, Perpetúa y Times New Roman.

Se debe evitar combinar demasiadas tipografías diferentes en un mismo texto debido a que distrae la atención y consistencia del diseño. También evitar el uso de tipografías demasiado gruesas o demasiado finas. Procurando siempre la legibilidad y lecturabilidad por medio de esta. Estos dos términos, legibilidad y lecturabilidad, según Bosler (s.f.) son utilizados para describir la facilidad con la que se puede leer la tipografía y textos completos. La legibilidad implica todas las partes de un carácter y todos los estilos dentro de una familia de fuentes.

Estos elementos crean las diferentes características que distinguen un tipo de letra de otro. Estas cualidades también influyen en la capacidad del espectador para discernir las letras mismas. En cuanto a la lecturabilidad, se garantiza organizando las letras establecidas en la tipografía elegida y ajustando su tamaño, estilo, espacio entre letras y espacio entre palabras. El color también, es un factor, la audiencia debe ser considerada al abordar la legibilidad. Para los niños y los adultos mayores, las palabras deben ser más grandes, deben estar alineadas a una distancia cómoda y establecerse en mayúsculas y minúsculas.

Para adolescentes y adultos más jóvenes, el tipo puede ser más pequeño y se puede usar un seguimiento más extremo. Conocer al público es importante para garantizar una excelente legibilidad. Incluso puede hacer que un tipo de letra ilegible sea legible si se aplican los ajustes correctos. Como menciona Kane (2012), para permitir que la lectura sea agradable al grupo objetivo, se debe tener en cuenta la longitud de la línea, pues una regla consiste en hacer que la

longitud se mantenga entre los 35 y 65 caracteres. También influyen las viudas y huérfanas. Las viudas hacen referencia a una línea corta de texto que queda al final de una columna de texto. La solución está en rehacer los saltos de línea a lo largo del párrafo, con el fin que no sea tan corta la última línea y que el lector no pierda la atención. Por su parte las huérfanas se entienden como las líneas cortas que quedan al inicio de una columna de texto y que es perteneciente al párrafo anterior. Provocando que la atención se aleje de la lectura y se pierda la continuidad.

En el diseño editorial las retículas que se utilizan en la maquetación de productos editoriales normalmente son estructuras sobre las que se combinan textos con imágenes, donde unos u otros pueden tener más o menos relevancia según el tipo de publicación y el tema. Es importante tener presente que la mayoría de las imágenes están en formato rectangular y que necesitan un espacio alrededor para “respirar”.

Las imágenes son elementos que pueden ejercer la función de acompañamiento del texto, de refuerzo o bien pueden tener más importancia que el texto mismo. La ubicación y las medidas serán los parámetros que determinarán su relevancia en la página. Se puede tener muchas combinaciones posibles, dependerá de cada proyecto. (Ferrer, A. & Gómez, D. s.f.). Para su impresión es importante el tratamiento de imágenes, según Ambrose y Harris (2008), porque dependiendo el tipo de papel que se va a utilizar para la publicación final, se debe tratar las imágenes para que su calidad sea lo mejor posible. Algunos de los aspectos para el tratamiento de imágenes a tener en consideración es el sistema, si es RGB o CMYK, la resolución, que puede variar entre 72, 150 o 300 dpi, el ajuste de niveles, curvas, equilibrios de color, contraste y brillo.

Como un producto de diseño, **la infografía** hace uso de todos los conceptos, principios y factores que intervienen en el diseño editorial, por la mediación de textos, imágenes, formatos, retícula, jerarquía, etc. Pues bien, se dice infografía, según Ferrer y Gómez (s.f.) a una práctica de los diseñadores o ilustradores y también, a un ámbito de investigación aplicada en la comunicación visual. Cuando se dice infografías se hace referencia al resultado de este trabajo que se presenta al lector, espectador o usuario. Con el término infografía también se puede referir tanto a la representación gráfica de la información, como a la creación de gráficos con medios informáticos.

Estos autores también mencionan que la infografía ocupa un lugar dentro de la disciplina del diseño gráfico, donde lo que importa sobre todo es la comunicación denotativa. Su propósito es más la presentación clara de información por medios gráficos que la articulación visual de un mensaje persuasivo, a pesar de que en su tarea de traducir datos numéricos o información escrita a presentaciones visuales tiene capacidad para mostrar, dar relevancia o relegar a un segundo plano determinadas relaciones entre los datos.

Leturia en su publicación (1998) menciona las partes que una infografía debe tener para considerarse completa, siendo estas el titular, un texto explicativo corto, un cuerpo de información, una

fuente y un crédito de autor. El titular debe ser directo, preferiblemente sintético a la vez que expresa el contenido de la infografía. El texto debe proveer al lector de toda la explicación necesaria para la comprensión del tema. El cuerpo viene a ser la esencia misma de la infografía, la propia información visual, las gráficas de barras, de torta, las líneas de fiebre, el mapa, etc. Este cuerpo necesita y presenta información tipográfica explicativa a manera de etiquetas que pueden ser números, fechas o palabras descriptivas. La fuente indica de dónde se ha obtenido la información que se presenta en la infografía. Finalmente, el crédito señala al autor o autores de la infografía, tanto de la configuración como de la investigación. La fuente y crédito utilizan, por lo general, una tipografía que no excede los siete puntos y se ubica en un lugar que no distraiga la atención del lector.

Los autores Ferrer y Gómez (s.f.) mencionan que se pueden distinguir varios tipos de infografía por su función, por ejemplo, los que presentan instrucciones visuales, información estadística, explicación de qué ha pasado, dar orientaciones espaciales y explicación de organizaciones, conceptos y teorías. Las infografías que tienen por función la de explicar qué ha pasado, combinan representaciones figurativas con textos, símbolos y elementos abstractos. Toman como recurso cualquier tipo de sistema de representación que sea útil para lo que se ha de explicar.

Joan Costa (2007) considera que el diseñador, que elabora este tipo de infografía, debe adoptar una actitud orientada a servir y un sentido de responsabilidad social que lo guíe en su tarea de hacer accesible la información al lector. Para las infografías que cumplen la función de explicar organizaciones, conceptos y teorías; se trata de gráficos que no siguen ni una lógica textual ni icónica y que proporcionan los recursos de manera que sean comprensibles y utilizables. Para conseguirlo, como mencionan Ferre y Gómez (s.f.), se utilizan círculos, rectángulos, líneas, flechas y otros elementos gráficos a los que se aplican las variables gráficas de forma, tamaño, color, textura, como información codificada que permite distinguir, relacionar o jerarquizar los diferentes elementos. En este tipo de infografía se hace uso de organigramas, diagramas de flujo y mapas conceptuales.

Para la realización de una infografía, se debe establecer el estilo a utilizar, que pueden ser vectorial simple, vectorial ilustrado, 3D, mixto y dibujado a mano. El estilo vectorial ilustrado tiene como ventajas ser claras e informativas y son versátiles, funcionan tanto en blanco y negro como en color. Según Gráfica (s.f.), se distinguen algunos pasos para crear una infografía estética y funcional. Primero, definir qué información se quiere convertir en infografía; segundo, la simpleza y claridad, debido a que el objetivo es simplificar, no se puede crear una infografía enrevesada que dificulte más una información ya de por sí compleja. Las formas simples, texto grande y una estructura simple son los pasos que habría que seguir para que una infografía sea atractiva al público. Como tercer paso, la elección de colores; el hecho de utilizar demasiados colores para una infografía puede crear confusión y distracción al público por lo que es recomendable usar tres o cuatro colores máximo.

Siendo el propósito de la infografía, la de presentar de forma clara la información; usualmente se recurre al uso de los íconos. “Pues estos tienen que expresar con claridad y de un golpe de vista el significado de aquello que representa.” (Anasaci, 2017) Según Barredes (2015) para llevar a cabo el diseño de íconos, debe pasarse por un proceso, el cual inicia con el proceso y análisis.

En esta etapa del desarrollo se responden las interrogantes ¿para qué van a ser los íconos?; ¿cuántos íconos se van a necesitar?; ¿cuál es la relación que tendrán entre ellos? Y sobre todo conocer el entorno y contexto donde se emplearán. Siguiendo con el proceso, se pasa a la representación gráfica del significado. Es en esta parte donde se elige el gráfico que va a representar al “significado”. Para ello se puede valer de signos o símbolos existentes. Pueden hacerse uso del lenguaje retórico, asociación entre ícono y significado y el lenguaje literal. Con este resultado se puede pasar a la etapa de diseño y ejecución. Donde se determinan aspectos técnicos, soporte de reproducción, grado de abstracción, unidad gráfica, estilo de trazo, perspectivas, relación forma fondo y elección de colores. Por último la implementación.

Con la intención de que las infografías sean vistas a distancia, debe tomarse en cuenta aspectos técnicos que faciliten la lectura y legibilidad. Como lo menciona la Lic. Ingrid Riquelme (s.f.) en su compilación de diseño de cartel; los titulares deben leerse a una distancia mínima de tres metros, lo cual equivale a utilizar un cuerpo de letra alrededor de los 96 puntos o más, con una tipografía *sans serif*. El contenido debe leerse a una distancia mínima de dos metros, por lo tanto es necesario utilizarse un cuerpo de 36 a 48 puntos con tipografía *sans serif* para facilitar la lectura. La información de menor importancia puede ser expuesta a 18 puntos mínimo. Es importante el uso de tipografía simple y fácil de leer como Helvética o Arial. Puede hacerse uso de estilos como en negrita para los titulares.

Ahora bien, como lo expresan los autores Eduardo Herrera y Leire Fernández (2014), es evidente que se asocia el término “interactividad” exclusivamente al formato digital. El diseño gráfico, por definición, no es interactivo. Sin embargo, las posibilidades que determinan al medio digital, pueden convertirse en recursos adecuados trasladándolos a la materialidad

de los objetos impresos, con el objetivo de activar la mirada del usuario. Sin embargo, la interactividad es algo implícito en la relación del ser humano con su entorno, pero no una capacidad con la que las personas nacen. En cualquier caso, es algo que puede ser creado, o aprendido. No es un fin en sí mismo. Es una facilitación de contextualización. Es una característica que se comprende a través del uso, diferenciándose de la apariencia visual del objeto, de los significados en él expresados, y de sus mecanismos de funcionamiento.

En el diseño gráfico, en particular, existen aspectos característicos del medio impreso que contribuyen a una comprensión evidente del concepto de interactividad, diferentes de los utilizados en las tecnologías digitales, como el paso de páginas de libros, revistas, periódicos(...); la determinación de acceso a la lectura a través de índices, separadores, pausas en la información, elementos gráficos de orientación...; cortes en las páginas, pliegues, solapamientos... Con estos recursos se puede sustentar una consideración interactiva del proyecto gráfico más allá de su apariencia, valorando esencialmente el rendimiento. Siguiendo con la teoría de estos autores, acciones y mecanismos, como división, superposición, transparencia, pliegues, extensión, efectos ópticos, tiene potencial de interactividad permisiva en el objeto impreso.

Esta recopilación, análisis y conexión de teorías, investigaciones y antecedentes acerca de los **fundamentos de diseño**; definen, delimitan y fundamentan la toma de decisiones desde la teoría de los fundamentos del diseño, códigos visuales, diseño editorial e infografía. En cuanto a los fundamentos del diseño es destacable el uso de la forma y las interrelaciones para transformar la superficie bidimensional y con ello crear un mensaje a comunicar. Con el empleo de los códigos visuales como el cromático, bajo la definición de Costa, la función esquemática permitirá emplear los colores en función de permitir la legibilidad en la composición. El uso de la tipografía debe potenciar la legibilidad y lectura de los textos. La retícula modular, permitirá que el contenido pueda tener un ritmo y se determinen formas dentro de la composición y que evoque interactividad, en conjunto con el uso de formatos verticales y horizontales. El uso de imágenes en función de representación y el uso de íconos permitirán reforzar el contenido en las infografías. Teniendo en cuenta todos los aspectos anteriores, es posible tomar las decisiones correctas para la realización de material gráfico que aporte a la museografía del Museo Nacional de Historia.

Cap.

**05**

---

**DE**



*Briefing de Diseño*

*Referentes visuales*

*Estrategia  
de las piezas  
de diseño*

*Concepto creativo  
y premisas de diseño*

# FINIACIÓN

## CREATIVA



Para el Museo Nacional de Historia, institución pública que atiende a estudiantes, civiles, extranjeros, es importante y funcional contar con un material gráfico de apoyo que ayude a los visitantes a entender y aprender los temas de las salas.

Los temas abordados son:

## **Independencia**

- Ruta a la independencia
- Causas externas
- Participantes
- Participación femenina

## **Revolución liberal**

- Factores/causas
- Reformas:
  - Hacienda pública, bancos, industria, agricultura, comunicaciones, propiedad, trabajo, educación, relaciones exteriores
- Gobiernos liberales:
  - General Lisandro Barillas y José María Reina Barrios

## **Jorge Ubico**

- Biografía
- Construcciones
- Dictadura: renuncia
- Revolución del 44

## Estrategia de las piezas de diseño

### ¿Qué?

#### Infografías

Con contenido histórico sobre las salas de Independencia, Revolución Liberal y Jorge Ubico. Como un material visual de apoyo, útil para el visitante sin guía que quiera informarse y aprender sobre la época, los acontecimientos y el porqué de la sala y sus piezas.

#### Audiovisual

Como introducción sobre los temas que aborda el museo en cada una de sus salas.

#### Material lúdico

Que permita la reflexión y comprensión de los temas abordados por el museo.

### ¿Dónde?

Dentro de las instalaciones del museo en las salas de exposición sobre Independencia, Revolución y Jorge Ubico y en el Salón Mayor José de Bustamante.

### ¿Cuándo?

El desarrollo del proyecto se proyectó para los meses de agosto, septiembre y octubre. Para que su implementación sea en marzo del año 2019. En estas fechas dan inicio las actividades culturales como Día Internacional de los Museos y Noche de museos.

**¿Para qué?**

Para facilitar el acceso al contenido e información histórica al visitante, permitiendo que la experiencia sea enriquecedora y formativa.

Ventajas: traducciones al idioma inglés, exposición de contenido histórico, permitir la reflexión de los temas, interactividad, fácil acceso y cantidad de reproducción.

Desventajas: costos de producción y movilización.

**¿Con quién?**

El proyecto involucra recurso humano, tal como el director del museo, el guía y el encargado del Centro de Documentación, que permitan el acceso a la información y conocimiento museológico.

**¿Para quién?**

A pesar de que el museo atiende a un variado público, se estableció que el grupo objetivo sean estudiantes de nivel secundario, diversificado y universitario entre 13 a 15 años.

## Proceso creativo y conceptualización

---

### La definición del concepto creativo ayuda a plantear las líneas o criterios de diseño gráfico,

Ya que para un mismo problema de comunicación visual existen muchas posibles soluciones. Para ello se utilizan diferentes técnicas creativas, para definir tanto el *insight* del grupo objetivo como el concepto creativo.

---



#### Qué ve

Noticias  
Videos  
Fotografías  
Publicaciones  
Memes  
Piezas  
Teléfonos  
Redes sociales  
*Whatsapp*  
Las cédulas  
La infraestructura



#### Qué piensa y siente

Analiza la información  
Desconcierto  
Se aburren  
Piensan en las preguntas que les hace el guía  
Estudios  
Diversión



#### Qué dice y hace

Bromean  
Posan con las piezas  
Usan redes sociales  
Tareas  
Pasean  
Juegan  
Preguntan  
Toman fotos  
Se distraen  
Hacen anotaciones  
Comentan entre sí



#### Qué escucha

La charla del recorrido  
El tráfico del exterior  
Las preguntas  
Música

#### Fortalezas

Uso de redes sociales  
Interés por la historia  
Su conocimiento cultural general es actual y popular

#### Debilidades

Poco conocimiento histórico  
Poca atención

#### Primer técnica para definir *insigth* de grupo objetivo

Mapa de empatía

Es una herramienta que permite personalizar, caracterizar y conocer al segmento electo como grupo objetivo, es decir, a quién va dirigido la pieza de diseño gráfico.

## Segunda técnica para definir *insight* de grupo objetivo

### *Spice & Poems*

#### *Spice*

Se trata de una herramienta que analiza al grupo objetivo en base a sus características internas y personales que le confieren determinada personalidad y actitud.

- ① Social: necesidades de las personas en cuanto a sus relaciones con las demás personas a su alrededor.
- ① Físico: necesidades personales a nivel práctico y funcional.
- ① Identidad: aspectos que definen a la persona.
- ① Comunicación: la información que necesita la persona constantemente.
- ① Emocional: necesidades emocionales y psicológicas.

#### *Poems*

Es una herramienta que permite identificar aspectos que componen el entorno cotidiano y el contexto en que el grupo objetivo se desenvuelve.

- ① Personas: las personas que estarán en contacto con la experiencia.
- ① Objetos: las cosas físicas que se pueden crear.
- ① Ambientes: locaciones o lugares en los que se puede llevar a cabo.
- ① Mensajes y medios: la información y los medios por los que se provee.
- ① Servicios: servicios y sistemas de soportes que se ofrecen.

Como parte del desarrollo de estas técnicas, se encuestó a una muestra de 23 visitantes del museo, para ver el instrumento dirigirse al apéndice no. 2.



**S**

- Pertenecer a un grupo
- Ser sociable
- Empatizar
- Encajar
- Pasarlo bien
- Entretenimiento
- Practicar deportes

**P**

- Comunicarse
- Pertenecer
- Comprender los temas estudiados
- Socializar

**I**

- Valores
- Curiosidades
- Guatemalteco
- Personalidad

**C**

- Educación
- Historia
- Cultura popular
- Memes
- Videos virales

**E**

- Armonía
- Trabajo en equipo
- Respeto

**P**

- Amigos
- Familia
- Compañeros de clase
- Maestros
- Estudiantes

**O**

- Material interactivo
- Audiovisuales
- Juegos en equipo

**E**

- Museo
- Instituciones educativas

**M**

- Redes sociales
- Internet
- Celular
- Libros

**S**

- Recorridos guiados
- Fácil acceso a la información
- Entretenimiento

---

### **Primer técnicas de conceptualización**

#### Relaciones forzadas

Método creativo desarrollado por Charles S. Whiting en 1958. Su utilidad nace de un principio: combinar lo conocido con lo desconocido fuerza una nueva situación. De ahí pueden surgir ideas originales. Es muy útil para generar ideas que complementan al *Brainstorming* cuando ya parece que el proceso se estanca.

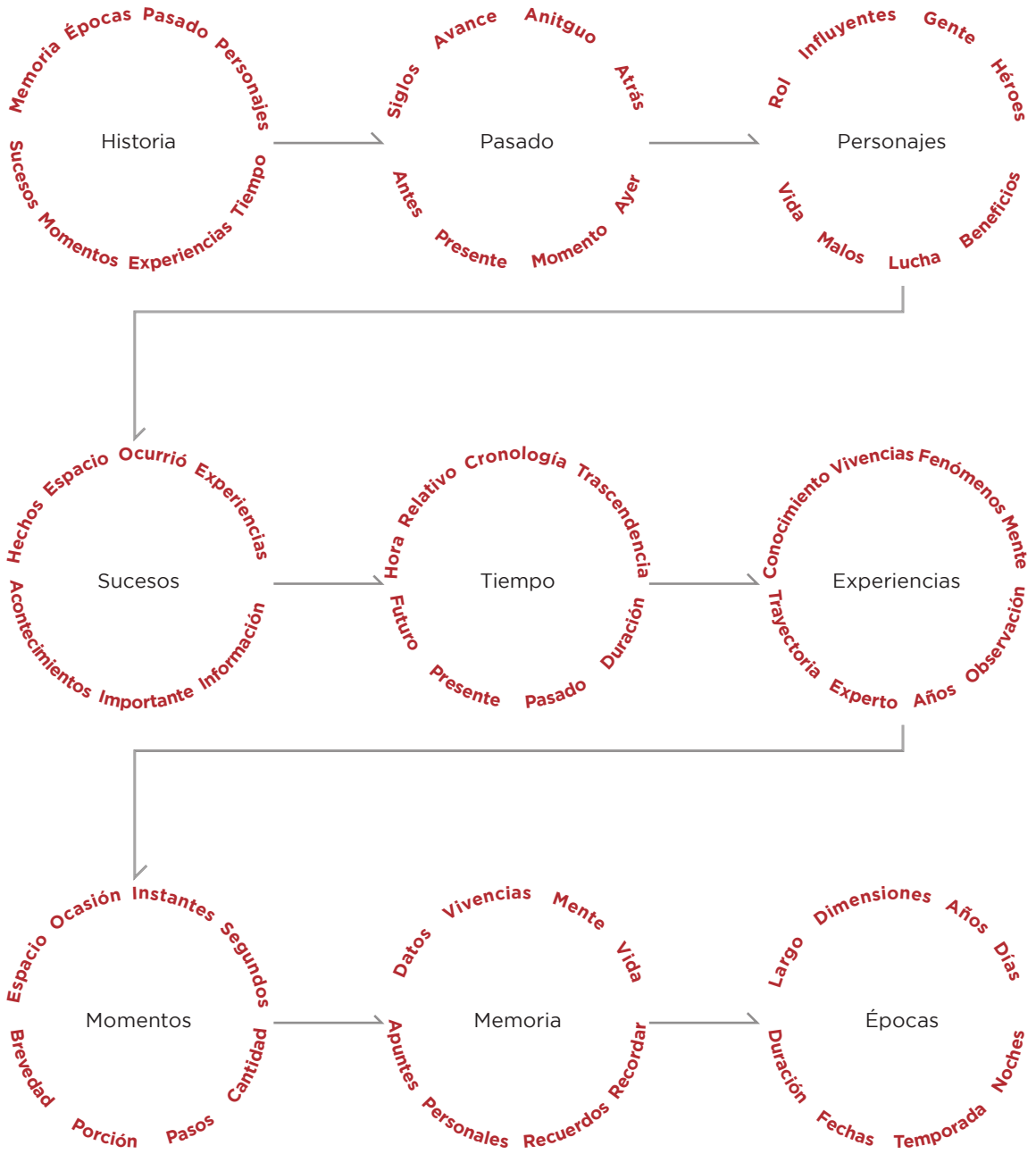
Tema/ Problema principal	Conceptos y elementos estímulo	Características	Nuevas ideas
Historia Sucesos Personajes Pasos Momentos	Ventana	Marco Luz Transparencia Entrada Rectángulos Figuras geométricas	Formas del tiempo El color del pasado Sensaciones del pasado El marco de la historia Momentos transparentes La entrada del pasado
Pasado Tiempo	Lámpara	Formas Ilumina Temperatura Sensación Blanca	Épocas iluminadas Sensaciones de la memoria Generaciones que marcan Narración escrita Experiencias texturizadas
Diálogo Cultura Generaciones Atrás Épocas	Mesa	Alta Soporte Patas Madera Metal Ancha	Dimensión momentánea Sucesos trazados Planos del pasado Diálogos en tinta Fenómenos de sensación Personajes de madera
Narración Memoria Raíz Tradiciones Costumbres Experiencias Fenómenos	Lápiz/lapicero	Grafito Tinta Trazos Escribir Dimensiones Tamaño Madera Colores	Tamaño de los fenómenos

## **Segunda técnicas de conceptualización**

---

### Flor de loto

El autor es Yasuo Matsumura, presidente de Clover Management Research. Es una técnica de creatividad que consiste en ir deduciendo ideas o temas de uno inicial situado en el centro. Las ideas surgen a partir del centro, como los pétalos de una flor.



