

**Diseño de Material
Gráfico Multimedia
“Indumentaria Maya
de Guatemala”
como apoyo a la Visita
que realizan los niños
y adolescentes al Museo Ixchel**

Proyecto presentado por
Gerson Gabriel Romero Perez
para optar al título
de Licenciado en Diseño Gráfico

Guatemala, Junio 2019



Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Arquitectura

Escuela de Diseño Gráfico



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

**Diseño de Material
Gráfico Multimedia
“Indumentaria Maya
de Guatemala”
como apoyo a la Visita
que realizan los niños
y adolescentes al Museo Ixchel**

Proyecto presentado por
Gerson Gabriel Romero Perez
para optar al título
de Licenciado en Diseño Gráfico

Guatemala, Agosto 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 Cordón de Corea
Vocal I

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Vocal II

MSc. Arq. Alice Michele Gómez García
Vocal III

Br. Kevin Christian Carrillo Segura
Vocal IV

Br. Ixchel Maldonado Enriquez
Vocal V

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca
Secretario Académico

Tribunal Examinador

MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca
Secretario Académico

Licda. Lourdes Pérez
Asesora Metodológica

Licda. Larisa Mendóza
Asesora Gráfica

Licda. Adriana Segura
Tercera Asesora

Dedicatoria y Agradecimientos



A mis padres Ana y Carlos, quienes nunca dudaron de mí y a pesar de las dificultades que hemos enfrentado en los últimos años, siempre me han apoyado con todos sus medios posibles. Levantándose el ánimo con pequeños detalles como una cocoa al momento de mayor estrés durante un proyecto, son momentos que por muy sencillos que suenen, no voy a olvidar. Gracias por enseñarme los valores que ahora rigen mi vida.

A mi hermana, quien me apoyó en la realización de tareas y proyectos a pesar de las altas horas de la noche.

A mis tíos, Rolando y Edwin y su amigo Vinicio, quienes siempre se preocuparon y me apoyaron por mí durante la carrera, dándome 2 de los mejores regalos más útiles e influyentes en el desarrollo de mi camino profesional, mi computadora y mi tableta digitalizadora.

A mis amigos Roman, Mafus, Hans, Joane y Marian, quienes siempre me tuvieron paciencia y me ayudaron explicando y asesorando en mis proyectos, los aprecio y de verdad les agradezco por su apoyo.

A las licenciadas Larisa y Lourdes por sus asesorías y paciencia para con mis informes.

Al Museo Ixchel del Traje Indígena por la oportunidad de poder trabajar con ellos, por todo el apoyo, información y soporte que me brindaron para la realización del proyecto.

Índice

13

Capítulo 1 - Introducción

Presentación	14
Identificación del problema de comunicación visual	15
Justificación del proyecto	15
Objetivos	18

20

Capítulo 2 - Perfiles

Perfil de la institución	22
Antecedentes	25
Características del grupo objetivo - primaria	36
Características del grupo objetivo - Básicos	38
Características del grupo objetivo - Diversificado	40

43

Capítulo 3 - Planificación Operativa

Proceso Creativo	44
Cronograma	47
Previsión de gastos y costos	50

54

Capítulo 4 - Marco Teórico

Desvalorización de nuestra cultura, la importancia del Museo Ixchel	56
Incidencia del Diseño Gráfico en la Preservación del Patrimonio Nacional	63

77

Capítulo 5 - Definición Creativa

6W's	78
Proceso de definición de concepto creativo	80
Insight	82
Concepto creativo	83
Propuesta de códigos visuales	84



89

Capítulo 6 - Producción Gráfica

Nivel 1 de visualización	90
Nivel 2 de visualización	98
Fotografías de validación No.2 con expertos Fernando Fuentes, Pablo Zeceña y Cesar Sosa	108
Nivel 3 de visualización	112
Fotografías de validación no.3 con grupo objetivo	122
Propuesta final	127

155

Lecciones Aprendidas

159

Conclusiones

163

Recomendaciones

Fuentes Consultadas	166
Referencias Fotos	167

171

Anéxos

Anexo 01	172	Anexo 06	178
Anexo 02	173	Anexo 07	180
Anexo 03	174	Anexo 08	181
Anexo 04	175	Anexo 09	182
Anexo 05	176	Anexo 10	183





Introducción

Presentación

En Guatemala existe una gran riqueza de indumentarias indígenas que aún se utilizan en muchas comunidades, en cuyos tejidos se ve la evolución que estos han tenido.

Barbara Knoke, antropóloga e investigadora asociada del Museo Ixchel del Traje Indígena, afirma que “más allá del escenario universal, el vestuario maya o indígena de Guatemala encierra miles de años de historia y una cultura actual diversa, cuya riqueza y complejidad es un reto dilucidar” (2011), este se enmarca dentro de los aspectos del patrimonio nacional y se contextualiza como un tema importante en la diversidad de la sociedad guatemalteca. Sin embargo, en trabajos como los de Rolando Caal Juc (2013) muestran que, a pesar de todo, la tradición textil en la actualidad se está perdiendo debido a diversos factores como lo son la economía, la moda, discriminación en las escuelas, etc. Esto sólo hace que las nuevas generaciones no vean el verdadero valor de estas piezas, y en general, el efecto que esta tradición tiene para nuestra cultura. En nuestros días prácticamente ni se reconoce como un patrimonio cultural, el cual lo es y debemos por todos los medios, salvaguardarlo.

El Museo Ixchel del Traje Indígena es una institución con un tesoro nacional incalculable, y es por su localización y centralidad, la institución, que resguarda este patrimonio, más accesible para los habitantes de la capital y sus alrededores, por lo que muchas instituciones educativas tienen actividades extracurriculares anuales a dicho museo.

A través del diseño gráfico se puede generar un material multimedia que tanto en su estilo, información, color, tipografía, personajes, tonos de voz, iconografía y duración, esté específicamente pensado y mediado para todos estos jóvenes visitantes, esto con el fin de que aprendan más sobre su país, cultura y a valorar esta milenaria tradición de una forma mucho más entretenida y divertida. Además de mejorar su experiencia durante su estancia en el museo.



Identificación del problema de comunicación visual

Para identificar los posibles problemas en la institución, se realizó una investigación y entrevistas a miembros del museo, las cuales reflejaron el desconocimiento de los niños y jóvenes sobre la tradición textil maya en Guatemala.

En base a los resultados de la investigación realizada, se puede decir que la institución tiene una debilidad en cuanto a captar la atención de los jóvenes con respecto al tema de la tradición textil.

Actualmente, en el museo existe un video introductorio, "Indumentaria Maya de Guatemala", el cual se les es mostrado a los visitantes previo a iniciar el recorrido dentro de las instalaciones.

Dicho video está realizado a modo de documental, por lo que tiene un enfoque para gente mayor, y, por ende, los niños y jóvenes que lo ven pierden el interés a los pocos minutos, causando que se aburran y pierdan el interés en el tema si quiera antes de iniciado el recorrido.

Muchos de los jóvenes desconocen la importancia de conservar este patrimonio cultural, y es por eso que es de suma importancia el generar un material audiovisual pensado para ellos, para que aprendan su historia, respeto a las personas quienes los elaboran y visten con orgullo y el valor que este tiene para el país, además de generar una buena experiencia en el museo, mejorando la memorabilidad y buenos comentarios en sus círculos sociales.

Justificación del Proyecto

Trascendencia

El Museo Ixchel del Traje Indígena es una institución con un tesoro nacional incalculable, y es por su localización y centralidad, la institución, que resguarda este patrimonio, más accesible para los habitantes de la capital y sus alrededores, por lo que muchas instituciones educativas tienen excursiones anuales a dicho museo.

En el año pasado se dieron 26 recorridos a estas instituciones, llegando más de 1,600 alumnos de diferentes grados. A estos niños y jóvenes se les presenta un video introductorio llamado "Indumentaria maya de Guatemala", el cual está enfocado a un público adulto. Y esta cifra es sólo del año pasado, 1600 estudiantes que por el enfoque que el video actual tiene, es bastante probable que perdieran la atención a los pocos minutos y por ende no captaran el mensaje y comenzaran su recorrido de una manera aburrida y tediosa.

A través del diseño gráfico se puede generar un material multimedia que, tanto en su estilo, información, color, tipografía, personajes, tonos de voz, iconografía y duración esté específicamente pensado y medido para todos estos jóvenes visitantes, esto con el fin de que aprendan más sobre su país, cultura y valorar esta milenaria tradición de una forma mucho más entretenida y divertida además de mejorar su experiencia durante su estancia en el museo.

**El diseñador gráfico
es el intermediario
entre el problema
y la solución**

Logros

- Que los niños mantengan su atención en el video
- Que estos adquieran una experiencia más grata y memorable en su recorrido
- Que logren aumentar su conocimiento sobre el tema
- Que los grupos que vean el video adquieran más conciencia y valoricen este patrimonio cultural

Este proyecto da inicio a una mejor forma de transmitir información, conocimiento y valores a los niños y jóvenes dentro de la institución, además de sentar las bases, en cuanto a diseño se refiere, para futuros proyectos en el área de educación del Museo.



Incidencia del diseño

Una de las grandes ventajas de la tecnología en la educación, es que los recursos se comparten sin necesidad de pagar altos costos por ellos. Desde hace tiempo se ha buscado la forma de mostrar contenido multimedia como estrategia de enseñanza, y se ha conseguido y mejorado a través de los años. La educación no puede estar alejada del contexto social y el entorno de sus estudiantes, por lo que siempre debe buscar la mejora de los recursos, estrategias didácticas y materiales de apoyo que resulten atractivos para los estudiantes.

Actualmente en la educación se están viendo los beneficios del uso del medio audiovisual a la hora de impartir algún curso. Los medios audiovisuales ayudan a reducir el tiempo y esfuerzo de enseñanza y aprendizaje de los receptores, esto debido a la emoción y la experiencia creada por sus elementos, como lo son los colores, texto, imagen, sonido, entre otros, facilitando la captación y comprensión de los mensajes.

Partiendo de estos argumentos se establece que el medio audiovisual será el medio para establecer una conexión entre el usuario y la historia de la Indumentaria Maya de Guatemala.

Con una animación pensada para un público joven podemos llegar a captar su atención, generando interés y logrando que el mensaje sea captado y mejor comprendido por los observadores. Agregado a esto, debido a la buena experiencia generada por el video introductorio, los alumnos estarán más motivados y contentos de comenzar el recorrido, incrementando así su atención e interés en el mismo, esto a su vez incrementará su conocimiento y apreciación por este patrimonio cultural tan rico que tenemos en Guatemala.

Factibilidad

El Museo Ixchel del Traje Indígena tiene a su disposición el contenido y el personal especializado en antropología y educación para crear un equipo interdisciplinario al desarrollar el proyecto. Además, cuentan con los Amigos del Museo, y la capacidad de conseguir diferentes patrocinadores quienes ayudan a la financiación de gastos y proyectos.





Objetivos



General

Colaborar con el Museo Ixchel, desde la gestión y producción gráfica, en la labor que realiza de documentar, exhibir y educar a los jóvenes guatemaltecos en torno a la tradición textil del pueblo maya en Guatemala, resaltando así su valor cultural, técnico y artístico.



Específicos

- De Comunicación

Apoyar los procesos de facilitación de conocimiento, acerca de la tradición textil de los mayas en Guatemala, en beneficio de la formación y sensibilización de jóvenes y niños que visitan el Museo Ixchel.

- De Diseño

Generar una animación que por medio de la empatía, ilustraciones, texto, color y adaptación en el lenguaje del documental "Indumentaria Maya de Guatemala", logre sensibilizar y captar el interés de grupos jóvenes en la cultura textil de Guatemala.

The background of the lower half of the page is a complex, abstract composition. It features a variety of colors including deep purples, blues, greens, and oranges. The textures are layered and somewhat chaotic, with some areas appearing like watercolor washes, others like textured paper, and some with faint, stylized patterns or motifs. The overall effect is artistic and textured.

Perfiles





Perfil de la Institución

Museo Ixchel







Antecedentes

En Guatemala existe una gran riqueza de indumentarias indígenas que aún se utilizan en muchas comunidades, en cuyos tejidos se ve la evolución que estos han tenido.

Barbara Knoke, antropóloga e investigadora asociada del Museo Ixchel del Traje Indígena, afirma que "más allá del escenario universal, el vestuario maya o indígena de Guatemala encierra miles de años de historia y una cultura actual diversa, cuya riqueza y complejidad es un reto dilucidar", este se enmarca dentro de los aspectos del patrimonio nacional y se contextualiza como un tema importante en la diversidad de la sociedad guatemalteca.

Sin embargo, a pesar de todo, la tradición textil en la actualidad se está perdiendo debido a diversos factores como lo son la economía, la moda, discriminación en las escuelas, etc. Esto sólo hace que las nuevas generaciones no vean el verdadero valor de estas piezas, y en general, el efecto que esta tradición tiene para nuestra cultura. En nuestros días prácticamente ni se reconoce como un patrimonio cultural, el cual lo es y debemos por todos los medios, salvaguardarlo.

En el año 2002 el Banco Interamericano de Desarrollo permitió iniciar el Programa de Revitalización de la Tradición Textil. La metodología escogida ha sido la sistematización del aprendizaje y su incorporación al sistema de educación nacional. Este tiene un enfoque didáctico.

Es precisamente por esto que el Museo Ixchel del Traje Indígena se originó, ya que se dedica, no únicamente a la conservación, sino también a la adquisición y exhibición de dichos trajes. Además, realiza una investigación de los mismos, y por tanto sus respectivas características culturales dentro de la sociedad. En este museo los visitantes pueden llenarse de esta profunda y diversa cultura indígena de nuestro país.

Según Investigadores del Museo, el Museo Ixchel se originó como resultado del vacío institucional que había alrededor de esta rica y diversa esfera del patrimonio cultural en Guatemala (Knoke y Miralbés, 2017). Con lo que inició la tarea de adquirir y conservar piezas para la documentación, además de recabar testimonios para conocer la forma en que los cambios en estos habían ido ocurriendo. La colección del museo se ve enriquecida por las donaciones de colecciones particulares, en especial las realizadas las primeras décadas del siglo XX.



La colección principal del museo está formada por indumentaria y otros tejidos que datan desde finales del siglo XIX hasta la actualidad. Hoy en día la colección cuenta con un total de 7,801 tejidos originarios de 147 municipios y 34 aldeas, lo que da un total de 181 comunidades representadas a través del patrimonio textil que el museo resguarda.

El Museo Ixchel del Traje Indígena es actualmente una de las dos únicas instituciones que han documentado la tradición textil maya de Guatemala. En el 2017 terminó el año con las siguientes cantidades:

- Se dieron 19 visitas y talleres especiales
- Se dieron 26 visitas y talleres escolares con un total de

1,640 personas

Se alquilaron 203 trajes distribuidos así:

- 136 Educativos
- 37 Institucionales
- 29 Personales
- 1 Personal del museo
- En el taller de telar de cintura se tuvieron 6 estudiantes

Características sociales

El Museo Ixchel del Traje Indígena satisface una necesidad muy específica en la rama social, cultural y educativa del país, esto a través del rescate, colección, conservación, documentación, exhibición y educación de la tradición textil del pueblo maya de Guatemala.

Historia

La siguiente información es un extracto de la Guía del Museo Ixchel del Traje Indígena donde Knoke y Miralbés (2017) mencionan la falta de instituciones dedicadas a la recolección, conservación y documentación de la tradición textil maya en nuestro país.

En 1973 don León y doña Carmen Pettersen donaron al Museo Ixchel, los beneficios de la primera edición del libro Maya de Guatemala. Los ingresos obtenidos sirvieron para iniciar el fondo que se empleó más tarde para la construcción de la sede actual.

El comité Textil expande y diversifica sus actividades, por lo que sus integrantes deciden fundar en 1997, el Museo Ixchel del Traje Indígena.

En 1986 se crea la Fundación para el Desarrollo del Museo Ixchel. La Universidad Francisco Marroquín otorga en usufructo un terreno localizado dentro de su campus para la construcción del edificio, pero manteniendo su autonomía institucional. La sede fue inaugurada en 1993, diseñada y construida especialmente para albergar, conservar y exponer los tejidos que integran la colección.

Misión y Visión

Es una entidad privada sin fines de lucro, cuya misión es coleccionar, conservar, documentar, rescatar, exhibir y educar en torno a la tradición textil de los mayas en Guatemala, resaltando así su valor cultural, técnico y artístico. Para ello se fundamenta en investigaciones científicas de las principales características que se dan hoy en día en la indumentaria y los tejidos mayas, así como sus transformaciones. Se ha trazado como visión contribuir al conocimiento y difusión de la riqueza cultural del país (Knoke y Miralbés, 2017).

Áreas de trabajo

Investigaciones y publicaciones

El programa de investigaciones científicas se inició en 1983, con el fin de conocer la evolución de la indumentaria indígena de diversas comunidades y los procedimientos textiles utilizados en su elaboración a partir de finales del siglo XIX.

Proyectos de conservación textil

Se han trabajado varios proyectos de conservación patrocinados por diferentes entidades, en reconocimiento a la labor que realiza la institución en pro de contribuir al conocimiento y difusión de la riqueza cultural de Guatemala; como resultado, más del 60% de la colección del museo están debidamente catalogados y almacenados de acuerdo a normas y métodos de conservación modernos, utilizando los materiales apropiados como cajas y papel libre de ácido y material de enguate, entre otros. Cada pieza ha sido fotografiada y analizada para determinar su estado de conservación y documentada en términos de materiales y técnicas empleados, colores, medidas, etc. Los datos se sistematizaron en forma manual, en la actualidad se continúa elaborando un registro digital, de acuerdo con un programa especialmente diseñado para este propósito.

Asesoría

Presta asesoría a especialistas textiles, investigadores, estudiantes, tejedores y profesionales de diversas disciplinas, tanto nacionales como extranjeras.

Biblioteca

Posee una biblioteca especializada en la historia textil maya de Guatemala (indumentaria y tejidos), temas afines (cultura maya, folclor, artesanías, tradiciones textiles de otros países americanos) y disciplinas conexas referentes al país (antropología, etnografía, historia, economía, arqueología).

Fototeca

El Archivo Fotográfico del Museo Ixchel tiene más de 30,000 fotografías; algunas colecciones fueron donadas, otras fueron patrocinadas y muchas de ellas, tomadas por el personal profesional del Museo Ixchel.



Identidad y Comunicación Visual

Manual de marca

El museo cuenta con un Manual de Normas Gráficas que regula el quehacer respecto a sus publicaciones en diferentes soportes, tanto digitales como impresas con el fin de dotar de identidad como marca a la institución en cuanto al uso del color, las formas, la tipografía y aplicaciones del logotipo.

Redes Sociales

El Museo Ixchel del Traje Indígena cuenta en este momento, abril 2018, con una página de Facebook con más de 4,000 me gusta que es utilizada como medio de difusión masivo donde se brinda información de eventos: visitas guiadas y especializadas; álbumes fotográficos para las actividades mensuales, artículos de la tienda del Museo Ixchel, la sección "sabías que" con fines pedagógicos, "foto de la semana" que permite un vistazo a la documentación fotográfica de la indumentaria indígena de Guatemala con el fin de dar a conocer y valorar el patrimonio textil del país.

Una función que integra de manera eficiente es el TripAdvisor Reviews que permite escribir directamente en la página de Facebook una reseña y calificación sobre el museo, generando así interacción entre sus visitantes y un registro informal pero valioso en este medio de comunicación.

El museo tiene planes de implementar más redes sociales como medio de difusión y comunicación a corto plazo.

Sitio Web

El museo ha actualizado su sitio web a las necesidades actuales del diseño responsive y la experiencia del usuario inmediata; cuenta con un diseño modular en su página de inicio que remite a sus ejes temáticos más importantes como su colección principal, investigaciones y salas de exposiciones permanentes y temporales; servicios, educación, un boletín mensual e información de contacto y ubicación. Mantiene la unidad respetando las normas de su manual de marca, es coherente con el resto de sus canales y supone una fuente de fácil acceso de información al público.

Multimedia

En el museo cuentan con un material audiovisual titulado: Indumentaria Maya de Guatemala, el cual narra toda la tradición textil desde sus inicios hasta la actualidad, este es reproducido a los grupos visitantes del museo antes de comenzar su visita guiada. Sin embargo, este material está enfocado para gente adulta, por lo que tanto como la duración, narración y línea gráfica de este llega a ser tedioso para los menores, quienes pierden la atención bastante rápido y no llegan a captar el mensaje.

Redes Sociales

Facebook e Instagram son las redes sociales que el museo maneja.

Está a cargo del departamento técnico. Comparten información sobre talleres, exposiciones, y cápsulas informativas de las colecciones del museo o de historia cultural de Guatemala, además de información sobre talleres, exposiciones, y cápsulas informativas de las colecciones del museo o de la historia cultural de Guatemala.



Figura: 1 Post en facebook



Figura: 2 Post en facebook



Figura: 3 Post en instagram



Página Web

Es un recurso meramente informativo.

La página del museo es exclusivamente para dar a conocer las labores que el museo realiza, la única actualización que realizan en la página es "la pieza del mes".

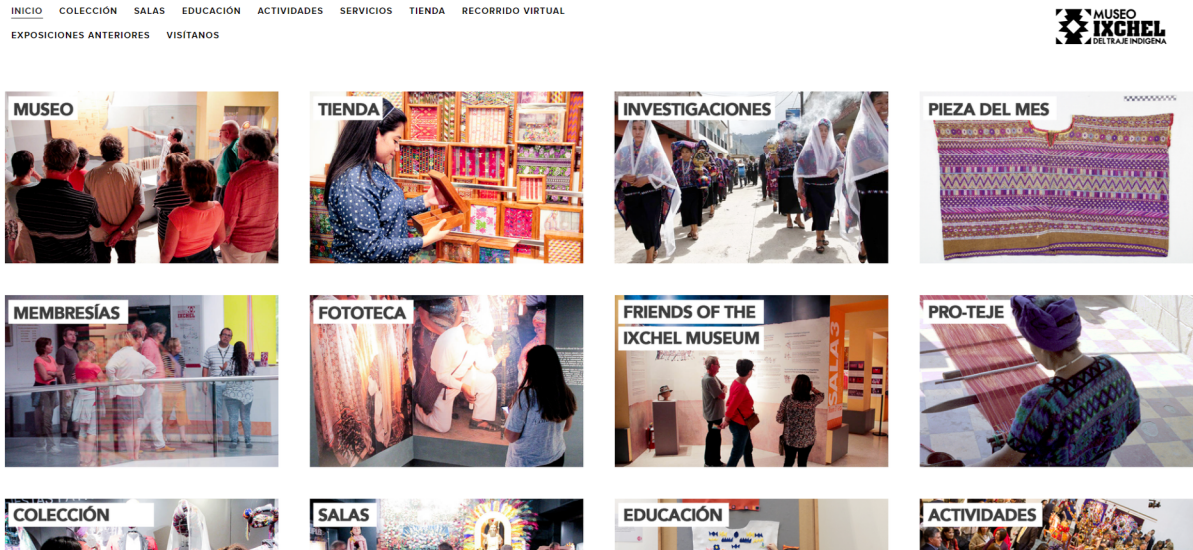


Figura: 4 Página de inicio de la web del Museo Ixchel



Figura: 5 Página del Museo Ixchel

Video “Indumentaria Maya de Guatemala”

Este video fue generado por el museo en el año de 1999, por lo que aunque en contenido no hayan surgido muchos cambios, el atractivo visual con el que este cuenta es muy bajo, en especial para los niños y jóvenes quienes lo ven, esto según la guía de observación y encuesta realizada a los mismos, **ver anexo 01 y 02.**



Figura: 6 Video de Indumentaria Maya



Figura: 7 Video de Indumentaria Maya



Figura: 8 Video de Indumentaria Maya

¿Cuál es el impacto del material generado?

Debido a la temática que se trata hay muy poca gente que se interesa, visita y adquiere este tipo de material. Además, según la directora técnica del museo, Violeta Gutierrez, la gente de nuestro país no cree en el trabajo que hace o el museo o simplemente lo desconoce. Sin embargo, es de suma importancia seguir generando este tipo de materiales dado que esta es la única institución encargada en la investigación, conservación y transmisión de la tradición textil maya en Guatemala. Tanto la parte tangible: piezas indumentarias; como la parte intangible, que está siendo documentada, refiriéndose a toda la tradición oral que hay sobre la elaboración, técnicas, significados, etc.

Tampoco es prioridad del museo generar campañas publicitarias debido a los costos de estas, prefiriendo invertir el dinero en la conservación de los trajes para que futuras generaciones sigan apreciando y aprendiendo de ellos.

¿Quiénes son sus fuentes de información?

Cada contenido es redactado por profesionales en el área.

Para conocer más de la institución se utilizó la herramienta de Spice y Poems, **ver anexo 03**.

Publicaciones

- 1985 Comalapa: el traje y su significado, Asturias de Barrios, Linda, editora y coordinadora.
- Publicación de la rigurosa investigación realizada durante 1984 por la antropóloga Linda Asturias de Barrios que describe el traje indígena de Comalapa, Chimaltenango dentro de su contexto sociocultural y enfatizando los criterios y categorías de la comunidad.
- 1986 Tzute y jerarquía en Sololá. Mejía de Rodas, Idalma; Rosario Miralbés de Polanco y Linda Asturias de Barrios.
- Obra que responde a una síntesis del desarrollo histórico de la cofradía en España y Guatemala, un panorama general de la comunidad, las técnicas de tejido, diseño, confección y uso de prendas que integran el traje sololateco y la organización político-religiosa de la localidad junto a un análisis semiológico del traje distintivo de los integrantes de la jerarquía político-religiosa.
- 1987 cambio en Colotenango: Traje, migración y jerarquía. Miralbés de Polanco, Rosario; Eugenia Sáenz de Tejada e Ildama Mejía de Rodas.
- Contiene un estudio antropológico sobre una comunidad mam de Huehuetenango ubicada en la cuenca del río Selegua; provee un marco geográfico, histórico y social de la comunidad y un análisis de los materiales y procedimientos en la elaboración de los trajes.
- 1989 Santa María de Jesús: traje y cofradía. Asturias de Barrios, Linda; Barbara Knoke de Arathoon; Rosario Miralbés de Polanco; Violeta Gutiérrez, Raymond E. Senuk; Lucía Jiménez Palmieri.
- Obra dedicada a Santa María de Jesús, Sacatepéquez, cuya fundación se remonta al periodo de la post conquista española. Contiene información recabada durante una investigación bibliográfica y de campo llevada a cabo a fines de 1987 por personal del Departamento Técnico del Museo Ixchel.
- 1991 Los trajes de San Juan Sacatepéquez y san Raimundo. Miralbés de Polanco, Rosario.
- Publicación que divulga los resultados de estudios sobre tejidos indígenas de Guatemala, mediante una descripción de las comunidades, los trajes usados en esas localidades y un estudio detallado sobre los cambios que surgen en las piezas textiles.
- 1992 La indumentaria y el tejido mayas a través del tiempo, Asturias de Barrios, Linda y Fernández García, Dina.
- Proporciona una visión histórica de cambio y continuidad en la tradición textil y el vestido de los mayas, desde la época prehispánica hasta el presente.
- 1996 Zunil: Dress an Economy. Miralbés de Polanco, Rosario; Sáenz de Tejada, Eugenia y Mejía de Rodas, Idalma.



- Publicación que recoge los datos obtenidos en la investigación de campo realizada en un periodo de dos meses a finales de 1988 e inicios de 1989.
- 1997 Cuyuscate: el algodón café en la tradición textil de Guatemala, Asturias de Barrios Linda y Dina Fernández G., editoras.
- 1999 Mayan Clothing and Weaving Through the Ages. Mayén, Guisela; Linda Asturias de Barrios y Rosario Miralbés de Polanco.
- Proporciona una visión histórica de cambio y continuidad en la tradición textil y el vestido de los mayas, desde la época prehispánica hasta el presente.
- 2003 Magia y misterio del jaspe nudos que encierran figuras. Pancake, Cherri M.
- 2005 The magic and mystery of jaspe: knots revealing designs. Pancake, Cherri M.
- 2007 Sown symbols. Knoke de Arathoon, Barbara.
- Publicación tributo a artistas de la tradición textil, que han pasado el patrimonio intangible de generación en generación mediante el lenguaje oral a partir del trabajo en telares de cintura.
- 2010 Bordados: puntadas que unen culturas/ Embroidery-stitches that unite cultures.
- Análisis de la importancia multicultural de los bordados en la vida de la mujer en su contexto histórico y etnográfico.
- 2011 Mapa: Huipiles Mayas de Guatemala / Maya Huipiles of Guatemala. Knoke de Arathoon, Barbara; E. Senuk, Raymond.
- Una infografía de gran formato que presenta la distribución por regiones y etnia de l huipiles indígenas de Guatemala, como una descripción y reseña histórica de los mismos.
- 2013 Mapa: Huipiles Ceremoniales Mayas de Guatemala / Maya Ceremonial Huipiles of Guatemala. Knoke de Arathoon, Bárbara; Nancie L. Gonzáles John M. Willemsen D., editores.
- Una infografía de gran formato que presenta la distribución por regiones y etnia de los trajes ceremoniales indígenas de Guatemala, como una descripción y reseña histórica de los mismos.
- 2016 Cofradía: textura y color / Cofradía: texture and color. Knoke de Arathoon, Barbara, editora.
- Recopila la información de las investigaciones de campo realizadas durante 2013 y 2014, sobre trajes ceremoniales, prendas y tejidos de Cofradías y una reseña etnográfica a siete cofradías en la actualidad.



G.O.

Características del Grupo Objetivo - Primaria

Geográficas

- País: Guatemala.
- Departamento: Indiferente.
- Región: Indiferente.

Demográfico

- Edad: 8 a 13 años.
- Sexo: Indiferente.
- Estado Civil: Indiferente.
- Ocupación: Estudiantes.
- Idiomas: Español.



Son activos y juguetones, les gusta divertirse. Son buenos, amigables y sociables, aunque al momento de trabajar son individualistas y autodidactas. No conciben la vida sin internet. Tienen poco hábito de lectura. Son curiosos y experimentan con medios digitales utilizándolos como principal medio de entretenimiento.

Para tener un mejor conocimiento de su cultura visual se realizó una encuesta, **ver anexo 05**.

Mapa de empatía

¿Qué piensa?

- Jugar
- Aplicaciones en el teléfono
- Bromear
- Curiosear

¿Qué ve?

- YouTube
- Series animadas
- Pizarrón

¿Qué escucha?

- Música
- Apodos
- "Tareas"
- "Recreo"

¿Qué dice y hace?

- Bromas
- Chistes
- Jugar
- Se distrae
- Siente respeto por los adultos
- Quiere ser más independiente
- Satisfacer su curiosidad
- Busca ser alguien importante



Relación del grupo objetivo con la institución:

Los jóvenes visitantes del museo son, la mayoría de las veces, invitados por el mismo a tomar un recorrido y a realizar actividades siempre con relación a la cultura textil de nuestro país, esto para mejorar la experiencia y reforzar el interés y aprendizaje en este patrimonio.

Características del Grupo Objetivo - Básicos

Geográficas

- País: Guatemala.
- Departamento: Indiferente.
- Región: Indiferente.

Demográfico

- Edad: 13 a 16 años.
- Sexo: Indiferente.
- Estado Civil: Indiferente.
- Ocupación: Estudiantes.
- Idiomas: Español.

Tienen un crecimiento acelerado, debido a su desarrollo hormonal comienzan a tener interés por el sexo opuesto. Desarrollan destrezas intelectuales de pensamiento abstracto. Necesitan hacer amistades y ser aceptados por las personas. Desarrollan su personalidad. Se consideran innovadores, pero reconocen que a veces son impacientes. Para ellos es normal que se gaste una gran cantidad de dinero por la más reciente tecnología, pero al mismo tiempo conseguir de manera gratuita música y películas. Desean conseguir cosas materiales de lujo de una manera fácil y rápida.

Son amantes de la tecnología. Consumen micro información, si es de su interés la pueden revisar por unos minutos. Prefieren consultar YouTube que otras redes. Escriben más mensajes que cualquier otra generación. Usan más el celular que otro dispositivo. Se interesan por escuchar música, ver televisión, YouTube, redes sociales, contactar y salir con amigos.

Para tener un mejor conocimiento de su cultura visual se realizó una encuesta, **ver anexo 05.**

Mapa de empatía

¿Qué piensa?

- Jugar
- Aplicaciones en el teléfono
- Conseguir novio(a)
- Bromear

¿Qué ve?

- YouTube
- Series animadas
- Pizarrón

¿Qué escucha?

- Música
- Apodos
- "Tareas"
- "Juguemos Fortnite"

¿Qué dice y hace?

- Bromas
- Chistes
- Jugar videojuegos
- Se distrae
- Quiere ser más independiente
- Se siente grande y capaz
- Busca ser alguien importante
- Imita a sus artistas



Relación del grupo objetivo con la institución:

Los jóvenes visitantes del museo son, la mayoría de las veces, invitados por el mismo a tomar un recorrido y a realizar actividades siempre con relación a la cultura textil de nuestro país, esto para mejorar la experiencia y reforzar el interés y aprendizaje en este patrimonio.

Características del Grupo Objetivo - Diversificado

Geográficas

- País: Guatemala.
- Departamento: Indiferente.
- Región: Indiferente.

Demográfico

- Edad: 16 a 18 años.
- Sexo: Indiferente.
- Estado Civil: Indiferente.
- Ocupación: Estudiantes.
- Idiomas: Español.

Son activos, buscan mucho entretenimiento como: salidas con amigos, fiestas, vídeos etc.

Tiene poco hábito de lectura. Utilizan muchos medios digitales como medio principal de comunicación y de acceso a información. Ven videos, escuchan música y para muchos el estudio ya no es prioridad. Quienes aún están interesados en continuar, buscan opciones para futuros estudios universitarios, quienes no, buscan opciones de empleo, entre las más populares se encuentran los call center. Poseen poco conocimiento de su cultura nacional y demuestran poco interés por éste.

Para tener un mejor conocimiento de su cultura visual se realizó una encuesta, **ver anexo 05.**

Mapa de empatía

¿Qué piensa?

- Siente la emoción de estar a un paso de la universidad - trabajo
- Se siente independiente
- Piensa que es fuerte para hacer todo
- No es tan responsable, aunque piensa que hace lo mejor para él/ella

¿Qué ve?

- Reality shows
- Películas recientes
- Memes
- Redes sociales
- Videos de bromas
- Conflictos entre otros adolescentes

¿Qué escucha?

- Música
- Apodos
- "Deja ese teléfono"
- "Hagan sus tareas"
- "Vamos de fiesta"
- "Salgamos"

¿Qué dice y hace?

- Las redes son su principal distracción
- Sigue a sus artistas favoritos y busca ser como ellos
- Les cuesta obedecer instrucciones de sus autoridades
- Les importa mucho su apariencia física
- Tratan de relacionarse lo mejor que puedan con sus compañeros



Relación del grupo objetivo con la institución:

Los jóvenes visitantes del museo son, la mayoría de las veces, invitados por el mismo a tomar un recorrido y a realizar actividades siempre con relación a la cultura textil de nuestro país, esto para mejorar la experiencia y reforzar el interés y aprendizaje en este patrimonio.





Planificación Operativa

PROCESO CREATIVO

DEFINICIÓN CREATIVA

Elaboración del Brief
Estrategia de aplicación de las piezas a diseñar (6ws)
Análisis de ventajas y desventajas de las piezas a diseñar
Selección de la pieza a diseñar

|
|
|
|

VISITA A INSTITUCIÓN

- Definir material a implementar en el proyecto de graduación.
 - Explicar el porque es necesaria dicha pieza
- Recabar la información o contenido que el material multimedia necesita comunicar.

|
|
|
|

PROCESO DE CONCEPTUALIZACIÓN

- Recopilación de referentes visuales y casos análogos
 - Elaboración de Mapas Conceptuales.
 - Mapas de empatía (Insight).
 - Construcción de Línea Gráfica.
- Explicar como se ha de aplicar el concepto en la pieza de diseño.
 - Presentar a asesor.
 - Posibles correcciones.

Insumo s
» Computadora, hojas.
» Transporte público Q14.00

Tiempos
» Cuadro Comparativo: 5 horas.
» Visita a Institución: 3-4 horas.
TOTAL: 2 días.

Insumo s
» Hojas, tintas, impresora

Tiempos
» Mapas conceptuales: 5 horas.
» Conceptualización teórica: 3-4 horas.
» Construcción de Línea Gráfica: 5 horas.
» Implementación del Concepto a Pieza
Editorial: 1-2 horas.
TOTAL: 2 - 3 días.

SI

NO

1ER. NIVEL DE PROCESO CREATIVO BOCETAJE

- Bocetos de personajes: A mano, aplicación de color
- Bocetajes de fondos/entornos: A mano, aplicación de color
 - Elaboración de script
 - Elaboración de guion técnico
 - Elaboración de Storyboard
 - Autoevaluación.

Insumos
» Computadora, hojas, referencias, lapices, tinta, impresora.

Tiempos
» Bocetaje: 3 días.
» Revisión de bocetaje: 2 o 3 días.
TOTAL: 1 semana.

2DO. NIVEL DE PROCESO CREATIVO ELECCIÓN DE OPCIONES

- Elección de 2 opciones de bocetos finales.
- Digitalización de 2 opciones de bocetaje (personajes y entornos):
- Vectorización de ilustraciones, Integración de Color y brushes. Agregar retoques y detalles.
- Pruebas de sonido (música, narración, efectos)

Insumos
» Computadora, tableta digitalizadora, Photoshop, Illustrator.
» Referencias, fotografía u otras ilustraciones

Tiempos
» Bocetos Finales: 3 días.
» Digitalización de 2 bocetos finales: 5 días.
» Correcciones en clase: 2 horas.
» Correcciones del asesor en base a matriz de evaluación: 3-4 días.
TOTAL: 2 semanas aprox

CREAR HERRAMIENTA DE VALIDACIÓN

- Generar una encuesta para evaluar los aspectos de funcionalidad, cameos, iluminación, ilustración, etc. Para la institución y expertos de diseño.
- Correcciones del Asesor.

Insumos
» Hojas, tinta e impresora
» Transporte público Q14.00.

Tiempos
» Elaboración de Encuestas: 2 días.
» Correcciones: 2 días.
TOTAL: 4 días.

VALIDACIÓN CON PROFESIONALES DE DISEÑO

- Evaluar funcionalidad de opción digitalizada final a través de la encuesta.
- Tabulación de datos y elaboración de gráficos.
 - Posibles correcciones de las propuestas.

Insumos
» Fotocopias para 30 profesionales de diseño: Q7.00.
» 3 Lapiceros para que marquen sus respuestas: Q5.00
» Transporte público Q14.00

Tiempos
» Encuestas a Diseñadores: 7 días.
» Tabulación de datos: 3 días.
TOTAL: 10 días

VALIDACIÓN CON LA INSTITUCIÓN N

- Presentación de conceptualización. Explicar todo su proceso: conceptualización teórica, línea gráfica e implementación de concepto en el material multimedia. Mencionar que esta conceptualización ha sido previamente aprobada por el Asesor.
 - Aprobación de Conceptualización.
 - Presentación de 2 opciones digitalizadas.
 - Elección de una opción final digitalizada.
- Evaluar Funcionalidad de opción digitalizada a través de la Encuesta.
 - Posibles correcciones

- Insumos**
- Material de apoyo para presentar conceptualización: presentación en PDF, USB y computadora.
- » Impresiones para validación: hojas y tinta.
Lapiceros para clientes.
- » Transporte público Q14.00

Tiempos

- » Visita a Institución: 5/6 horas.
» Tabulación de datos: 3 días.
» Correcciones: 3-4 días.
TOTAL: 7 días.

3ER. NIVEL DE PROCESO CREATIVO CREACIÓN DE ARTE FINAL

- Correcciones en Ilustraciones, audios o texto.
 - Montaje de subtítulos en toda la pieza.
 - Montaje de audio en todo el proyecto.
 - Revisión de tiempos, audios, subtítulos.

- Insumos**
- » Computadora.
» Transporte público Q14.00

Tiempos

- » Arte final: 10 días.
» Correcciones: 5 días.
TOTAL: 15 días

VALIDACIÓN CON GRUPO OBJETIVO

- Evaluar funcionalidad de opción digitalizada final a través de la Encuesta.
 - Análisis de resultados.
- Posibles correcciones de las propuestas.

- Insumos**
- » Hojas, tinta, impresora.
» Fotocopias para 30 visitantes jóvenes del museo: Q7.00.
» 3 Lapiceros para que marquen sus respuestas.
» Transporte público Q14.00

Tiempos

- » Visita a Museo: 2 días.
» Tabulación de datos: 2 días.
TOTAL: 4 días.

PRESENTACIÓN DE PROPUESTA FINAL Y TABULACIÓN DE RESULTADOS

- Se presenta la propuesta final del demo de la pieza. Se entrega un CD con una copia del trabajo.
- Se presentan los datos tabulados de la Encuesta dirigida a profesionales de Diseño Gráfico y a Grupo Objetivo.
 - Fase de Evaluación y redacción de Informe y de Aprendizajes (Conclusiones y Recomendaciones).

- Insumos**
- » Material de apoyo para presentar Propuesta Final: presentación en PDF, USB y computadora.
» Transporte público Q14.00

Tiempos

- » Visita a la institución: 3 horas.
TOTAL: 1 día

Previsión de recursos y costos

Precio por hora

Técnico

Q 50.00

Creativo

Q 100.00

Director Creativo

Q 150.00

Actividad	Horas estimadas	Costo total
Fase 1: Investigación		
1. Antecedentes	12	Q600.00
2. Definición y delimitación de comunicación visual	10	Q500.00
3. Justificación del proyecto	5	Q250.00
4. Objetivos	10	Q500.00
5. Perfil de la institución	3	Q150.00
6. Perfil del Grupo Objetivo	5	Q250.00
7. Marco teórico	75	Q3,750.00
Total de horas y costo	120	Q6,000.00

Fase 2: Planeación operativa		
1. Antecedentes	5	Q250.00
2. Definición y delimitación de comunicación visual	5	Q250.00
Total de horas y costo	10	Q500.00

Fase 3: Briefing de diseño		
Total de horas y costo	12	Q1,200.00

Fase 4: Recopilación de referentes visuales		
Total de horas y costo	5	Q500.00

Fase 5: Diseño de estrategia creativa para las piezas de diseño		
Total de horas y costo	15	Q2,250.00

Fase 6: Definición de concepto creativo		
1. Técnicas creativas	17	Q2550.00
2. Concepto teórico	10	Q1,500.00
Total de horas y costo	27	Q4,050.00

Fase 7: Producción gráfica y validación		
Nivel 1 de Visualización		
1. Bocetaje Rough (Mano alzada)	72	Q7,200.00
2. Fundamentación teórica	12	Q1,800.00
Total de horas y costo (nivel 1)	84	Q9,000.00
Nivel 2 de Visualización		
1. Bocetaje digital y acabados de pieza	25	Q2,500.00
2. Fundamentación teórica	12	Q1,800.00
1. Validación con expertos	15	Q750.00
2. Modificaciones	20	Q2,000.00
Total de horas y costo (nivel 2)	72	Q7,050.00
Total de horas y costo fase 7	156	Q16,050.00

Fase 8: Producción gráfica final		
1. Diseño (códigos visuales: Tipografía, color e imagen)	30	Q3,000.00
2. Diagramación	95	Q9,500.00
3. Ilustraciones	160	Q16,000.00
4. Audios	12	Q1,200.00
5. Animación	330	Q33,000.00
Total de horas y costo	627	Q62,700.00

Actividad	Horas estimadas	Costo total
Fase 1	120	Q6,000.00
Fase 2	10	Q500.00
Fase 3	12	Q1,200.00
Fase 4	5	Q500.00
Fase 5	15	Q2,250.00
Fase 6	27	Q4,050.00
Fase 7	156	Q16,050.00
Fase 8	627	Q62,700.00
Subtotal estimado	972	Q93,250.00
Insumos estimados		
Luz		Q600.00
Teléfono		Q50.00
Transporte		Q600.00
Depreciación de equipo		Q500.00
Internet		Q300.00
Comida		Q300.00
Total Insumos estimados		Q2,350.00
Costo Total de actividades	972	Q93,250.00
Costo Total Insumos		Q2,350.00



**Costo estimado
del proyecto**

Q95,600.00

An abstract, colorful background featuring a collage of rectangular blocks in shades of orange, red, and purple. In the foreground, there are stylized green leaves and a large, textured blue-green shape with white curved lines. Black musical notes are scattered on the right side.

**Marco
Teórico**



Desvalorización de nuestra cultura, la importancia del Museo Ixchel

El presente ensayo se elabora con el fin de dar a conocer la problemática con respecto al desconocimiento y poco interés que hay en los jóvenes con respecto a la tradición textil Maya en nuestro país.

Hoy en día, según investigaciones como las de Barbara Knoke, antropóloga e investigadora asociada del Museo Ixchel del Traje Indígena o la tesis de Rolando Caal Juc (2013), trabajos en los que ahondaremos más adelante, nos afirman que existe mucha discriminación, prejuicios y desvalorización sobre la tradición textil Maya, esto contribuye en la pérdida de nuestra cultura, especialmente si hablamos de las nuevas generaciones, quienes están muy involucradas en la moda y la tecnología. Pero no sólo estos factores afectan el deterioro de nuestra cultura, tenemos otros como la economía y la educación que poco a poco están mermando la identidad cultural del país.

Sin embargo, no todo está perdido, como ya veremos hay instituciones y proyectos que están trabajando sobre esta problemática dando resultados positivos a la nación.

El nombre de "Guatemala", como lo podemos ver en la publicación de Carolina Cabrera, (Mayo 2016), se origina de la palabra "Quauhtlemallan", palabra de origen Maya, que significa "tierra de muchos árboles". Guatemala es un país lleno de riqueza, tanto cultural como natural. El llamado "País de la Eterna Primavera" es un lugar que cuenta con la herencia una de las culturas antiguas más ricas en todo el mundo, la cual ha transmitido valores, enseñanzas y tradiciones a quienes forman parte de este grupo.

Una de estas tradiciones es la textil, la cual, por sus antiguos mitos, sus múltiples colores, su laboriosa elaboración y el significado de sus diseños la hace una muy rica y variada.

Barbara Knoke (2011), antropóloga e investigadora asociada del Museo Ixchel del Traje Indígena, afirma que “más allá del escenario universal, el vestuario maya o indígena de Guatemala encierra miles de años de historia y una cultura actual diversa, cuya riqueza y complejidad es un reto dilucidar”.

A pesar de que estas tradiciones que han sido transmitidas de generación en generación, muchas de ellas han sido eliminadas o cambiadas por razones externas que muchas veces las personas de la cultura maya no pueden controlar.

Como principal punto debemos tomar en cuenta que, Guatemala es un país que se discrimina de manera extrema entre sus mismos habitantes, esto según el informe Nacional de Desarrollo Humano (2017). Este problema afecta principalmente a las personas de etnia maya; generando sentimientos de inferioridad, inseguridad y desvalorización de su cultura. Todo esto generado por el mismo Estado guatemalteco quien ha marginado a los pueblos privándolos de servicios públicos esenciales como lo son la salud, alimentación, educación y seguridad. Desgraciadamente junto con el rechazo hacia su propia cultura viene la vergüenza por formar parte de este grupo de personas “poco intelectuales”, “pobres”, “incultos”, etc.

Y con esto la necesidad de adaptarse a una sociedad más moderna, causando así la pérdida de muchas tradiciones, sobre la cual nos enfocaremos en este ensayo en la tradición de la elaboración de los textiles.

Debemos tomar conciencia y darnos cuenta de la situación del indígena en el país desde una perspectiva objetiva y no subjetiva como la mayoría de habitantes de la República tiene, ya que un simple gesto o mirada negativa que se haga, ya sea por su color de piel, su acento o su forma de vestir, pueden generar un gran impacto para mal en la vida de estas personas, en especial si son niños o jóvenes.

Esto nos lleva a las instituciones sociales como la escuela y la familia, las cuales en la actualidad no promueven prácticas culturales que permitan a los estudiantes identificarse dignamente en la propia cultura, esto según Rolando Caal Juc en su tesis “La pérdida de la identidad cultural incide en la condición de vida” (2013).

El sistema de educación actual no aporta a la construcción de una identidad sólida, es por esto que los jóvenes están viviendo cambios trascendentales, estos cambios generan cambios en su identidad cultural.

Pero las escuelas no son el único factor que originan este problema, otras causas son la modernización, la influencia de los estereotipos implantados en la sociedad, la situación económica, los valores familiares y las creencias; todos estos factores afectan a nuestra formación desde temprana edad, la muestra más clara son los hábitos que día a día desarrollamos y adquirimos por medio de la interacción con nuestro entorno social de forma progresiva, los cuales reaccionan según los estímulos educativos que ejerza nuestra sociedad sobre ellos. “Muchos piensan que lo que se ha denominado “globalización cultural” no ha sido otra cosa que la americanización de la cultura a nivel mundial.