---

### **Tercera técnica de conceptualización**

#### Provocaciones

La provocación es una técnica que requiere el pensamiento lateral, implica eliminar del pensamiento los patrones establecidos que se utilizan para solucionar problemas normalmente. Se parte de una premisa, la cual regularmente describe lo que se quiere lograr con el proyecto.

---

**Premisa principal: ¿Cómo comunicar y transmitir la historia de forma atractiva?****Descripción de la realidad**

La historia relata hechos  
La historia ya está escrita  
La historia puede leerse en folletos  
La historia afecta la sociedad actual  
La historia es parte de nosotros  
El museo muestra la historia  
Las piezas son parte de la historia  
La historia tiene un orden

**Provocaciones**

La historia NO relata hechos  
La historia aun NO está escrita  
La historia NO puede leerse en folletos  
La historia NO afecta la sociedad actual  
La historia NO es parte de nosotros  
El museo NO muestra la historia  
Las piezas NO son parte de la historia  
La historia NO tiene un orden

**Generación de ideas**

Los visitantes viven la historia  
Las historia se oye, se huele, se siente  
Los visitantes descubren la historia  
Los visitantes le dan orden a la historia

**Conceptos**

Viviendo la historia  
Sensaciones de la historia  
Movimiento de la historia

**Sí sé...**

**pero no me acuerdo**

Durante el recorrido guiado por el museo, el guía, encargado del grupo hace algunas preguntas que cualquier visitante puede responder. Sin embargo, esta es la respuesta más común entre los visitantes, pues en algún punto de su educación han escuchado sobre el tema de la pregunta en cuestión, pero no son capaces de recordarlo.



## Formas del tiempo

En el concepto creativo se evidencian dos palabras. La primer, **Tiempo**, que hace referencia a los acontecimientos, a los hechos, a los personajes involucrados, es decir, todo aquello involucrado en un periodo.

En cuanto a **Formas**, que se refiere a la apariencia pueden ser orgánicas o bien geométricas. Para el desarrollo del proyecto, se hará uso de las formas geométricas.

Por lo tanto, las formas de cada época representar y explicar, son posibles de identificar y abstraer para plasmarlas en un soporte bidimensional.

## Referencias visuales

Las siguientes referencias visuales y premisas de diseño, se seleccionaron y determinaron con base en la cultura visual del grupo objetivo. Dirigirse al apéndice no. 3 para ver el instrumento sobre cultura visual utilizado.



Figura 11 Pinterest, Diseño Editorial.



Figura 12 Pinterest, Diseño de Revista.



Figura 13 Pinterest, Up and Go



Figura 14 Pinterest, Diseño Editorial.



Figura 15 Pinterest, Poster.

### Tipografía

La tipografía debe ser en este caso, un elemento visual claro. Que comunique tanto el tema como el contenido de manera directa. Por ello el uso de una tipografía *sans serif* es ideal, pues se lee mejor a distancia.



Figura 16 Lemus, M. ¿Cómo se hace una estrella Damm?

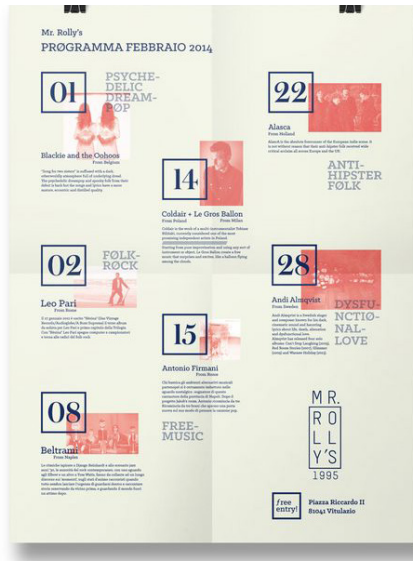


Figura 18 Salvatore D. Identidad de marca de Mr.Rolly

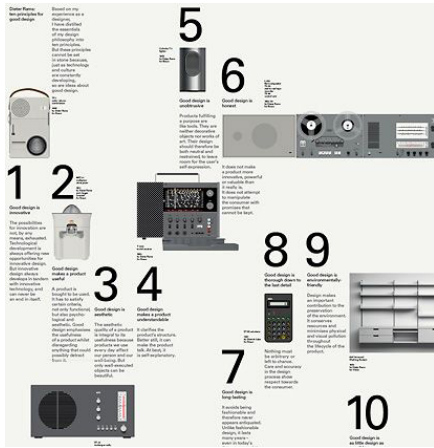


Figura 17 Rams D. The Ten principles of Good Design.



Figura 19 Henderson A. Invenciones australianas.

### Reticula

La retícula modular, a través de los módulos, genera movimientos tanto verticales como horizontales. Aludiendo a la interactividad, pues el recorrido es fluido.



**Figura 20** Pinterest. Exposición en el muro de la historia.



**Figura 21** Pinterest, Exhibición.



**Figura 22** Pinterest, Poster de Festival de cine.



**Figura 23** Pinterest, Festival de Cine Francés.



**Figura 24** Pinterest, Devorar Paris.

### Formato

El formato debe responder a las necesidades del espacio con las que cuenta las instalaciones del museo. Por ello, los formatos pueden variar entre horizontal y vertical.

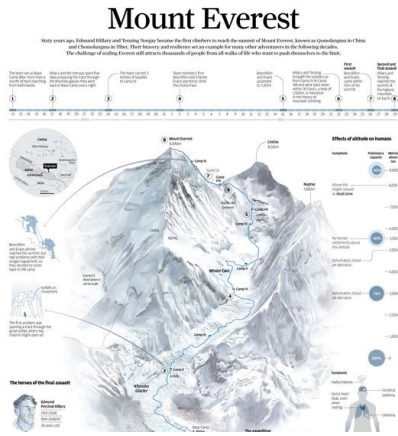


Figura 25 Hillary and Tenzing', Monte Everest.



Figura 26 Corte, M. Ilustración editorial.



Figura 27 Estudio JQ, Seed me.

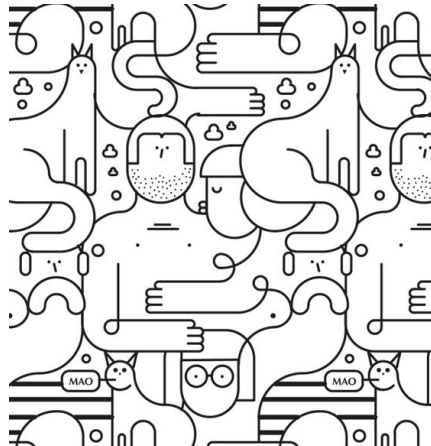


Figura 28 Calugi, J. Ilustración.

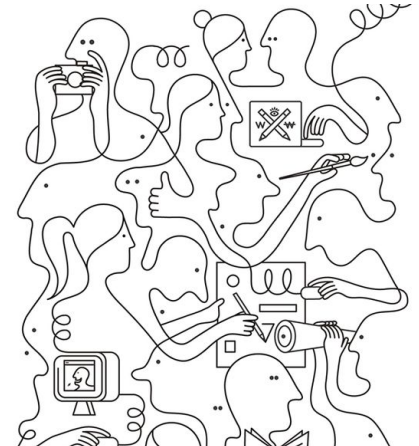


Figura 29 Pinterest, Ilustraciones.

**Iconografía**

Ilustración con base en figuras geométricas, que representen complejidad para su entendimiento.



**Figura 30** *Pinterest, Ilustraciones.*



**Figura 31** *Faura, R. Automóviles mini.*



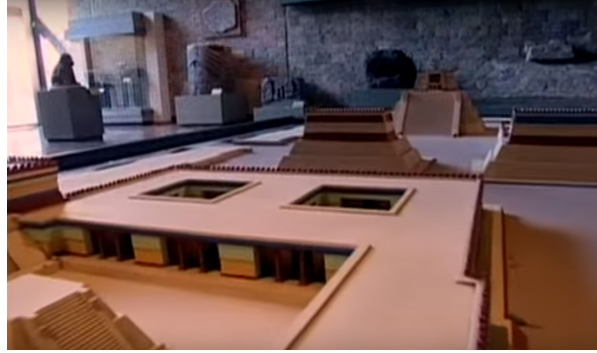
**Figura 32** *Muti Estudio, Petit Bain.*

### **Cromatología**

Respetando los colores asignados a cada sala en el Manual de Normas Gráficas del Museo, se aplicaron la escala de color para cada sala. Con el fin de crear contraste, pues es lo que al grupo objetivo le atrae.



**Figura 33** Museo Nacional de Antropología, Video Tour.



**Figura 34** Museo Nacional de Antropología, Video Tour.



**Figura 35** Museo Nacional de Antropología, Video Tour.

### Audiovisual

El audiovisual como segundo proyecto, tiene como finalidad mostrar las salas del museo. Por ello las tomas a emplearse deben ser en un plano general y de detalle a nivel.



Figura 36 Garland, K. Connect.



Figura 37 Hype & Slippers, Juego de Cartas Trio.



Figura 38 Pinterest, Rompecabezas de madera.

### Juegos lúdicos

En los materiales lúdicos se debe evidenciar y destacar las abstracciones de formas.





**Figura 39** Museo del Holocausto, Exposición Ana Frank,



**Figura 40** Museo del Holocausto, Exposición Ana Frank,



**Figura 41** Casa de la memoria, Nawuales.



**Figura 42** Museo del Holocausto, Exposición Ana Frank,

### Casos análogos

Las exposiciones del Museo del Holocausto y Casa de la Memoria, presentan y exponen materiales de lectura y algunas piezas interactivas. Permitiendo que el usuario tenga una experiencia en su recorrido.

Cap.

**06**

**PRO**

*Nivel uno  
de visualización*

*Nivel dos  
de visualización*

*Nivel tres  
de visualización*

*Fundamentación  
de propuesta final*

*Lineamientos para  
puesta en práctica,  
presupuesto  
y cotización*

# DUCCIÓN

## GRÁFICA Y VALIDACIÓN



## Objetivos

Determinar elementos de la composición como retícula, uso de la tipografía como elemento de diseño, ubicación de las ilustraciones y textos dentro del formato.

Evaluar con un criterio objetivo la funcionalidad de las piezas con base en un instrumento de autoevaluación.

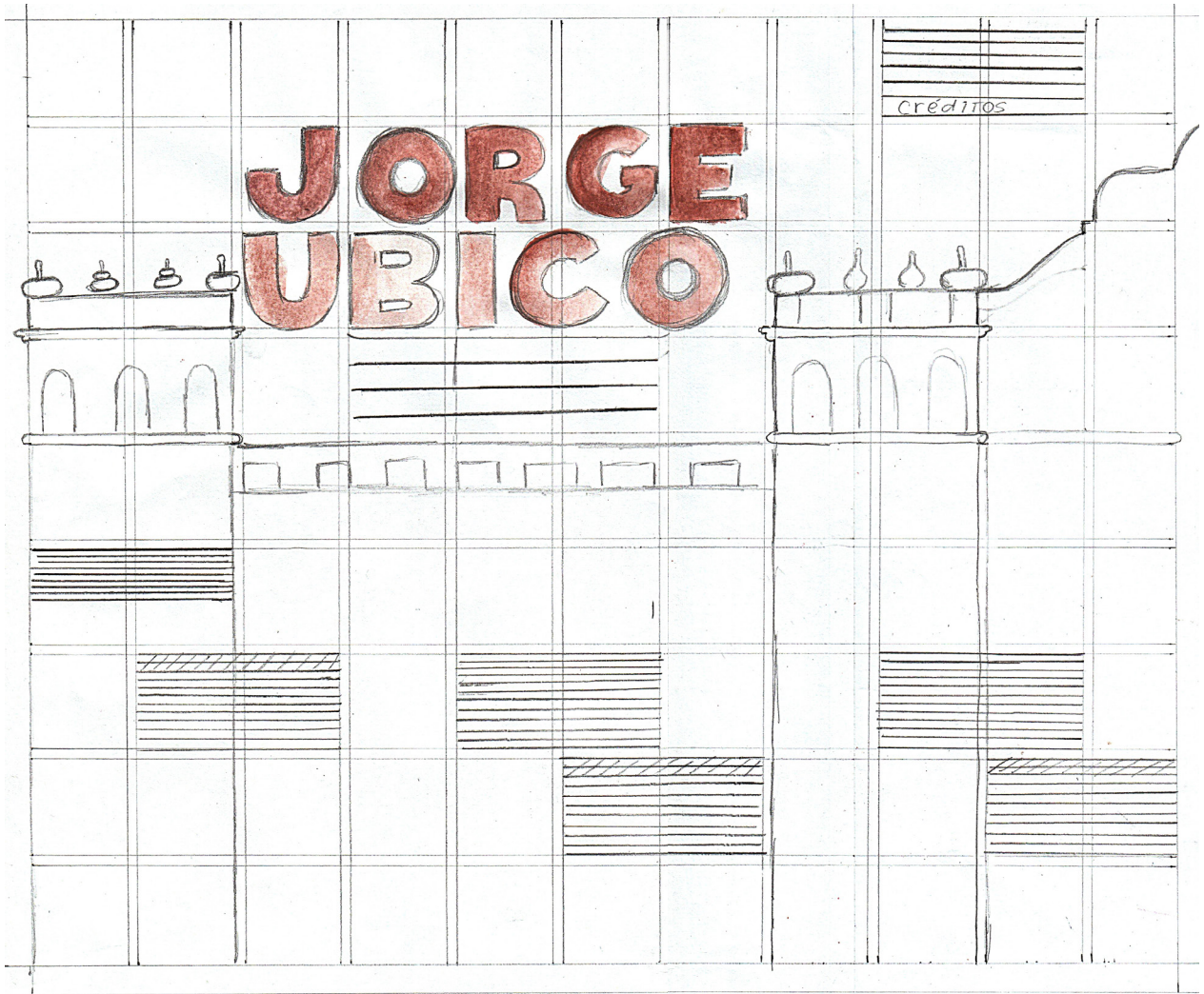
## Proceso

Se bocetaron cinco propuestas en formatos horizontales, por su funcionalidad, pues según David Zañón, es recomendable para composiciones panorámicas de gran tamaño. La retícula electa es modular, pues por medio de los módulos se puede jugar con el espacio creando movimientos verticales y/u horizontales, lo que aporta dinamismo y fluidez junto a crear visualmente formas dentro de la retícula aludiendo al concepto creativo “Formas del tiempo”.

Los fundamentos de diseño a utilizar son adición, sustracción, interrelación e interpenetración en las ilustraciones creadas a base de figuras geométricas, línea, círculo y curva. Las infografías tendrán un tamaño de 1.20 m de ancho por 1 metro de alto, tamaño basado en los espacios de las paredes del Museo Nacional de Historia para exposición. El uso de la tipografía es con el fin de ser un elemento dentro de la composición que atraiga la atención del grupo objetivo y contextualice de manera rápida al lector sobre la sala a tratar.

Este proceso se trabajó bajo la metodología propuesta por Gui Bonsiepe, en la fase de “Diseño” el cual implica el desarrollo de alternativas o ideas básicas, es decir, los bocetos, el examen o evaluación de las alternativas y la selección de las mejores alternativas. Aunado a la metodología establecida por Bonsiepe, se implementó la fase de ideación, planteado por los autores Ambrose y Harris, en donde se generan ideas y/conceptos a partir de diversos métodos, como lluvia de ideas, otros métodos utilizados fueron flor de loto y provocaciones.

Finalmente se evaluaron las propuestas con una matriz de evaluación que toma en cuenta aspecto de pertinencia, aplicación de principios de diseño, composición, código icónico, código tipográfico, código cromático, código lingüístico y formato.



**Figura 43**  
*Fuente propia,*  
Propuesta no. 1



Figura 44

Fuente propia,

Propuesta no. 2

**Propuesta no. 1****-Fig. 43-**

El formato es horizontal con una retícula modular de 11 columnas y 9 filas. Se usa el fragmento del Palacio Nacional, propio de la época de Ubico, que alude al concepto de Formas del tiempo. El texto está justificado haciendo referencia a la época en cuestión.

**Propuesta no. 2****-Fig. 44-**

El formato es horizontal con una retícula modular de 20 columnas y 17 filas. La tipografía se emplea como un elemento de diseño que llame la atención y del cual parte el recorrido de la infografía. Para las ilustraciones se emplea los principios de creación de formas geométricas que son interrelación, adición, sustracción, interpenetración con base en líneas, círculos y arcos, que refuerza el concepto creativo "Formas del tiempo".

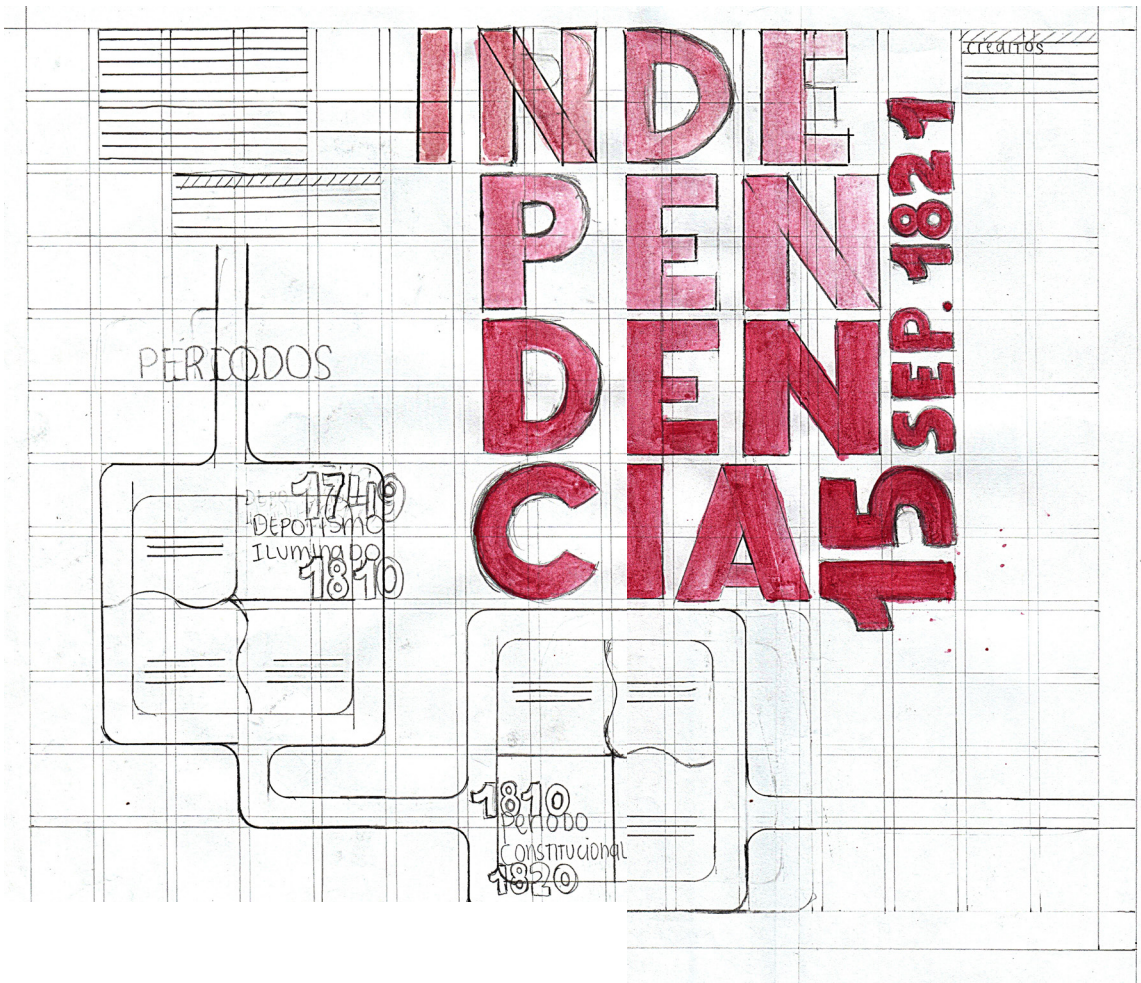
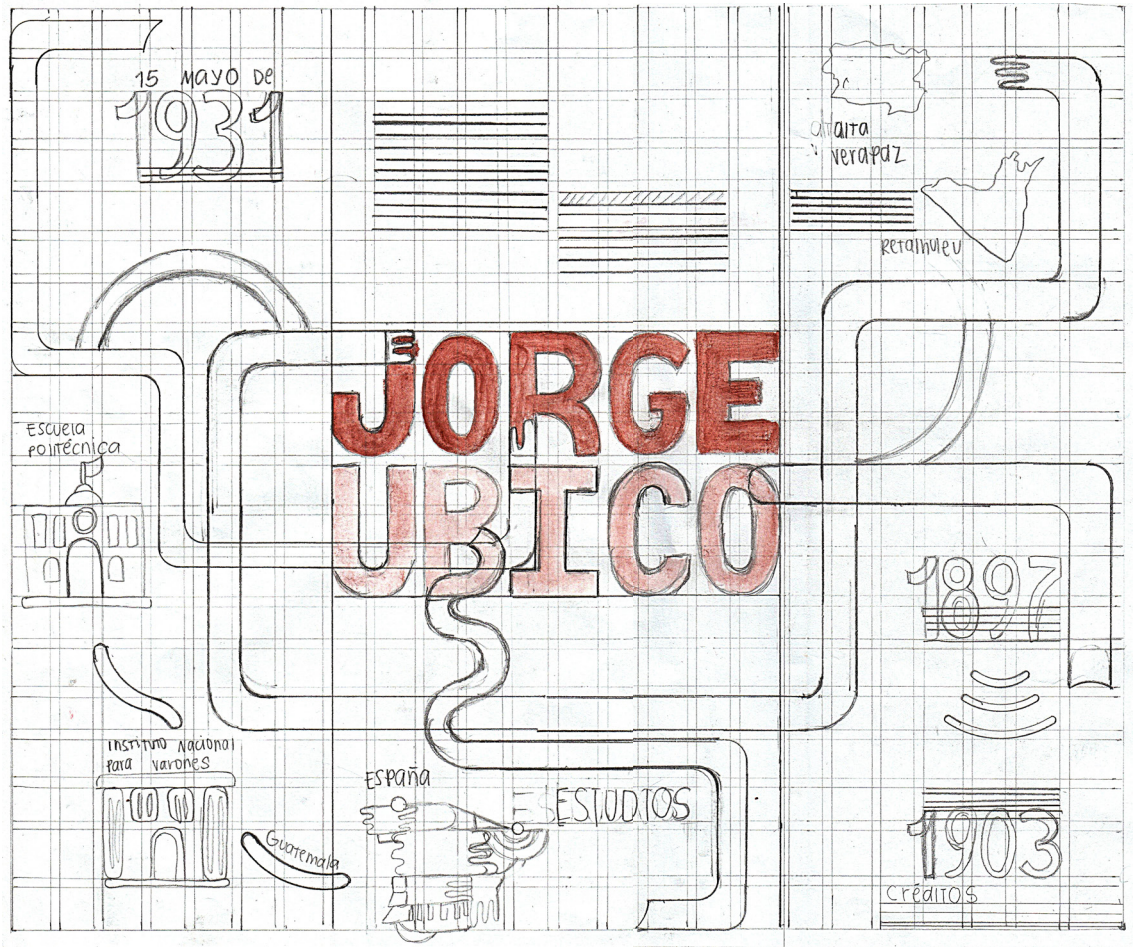


Figura 45

Fuente propia,

Propuesta no. 3





**Figura 46**

Fuente propia,

Propuesta no. 4

### Propuesta no. 3

#### -Fig. 45-

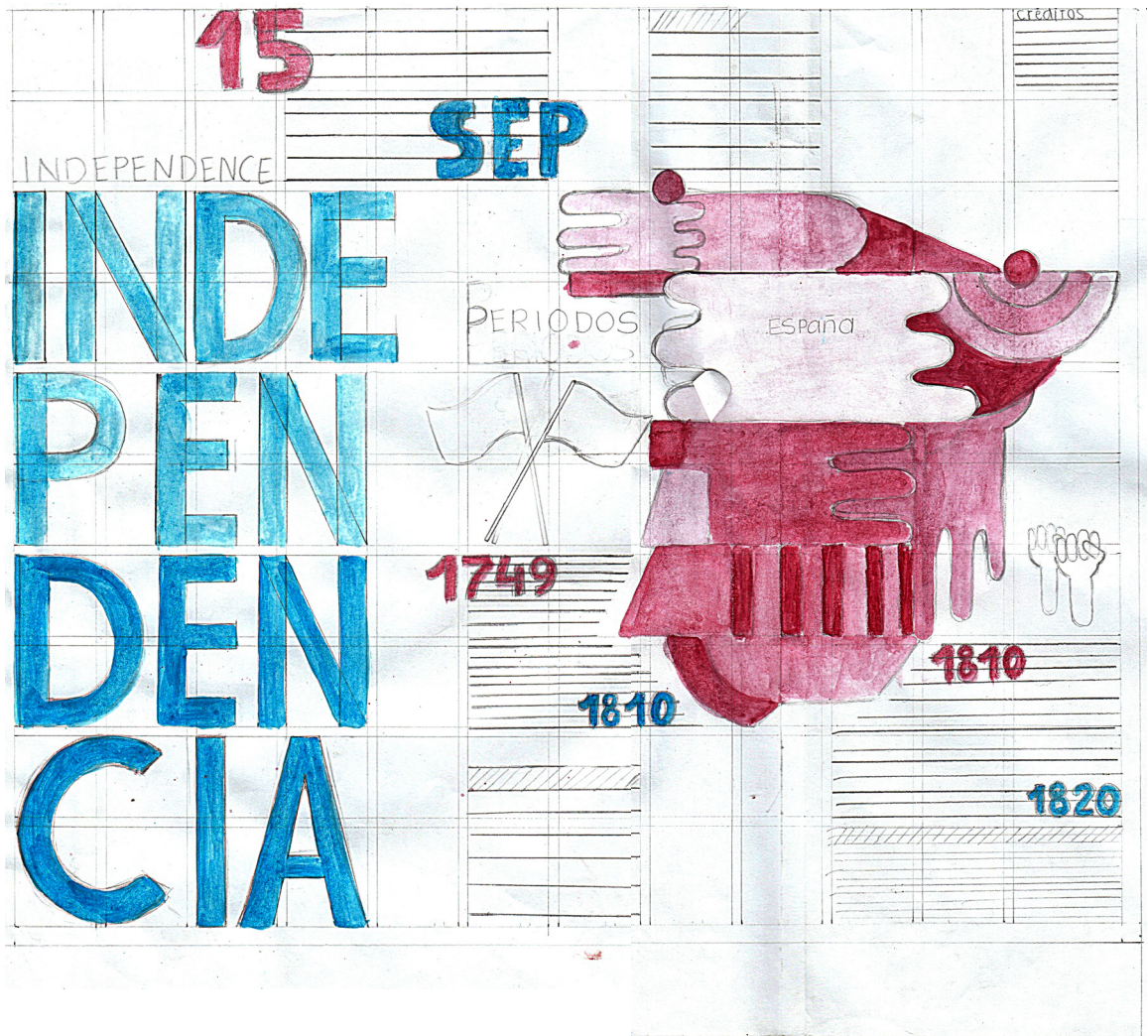
El formato es horizontal con una retícula modular de 12 columnas y 16 filas. La tipografía se emplea como un elemento de diseño que llame la atención. El recorrido se inicia del lado superior izquierdo hacia abajo del lado derecho, para respetar la forma de lectura del grupo objetivo. Para determinar el recorrido se emplea los principios de creación de formas geométricas que son interrelación, adición, substracción, interpenetración con base en líneas, círculos y arcos, que refuerza el concepto creativo "Formas del tiempo".

### Propuesta no. 4

#### -Fig. 46-

El formato es horizontal con una retícula modular de 24 columnas y 20 filas. La tipografía se emplea como un elemento de diseño que llame hacia el centro del formato.

El recorrido inicia del centro hacia afuera y es guiado por formas creadas con líneas y curvas con el principio de adición que refuerza el concepto creativo "Formas del tiempo", al igual las ilustraciones porque están hechas con base en líneas, círculo y arcos bajo los principios de interrelación, adición, substracción e interpenetración.



**Figura 47**  
Propuesta no. 5,  
*Fuente propia*

### Propuesta no. 5

#### -Fig. 47-

El formato es horizontal con una retícula modular de 12 columnas y 10 filas. La tipografía y cuerpo del titular se emplea como un elemento de diseño que informe y contextualice al lector. El recorrido inicia en la parte superior y desciende. La ilustración hecha con base en líneas, círculo y arcos bajo los principios de interrelación, adición, substracción e interpenetración; hace referencia a la época reforzando el concepto de Formas del tiempo.

	Prop. 1	Prop. 2	Prop. 3	Prop. 4	Prop. 5
<b>Pertinencia gráfica y aplicación de fundamentos de diseño</b>	11	18	11	14	18
<b>Composición visual</b>	7	10	9	5	6
<b>Código icónico</b>	3	9	3	7	7
<b>Código tipográfico</b>	13	18	16	14	18
<b>Código cromático</b>	14	18	18	17	15
<b>Código lingüístico</b>	10	10	10	10	10
<b>Formato</b>	10	9	10	9	9
<b>Total</b>	69	92	77	86	84

### Autoevaluación

La validación de este nivel de visualización se evaluó con base en una matriz que toma en cuenta aspectos como pertinencia y aplicación de fundamentos de diseño, la composición visual, código icónico, código tipográfico, código cromático, código lingüístico y el formato. Cada aspecto con una ponderación de 1 a 5; donde 1 es deficiente, 3 es satisfactorio y 5 representa muy satisfactorio.

### **Conclusiones**

Las propuestas con la ponderación más altas son la propuesta dos y la propuesta cuatro. Las cuales evidencian mejor los fundamentos de interrelación, adición, sustracción e interpenetración. La propuesta dos, facilita el recorrido de lectura al grupo objetivo favorece la legibilidad, lecturabilidad y comprensión lectora por medio de la tipografía, la cual llama la atención y contextualiza concretamente al lector de la época en cuestión.

Por su parte, los elementos como ilustración deben hacer referencia a la época representada y el concepto de Formas del tiempo, a partir de los principios de interrelación, adición, sustracción e interpenetración de las figuras geométricas, línea, círculo y arco.

### **Perfil del informante**

Karla Anayancy Pineda Alfaro

22 años

Estudiante de la Licenciatura de Diseño Gráfico

10mo semestre

## Objetivos

Establecer los elementos gráficos de la composición con base en los bocetos del primer nivel de visualización.

Evaluar con especialistas aspectos técnicos en las composiciones de las infografías de los temas de Revolución Liberal e Independencia.

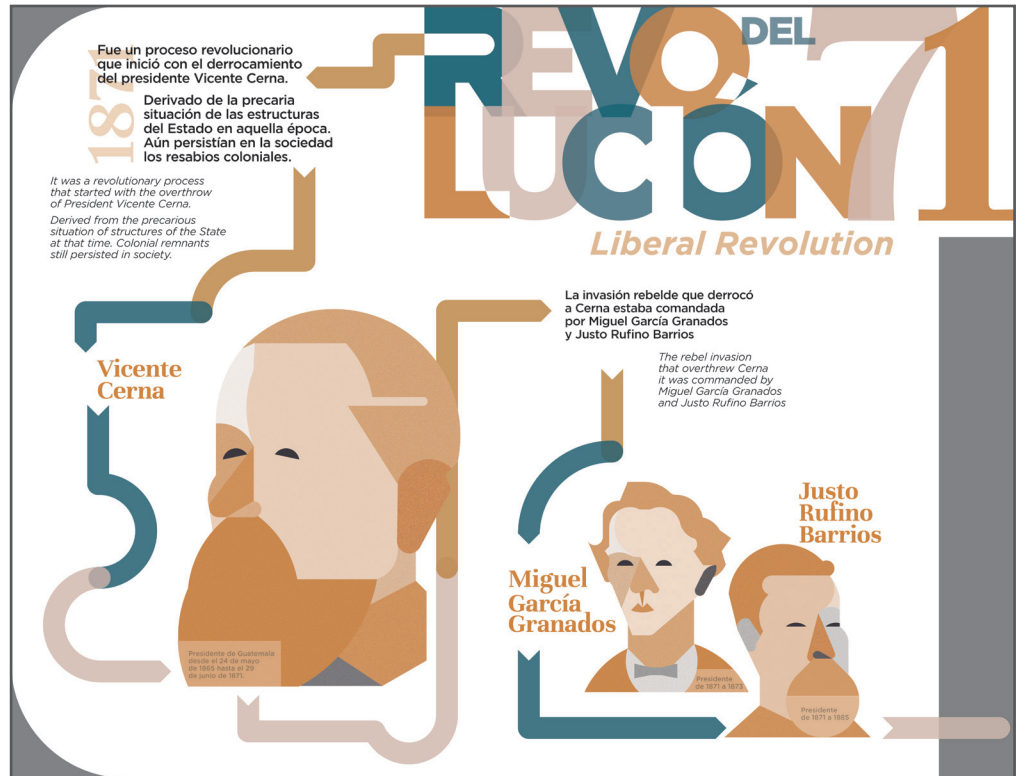
## Proceso

A partir de los bocetos expuestos en el primer nivel de visualización, se prosiguió con la digitalización de la segunda propuesta presentada, pues esta destacó como mejor opción por medio de la autoevaluación. Se determinaron los elementos de la composición como la tipografía y el tamaño para leer a distancia, colores para cada tema, estilo de ilustración y el formato y sus dimensiones.

Se identifican dos fases para este nivel de visualización, la fase A y B. En la fase A, se muestran las primeras propuestas digitalizadas, asesoradas por la Licda. Larisa Méndez. Quien evaluó legibilidad y la lectura, recorrido visual y estilización de las ilustraciones.

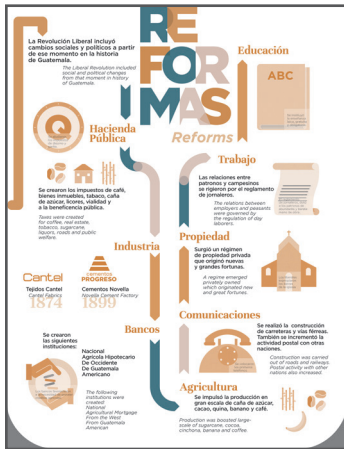
En la fase B, se exponen las propuestas mejoradas con base en las observaciones y críticas de la asesora, las cuales posteriormente se sometieron a evaluación por parte de especialistas.

La evaluación con especialistas se realizó en las instalaciones de la Facultad de Arquitectura con diseñadores especialistas en el área de editorial y *branding*.

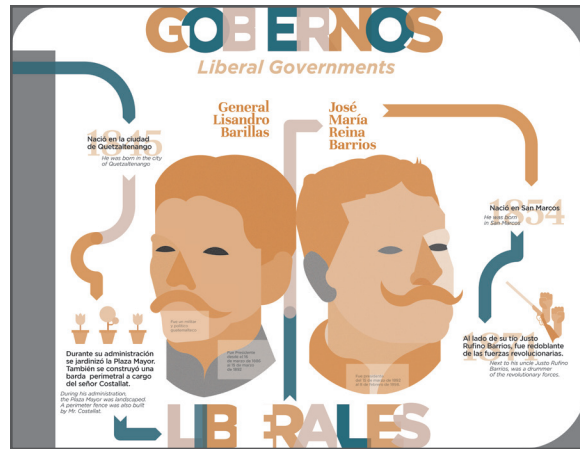
**Figura 48**

Digitalización, tema Revolución liberal,

*Feunte propia*



**Figura 49**  
Digitalización, subtema Reformas  
Fuente propia



**Fig.ura 50**  
Digitalización, subtema Gobiernos liberales,  
Fuente propia

**Digitalización**

**Fase A**

**-Fig. 48, 49, 50-**

Las ilustraciones son un recurso visual principal, que tratan de reforzar el contenido e ilustrar los temas. Hechos a base de figuras geométricas, tal cual el grupo objetivo prefería el código icónico. En la construcción de las ilustraciones se aplican los principios de diseño de sustracción, adición, distanciamiento, toque e intersección. También se utilizaron estos principios en el formato, pues con formas como círculos se sustraen partes de la infografía. Al igual, con formas rectangulares aplicando la interrelación de sustracción se crearon espacios para, por medio de la interrelación de toque, las infografías se complementaran y en conjunto crearan una composición que expliquen el tema.

La tipografía elegida para el titular y textos fue *Gotham*, una *sans serif* geométrica, establecida en el manual de normas gráficas de la institución.

Al ser una *sans serif*, permite que los textos sean leídos de forma más rápida a distancia. Para crear jerarquía visual, se empleó una tipografía *serif*, Unna, también establecida en el manual de normas gráficas. Para los titulares en el tratamiento, se aplicaron de nuevo los principios de diseño.

El color empleado corresponde a los colores institucionales y los establecidos en cada sala en el manual de normas gráficas. La retícula empleada es modular, la cual permite la colocación de los elementos de forma dinámica aludiendo, a su vez, a la interactividad. El recurso visual de las flechas indica el recorrido como línea de tiempo.



Figura 51

Fuente propia.

Cambios en la digitalización,  
tema Revolución liberal

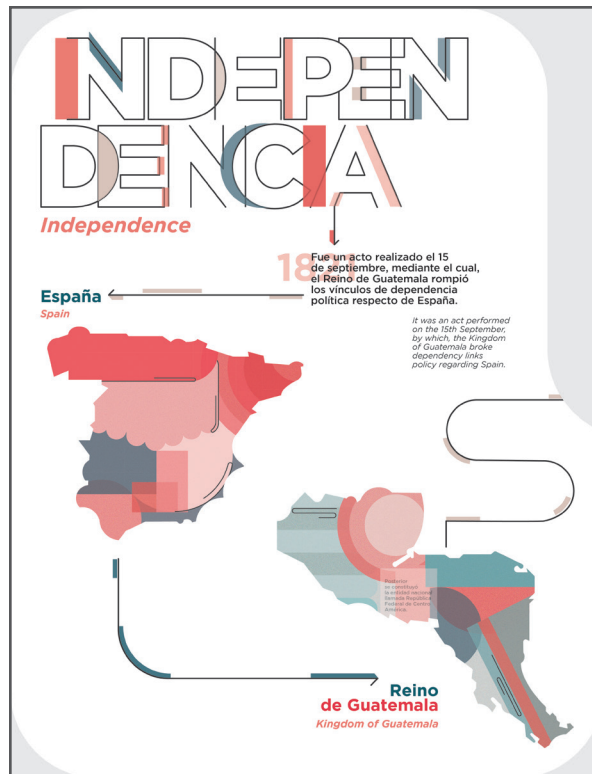
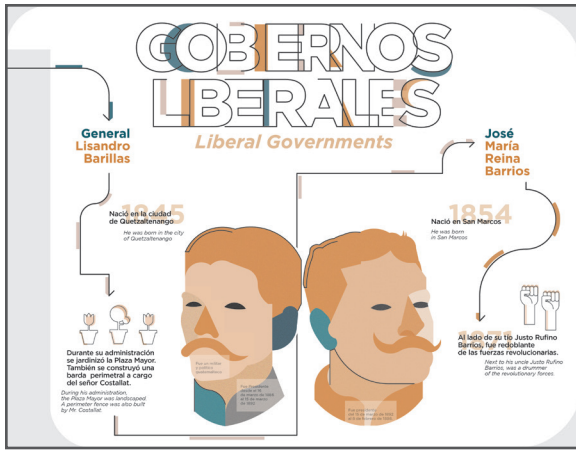


Figura 54

Fuente propia.

Digitalización,  
tema Independencia

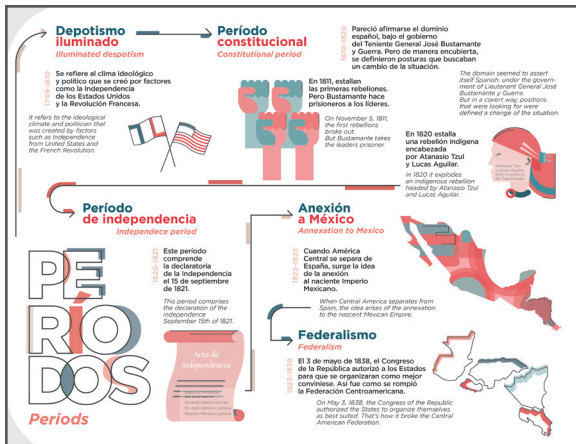




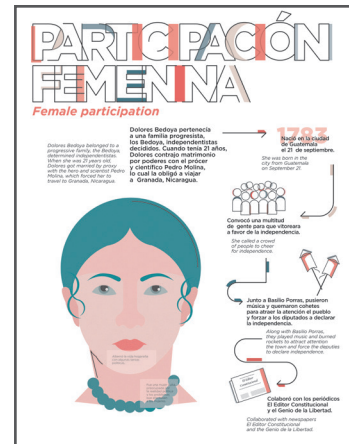
**Figura 52**  
Cambios en la digitalización, subtema Gobiernos liberales



**Figura 53**  
Cambios en la digitalización, subtema Reformas



**Figura 55**  
Fuente propia,  
Digitalización,  
subtema Periodos



**Figura 56**  
Fuente propia,  
Digitalización,  
subtema Participación femenina

**Cambios en la digitalización**

**Fase B**

-Fig. 51, 52, 53, 54, 55, 56-

Retomando la teoría y con el fin de mejorar la legibilidad de la composición y que no se saturara, en esta fase se modificó el tratamiento tipográfico, siguiendo los principios de diseño antes mencionados. El recurso de las flechas se convirtió a línea. Por criterios de lectura, la tipografía de los textos es *sans serif*. En cuanto a las ilustraciones, se modificaron los colores, añadiendo el color aguamarina, se delimitaron ciertas partes con líneas, pues la teoría indica que una forma se puede delimitar por medio de color o línea.



**Figura 57**  
*Fuente propia,*  
Validación con especialistas



**Figura 58**  
*Fuente propia,*  
Validación con especialistas



**Figura 59**

*Fuente propia,*

Validación con especialistas

## Evaluación

### Validación con especialistas

La evaluación en esta fase, se realizó con profesionales del área editorial. Los evaluadores fueron David Bozareyes, Axel Flores y Pablo Zeceña. Se organizó la actividad como una exposición, identificando a la institución para la cual se está trabajando, el concepto creativo, sus aplicaciones en los diferentes códigos visuales y el producto que se está realizando.

Entre sus comentarios se destacó la saturación que presentaban las propuestas, con el uso del tratamiento tipográfico de los titulares. Se mencionó que el uso del recurso de flechas era innecesario, pues presentaba deficiencia el recorrido visual si se tenía que hacer uso de estas para marcarlo. En cuanto al estilo de las ilustraciones, recomendaron sea el mismo, pues algunas estaban con relleno y otras a línea. También se mencionó que las dimensiones del formato fueran evaluadas, para que la composición no pareciera saturada.

## Perfil de informantes

### Especialistas

Axel Flores  
Diseñador gráfico  
en Royale Studios

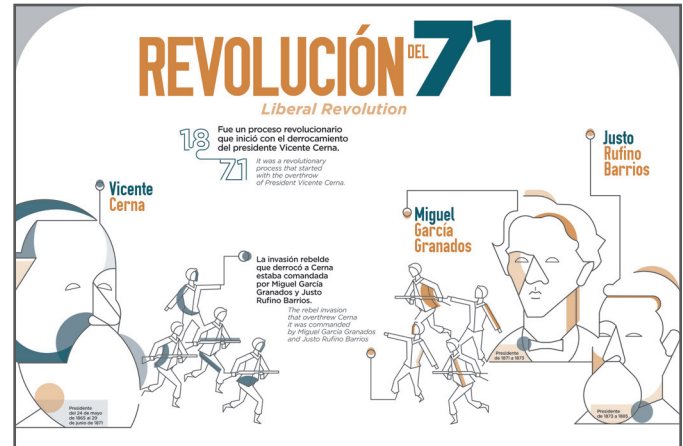
Pablo Zeceña  
Director y diseñador  
de Anti Estudio.

David Bozareyes  
Diseñador y Director creativo  
de proyectos para Saul E.  
Mendez, Revista Básica y La  
Fototeca.

### Conclusiones

En esta fase, con base en los comentarios de los especialistas, se ven afectados y cuestionados el uso de los recursos gráficos. Surge la necesidad de replantear su funcionalidad y estilización en las infografías. De los aspectos a mejorar son el recorrido visual y jerarquía visual, por el hecho de emplear traducciones del contenido. También unificar y homogeneizar el estilo de las ilustraciones.