El diseñador gráfico es el intermediario entre el problema y la solución

Hay quien habla de censura a esta intromisión cultural que corroe y adúltera nuestras raíces culturales, creo que es incorrecto e ineficaz" (El día, 2003), no es malo reconocer que la existencia de otras culturas que poseen características que las hacen únicas e interesantes, al contrario, pues pueden incorporar aspectos que enriquezcan nuestra propia cultura.

Desde la época de la colonia, Guatemala ha estado ligada a la cultura española y a cambios culturales que se han dado en América latina por más de 500 años, afectando a muchas de sus tradiciones que han sido sustituidas por influencia extranjera, como "Halloween" que antecede al día de muertos ha ganado terreno pero no ha logrado eliminar la costumbre de preparar fiambre; la Navidad o Nochebuena ha sido modificada en muchas familias guatemaltecas sustituyendo platillos tradicionales como los tamales por el pavo relleno o pierna, que en el mejor de los casos comparten la mesa, además se han incluido regalos y decoraciones no nativas como los árboles navideños.

Esta modernización y globalización no deja a las tradiciones textiles atrás. Guatemala tiene un constante deterioro en los valores culturales y/o morales, su mayoría en la población adolescente, esto afecta su identidad. Un factor que podemos establecer cómo determinante en este deterioro de valores culturales es a lo que llamamos "moda" ya que la mayoría de jóvenes tienden a seguir estos momentos de apogeo por cierto tipo de prendas, sintiéndose parte de un grupo, aceptados por esa gran mayoría y todo lo contrario si no lo hacen. Como descripción de moda, aplicado a la indumentaria, tenemos que es un conjunto de prendas de vestir y complementos basados en gustos, usos y costumbres que se usan durante un período de tiempo determinado.

En la investigación "La influencia de la Moda en la Identidad de los Adolescentes de 15-19 años" de Margarita Lara Orellana (2007), nos deja ver que a un gran porcentaje de estos jóvenes les gusta estar a la moda, ya que tiene estilos juveniles y modernos, convirtiéndose en un atractivo muy fuerte para ellos, cuando están vestidos a la moda, su autoestima crece, sintiéndose identificados dentro de su grupo social coetáneo.

No es para nada difícil salir a la calle y observar que el 90% de las personas prefiere usar marcas extranjeras, argumentando cosas como que son originales, más duraderas y como mencioné previamente, "que está de moda", elevando su estatus, esto según ellos. Estos comportamientos sólo demuestran lo anterior mencionado, que, muchas de nuestras tradiciones están siendo sustituidas gracias a la modernización y la globalización.

La moda satisface de cierta forma necesidades sociales reales, como la necesidad de sentirse aceptado, la necesidad de pertenecer a un determinado grupo. Estas necesidades las cuales son establecidas por las clases sociales, las edades o los grupos.

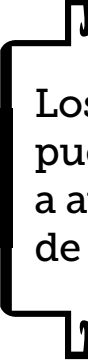
Debemos tomar en cuenta la edad, ya que, si hablamos de adolescentes, los cuales comprenden entre los 12 y hasta los 20 años de edad están en una edad en la cual sus cuerpos están en una de las mayores etapas de cambios fisiológicos, hormonales y emocionales; estos cambios provocan al adolescente preocuparse más por su apariencia física, queriendo lucir cuerpos de modelos, ropa a la moda para ser más atractivos para la sociedad.

Este problema de la moda es un poco más grave de lo que parece a simple vista, ya que esta influye de manera negativa en la identidad de nuestros niños y jóvenes, los cuales carecen de un conocimiento sobre su identidad nacional, y para aquellos que no puedan estar a “la moda” provoca un estado de baja autoestima.

Un claro ejemplo de los efectos negativos de la moda en nuestro país lo podemos encontrar en la tesis “La pérdida de la identidad cultural incide en la condición de vida” de Rolando Caal Juc (2013), la cual fue realizada en Ixcán, Quiché. La tesis expone que los estudiantes de dicho municipio han dejado de utilizar el traje típico de la comunidad a la que pertenecen, esto por la influencia de la forma de vestir de otras culturas. Esta tesis va un poco más allá y menciona el uso del uniforme escolar, el cual en la educación básica es usado por la gran mayoría de estudiantes debido a la vergüenza que les genera el usar su traje típico. Las entrevistas realizadas a los maestros de un instituto revelaron que el 78% de los alumnos siempre sienten vergüenza de vestir su traje típico, que el 100% de los estudiantes sienten tendencia por la ropa a la moda y que el 67% sufren discriminación por su vestimenta.

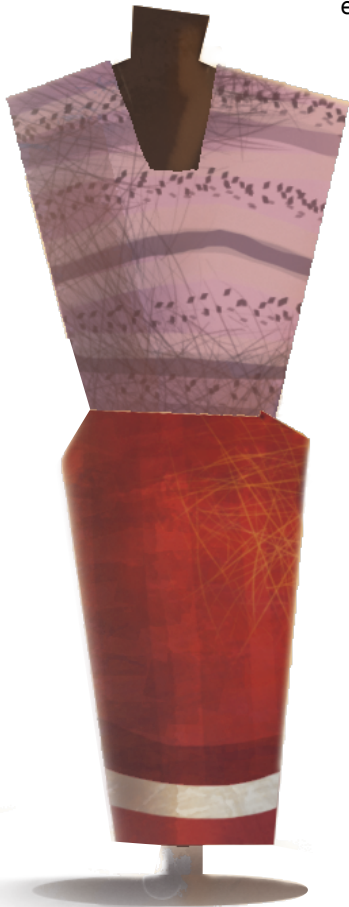
Con estos alarmantes datos se observa que no sólo el extranjerismo y la vergüenza son los causantes de que los jóvenes no usen sus trajes tradicionales, sino que, el escaso fomento dentro de las aulas y el hogar son factores determinantes en este creciente problema. A pesar de todo, lo ya mencionado no es justo culpar sólo a estos factores.

La economía es otro gran influyente en esta problemática, dado que muchas de estas prendas tradicionales tienen un costo bastante elevado (Caal Juc, 2013). Esto es debido a su laborioso proceso de elaboración, el cual puede tomar meses para realizar una sola pieza. Es por eso que muchas personas actualmente prefieren optar por soluciones más económicas como, en el mejor de los casos, las prendas típicas modernas que son elaboradas en masa, o simplemente “ropa de paca”, esto es porque no cualquiera puede costearse uno de estos costosos trajes.



**Los jóvenes
pueden llegar
a avergonzarse
de sus raíces**

Hoy en día la calidad y autenticidad de los tejidos ha decaído considerablemente, se sabe que los trajes tradicionales son elaborados en telares de pedal o telares de cintura conocidos como “de palitos o de mecapan”, siendo estos últimos los más caros y codiciados; dicha pérdida es producto del poco interés de conservar los trajes tradicionales, el desarrollo de la sociedad, la facilidad de comunicarse permitiendo una relación más estrecha entre pueblos indígenas, el costo elevado de los materiales necesarios para su fabricación o a veces la cómoda preferencia de utilizar un conjunto de huipil y falda pertenecientes de forma independiente a pueblos distintos; como enfatiza Fabiana Flores, directora educativa del Museo Ixchel del traje indígena: “la forma de transmitir este conocimiento ancestral va quedando en el olvido. Las madres prefieren que sus hijas asistan a la escuela y estudien alguna profesión productiva, dejando los telares de las abuelas guardados y “tristes” (como dicen ellas cuando un telar no se usa). Pero cuando dicen “tristes” se refieren más al vacío que deja el no tejer, pues, a través del tejido, se enseñan valores, formas de sentir y de pensar. Tejer en el telar de cintura permite reafirmar la identidad de los pueblos mayas, actualizar su cultura y mantener en el presente el lenguaje antiguo de los tejidos” (2011).



El número de mujeres que cada día visten modalidades modernas de trajes típicos incrementa, dejando atrás la tradición textil de su localidad incluyendo los conceptos antiguos asociados a esta, que eran transmitidos de generación en generación; las características otorgadas por la sabiduría ancestral presente en los tejidos tradicionales pertenece a grandes rasgos a un reducido número de personas ancianas, maduras y especialistas rituales dividiéndolos de las jóvenes indígenas que en general, carecen de interés o ignoran el contenido cosmológico de las vestimentas que emplean.

Según Fabiana (2011), la creciente pérdida de nuestra identidad surge como consecuencia del desinterés en el conocimiento ancestral que forma parte de la memoria colectiva Maya ha obligado a buscar maneras directas para rescatar lo que aún queda del significado de los símbolos partiendo de sus pueblos de origen. Nuestra cultura puede rescatarse si cada joven es concientizado de forma constructiva.

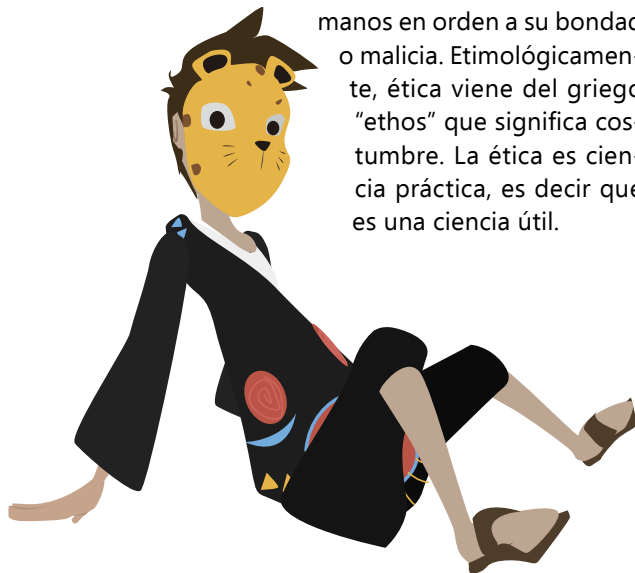
Es precisamente por esto que el Museo Ixchel del Traje Indígena existe, según Investigadoras del Museo, el Museo Ixchel se originó como resultado del vacío institucional que había alrededor de esta rica y diversa esfera

del patrimonio cultural en Guatemala (Knoke y Miralbés, 2017). Este se dedica, no sólo a la conservación, sino también a la adquisición y exhibición de este patrimonio cultural. Además, realiza investigaciones de los mismos. En este museo los visitantes pueden llenarse de esta maravillosa y diversa cultura maya de nuestro país. Además del museo Ixchel existe el Museo Ixkik' ubicado en Xela. Este museo tiene un inicio muy similar al Ixchel. Surgieron por el crecimiento de una institución gubernamental que velará por la protección e investigación de los textiles mayas.

Otro proyecto en pos de resolver esta problemática ocurrió el año 2002, cuando el Banco Interamericano de Desarrollo permitió iniciar el Programa de Revitalización de la Tradición Textil. Este consiste en la incorporación de este aprendizaje en el sistema de educación nacional. Como en todo ámbito profesional, a los diseñadores se les presentan diversos problemas cuya solución debe determinarse bajo la óptica de la ética.

Según J.L. Fernandez Marcantoni en la publicación "Marco conceptual de la ética y la responsabilidad social empresarial: un enfoque antropológico y estratégico" en la revista Empresa y Humanismo (2016), define que la ética es: "la disciplina filosófica que estudia los actos humanos en orden a su fin último. Estudia también los actos humanos en orden a su bondad

o malicia. Etimológicamente, ética viene del griego "ethos" que significa costumbre. La ética es ciencia práctica, es decir que es una ciencia útil.



Sirve al hombre para encaminar sus pasos al fin último. En las ciencias prácticas se busca conocer para hacer, en vista a alguna utilidad."

Sin la ética la sociedad no podría subsistir ni funcionar como humanos. Sin ella no existiría la cultura, ni la sociedad. Sin embargo, esta no es estática, según Mauricio Carvajal (2010), en su artículo "responsabilidad social del diseñador" cada cierto tiempo se reformula, ya que de no hacerlo la comunidad humana no podría perdurar.

El diseño gráfico, a diferencia de lo que mucha gente cree, no responde solo al mercado publicitario, sino que también debe ser responsable de persuadir y crear comportamientos para un bien social. Un diseño gráfico socialmente responsable toma en cuenta diversos aspectos como su impacto en la sociedad y el medio ambiente, y esto a lo largo de todo el proceso, desde la creación hasta los sobrantes del diseño.

Para concluir, se dirá que Guatemala es un país lleno de cultura y rico en tradiciones. Es importante valorar la riqueza cultural de otros países, porque nos enseñan que podemos aprender unos de otros, que el mundo es tan grande y variado que podemos ser parte de un gran todo; pero no podemos minimizar y menos reemplazar nuestra cultura. Coincido con Flores (2011) cuando dijo: "No hay que imitar otras culturas, sino ser auténticos con la nuestra". De este modo no perderemos tradiciones que nos caracterizan como pueblo, sino que podremos llegar a ser ejemplo para otras culturas, más aún volver a revivir aquellos tiempos en donde se tejía en mecapal y se tenía algo que heredar a las futuras generaciones, algo que compartir. Valoremos nuestra cultura, no la menospreciemos y así, creceremos con ella.



Incidencia del Diseño Gráfico en la Preservación del Patrimonio Nacional

El presente ensayo trata sobre el diseño gráfico y su importancia en la sociedad y el sistema educativo además de la influencia de la tecnología en este.

El diseño gráfico puede tener un gran impacto y generar cambios de mentalidad si se le sabe usar. Hoy en día contamos con muchas herramientas tecnológicas que facilitan nuestro trabajo, y esto no es exclusivo del diseño. Vivimos en una era moderna en donde realizar tareas nunca había sido tan fácil.

Pero ¿es posible utilizar el diseño utilizando estas tecnologías para la solución de un problema tan complejo como lo es el de la pérdida de la tradición textil en el país?

Estoy firmemente convencido de que es así, y a continuación voy a argumentar esta afirmación.



Hoy en día la palabra "diseño" aún trae mucha confusión a la sociedad, no siendo consciente de que es realmente y mucho menos de su importancia, sin embargo, vivimos totalmente rodeados de diseño, nuestros hogares, las aplicaciones en nuestros móviles e incluso nuestra ropa son solo algunos ejemplos del diseño aplicado en nuestro día a día.

La gente al escuchar la palabra diseño piensa que este es exclusivamente impreso o tiene que ver con "dibujitos", sin embargo, es mucho más que eso, pocos fuera de esta rama están realmente conscientes de la importancia que el diseño posee ante la sociedad, y, por ende, no comprenden la labor de los diseñadores.

Es muy sencillo no darse cuenta o simplemente olvidar todos esos pequeños detalles y tomas de decisiones en el diseño, independientemente de la rama, que dan sentido, cambian y mejoran nuestras vidas. El diseñador es quien tiene la responsabilidad de que todas esas decisiones contribuyan de una manera positiva, no sólo en la creación de espacios u objetos estéticos, sino que también en la mente de la sociedad. Para esto, el diseñador debe ser capaz de identificar problemas y tener la creatividad y la capacidad de crear una solución visual. Estas soluciones son las que la gente suele confundir a los diseñadores con artistas, ya que el diseño es un proceso de creación visual, sin embargo, a diferencia del arte, este tiene una función en la sociedad, comunicar. El diseño más que atractivo debe ser funcional, estos van entrelazados, por una parte, el lado artístico expresa algo, un sentimiento, mientras que el diseño es la herramienta que ayuda a en la resolución de problemas para esta expresión.

Con esto se puede decir que el poder e importancia del diseño reside en la comunicación de ideas a través de sus elementos gráficos (imagen, forma, color, tipografía, etc.).

Según la revista digital, Paredro, en su artículo "Diseño educativo, otro enfoque para el diseño gráfico publicado el 2013, entre esta comunicación de ideas hay un enfoque muy interesante que puede ser aplicado, y es el del área educativa. Este tipo de diseño ha sido aplicado por algunas instituciones para dar a conocer aspectos educativos, los cuales pueden llegar a generar un gran impacto positivo a los estudiantes, incluso a los maestros o padres de familia.

Un ejemplo de estas instituciones son los museos, en los cuales muchas veces se diseñan piezas, actividades o campañas para que pueda ser visitado por grupos escolares y estos puedan tener una experiencia divertida y enriquecedora.

La cuestión visual en el rol pedagógico es vital, no por nada aquella frase “más vale una imagen que mil palabras” lo cual puede ser aprovechado para la enseñanza.

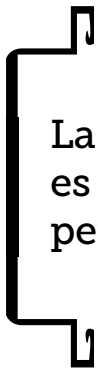
Un claro ejemplo de esto se puede encontrar en el diseño editorial, en el cual según Paula Monteiro en su proyecto de graduación “Ilustración en Diseño Editorial, la imagen como ampliadora de significado (2016)” la ilustración ha sido uno de los recursos más utilizados cuando hablamos de libros para niños y jóvenes ya que llama la atención del observador. Sin embargo, se debe ser cuidadoso ya que muchas veces los componentes pueden de alguna forma “competir” por la atención del usuario, dando un mensaje confuso o en el peor de los casos erróneo. Un ejemplo simple y claro puede ser el de un texto acompañado con una ilustración que nada tiene que ver con él, esto generaría confusión y no una transmisión de un mensaje. Es por eso que los diseñadores, y en especial los ilustradores deben llegar a lograr esa armonía entre todos los elementos que compondrán la pieza para que el mensaje llegue sin ninguna perturbación al espectador.

Para lograr este mensaje exitoso el diseñador debe conocer sobre la temática de la pieza editorial además de abordarla con técnica, estilo y recursos apropiados, siempre tomando en cuenta el contexto cultural en el que su grupo objetivo se encuentra.

Este último punto es bastante importante, dado que si no se toma el contexto del grupo objetivo es muy probable que la ilustración no genere ningún impacto.

En la sociedad actual la tecnología gobierna en prácticamente todo, desde las computadoras en la escuela, hasta nuestro teléfono móvil, el cual, si eres joven, de seguro usas un par de horas al día. Hoy en día es casi imposible que alguien piense en diseño sin pensar en la tecnología ya que las herramientas que los diseñadores usamos han cambiado enormemente en los últimos 20 años. Estos cambios y avances en las tecnologías han permitido que el diseño sea más rápido y eficiente, sin embargo, no hay que confundir rapidez y eficiencia con un buen diseño, ya que el diseño no es hecho por la tecnología, todo está en manos del diseñador, así que este debe ser consciente de ello en todo momento. El buen diseño aún requiere de tiempo y esfuerzo.

Y al mencionar diseño, enseñanza y nuevas tecnologías es imposible continuar sin mencionar el uso del multimedia en la educación. La revolución digital nos ha traído nuevos medios de comunicación, además nuevas formas de comerciar y consumir contenido. El contenido multimedia es el medio más importante si de procesos comunicativos se trata, este abarca medios de expresión digitales como texto, imágenes, audio, video y animaciones.



**La tecnología
es la herramienta,
pero sólo eso**

Entre las formas más comunes del multimedia se puede encontrar, videos, animaciones, revistas electrónicas, libros electrónicos y aplicaciones. Al igual que nosotros los diseñadores, los maestros y el área educativa en general está en constante cambio y estos deben actualizarse constantemente.

A partir de ahora se continuará con la animación, la cual ha sido escogida para la solución al problema ya planteado. Así que se partirá con la pregunta: ¿es la animación una opción pedagógica? Se suele asociar a la animación con mero entretenimiento y algo exclusivamente para niños. Sin embargo, esta puede ser una herramienta muy valiosa para la enseñanza como ya explicaré más a detalle.

Pero ¿qué es la animación? Según la Asociación Internacional de Filmes Animados (ASIFA, por sus siglas en francés) (2002) establece que toda creación cinematográfica realizada imagen por imagen se considera animación.

También es entendida como la acción simulada a partir de una modificación del objeto. Esta reinterpreta el movimiento de objetos que por si solos no lo tienen.

La animación puede dividirse en:

Dos dimensiones

Animación por celdas, acetato, recorte, fieltro, kinestesia, entre otras.

Tres dimensiones

Pixilación, objetos, modelado, con muñecos, entre otras.

Dos y tres dimensiones

Por computadora.

La animación si bien representa dificultades técnicas, permite adaptar temas e información de cualquier nivel académico.

La Revista de Psicología Educativa publicó un estudio llamado "La animación como ayuda en el aprendizaje multimedia" (2009) el cual muestra los efectos de esta sobre estudiantes universitarios, concluyendo en que la animación puede contribuir en la comprensión del alumno cuando esta utiliza de manera coherente la teoría.



La animación al ser utilizada como herramienta de aprendizaje puede llegar a informar, educar y fomentar capacidades de identificación y resolución de problemas.

Existen diversas técnicas y temáticas para esta rama, desde la animación tradicional fotograma por fotograma hasta la digital como la 3d; un ejemplo del primero es Khan Academy, la cual fue fundada en 2006 por Salman Khan, profesor norteamericano, quien usa esta técnica para explicar matemáticas.

Los materiales multimedia traen consigo múltiples beneficios, entre los cuales podemos mencionar el interés y la motivación, refiriéndonos a que incita a la actividad y al pensamiento de los alumnos. Al tener este interés tenemos una permanente interacción con el ordenador.

Estos beneficios por parte de la multimedia han sido estudiados desde los años 60 por David Dale, cuando este presentó la relación que existe del uso de los audiovisuales con el nivel de aprendizaje por partes de los estudiantes a través de un gráfico en forma piramidal, en la cual se distingue que materiales son los que más apoyan al aprendizaje.

En esta pirámide podemos observar tres grandes secciones el aprendizaje con el apoyo de los recursos multimedia. Aprendizaje Verbal, el cual incluye los recursos textuales como libros y revistas; el Aprendizaje Visual que incluye los recursos audiovisuales como videos y sonidos y el Aprendizaje Práctico que es cuando el estudiante hace ejercicios, resuelve problemas y enseña lo aprendido a otros.

Desde ese estudio se expandieron este tipo de investigaciones como la realizada por Beecham, N., Elliott, A., Alty, L., y Al-Sharrah, A. (2002) concluyeron en un estudio que la comprensión de la información fue mejorada cuando fue presentada por medio del multimedia que incluyó textos, diagramas y sonidos.

El cono del aprendizaje de Edgar Dale



Figura: 9 Cono del aprendizaje de Edgar Dale

Existen distintos tipos de aprendizaje

Marqués (2003) planteó que los recursos multimedia tienen un alto poder de enseñanza, esto por sus características audiovisuales, las cuales resultan atractivos por parte de los estudiantes, además que se pueden configurar de acuerdo a las necesidades del alumno.

Ivers y Barron (1998) mencionaron que los recursos multimedia promueven el aprendizaje de diversas formas. Sugieren que el usar el multimedia tiene una ventaja ya que presenta una misma información de diversas formas, lo cual permite que los estudiantes aprendan en su propio estilo.

Nosotros como seres humanos no contamos con un sólo sentido y según estos investigadores aprendemos mejor con la combinación de todos ellos. Recordemos que sólo aprendemos el 10% de lo que leemos, el 20% de lo que escuchamos, el 30% de lo que vemos mientras escuchamos, el 50% de cuando vemos a alguien hacer algo mientras lo explica, pero aprendemos el 90% si nosotros mismos hacemos el trabajo. En otras palabras, la multimedia interactiva propiamente desarrollada puede revolucionar el proceso de enseñanza y aprendizaje (Menn, 1993).

Pero no todo es color de rosa, en el multimedia también podemos encontrar algunos inconvenientes; entre estos inconvenientes tenemos, por ejemplo, la adicción que puede producir el diseño interactivo. Otro inconveniente puede ser la distracción, si se tiene un material interactivo y no se controla a los estudiantes estos pueden llegar a distraerse y dedicarse a jugar.

Si estos materiales no son de calidad, es posible que la interacción de los alumnos con estos materiales puede proporcionar aprendizajes incompletos.

También es importante mencionar un inconveniente físico, el cansancio visual. Este es generado si hay un exceso de trabajo ante el ordenador; también una mala postura puede provocar dolores y molestias.

Para poder realizar una animación hay que tomar en consideración varios aspectos; entre los cuales tenemos:

El guión literario

Luis Francisco Pérez en su artículo "Guion literario: formato y plantilla" (2017) menciona que este guión es un documento que contiene una historia pensada para ser narrada en imágenes y sonido. Es el primer paso para realizar una película, cortometraje, animación o cualquier historia pensada para ser llevada a la pantalla. En el guión literario se escribe la historia de forma que parezca visible. Se realizan descripciones generales de los escenarios y se detallan las acciones y diálogos de los personajes.

Algo muy importante en esta etapa es que se define la duración que el material va a tener.