## Nivel tres de visualización



**Figura 60**

*Fuente propia,*

Cambios en la digitalización, del tema Revolución liberal

### Objetivos

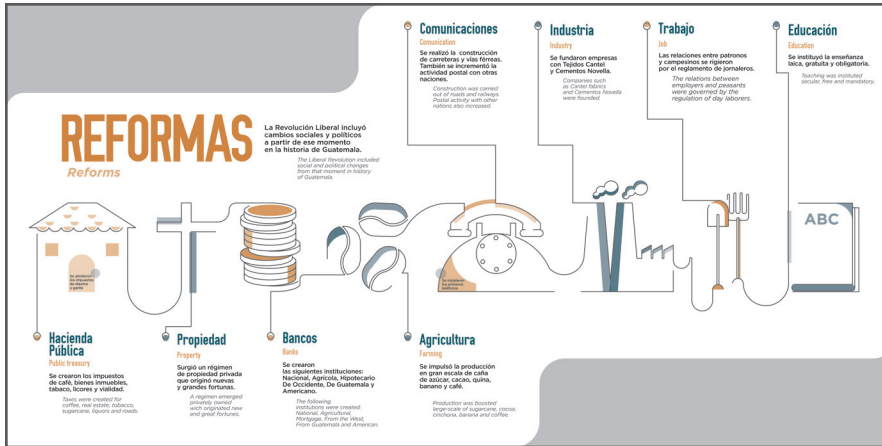
Verificar la aplicabilidad comunicativa, tanto del contenido de las piezas como del diseño, determinando el nivel de atracción visual y legibilidad alcanzado a través del mismo.

Evaluar la funcionalidad, efectividad y atracción visual de las piezas por medio de un instrumento de validación, la cual permitirá verificar el nivel de aceptación por parte del grupo objetivo.

### Proceso

Posterior a la evaluación con especialistas y con base en sus comentarios y evaluaciones, se replanteó el uso de los recursos gráficos. En conjunto con la teoría, se rediseñaron las ilustraciones y el empleo de la tipografía en los titulares. Se eliminaron recursos como las flechas, sustituyéndolas por conectores entre imagen y texto, aporte de los evaluadores.

Una vez realizados los múltiples cambios a las infografías, bajo la asesoría de la supervisora; se delimitaron y establecieron los recursos para llevar a cabo la respectiva validación con el grupo objetivo. Para ello se plantearon preguntas y se diseñó un instrumento de validación con una escala de valoración del uno al cinco; donde uno representa deficiente y cinco muy satisfactorio. Con ayuda del Museo Nacional de Historia, se determinó una fecha, en la cual se contaba con un recorrido ya agendado.



**Figura 61**  
Fuente propia,  
Cambios en la digitalización,  
del subtema Reformas



**Figura 62**  
Fuente propia,  
Cambios en la digitalización,  
del subtema Gobiernos liberales

**Cambios en la digitalización**

**-Fig. 60, 61, 62-**

Como parte de los cambios, las ilustraciones pasaron a ser el elemento gráfico relevante dentro de la composición. Las cuales se realizaron lineales, apoyadas en la teoría que indica que las formas pueden delimitarse por medio de líneas. Los colores empleados son los institucionales y los establecidos para cada sala que aportaron en la diferenciación de cada personaje y subtema de las infografías. Se implementó una nueva tipografía *sans serif*, que contrasta en cuanto a forma con la tipografía *Gotham*. Al ser ambas *sans serif* y construidas con base en formas geométricas se contrastan por sus astas. Pues *Gotham* tiene a tener astas cortas y como base de su construcción una forma cuadrada. Por su parte *OSP-DIN*, sus astas son alargadas y las letras tienen como base un rectángulo. Con ello se evidencia la aplicación de las formas geométricas de dos diferentes maneras, con el mismo fin.

Con el fin de no saturar la composición, siendo una observación en la validación de los especialistas, los titulares no llevan ni un tratamiento, son concisos y facilitan la rápida lectura. En cuanto al formato, se modificaron con base en las instalaciones del museo, logrando ampliar las dimensiones para algunos temas.



**Figura 63**

*Fuente propia,*

Validación con grupo  
objetivo



**Figura 64**

*Fuente propia,*

Validación con grupo  
objetivo

**Figura 65***Fuente propia,*

Validación con grupo objetivo

## Evaluación

### Validación con grupo objetivo

La validación en este nivel de visualización se llevó a cabo por medio de la técnica de grupo focal, acompañada de una encuesta con preguntas cerradas, que emplean una escala de valoración del uno al cinco. Donde uno representa deficiente y cinco muy satisfactorio. Para realizar esta dinámica se imprimieron a escala real las tres infografías del tema Revolución Liberal. Se colocaron en una pared de la sala en cuestión. Inicialmente se reunió al grupo de diez personas, se les explicó el proyecto, su finalidad y aporte al Museo Nacional de Historia. Posteriormente se les pidió acercarse, leer e interactuar con las infografías, pues algunas tienen pestañas que aportan información. Una vez terminado de leer se les entregó una encuesta a cada uno. Por último, como parte de la actividad, se les plantearon preguntas en cuanto a qué opinaban de las piezas en cuestión, si algo les había gustado o bien algo no les había gustado.

## Perfil de informantes

### Grupo objetivo

Estudiantes de primer año de la Universidad Mesoamericana

Entre 21 a 29 años

Género masculino

### Conclusiones

En esta fase, se obtuvieron críticas y respuestas positivas. Pues los participantes consideraron que los textos eran comprensibles y legibles a distancia. También comentaron que las ilustraciones son pertinentes al tema y son fáciles de comprender.

Por cuestiones de espacio, las infografías no se pudieron colocar con un orden coherente, lo que para algunos les dificultó comprender la coherencia del tema.

También consideran favorable la poca saturación de contenido e imágenes en las infografías, pues no crea distracciones y no vuelve tediosa la lectura dentro de las salas, que de por sí, tienen muchas piezas expuestas.

## Propuesta final Fundamentación de Infografías

# OSP-DIN

# Gotham

### Tipografía

Las tipografías empleadas son *Gotham* y *Osp din*. Tipografías *sans serif*, pues estas facilitan la lectura a distancia; según la Lic. Ingrid Riquelme en su compilación de Diseño de Cartel.

En cuanto al concepto creativo, este se evidencia en las formas de las letras, pues ambas tipografías están construidas con base en formas geométricas como el cuadrado y el círculo haciendo uso de las interacciones como unión para darle la apariencia a cada letra.

Como se mencionó, ambas tipografías están hechas con base en formas geométricas, sin embargo, la aplicación de estas formas se hace de manera diferente. En el caso de la tipografía *Gotham*, las hastas descendentes y as-

cedentes son cortas, lo que hace que visualmente las letras se vean redondeadas. Por su parte *Osp-din*, las hastas descendentes y ascendentes son alargadas y da la impresión de estiramiento en las letras.

En este contraste se hace evidente el manejo de las mismas figuras geométricas que generan propuestas diferentes entre sí.



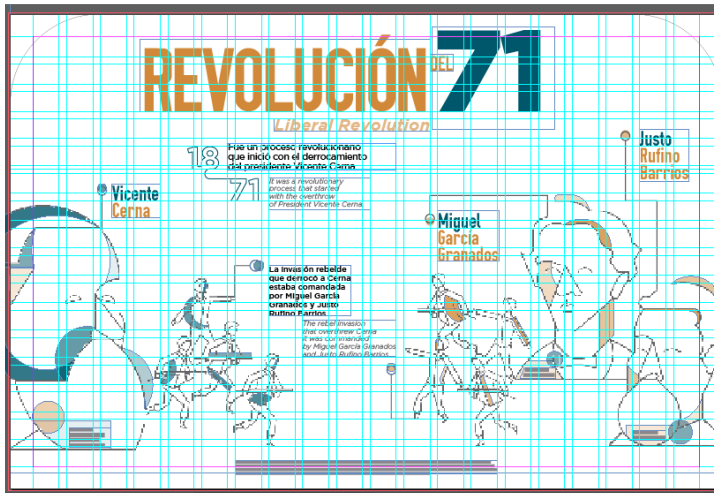


Figura 66 Fuente propia, Réticula utilizada en la infografía del tema Revolución liberal.

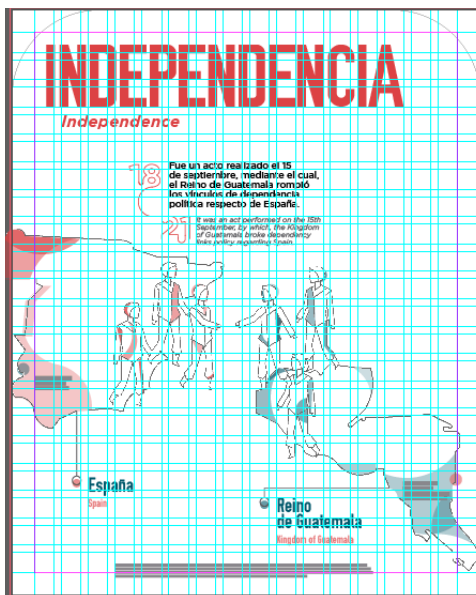


Figura 67 Fuente propia, Réticula utilizada en la infografía del tema Independencia.

## Retícula

Como menciona la teoría de Ellen Lupton, el uso de módulos en la retícula modular, aporta movimiento a la diagramación. Siendo una ventaja el poder jugar con los módulos creando movimientos verticales y/u horizontales. Ello hace que la lectura sea fluida y aporte interactividad por medio de la diagramación.

Este tipo de retícula permite reforzar el concepto creativo, pues a partir de la libertad que permite los módulos, se pueden generar formas dentro de la composición.

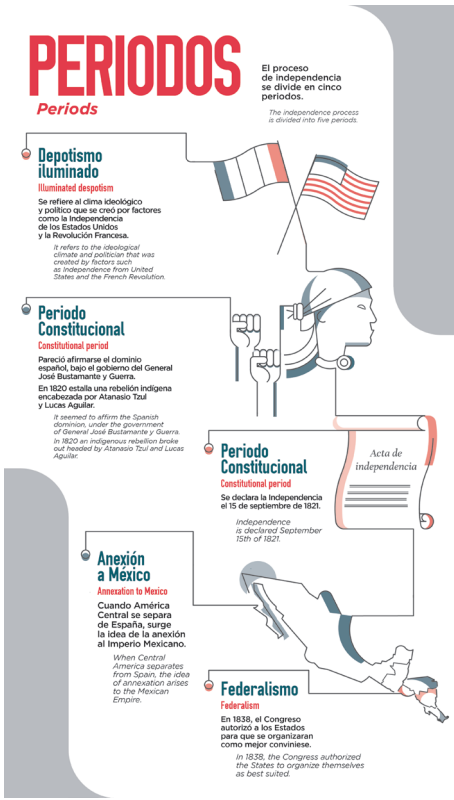


Figura 68 Fuente propia, Formato vertical

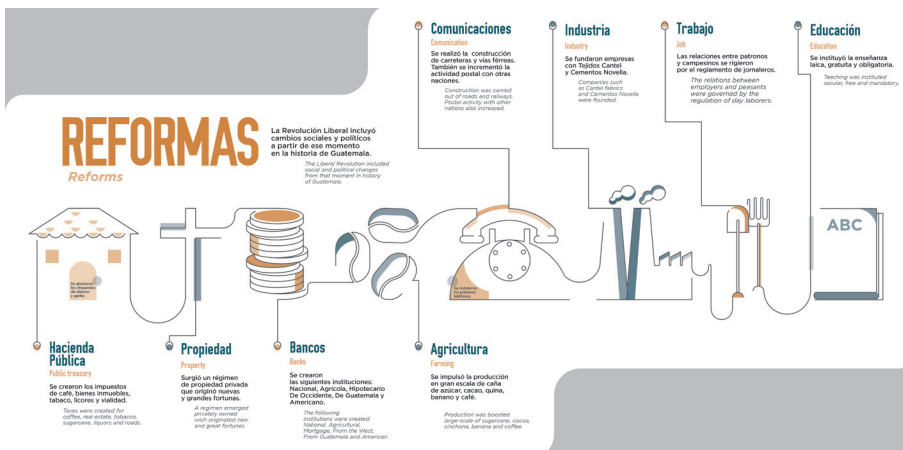


Figura 69 Fuente propia, Formato horizontal

**Formato**

Los formatos elegidos para el desarrollo de las piezas fueron horizontal y vertical. Esta decisión responde a los espacios de las instalaciones del museo, destinados a las exposición de las infografías. Pues los espacios varían entre angostos y anchos. Sin embargo, se empleó más el formato horizontal, pues este según David Zanón, se recomienda utilizar para imágenes o composiciones panorámicas de gran tamaño.



**Figura 70** Fuente propia, Ilustración del tema Independencia

### Iconografía

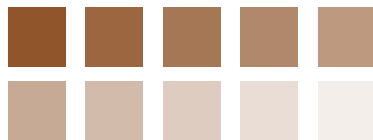
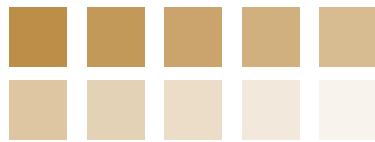
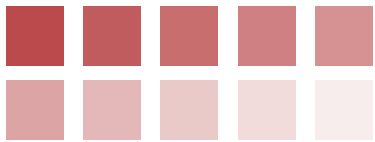
Por recomendaciones de los especialistas en la validación, la saturación era un aspecto a evaluar en la composición de las infografías; tanto por la tipografía como por la iconografía.

Se realizaron ilustraciones, porque es el tipo de iconografía que le atrae al grupo objetivo. Desarrolladas con base en figuras geométricas que refuerzan el concepto de Formas del tiempo. Pues son abstracciones de los personajes, objetos y eventos pertinentes a los temas y subtemas expuestos en cada infografía.

Como se muestra, las ilustraciones están a línea, pues según la teoría de *Wucius Wong*, la apariencia de las formas puede estar limitada por líneas, rellenas con color o textura.

En el desarrollo de las ilustraciones, se hizo uso de las interacciones de forma planteadas por *Wucius Wong*, como: unión, superposición, sustracción y toque; propias de las formas en relación con otras.

Se unieron las líneas de cada elemento en las ilustraciones, pues para representar el basto concepto de tiempo, se debe comprender que cada evento en el tiempo es causado por otro suceso y que incitará otro evento como consecuencia. Es decir, permitir que el lector entienda que una acción desencadena otras más, por lo tanto, todo va unido y tiene relación entre sí.



### Cromatología

Los colores utilizados responden a los establecidos en el *Manual de Normas Gráficas* del museo, pues cada sala tiene un color que la identifica. Es por ello que el color en este caso cumple con la función esquemática, planteada por Joan Costa. Quien menciona que el color esquemático se evidencia en las invenciones puramente gráficas, que aportan al diseño legibilidad, distinción a largas distancias, es decir, el color responde a necesidades funcionales.

En cuanto al concepto, el color aportó en la delimitación de formas en las ilustraciones, que responden a partes abstraídas de la ilustración lineal. Con lo que se pretende identificar y diferenciar las ilustraciones entre sí.



Figura 71 Fuente propia, Introducción de audiovisual

El audiovisual muestra cada sala del museo y muestra también, una pieza característica de la sala en cuestión.

Al ser un audiovisual informativo cae en la monotonía, sin embargo, para evitar que la monotonía parezca aburrido para el grupo objetivo se realizaron unas animaciones que visualmente llamen la atención del espectador.

Los colores corresponden a cada sala, como se mencionó anteriormente cada sala tiene un color que la identifica.

Con el fin de mostrar completas las salas, las tomas generales a nivel, con el fin que el visitante reconozca cada sala al momento de recorrer el museo.

La musicalización fue pensada en función de no caer en la monotonía y se vuelve tedioso para el visitante. Como está pensado para visualizarse en el Salón Mayor del museo, la música es el recurso adecuado y no la narración, pues el espacio no tiene la acústica adecuada para que el audio sea legible.

## Propuesta final Fundamentación de Material Lúdico



Figura 72 Fuente propia, Vista de material lúdico.

Para las cartas del Juego Historiador por un día, se utilizaron los íconos y colores establecidos para cada sala; con el fin de que el visitante reconozca e identifique los sucesos de las salas por medio de los íconos, los cuales están pensados para representar los sucesos de cada época. El formato es vertical, pues responde a la necesidad de la diagramación y colocación de los elementos dentro de la composición.

Para las cartas del Juego Rally, se utilizaron los números a línea, como ayuda al participante en la identificación de la pista en cuestión. Los colores corresponden a los institucionales y a los asignados a cada sala, pues para el desarrollo del juego, se involucra las instalaciones.

Para el juego de Rompecabezas, se utilizaron fotografías de las piezas a identificar. El uso de fotografías para que los participantes reconozcan eficazmente la pieza en cuestión. El concepto Formas del tiempo, se evidencia en las formas de las piezas, pues son abstracciones geométricas de las piezas en cuestión, las cuales se reducen a la línea, círculo y curva.



**Figura 73** Fuente propia, Montaje de infografías.



**Figura 74** Fuente propia, Montaje de audiovisual.



**Figura 75** Fuente propia, Montaje de material lúdico.

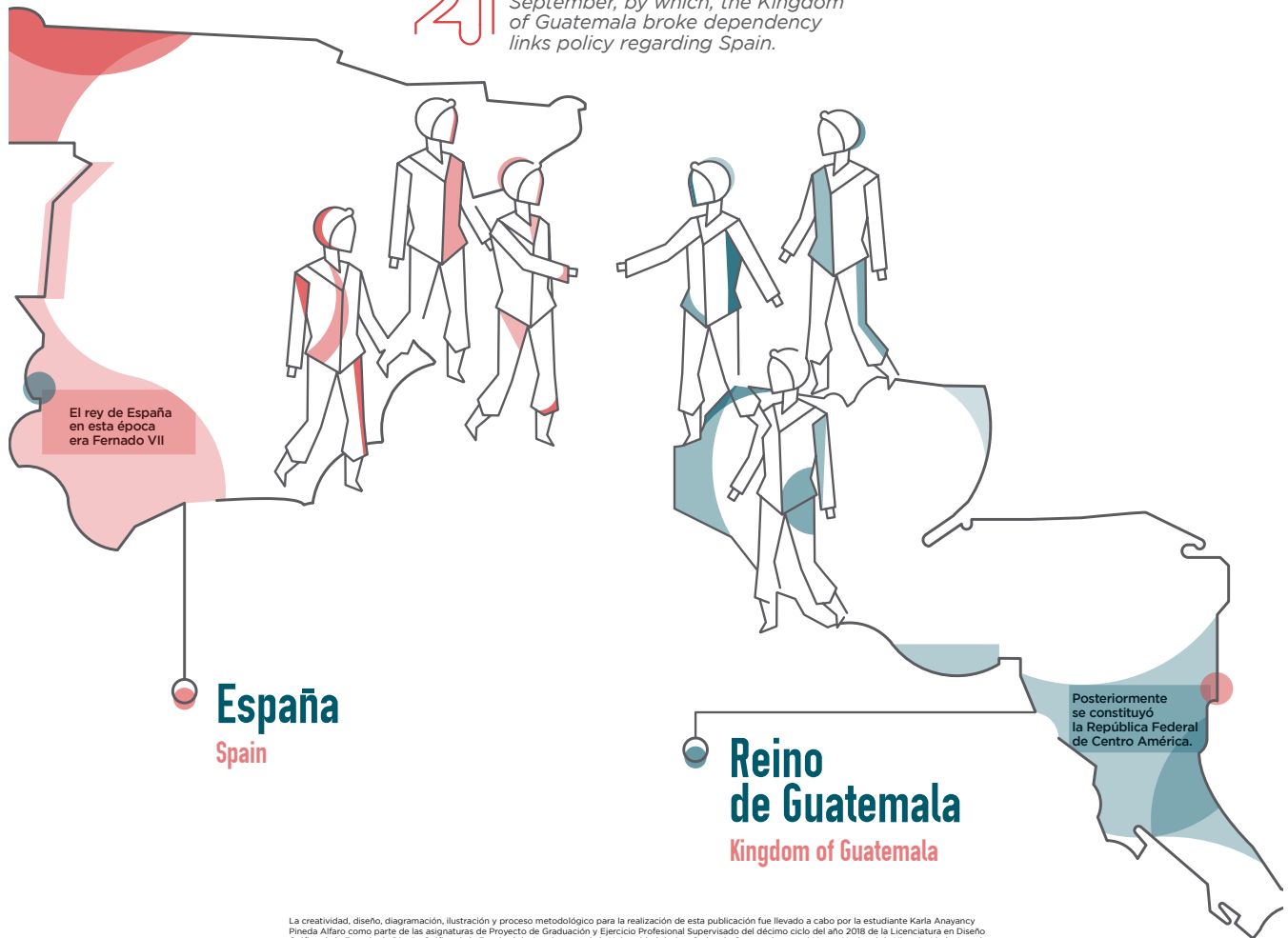
## Vista preliminar de las piezas

# INDEPENDENCIA

*Independence*

18 Fue un acto realizado el 15 de septiembre, mediante el cual, el Reino de Guatemala rompió los vínculos de dependencia política respecto de España.

21 *It was an act performed on the 15th September, by which, the Kingdom of Guatemala broke dependency links policy regarding Spain.*



La creatividad, diseño, diagramación, ilustración y proceso metodológico para la realización de esta publicación fue llevado a cabo por la estudiante Karla Anayancy Pineda Alfaro como parte de las asignaturas de Proyecto de Graduación y Ejercicio Profesional Supervisado del décimo ciclo del año 2018 de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala para el Museo Nacional de Historia. Licda. Lourdes Pérez -Asesora metodológica-; Licda. Larisa Mendóza -Asesora Gráfica- y Lic. Miguel Alfredo Alvarez Arévalo -Tercer Asesor-.

Figura 76 Fuente propia, Propuesta final de infografía, tema Independencia.



# PERIODOS

## Periods

El proceso de independencia se divide en cinco periodos.

*The independence process is divided into five periods.*

### Depotismo iluminado

#### Illuminated despotism

Se refiere al clima ideológico y político que se creó por factores como la Independencia de los Estados Unidos y la Revolución Francesa.

*It refers to the ideological climate and politician that was created by factors such as Independence from United States and the French Revolution.*

### Periodo Constitucional

#### Constitutional period

Pareció afirmarse el dominio español, bajo el gobierno del General José Bustamante y Guerra.

En 1820 estalla una rebelión indígena encabezada por Atanasio Tzul y Lucas Aguilar.