Con respecto a este último punto varios autores e investigaciones coinciden en que esta no debe exceder los 10 minutos. Entre estos estudios tenemos por ejemplo el del MIT, Instituto de Tecnología de Massachusetts por sus siglas en inglés, publicado en marzo del 2014 con el nombre "How video production affects student engagement: An empirical study of mooc videos". Uno de los objetivos de dicho estudio fue medir el nivel de atención del alumno analizando el tiempo de visualización que le dedicaba y verificando si al final este había cumplido su función. Entre las conclusiones se recomiendan videos educativos de una duración aproximadamente de 6 minutos y un máximo de 10 minutos, la razón es que la brevedad es clave para mantener la atención del alumno. (Guo et al, 2014, March)

Otra referencia sobre esto se puede encontrar en el libro "Los Mooc en la crisis de la Educación Universitaria. Docencia, diseño y aprendizaje" (Zapata-Ros, 2014). En el punto 5.4 Creación de videos, podemos encontrar las siguientes recomendaciones:

- Plántese como objetivo que cada video tenga una duración de 10 minutos (como máximo 15), y que el visionado ocupe en torno a 1 – 2 horas dedicadas a videos en total por semana.
- Inserte en la guía, o en el propio video, 1 a 3 preguntas como autoevaluación
- Introduzca en el propio video, o en la guía, scripts de esquema y temas de debate.
- Si va a crear su propio video piense y elija el formato más adecuado para el contenido que va a tratar: diapositivas comentadas, "busto parlante", etc.
- Utilice el video con prudencia, consume mucho tiempo, sólo para cuestiones que tengan especial dificultad conceptual o para resolución de problemas que entrañen aspectos gráficos explicados, esquemas, etc. Utilice estilos directos como de clase presencial.
- En el transcurso de la unidad, puede crear y publicar videos breves ad hoc para complementar las enseñanzas y las dificultades surgidas, y manifestadas en tutoría o en los foros, "en tiempo real".



Guión técnico

Si el guión literario es la historia y una pequeña descripción gráfica de lo que sucederá, el guión técnico es un complemento de este, definiendo los planos que tendrá cada escena y haciendo una descripción más detallada de lo que y cómo se verá en la pantalla.

Storyboard

Es un complemento del guión técnico. Muestra de una manera gráfica cada escena y plano, cada uno de estos incluye una pequeña descripción de la acción, narración o diálogo. El resultado final es muy similar a una tira cómica.

Diseño de personajes

Antes de la concepción de cualquier personaje debemos hacernos ciertas preguntas:

¿Cuál es el objetivo de la historia?

Esto marcará su propósito.

¿Para quién se construye el personaje?

Es un aspecto primordial a tomar en cuenta, ya que esto influirá en su aspecto físico y emocional además del estilo de ilustración que este tendrá.

¿En qué formato se va a desenvolver?

Necesitamos conocer este aspecto para saber qué limitaciones tenemos.

¿Qué color le pongo?

El color o la ausencia de éste es algo muy importante a tener en cuenta, ya que puede hacerlo atractivo, misterioso, infantil o repulsivo.

¿Qué características va a tener?

Se trata de aportar características y personalidad al personaje.

Según su importancia, existen 3 tipos de personajes:

Personaje principal

El o los personajes principales se destacan por sobre los demás porque son el centro de la acción. Cumplen funciones decisivas para el curso de la narración.

Personajes secundarios

Proporcionan un grado de coherencia y comprensión a la historia sin llegar a tener un rol demasiado importante en ella.

Personajes terciarios

Son personajes que no tienen una presencia permanente en los hechos. Su aparición es meramente para relacionar, ordenar o exponer ideas.

Antes de comenzar a crear el físico de cualquier personaje, primeramente, se debe trabajar en su parte emocional, ¿quién es ese personaje?, ¿cuál es su propósito?, ¿cuál es su historia?, ¿qué valores posee? Aquí entran los arquetipos. Los arquetipos, según Carl Gustav Jung, se pueden definir como patrones de comportamiento universales. El definió, entre los años de 1933 y 1955, 12 que actualmente se utilizan en el marketing y diseño para dar personalidad a las marcas y segmentar sus mercados. Estos son:



Tipos de ego

- **El inocente:** ve la belleza en todas las cosas, es un eterno optimista.
- **El cuidador:** el cuidador trata a los demás como quiere ser tratado. Es maternal.
- **El héroe:** representa el poder, el honor y la victoria sobre la adversidad.
- **El huérfano:** busca pasar inadvertido y encajar. Es realista y con sentido común.

Tipos de alma

- **El explorador:** es independiente, atrevido y se rige según sus propios valores.
- **El rebelde:** las reglas se hicieron para romperse, busca la revolución y la venganza.
- **El amante:** busca su otra mitad, desea llenar el vacío. Ama a su manera.
- **El creador:** es innovador y siempre va un paso adelante, materializa ideas y es original.

Tipos de yo

- **El loco:** se ríe de todo, su lema es "sólo se vive una vez".
- **El sabio:** es un libre pensador que creen en la importancia del conocimiento.
- **El mago:** trata de comprender los misterios del universo, intenta volver los sueños realidad a base de optimismo.
- **El gobernante:** lo único que existe es el poder y el control.



Volviendo al aspecto físico, es fundamental conocer a quién y por qué medio, impreso o digital, se van a desenvolver nuestros personajes ya que esto va a definir el estilo.

Dado que este proyecto es un medio digital hay 4 formas en las que podemos crear nuestro personaje: Tradicional, mapa de bits, 3d o vectorial.

La primera se trataría de una animación realizada cuadro a cuadro realizada a mano como las antiguas películas de Disney. Este tipo de animación toma mucho tiempo en realizar si se desea un buen resultado, además que los acabados ya no están en los gustos del grupo objetivo a quién irá dirigida la animación.

La segunda, mapa de bits, consiste en realizar imágenes como tal, a diferencia de la anterior podemos animar por medio de otras herramientas como los son el rigging, que no es más que proporcionarle un esqueleto a la imagen para poderla mover. La desventaja de estas es que de querer escalarlas perderíamos calidad, además que de querer editarla tendríamos que rehacerla.

La siguiente técnica es la del 3d, la cual como su nombre lo dice, ya existe en un mundo tridimensional, por ende, cuenta con profundidad. Tiene la ventaja de poder transmitir con mucha fidelidad las representaciones de los objetos que se muestran, pero con la desventaja del tiempo en que esta toma en realizar.

Así que en base a esto las 3 opciones anteriores no parecen muy viables, por suerte, la ilustración vectorial solventa los problemas anteriores ya que esta puede ser escalada a conveniencia sin que pierda calidad y es fácil de editar. Al mismo tiempo son archivos muy ligeros y que algunos programas de animación ya pueden integrar para trabajar más fácilmente como lo son Adobe Animate, Adobe After effects y Adobe Character, así que en base a esto lo convierte en la mejor opción para la creación de los personajes.

Según la MGVA (Productora de Videos Motion Graphics y Video Marketing) de España, el tipo de animación dependerá si nuestro video está destinado a grandes públicos o un sector muy determinado.

Por ejemplo, con el primero funcionaría un vídeo explicativo en 2d, esto porque los personajes animados son más simpáticos y amenos. Por el contrario, el 3d funciona con sectores muy determinados, por ejemplo, profesionales que necesitan una información muy precisa y técnica.

Otra ventaja que tiene la animación 2d es su precio mucho más accesible y su tiempo de elaboración, ya que en el 3d los procesos son mucho más extensos.

Estos aspectos se repiten para la creación de escenarios, aunque con una pequeña variación, ya que los escenarios no necesitan de articulaciones pueden realizarse con mapa de bits.

Para un buen resultado se deben tomar en cuenta factores como composición, esto involucra que elementos van a componer el escenario y en donde van a estar ubicados para ser de ayuda y complemento al personaje principal y su acción y no una distracción.

La selección de colores también debe ser cuidadosa para no competir ni mucho menos opacar a nuestros personajes, sino por lo contrario, complementar y realzarlos.

Seguido a la creación de los guiones, escenarios y personajes tenemos:

Animatic

Es similar al storyboard. Los animatics son usados para previsualizar la animación o trabajo que se esté realizando antes de comenzar con su producción.

Son extremadamente importantes a la hora de hacer películas animadas ya que permiten ver cómo se podría ver el resultado final.

Grabado de voz

Se graba el diálogo de los personajes y mezclado como conversaciones naturales

Producción

Aquí ya se comienza digitalizar y animar.

Post Producción

Aquí ya se agregan las voces, música y los efectos de sonidos; igualmente ajustes de iluminación entre otros efectos que se desee agregar.

Con todo lo expuesto se puede concluir que los materiales multimedia pueden y deben ser considerados como complementos importantes en la educación y formación de los jóvenes y por ende como un complemento en el recorrido de la visita al Museo del Traje Indígena Ixchel, dejando en claro que estos nunca sustituirán a los docentes, pero que sí pueden dar un gran apoyo a la hora de proporcionar la información de una forma agradable y atractiva por medio del estímulo de varios sentidos a la vez.

El diseño gráfico se encuentra en todas partes, seamos conscientes o no de ello. Puede ser un gran aliado de la enseñanza si se le sabe usar.

La animación, aunque la mayoría lo vea como algo meramente infantil y recreativo, puede llegar a ser compleja de trabajar por sus muchos pasos y laborioso trabajo, además de que sí se trabaja correctamente, puede llegar a impactar de una manera positiva en la mente de los espectadores. (El Día, 2003).

A pesar de que el material multimedia puede traer consigo algunas desventajas, es justo decir que las ventajas son mayores al incorporar esta herramienta como apoyo didáctico tanto como para estudiantes como para docentes en las instituciones.







Definición creativa

6 W's



¿Qué?

Adaptación del video "Indumentaria Maya de Guatemala" con un enfoque para niños y jóvenes. Esto incluye la mediación del lenguaje utilizado, la duración del video, así como el uso de la ilustración en la creación de personajes y escenarios atractivos para el grupo objetivo.

¿Para qué?

Para contribuir con el Museo Ixchel del Traje Indígena a crear una excelente experiencia en los visitantes, favoreciendo así en la memorabilidad de su visita. Además en el video se pretende inculcar la valorización y el respeto por todas las personas que aún continúan con este legado.

¿Con qué?

A través de la gestión y mediación de contenidos del video "Indumentaria Maya de Guatemala" y el uso de la animación como facilitador del aprendizaje.



¿Cuándo?

El proyecto se pondrá en práctica desde el mes de enero del año 2019.

¿Con quién?

Involucrados directos: Con el apoyo de los trabajadores y colaboradores del Museo, que con su conocimiento y experiencia aportan con la mediación del contenido. También se ve apoyado por el jefe inmediato, las asesoras gráficas, la asesora metodológica y el cuarto consultor.

Involucrados secundarios: Estudiantes de primaria a diversificado que visitan el museo como parte de una actividad extracurricular por parte de sus escuelas o colegios.

¿Dónde?

El proyecto se desarrollará en la sala de audiovisuales dentro del Museo Ixchel.

Proceso de definición de concepto creativo

Puede decirse que la creatividad del individuo está compuesta por el estudio de su grupo objetivo, el producto que se planea realizar, el proceso y el ambiente en donde será aplicado. Podemos decir entonces que la creatividad es un proceso dentro del proceso de diseño y se obtiene al analizar, comprender y aplicar los métodos para su desarrollo.

Las técnicas que se exponen a continuación se seleccionaron con el fin de dar forma al Insight del grupo objetivo y definir el concepto creativo, el cual proporcionará los lineamientos gráficos de la pieza a diseñar.

Spice and Poems

Esta técnica se utilizó para comprender al grupo objetivo y saber quiénes son, cómo son y sus necesidades. Esta información se obtuvo por medio de la investigación y la interacción con algunas personas pertenecientes al grupo objetivo.

Con esta técnica se pudo establecer que: Los niños y jóvenes que visitan el Museo están rodeados por tecnología, casi siempre están conectados en alguna red social ya que pasan la mayor parte de su tiempo en el celular o computadora. Aunque sus metas no están muy claras, sí se preocupan por su futuro y tener el reconocimiento y aceptación de las personas a su alrededor.

Por su conexión en los medios poseen una cultura visual amplia, están pendientes de sus comics, mangas o series. Para ver la técnica empleada **ver anexo 04**.

La creatividad se puede potenciar a través de estrategias de aprendizaje. (Woolfolk, 1999)

Relaciones forzadas

Whiting (1958) creador de este método, menciona que consiste en combinar lo conocido con lo desconocido fuerza a una nueva situación y de ahí pueden surgir ideas originales.

Lupton (2011) complementa esto diciendo que es la asociación forzada entre dos conceptos o palabras que no tienen nada que ver entre sí y se buscan vínculos entre ellos para crear conceptos novedosos. Para esta etapa se utilizó las relaciones forzadas con "Tradición textil" + la palabra al azar "Alegoría".

Tradición Textil	Alegoría
Cultura	Cómico
Tradición	Jovial
Colores	Ánimo
Hilos	Energía
Diversidad	Placer
Tejer	Divertido

Colores + Jovial

La tradición textil está llena de colores y significados. Las mujeres, quienes hacen las prendas de vestir, plasman en sus lienzos historias y tradiciones que desean recordar y transmitir. Por medio de los colores se puede captar la atención del grupo objetivo, además de connotar cultura en la línea gráfica del video.

Tradición + Divertida

Por lo general la mayoría tendemos a creer que todo lo relacionado con la historia puede ser aburrido y tedioso de aprender; sin embargo, no tiene que ser así. Por medio de la gestión del contenido y la aplicación de un buen diseño el aprender temas como la tradición pueden llegar a ser divertidos.

Animado + Hilos

Los hilos son la base de toda prenda de vestir, y como toda base debe ser sólida para que lo que se quiere llevar a cabo sea bueno y duradero. Por el grupo objetivo que este proyecto tiene, debe ser alegre, que capte la atención de los espectadores, algo entretenido, animado, y es por eso que la solución de diseño es una animación, ya que esta puede fácilmente llamar y mantener la atención de los niños y jóvenes que visitan el museo.

Mapa mental

Después de definir la base del insight, se prosigue a crear un mapa mental. Un mapa mental es una forma de investigación mental que permite explorar de una forma rápida un concepto o tema definido, Lupton (2011). Se toma una palabra clave y se descompone para sacar nuevos conceptos. Para este caso en concreto se tomó la palabra "Tradición" para desarrollar el concepto creativo del proyecto.

Las palabras más relevantes fueron las siguientes:

- Mayas
- Ancestros
- Continuidad
- Generaciones
- Costumbre
- Creencia

Luego de analizar las palabras se optó por seleccionar la palabra "Ancestros" ya que la tradición textil es una cultura milenaria, que a través de la enseñanza de madres a hijas y la introducción de nuevas tecnologías, ha tenido siglos de evolución. Esta palabra viene del latín "ancessor" la cual significa "el que ha marchado antes" refiriéndose al origen de alguien. (Porto, J. 2015).



Insight

**¡La tradición
puede ser divertida!**

Concepto creativo

Abstracción ancestral

El concepto "Abstracción ancestral" sale como una solución visual al insight *"La tradición puede ser divertida"*.

En la cultura Maya existe una amplia gama de arte, desde pequeñas vasijas hasta las grandes pirámides, pero en todos y cada uno de ellos la estética y excelencia se mantuvo presente. Los mayas tenían una forma muy particular de representar su visión del mundo con contornos lineales precisos, permitiendo aumentar el número de elementos decorativos que acompañaban a la imagen principal.

Se quiso hacer uso de estas características para generar una línea gráfica que, en cada elemento que esta poseyera, fuesen animales, personas o cosas, connotara al legado cultural Maya que Guatemala tiene, y que quien lo vea pueda ver reflejado eso en cada escena del video. Todo esto siempre con un toque moderno, adaptado a la cultura visual del grupo objetivo.



Propuesta de códigos visuales

Para crear una línea gráfica para el proyecto, se realizó una encuesta, **ver anexo 05**, esto con el fin de conocer la cultura visual del grupo objetivo y así establecer códigos visuales atractivos a su cultura.

Código Tipográfico

Por el concepto de diseño establecido y la tipografía de la institución se llegó a la conclusión que lo mejor sería utilizar una tipografía egipcia, esto con el fin de mantener la unidad geométrica.



Figura: 10 Tipografía egipcia

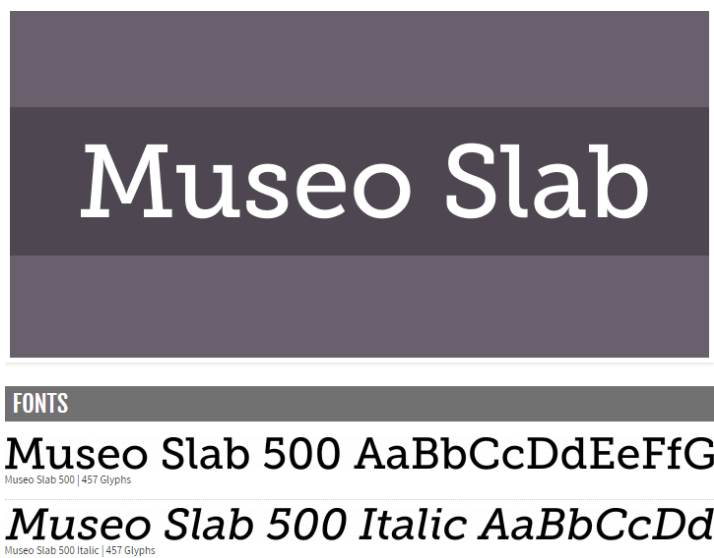


Figura: 11 Tipografía egipcia



Figura: 12 Tipografía egipcia

Figura: 13 Indumentaria maya



Código Cromático:

Guatemala es un país con mucha riqueza y diversidad de colores. Se quiso mantener esa diversidad ya que esto no es ajeno a la indumentaria maya. Se optó por trabajar utilizando dobles y triadas complementarias y gamas múltiples.



Figura: 14 Barrilete



Figura: 15 Indumentaria maya



Figura: 16 Indumentaria maya

Forma:

Para la forma se tomó de base el concepto "abstracción ancestral", con el cual se abstraieron diferentes formas de diversos artefactos mayas, como vasijas, esculturas, pinturas y ruinas.



Figura: 17 Arte maya



Figura: 18 Arte maya

Referentes de ilustración:

El grupo objetivo tiene una preferencia por animaciones 2d, con fondos detallados y personajes simples. Ejemplo de ello son las animaciones del canal Cartoon Network, series como Hora de Aventura, Samurai Jack, Beyond the Garden Wall y películas como The Song of the Sea resultan ser muy atractivas para el grupo objetivo, según las encuestas realizadas **ver anexo 5**.

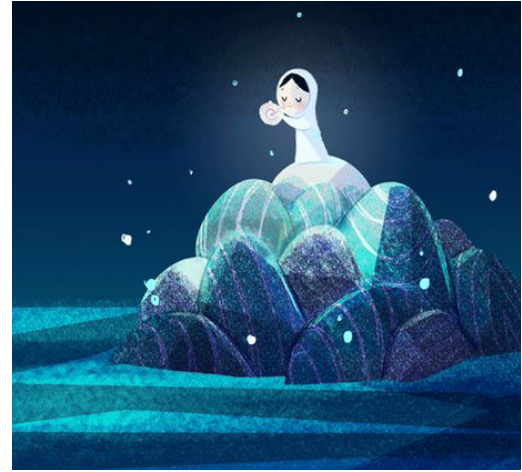


Figura: 19 Ilustracion de la película "La canción del mar"

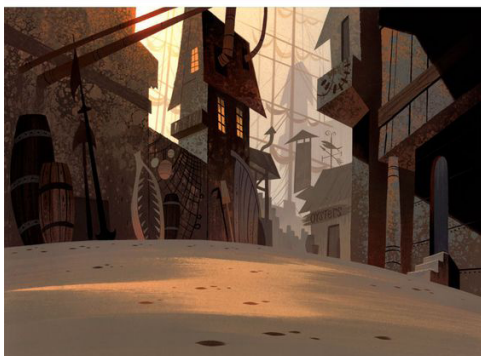
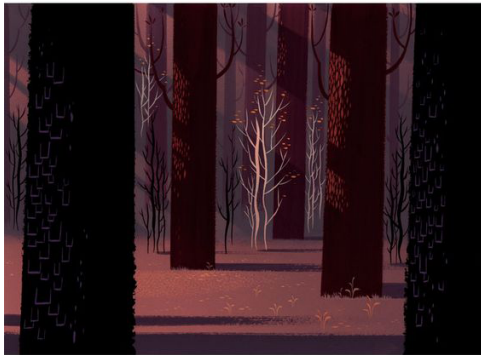


Figura: 20 Ilustraciones de la serie Samurai Jack



Figura: 21 Ilustraciones de la serie Samurai Jack

Figura: 22 Cuenta la leyenda



Figura: 23 El Popol Vuh animado



Figura: 24 Ilustración de la película "La canción del mar"



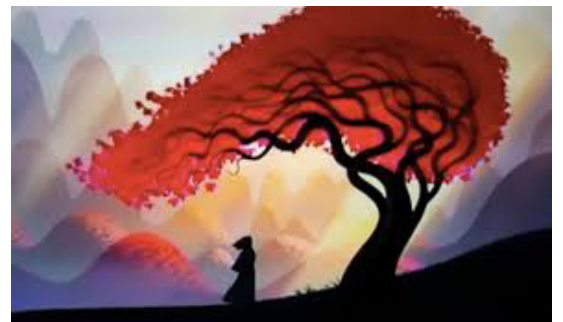
Figura: 25 Hora de Aventura



Figura: 26 Beyond the Garden Wall



Figura: 27 Samurai Jack



Referentes de animación:

Como en las ilustraciones, se tomó de referente a las mismas series y películas atractivas al grupo objetivo, además de estudiar trabajos como "Cuenta la Leyenda" que es una serie de videos animados de leyendas chilenas y el popol vuh animado, un corto nacional animado, esto a modo de antecedentes y estudiar su narrativa.





Producción gráfica

Nivel 1 de visualización

Objetivo

Evaluar utilizando un instrumento de autoevaluación, la mejor propuesta gráfica de personajes y elementos que conformarán la animación.

Proceso

Para poder definir la línea gráfica de los personajes y los escenarios a realizar en el material multimedia se realizaron 8 estilos preliminares de los cuales se analizaron, seleccionaron y mejoraron 3. Estos bocetos fueron evaluados con el instrumento de autoevaluación y así poder determinar el mejor.

Para una buena calidad, el video se hará a una resolución de 1280 x 720 píxeles y contará con una duración estimada de 9 minutos, jugando a la vez con la tipografía, el audio y las imágenes para una mayor memorabilidad en los jóvenes y niños visitantes del museo.

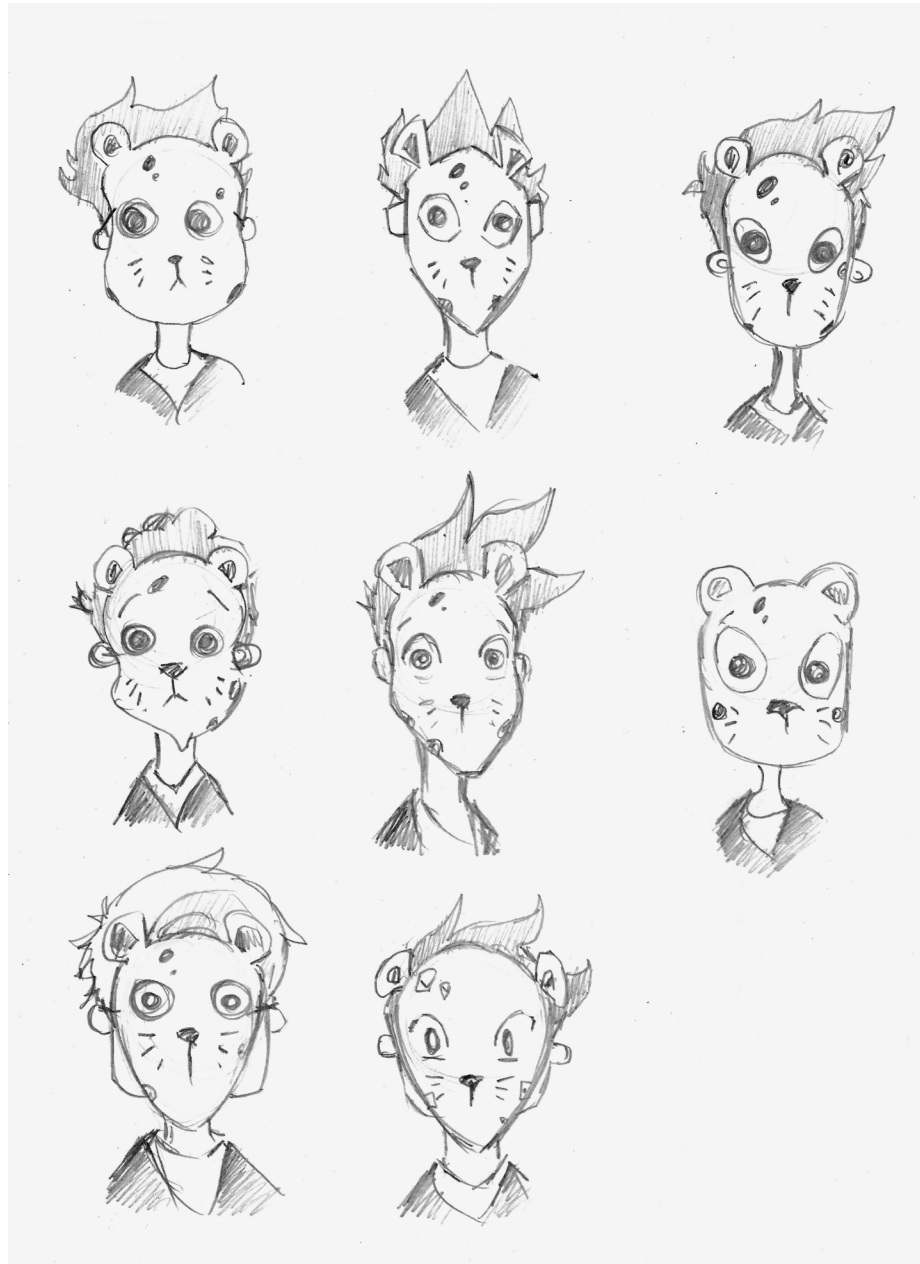
Perfil del informante

Gerson Gabriel Romero Perez

24 años

Estudiante. Actualmente cursando décimo semestre en la licenciatura de Diseño Gráfico, USAC.