*It seemed to affirm the Spanish dominion, under the government of General José Bustamante y Guerra. In 1820 an indigenous rebellion broke out headed by Atanasio Tzul and Lucas Aguilar.*



### Periodo Constitucional

#### Constitutional period

Se declara la Independencia el 15 de septiembre de 1821.

*Independence is declared September 15th of 1821.*

Acta de independencia



### Anexión a México

#### Annexation to Mexico

Cuando América Central se separa de España, surge la idea de la anexión al Imperio Mexicano.

*When Central America separates from Spain, the idea of annexation arises to the Mexican Empire.*

### Federalismo

#### Federalism

En 1838, el Congreso autorizó a los Estados para que se organizaran como mejor conviniese.

*In 1838, the Congress authorized the States to organize themselves as best suited.*



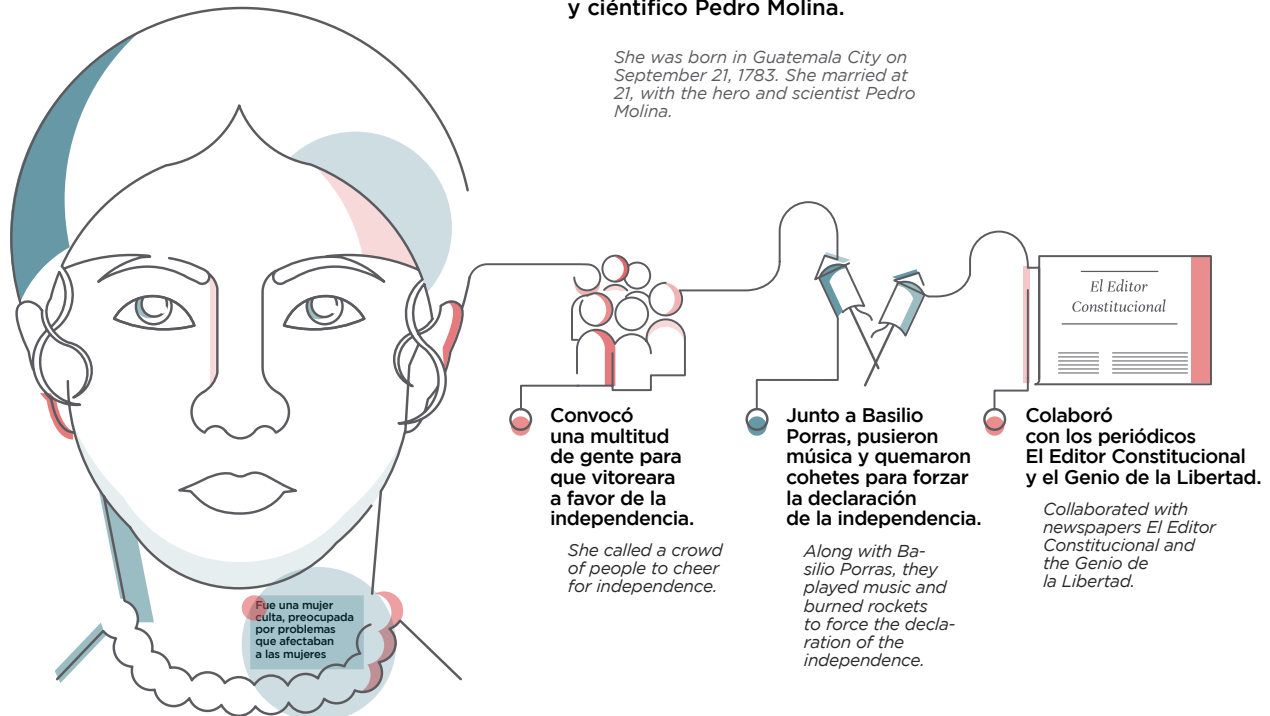
Figura 77 Fuente propia, Propuesta final de infografía, tema Independencia, subtema Periodos.

# DOLORES BEDOYA

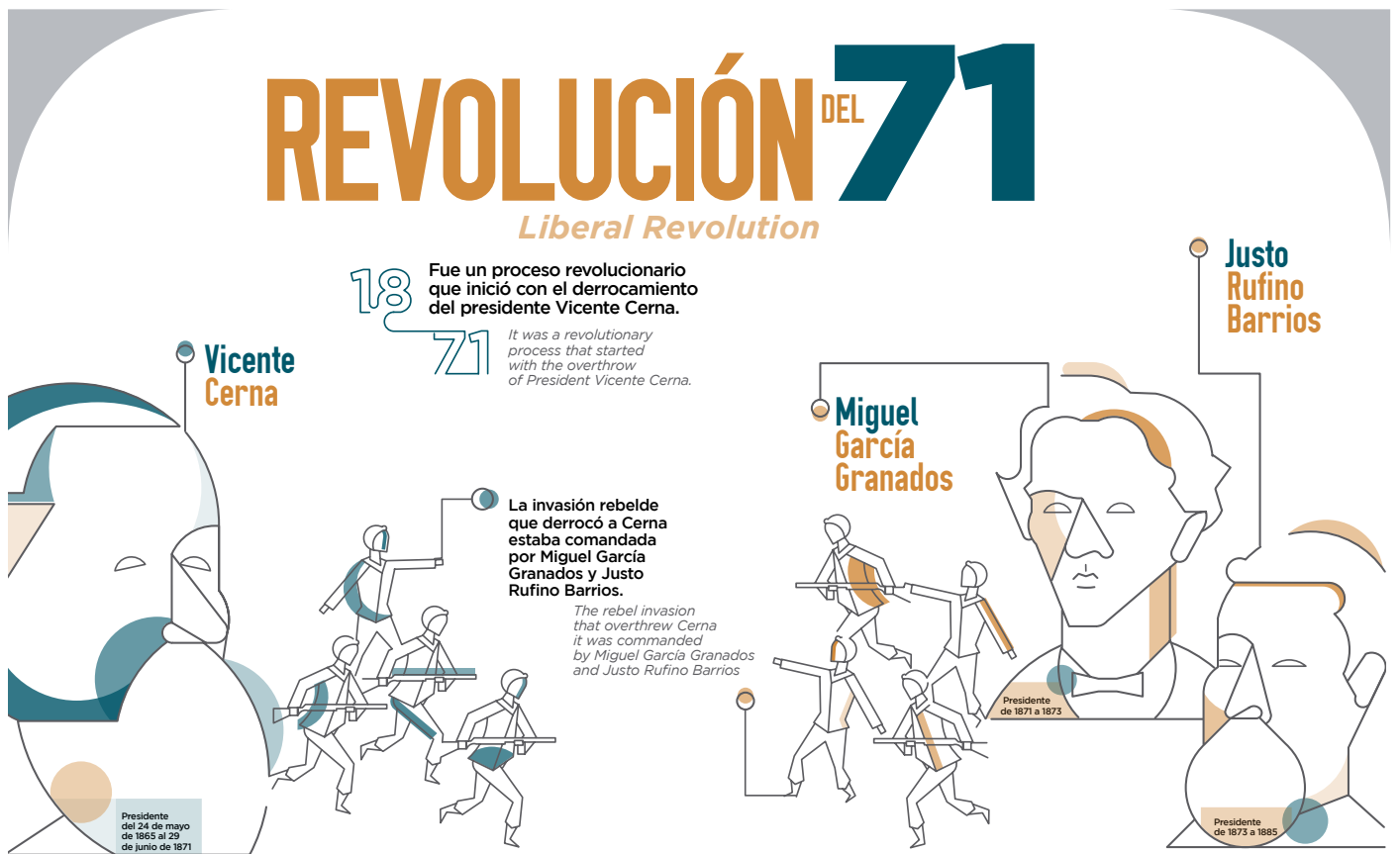
La creatividad, diseño, diagramación, ilustración y proceso metodológico para la realización de esta publicación fue llevado a cabo por la estudiante Karla Anagancy Irueda Alfaro como parte de las asignaturas de Proyecto de Gradación y Ejercicio Profesional Supervisado del décimo ciclo del año 2018 de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala para el Museo Nacional de Historia. Licda. Lourdes Pérez -Asesora metodológica; Licda. Larisa Méndez -Asesora Gráfica- y Lic. Miguel Alfredo Álvarez Anivalo -Tercer Asesor-.

**Nació en la ciudad de Guatemala, el 21 de septiembre de 1783. Se casó a los 21 años, con el prócer y científico Pedro Molina.**

*She was born in Guatemala City on September 21, 1783. She married at 21, with the hero and scientist Pedro Molina.*



**Figura 78** Fuente propia, Propuesta final de infografía, tema Independencia, subtema Dolores Bedoya.



La creatividad, diseño, diagramación, ilustración y proceso metodológico para la realización de esta publicación fue llevado a cabo por la estudiante Karla Anayaency Pineda Alfaro como parte de las asignaturas de Proyecto de Graduación y Ejercicio Profesional Supervisado del décimo ciclo del año 2018 de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala para el Premio Nacional de Historia. Lucía Lourdes Pérez -Asesora metodológica-, Lucía Larissa Mendíola -Asesora Gráfica- y Lic. Miguel Alfredo Álvarez Arévalo -Tercer Asesor-.

Figura 79 Fuente propia, Propuesta final de infografía, tema Revolución liberal.

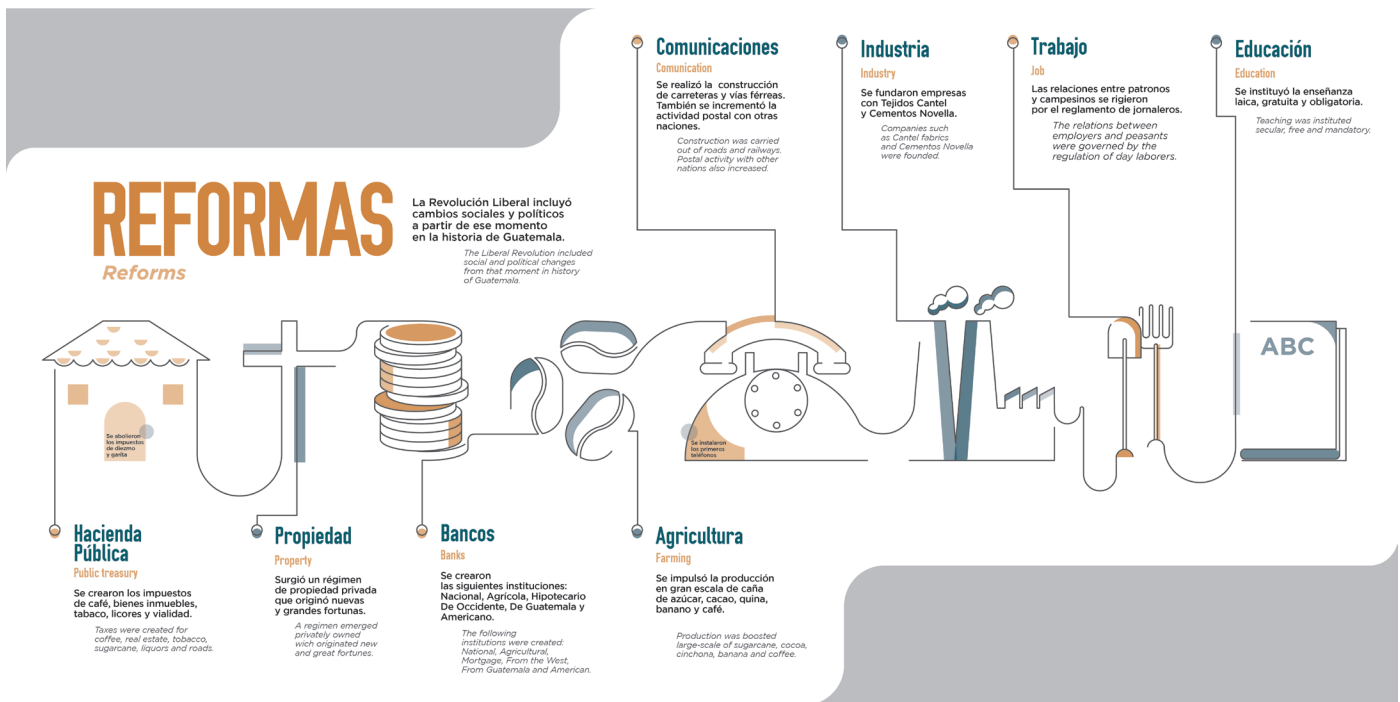


Figura 80 Fuente propia, Propuesta final de infografía, tema Revolución liberal, subtema Reformas.



**Figura 81** Fuente propia, Propuesta final de infografía, tema Revolución liberal, subtema Gobiernos liberales.

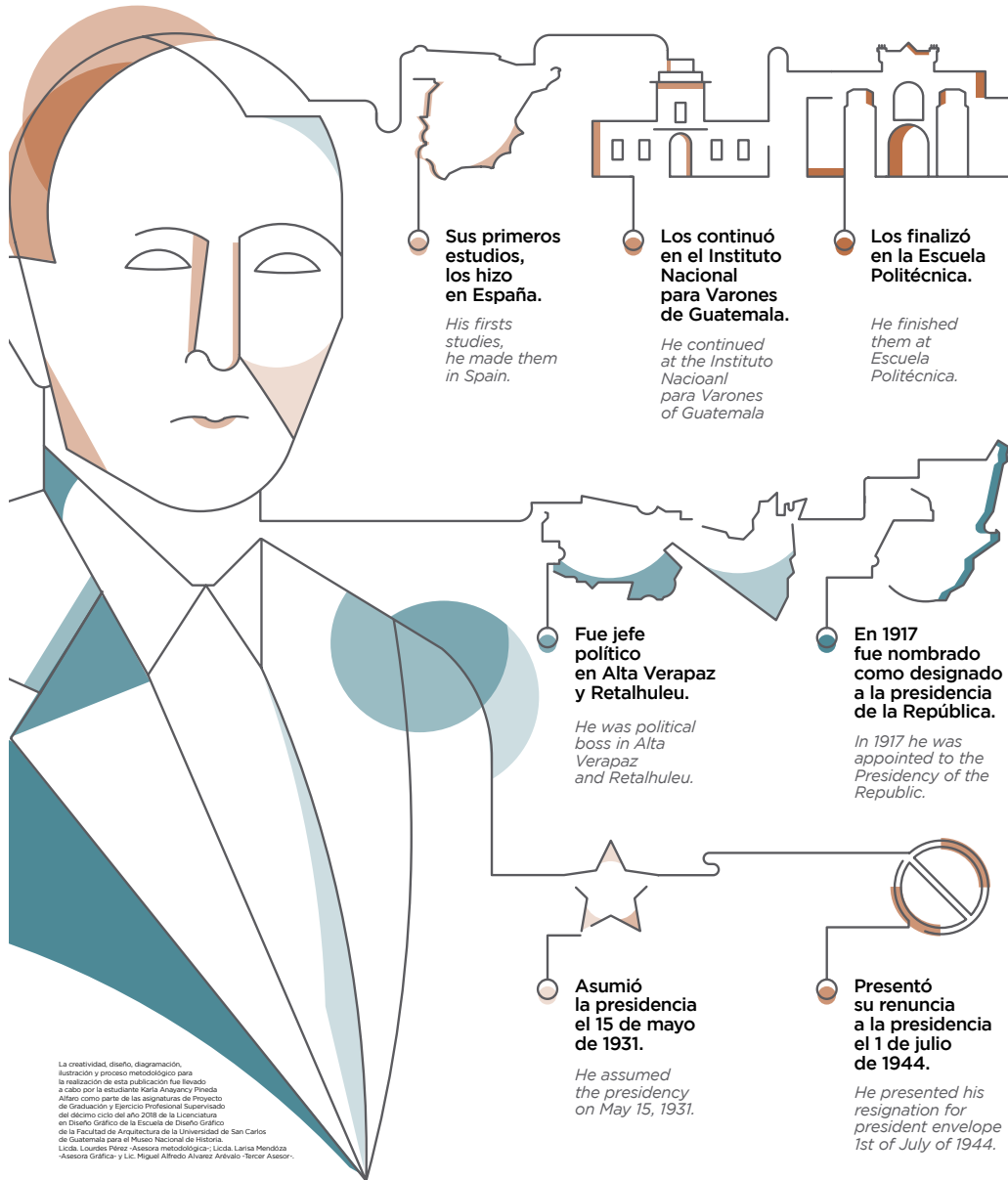
# Infografías

## Tema: Jorge Ubico

# JORGE UBICO

**18** Nació en un hogar acomodado el 10 de noviembre. Fue un militar y político guatemalteco.

**78** *He was born in a well-to-do home at the end of the 19th century. He was a military and Guatemalan politician.*



**Figura 82** Fuente propia, Propuesta final de infografía, tema Jorge Ubico.

# CONSTRUCCIONES

## Buildings

Jorge Ubico abrió entre 300 a 600 kilómetros de carreteras al año y llenó la ciudad de edificios públicos hechos a su gusto, que aún están en uso.

*Jorge Ubico opened between 300 and 600 kilometers of roads per year and filled the city of public buildings made to his taste, that are still in use.*

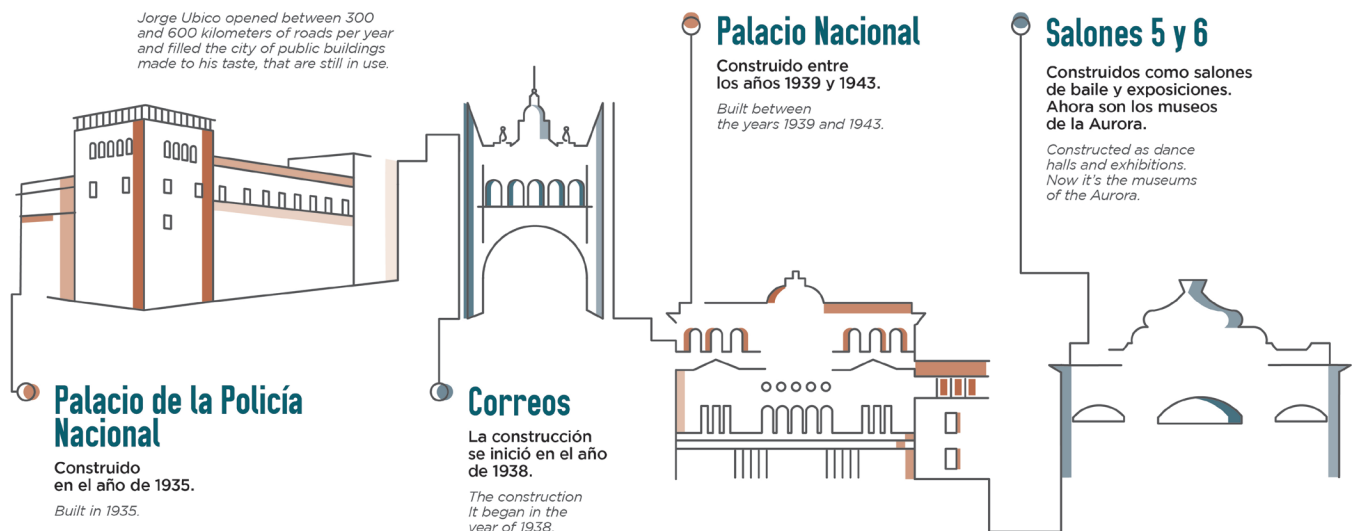


Figura 83 Fuente propia, Propuesta final de infografía, tema Jorge Ubico, subtema Construcciones.

# REVOLUCIÓN DEL 44

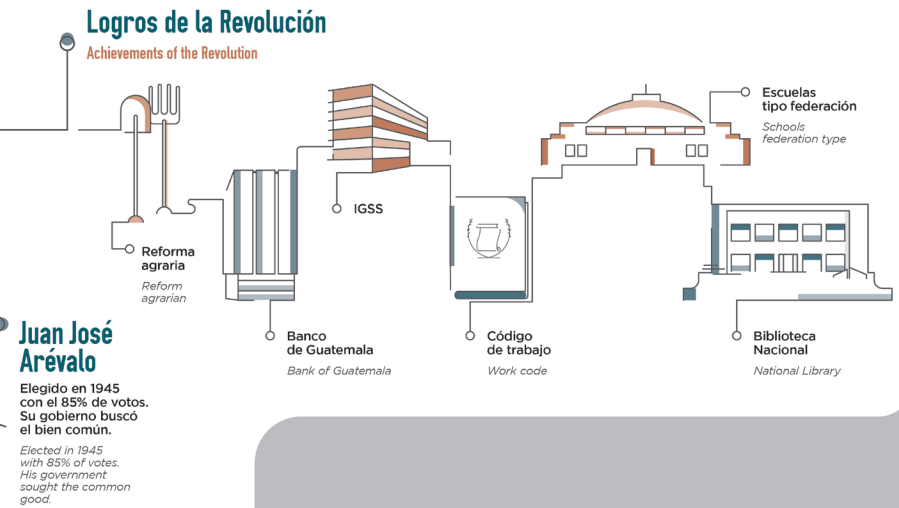
October Revolution

1944 Fue un movimiento cívico-militar ocurrido el 20 de octubre, efectuado por militares, estudiantes y trabajadores, que derrocó al Gobierno del general Federico Ponce, sucesor de Ubico.

*It was a civic-military movement that happened on October 20, carried out by the military, students and workers, which overthrew the Government of General Federico Ponce, Ubico's successor.*

**Jacobo Arbenz**  
Representante de la Junta Revolucionaria del Gobierno, que sustituyó a Federico Ponce. Atendió problemas y necesidades del pueblo.

*Representative of the Junta Revolucionaria del Gobierno, which replaced to Federico Ponce. Addressed problems and needs from town.*



**Figura 84** Fuente propia, Propuesta final de infografía, tema Jorge Ubico, subtema Revolución de Octubre.





Figura 85 Fuente propia, Propuesta final de audiovisual.

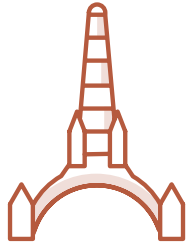
Link de audiovisual: <https://drive.google.com/drive/folders/1VaaGHmBEUrbVChCWDpcFHnTH-QdMqC5NR?usp=sharing>

## Material lúdico Historiador por un día



**Figura 86** Fuente propia, Propuesta final de Material lúdico, juego Historiador por un día.





Sala 13

**JORGE**  
Ubico



Sala 14

**JUAN JOSÉ**  
Arévalo





Figura 87 Fuente propia, Propuesta final de Material lúdico, juego Rally

Pista

07

Mi idea era hacer de Guatemala un pequeño París. Uno de los edificios construidos durante mi gobierno aún existe, el antiguo Registro de la Propiedad.

Pista

09

Mi madre fue Matilde Castañeda, mandé a colocar la Torre del Reformador y construir el Palacio Nacional.