Bocetos de personajes



Primeras 8 propuestas de estilos de personajes

Propuesta 1: Geometría pura

En esta propuesta los personajes contrastan con el fondo, dado que este es en su totalidad geométrico, por otra parte, los personajes no cuentan con esos ángulos rectos en sus facciones.

En el escenario y en sus elementos es donde vemos aplicado el concepto; contruidos a partir de figuras puramente geométricas sin alteración alguna. Se pensó en colores vivos y que no se traslaparán uno con otro, además de que contarán con textura y sombra para dar profundidad. Los personajes tienen rasgos de esta geometría en partes de su cuerpo, como por ejemplo en los dedos de sus manos y piernas. Son de ojos ovalados y pupilas redondeadas, emulando características indígenas de nuestro país además de coincidir con el estilo de algunas series que el grupo objetivo ve.

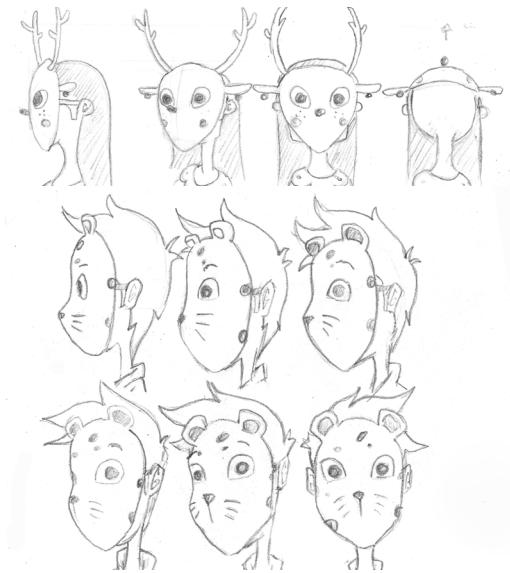
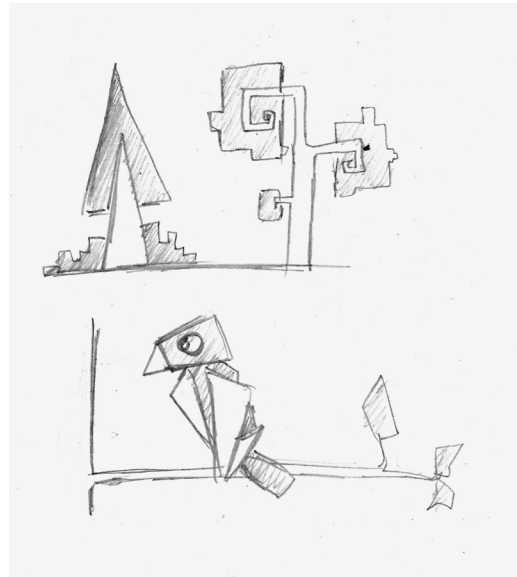
Propuesta 2: Abstracción Maya

En esta propuesta los personajes tienen rasgos más definidos. El concepto de geometría ancestral se ve reflejado en pequeños detalles como las orejas de jaguar o las orejas de ambos personajes. El fondo y sus elementos como animales ya no están en su totalidad contruidos por figuras geométricas, sin embargo, si tienen varios elementos tomados de la cultura Maya como se observa en los detalles en el interior del pino y las colas de los animales. Se planeó que todos los elementos en el fondo tuvieran textura y sombras para dar profundidad. Con respecto a los colores, se definió que fueran diversos y tomados de nuestra cultura, aunque no tan brillantes para no dar un aspecto demasiado infantil y poco estético.

Propuesta 3: Series animadas

En esta propuesta los personajes carecen totalmente de ángulos rectos. El fondo y sus elementos al igual que los personajes están formados en su mayoría por líneas curvas. El concepto se mantiene, sólo que en lugar de tomar como base el cuadrado, se toma la espiral. Se pensó en colores claros y a diferencia de las otras propuestas, sin textura, aunque si con una sombra plana para dar profundidad.

Los personajes al no tener ángulos rectos nos connotan seguridad y suavidad, algo amigable. Entre estos rasgos están sus ojos totalmente circulares además de su carencia de dedos en sus manos y pies.



Autoevaluación

La validación de esta etapa se realizó con el método de autoevaluación utilizando el instrumento del cuadro de autoevaluación, en el cual se evaluaron los siguientes aspectos:

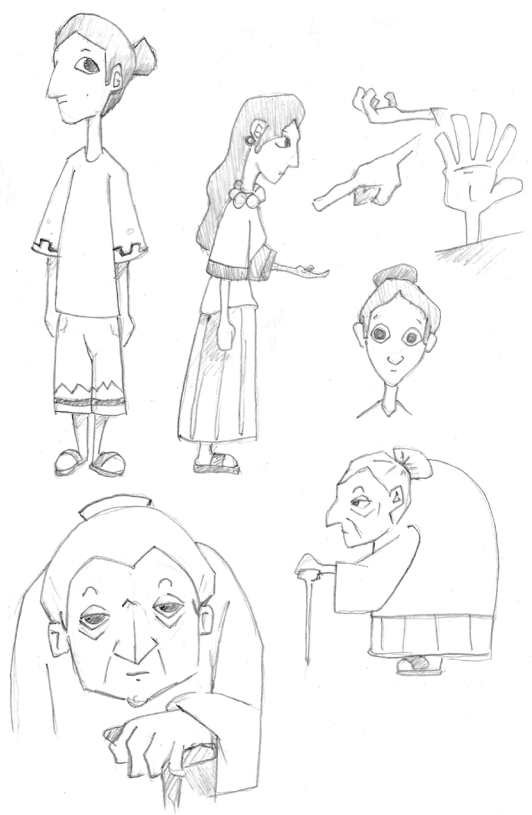
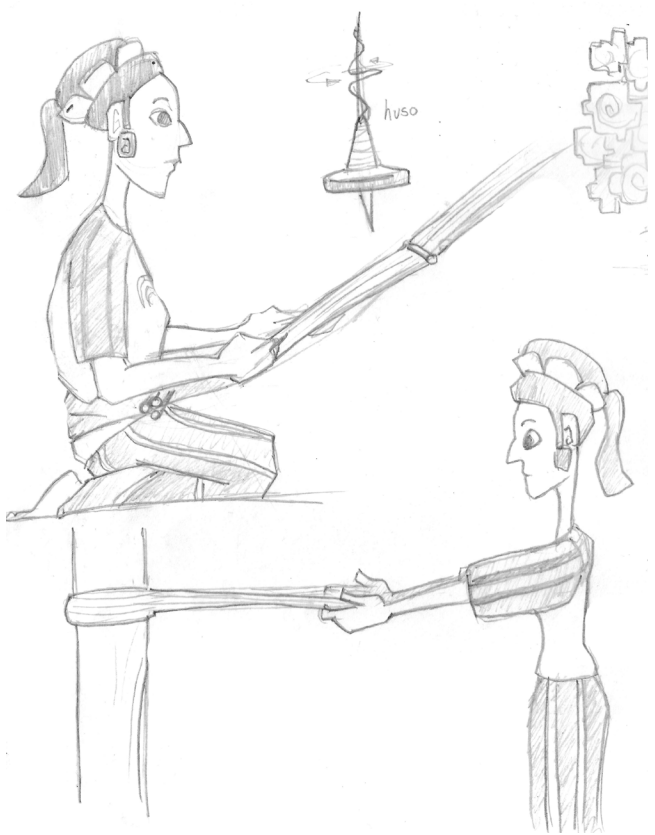
Abstracción, uso de color, memorabilidad, identificación con el museo, reflejo del concepto, proporciones y características de los personajes y la viabilidad de ejecución con respecto a la técnica, costos y tiempo. La autoevaluación está dividida en 2 partes, una para el escenario y otra para los personajes, cada una con 5 preguntas, para un total de 10. Estos aspectos fueron evaluados para cada una de las propuestas gráficas. Este cuadro de autoevaluación consiste en calificar del 0 a 10 pts. cada aspecto mencionado antes. La suma de estos puntos da un resultado final, con un máximo de 100 pts. **Ver anexo 06.**

Conclusiones 1er. nivel

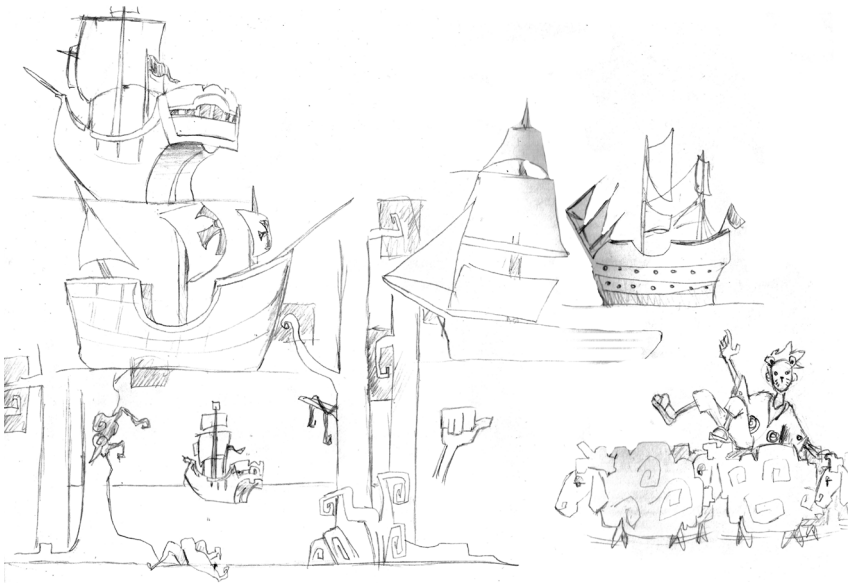
Realizada la autoevaluación en las piezas bocetadas, las piezas con el mayor puntaje fueron seleccionadas para llevarlas al 2do nivel de bocetaje. A partir de los resultados, la opción 2 fue seleccionada, con un puntaje de 81/100 ya que según esta evaluación, el diseño de personajes es adecuado para su grupo objetivo, los elementos en el escenario cuentan con una buena abstracción de los elementos mayas, lo que refleja el concepto de una manera clara. En cuanto al uso de color, se contempló que la selección fuera por triadas, esto para tener una buena diversidad al igual que los colores en nuestras tradiciones, sin llegar a un exceso y que deje de ser estético y atractivo para el grupo objetivo. Se consideró en una gama no brillante para no dar una apariencia demasiado infantil.

En conjunto, todos estos elementos le dan una propia identidad al video y al Museo Ixchel, identidad que connota Guatemala. Esto en definitiva mejora la memorabilidad y la experiencia previa al recorrido en el museo de los niños y jóvenes visitantes.

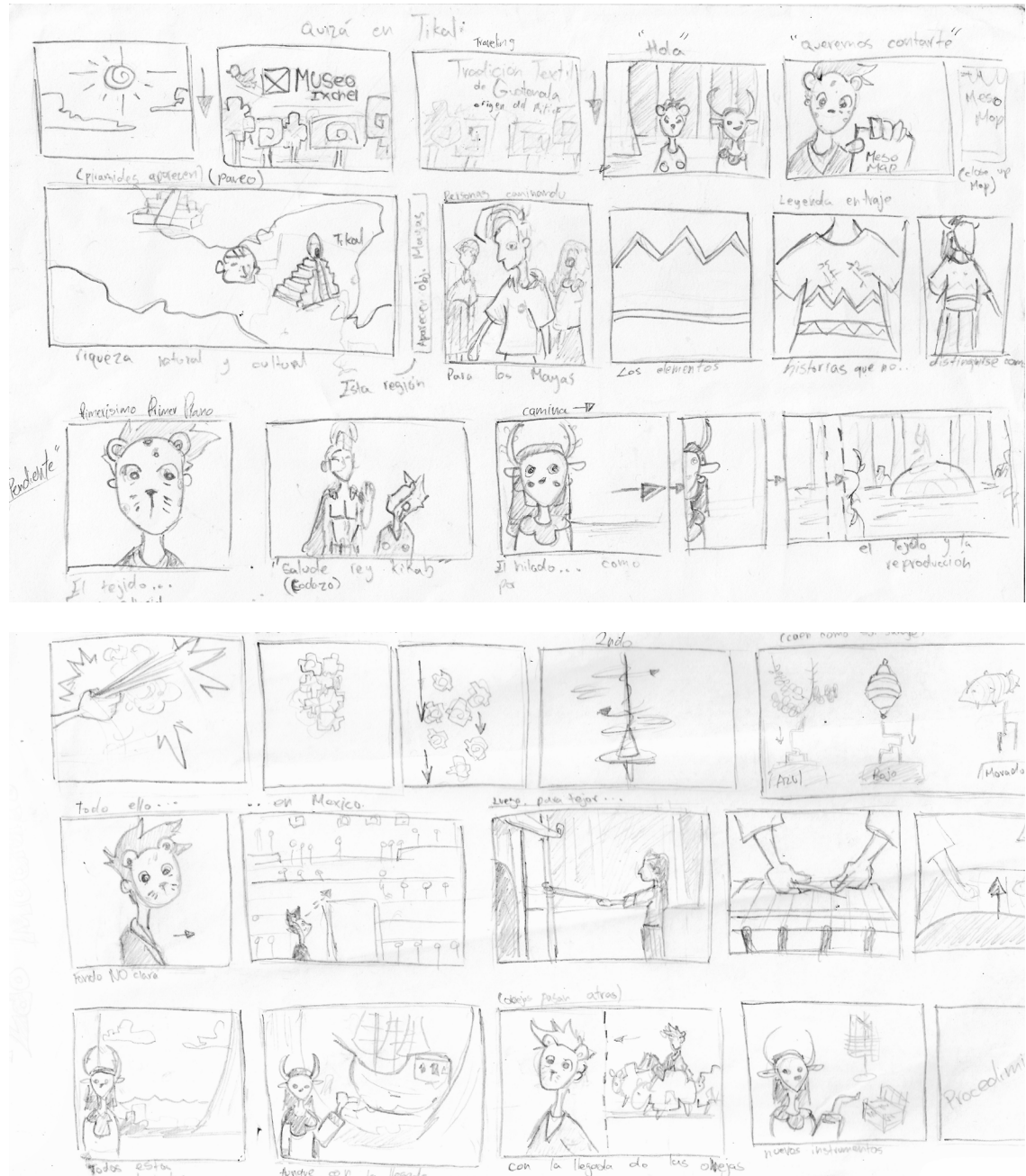
Bocetos de personajes y elementos



Bocetos de escenarios



Bocetos de Storyboard



Nivel 2 de visualización

Objetivo

Validar los aspectos técnicos en desarrollo del diseño del proyecto, por medio de un instrumento de validación con especialistas en diseño gráfico.

Proceso:

Partiendo de la selección de los bocetos del nivel 1, se prosigue a la visualización del nivel 2, en donde se digitalizan las opciones empleando los códigos visuales establecidos. Se realizan bocetos de personajes y escenarios, además de pruebas de animación.

Para este nivel de visualización se tuvo la validación con expertos en el área de diseño especializados en multimedia, quienes evaluaron aspectos técnicos como: fluidez en la animación, expresividad de los personajes, calidad gráfica de los escenarios, etc. La validación se realizó en la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Para esta fase se realizó un video de 1:30 min.

Personajes

Para los personajes se tomaron trajes tradicionales Mayas de referencia. Se evitaron detalles como collares o capas para mantener la animación simple. Los colores, al igual que muchas de las artesanías guatemaltecas son vivos.

Se quiso reflejar su personalidad con aspectos como su forma de hablar y caminar.

Fueron creados en Adobe Illustrator, ya que los vectores facilitan mucho el trabajo de animación en programas como After effects e incluyen beneficios como el poder escalarlos sin que pierdan calidad.



JAGUAR



DATOS BÁSICOS

- * Nombre: Jaguar
- * Edad: 8 años
- * Nacionalidad: guatemalteco
- * Ciudad natal: Santo Tomás, Chichicastenango
- * Residencia actual: Museo Ixchel
- * Aptitudes y habilidades: Oratoria, trabajo en equipo
- * Trabajo: Educar a los jóvenes guatemaltecos visitantes del museo sobre la tradición textil del país
- * Capacidad de relación: Muy sociable

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

- * Altura: 1.30
- * Peso: 23 kg
- * Raza: Indígena
- * Color de ojos: Negros
- * Color de pelo: Café
- * Color de piel: Morena
- * ¿Cómo viste? Viste un traje tradicional de Santo Tomás y una máscara de madera de Jaguar
- * Estilo: Tradicional de su pueblo de origen
- * Aficiones: Cultura nacional, autoaprendizaje, arte.
- * Refranes favoritos: ---
- * Forma de hablar: Expresiva, con un tono de voz alto
- * El defecto más grande: Hiperactivo
- * La mejor cualidad: Activo, amable, humilde



ATRIBUTOS INTELECTUALES, PERSONALIDAD Y ACTITUDES

- * Nivel de estudios: 2do primaria
- * Nivel de inteligencia: Media alta
- * Metas a corto plazo: Facilitar la comprensión de la tradición textil a los visitantes jóvenes
- * Metas a largo plazo: Poder adentrarse más en el mundo de la vida maya para así conocer más de su pueblo, sus costumbres y su vestimenta.
- * ¿Cómo se ve a sí mismo el personaje? Con mucho potencial para aprender y crecer
- * ¿Cómo cree que le ven los demás? Como un niño seguro y fuerte
- * ¿Tiene seguridad en sí mismo/a? Sí
- * ¿Qué predomina más en el personaje: lo emocional o lo racional? Emocional

CARACTERÍSTICAS EMOCIONALES

- * ¿Cuál es su punto fuerte y su punto débil? Dinamismo / Impulsividad
- * ¿Introvertido o extrovertido? Extrovertido
- * ¿Cómo maneja el personaje la ira? Con calma
- * ¿La tristeza? No deja que le afecte
- * ¿El cambio? Se adapta fácilmente
- * ¿La pérdida? Le es difícil aceptarla
- * ¿Qué le gustaría cambiar de su vida? Tener más tiempo para aprender más
- * ¿Qué motiva a este personaje? El que todos los niños que visitan el museo se emocionan tanto como él con la cultura textil de nuestro país
- * ¿Qué le asusta? Que la cultura textil se pierda
- * ¿Qué hace feliz a este personaje? Ver a la juventud emocionada por las tradiciones del país
- * ¿Tiene empatía con los demás? Sí
- * ¿Es generoso o tacaño? Generoso
- * ¿Es generalmente cortés o rudo? Cortés

VENADO

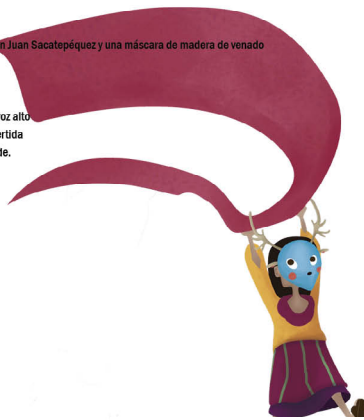


DATOS BÁSICOS

- * Nombre: Venado
- * Edad: 8 años
- * Nacionalidad: guatemalteca
- * Ciudad natal: San Juan, Sacatepéquez
- * Residencia actual: Museo Ixchel
- * Aptitudes y habilidades: Honestidad, responsabilidad
- * Trabajo: Educar a los jóvenes guatemaltecos visitantes del museo sobre la tradición textil del país
- * Capacidad de relación: Sociable

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

- * Altura: 1.20
- * Peso: 20 kg
- * Raza: Indígena
- * Color de ojos: Negros
- * Color de pelo: Negro
- * Color de piel: Morena
- * ¿Cómo viste? Viste un traje tradicional de San Juan Sacatepéquez y una máscara de madera de venado
- * Estilo: Tradicional de su pueblo de origen
- * Aficiones: Los textiles, arte.
- * Refranes favoritos: ---
- * Forma de hablar: Expresiva, con un tono de voz alto
- * El defecto más grande: Sentimental-Introversa
- * La mejor cualidad: Servicial, amable, humilde.



ATRIBUTOS INTELECTUALES, PERSONALIDAD Y ACTITUDES

- * Nivel de estudios: 2do primaria
- * Nivel de inteligencia: Media alta
- * Metas a corto plazo: Generar el interés en la tradición textil en la mayoría de la juventud que visita el museo
- * Metas a largo plazo: Llegar a ser un ícono del Museo Ixchel
- * ¿Cómo se ve a sí mismo el personaje? Como una niña inteligente y autodidacta con ganas de ayudar a los demás
- * ¿Cómo cree que le ven los demás? Como una niña tranquila y amable
- * ¿Tiene seguridad en sí mismo/a? sí
- * ¿Qué predomina más en el personaje: lo emocional o lo racional? Racional

CARACTERÍSTICAS EMOCIONALES

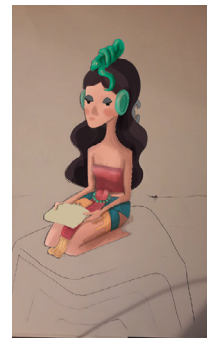
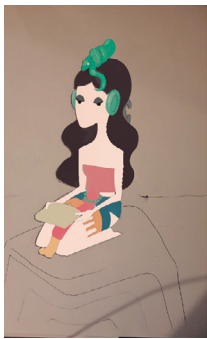
- * ¿Cuál es su punto fuerte y su punto débil? Dinamismo / Impulsividad
- * ¿Introverso o extroverso? Introversa
- * ¿Cómo maneja el personaje la ira? Con calma
- * ¿La tristeza? No la exterioriza
- * ¿El cambio? Le es un poco difícil adaptarse
- * ¿La pérdida? No la exterioriza
- * ¿Qué le gustaría cambiar de su vida? Poder ser un poco más extroversa para ayudar de mejor manera a los jóvenes visitantes
- * ¿Qué motiva a este personaje? La idea de que los niños aprendan más sobre su propia cultura
- * ¿Qué le asusta? Que la cultura textil se pierda
- * ¿Qué hace feliz a este personaje? Ver a los jóvenes visitantes teniendo una gran experiencia en el museo
- * ¿Tiene empatía con los demás? Sí
- * ¿Es generoso o tacaño? Generoso
- * ¿Es generalmente cortés o rudo? Cortés



Escenarios y elementos:

Los escenarios y elementos en ellos como los árboles, animales y casas, tienen en sus formas, como se puede observar en las colas de los animales o las ramas de los árboles, abstracciones directas del arte pictórico maya, reflejando así el concepto de "abstracción ancestral". La paleta de colores al estar basada en diferentes artesanías de toda la nación es muy variada, sin embargo, siempre cuidando la armonía utilizando dobles y triadas complementarias y gamas múltiples. Se quería dar un acabado muy detallado y con textura, por lo que se optó por trabajar los escenarios y algunos elementos complementarios en Adobe Photoshop.

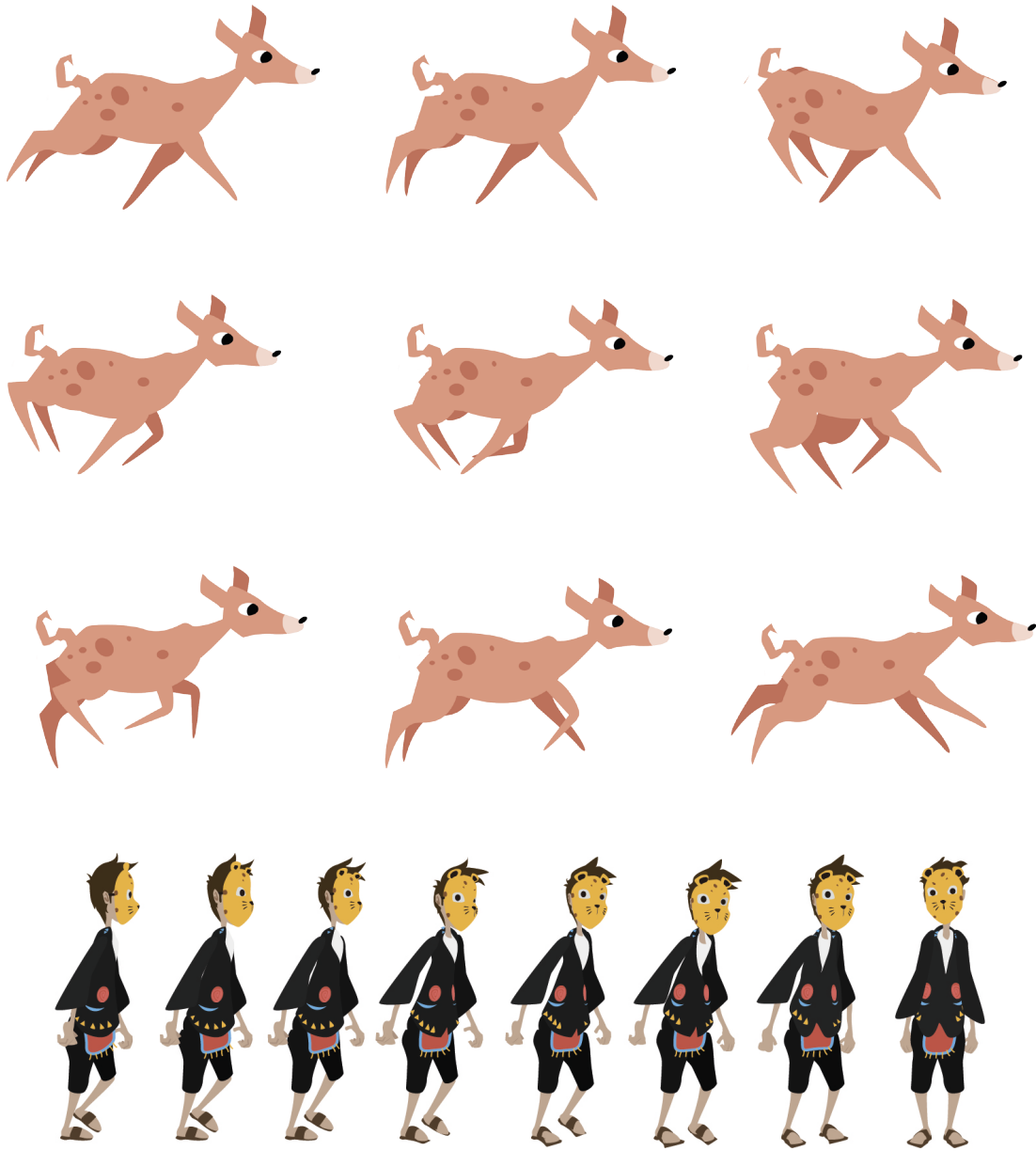






Composiciones

Para cada escena se tuvo el cuidado de la posición de cada uno de los elementos que la componían, esto con el fin de no sólo generar algo estético, sino que, a la hora de verlo, el espectador sepa cual es el punto de interés en la pantalla y no se distraiga con otros elementos, perdiendo así parte del mensaje que se le quiere transmitir.



Ciclo de caminata

Se estudió el ciclo de caminata de los ciervos y de los humanos para poder realizar movimientos más naturales. En algunos casos este movimiento se realizó con la técnica de "frame by frame".

Validación con expertos

La validación en esta etapa se realizó con los expertos en diseño gráfico Pablo Zeceña, Fernando Fuentes y Cesar Sosa. Se organizó una reunión en la Escuela de Diseño Gráfico donde además de los expertos mencionados anteriormente, las asesoras de EPS y proyecto de graduación se hicieron presentes. Se creó un instrumento de validación para que los expertos pudieran evaluar criterios estéticos y técnicos en el diseño de la animación, **ver anexo 07.**

Perfil de expertos

Nombre

Pablo Zeceña

Ocupación

Diseñador y director de Anti Estudio.

Nombre

Fernando Fuentes

Ocupación

Comunicador visual

Nombre

Cesar Sosa

Ocupación

Comunicador visual

Fotografías de validación No.2 con expertos Fernando Fuentes, Pablo Zeceña y Cesar Sosa



Figura: 28 Foto de validación con expertos

Figura: 29 Foto de validación con expertos



Figura: 30 Foto de validación con expertos



Figura: 31 Foto de validación con expertos



Figura: 32 Foto de validación con expertos



Video número 1

Para evaluar con los expertos se realizó una animación de 1:30 min pertenecientes a las primeras 3 escenas del video.

Conclusiones 2do. nivel

Luego de analizar los resultados de la validación, **ver anexo 07**, se concluye que: La pieza tuvo aceptación entre los expertos debido a la alta calidad gráfica que posee, sin embargo, necesita algunas mejoras, como lo son el darles más personalidad a los personajes para que simpaticen de mejor manera con el grupo objetivo. Pablo Zeceña y Fernando Fuentes sugieren que el agregar cejas y movimientos de manos a los personajes mientras hablan generaría una gran diferencia en su lenguaje corporal, haciendo que la animación sea más entretenida de ver.

Los 3 expertos consideran que la tipografía en el video debería ser de un color oscuro para que pueda ser más legible ya que a cierta distancia el color blanco se puede fundir con un fondo no tan oscuro. Otro aspecto a tomar en cuenta fue la profundidad en el video, Cesar y Fernando consideran que sería bueno aumentar el efecto de profundidad utilizando el 3D de After Effects para evitar una imagen plana y que pierda impacto.

Nivel 3 de visualización

Objetivo

Evaluar utilizando una guía de entrevista y por medio de un focus group, de 10 personas, incluyendo a niños y jóvenes de edades de entre 8 y 18 años, una versión semifin de 8:30 min de la adaptación animada del video "Indumentaria Maya de Guatemala". Se pretende validar los aspectos de la funcionalidad y las decisiones tomadas en el diseño del proyecto.

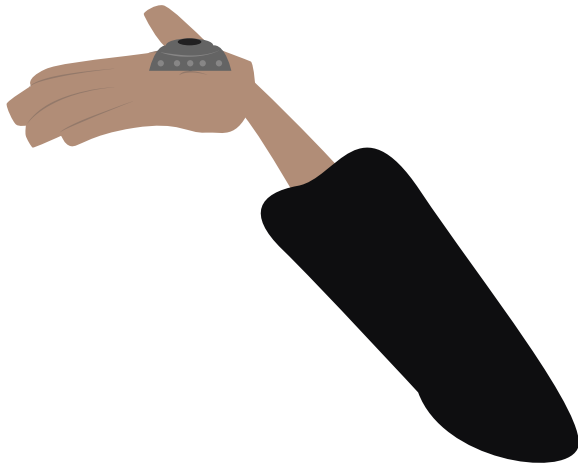
Proceso:

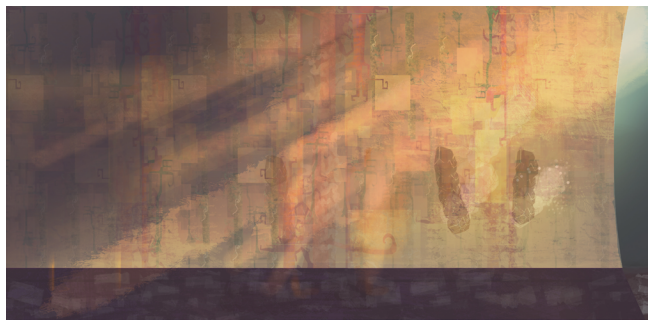
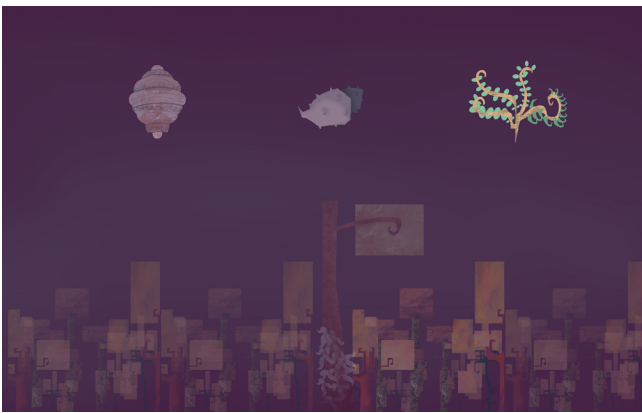
Luego de analizar los resultados de la validación con expertos se realizaron los cambios sugeridos en los personajes y animaciones.

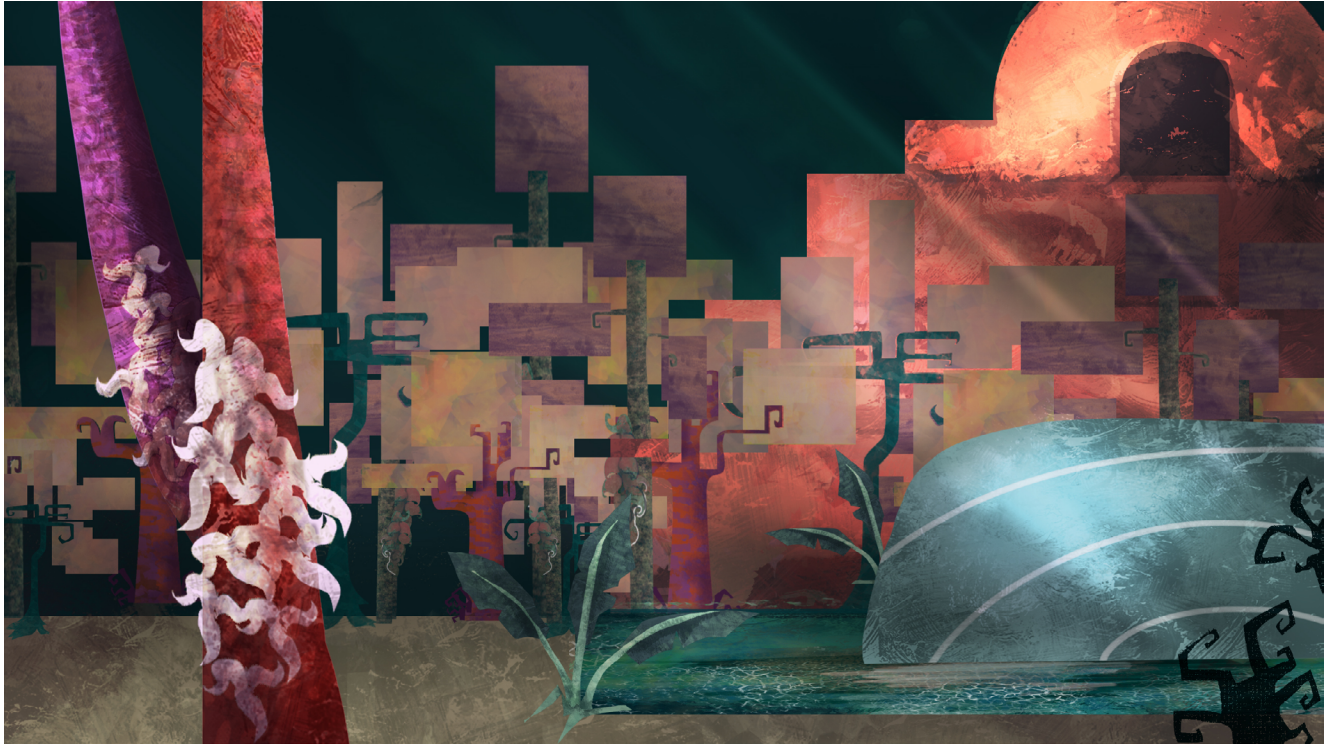
Con la versión semifin se realizó un focus group con el grupo objetivo con el fin de evaluar la empatía con los personajes, la aceptación de la línea gráfica y el tiempo de atención que el grupo objetivo presta al video. Esta validación fue realizada con un instrumento para poder documentar cada aspecto.

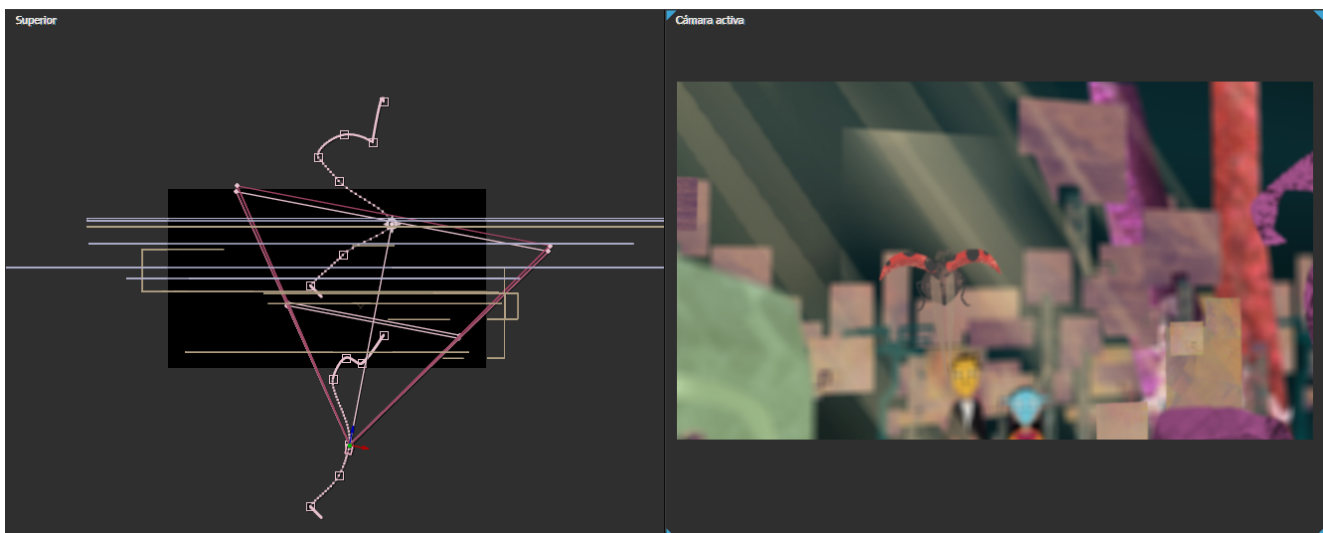
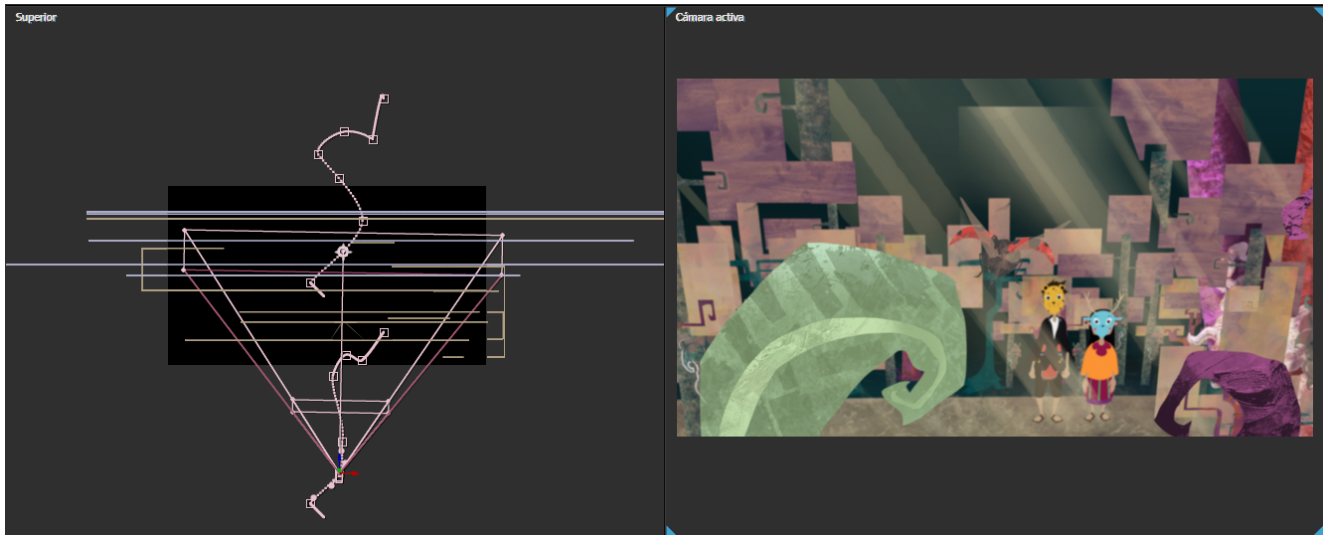
Personajes

Atendiendo a las sugerencias de los expertos en la 2da validación se agregaron cejas y se diseñaron diferentes posturas de manos con el fin de dar más expresividad a los personajes por medio del lenguaje corporal.









Profundidad

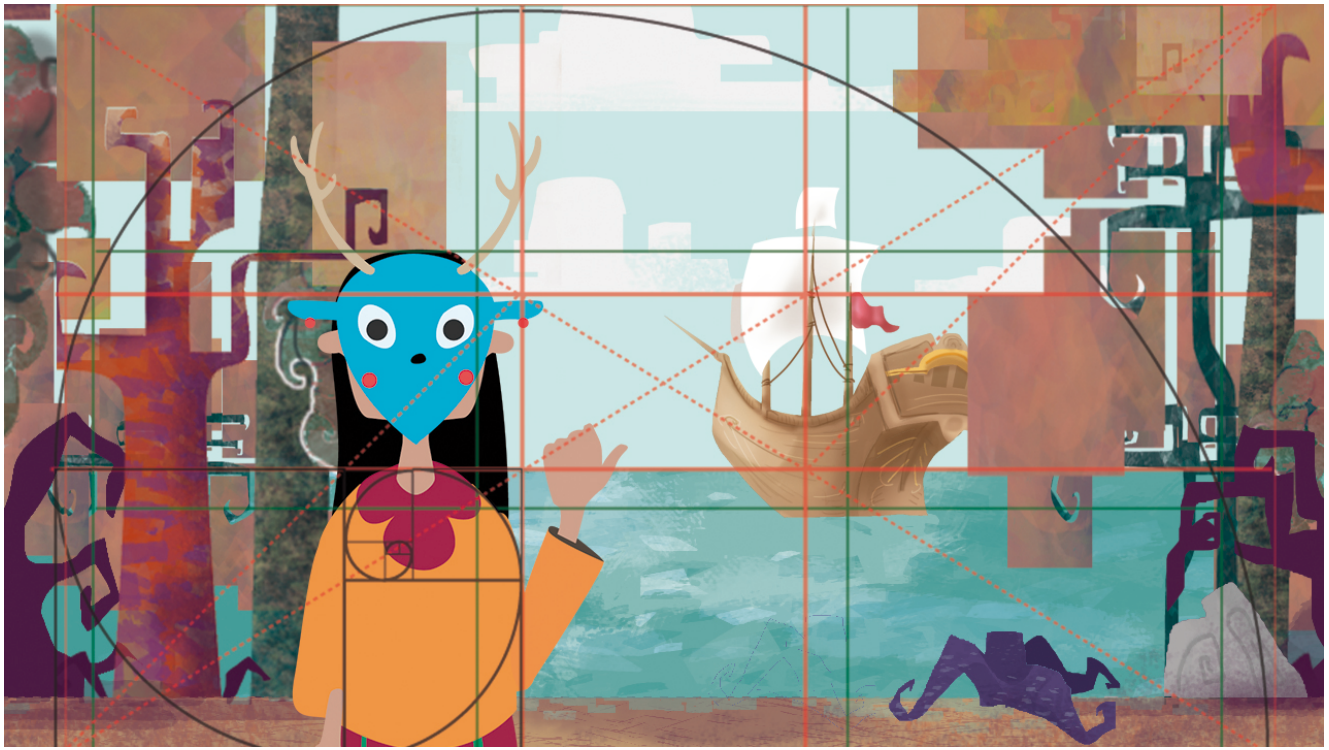
Se aprovechó la herramienta de 3d del programa After Effects, atendiendo a la sugerencia de Fernando Fuentes y Cesar Sosa de dar más profundidad al video y causar un mayor impacto en el grupo objetivo. Esto incluye diferentes planos, juego de cámaras y su debido desenfocado.



Escenarios

Se crearon diversos escenarios especialmente para cada contexto de la narrativa en el video, siempre teniendo en cuenta el concepto y creando cada elemento con una abstracción del arte maya. Además, están creados pensando en la posición de los personajes en el mismo.

Cabe mencionar que la narración del video comienza mencionando la tradición textil maya del periodo prehispánico, sigue con el de la época de la colonia y culmina con la actualidad. Los personajes principales en la animación, Jaguar y Venado, siempre caminan hacia la derecha, connotando un avance y conforme la animación transcurre los escenarios se van volviendo cada vez más civilizados, pasando de la jungla, a aldeas, casas coloniales y culminando en el Museo Ixchel.





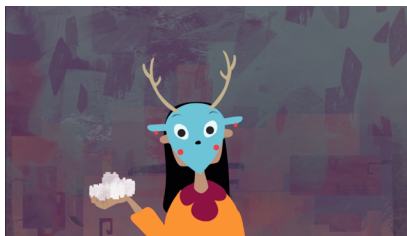
Composición

Se continuó utilizando cuadrantes y regla de tercios para crear composiciones estéticas y funcionales, colocando los elementos de mayor interés en puntos estratégicos de la pantalla para que no pudieran pasar desapercibidos por el ojo del espectador.



Video número 2

Para evaluar con el grupo objetivo se realizó un video casi final de 8:30 min, aplicadas todas las correcciones y observaciones obtenidas por parte de los expertos en la validación anterior.



Validación con Grupo Objetivo

La validación de esta fase se realizó con un focus group, reuniendo a un grupo de 10 niños y jóvenes de diferentes edades, desde 7 a 18 años. El proceso fue explicar en qué consistía el proyecto, luego hacer una comparación del video "Indumentaria Maya de Guatemala" que ya posee el Museo y la animación mediada. Posteriormente se procedió a hacer un conversatorio donde algunos expusieron sus comentarios con respecto a los dos materiales audiovisuales. Al finalizar el conversatorio se procedió a pasar la guía de entrevista con preguntas específicas sobre la funcionalidad del material, **ver anexo 08**.



Perfil del grupo objetivo

Edad

8-18 años

Ocupación

Estudiantes

Género

Masculino y femenino

Fotografías de validación No.3 con grupo objetivo



Figura: 33 Validación con grupo objetivo



Figura: 34 Validación con grupo objetivo

Figura: 35 Validación con grupo objetivo



Figura: 36 Validación con grupo objetivo





Figura: 37 Validación con grupo objetivo



Figura: 38 Validación con grupo objetivo



Figura: 39 Validación con grupo objetivo

Conclusiones 3er nivel

Luego de realizar en análisis de los resultados de la validación y focus group de 10 niños y jóvenes variando edades de entre 8 a 18 años, se concluye que: El material multimedia fue aceptado de muy buena manera por el grupo objetivo, el 100% de los jóvenes consideran que los personajes son animados y entre ese 100% otro 40% también expresó que son entretenidos. El 40% del grupo expresó que los colores les connotan cultura, el 20% tradición y el 40% restante manifestó que ambas, además de que les parecía una paleta muy atractiva a la vista. El 100% del grupo expresó que prestaron atención a todo el video, ya que les pareció bastante entretenido e informativo, por lo que se sentían motivados a recibir el recorrido en el Museo y aprender más sobre la tradición textil. El 100% del grupo considera que es un material pertinente y de alta calidad que ayudará a otros niños y jóvenes a involucrarse y saber un poco más sobre la tradición textil.

Con respecto a la narración comentaron que, a pesar de que lograron escuchar todo el video sería bueno aumentar el volumen de las voces. Otro comentario acerca de esto fue el de darle más expresividad a las mismas para captar aún más la atención. Por lo que se procede a grabar nuevamente las voces.