Pista

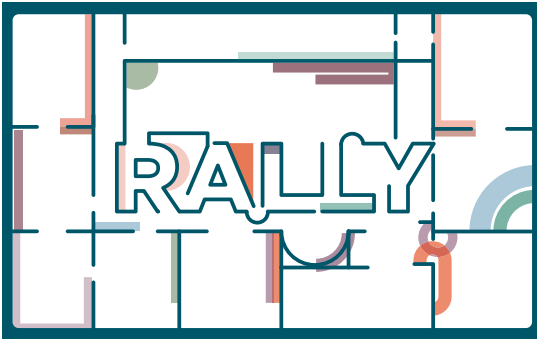
08

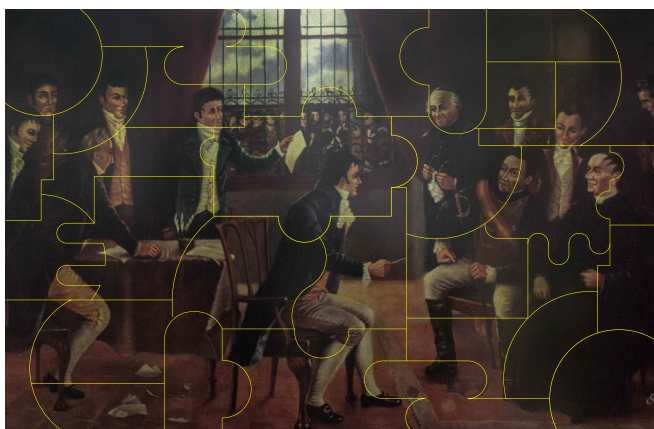
Durante mi gobierno se construyeron los Templos de Minerva y el Mapa en Relieve.

Pista

10

Creé el Seguro Social para los guatemaltecos, modifiqué el Código de Trabajo. Además, construí la Ciudad Olímpica y el Estadio Nacional.





**Figura 88** Fuente propia, Propuesta final de Material lúdico, Rompecabezas





## Infografías

Para el uso funcional, efectivo de las infografías se recomienda:

- Se deben colocar las infografías a dos metros y medio de alto en relación al nivel del suelo.
- El color de las paredes debe ser claro. De preferencia color blanco, para no saturar y cansar la vista del espectador.
- Las pestañas con las cuales interactúan los visitantes, deben ser cambiadas al notarse deterioro por la manipulación.
- El material puede ser empleado como explicación en los recorridos, a pesar de ser un material planteado para los visitantes sin guía.
- Referirse al Anexo 4, para consultar las cotizaciones de la impresión, en los centros de impresión *Printer Line* y *Degrafik*.
- El presupuesto final para impresión es de Q. 1,638.00 en *Printer Line*.

## Audiovisual

Para el uso funcional, efectivo del audiovisual, se recomienda:

- Proyectar el audiovisual en diferentes puntos, tanto en el primer nivel como en el segundo nivel.
- No obstaculizar la vista del audiovisual.
- El lugar de proyección debe tener poca iluminación para apreciar mejor.

## Material Lúdico

Para el uso funcional, efectivo de los juegos, se recomienda:

- Evitar el contacto directo con superficies sucias.
- Se recomienda que la manipulación del empaque sea únicamente por parte del guía, encargado de la actividad.
- El presupuesto final para la impresión, cotizado en Sergráfica, del Juego Historiador por un día es de Q.54.00 y para el juego Rally es de Q.44.00; incluye el empaque y plástico mate.

Cap.

# 07



*Lecciones aprendidas*

*Conclusiones*

*Recomendaciones*

*Referencias*

*Apéndices*

*Anexos*

---

# SÍNTESIS

## DEL PROCESO

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

La estudiantes aprendió a desenvolverse y tener actitudes extrovertidas para acercarse e interactuar con el grupo objetivo y trabajadores del museo.

Aprendió a identificar sus propias fortalezas y debilidades. Pues hay personas, que se desenvuelven mejor realizando ciertas actividades.

Se aprendió a identificar y analizar la información pertinente que apoye y respalde el proyecto y piezas finales en cuestión.

Se aprendió a valorar e identificar las críticas constructivas, que aporten al mejoramiento, tanto personal como profesional.

La estudiante aprendió a autoevaluarse y ser objetiva y crítica con su desempeño y propuestas visuales.

Se aprendió la relevancia de planificar, organizar y establecer tiempos, fechas, metas a corto, mediano y largo plazo, para la elaboración de un proyecto de semejante dimensión.

El proyecto cumplió con el objetivo de contribuir con el Museo Nacional de Historia, en la labor que realiza de brindar al usuario conocimientos acerca de historia y cultura de Guatemala.

El desarrollo del material gráfico y mediación del contenido permite que el Museo Nacional de Historia, cumpla con sus objetivos, como el de mostrar al público de una manera cronológica, objetiva y atractiva el desarrollo histórico de Guatemala y prestar un servicio de información y aprendizaje a la comunidad.

El grupo objetivo, estudiantes que realizan el recorrido sin guía consideran el material gráfico como una ayuda significativa para comprender el contexto y el porqué de las piezas expuestas en cada sala. Consideran que las ilustraciones son pertinentes y comprensible. En cuanto a la composición reconocen que la poca saturación en el formato les ayuda a comprender de mejor manera los temas. Fue mediante este proceso de validación con el grupo objetivo, que permitió verificar la funcionalidad del material desarrollado.

La Escuela de Diseño Gráfico, de la Universidad de San Carlos de Guatemala, por medio del proyecto de graduación de la estudiante aporta al aprendizaje de los estudiantes de nivel básico, diversificado y universitario, que se están formando para hacerse parte del desarrollo del país, con materiales gráfico que se adecuan a sus necesidades y cultura visual.

## Al Museo Nacional de Historia

Incluir e incentivar en las diferentes actividades y recorridos, la reflexión de los hechos, acciones y sucesos del pasado. Pues con ello permitirán que el visitante, no solo estudiantes, analicen con criterio y objetivamente la sociedad actual que se formó a partir del pasado.

Darle mantenimiento al material gráfico, como cambiar las pestañas, con las que interactúan los visitantes, pues la manipulación las desgasta.

Desarrollar material gráfico para otras salas, pues el proyecto abarca nada más tres temas de la historia que se narra en el museo.

## A la Escuela de Diseño Gráfico

Fomentar la lectura y práctica de la teoría que implica el diseño en los estudiantes. Con ello se logrará que los estudiantes manejen con propiedad conceptos básicos y fundamentales del diseño.

Brindar fuentes de consulta accesibles y pertinentes a las diferentes ramas, temas que involucran diseño.

### A los estudiantes

Priorizar y planificar las actividades que involucra el desarrollo del proyecto.

Ser aplicados, para cumplir con las exigencias, entregas, asesorías que el proyecto demanda.

Dar lo mejor de sí mismos, pues el proyecto es una muestra de sus capacidades y habilidades.

Buscar ayuda y apoyo en las actividades de diseño, para las cuales no tengan las habilidades requeridas.

Fortalecer sus emociones, pues llegarán puntos del desarrollo del proyecto en los cuales dudarán de sí mismos.

Alberich, J.; Gómez, D.; Ferre, A. (s.f.) *Técnicas y recursos creativos*. Universidad de Cataluña.

Alfonsín, S. (s.f.) *Básicos del diseño gráfico en movimiento*.

Altieri Megale, A. (2001) ¿Qué es cultura? Artículo digital de la revista semestral: *La lámpara de Diógenes*. <http://www.lidiogenes.buap.mx/revistas/4/a2la4a3.htm>

Álvarez, D. (s.f.) *Diseño Editorial, lo que debes saber*. *The Sign Haus*.

Ambroise, G. y Harris, P. (2010) *Bases del Diseño: Metodología del Diseño*. Editorial Parramón. Barcelona, España.

Anasaci (2017) *La Iconografía en el Diseño Gráfico: Cómo el buen diseño influye en la comunicación visual*. Recuperado de [https://anasaci.com/blog/disenadores/disenado\\_grafico/la-iconografia-en-el-diseno-grafico.html](https://anasaci.com/blog/disenadores/disenado_grafico/la-iconografia-en-el-diseno-grafico.html)

Aragón Ibarra, M. (2015) "La enseñanza de la Historia de Guatemala tiene una visión liberal".

Asociación de Amigos del País (1998) *Historia Popular de Guatemala*. Recuperado de <http://fundacionhcg.org/index.php/bibliotec/historia-popular-de-guatemala-hd?id=52>

Barredes, A. (2015) *Proceso Creativo del Diseño Iconográfico*. Recuperado de <https://juanandresbg.wordpress.com/2015/08/03/proceso-creativo-del-diseno-iconografico/>

Bosler, D. (s.f.) *Mastering Type. How Books Design*.

Cal Montoya, J. (2005). *La Historia Cultural en Guatemala: un itinerario por recorrer. Reflexiones historiográficas*. *Diálogos* Revista Electrónica de Historia, 6 (2), 83-97

Carr, E. (s.f.) *¿Qué es la Historia?* [https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/34055233/Que\\_es\\_la\\_historia\\_de\\_Edward\\_](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/34055233/Que_es_la_historia_de_Edward_)

Central Intelligence Agency, CIA (s.f.) *The world Factbook, Central America and Caribbean: Guatemala*. Recuperado de <https://www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook/geos/gt.html#>

Costa, J. (2003) *Diseñar para los ojos*. La Paz, Bolivia: Grupo Editorial *Design*.

De Buen, J. (2003) *Manual de Diseño* Editorial. Editorial Santillana. México.

Escobar Medrano, E. (2011) *Antología: historia de la cultura de Guatemala*. Editorial Orion. Guatemala.

Ferre, A. y Gómez, D. (s.f.) *Escritura y tipografía*. Universidad de Cataluña. España.

Frascara, J. (2000) *Diseño gráfico y comunicación*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.

García Chinchilla, E. (1991) *Historia, Museografía y Museología del Museo de arte colonial de la Antigua Guatemala*. Tesis. Facultad de Humanidades. Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.

González Orellana, C. (2007) *Historia de la Educación en Guatemala*. Sexta Edición. Editorial Universitaria. Guatemala.

González, M. (s.f.) *Metodología del Diseño*. Universidad de Londres. México.

Hernández Hernández, F. (s.f.) *Manual de la Museología*. Recuperado de [https://www.researchgate.net/profile/Francisca\\_Hernandez6/publication/31731134\\_Manual\\_de\\_museologia\\_F\\_Hernandez\\_Hernandez/links/568b90d708ae1e63f1fd7c13/Manual-de-museologia-F-Hernandez-Hernandez.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Francisca_Hernandez6/publication/31731134_Manual_de_museologia_F_Hernandez_Hernandez/links/568b90d708ae1e63f1fd7c13/Manual-de-museologia-F-Hernandez-Hernandez.pdf)

- Hernández, B. (s.f.) *La historia de Guatemala en sus libros*. Recuperado de [http://www.istor.cide.edu/archivos/num\\_24/dossier1.pdf](http://www.istor.cide.edu/archivos/num_24/dossier1.pdf)
- Herrera Fernández, E. y Fernández Iñurritegui, L. (2014) *Diseño de objetos gráficos-interactivos*. Icono 14, volumen (12)
- Herrera, E. & Fernández, L. (2006) *El Diseño Gráfico como forma de lenguaje*. Recuperado de [http://publica.webs.ull.es/upload/REV%20BELLAS%20ARTES/04-2006/05%20\(Eduardo%20Herrera%20Fern%C3%A1ndez%20y%20otra\).pdf](http://publica.webs.ull.es/upload/REV%20BELLAS%20ARTES/04-2006/05%20(Eduardo%20Herrera%20Fern%C3%A1ndez%20y%20otra).pdf)
- Higueros, A. (2017) *Sin retícula no hay paraíso*. Universidad de San Carlos de Guatemala. Guatemala.
- Instituto Nacional de Estadística, INE (2018) Estadísticas. Recuperado de <https://www.ine.gob.gt/index.php/estadisticas/caracterizacion-estadistica>
- Kane, J. (s.f.) *Manual de tipografía*. Segunda Edición.
- Kunz, W. (2002) *Tipografía: macro y microestética*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, S, A.
- Laing, J. (1989) *Haga usted mismo su diseño gráfico*. Madrid, España: Hermann Blume Central de Distribuciones S,A.
- Lupton, E. (2011) *Pensar con Tipos*. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona, España.
- Martínez, L. (2009) *Memoria histórica y significados de la memoria en Guatemala*. Irenees.net [http://www.irenees.net/bdf\\_fiche-analyse-944\\_es.html](http://www.irenees.net/bdf_fiche-analyse-944_es.html)
- Menéndez, L. (2006) *La educación en Guatemala -1954-2004-*. Editorial Universitaria. Guatemala.
- Ministerio de Cultura y Deportes (2014) Memoria de labores 2012, Ministerio de Cultura y Deportes, C.A. Issuu, [https://issuu.com/portal.mcd/docs/memoria\\_de\\_labores\\_2012](https://issuu.com/portal.mcd/docs/memoria_de_labores_2012)
- Ministerio de Cultura y Deportes (2014) Memoria de labores 2013, Ministerio de Cultura y Deportes, C.A. Issuu, [https://issuu.com/portal.mcd/docs/memoria\\_de\\_labores\\_2013\\_final\\_02-07](https://issuu.com/portal.mcd/docs/memoria_de_labores_2013_final_02-07)
- Ministerio de Cultura y Deportes (2015) Memoria de labores 2014, Ministerio de Cultura y Deportes, C.A. Issuu, [https://issuu.com/portal.mcd/docs/memoria\\_de\\_labores\\_2014\\_final](https://issuu.com/portal.mcd/docs/memoria_de_labores_2014_final)
- Ministerio de Cultura y Deportes. Gobierno de la República de Guatemala. <http://mcd.gob.gt/>
- Mootee, I. (2014) *Design Thinking para la innovación estratégica*. Ediciones Urano. Barcelona, España.
- Moroni, S. (2008) *¿Qué nos define como diseñadores?* Universidad de Chile. Chile.
- Museo Arqueológico Regional (s.f.) El museo, Funciones del Museo. [http://www.madrid.org/cs/Satellite?cid=1161230071838&language=es&pagename=Museos%2FPaige%2FMUSE\\_contenidoFinal](http://www.madrid.org/cs/Satellite?cid=1161230071838&language=es&pagename=Museos%2FPaige%2FMUSE_contenidoFinal)
- Oliva, R. (2013) *Material de apoyo para el desarrollo del Concepto Creativo. Proyecto de Graduación, Diseño Gráfico*. Universidad de San Carlos de Guatemala. Guatemala.
- Órgano de Información del Departamento de Historia (1983) *Importancia de la Historia*. México: Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.
- Paláez Almengor, O. (s.f.) *Historia de Guatemala*. Recuperado de <http://digi.usac.edu.gt/bvirtual/informes/puihg/INF-2005-026.pdf>
- Prensa Libre (2015) *“La enseñanza de la Historia de Guatemala tiene una visión liberal”*. Sección Revista D. Recuperado de [http://www.prensalibre.com/revista\\_d/Magda\\_Aragon-Magda\\_Silvia\\_Aragon\\_Ibarra-Historia-Geografia-Jefes\\_politicos\\_de\\_Guatemala-gobernantes\\_de\\_Guatemala-Jorge\\_Ubico-gobiernos\\_liberales-Monumentos\\_Historicos-Capital\\_Iberoamericana\\_de\\_la\\_Cultura\\_2015\\_0\\_1301269957.html](http://www.prensalibre.com/revista_d/Magda_Aragon-Magda_Silvia_Aragon_Ibarra-Historia-Geografia-Jefes_politicos_de_Guatemala-gobernantes_de_Guatemala-Jorge_Ubico-gobiernos_liberales-Monumentos_Historicos-Capital_Iberoamericana_de_la_Cultura_2015_0_1301269957.html)



Samayoa Guevara, H. (1959) *La enseñanza de la historia en Guatemala: desde 1832 hasta 1852*. Editorial Universitaria. Guatemala.

Strizver, I. (2006) *Type rules, The designer's guide to professional typography*. John Wiley & Sons, Inc. Estados Unidos.

Swann, A. (1990) *Cómo diseñar retículas*. Editorial G. Gili S,A. México.

Valdés Sagüés, Carmen. (s.f) *La difusión, una función del museo*. España: Gobierno de Navarra, Navarra. [http://ccfib.mcu.es/museos/docs/MC/MES/Rev04/Desde\\_Difusion\\_funcion\\_museo\\_C\\_Valdes.pdf](http://ccfib.mcu.es/museos/docs/MC/MES/Rev04/Desde_Difusion_funcion_museo_C_Valdes.pdf)

Velásquez Racancoj, V. (2015) *Estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo del pensamiento crítico*. Tesis. Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media. Universidad de San Carlos de Guatemala. Guatemala.

Vianna, M.; Vianna Y.; Adler, I.; Lucena, B.; Russo, B. (2013) *Design Thinking, Business innovation*. Rio de Janeiro, Brasil.

Vilchis, L. (2002) *Metodología del Diseño, Fundamentos teóricos*. Editorial Claves Latinoamericanas. México.

Wong, W. (1991) *Fundamentos del diseño bi-y tri-dimensional*. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona, España.

Wong, W. (s.f.) *Principios del diseño en color*. Editorial Gustavo Gili, S.A.

Fig 1. Ministerio de Cultura y Deporte (2014) Comparación de la ejecución presupuestaria

Fig 2. Ministerio de Cultura y Deporte (2014) Comparación de la cantidad de estudiantes inscritos en los diferentes centros de educación artística del país

Fig 3. Ministerio de Cultura y Deporte (2014) Comparación de la cantidad de usuarios que visitan los museos durante el año y los pobladores que asisten a las actividades especiales como noche de los museos, Semana Santa y en el Día internacional de los Museos

Fig 4. Ministerio de Cultura y Deporte (2014) Visitantes a museos nacionales y regionales.

Fig 5. Pineda, K. (2018) Fachada del Museo Nacional de Historia, Fuente propia

Fig 6. Museo Nacional de Historia (2018) Organigrama

Fig 7. Museo Nacional de Historia, (2018) Identidad gráfica

Fig 8. Pineda, K. (2018) Recursos visuales, Fuente propia

Fig 9. Pineda, K. (2018) Folletería, Fuente propia

Fig 10. Pineda, K. (2018) Visitantes del museo, Fuente propia

Fig 11. *Pinterest* (s.f.) Diseño Editorial. Recuperado de <https://www.pinterest.com/pin/553661347924465931/>

Fig 12 *Pinterest* (s.f.) Diseño de Revista. Recuperado de <https://www.pinterest.com/pin/53761789278304840/>

Fig 13 *Pinterest* (s.f.) Up and Go. Recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/16818198585012770/>

Fig 14. *Pinterest* (s.f.) Diseño Editorial. Recuperado de <https://www.pinterest.com/pin/19140367138332969/>

Fig 15. *Pinterest* (s.f.) Poster. Recuperado de <https://ar.pinterest.com/pin/621215342326168680/>

Fig 16. Lemus, M. (2014) ¿Cómo se hace una estrella Damm? Recuperado de <https://www.behance.net/gallery/16697417/Como-se-hace-una-Estrella-Damm>

Fig 17. Rams D. (s.f.) The Ten principles of Good Design. Recuperado de <https://ar.pinterest.com/pin/540291286518077880/?lp=true>

Fig 18. Salvatore D. (2014) Identidad de marca de Mr.Rolly. Recuperado de <https://www.behance.net/gallery/14367493/MrRollys-Branding-Identity>

Fig 19. Henderson A. (s.f.) Invenciones australianas. Recuperado de <https://www.pinterest.fr/pin/335377503471905087/>

Fig 20. *Pinterest* (s.f.) Exposición en el muro de la historia. Recuperado de <https://translate.google.com/#en/es/display%20company%20history%20wall>

Fig 21. *Pinterest* (s.f.) Exhibición. Recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/363595369898991157/?lp=true>

Fig 22. *Pinterest* (s.f.) Poster de Festival de cine. Recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/546061523553515404/>

Fig 23. *Pinterest* (s.f.) Festival de Cine Francés. Recuperado de <https://www.pinterest.com/pin/639651953300949452/>

Fig 24. *Pinterest* (s.f.) Devorar Paris. Recuperado de <https://co.pinterest.com/pin/491666484304225335/>

Fig 25. Hillary and Tenzing' (s.f.) Monte Everest. Recuperado de <https://ar.pinterest.com/pin/326018460517636619/?lp=true>

Fig 26. Corte, M. (s.f.) Ilustración editorial. Recuperado de <https://www.pinterest.com/pin/468233692482981106/?lp=true>

Fig 27. Estudio JQ (2018) Seed me. Recuperado de <https://www.instagram.com/madebystudiojq/>

Fig 28. Calugi, J. (2012) Ilustración. Recuperado de <https://www.behance.net/gallery/2967981/How-I-Work-Google-Colab-Hero-and-more->

Fig 29. *Pinterest* (s.f.) Ilustraciones. Recuperado de <https://co.pinterest.com/pin/574701602444519114/>

Fig 30. *Pinterest* (s.f.) Ilustraciones. Recuperado de <https://co.pinterest.com/pin/91690542390908917/>

Fig 31. Faura, R. (2016) Automóviles mini. Recuperado de <http://www.murciavisual.com/?p=6989>

Fig 32. Muti Estudio (2016) Petit Bain. Recuperado de <https://studio-muti.co.za/petit-bain>

Fig 33. Museo Nacional de Antropología (2011) Video Tour. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=8RqCFUjMyYA&t=27s>

Fig 34. Museo Nacional de Antropología (2011) Video Tour. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=8RqCFUjMyYA&t=27s>

Fig 35. Museo Nacional de Antropología (2011) Video Tour. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=8RqCFUjMyYA&t=27s>

Fig 36. Garland, K. (s.f.) Connect. Recuperado de, <https://www.pinterest.com/pin/295267319293220416/>

Fig 37. Hype & Slippers (s.f.) Juego de Cartas Trio. Recuperado de, <https://www.pinterest.com/pin/295267319293220416/>

Fig 38. *Pinterest* (s.f.) Rompecabezas de madera. Recuperado de, <https://www.pinterest.es/pin/683280574685615924/?lp=true>

Fig 39. Museo del Holocausto (2018) Exposición Ana Frank. Guatemala

Fig 40. Museo del Holocausto (2018) Exposición Ana Frank. Guatemala

Fig 41. Casa de la memoria (2018) Nawuales. Guatemala

Fig 42. Museo del Holocausto (2018) Exposición Ana Frank. Guatemala

Fig 43. Pineda, K. (2018) Primer propuesta de infografía, fuente propia.

Fig 44. Pineda, K. (2018) Segunda propuesta de infografía, fuente propia.