El mayor objetivo del proyecto era el captar la atención e interés en la temática de la indumentaria maya a los niños y jóvenes para aumentar su respeto y orgullo por esta tradición milenaria, objetivo que por los resultados obtenidos, ha sido alcanzado, por lo que además de las voces no se procede a realizar más cambios.





Propuesta final



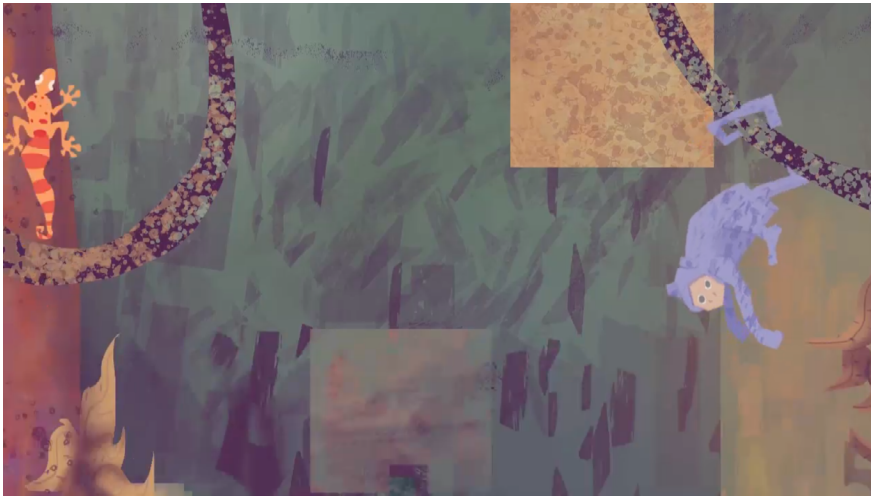
Multimedia: “Indumentaria Maya de Guatemala”

Luego de la validación con el grupo objetivo se precedió a realizar los cambios pertinentes en el audio del video, grabando nuevamente las voces con una mejor calidad y una entonación más adecuada para cada personaje, esta según la personalidad de cada uno. También se disminuyó el volumen de los sonidos de fondo para que no compitieran y distrajeran de lo verdaderamente importante, el mensaje dado por los personajes. Con lo que respecta a la parte gráfica, tanto asesores como el grupo objetivo quedaron satisfechos, por lo que se mantuvo sin ningún cambio. Se redujo el tiempo de algunas escenas ya que dejaban mucho tiempo sin ninguna animación relevante para transmitir el mensaje querido, dejando al video con una duración total de 9 minutos y 18 segundos con una resolución de 1280 * 720, esto para mantener el equilibrio entre una buena calidad de imagen y capacidad del equipo para poder realizar dicho video.

Para la realización del proyecto se contó con un presupuesto de Q 5,650.00 para cubrir los gastos de transporte, energía eléctrica, alimentación entre otros, **ver anexo 09**. Y concluyendo con un costo por servicios de Q 80,448.00 dejando un costo total del proyecto de Q 85,498.00, **ver anexo 09**.

























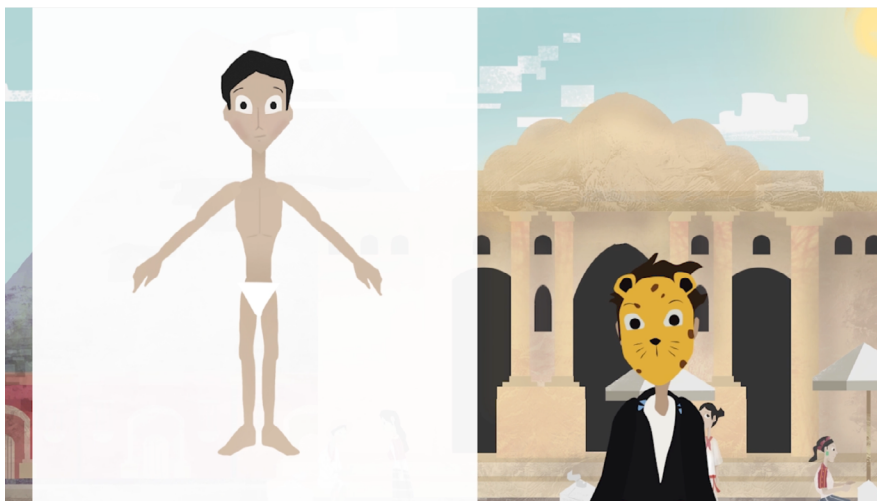


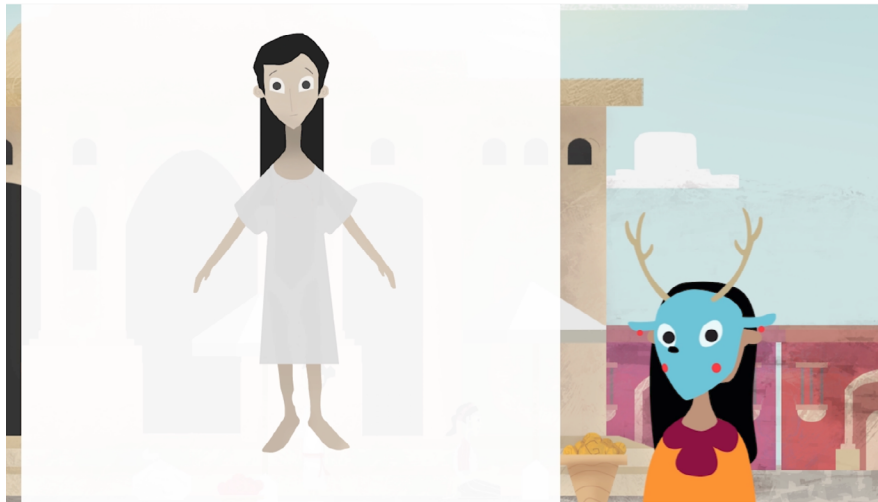






















Dirección General

Gabriel Romero



Gabriel Romero

La creatividad, Ilustración, animación y Post Producción

Fue generado por el estudiante:

Asesores:

Licda. Loures Pérez

Asesora metodológica

Licda. Larisa Mendoza

Asesora Gráfica



Adriana Segura

Asesora de contenido



Música

Between the Drops - The Whole Other



Lineamientos de reproducción

El material está diseñado para ser visualizado en la sala de audiovisuales dentro del Museo Ixchel, por lo que les fue entregado un DVD con el material multimedia en formato MP4 para su visualización en la reproductora de DVD que se encuentra en dicha sala. Además, se les hizo entrega del mismo material, en formatos MP4 y AVI, en una USB y un link a una carpeta en drive, en donde tendrán acceso al video en dado caso quieran utilizarlo fuera de las instalaciones del museo.

Para su reproducción física es necesario tomar en cuenta que el reproductor tenga la capacidad de leer formato MP4 o AVI, de lo contrario habrá que convertir el multimedia al formato que necesite dicho reproductor. Cuenta con una caja para resguardarlo, La versión digital de dicha caja se encuentra dentro de los archivos presentados en la USB y en la carpeta de Drive. Para la reproducción física de la caja se debe considerar una impresión láser en papel couché calibre: 300gm o texcote de 16gm. Las instrucciones para armarla se encuentran dentro del mismo archivo. Además cuenta con un diseño para imprimir sobre el DVD, todo el conjunto tiene un costo aproximado de Q15.00 por unidad.





The bottom half of the page features a stylized illustration of a village. On the left, a large, prominent hut with a thatched roof is shown. In the background, several smaller huts with similar thatched roofs are visible, set against a dark, textured background that suggests a forest or a night scene. The overall style is reminiscent of a children's book illustration.

Lecciones aprendidas

Las lecciones aprendidas son todo aquel conocimiento adquirido por medio de la reflexión sobre una experiencia o proceso, o un conjunto de ellos. Las siguientes lecciones aprendidas se obtuvieron durante el proceso de gestión y producción del proyecto de graduación de diseño gráfico.



- 1** Dimensionar la magnitud del proyecto; Antes de definir el proyecto se debe conocer todo lo que involucra la realización de este, para no generar estrés ni atrasos que afecten el proyecto.
- 2** Establecer metas y fechas alcanzables. Saber distribuir el tiempo para lograr culminar con satisfacción cada fase del proyecto.
- 3** La comunicación con los asesores y los involucrados en el proyecto de EPS es de suma importancia para evitar cambios cuando el proyecto se encuentre en una etapa avanzada.
- 4** El investigar profundamente en las primeras etapas del proyecto es fundamental para tener unas bases sólidas, tanto como en el concepto como en la línea gráfica.
- 5** Validar las decisiones de diseño con el grupo objetivo cada cierto tiempo es crucial para enriquecer el proceso, ya que además de obtener datos que pueden ayudar al insight, evita cambios grandes en una etapa avanzada del proyecto.

- 6** Entender el valor que la tradición tiene en nuestro país, ya que es un patrimonio que se ha venido trabajando desde las raíces de nuestra civilización, es parte de nuestra identidad como guatemaltecos.
- 7** Planear bien cada escena antes de comenzar a trabajar puede ahorrar mucho tiempo, ya que muchas veces podemos trabajar una sola secuencia de animación y reciclarla para más escenas en la animación.
- 8** El aceptar críticas y bajar el orgullo en lo que aparentemente ya somos buenos sólo nos ayuda a ser mejores.
- 9** El aprender a respirar, relajarse, y tomarse un momento para despejar la mente puede ser de mucho más provecho para el trabajo e indudablemente más beneficioso para nosotros que el trabajar estresados y a la carrera.
- 10** Saber que muchas son las veces en que las cosas no resultan como se tenía planeado, sea por culpa nuestra o no, sin embargo, estas son sólo circunstancias y no por ello se debe dejar que afecten. Cada quien decide y las juzga como malas, si se dejan pasar y la persona se enfoca en algo más positivo como el trabajar en solucionarlo, no sólo estará aprovechando mejor su tiempo, sino que también aprenderá a tomar la vida de una manera más positiva.





Conclusiones

- 1** El proyecto realizado cumplió con sus objetivos ya que logra captar y mantener la atención del grupo objetivo, incrementando y fortaleciendo su interés y aprendizaje en la tradición textil maya de Guatemala. Ellos afirman que el material los motiva a recibir el recorrido dentro de las instalaciones y aprender más sobre esta tradición.
- 2** El material multimedia diseñado para el Museo Ixchel es considerado por el grupo objetivo, catedráticos y expertos en el tema de la tradición, como un excelente recurso para motivar a los niños y jóvenes a aprender más sobre la tradición textil.
- 3** Durante una reunión con miembros del museo luego de la validación con el grupo objetivo, se discutió la posibilidad de distribuir el material multimedia fuera del museo, como escuelas u otras instituciones aún no definidas.
- 4** Gracias al proyecto de graduación de la Escuela de Diseño Gráfico el estudiante tiene la oportunidad de desarrollarse en un ambiente laboral real aplicando todo lo aprendido en su carrera, desde la investigación de temas hasta todos los aspectos técnicos que conlleva la elaboración de un material de alta calidad, además de generar un aporte al desarrollo del país, ya que independientemente de la institución a la que el estudiante vaya, con el aporte de diseño que realiza, mejorará la comunicación que esta quiere realizar.
- 5** Mediante el desarrollo del proyecto de graduación, se obtuvieron nuevos conocimientos en la rama de multimedia, como el uso de nuevos programas y el proceso correcto en la creación de una animación, además de diferentes estilos en esta. También se aprendió sobre la gestión de un proyecto, el mantener contacto con las autoridades e involucrados en el proyecto, y llevar y mantener el control en cada una de las fases.







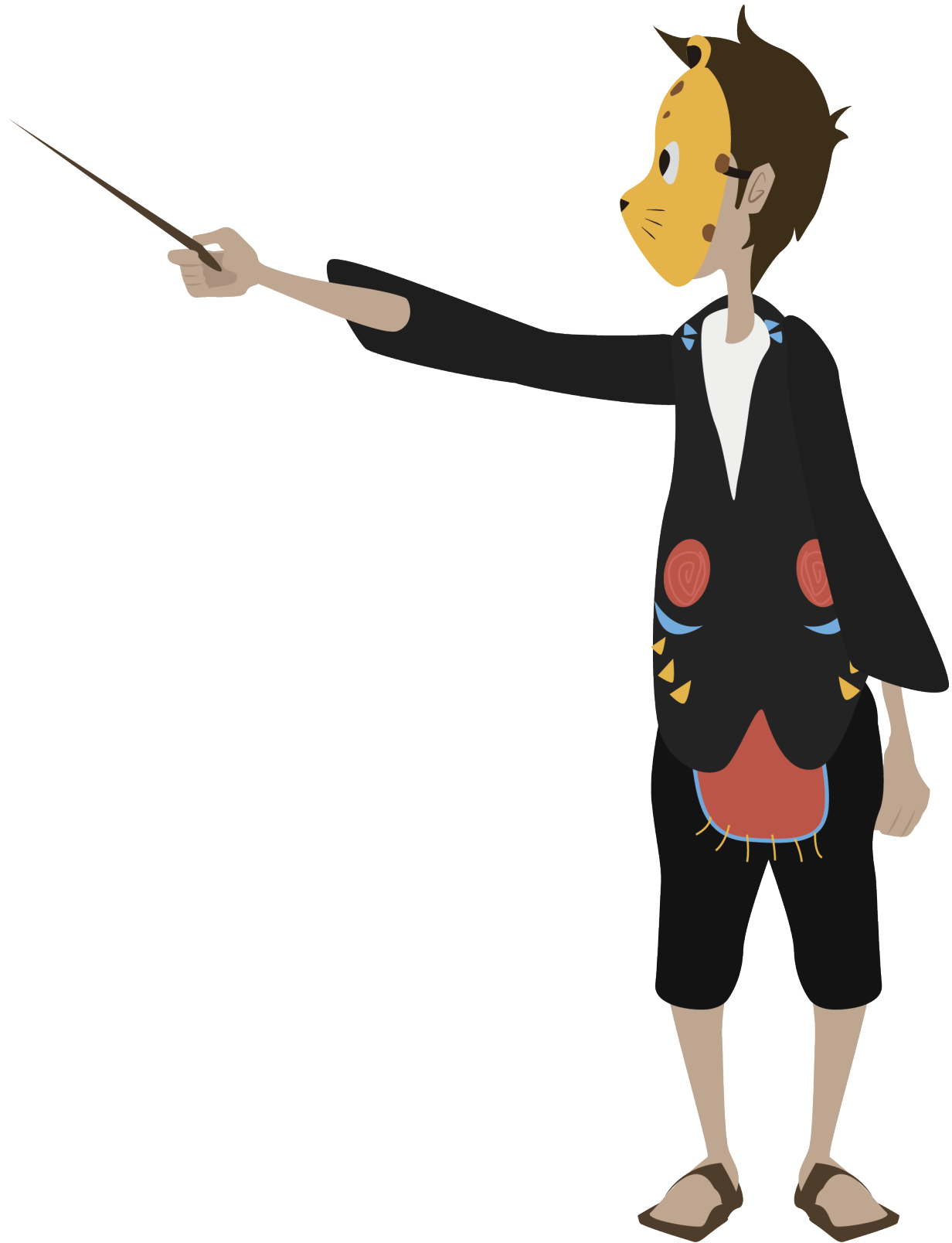
Recomendaciones

A la Institución

- 1** Siempre reproducir el material generado a los niños y jóvenes que visiten el museo con un volumen alto y las luces de la sala de audiovisuales apagadas.
- 2** Incluir en un futuro audio o subtítulos en inglés para los niños y jóvenes extranjeros que visitan el museo.

A la Escuela de Diseño Gráfico

- 1** Proporcionar más información sobre todo el proceso de graduación de manera directa, ya que la mayoría de los estudiantes no tienen conocimiento del proceso de graduación, incluso ya terminado su proyecto final.
- 2** Dar lineamientos para que los estudiantes puedan avanzar en su protocolo y marco teórico desde el 9no. semestre de la carrera y puedan continuarlo durante los meses de vacaciones entre este y el 10mo. semestre. Esto con el fin de que los estudiantes puedan dedicar más tiempo en la producción gráfica y está sea de mayor calidad.
- 3** Llevar un mejor control en los avances realizados en el proyecto en el 9no. semestre, ya que algunas de las cuestiones realizadas tuvieron que ser hechas de nuevo en el 10mo. ciclo.
- 4** Seguir e incrementar los talleres de redacción, creación de presupuestos sobre tarifas en diferentes ámbitos de diseño manejadas a nivel nacional y la creación de instrumentos de validación efectivos y pertinentes, de ser posible en semestres anteriores de la carrera. Esto servirá no sólo para que el estudiante tenga datos pertinentes con los cuales trabajar en la universidad, sino que también en su vida laboral



Fuentes Consultadas

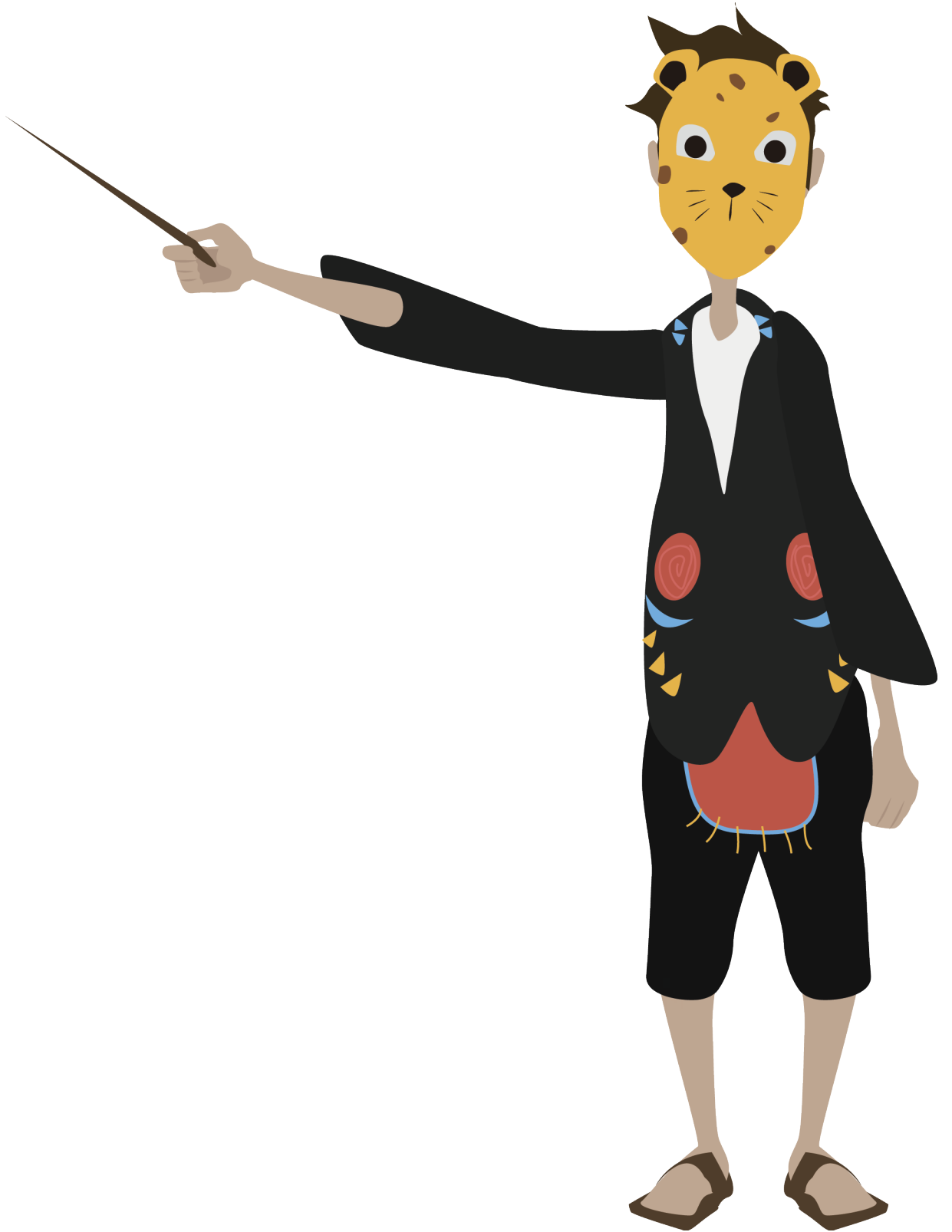
- Agustín Martínez, Jaime Wilfredo, (2011), Gente y Costumbres, Recuperado de: <http://asiesmiguate.webatu.com/nuestras%20culturas.html>
- Angelfire.com, famsi.org (2008). La vestimenta del indígena guatemalteco. Recuperado de: http://www.angelfire.com/hero2/mis_asignaturas/trajeindigena.html
- Arteneo. (2014). Obtenido de <https://www.arteneo.com/blog/creacion-de-personajes-aprender-curso-madrid/>
- Bacha, D. (2009). Diegbacha. Obtenido de <https://diegobacha.wordpress.com/2009/12/14/perdida-de-identidad-de-pais/>
- Cabrera, C. (31 de Mayo de 2016). Guatemala. Obtenido de https://www.guatemala.com/noticias/cultura/de-donde-proviene-el-nombre-de-guatemala.html?utm_source=guatemala.com&utm_campaign=crosslinking&utm_medium=widget
- Creatoro. (2014). Obtenido de <https://create-ro.wordpress.com/2014/04/04/los-12-arquetipos-comunes/>
- Deguate. (2014). Obtenido de <http://www.deguate.com/artman/publish/cultura-vestimenta-guatemala/la-vestimenta-del-indigena-guatemalteco.shtml>
- Diane E. Papalia. (2009). Desarrollo humano . D.F.: Mc Graw Hill.
- El Día. (2003). Obtenido de <http://eldia.es/criterios/2003-07-18/5-perdida-valores-culturales-realidad-tiempos.htm>
- Flores, K. (2014). Prezi. Obtenido de <https://prezi.com/3gchjn-wxjhc/perdida-de-la-identidad-cultural-en-las-y-los-jovenes/>
- Gutiérrez Gutiérrez, Carlos Fernando. (2009). Análisis de la pérdida de la identidad cultural en el municipio de Chichicastenango, como consecuencia de la observancia de la legislación por parte de la administración pública y el desconocimiento de los jóvenes. Tesis de licenciado en ciencias sociales y jurídicas, Universidad Mariano Gálvez de Guatemala, Guatemala
- Imagen 1. Cono de aprendizaje de Dale. En "Edgar Dale y el cono de aprendizaje: análisis de un curso de formación", por Miguel L. Vidal, 2007, <http://bitacoradelgaleon.blogspot.com/2007/05/edgar-dale-y-el-cono-de-aprendizaje.html/>.
- Instituto Nacional de Estadística. (2013). Caracterización Estadística República De Guatemala 2012. Guatemala: INE.
- Jerez, D. (2015). Daniel Jerez Escritor. Obtenido de <http://danieljerezescritor.blogspot.com/2015/10/personajes-principales-y-secundarios.html>
- Juc, R. C. (julio de 2013). LA PÉRDIDA DE LA IDENTIDAD CULTURAL. Guatemala.
- Knoke, B., y Miralbés, R. (2017). Guía Del Museo Ixchel Del Traje Indígena. Guatemala: Fundación para el Desarrollo del Museo Ixchel.
- Lara Orellana, Margarita. (2007). Tesis de Graduación. La influencia en la moda en la identidad de los adolescentes de 15 a 19 años. Tesis de Psicóloga en el grado de Licenciatura en la Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala
- Maselli, F. F. (s.f.). Revista Harvard Review of Latin America. Obtenido de <https://revista.drclas.harvard.edu/book/programa-de-revitalizaci%C3%B3n-textil-maya-de-guatemala>
- Miralbés, R. (2002). Manual de procedimientos para el manejo de la colección principal.
- Motion Graphics Video. (2017). Obtenido de <https://motion-graphics.video/las-diferencias-entre-la-animacion-2d-y-la-3d/>
- Morales, M. (2016). GUÍA METODOLÓGICA PARA DESARROLLAR EL PROYECTO DE GRADUACIÓN. Guatemala: Universidad de San Carlos de Guatemala.