Fig 45. Pineda, K. (2018) Tercer propuesta de infografía, fuente propia.

Fig 46. Pineda, K. (2018) Cuarta propuesta de infografía, fuente propia.

Fig 47. Pineda, K. (2018) Quinta propuesta de infografía, fuente propia.

Fig 48. Pineda, K. (2018) Digitalización, tema de Revolución Liberal, fuente propia.

Fig 49. Pineda, K. (2018) Digitalización, subtema Reformas, del tema Revolución Liberal, fuente propia.

Fig 50. Pineda, K. (2018) Digitalización, subtema Gobiernos liberales, del tema Revolución Liberal, fuente propia.

Fig 51. Pineda, K. (2018) Cambios en la digitalización, tema Revolución liberal, fuente propia.

Fig 52. Pineda, K. (2018) Cambios en la digitalización, subtema Reformas, del tema Revolución Liberal, fuente propia.

Fig 53. Pineda Karla (2018) Cambios en la digitalización subtema Gobiernos liberales, tema Revolución liberal, fuente propia

Fig 54. Pineda, K. (2018) Digitalización, tema de Independencia, fuente propia.

Fig 55. Pineda, K. (2018) Digitalización, subtema Periodos, del tema de Independencia, fuente propia.

Fig 56. Pineda, K. (2018) Digitalización, subtema Participación femenian, tema de Independencia, fuente propia.

Fig 57. Pineda, K. (2018) Validación con especialistas, fuente propia.

Fig 58. Pineda, K. (2018) Validación con especialistas, fuente propia.

Fig 59. Pineda, K. (2018) Validación con especialistas, fuente propia.

Fig 60. Pineda, K. (2018) Cambios en la digitalización, del tema Revolución liberal, fuente propia.

Fig 61. Pineda, K. (2018) Cambios en la digitalización subtema Reformas, del tema Revolución Liberal, fuente propia.

Fig 62. Pineda, K. (2018) Cambios en la digitalización subtema Gobiernos liberales, tema Revolución liberal, fuente propia.

Fig 63. Pineda, K. (2018) Validación con grupo objetivo, fuente propias.

Fig 64. Pineda, K. (2018) Validación con grupo objetivo, fuente propia.

Fig 65. Pineda, K. (2018) Validación con grupo objetivo, fuente propia.

Fig 66. Pineda, K. (2018) Retícula utilizada en la infografía del tema Revolución liberal, fuente propia.

Fig 67. Pineda, K. (2018) Retícula utilizada en la infografía del tema Independencia, fuente propia

Fig 68. Pineda, K. (2018) Formato vertical, fuente propia.

Fig 69. Pineda, K. (2018) Formato horizontal, fuente propia.

Fig 70. Pineda, K. (2018) Ilustración del tema Independencia, fuente propia.

Fig 71. Pineda, K. (2018) Tomas de audiovisual, fuente propia.

Fig 72. Pineda, K. (2018) Vista de material lúdico, fuente propia.

Fig 73. Pineda, K. (2018) Montaje de infografías, fuente propia.

Fig 74. F Pineda, K. (2018) Montaje de audiovisual, fuente propia.

Fig 75. Pineda, K. (2018) Montaje de material lúdico, fuente propia.

Fig 76. Pineda, K. (2018) Propuesta final de infografía, tema Independencia, fuente propia.

Fig 77. Pineda, K. (2018) Propuesta final de infografía, tema Independencia, subtema Periodos, fuente propia.

Fig 78. Pineda, K. (2018) Propuesta final de infografía, tema Independencia, subtema Dolores Bedoya. Fuente propia.

Fig 79. Pineda, K. (2018) Propuesta final de infografía, tema Revolución liberal. Fuente propia.

Fig 80. Pineda, K. (2018) Propuesta final de infografía, tema Revolución liberal, subtema Reformas. Fuente propia.

Fig 81. Pineda, K. (2018) Propuesta final de infografía, tema Revolución liberal, subtema Gobiernos liberales. Fuente propia.

Fig 82. Pineda, K. (2018) Propuesta final de infografía, tema Jorge Ubico. Fuente propia.

Fig 83. Pineda, K. (2018), Propuesta final de infografía, tema Jorge Ubico, subtema Construcciones. Fuente propia.

Fig 84. Pineda Alfaro, (2018) Propuesta final de infografía, tema Jorge Ubico, subtema Revolución de Octubre. Fuente propia.

Fig 85. Pineda, K. (2018) Propuesta final de audiovisual. Fuente propia

Fig 86. Pineda, K. Propuesta final de Material lúdico, juego Historiador por un día. Fuente propia.

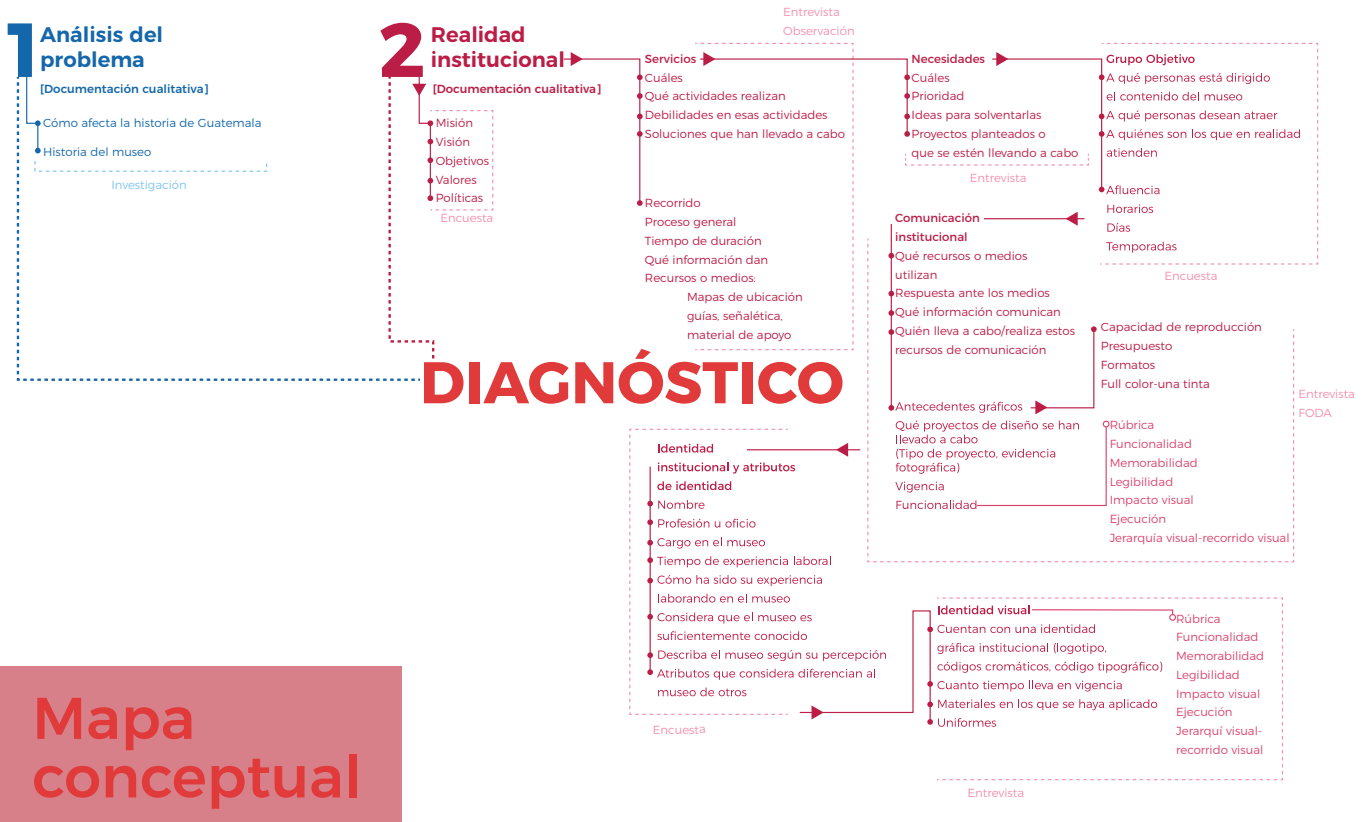
Fig 87. Pineda, K. (2018) Propuesta final de Material lúdico, juego Rally. Fuente propia.

Fig 88. Pineda, K. (2018) Propuesta final de Material lúdico, Rompecabezas. Fuente propia.

# Apéndice 1

## Diagnóstico realizado a la institución

Mapa conceptual y ruta de trabajo



Mapa conceptual

Karla Ananyancy Pineda Alfaro 201401061

Proyecto de Graduación 1



**ENTREVISTA-REALIDAD INSTITUCIONAL**

La entrevista es de forma presencial con el contacto en la institución, el encargado del centro de documentación, Julio Cañas, el día 15 de marzo del presente año.

El motivo de la presente entrevista es la recolección de información para la construcción del diagnóstico, el cual generará líneas de acción para incidir en las necesidades detectadas.

Nombre: Julio Cañas Edad: 45 años

Profesión u oficio: Arqueólogo

Cargo en el museo: Encargado del Centro de Documentación

**NECESIDADES**

1. ¿Cuáles son las necesidades que detecta el Museo?

Falta de guía bilingüe  
Restauración de piezas

2. Priorizar las necesidades

Restauración de piezas y edificio en general

3. ¿Han surgido ideas para solventar esas necesidades?

A través de trabajos de estudiantes de EPS, de Artes, para la restauración de piezas

4. ¿Hay algún proyecto planteado o que ese esté llevando a cabo?

Restauración de edificio  
Se está llevando a cabo en estos momentos  
Salidas/evacuación  
Museografía, reubicación de las piezas en los espacios

**SERVICIOS**

5. ¿Cuáles son los servicios que presta el Museo?

Biblioteca  
Vistas guardas  
Videoteca  
Atención al público

6. ¿Qué actividades se llevan a cabo en el museo?

Exposiciones temporales, de carácter cultural

7. ¿Existe alguna debilidad en la realización de esas actividades?

Falta de insumos -mobiliario-

8. ¿Qué soluciones han llevado a cabo?

Recepción de donación en especie, por el uso del salón mayor

**RECORRIDO**

9. ¿Cuál es el proceso general del recorrido?

Solicitud de la institución:  
I institución pública exonerada de pago  
I institución privada se le cobra  
Asignación de persona guía  
Se inicia el recorrido en el primer nivel, segundo nivel y de último el sótano

10. ¿Cuánto tiempo dura el recorrido?

Generalmente 30-45 minutos  
Las visitas con detalles más específicos 1 hora

11. ¿Qué información dan durante el recorrido?

Historia  
El proceso que ha tenido el país desde la conquista hasta la época de Iberiz

12. ¿Qué recursos o medio utilizan en los recorridos?  
(Mapas de ubicación, guías, señalética, material de apoyo)

Sexafoliar  
Señalética  
Cédulas introductorias que solo hay en el 1er y 2do nivel

**COMUNICACIÓN INSTITUCIONAL**

13. ¿Qué recursos o medios utilizan para comunicar?

Redes Sociales:  
 Página de Facebook donde se realizan dinámicas para premiar al público con visitas exclusivas  
Televisión, gracias a los medios que se acercan al museo

14. ¿Cuánta respuesta tienen ante los medios?

Sí, tienen respuesta

15. ¿Qué información comunican principalmente?

Se da a conocer sobre Historia  
Los servicios del museo  
La historia moderna

16. ¿Quién lleva a cabo/realiza esos recursos de comunicación?

Julio Cañas  
Encargado del Centro de documentación

**ANTECEDENTES GRÁFICOS**

17. ¿Qué proyectos de diseño se ha llevado a cabo anteriormente o se están llevando a cabo? (Tipo de proyecto, evidencia fotográfica)

Desarrollo de identidad gráfica institucional  
Señalética  
Cédulas de las piezas  
Página web

18. ¿Cuánta vigencia ha tenido ese material/proyecto?

Se implementó en la semana del 12 al 16 de marzo del presente año  
La intención es que quede de forma permanente

**CAPACIDAD DE REPRODUCCIÓN**

19. ¿Cuentan con presupuesto para impresión o reproducción?  Sí  No

Respuesta negativa ¿Cómo han solventado el problema?  
No  
Se soluciona realizando una solicitud para cierta cantidad de impresiones a través del departamento de contabilidad

20. ¿Qué tipo de materiales se han impreso?

21. ¿Ha sido impresión full color o a una tinta?  
Folletería:  
 Bifolares  
 Trifolares  
 Sexafolares  
Alrededor de 1000 ejemplares, para un año  
A full color  
Tiro netto  
Papel couché

22. Al realizarse un proyecto de diseño, quién sería el encargado de revisar y aprobar las piezas?

Director del museo

**IDENTIDAD VISUAL**

23. ¿Cuentan con una identidad gráfica institucional? (Logotipo, código cromático, código tipográfico)

Sí cuentan con logotipo y manual de identidad gráfica

24. ¿Cuánto tiempo lleva en vigencia?

En conjunto con las cédulas

25. ¿En qué materiales, plataformas ha sido aplicada la identidad gráfica?

Hojas membretadas  
Mantas vinílicas  
Folletería  
FB museo  
Correo

El recorrido del museo puede ser guiado o no  
No poseen departamento de diseño, ni persona encargada de la elaboración de piezas gráficas  
Se han realizado exposiciones por parte del museo en espacios como:  
Museo Miraflores  
Palacio Nacional  
Pentrosesvelt  
Banco de los trabajadores  
Se exponen principalmente fotografías antiguas  
Uno de los eventos próximos a mediano plazo, son los 200 años de independencia del país, en el año 2021  
La falta de una página web se debe a la falta de recursos monetarios para habilitarla al público

26. ¿Hacen uso de uniforme?  
 Sí  No  Respuesta negativa ¿Por qué?

No  
Por cuestión de presupuesto

**TEMAS**

27. ¿Hay algún tema o temas clave que deba conocer para profundizar y que sean pertinentes en la toma de decisiones de diseño?

Historia en general

## ENCUESTA- PERFIL DE LA INSTITUCIÓN

Dirigida a: Director del Museo Nacional de Historia

El formulario se envió al correo de contacto del Museo Nacional de Historia, y Julio Cañas, se encargó de socializarlo con el Director.

USAC | DISEÑO GRÁFICO

Perfil de la Institución | Proyecto de Graduación 1 | Fecha: 09/04/2014 10:01

1 respuesta

RESUMEN INDIVIDUAL

Nombre: Miguel Alfredo Alvarez Arevalo

Profesión u oficio: Lic. de Historia

Cargo en el museo: Director

Misión del Museo: Educación, información, exhibición, exposiciones, divulgación, difusión, investigación y organización de la historia (Quetzal, así como el patrimonio cultural que lo conforma), desarrollo con fines educativos de los niños de los niveles de enseñanza primaria y secundaria y promover el patrimonio cultural.

Visión del museo: El museo es una institución que pone al individuo en contacto con la realidad, de acuerdo con la naturaleza del mismo, por medio de acciones educativas de carácter didáctico de desarrollo histórico de Guatemala, mediante aplicaciones permanentes, temporales e itinerarias, en el tiempo y espacio. Debe trabajar en estrecha coordinación con el Estado, el Patrimonio Cultural, con la función de educar y enseñar la historia del país, desde la realidad desde los distintos grupos étnicos y sociales, de la realidad para educar en la conciencia de nuestro pasado histórico, la parte del Museo Nacional de Historia debe ser el desarrollo de la identidad y del museo del país, a través de sus diferentes espacios que conciben los valores históricos y valores para que los valoremos.

Objetivos del museo:
 

1. Mantener el público de una manera cronológica, didáctica y atractiva el desarrollo histórico de Guatemala. Promover un sentido de pertenencia e identificación de la comunidad.
2. Organizar los recursos humanos y materiales que se tienen, incluyendo un sistema que integre.
3. Colaborar con las políticas del Ministerio de Cultura y Deportes en coordinación de otras entidades a la conservación del Patrimonio Cultural.
4. Colaborar con entidades afines para promover el estudio del público por las historias.
5. Desarrollar y promover una estrategia de marketing que ofrezca un espacio de acción.
6. Desarrollar y promover el desarrollo de la identidad y del museo del país, a través de sus diferentes espacios educativos.
7. Promover y fomentar el conocimiento por el conocimiento de la historia en todos sus aspectos y niveles y fomentar el desarrollo de la educación informal.

Políticas que posee el museo:
 

1. Contribuir y divulgar nuestro patrimonio, como apoyo a diferentes instituciones y establecimientos al desarrollo y conocimiento de la historia de Guatemala.

¿Cuál es la problemática social que atañe al museo? (Ej. Desconocimiento de la historia, Falta de identidad cultural, etc.)

1 respuesta

La gran problemática de la historia en los establecimientos educativos, que sea la historia como cultura sin importancia, y la falta de identidad cultural que no se tiene la conciencia de saber y apreciar el Patrimonio Cultural.

¿A qué personas está dirigido el contenido del museo?

1 respuesta

Principalmente estudiantes, pero también al público en general.

¿A qué personas desean atraer?

1 respuesta

Al público en general para que conozcan y valoremos nuestra historia.

¿Qué personas son las que más visitan el museo?

1 respuesta

Estudiantes de los diferentes niveles de enseñanza.

Mencione los días, horario o bien temporadas en los cuales es más concurrido el museo

1 respuesta

Feriados, Martes, Miércoles, Viernes, Septiembre

Poseen un Manual de Identidad, el cual contenga el uso del logotipo, los colores, tipografía, aplicaciones y demás normas de uso

1 respuesta

100%

Si su respuesta es positiva, ¿En qué formato se encuentra el Manual de Identidad?

1 respuesta

100%

● Impreso  
● Digital





LISTA DE COTEJO

La lista de cotejo se utilizó para evaluar las piezas gráficas existentes en el museo y sus instalaciones, de manera física y en formato digital.



LISTA DE COTEJO

Por medio de la observación, evaluar antecedentes gráficos e identidad visual

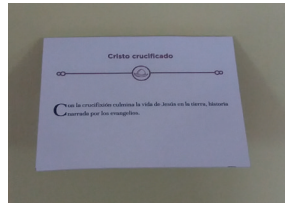
Tipo de material:  
Logotipo

- 1. Pertinencia  
 12  34  5
- 2. Memorabilidad  
 12  34  5
- 3. Fijación  
 12  34  5
- 4. Legibilidad  
 12  34  5
- 5. Composición  
 12  34  5

- 6. Abstracción  
 12  34  5
- 7. Estilización  
 12  34  5
- 8. Diseño Tipográfico  
 12  34  5
- 9. Uso del color  
 12  34  5
- 10. Recorrido visual  
 12  34  5

Comentarios

La abstracción aún mantiene complejidad



LISTA DE COTEJO

Por medio de la observación, evaluar antecedentes gráficos e identidad visual

Tipo de material:  
Cédulas

- 1. Pertinencia  
 12  34  5
- 2. Memorabilidad  
 12  34  5
- 3. Fijación  
 12  34  5
- 4. Legibilidad  
 12  34  5
- 5. Composición  
 12  34  5

- 6. Abstracción  
 12  34  5
- 7. Estilización  
 12  34  5
- 8. Diseño Tipográfico  
 12  34  5
- 9. Uso del color  
 12  34  5
- 10. Recorrido visual  
 12  34  5

Comentarios

Las cédulas fueron trabajadas por Epesista de Diseño Gráfico



LISTA DE COTEJO

Por medio de la observación, evaluar antecedentes gráficos e identidad visual

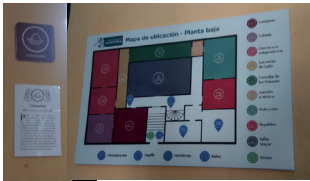
Tipo de material:  
Manual de Identidad gráfica • Aplicaciones

- 1. Pertinencia  
 12  34  5
- 2. Memorabilidad  
 12  34  5
- 3. Fijación  
 12  34  5
- 4. Legibilidad  
 12  34  5
- 5. Composición  
 12  34  5

- 6. Abstracción  
 12  34  5
- 7. Estilización  
 12  34  5
- 8. Diseño Tipográfico  
 12  34  5
- 9. Uso del color  
 12  34  5
- 10. Recorrido visual  
 12  34  5

Comentarios

Hacen falta secciones que debe abordar un manual, como la misión, visión, valores, contacto y la sección de Look and Feels, donde por medio de mockups o montajes se enseña como serán las piezas en un formato impreso o digital



**LISTA DE COTEJO**

Por medio de la observación, evaluar antecedentes gráficos e identidad visual

Tipo de material:  
Señalética

- |   |  |
|---|--|
| <p>1. Pertinencia</p> <p><input type="radio"/> 12 <input type="radio"/> 34 <input type="radio"/> 5</p> <p>2. Memorabilidad</p> <p><input type="radio"/> 12 <input type="radio"/> 34 <input checked="" type="radio"/> 5</p> <p>3. Fijación</p> <p><input type="radio"/> 12 <input type="radio"/> 34 <input checked="" type="radio"/> 5</p> <p>4. Legibilidad</p> <p><input type="radio"/> 12 <input checked="" type="radio"/> 34 <input type="radio"/> 5</p> <p>5. Composición</p> <p><input type="radio"/> 12 <input type="radio"/> 34 <input checked="" type="radio"/> 5</p> | <p>6. Abstracción</p> <p><input type="radio"/> 12 <input type="radio"/> 34 <input type="radio"/> 5</p> <p>7. Estilización</p> <p><input type="radio"/> 12 <input type="radio"/> 34 <input checked="" type="radio"/> 5</p> <p>8. Diseño Tipográfico</p> <p><input type="radio"/> 12 <input type="radio"/> 34 <input checked="" type="radio"/> 5</p> <p>9. Uso del color</p> <p><input type="radio"/> 12 <input type="radio"/> 34 <input checked="" type="radio"/> 5</p> <p>10. Recorrido visual</p> <p><input type="radio"/> 12 <input type="radio"/> 34 <input checked="" type="radio"/> 5</p> |
|---|--|

**Comentarios**

Diseño tipográfico: la mancha tipográfica no es homogénea puede presentar ríos, callejones

El mapa de ubicación está en mala calidad



**LISTA DE COTEJO**

Por medio de la observación, evaluar antecedentes gráficos e identidad visual

Tipo de material:  
Folletería - sexafoliar

- |  |   |
|--|---|
| <p>1. Pertinencia</p> <p><input type="radio"/> 12 <input type="radio"/> 34 <input checked="" type="radio"/> 5</p> <p>2. Memorabilidad</p> <p><input type="radio"/> 12 <input type="radio"/> 34 <input checked="" type="radio"/> 5</p> <p>3. Fijación</p> <p><input type="radio"/> 12 <input type="radio"/> 34 <input checked="" type="radio"/> 5</p> <p>4. Legibilidad</p> <p><input type="radio"/> 12 <input checked="" type="radio"/> 34 <input type="radio"/> 5</p> <p>5. Composición</p> <p><input type="radio"/> 12 <input type="radio"/> 34 <input checked="" type="radio"/> 5</p> | <p>6. Abstracción</p> <p><input type="radio"/> 12 <input checked="" type="radio"/> 34 <input type="radio"/> 5</p> <p>7. Estilización</p> <p><input type="radio"/> 12 <input type="radio"/> 34 <input checked="" type="radio"/> 5</p> <p>8. Diseño Tipográfico</p> <p><input type="radio"/> 12 <input type="radio"/> 34 <input checked="" type="radio"/> 5</p> <p>9. Uso del color</p> <p><input type="radio"/> 12 <input type="radio"/> 34 <input checked="" type="radio"/> 5</p> <p>10. Recorrido visual</p> <p><input type="radio"/> 12 <input type="radio"/> 34 <input checked="" type="radio"/> 5</p> |
|--|---|

**Comentarios**

La memorabilidad por el uso de un desplegable

Desactualización del contenido (Mapas de ubicación)

La fotografía utilizadas tiene mala calidad tanto en resolución como en iluminación

**OBSERVACIÓN-RECORRIDO**

Por medio de la observación se determinarán aspectos sobre el recorrido guiado que se realiza en el museo, de manera presencial.

Por medio de la observación, se determinará el tipo de piezas, información que se da en un recorrido del Museo Nacional de Historia



- Piezas gráficas en el recorrido e instalaciones del museo**  
Mapas de ubicación, señalética, mantas vinílicas con el contenido, cédulas de las piezas, solo en algunas salas
- Cuentan con señalética en las instalaciones**  
Cuenta con mapas de ubicación, la cual necesita actualización por la reubicación de ciertos puntos, como la taquilla y el guardarropa. Identificación de las diferentes salas y puntos del museo
- Momentos del recorrido**  
El recorrido se divide en 3 parte, el primer nivel, segundo nivel y el sótano, los dos primeros niveles se habla sobre historia y en el sótano se trata el tema de cultura
- Información que se da en el recorrido**  
La información que se transmite es densa, por lo tanto es extensa. Se da información sobre la historia, mobiliario, arquitectura, cultura, cerámica, música, sobre la ciudad, personajes ilustres guatemaltecos.
- Materiales gráficos que hacen entrega en el recorrido**  
No se evidenció

**FODA-COMUNICACIÓN EXTERNA**

Se analizarán los medio de comunicación con los que cuenta la institución, determinando si son funcionales y factibles.

Reconocer la fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas de la comunicación que realizan en redes sociales, Facebook; pues es el único medio del cual hacen uso.

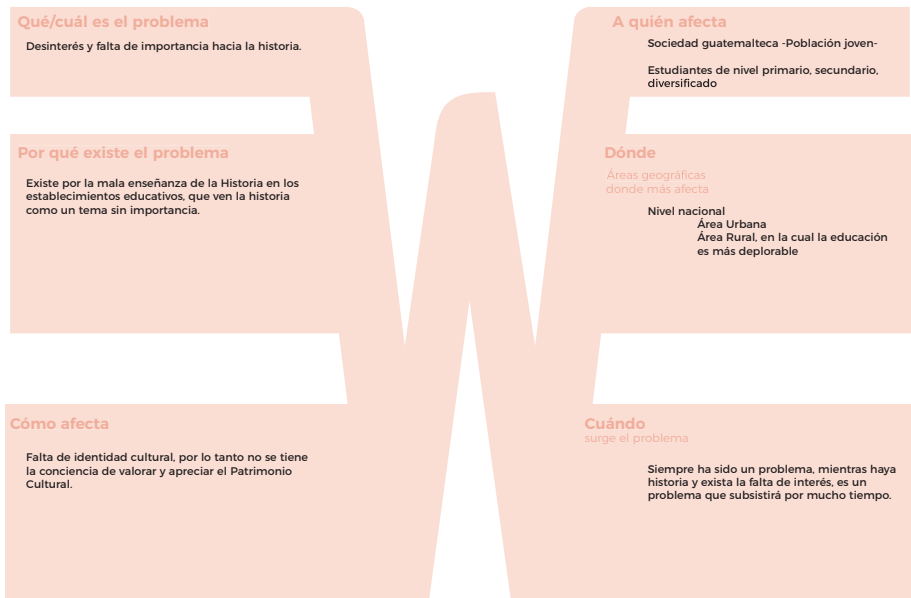
Fortalezas	Oportunidades
Interacción con el público por medio de dinámicas Publicaciones de gran valor histórico que logran ser interesantes para el grupo objetivo Publicación de piezas que contiene el museo	Respuesta del público Comentarios positivos sobre el museo
Debilidades	Amenazas
La página de Facebook no es una fanpage sino un perfil, lo que ocasiona que se limite la cantidad de personas que tienen acceso completo al perfil Es difícil encontrar la página o identificarla, pues carece de logotipo	Más presencia de otros museos en redes sociales

**6 W'S**

**Análisis de la Problemática social**




**PROBLEMÁTICA SOCIAL**

**Análisis de problemática**  
Cuál es el problema, por qué existe el problema, quién padece el problema, cómo afecta el problema, dónde afecta más el problema, cuándo surgió el problema



## Apéndice 2 Instrumentos para perfilar a grupo objetivo y obtener un *insight*

### Encuesta a grupo objetivo

La siguiente encuesta tiene como finalidad recabar información sobre los visitantes del Museo Nacional de Historia, para el desarrollo de material gráfico. La información recabada es con fines académicos.

Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: F M

Zona de residencia: \_\_\_\_\_

Ocupación: \_\_\_\_\_

Grado académico: \_\_\_\_\_

¿Cuáles idiomas o lenguas dominas? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Centro educativo: Público  
Privado

Lugar de trabajo: Sector público  
Sector privado

Describe con una palabra: \_\_\_\_\_

¿Cuál es tu pasatiempo(s) favorito? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¿Cuáles redes sociales usas frecuentemente?

Otro: \_\_\_\_\_

¿Qué tipo de contenido ves en redes sociales?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¿Qué lugares o zonas visitas durante tu semana?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¿Te gustan los juegos de mesa? Sí No

Menciona tu favorito \_\_\_\_\_

Valora tu gusto por la lectura

Poco Mucho

1 2 3 4 5

¿Qué tipo de lectura prefieres?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Valora tu conocimiento sobre la historia y cultura de Guatemala

Poco Mucho

1 2 3 4 5

Valora tu interés por la historia y cultura de Guatemala

Poco Mucho

1 2 3 4 5

¿Qué es lo que más te gusta de la historia y/o cultura guatemalteca?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¿Qué es lo que más te gusta del museo?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# Apéndice 3 Encuesta sobre Cultura visual

## Encuesta a grupo objetivo

Tipografía



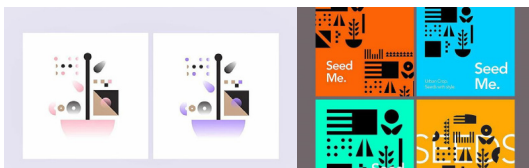
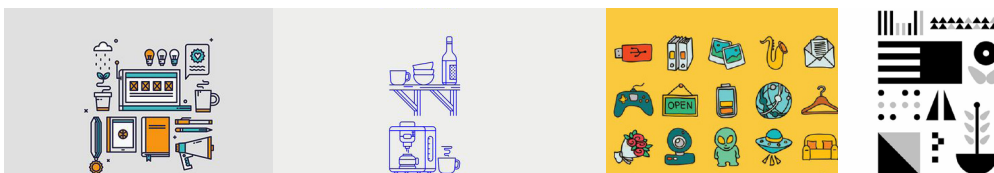
Infografías



Iconografía



Abstracciones  
Cromatología



# Anexo 1

## Instrumento de validación con especialistas



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

### VALIDACIÓN CON ESPECIALISTAS

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

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

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 Los recursos gráficos (Ilustración, tipografía, formato) utilizados comunican el concepto creativo  
 1  2  3  4  5
- 2 Se evidencia la aplicación de los fundamentos de superposición, toque, intersección, unión y sustracción  
 1  2  3  4  5
- 3 La distribución de los elementos de diseño facilitan el recorrido visual  
 1  2  3  4  5
- 4 El diseño tipográfico favorece la jerarquía visual  
 1  2  3  4  5
- 5 El uso de la tipografía favorece la legibilidad  
 1  2  3  4  5
- 6 El tamaño de las tipografías es adecuado y legible en relación a las dimensiones de la pieza  
 1  2  3  4  5
- 7 El estilo de las ilustraciones es adecuado para el grupo objetivo  
 1  2  3  4  5
- 8 Las ilustraciones refuerzan la comprensión del contenido  
 1  2  3  4  5
- 9 Las dimensiones y los formatos de las piezas son adecuados para el sistema de impresión offset  
 1  2  3  4  5
- 10 El uso del color favorece la comprensión del mensaje  
 1  2  3  4  5
- 11 Las piezas móviles son fáciles de manipular y apoyan la interactividad del material  
 1  2  3  4  5

Observaciones

## Anexo 2

### Instrumento de validación con grupo objetivo

#### Encuesta de validación del material a grupo objetivo



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

El siguiente formulario tiene como fin evaluar la funcionalidad del material gráfico que se está realizando para el Museo Nacional de Historia. Los datos recolectados se utilizarán con fines, únicamente, académicos.

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.

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

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

Institución educativa: \_\_\_\_\_

1 El material le facilita la comprensión acerca del tema

1  2  3  4  5

2 La información se presenta de forma ordenada

1  2  3  4  5

3 Comprende a totalidad la información presentada

1  2  3  4  5

4 Se le facilita interpretar las ilustraciones

1  2  3  4  5

5 Las ilustraciones refuerzan el contenido

1  2  3  4  5

6 El tamaño del texto le facilita la lectura a distancia

1  2  3  4  5

7 Las pestañas móviles permiten y facilitan la interactividad

1  2  3  4  5

8 Las infografías amplían su conocimiento

1  2  3  4  5



### Guía para entrevista con el grupo objetivo



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

#### CONCLUSIONES

Las siguientes preguntas se utilizarán en la fase de conclusiones. Con el fin de estimular la reacción, gestos y actitudes de los participantes respecto a las infografía validadas.

**¿Qué les parecieron las infografías?**

**¿Qué es lo que más les gustó?**

**¿Qué es lo que menos les gustó?**

## Anexo 3

### Mapas de juegos

#### Mapa del Juego Rally

Nombre: Rally

Objetivo(s) o propósito(s): Permitir que los participantes diferencien y reconozcan las piezas del museo.

Tipo de juego: Competencia

Tema: Piezas del museo

Descripción del juego: juego de cartas que contienen pistas que hacen referencia a piezas del museo, las cuales, dos equipos de cinco a ocho participantes, tienen que encontrar y tomarse una fotografía junto a ella.

Área del conocimiento: historia

Competencias: trabajo en equipo; ubicación dentro del museo; reconocimiento y diferenciación de las piezas

Grupo objetivo: visitantes de 13 años en adelante

Metodología: juego en equipo

Estrategia de aplicación del juego: la dinámica de competencia permite que los integrantes de los diferentes equipos trabajen en conjunto con el objetivo de ganar.

Recurso de Evaluación: las fotografías del equipo con la pieza.

Meta contenido: los visitantes aprenden sobre las diferentes épocas a través de las diferentes salas.

Características del empaque: Caja con apertura superior, de texcote.

Instrucciones:

Formar dos grupos de cinco a ocho participantes

El guía hará entrega de una carta con una pista a cada equipo

Una vez indicado, los equipos deben buscar dentro del museo, las piezas según las pistas en las cartas.

Al momento de encontrar la pieza de la pista deben tomarse una fotografía la cual deberá publicar en la fan page del museo.

Al terminar deberán acudir con el guía quien les proporcionará la siguiente pista y verificando que hayan cumplido con la fotografía y el comentario

**Mapa del Juego Historiador por un día**

Nombre: Historiador por un día

Objetivo(s) o propósito(s): el objetivo es que el visitante recuerde y exponga sobre la sala asignada por medio de una carta con el nombre de la época.

Tipo de juego: exposición oral

Tema: Épocas de la historia

Descripción del juego: la dinámica se realiza en grupos guiados de más de 10 personas. Se eligen a 14 representantes, quienes tendrán que tomar una carta y exponer lo que recuerden sobre la época elegida.

Área del conocimiento: historia

Competencias: trabajo en equipo; reconocimiento y diferenciación de las épocas

Grupo objetivo: visitantes de 13 años en adelante

Metodología: juego en equipo

Estrategia de aplicación del juego: los visitantes a través de la dinámica reconocen las diferentes épocas, reconociendo y relacionando la historia con las piezas que se encuentran expuestas en el museo.

Recurso de Evaluación: evaluación de la información por parte del guía

Meta contenido: los visitantes asocian las piezas y reconocen la historia por medio de ellas.

Características del empaque: caja con apertura superior, de texcote.

Instrucciones:

Solicitar la participación de 13 visitantes

Entregar a cada uno una carta con el nombre de una sala del museo.

Los participantes deben recordar y explicar lo que observo y escucho en referencia de la sala asignada.

Mapa del Juego Armando la historia

Nombre: Armando la historia

Objetivo(s) o propósito(s): exponer sobre la pieza del rompecabezas

Tipo de juego: juego de mesa

Tema: historia

Descripción del juego: cada rompecabezas ilustra una pieza del museo, de la cual un representante de cada equipo debe exponer recordando lo escuchado en el recorrido.

Área del conocimiento: historia

Competencias: trabajo en equipo; reconocimiento y diferenciación de las épocas

Grupo objetivo: visitantes de 7 a 15 años

Metodología: juego en equipo

Estrategia de aplicación del juego: los visitantes a través de la dinámica de armar un rompecabezas reconocen la pieza y exponen sobre ella de lo aprendido del recorrido.

Recurso de Evaluación: evaluación de la información por parte del guía

Meta contenido: los visitantes reconocen y diferencian la época a la cual pertenece la pieza, aprendiendo no solo de la pieza sino de su historia y el contexto.

Características del empaque: sobre de papel textote para cada rompecabezas

Instrucciones:

Formar de dos a cinco grupos de cinco a ocho participantes

El guía hará entrega de un sobre a cada grupo que contiene un rompecabezas

Cuando el guía lo indique, los participantes iniciarán el armado de los rompecabezas, cada rompecabezas ilustra una de las piezas expuesta en las diferentes salas del museo.

Al terminar de armar, cada grupo elige un representante, el cual expondrá sobre lo aprendido en la visita guiada en referencia con la imagen del rompecabezas.

## Anexo 4 Cotización del proyecto



Fecha: 29 de octubre de 2018  
Validez: 15 días

Señores:  
Karla  
PTE.

A continuación sometemos a consideración la siguiente cotización:

Cantidad	Descripción	Valor Unitario	Valor Total
2	Adhesivo sobre pvc de 3mm de 0.80 x 1.00	Q. 140.00	Q.280.00
1	Adhesivo sobre pvc de 3mm de 0.80 x 1.40	Q. 196.00	Q.196.00
4	Adhesivo sobre pvc de 3mm de 0.80 x 1.20	Q. 168.00	Q672.00
1	Adhesivo sobre pvc de 3mm de 0.80 x 1.50	Q.210.00	Q210.00
1	Adhesivo sobre pvc de 3mm de 0.80 x 2.00	Q.280.00	Q.280.00
		<b>Q1638.00</b>	

### **Observaciones:**

Los precios anteriores incluyen IVA

Los artes deber estar hechos en los programas Freehand, Photoshop, Adobe Ilustrador

**Formato de Archivo:** PSD, TIFF, resolución al 100% al tamaño final 100% DPI modo de color CMYK

**Emitir cheque a nombre de:** Luis Estrada O Printer Line

**Forma de Pago:** Según acuerdo con el cliente

Atentamente,

Alejandro Estrada  
Ejecutiva de Cuentas



Guatemala 29 de octubre de 2018

Cotizacion No.

449-MC

Srs.

KARLA PINEDA

NIT:

Direccion: CIUDAD

Atendiendo su amable solicitud estamos enviando cotizacion de los productos requeridos, para nosotros es un placer poner nuestra compañía a su servicio.

Descripcion	Cant	P/U	Total
<b>ROTULO EN PVC</b> Rotulo en pvc de 5mm con impresión directa UV. Dimensiones: 0.8 X 1.00 MTS.	1	Q 320.00	Q 320.00
<b>ROTULO EN PVC</b> Rotulo en pvc de 5mm con impresión directa UV. Dimensiones: 0.8 X 1.4 MTS.	1	Q 450.00	Q 450.00
<b>ROTULO EN PVC</b> Rotulo en pvc de 5mm con impresión directa UV. Dimensiones: 1.00 X 0.8 MTS.	1	Q 320.00	Q 320.00
<b>ROTULO EN PVC</b> Rotulo en pvc de 5mm con impresión directa UV. Dimensiones: 0.8 X 1.2 MTS.	1	Q 385.00	Q 385.00
<b>ROTULO EN PVC</b> Rotulo en pvc de 5mm con impresión directa UV. Dimensiones: 1.2 X 0.8 MTS.	1	Q 385.00	Q 385.00
<b>ROTULO EN PVC</b> Rotulo en pvc de 5mm con impresión directa UV. Dimensiones: 1.50 X 0.8 MTS.	1	Q 480.00	Q 480.00
<b>ROTULO EN PVC</b> Rotulo en pvc de 5mm con impresión directa UV. Dimensiones: 1.2 X 0.8 MTS.	1	Q 385.00	Q 385.00
<b>ROTULO EN PVC</b> Rotulo en pvc de 5mm con impresión directa UV. Dimensiones: 2.00 X 0.8 MTS.	1	Q 640.00	Q 640.00
<b>ROTULO EN PVC</b> Rotulo en pvc de 5mm con impresión directa UV. Dimensiones: 1.2 X 0.8 MTS.	1	Q 385.00	Q 385.00
<b>Gran Total:</b>		<b>Q</b>	<b>3,750.00</b>

Somos una empresa con mas de 15 años de experiencia y todos nuestros productos cuentan con garantía. Trabajamos con tintas ecosolventes y materiales amigables con el medio ambiente de alta calidad comprobada

Tiempo de Entrega: **4 DIAS**  
Forma de Pago: **70% Y 30%**

Atentamente,

Monica Gomez / Celular: 3108-2341

Firma Autorizado Cliente

9 CALLE 12-66 ZONA 2, CIUDAD NUEVA / TELS. 2254-4483 / 2254-4487 / WWW.DEGRAFIK.COM \* VENTAS@DEGRAFIK.COM

\* DISEÑO \* RÓTULOS PVC, ACRÍLICOS, \* EXHIBIDORES \* ROTULACIÓN DE VEHÍCULOS \* MANTAS, VIDRIOS Y MÁS

### **Gastos administrativos**

<b>Descripción</b>	<b>Costo en quetzales</b>
Equipo y depreciación	1 500.00
Internet	900.00
Energía eléctrica	600.00
Total	3000.00

### **Gastos varios**

<b>Descripción</b>	<b>Costo en quetzales</b>
Transporte	100.00
Hojas de papel	50.00
Tinta	300.00
Total	450.00

## Servicios profesionales de infografía

Descripción	Costo en quetzales
Mediación de contenido	200.00
Conceptualización (15 hrs x Q106.13)	1591.95
Creatividad, diseño y diagramación de infografías (200 hrs x 106.13)	21226.00
Ilustraciones vectoriales: Tamaño grande -50-100 cms- (8x2300)	18400.00
Tamaño mediano -20-45 cms- (17x1300)	22100.00
Tamaño pequeño -10-18 cms- (18x600)	10800.00
Dummies y prototipos	500.00
Impresión final	1638.00
Total	Q. 76,455.95

## Servicios profesionales de audiovisual

Descripción	Costo en quetzales
Mediación de contenido	800.00
Conceptualización (15 hrs x Q106.13)	1591.95
Pre producción, guión literario, <i>story-board</i> (10 hrs x Q106.13)	1061.3
Producción, grabación de tomas (1 cámara/16 hrs x Q1000.00)	16000.00
Post producción, edición de tomas, animación por minuto (6 mins x Q5000.00)	30000.00
Musicalización (10 hrs x Q106.13)	1061.3
Total	Q 50, 514.55



## Servicios profesionales de material lúdico

Descripción	Costo en quetzales
Conceptualización (15 hrs x Q106.13)	1591.95
Creatividad, diseño y diagramación de juegos (20 hrs x 106.13)	2122.60
Toma de fotografías (7 fotografías x 250)	1750.00
Post producción de fotografías (5 hrs x 106.13)	530.65
<i>Dummies</i> y prototipos	100.00
Impresión final	247.00
Total	Q 6,341.25
<b>Total del proyecto</b>	<b>Q136,761.75</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

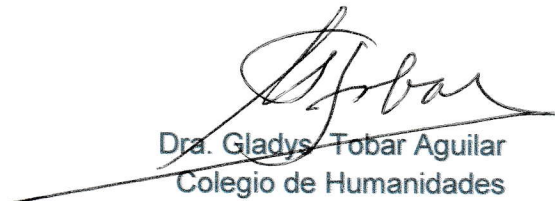
Doctor  
Edgar López Pazos  
Decano  
Facultad de Arquitectura  
Universidad de San Carlos de Guatemala

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento he realizado la revisión de estilo del proyecto de graduación "**Diseño de material editorial interactivo como apoyo a los procesos de comunicación del "Museo Nacional de Historia" de Guatemala**", de la estudiante **Karla Anayancy Pineda Alfaro** de la Facultad de Arquitectura, carné universitario **201401061**, previamente a conferírsele el título de **Diseñador Gráfico** en el grado académico de Licenciado.

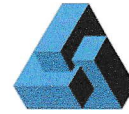
Luego de las adecuaciones y correcciones que se consideraron pertinentes en el campo lingüístico, considero que el proyecto de graduación que se presenta, cumple con la calidad técnica y científica requerida.

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 editorial interactivo como apoyo a los procesos de comunicación del “Museo Nacional de Historia” de Guatemala**  
Proyecto de Graduación desarrollado por:

**Karla Anayancy Pineda Alfaro**

Asesorado por:

**Lic. Miguel Álvarez**

Lic. Miguel Alfredo Álvarez Arévalo  
ADMINISTRADOR  
MUSEO NACIONAL DE HISTORIA  
DIRECCIÓN TÉCNICA DE MUSEOS Y CENTROS CULTURALES  
D.G.P.C.Y.N.

**Licda. Larisa Mendóza**

**Licda. Lourdes Pérez**

Imprimase:

**“ID Y ENSEÑAD A TODOS”**

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