- Pérez, L. F. (2017). Aprender cine. Obtenido de <http://aprendercine.com/guion-tecnico-audiovisual-plantilla/>
- Pérez, L. F. (2017). Aprendercine. Obtenido de <http://aprendercine.com/guion-literario-formato-plantilla/>
- Saludos al pollo. (s.f.). Obtenido de <http://www.saludosalpollo.com/ventajas-ilustracion-vectorial/>
- Varvajal, M. (2010). SlideShare. Obtenido de <https://es.slideshare.net/jcmau04/responsabilidad-social-del-diseador>

Referencias Fotos

- Figura 1: Día de bordado. Recuperado de: <https://www.facebook.com/MuseoIxcheldelTrajeIndigena/>
- Figura 2: ¿Sabías qué?. (2018). Recuperado de: <https://www.facebook.com/MuseoIxcheldelTrajeIndigena/>
- Figura 3: Colección de ocho catálogos. (2018). Recuperado de: <https://www.instagram.com/museo.ixchel/>
- Figura 4: Página principal de la web del Museo. (2018). Recuperado de: <https://museoixchel.org/inicio>
- Figura 5: Prendas del mes. (2018). Recuperado de: <https://museoixchel.org/inicio#/pieza-del-mes-1/>
- Figura 6: Video de indumentaria maya. (2018). Fuente propia.
- Figura 7: Video de indumentaria maya. (2018). Fuente propia.
- Figura 8: Video de indumentaria maya. (2018). Fuente propia.
- Figura 9: Vidal, D. (2007). Recuperado de: <http://bitacoradelgaleon.blogspot.com/2007/05/edgar-dale-y-el-cono-de-aprendizaje.html/>
- Figura 10: Álvarez, C. Tipografía egipcia. Pinterest. Recuperado de: <https://www.pinterest.es/pin/336925615857085824/?lp=true>
- Figura 11: Exljbris. Museo Slab. (2009). Recuperado de: <https://www.fontsquirrel.com/fonts/museo-slab>
- Figura 12: Olachea, O. Tipografía egipcia. Pinterest. Recuperado de: <https://www.pinterest.com/pin/460915343106745144/>
- Figura 13: Firzhernry, A. De colores. Recuperado de: <https://www.pinterest.com/pin/109423465920882958/>
- Figura 14: Conozcamos Guate. (2015). Recuperado de: <https://www.pinterest.com/pin/407435097535409590/>
- Figura 15: Dionisi, E. Guatemala 08. Recuperado de: <https://www.pinterest.com/pin/407435097535409598/>
- Figura 16: Godwin, C. Recuperado de: <https://www.pinterest.com/pin/181058847506091144/>
- Figura 17: Lagos, J. Presagio Maya. (2010). Recuperado de: <https://www.pinterest.com/pin/645633296549577172/>
- Figura 18: Gomez, R. Zoomorfo. (2017). Recuperado de: <http://www.flickrriver.com/photos/rafaelgomez/38632988904/>
- Figura 19: Paik, E. La canción del mar. Pinterest. Recuperado de: <https://www.pinterest.com/pin/407435097535409609/>
- Figura 20: Wills, S. Fondos samurai Jack. Pinterest. Recuperado de: <https://www.pinterest.com/pin/407435097535409600/>
- Figura 21: Kaley. Fondos Samurai Jack. Pinterest. Recuperado de: <https://www.pinterest.com/pin/407435097535409604/>
- Figura 22: Cuenta la leyenda. (2018). Youtube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=cp-drJxy-2A>
- Figura 23: El Mito de la Creación Maya Quiché, Popol Vuh. (2012). Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=TDt9rQrGp1I>

- Figura 24: Siyanika, A. Song of the sea. Recuperado de: <https://www.pinterest.com/pin/335729347208316973/>
- Figura 25: Arias, O. Hora de aventura. (2017). Recuperado de: <http://www.gamedots.mx/hora-de-aventura-predijo-guerra-entre-estados-unidos-y-corea-del-norte>
- Figura 26: Over the Garden Wall. Recuperado de: <http://adwallpapers.xyz/96316-over-the-garden-wall.html>
- Figura 27: Samurai Jack. Recuperado de: https://www.reddit.com/r/wallpapers/comments/90g7j7/samurai_jack_19201080/
- Figura 28 a 32: Paredes, E. (2018) Fotografías de validación profesional. Fuente propia.
- Figura 33 a 39: Romero, G. (2018) Fotografías de validación grupo objetivo. Fuente propia.







Anexos

Anexo 01

Guía de observación del grupo objetivo

Formato de observación grupal e individual

USAC, Escuela de Diseño Gráfico, Proyecto de Graduación 2

La observación tiene como propósito identificar cuanta atención prestan y cuanta información retienen los alumnos sobre el video de "Indumentaria Maya de Guatemala" del Museo Ixchel, el cual es presentado previo a realizar el recorrido. Los datos proporcionados serán solamente para uso académico con fines de investigación para el proyecto a elaborar como EPS en el Museo Ixchel del Traje Indígena.

Ámbito cognoscitivo

1. Manifiesta interés en el video
2. Pone atención y comprende lo que se le explica
3. Le implica mucho esfuerzo permanecer quieto y poner atención
4. Muestra una actitud indiferente ante los estímulos que recibe
5. Presenta dificultad para recordar lo que acaba de ver

Nivel académico:

Sección 1: Datos generales

Rango de edades: _____

Etnia: _____

Fecha de aplicación: _____

Núm.	Edad	Grado	Ámbito Cognoscitivo





Edad	Grado	Ámbito cognoscitivo
7	1ero primaria	2
7	1ero primaria	1
9	2do primaria	2
9	3ero primaria	3
10	4to primaria	2
10	4to primaria	2
12	5to primaria	1
12	6to primaria	2
14	2do básico	1
15	3ero básico	3

Anexo 02

Encuesta - Video del museo

Video Actual

Instrumento dirigido a estudiantes de escuelas y colegios cursantes de los grados de primaria hasta diversificado, respecto a sus opiniones del video de la Indumentaria Maya que existe actualmente en el Museo Ixchel.

¿Qué te pareció el video?

Aburrido
 Entretenido
 Informativo

¿Te motivó el video a recibir el recorrido dentro de las instalaciones?

Si
 No

¿te motivó el video a aprender más sobre la tradición textil maya de Guatemala?

Si
 No

¿Qué te pareció la voz del narrador?

¿Qué harías para mejorar el video?

Edad	Grado	¿Qué te pareció el video?	¿Te motivó a recibir el recorrido?	¿Te motivó a aprender más?
7	1ero primaria	Aburrido	No	No
7	1ero primaria	Aburrido	No	No
9	2do primaria	Aburrido	No	No
9	3ero primaria	Aburrido	No	No
10	4to primaria	Aburrido	Si	No
10	4to primaria	Aburrido	No	No
12	5to primaria	Aburrido	No	No
12	6to primaria	Informativo	Si	Si
14	2do básico	Aburrido	Si	Si
15	3ero básico	Informativo	Si	No

Anexo 03

Sipce y Poems - Institución

Museo Ixchel del Traje Indígena

6 calle final, zona 10, Centro Cultural UFM
2361 8081-2
www.museoixchel.org



S Necesita apoyo de sus contribuidores y patrocinadores además de un ambiente tranquilo con sus compañeros de trabajo.



P Cuida de los espacios físicos y las piezas de la colección para que futuras generaciones puedan conocerlas y disfrutarlas. Desea tener los recursos necesarios para realizar proyectos.



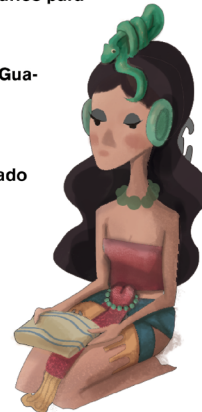
I La institución que salvaguarda el patrimonio textil Maya de nuestro país Guatemala



C Necesito saber más sobre la tradición textil en Guatemala, tanto del pasado como del presente. Desea atraer más personas.



E Necesita apoyo de sus contribuidores y patrocinadores.



P Directores, compañeros de trabajo, familias y amigos.



O Material multimedia, animaciones, ilustraciones, libros, trifolares, señalización.



E Universidades, estudiantes, vehículos, museo, naturaleza, restaurantes



M Sitio web, redes sociales, blogs, libros.



S Recorridos, talleres, conferencias exposiciones.

Anexo 04

Sipce y Poems - Grupo objetivo

Grupo Objetivo

Niños y jóvenes de 8 a 18 años



S Familia, necesitan ser aceptados por sus amistades, se rodean de gente con los mismos gustos.



P Necesita relacionarse con sus amigos y familiares además de actividades como juegos, paseos, salidas a comer y comerciales.



I Se definen como optimistas, se sienten capaces de hacer todo, buscan activamente ser aceptados en algún grupo y estar a la moda.



C Casi siempre están conectados en alguna red social. Pasan gran parte de su tiempo en el celular o computadora.



E Se preocupan por su futuro, el reconocimiento y aceptación de las personas a su alrededor además de alcanzar sus metas.



P Jóvenes guatemaltecos, familiares, autoridades, maestros, vecinos y amigos físicos y en las redes sociales.



O Material multimedia, animaciones, ilustraciones, libros, trifolares, señalización.



E Hogar, espacios públicos, escuela, colegio, centros comerciales, parques de diversiones, restaurantes.



M Redes sociales, correo electrónico, publicidad, televisión.





S Actividades familiares, restaurantes, internet y cable y servicios de streaming en línea.



Anexo 05


Encuesta - Cultura visual del g.o.


Cultura Visual






Evaluación de la opinión del grupo objetivo acerca de los referentes visuales de diseño, dirigido a alumnos de primaria a diversificado. Realizado como parte del proceso del Ejercicio Profesional Supervisado (EPS) y Proyecto de Graduación del alumno Gerson Romero, destinado para el uso del Museo Ixchel.

De las siguientes opciones, ¿Cuál te parece más atractiva?













De las siguientes opciones, ¿Cuál te parece más atractiva?













De las siguientes series ¿Cuál te llama más la atención?









Edad	Opción de personaje
8-13	1
13-16	1
16-18	4

Edad	Opción de escenario
8-13	1
13-16	3
16-18	1

Edad	Opción de serie
8-13	2
13-16	2
16-18	4

Edad	Opción de título
8-13	2
13-16	2
16-18	2

Edad	Opción de paleta de colores
8-13	3
13-16	3
16-18	4

¿tienes alguna otra serie que prefieras?


Sí No

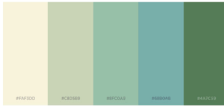
Si tu respuesta fue sí, ¿Cuál?

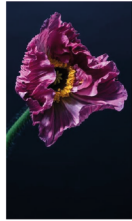
¿Cuál de estos títulos te parece más atractivo? Encierra en un círculo tu respuesta


Tradición Textil de Guatemala - **Indumentaria Maya de Guatemala**

De estas paletas de colores ¿Cuál te parece más llamativa?





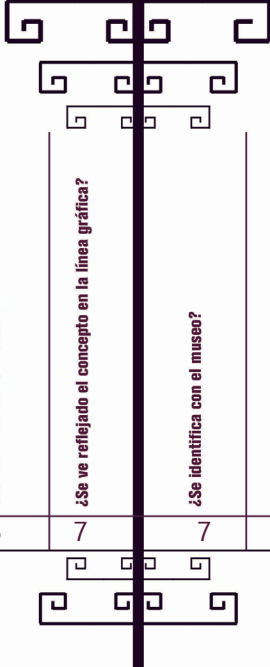




Anexo 06

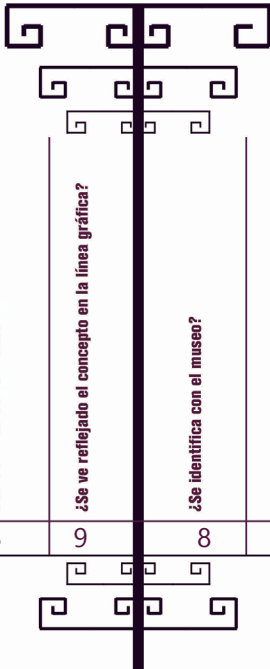
Instrumento de autoevaluación

Geometría pura



Abstracción	Uso de color	Memorabilidad	¿Se identifica con el museo?	¿Se ve reflejado el concepto en la línea gráfica?	¿Se identifica con el museo?	¿Tiene proporciones y estructura estética?	¿Posee características y personalidad que se identifican con el grupo objetivo?	¿Comunica el concepto creativo y la esencia del museo?	¿Es viable de ejecutar según técnica, costos y tiempo?	Resultado /100
7	6	5	6	7	7	8	7	6	9	68
Escenario y elementos				Diseño de Personajes						

Abstracción Maya



Abstracción	Uso de color	Memorabilidad	¿Se identifica con el museo?	¿Se ve reflejado el concepto en la línea gráfica?	¿Se identifica con el museo?	¿Tiene proporciones y estructura estética?	¿Posee características y personalidad que se identifican con el grupo objetivo?	¿Comunica el concepto creativo y la esencia del museo?	¿Es viable de ejecutar según técnica, costos y tiempo?	Resultado /100
8	7	8	8	9	8	8	7	8	10	81
Escenario y elementos				Diseño de Personajes						

Series animadas

Abstracción											
6	5	5	6	4	6	7	7	6	10	62	
Escenario y elementos					Diseño de Personajes						
			¿Se identifica con el museo?	¿Se ve reflejado el concepto en la línea gráfica?	¿Se identifica con el museo?	¿Tiene proporciones y estructura estética?	¿Posee características y personalidad que se identifiquen con el grupo objetivo?	¿Comunica el concepto creativo y la esencia del museo?	¿Es viable de ejecutar según técnica, costos y tiempo?	Resultado /100	

Anexo 07

Instrumento de validación con expertos

Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Diseño Gráfico
Proyecto de Graduación 2

Validación Profesional

El presente material es con el objetivo de validar la animación "Tradición Textil Maya de Guatemala" como proyecto de Eps para el área de educación del Museo Ixchel de Guatemala. Material realizado por epesista de la universidad de San Carlos de Guatemala de la licenciatura en diseño gráfico. Los datos proporcionados serán de ayuda para la mejora de este material.

Cada pregunta tiene una ponderación de 10pts para un resultado final de 100

¿Se ve reflejado el concepto en la línea gráfica?

¿Es un material estético?

¿Están bien aplicados los elementos visuales del diseño? (forma, textura, medida, color)

¿Tiene impacto visual y memorabilidad?

¿Es la tipografía legible?

¿La dirección que las tomas son adecuadas?

¿Se puede apreciar la gravedad en la animación?

¿La posición de los personajes y elementos son beneficiosas para el espectador?

¿Es creada una sensación de profundidad con el uso de los elementos?

¿Cree que los pesos visuales en las escenas son adecuados?

Resultado /100

¿Qué sensación le transmiten los personajes?

¿Qué le transmite los colores?

Elementos visuales

Composición

Preguntas	Pablo Zeceña	Fernando Fuentes	Cesar Sosa
¿Se ve reflejado el concepto en la línea gráfica?	7	7	8
¿Es un material estético?	7	7	7
¿Están bien aplicados los elementos visuales del diseño?	7	8	7
¿Tiene impacto visual y memorabilidad?	7	6	8
¿Es la tipografía legible?	5	3	4
¿La dirección que las tomas son adecuadas?	7	7	7
¿Se puede apreciar la gravedad en la animación?	3	5	6
¿La posición de los personajes y elementos son beneficiosas para el espectador?	3	6	4
¿Es creada una sensación de profundidad con el uso de los elementos?	8	6	8
¿Cree que los pesos visuales en las escenas son adecuados?	7	7	8
Total	61	62	67

Anexo 08

Instrumento de validación con grupo objetivo

¿Qué te parecieron los personajes?

Animados	10
Entretenidos	4
Aburridos	0
Otro	0

¿Qué te transmiten los colores?

Cultura	4
Tradición	2
Tristeza	0
atractiva	4

¿Cuánta atención prestaste al video?

1 minuto	
5 minutos	
Todo	10
Nada	

¿Te motivó el video a aprender más sobre la tradición textil?

Si	2
No	2

¿Cómo te pareció el video?

Informativo	8
Aburrido	0
Entretenido	2
Otro	0

¿Compartirías la experiencia que tuviste con el video?

Si	10
No	0

Guía de Entrevista

La creatividad, diseño, ilustración, animación y proceso metodológico para la realización de esta publicación fue llevado a cabo por el estudiante Gerson Romero como parte de los cursos 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 Ixchel del Traje Indígena.

El objetivo de esta encuesta es evaluar la efectividad de la pieza multimedia. Marca con una X tu respuesta en cada aspecto y contesta sobre la línea. Si tienes algún comentario extra puedes escribirlo en la parte de atrás de la hoja.

Nombre: _____ Edad: _____ Grado: _____

¿Qué sabes de los textiles mayas? _____

¿Te sientes orgulloso de tu cultura? _____

¿Por qué? _____

¿Qué esperas aprender en el recorrido del museo? _____

¿Aprendiste algo en el video? _____

¿Qué te parecieron los personajes?

Animados Entretenidos Aburridos Otro: _____

¿Qué te transmiten los colores?

Cultura Tradición Tristeza Otro: _____

¿Cuánta atención prestaste al video?

1 minuto 5 minutos Vi todo el video No vi nada

¿Te motivó el video a aprender más sobre la tradición textil maya?

Si No

En general, ¿Cómo te pareció el video?

Informativo Aburrido Entretenido Otro: _____

¿Compartirías la experiencia que tuviste con el video con familiares y amigos?

Si No

Licda. Loures Pérez Asesora Metodológica
Licda. Larisa Mendoza Asesora Gráfica
Licda. Adriana Segura Asesora de Contenido



Anexo 09

Costo del proyecto

Gastos administrativos por 4 meses de trabajo

Equipo y depreciación	Q 2,500
Internet	Q 800.00
Energía eléctrica	Q 1,500.00
Subtotal:	Q 4,800.00

Viáticos y otros gastos

Transporte	Q 700.00
Papel y lapiceros	Q 150.00
Subtotal:	Q 850.00

Servicios profesionales

Recopilación de datos	Q 2,500.00
Adaptación del guión literario	Q 6,000.00
Conceptualización	Q 2,500.00
Creatividad y diseño de los escenarios y personajes	Q 12,000.00
Animación (3600 por minuto x 9.18 minutos)	Q 33,048
Locución (2 personajes)	Q 10,000.00
Tiempo en estudio (4 horas)	Q 10,000.00
Edición e integración de audios	Q 3,000.00
Validaciones	Q 800.00
Subtotal:	Q 80, 448

Total: Q 85,498.00

Anexo 10

Referencia de cotización del proyecto

TARIFAS POR TRABAJOS DE LOCUCIÓN, CONDUCCIÓN, CAPACITACIONES O CONSULTORÍAS COMUNICACIONALES DENTRO DEL TERRITORIO GUATEMALTECO	
COMERCIALES PARA RADIO O TELEVISIÓN, 30 SEGUNDOS.	Q. 65.00 Seg.
CARACTERIZACIÓN O DOBLAJE, SINCRONÍA PARA SPOTS PUBLICITARIOS DE ANIMACIONES.	Q. 70.00 Seg.
BONIFICACIÓN ANUAL POR USO DE OTRO AÑO DE LAS VERSIONES DE LOS SPOTS PUBLICITARIOS, DEPENDIENDO DE LA DURACIÓN 30, 20, O 15 SEGUNDOS.	75% Valor original
USO DEL MISMO AUDIO PARA DIFERENTE MEDIO DE COMUNICACIÓN O FORMATO DE GRABACIÓN, AUDIO O TV.	50% Valor original por versión
POR CADA PAÍS DE AMÉRICA, INCLUYENDO LOS ESTADOS UNIDOS.	75% Valor Original por versión
GUÍAS DE LOCUCIÓN O DEMOS.	75% Valor original
TAGONES O AGREGADOS EXTRAS DEL SPOT O COMERCIAL.	Q. 1,000.00
MENSAJES PARA PLANTA TELEFÓNICA.	Q. 1,800.00
ANUNCIOS POLÍTICOS CON LA CONDICIÓN DE PRONTO PAGO.	Q. 80.00 seg.
AUDIOS PARA DOCUMENTALES:	
DE 1 A 5 MINUTOS	Q. 3,500.00
DE 5 A 10 MINUTOS	Q. 7,000.00
DE 10 A 15 MINUTOS	Q. 10,000.00
MÁS DE 30 MINUTOS	Q. 15,000.00
EN INGLÉS, OTROS IDIOMAS E IDIOMAS MAYAS, APARTE LA TRADUCCIÓN.	
DOBLAJE DE PELÍCULAS CINEMATOGRAFICAS, MIENTRAS DURE EL DOBLAJE DEL ROLLO.	US\$. 350.00 Día
MAESTRO DE CEREMONIAS O CONDUCTOR DE ESPECTACULOS NACIONALES INTERNACIONAL.	Q. 4,000.00
- ENSAYO	Q. 1,000.00
- FILMADO PARA REPRODUCCIÓN.	40% Recargo
PARA IDENTIFICACIÓN DE RADIOS MUSICALES, COBRO POR SERVICIOS PROFESIONALES POR MES.	Q. 9,000.00
PAQUETES DE MÁS DE 5 COMERCIALES.	20% a 30 % descuento
TARIFAS POR CONSULTORIAS COMUNICACIONALES, MÍNIMO 1 MES.	Q. 12,000.00
POR CONFERENCIA MAGISTRAL.	Q. 2,000.00

**Tarifa + IVA + Timbre de Prensa

VIRTUAL GRAFIX

Guatemala 2 de noviembre de 2018

Atención
Gerson Remero Pérez

COTIZACIÓN

AGENCIA:GERSON ROMERO
 CLIENTE:MUSEO IXCHEL
 PRODUCTO:VIDEO - TRADICIÓN TEXTIL MAYA
 VERSION:EVOLUCIÓN TEXTIL MAYA
 DURACION:9 MINUTOS
 FORMATO:ANIMACIÓN 2D

Agradeciéndoles de antemano la confianza depositada en nosotros, a continuación les presentamos la cotización para la realización de lo descrito a continuación:

VIDEO ANIMADO 2D - TRADICIÓN TEXTIL MAYA

- Creación de 2 personajes 2D	Q6,000.00
- Integración de personajes a fondos animados.....	Q35,000.00
- Locución	Q10,000.00
- Tiempo de Estudio de Grabación y Pistas de Stock	Q12,000.00
- Adaptación de Guión Literario	Q6,000.00

TOTAL Q69,000.00

Requerimientos:

Personajes aprobados, Textos, Story Board e Story Line.

Tiempo de entrega:

Diez días hábiles a partir de ser aprobada esta cotización y de ser entregados los elementos requeridos.

Nota:

Esta cotización No incluye Impuestos.

Atentamente,

Javier Arroyo.
VIRTUAL GRAFIX

javierarroyo3d@gmail.com
5865-0965 2460-0367





M. A. Arquitecto
Edgar Armando López Pazos
Decano Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Señor Decano:

Por este medio hago constar que he realizado la revisión de estilo del Proyecto de Graduación **“DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO MULTIMEDIA “INDUMENTARIA MAYA DE GUATEMALA” COMO APOYO A LA VISITA QUE REALIZAN LOS NIÑOS Y ADOLESCENTES AL MUSEO IXCHEL.”**, del estudiante **GERSON GABRIEL ROMERO PÉREZ** perteneciente a la Facultad de Arquitectura, CUI **2393 09367 0101** y registro académico **201401136**, al conferírsele el Título de Diseñador Gráfico en el Grado Académico de Licenciatura.

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 requerida.

Extiendo la presente constancia en una hoja con los membretes de la Universidad de San Carlos de Guatemala y de la Facultad de Arquitectura, a los cinco días de abril de dos mil diecinueve.

Al agradecer su atención, me suscribo con las muestras de mi alta estima,

Atentamente,

Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández
COL. No. 4509
COLEGIO DE HUMANIDADES



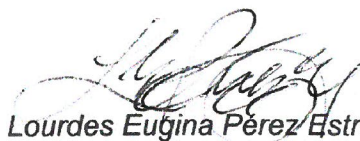
Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández
CUI 2715 41141 0101
Colegiado de Humanidades. No. 4509
Cel. 5735 5568
mail: artecreate@gmail.com

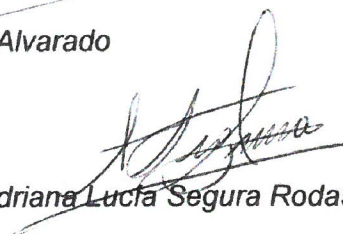
**Diseño de Material Gráfico Multimedia “Indumentaria Maya de Guatemala”
como apoyo a la visita que realizan los niños y adolescentes al Museo Ixchel
Proyecto de Graduación desarrollado por:**


Gerson Gabriel Romero Perez

Asesorado por:



Larisa Caridad Méndez Alvarado


Lourdes Eugina Pérez Estrada


Adriana Lucia Segura Rodas

Imprímase:

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”


MSc. Arquitecto Edgar Armando López Pazos
Decano



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA