



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

PROYECTO DE GRADUACIÓN

DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO PARA INFORMAR
SOBRE LA TRADICIÓN TEXTIL INDÍGENA DE GUATEMALA
-MUSEO IXCHEL DEL TRAJE INDÍGENA-

MUSEO IXCHEL

PRESENTADO POR
JAVIER ANDRÉS FLORES CARDONA
AL CONFERÍRSELE EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

GUATEMALA, SEPTIEMBRE 2019



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

PROYECTO DE GRADUACIÓN

**DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO PARA INFORMAR
SOBRE LA TRADICIÓN TEXTIL INDÍGENA DE GUATEMALA
-MUSEO IXCHEL DEL TRAJE INDÍGENA-**

PRESENTADO POR
JAVIER ANDRÉS FLORES CARDONA
AL CONFERÍRSELE EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

GUATEMALA, SEPTIEMBRE 2019

El autor es responsable de las doctrinas sustentadas, originalidad y contenido del Proyecto de Graduación, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

NÓMINA DE AUTORIDADES

Msc. Arq. Edgar López

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. Andrés Cáceres Velazco

Vocal IV

Andrea María Calderon Castillo

Vocal V

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca

Secretario Académico

TRIBUNAL EXAMINADOR

Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón

Msc. Arq. Publio Alcides Rodríguez Lobos

Licda. Lourdes Eugenia Pérez Estrada

Asesora Metodológica

Licda. Larisa Caridad Mendóza Alvarado

Asesora Gráfica

Licda. Rosaura María Vásquez Pinto

Asesora Institucional

AGRADECIMIENTOS

AGRADECIMIENTOS

A Dios

Por darme las oportunidades y las herramientas para poder desempeñarme.

A mi madre

Por apoyarme incondicionalmente toda mi vida y sacarme adelante día a día.

A mis familiares

Por ofrecerme su apoyo en todo momento.

A mis amigos

Por acompañarme en mi desarrollo personal y profesional, por las muestras de cariño y los momentos que vivimos juntos.

A la Universidad de San Carlos de Guatemala

Por darme la oportunidad de estudiar y poder superarme.

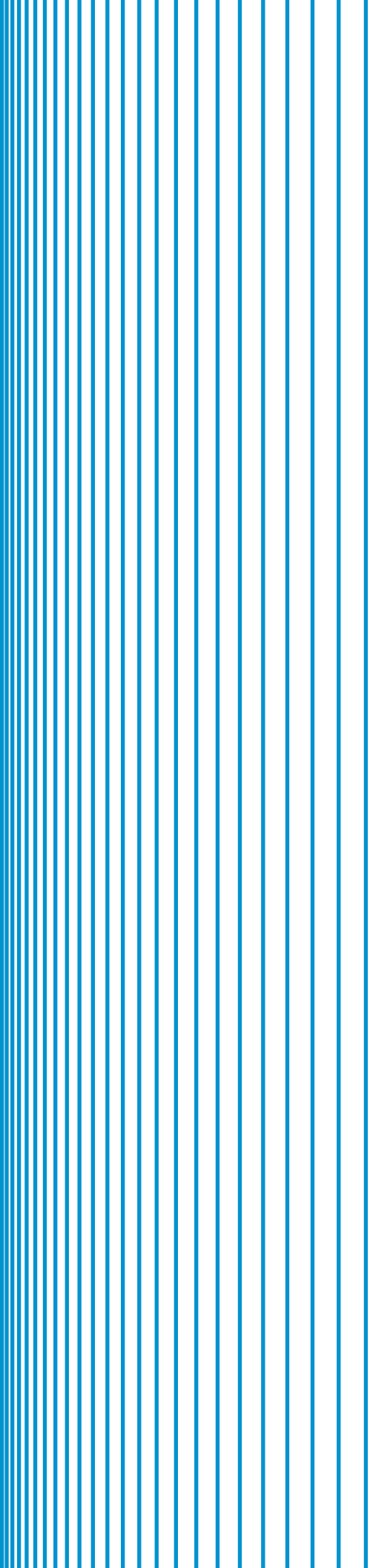
A los Catedráticos

Por transmitirme sus conocimientos, brindarme una guía en mi camino de aprendizaje.

Al pueblo de Guatemala

Por su apoyo a la Universidad de San Carlos y a las actividades que realiza.

ÍNDICES



ÍNDICE GENERAL

CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN	12
Antecedentes.....	13
Definición y delimitación del problema	21
Justificación del proyecto.....	23
Objetivos del proyecto.....	25
CAPÍTULO II PERFILES	26
CAPÍTULO III PLANEACIÓN OPERATIVA	30
Flujograma.....	31
Cronograma	37
Recursos y costos.....	39
CAPÍTULO IV MARCO TEÓRICO	40
CAPÍTULO V DEFINICIÓN CREATIVA.....	50
Brief.....	51
Premisas de diseño.....	52
Mapa de empatía.....	68
Insight	70
Concepto creativo	73
CAPÍTULO VI PRODUCCIÓN VISUAL GRÁFICA Y VALIDACIÓN	74
Primer nivel de visualización.....	76
Segundo nivel de visualización	114
Tercer nivel de visualización.....	128
Fundamentación general	170
Fundamentación recorrido virtual.....	174
Fundamentación infografías	180
Lineamientos de implementación	186
Presupuesto	187
CAPÍTULO VII SÍNTESIS DEL PROCESO.....	188
Lecciones aprendidas.....	189
Conclusiones	190
Recomendaciones.....	191
Bibliografía	192
Glosario.....	194
Anexos	196

PRESENTACIÓN

PRESENTACIÓN

El trabajo del Museo Ixchel del Traje Indígena, fundado en 1977, se ha especializado en la conservación de la tradición textil indígena guatemalteca que desde tiempos prehispánicos ha venido evolucionando hasta el presente.

El proyecto que se desarrolló colabora con la misión del Museo Ixchel del Traje Indígena de conservar, documentar, rescatar, exhibir y educar en torno a la tradición textil indígena guatemalteca resaltando su valor cultural, técnico y artístico.

A través de este proyecto se podrá dar a conocer la cultura guatemalteca alrededor del mundo y podrá transmitirse por distintas vías, será conocida por varias personas que tendrán acceso a esta información y también conservará de una manera digital las piezas que son expuestas en el Museo al fijar un punto en la historia en la cual generaciones futuras podrán conocer la estructura y exhibiciones que el Museo Ixchel del Traje Indígena posee.

CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN

ANTECEDENTES

Desde que las nuevas tendencias y la tecnología alcanzaron un nivel mundial, hay nuevos medios de comunicación que se han ido incorporando en el día a día del consumidor por medio del internet como lo son las redes sociales.

Poco a poco se van dejando atrás diversos aspectos culturales a causa de los nuevos medios de comunicación ya que cuentan con una forma más fácil de acceso, estos aspectos son opacados por los distintos mensajes, signos y otros componentes que influyen dentro de la sociedad guatemalteca.

Al momento de difundir los distintos conocimientos que la institución posee se crea una necesidad por alcanzar, mediante diversos medios, a las personas para poder informarlas de distintos métodos, adaptándolos y aprovechando de la mejor manera las opciones que se encuentren dentro de los medios que consume diariamente el grupo objetivo.

Según Jesús M. Canto Ortiz y Félix Moral Toranzo (2005) en su estudio de la teoría de la identidad social de Tajfel de 1984, “esa parte del autoconcepto del individuo que se deriva del conocimiento de pertenencia a grupos sociales, junto con el valor significativo otorgado a esa pertenencia”(Ortiz & Toranzo, 2005), lo que nos indica que la imagen personal llega a través de la pertenencia social, el ¿Quién soy? proviene simultáneamente al de ¿A qué pertenezco?. Esto indica que al ser parte de un grupo social en este caso guatemalteco las costumbres y tradiciones son importantes para los que pertenecen a este grupo, por lo que la transmisión de información a este grupo es importante para la conservación de las mismas.



Actores involucrados en la solución del problema, acciones y resultados.

Los directivos de el Museo Ixchel del Traje Indígena han producido varios documentos impresos con el patrocinio de la Asociación de los Amigos del Museo Ixchel, han tenido ayuda de EPESISTAS de diversas universidades para la realización de material gráfico como lo son trifoliales y brochures, cuentan con una página web en la que exponen las diferentes exposiciones que tienen, así como una página de Facebook en la que exponen diversos temas relacionados con los textiles indígenas.



Figura 1.1 Museo Ixchel Friso
Imagen Propia

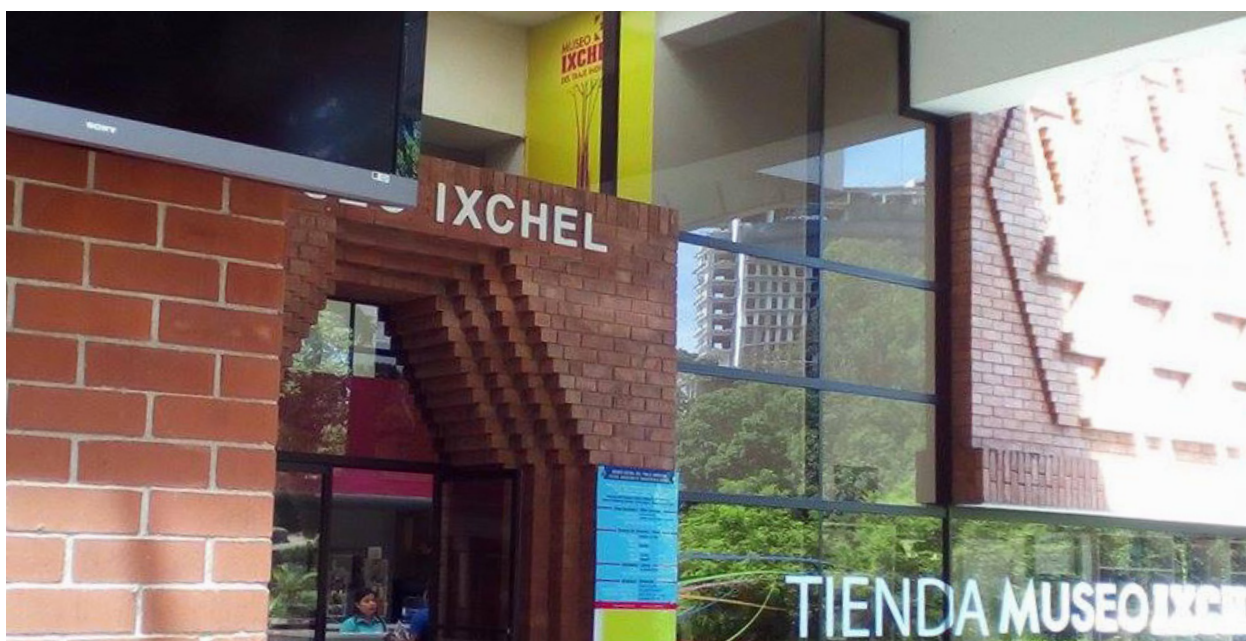


Figura 1.2 Museo Ixchel Entrada
Imagen Propia

Material Encontrado

Guía 1

Presenta información sobre las exposiciones permanentes y la estructura del edificio.



Figura 1.3 Guía Museo Ixchel
Imagen Propia

Guía 2

La guía presenta la historia del museo, sus funciones, su misión e información sobre sus exposiciones.



Figura 1.4 Guía del Museo Ixchel
Imagen Propia

Banner



Figura 1.5 Banners del Museo
Imagen Propia

Sitio Web

Muestra información sobre su historia, eventos, actividades, colecciones, tienda, etc. Es una página simple, no cuenta con audiovisuales, contiene fotografías, donde poder encontrarlos y su contacto.

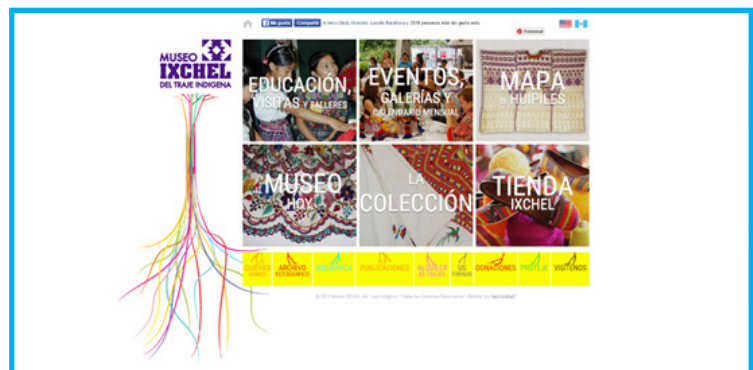


Figura 1.6 Página del Museo Ixchel
Imagen Propia

LOGOTIPO BLANCO Y NEGRO



Figura 1.7 Logo Museo B/N
Imagen Propia



Figura 1.8 Logo Museo N/B
Imagen Propia

COLORES MANUAL MUSEO IXCHEL



Pantone
Yellow 012



Pantone
7408



Pantone
Yellow 021



Pantone
7404



Pantone
4714



Pantone 159





**Pantone
1545**



**Pantone
1535**



Pantone 1485



**Pantone
132**



**Pantone
1385**



Pantone 471



**Pantone
032**



**Pantone
704**



Pantone 711



**Pantone
7435**



**Pantone
Process
Magenta**



Pantone 1925





**Pantone
Hexachrome
Green**



**Pantone
364**



Pantone 369



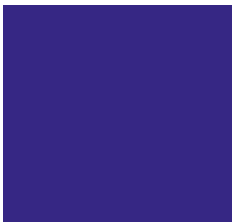
**Pantone
374**



**Pantone
385**



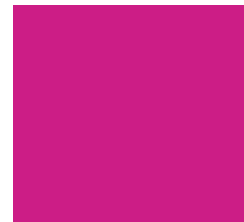
Pantone 397



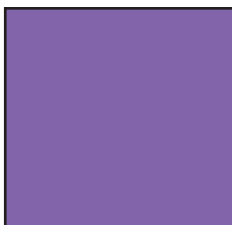
**Pantone
Violet**



**Pantone
260**



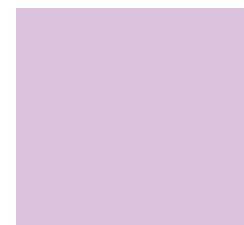
Pantone 240



**Pantone
2587**



Pantone 2405



Pantone 2562



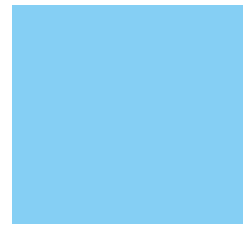
COLORES 2017



**Pantone
Process
Blue**



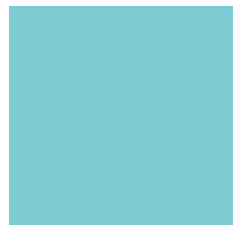
**Pantone
286**



Pantone 297



**Pantone
308**



Pantone 319



Pantone 326



DEFINICIÓN Y DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA DE COMUNICACIÓN

Definición y Delimitación de problemas de comunicación visual

El problema es originado desde que las nuevas tendencias y la tecnología alcanzaron un nivel mundial y se generó la globalización, de esta manera se han estado dejando atrás las distintas tradiciones culturales de nuestro país, es así como poco a poco han tomado el punto focal de las personas hacia otras culturas a diferencia de la cultura nacional, la cultura indígena, los distintos mensajes, signos y otros componentes culturales externos influyen dentro de la sociedad guatemalteca debido a la forma en que los distintos emisores crean mensajes los cuales son dirigidos a través de medios digitales, los que son más llamativos que medios tradicionales antiguos y es así como tienen más influencia y pueden llegar de una manera más rápida al grupo objetivo.

Al momento de difundir los distintos conocimientos que la institución posee se crea una necesidad por alcanzar mediante diversos medios a las personas y poder informarlas de distintos métodos, adaptándolos y aprovechando de la mejor manera las opciones que se encuentren dentro de los medios que consume diariamente el grupo objetivo.

Problema de Comunicación Visual

Desinformación del grupo objetivo acerca de las actividades que realiza el Museo Ixchel del Traje Indígena y la tradición textil de Guatemala debido a la desactualización de los medios de transmisión utilizados dentro y fuera de las instalaciones de la institución.

Causas

-Insuficiencia en el material publicitario que el Museo Ixchel del Traje Indígena posee

Consecuencias

-Desconocimiento de la ubicación del Museo Ixchel del Traje Indígena.

-Desinterés por la identidad y cultura maya dentro del país.

-Desvalorización del trabajo artesanal.

-Desconocimiento de la cultura maya dentro y fuera del país.



JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Justificación del proyecto

Trascendencia del proyecto

El proyecto dará a conocer la tradición textil de manera digital y redes sociales por lo cual distintas personas alrededor del mundo podrán conocer de la historia de Guatemala, sus raíces y la tradición textil, es una forma nueva de llegar al Grupo Objetivo y que se conserve la tradición textil de Guatemala, también el museo podrá tener un contacto más personal con los usuarios, pudiendo llegar de una manera más inmediata, promoviendo las distintas actividades que el museo realiza y teniendo una respuesta directa de los mismos usuarios y al encontrar interesante la información podrán compartirla y ampliarla a personas que no estaban interesadas en este tema.

El proyecto beneficiará a la población total de Guatemala la cual se sienta identificada con su país, conservando sus tradiciones e identidad de manera digital de esta manera dándola a conocer para que distintas personas puedan informarse y valorarla.

Incidencia del diseño gráfico

El diseño gráfico crea material el cual colabora con la misión del Museo y da a conocer de una manera moderna los conocimientos acerca de la tradición textil, más personas pueden ser alcanzadas por medios digitales, personas de origen guatemalteco podrán conocer de sus raíces, esta información podrá formar parte de su identidad siendo de esta manera inclusivos con el resto de la población invitándoles a visitar el museo, compartiendo la cultura indígena y su tradición textil, este conocimiento podrá ir extendiéndose alrededor del mundo, también atrayendo la atención de personas que vivan en el extranjero, convirtiéndolos en potenciales turistas.

Factibilidad del proyecto

La información es accesible para realizar el proyecto y es el fin principal del Museo Ixchel del Traje Indígena, el de dar a conocer y conservar la tradición textil en Guatemala, se tienen el apoyo de especialistas en el tema, se cuenta con la información de bordados y estudios previos que se han realizado en el museo, y también información que es expuesta en el museo actualmente, a través del diseño gráfico se pueden elaborar distintos materiales que puedan sustentar las necesidades previstas, pues se nos ha capacitado como diseñadores dentro de la USAC para poder crearlos y el museo cuenta con los medios para poder distribuir los distintos materiales y el soporte técnico para poder tratar con los mismos.



OBJETIVOS DEL PROYECTO

OBJETIVO GENERAL

Contribuir con el Museo Ixchel del Traje Indígena a través del diseño de material gráfico que fortalezca la misión del museo de recolectar, documentar, exhibir y educar en torno a la tradición textil indígena de Guatemala.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

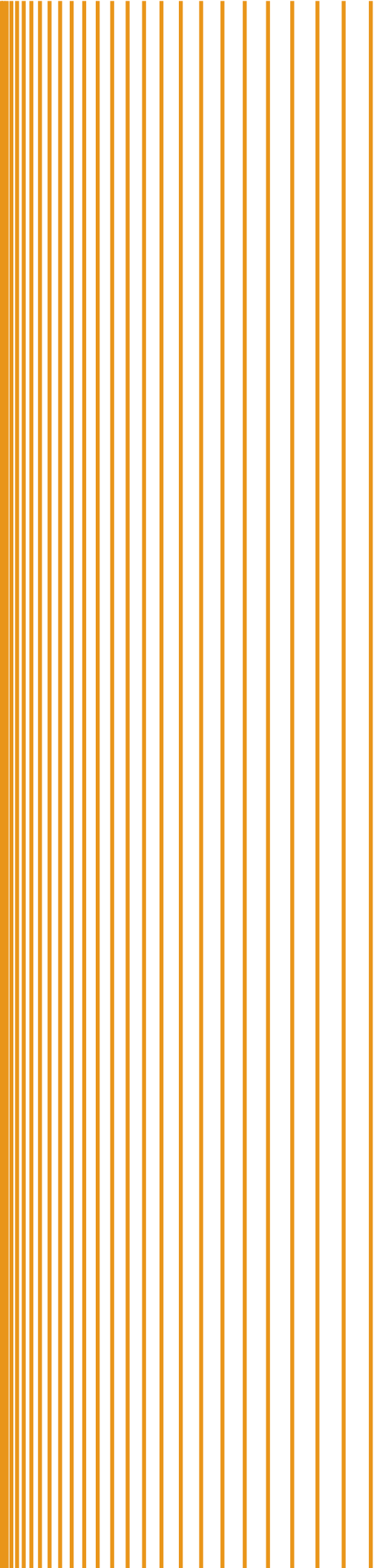
Facilitar el traslado de información a través de diseño de material gráfico informativo para promover el Museo Ixchel del Traje Indígena y sus actividades dirigido a los visitantes del museo ubicado en la zona 10 de la ciudad capital de Guatemala.

Diseñar material audiovisual para informar y promover las actividades que realiza el Museo Ixchel del Traje Indígena utilizando los distintos canales y soportes a los cuales el Museo tiene acceso.



CAPÍTULO II

PERFILES



MUSEO IXCHEL DEL TRAJE INDÍGENA

LOGO



DESCRIPCIÓN GENERAL

El Museo Ixchel del Traje Indígena es una entidad privada sin fines de lucro, cuya misión es coleccionar, conservar, documentar, rescatar, exhibir y educar en torno a la tradición textil indígena guatemalteca resaltando su valor cultural, técnico y artístico. Su visión es mantener el liderazgo en el campo en el que se desarrolla y contribuir al conocimiento y difusión de la riqueza cultural del país.

OBJETIVOS

- Conservar la tradición textil maya de Guatemala
- Educar la tradición textil maya de Guatemala
- Promocionar la tradición textil maya de Guatemala

MISIÓN

Coleccionar, conservar, documentar, rescatar, exhibir y educar en torno a la tradición textil indígena guatemalteca resaltando su valor cultural, técnico y artístico.

VISIÓN

Mantener el liderazgo en el campo en el que se desarrolla y contribuir al conocimiento y difusión de la riqueza cultural del país.



Figura 2.1 Museo Ixchel Letrero
Imagen Propia



Figura 2.2 Museo Ixchel Gradass
Imagen Propia

DIRECTORA TÉCNICA

Violeta Gutiérrez

SERVICIOS

Biblioteca

Tienda

Cafetería

Información museográfica

Videocintas en español e inglés

Visitas guiadas en español e inglés

Programas de visitas para escolares

Escuela de tejido (consulte horario)

Cursos, conferencias, talleres y otras actividades.

Alquiler de trajes

Renta de dos galerías de arte

INFORMACIÓN GENERAL

6ta. Calle final zona 10

Centro Cultural UFM

Ciudad Guatemala

Tels: 23618081 al 82w

Página WEB: <http://www.museoixchel.org>

Correo: info@museoixchel.org

Horarios:

LUNES - VIERNES 9:00 A.M. - 17:00 P.M.

SÁBADO 9:00 A.M. - 13:00 P.M.



GRUPO OBJETIVO

Nacionalidad: Guatemalteca



EDAD: 15 a 30 años.

Género: Masculino y Femenino

Nivel Socioeconómico : B- a A+

Nivel Académico:

Bachillerato - Universidad

Área de residencia: Urbana

Redes Sociales Frecuentadas



Fuente de Información principal

Google

Según el Instituto Nacional de Estadística

28.2% de las personas en el país

edades de 15 a 29 años

SOCIAL:

Son personas que regularmente visitan sitios en los cuales puede socializar y pueden hablar temas culturales y del momento, viajan, se sienten orgullosos de su identidad y disfrutan de las artes.

FÍSICO:

Son personas activas que disfrutan de los placeres de la vida, cuidan mucho de sí mismas y por lo regular tienen buenos hábitos de salud ya que conocen su cuerpo.

IDENTIDAD:

Son personas que se sienten identificadas con su país y sus tradiciones, las practican usualmente y buscan la conservación de los mismos.

COMUNICACIÓN:

Son personas que quieren estar enteradas de lo que pasa en su país y en otros países, buscan sitios turísticos por internet y planean viajes con anticipación para poder visitar los diversos lugares.

EMOCIONAL:

Son personas que disfrutan con su familia y amigos, les gusta compartir las tradiciones de su país.



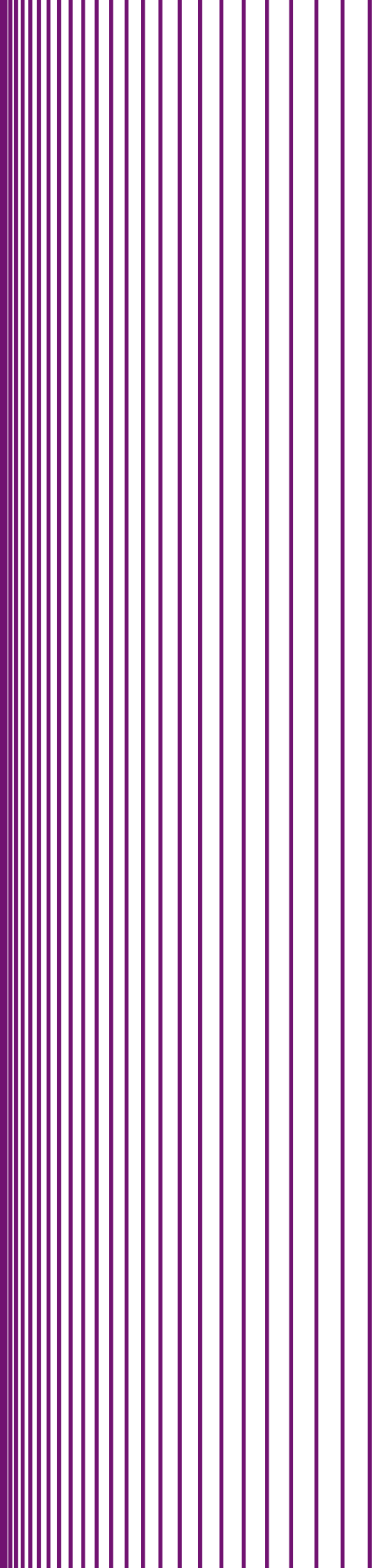
Figura 2.3 Grupo Objetivo
Imagen Propia



CAPÍTULO III

PLANEACIÓN

OPERATIVA



FLUJOGRAMA

PROCESO CREATIVO
DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO PARA
INFORMAR SOBRE LA TRADICIÓN
TEXTIL INDÍGENA DE GUATEMALA
-MUSEO IXCHEL DEL TRAJE INDÍGENA-

VISITA A INSTITUCIÓN

- Definir pieza gráfica editorial a implementar en el proyecto de graduación.
- Revisar las ventajas y desventajas de cada propuesta.
- Recabar la información o contenido que la pieza necesita para su creación.
- Concretar el mensaje que la institución quiere transmitir.

PROCESO DE CONCEPTUALIZACIÓN

- Obtención de insight
- Brainstorming
- Relaciones forzadas
- Creación de Concepto Creativo
- Construcción de Línea Gráfica.
- Desarrollar como se implementará el concepto en las piezas.
- Elaboración del Briefing.

NO

SI





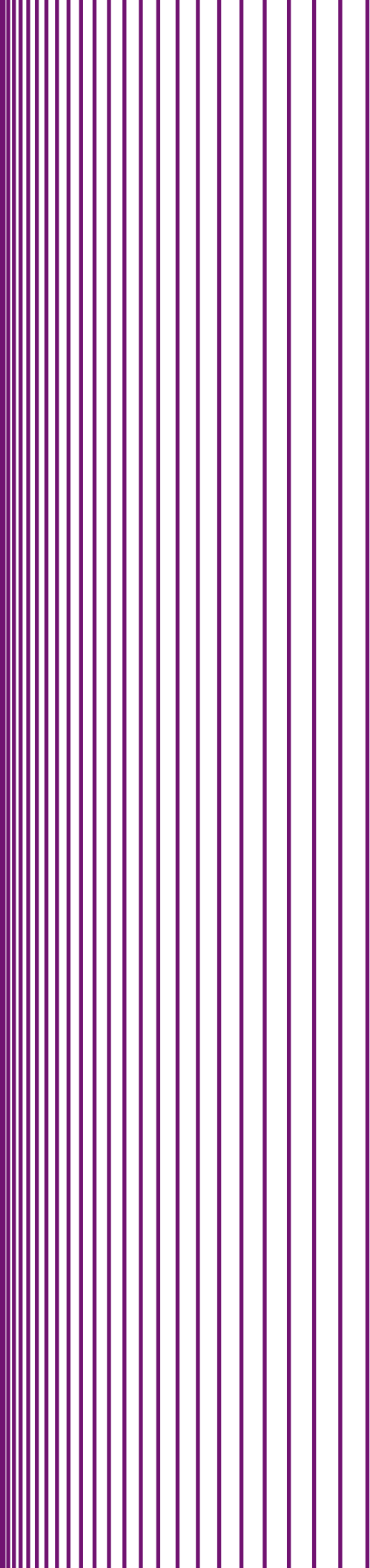




Figura 3.1 Flujo de trabajo
Imagen Propia



CRONOGRAMA

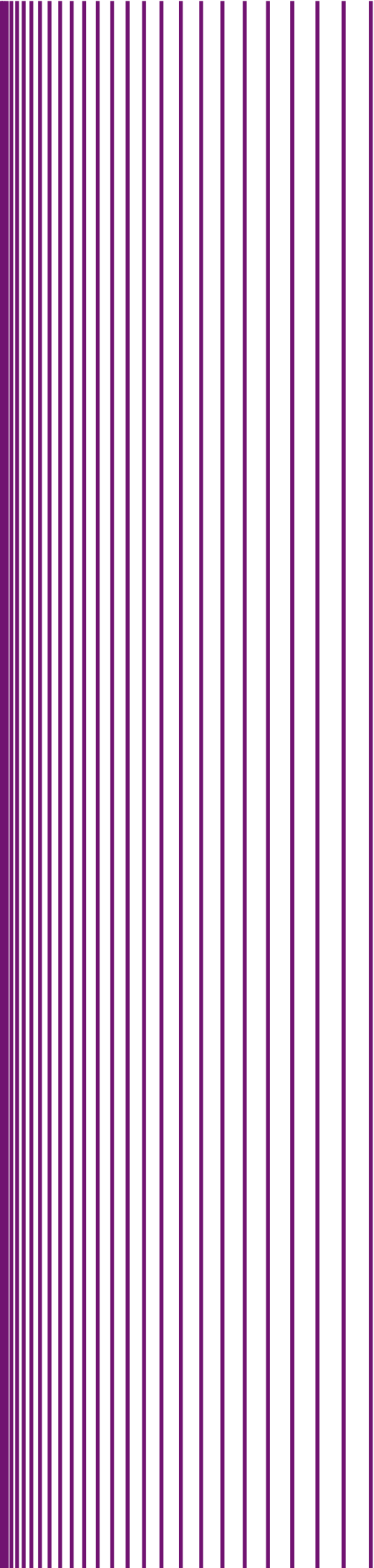


CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Actividades	AGO 2016				SEP 2016				OCT 2016				NOV 2016			
	SEMANA 1	SEMANA 2	SEMANA 3	SEMANA 4	SEMANA 5	SEMANA 6	SEMANA 7	SEMANA 8	SEMANA 9	SEMANA 10	SEMANA 11	SEMANA 12	SEMANA 13	SEMANA 14	SEMANA 15	SEMANA 16
Conceptualización	1	11														
1er Nivel de visualización		12		29												
2do Nivel de visualización				30				20								
Creación de herramientas de validación							19									
Validación con la institución								20								
Validación con profesionales								21								
3er Nivel de visualización								22						04		
Validación con el Grupo Objetivo															08	
Presentación de Propuesta final															12	
Creación del Informe					1											19

Tabla 3.1 Cronograma de Actividades
Elaboración Propia

RECURSOS Y COSTOS



RECURSOS Y COSTOS

Proceso Metodológico	
Creatividad, procedimiento metodológico, diseño, modelado, iluminación, texturización y animación.	150,000.00
Fotografía	10,000.00
Locución	48,000.00
Render	20,000.00
Post-Producción	15,000.00
Equipo de Trabajo	15,000.00
Subtotal	258,000.00
Gastos Administrativos	
Inmobiliario	21,000.00
Mobiliario	10,000.00
Artículos de Oficina	5,000.00
Luz	9,000.00
Internet	6,000.00
Transporte	10,000.00
Softwares	45,000.00
Sub-total	106,000.00
Total	364,000.00

Tabla 3.2 Recursos y Costos
Elaboración Propia



CAPÍTULO IV

MARCO TEÓRICO

INTRODUCCIÓN

El conocimiento de los temas a tratar en el proyecto es importante para poder exponerlos de la mejor manera, entender cada tema hace que se puedan aprovechar los recursos disponibles creando así una mejor comunicación. Por este motivo la inclusión de una investigación dentro del proyecto es importante, obtener información de las investigaciones previas, distintas técnicas y distintos puntos de vista nos da el conocimiento teórico que respalda la práctica y el conocimiento técnico que se aplicara en el proyecto obteniendo mejores resultados.



IDENTIDAD

Según Jesús M . Canto Ortiz y Félix Moral Toranzo (2005) en su estudio de la teoría de la identidad social de Tajfel de 1984, “esa parte del autoconcepto del individuo que se deriva del conocimiento de pertenencia a grupos sociales, junto con el valor significativo otorgado a esa pertenencia”(Ortiz & Toranzo, 2005), lo que indica que la imagen personal llega a través de la pertenencia social, el ¿Quién soy? proviene simultáneamente al de ¿A qué pertenezco?.

Según Jesús m . Canto Ortiz y Félix Moral Toranzo (2005) en su estudio de la teoría de la identidad social de Tajfel de 1984 también indica que el punto de partida de la Teoría de la Identidad Social inicia con la categorización, esto le permite al individuo tener conciencia de los distintos grupos existentes y también de la pertenencia de sí mismo a las distintas divisiones de esos grupos, esto hace que el individuo conciba su lugar social y el funcionamiento de sí mismo dentro esos grupos sociales. Conforme crece la identificación con su endogrupo, el grupo al cual se pertenece, el individuo se siente motivado a diferenciar de manera positiva a su grupo de los otros. Esto establece la importancia que tienen que las personas conozcan diversas culturas, una de estas es la indígena la cual es parte de las raíces culturales de Guatemala y al momento de conocerla las personas puedan sentirse parte de ella viendo la relación que tienen con la cultura y valorándola al momento de sentirse identificados con ella.



CULTURA

La cultura es “Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.” como tal dentro de las costumbres y tradiciones indígenas se encuentra la tradición textil que según el Diccionario de la Lengua Española (2014) “Textil: Dicho de una materia: Capaz de reducirse a hilos y ser tejida.” y también define a una tela como: “Obra, especialmente la tejida en el telar, hecha de muchos hilos, que, entrecruzados alternativa y regularmente en toda su longitud, forman como una lámina.” Estas descripciones van acorde a los distintos trajes que se utilizan en la cultura indígena, las cuales también contiene distintos símbolos que le dan a la tela un significado especial, según la Guía del Museo Ixchel (2003) “Cuando una tejedora se dispone a tejer, invoca al Ajaw (el Dios creador) y le pide sabiduría para realizar bien su tarea”, para los indígenas el tejer no es solo la creación de un producto o arte tiene también un significado espiritual el cual queda impregnado en la pieza, este tipo de creación y simbología de textiles van de generación en generación.



TEXTIL INDÍGENA

Según la Guía del Museo Ixchel (2003) “las herramientas utilizadas por las tejedoras son instrumentos rudimentarios, utilizan la simple técnica de entrecruzar urdimbre y trama, uniendo así vínculos que unen al pasado con el presente, y que se tensarán para alcanzar, anudar y fortalecer el futuro, de la misma manera que permanecen los pequeños palos del telar de cintura.” Todo el proceso por el cual pasa cada pieza es importante y le da aún más valor ese trabajo manual que las tejedoras realizan, los conocimientos que tienen de generación en generación es lo importante porque es una tradición que empezó hace cientos de años atrás y se sigue hoy en día, aunque en muchos lugares de la república esta tradición va en vías de extinción por las globalización y las distintas modas o culturas que trascienden fronteras, otro tipo de amenaza a esta tradición textil es la de los mismo guatemaltecos influenciados por las otras culturas y que se sienten identificados con ellas, dejando atrás estas tradiciones que son importantes para la cultura guatemalteca y para los grupos indígenas del país.

El desconocimiento de las tradiciones textiles es una de las causas por las cuales las personas abandonan esta tradición y prefieren otras, si no se conoce la cultura textil no hay razón por la cual las personas se sienten identificadas puesto que no se identifican con lo que no conocen y consiguiente a esto la desechan.

La técnica es simple como es mencionado en la Guía del Museo Ixchel (2003), pero también señala que el tejer un huipil es algo complicado, ya que en el diseño de los mismos se debe de tomar en cuenta el espacio, la cantidad de símbolos, los colores y el tamaño, y también el significado que es complejo desde los colores, la simetría y la cosmogonía. Allí es donde radica la importancia de la conservación de estas piezas en el significado que tienen y el concepto detrás de ellas ese valor cultural que aportan a su grupo social y también a la cultura del país ya que al momento de que los individuos que conforman la sociedad guatemalteca se sienten identificados con esta cultura tratarán de defenderla y conservarla.



PROTECCIÓN CONSTITUCIONAL

Las expresiones indígenas culturales están respaldadas desde un punto de vista legal según el artículo 66 de la Constitución Política de la República de Guatemala, establece que («Constitución Política de la República de Guatemala (pdf)», s. f.) “Guatemala está formada por diversos grupos étnicos entre los que figuran los grupos indígenas de ascendencia maya. El Estado reconoce, respeta y promueve sus formas de vida, costumbres, tradiciones, formas de organización social, el uso del traje indígena en hombres y mujeres, idiomas y dialectos.” Lo que hace más relevante este tipo de expresiones y la conservación de los mismos, una labor que ha desarrollado por varios años el Museo Ixchel del Traje Indígena.

MUSEO IXCHEL DEL TRAJE INDÍGENA

El museo Ixchel del Traje Indígena en su página web museoixchel.org (2014) indican que “El friso del edificio que alberga el Museo recrea el símbolo textil “RUPAN PLATO”, que se teje en los huipiles y sobrehuipiles de Comalapa, Chimaltenango. Representa un plato usado para bendecir pan o fruta, en los rituales de las cofradías.” Lo que nos muestra la utilización de los distintos símbolos que contienen los textiles en Guatemala y que estos pueden formar parte de la vida cotidiana y que también pueden ser utilizados para el diseño y promoción de sí mismos.



TECNOLOGÍA

Redes sociales

La diversidad de medios que ofrece hoy en día la tecnología nos permite esparcir por el internet la información y llevarla a más personas alrededor del mundo, según la página de información de Facebook sobre sus servicios se pueden ver tres distintas áreas que son de interés para desarrollar un proyecto y poder alcanzar al grupo objetivo:

Publico adecuado

Según («anuncios de Facebook.», s. f.) “Más de 1400 millones de personas usan Facebook para conectarse con los temas que les interesan y más de 900 millones lo visitan a diario. Al poner en circulación un anuncio de Facebook, eliges los públicos que lo ven por lugar, edad, intereses y más”. Lo que hace que el proyecto vaya dirigido a personas que estén interesados en las temáticas del museo.

Lugares donde la gente interactúa

Según («anuncios de Facebook.», s. f.) “Más de 700 millones de personas visitan Facebook todos los días en sus teléfonos y tabletas y, cuando lo hacen, ven anuncios de Facebook junto con historias de familiares y amigos.”

Lo que nos muestra cómo se puede ir esparciendo la información a través del sitio y abordar varios grupos de personas aparte de las que están interesadas en estos temas y como se va extendiendo en la red dentro de la plataforma.

Para obtener resultados comerciales reales

Según («anuncios de Facebook.», s. f.) “La publicidad en Facebook es sencilla no solo para ti, sino también para tus clientes. Desde un anuncio de Facebook, las personas pueden obtener indicaciones para tu tienda, descargar una aplicación, ver tus videos, agregar un artículo a un carrito o realizar otra acción en tu sitio web.” Lo que hace posible que varios tipos de materiales digitales puedan verse en la plataforma como videos e imágenes y también puedan convertirse en publicidad que puede aparecer en las pantallas de los grupos que estén interesados.

Esto permite ver el alcance que tiene las nuevas tecnologías y la interacción que puede darse entre la entidad y su público obteniendo de esta manera una respuesta la cual es importante para la toma de decisiones y también para poder promocionar su trabajo y los eventos que se realizan dentro del Museo Ixchel del Traje Indígena.



DISEÑO GRÁFICO

La intervención del diseño gráfico es esencial para comunicar y dar a conocer el Museo Ixchel del Traje Indígena por lo que es importante atender de la forma correcta las distintas necesidades que el museo presenta, al considerar distintas opciones de transmisión de información la más atractiva es la infografía según (Minervini, 2005) “Esta técnica produce nuevos parámetros de producción que permite optimizar y agilizar los procesos de comprensión basándose en una menor cantidad y una mayor precisión de la información, anclada en la imagen y el texto.” Esto nos indica que al utilizar la infografía se está agilizando el entendimiento por parte del grupo objetivo ya que no solo se les está comunicando mediante el texto si no que se les muestra una imagen en donde verán reflejado lo que leen, es así como según (Rueda, 2015) “La infografía, desarrollada hoy en el diseño digital, la animación y otros tantos nuevos entornos se dota de características multimedia.

Además, integra texto imagen, lo que la hace genuinamente multimediática desde su nacimiento.” Con esto podemos ver la influencia de la tecnología en el diseño y su aporte que tendrá en el proyecto.

El proyecto acompañado de un diseño audiovisual proveerá la atención necesaria para el grupo objetivo, haciendo la infografía animada se obtendrá una forma más atractiva, según («Diseño visual. Un paso hacia la atención multicultural», 2014) “Algunos antropólogos sostienen que la imagen representa una alternativa excelente para negociar con la realidad. La realidad tendría que ser ficticiamente representada para ser aprobada” Esto nos indica que la utilización de símbolos dentro de la infografía es importante para comunicar de una manera en la cual el grupo objetivo pueda aceptar y comprender de una manera más rápida la diferente información que se le vaya a comunicar.

Según Valdivieso, Concepción (2015) “Los Motion Graphics son imágenes y textos en movimiento que acompañados de una música sirven para transmitir un mensaje lleno de dinamismo. Resultan muy atractivos visualmente y captan la atención fácilmente, por lo que tienen un gran poder comunicador. Se trata de un instrumento que explica los conceptos de tal manera que los hace fácilmente comprensibles.”(Valdivieso, 2015). Este tipo de animación como complemento a la infografía pueden darle esa atención necesaria que necesita el material multimedia, transmite la información de manera rápida y le da énfasis a distintos temas los cuales podrán ser comprendidos de manera rápida gracias al apoyo gráfico que se les dará en base a las infografías.

BRANDING

El branding según (Alba, Teresa 2016) “Este término, muy utilizado en mercadotecnia, se refiere al proceso de “construir” una marca mediante un conjunto de estrategias y manteniendo la identificación inherente a esa marca para que sea reconocida por el público.” La identificación de la marca es importante para el reconocimiento de la misma, la unión de todos los signos visuales en los materiales que son producidos hacen que las personas puedan identificar de donde proviene un producto por el hecho de compartir similitudes dentro de su composición visual, color, etc.



3D

Otra de las aplicaciones que pueden apoyar en el proyecto haciendo use de las herramientas tecnológicas actuales es la del 3D según (Gallardo, Hinojosa, & Vasquez, 2016), en su descripción de (Palao, 2015), “En la actualidad los gráficos por computador se emplean en una gran variedad de aplicaciones, como interfaces gráficas de usuario, tipografía digital, paseos arquitectónicos virtuales, aplicaciones médicas y juegos de vídeo, entre otras.” Esto nos permite ver la diversidad e utilidades que tienen el 3D dentro el entorno moderno, La importancia de mantenerse a la vanguardia de la tecnología es la de poder llegar de una mejor manera al grupo objetivo y satisfacer esas necesidades de ver los

objetos en varios ángulos, la aplicación de esta tecnología en un proyecto textil permite apreciar de una nueva manera a las distintas piezas que contiene el Museo Ixchel del Traje Indígena y así poder ver los distintos detalle e incluso el interior del edificio donde se encuentran albergados.

La utilización de un software 3D es necesario para poder crear los distintos ambientes y objetos que integrarán el proyecto a realizar, la herramienta que se ha utilizado en los distintos cursos que ofrece la Universidad de San Carlos de Guatemala, este software presenta diferentes áreas de ejecución para poder desarrollar imágenes en 3D según la página MAXON (2016).

Modelado

Según la página MAXON (2016) “El conjunto de herramientas de modelado permite trabajar con objetos paramétricos o poligonales, subdivisión de superficies y todo tipo de deformadores y modificadores. El modelado no lineal de Cinema 4D permite realizar cambios a los objetos paramétricos en cualquier momento y, al mismo tiempo con suavidad y rapidez.” Esto hace que las creaciones de diversas formas del mundo sean posibles.

Materiales y Texturas

Según la página MAXON (2016) “Cinema 4D ofrece todas las opciones clásicas y avanzadas para crear la superficie ideal de sus modelos. Materiales con 14 canales diferentes, incluso puede crear canales personalizados para necesidades específicas.” Las opciones de diversas capas de reflexión y la facilidad de importar, manipular adherir imágenes a los modelos hacen que cinema 4D sea un programa fácil de operar.

LUMION

Hay varias razones para utilizar lumion según MicroCad.blog, puede ser realizado por casi cualquier persona también el tiempo de transición de un documento editable a un render es bastante rápido ya que la aplicación trabaja en tiempo real a una alta calidad.

Áreas de Trabajo de Lumion

Según la página de lumión.es (2015) entre las áreas de trabajo en las que se puede trabajar eficientemente con Lumion están Arquitectura en la cual se desarrollan edificios públicos viviendas, etc. Obra civil e industria y también paisajismo. Ya que el software permite el manejo de varios escenarios y también la facilidad de manipulación del terreno en el cual se está trabajando.



CONCLUSIONES

Los hilos son parte importante de la creación de todos y cada uno de los textiles, es importante utilizar los hilos dentro del proyecto y recrearlos visualmente.

La utilización de diversos colores en los textiles indígenas debe de verse reflejado en las piezas de diseño ya que es una parte distintiva de la tradición indígena.

El friso del edificio es el símbolo del Rupan Plato, que representa un plato usado para pan o fruta en los rituales de las cofradías por lo que en el recorrido virtual se debe dar un enfoque en esa área del edificio.

La utilización del 3D permite la visualización de un paseo arquitectónico manipulando las cámaras en las cuales puedan verse todo el detalle del edificio y las distintas salas.

Cinema 4D se puede utilizar para el modelado, el render en Lumion es el más adecuado según las áreas a las cuales este software se especializa y la opinión de profesionales en el tema.



CAPÍTULO V

DEFINICIÓN CREATIVA

BRIEF

Institución

Museo Ixchel del Traje Indígena

Descripción

El Museo Ixchel del Traje Indígena es una entidad privada sin fines de lucro, cuya misión es coleccionar, conservar, documentar, rescatar, exhibir y educar en torno a la tradición textil indígena guatemalteca resaltando su valor cultural, técnico y artístico. Su visión es mantener el liderazgo en el campo en el que se desarrolla y contribuir al conocimiento y difusión de la riqueza cultural del país.

Objetivos de la institución

Conservar la tradición textil maya de Guatemala

Educar la tradición textil maya de Guatemala

Promocionar la tradición textil maya de Guatemala

Reto de la institución

Alcanzar a más personas jóvenes a través de medios digitales dando a conocer el Museo Ixchel del Traje Indígena y a la Tradición Textil Indígena de Guatemala.

Piezas Solicitadas

Recorrido Virtual

Infografías Pieza del Mes

Mensaje

La Tradición Textil Indígena de Guatemala



PREMISAS DE DISEÑO

PALETA DE COLORES 2017



**Pantone
Process
Blue**



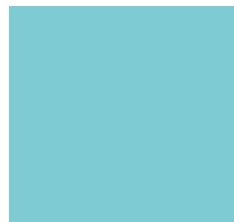
**Pantone
286**



**Pantone
297**



**Pantone
308**



**Pantone
319**



**Pantone
326**



TIPOGRAFÍA INSTITUCIONAL

Helvética Bold Condensed

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!?,”Ç&%()***

Helvética Light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!?,”Ç&%()*

Helvética Extra Compressed

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!?,”Ç&%()***

Helvética Light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!?,”Ç&%()*



Tendencias de diseño gráfico 2016

Estilo Retro Moderno

La utilización de objetos y temas que aparecieron a través de los 60's y 90's mezclados con las técnicas de la construcción gráfica actuales.

Emulando las computadoras antiguas, los videojuegos, figuras pixeladas y temas espaciales.



Figura 5.1 Diseño Retro Moderno
Write Sketch (2016) Recuperado de: <https://designschool.canva.com/blog/design-trends-2016/>



Figura 5.2 Diseño Material
Balraj Chana (2016) Recuperado de: <https://designschool.canva.com/blog/design-trends-2016/>

Diseño Material

La utilización de objetos y temas que aparecieron a través de los 60's y 90's mezclados con las técnicas de la construcción gráfica actuales.

Emulando las computadoras antiguas, los videojuegos, figuras pixeladas y temas espaciales.

Colores Brillantes y Osados

La utilización de colores saturados y brillantes como en los años 60's a 90's, hacen que el diseño resalte.



Figura 5.3 Colores Brillantes y Osados
In the Pool (2016) Recuperado de: <https://designschool.canva.com/blog/design-trends-2016/>

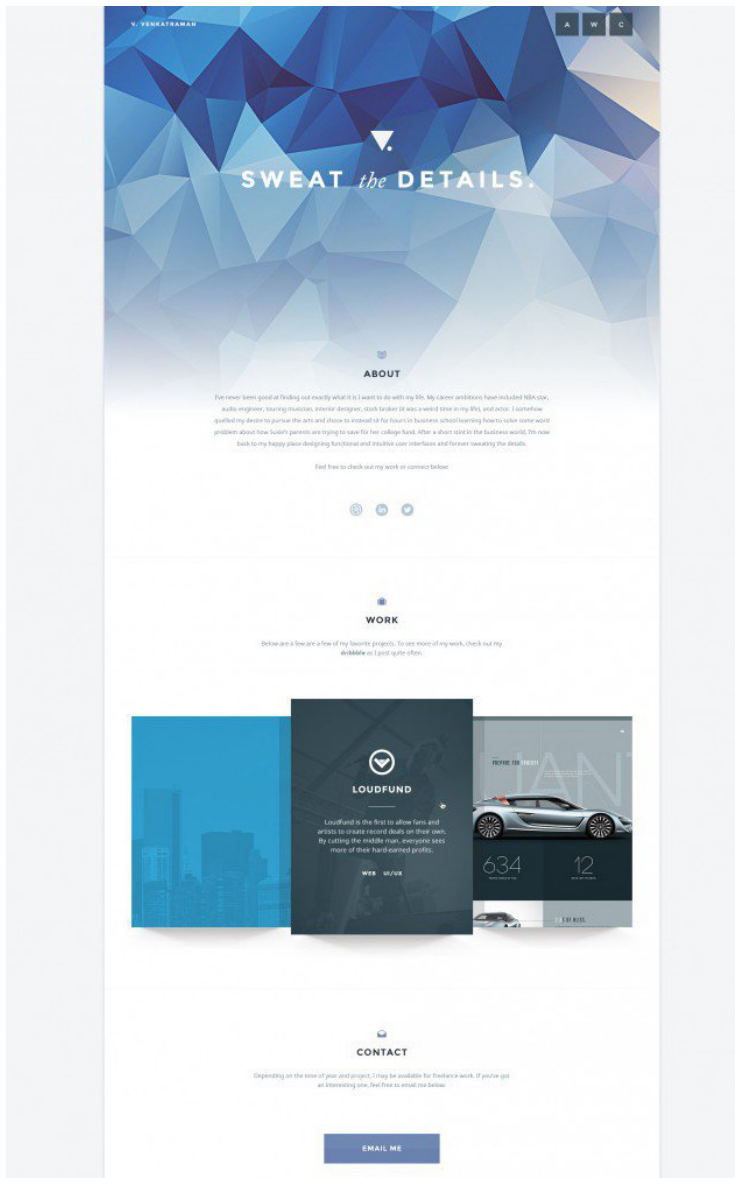


Figura 5.4 Figuras Geométricas
 Vivek Venkatraman (2016) Recuperado de: <https://designschool.canva.com/blog/design-trends-2016/>

Figuras Geométricas

La utilización de patrones y figuras geométricas puede aplicarse de diversas formas en los diseños, también se puede ver la utilización de lowpoly en modelos 3D a base de polígonos triangulares en diferentes medios aparte del medio digital.

Espacio Negativo

El espacio negativo puede traer un doble sentido para los gráficos o ayuda a que la composición sea más simple, hace que la interpretación de las personas que ven el diseño completen las figuras con ciertos indicios.

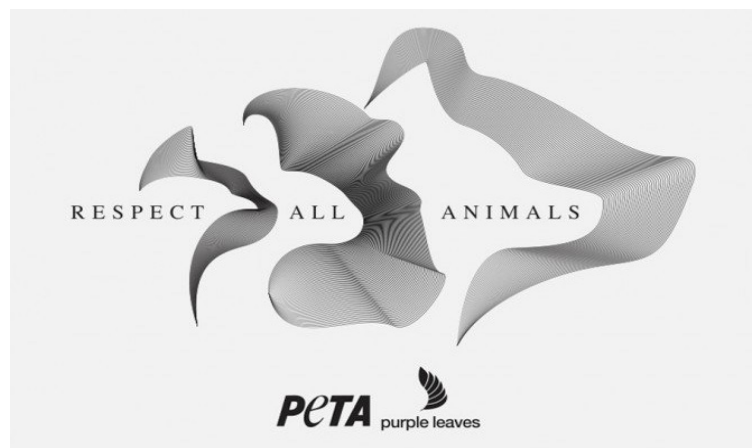


Figura 5.5 Espacio Negativo
 Andrea Minini (2016) Recuperado de: <https://designschool.canva.com/blog/design-trends-2016/>



Retícula Modular

La retícula modular ha existido durante vario tiempo, pero en la nueva tendencia se ha incorporado la utilización celdas auto contenidas dentro de la diagramación.

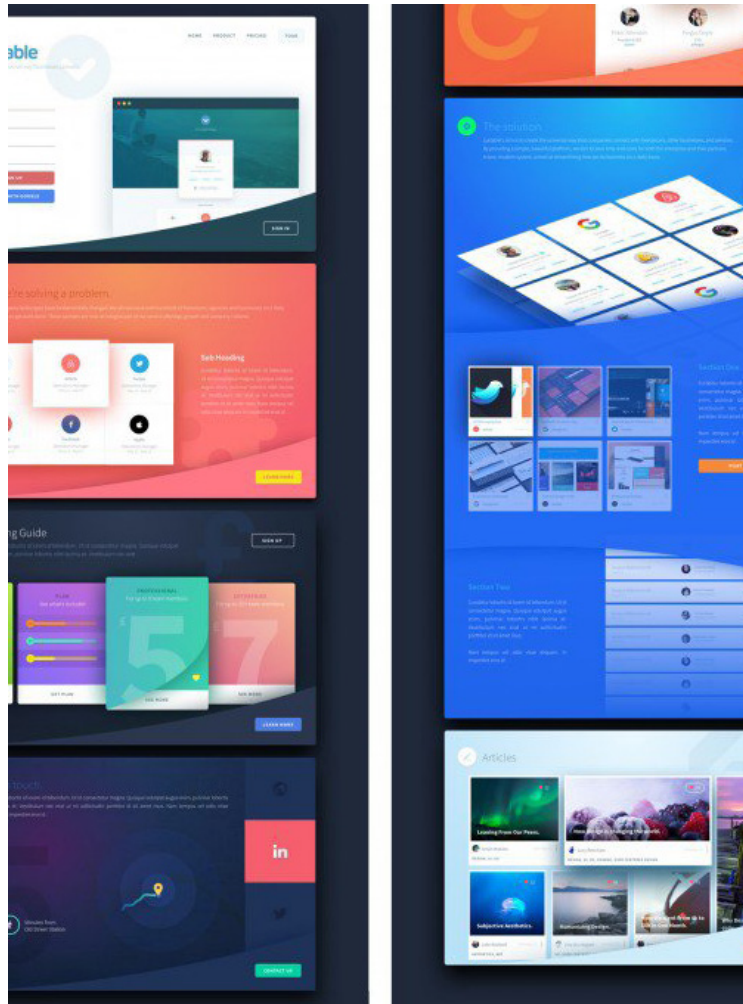


Figura 5.6 Retícula Modular

Balraj Chana (2016) Recuperado de: <https://designschool.canva.com/blog/design-trends-2016/>

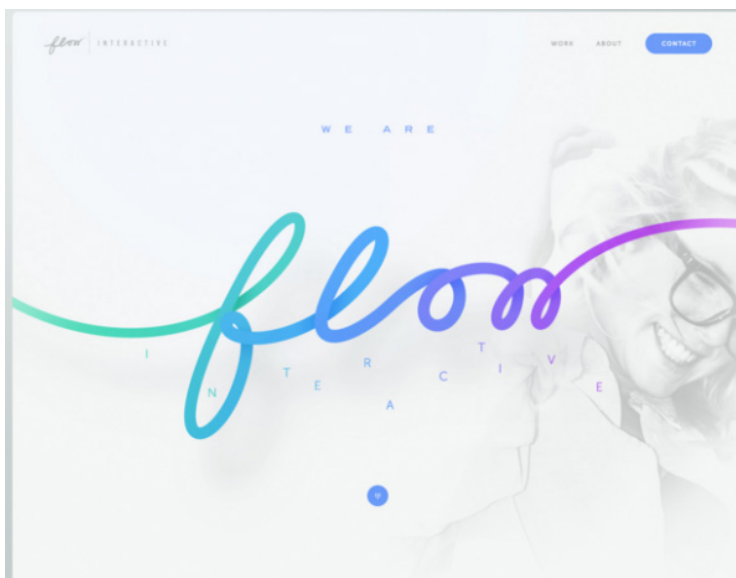


Figura 5.7 Tipografía Dinámica

Ben Schade (2016) Recuperado de: <https://designschool.canva.com/blog/design-trends-2016/>

Tipografía Dramática

La tipografía en esta tendencia es parte importante de la pieza, es donde se centra la atención, aparte del gran tamaño también se utiliza la textura el color y otros para llamar la atención del público.

Ilustraciones Personalizadas

Los elementos creados son personalizados para la marca que se trabaja, se ha ido dejando la utilización de material “genérico” creando materiales que están hechos para la ocasión y dedicados a cada medio que se dirige.



Figura 5.8 Ilustraciones Personalizadas

Vlad Shagov (2016) Recuperado de: <https://designschool.canva.com/blog/design-trends-2016/>

Estilo Abstracto y Minimalista

Esta tendencia a diferencia de las que se han venido utilizando distorsiona las formas reconocidas pudiendo utilizar formas abstractas y vagas.



Figura 5.9 Abstracto y Minimalista

Aurėja Juceviciūtė's i Recuperado de: <https://designschool.canva.com/blog/design-trends-2016/>

Referencias

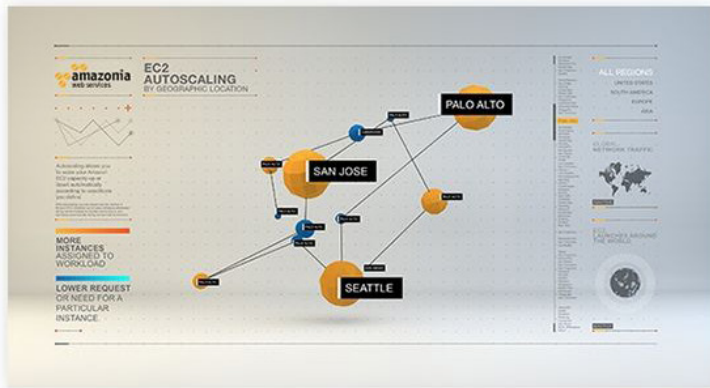
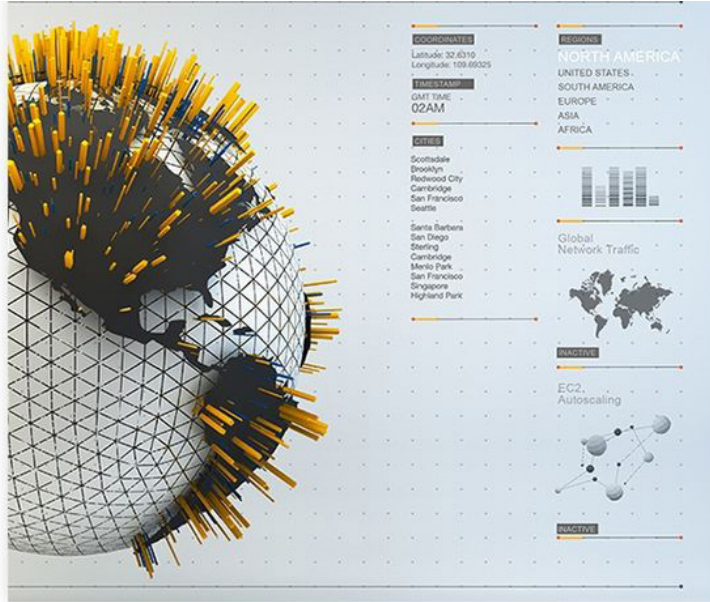


Figura 5.10 Referencia Infografía 1

Recuperado de: <https://www.pinterest.com/pin/500462577323819021>

En la creación de infografías cualitativas como se puede ver en las imágenes 5.10 y 5.11 wwse incorpora la tecnología 3D resaltando los datos importantes que se quieren alcanzar, es importante ver como se aprecian los detalles de profundidad en los modelos y la simplicidad de los mismos para su fácil comprensión agrupando alrededor del objeto la información que describe las diversas temáticas y resaltando más los datos numéricos o palabras clave que ayudaran a comprender el mensaje.



Figura 5.11 Referencia Infografía 2

Recuperado de: <https://www.pinterest.com/pin/409757266079585152/>



Figura 5.12 Referencia Infografía 3
 Recuperado de: <https://www.pinterest.com/pin/128352658107955335/>



Figura 5.13 Referencia Infografía 4
 Recuperado de: <https://www.pinterest.com/pin/65724475784438788/>

En el “Material Design” que es tendencia del 2016 se puede ver la utilización de sombras y colores sólidos, la profundidad y utilización de diversos planos que forman parte de la composición, la utilización de símbolos claros, simples que ayudan al entendimiento de los distintos los diferentes conceptos, también se puede ver la retícula modular que divide los distintos aspectos del objeto de que se habla por sectores como se puede apreciar en la imagen 5.12, 2.13 y 5.14.

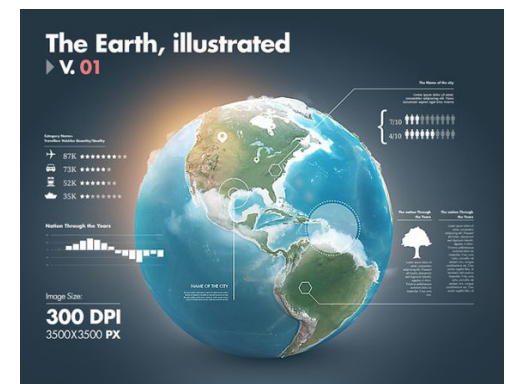


Figura 5.14 Referencia Infografía 5
 Recuperado de: <https://www.pinterest.com/pin/551268810608859063/>



Figura 5.15 Referencia Infografía 6

Recuperado de:

<https://www.pinterest.com/pin/455496949792438897/>

La creación de ambientes virtuales en los cuales se puede navegar y dar una “Tour Virtual” donde se muestran distintos puntos importantes se realiza a través de la utilización del software 3D los cuales cuentan con el manejo de figuras en los planos x, y, z. Estos softwares permiten el desarrollo de elementos que pueden imitar las proporciones y texturas de los ambientes en la realidad, como se muestra en la imagen 5.16 y estos pueden ser utilizados con distintos propósitos como lo son las infografías un ejemplo en la imagen 5.15.



Figura 5.16 Referencia Render 3D 1

Recuperado de:

<https://www.pinterest.com/pin/214835844698533870/>

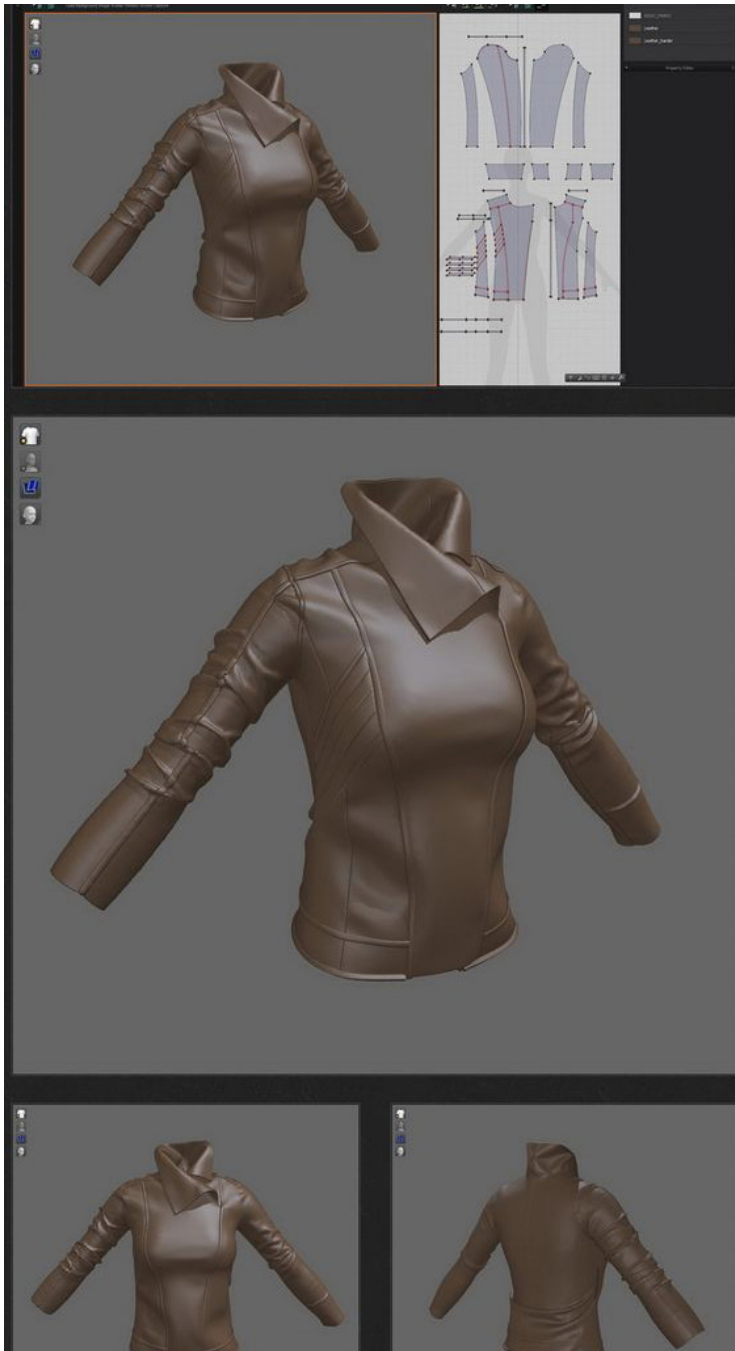


Figura 5.17 Referencia Ropa 3D

Recuperado de:
<https://www.pinterest.com/pin/331859066276419844/>

La imagen 5.17 nos muestra las posibilidades en las cuales se puede trabajar los textiles en un ambiente 3D, al tener la figura y la silueta de la indumentaria que se pretende crear se pueden fijar los puntos de costura y hacer los dobleces necesarios, tanto la iluminación como la texturización de la figura se pueden llevar a cabo.

Como se pueden ver las imágenes 5.18 y 5.19 las prendas de vestir tradicionales indígenas cuentan con dobleces simples y una textura la cual se puede lograr a través del mapping dentro de un software 3D.

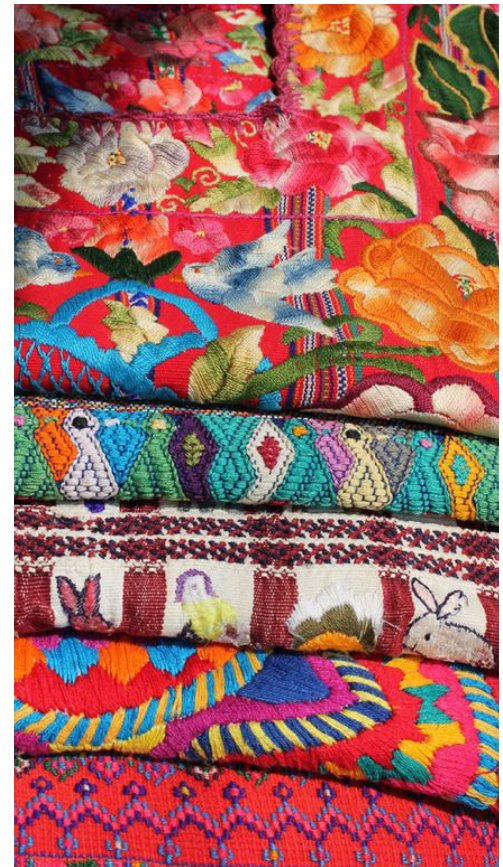


Figura 5.18 Referencia Textil Indígena

Recuperado de:
<https://www.pinterest.com/pin/460070918160252434/>



Figura 5.19 Referencia Huipil 1

Recuperado de:
<https://www.pinterest.com/pin/366058275948133745/>



Figura 5.20 Referencia Telar de cintura.

Recuperado de:

<https://www.pinterest.com/pin/157203843219339956/>

Las prendas indígenas tienen diversos diseños, como se puede ver en la imagen 5.20, que pueden ser adaptados al 3D, estas figuras además de contar con el diseño y profundidad pueden ir acompañadas de un efecto que les da la movilidad y la simulación de ropa como se muestra en la imagen 5.22, estos pueden incorporarse dentro del recorrido virtual, como se aprecia en la imagen 5.21 además de los elementos dentro del edificio también se pueden agregar elementos externos como lo es la vegetación, el cielo y el sol el cual afecta a toda la escena generando sombras acorde a las condiciones establecidas.



Figura 5.21 Referencia Render 3D. 2

Recuperado de:

<https://www.pinterest.com/pin/362539838737166517/>

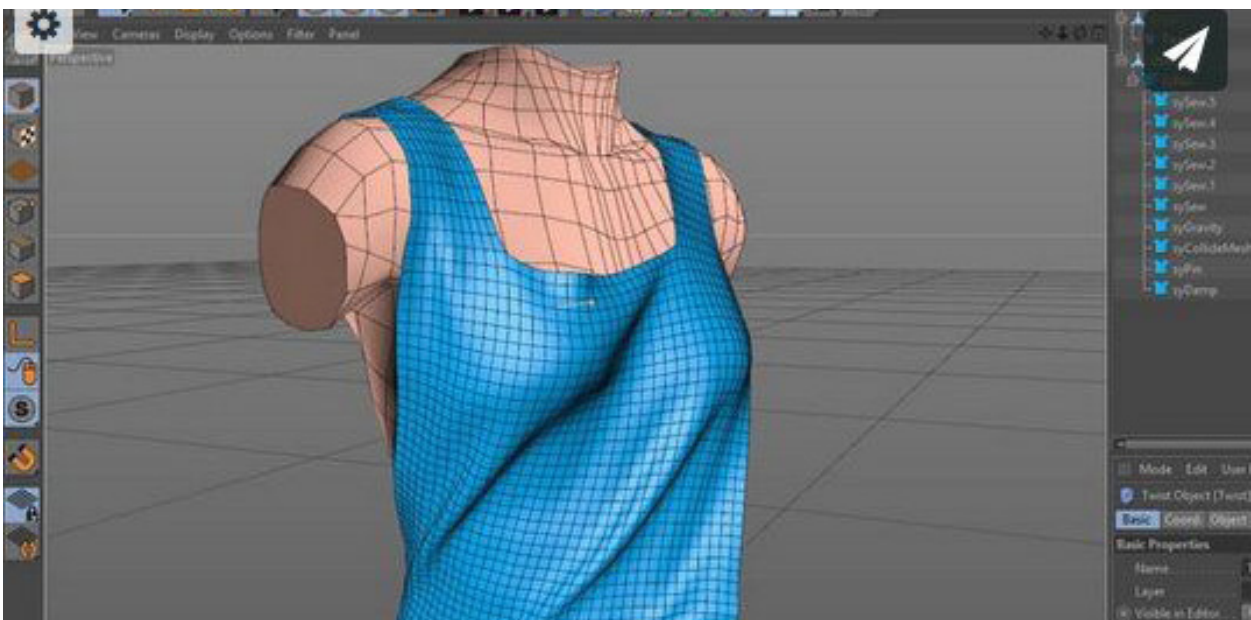


Figura 5.22 Referencia Ropa Animada 3D.

Recuperado de:

<https://www.pinterest.com/pin/542120873880685715/>



Figura 5.23 Referencia Textura Ropa 3D.

Recuperado de:

<https://www.pinterest.com/pin/11681280262600234/>

La recreación de materiales 3D para poder cumplir con los requerimientos del proyecto son posibles, como se puede ver en la imagen 14 la capacidad de reproducir telas y otros materiales que son necesarios para el proyecto van acompañadas de la arquitectura que puede construirse como se ven en la imagen 16 y 17, creando ambientes que pueden asemejarse a la realidad y poder transmitir ese conocimiento al grupo objetivo de la mejor manera, emulando el Museo Ixchel del Traje Indígena, sus interiores y creando simulaciones que permitirán al público ver el interior y exterior demostrando un recorrido por la historia de esta tradición guatemalteca.



Figura 5.24 Referencia huipil 2

Recuperado de:

<https://www.pinterest.com/pin/422845852496040871/>



Figura 5.25 Referencia Render 3D 3

Recuperado de:

<https://www.pinterest.com/pin/470133648585190366/>



Figura 5.26 Referencia Render 3D 4

Recuperado de:

<https://www.pinterest.com/pin/541276448949476785/>

ESTRATEGIAS DE APLICACIÓN DE PIEZAS A DISEÑAR

ESTRATEGIA DE APLICACIÓN DE PIEZAS A DISEÑAR

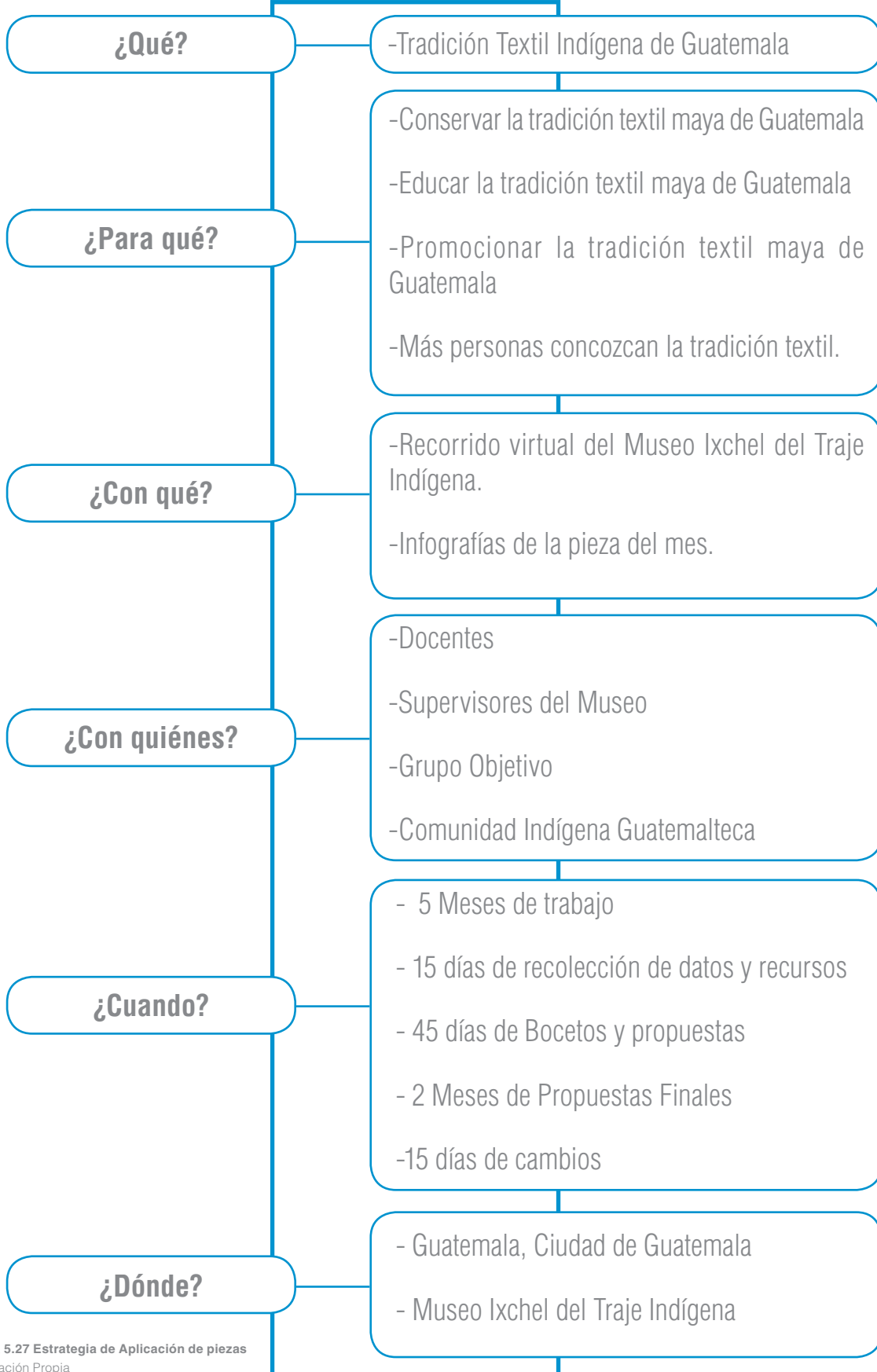





Figura 5.27 Estrategia de Aplicación de piezas
Elaboración Propia

INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN



ENTREVISTA

El propósito de esta entrevista es el de recopilar información para la creación de material gráfico el cual mejorará la forma de transmitir mensajes, sus respuestas serán tratadas de forma CONFIDENCIAL Y ANÓNIMA y no serán utilizadas para ningún propósito distinto al de la investigación.

Datos generales
Edad:
Ocupación:
Preguntas:

1. ¿Por qué vas a un museo?
2. ¿Qué sientes al entrar a un museo?
3. ¿Conoces algún personaje de la cultura maya? ¿Cuál?
4. ¿Para ti que significa la cultura maya?
5. ¿Para usted cuál es el objeto más representativo de la cultura maya? ¿Por qué?
6. ¿Qué piensa al ver un textil indígena?
7. ¿Qué es lo que más le atrae de un textil indígena?
8. ¿A qué museo asistes con más frecuencia? ¿Por qué?
9. ¿De adquirir una pieza textil la usaría o en que lugar la colocaría?
10. ¿Que espera de un museo?

Figura 5.28 Entrevista 1

Imagen Propia

Conocen Museo Miraflores, Museo de Ferrocarril y el Museo de Arte Moderno. Entre los comentarios que realizaron están que estos espacios son más abiertos al público, que están en locaciones especiales para este tipo de actividades y que asocian al Museo Ixchel con la Universidad Marroquín.

Entre las principales palabras que relacionan están:

Palabras como bordado y tela con color e hilos, relacionando museo con arte, estructura y cultura.

Recorrido lo relacionan con una guía una serie de pasos un espacio en el cual se nos indique algo.

Según los datos recolectados de la entrevista realizadas a personas dentro del grupo objetivo al que se dirige el proyecto, las personas van a un museo para ver cosas nuevas, conocer su pasado, para ver nuevas obras y conocer artistas nuevos.

Relacionan la cultura maya con el pasado del país y que las bases de la cultura actual guatemalteca son un derivado de la cultura maya,

Al ver un textil lo que más les atrae es la variedad de colores y formas que se presentan en el textil, les da curiosidad y quisieran saber el significado de las distintas figuras que ven en los textiles.

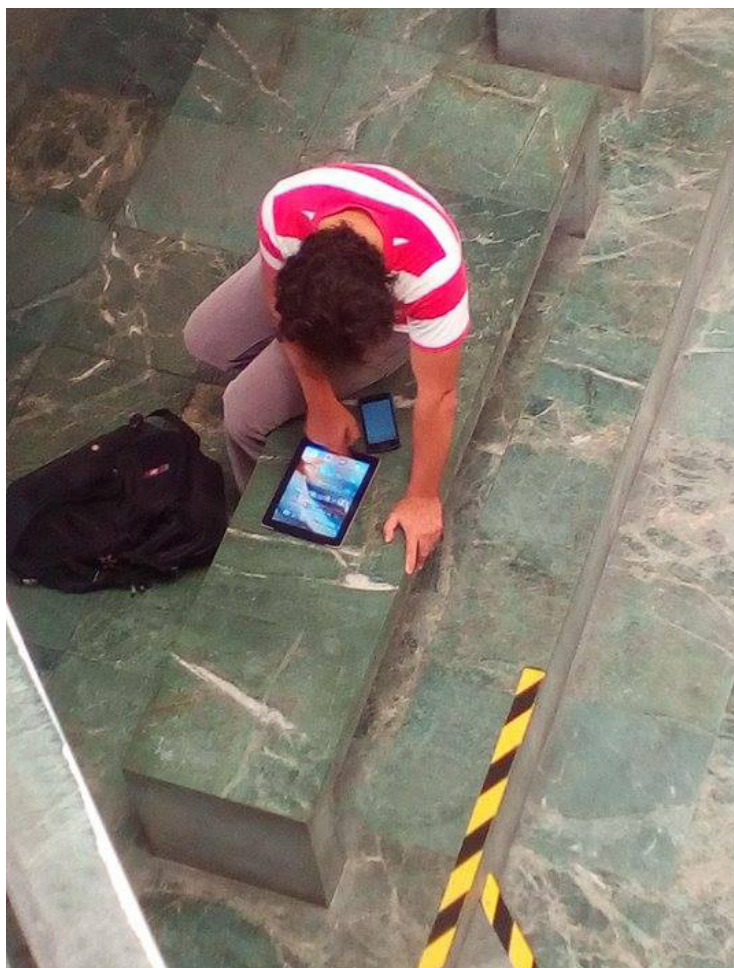


Figura 5.29 Observación Visitantes

Imagen Propia



Figura 5.30 Observación 1
Imagen Propia

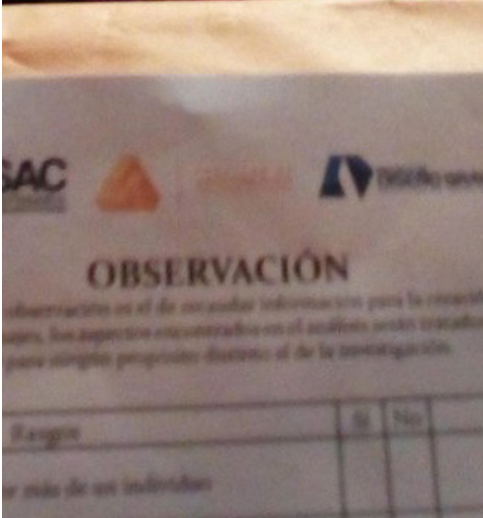
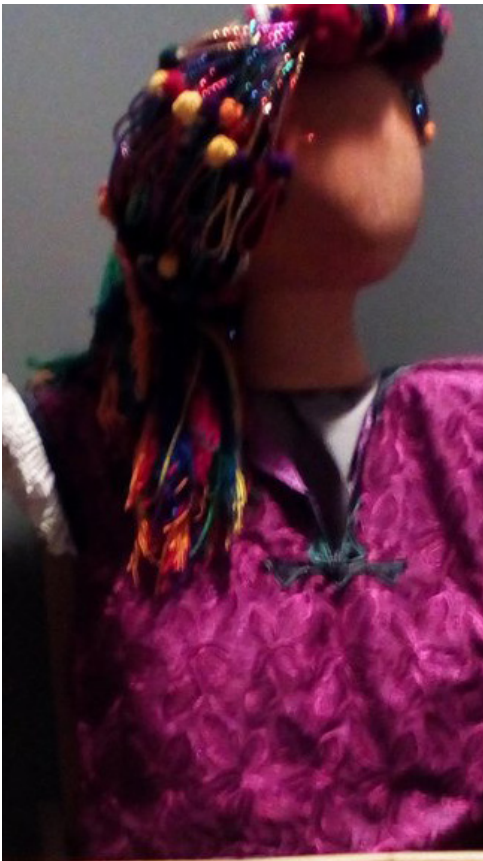


Figura 5.31 Observación 2
Imagen Propia

De un video esperan que sea impactante, que vaya acompañado de música y lo relacionan mucho con la red social de YouTube, pues esta es una red social la cual cuenta con millones de videos que son de su interés siendo parte importante en sus actividades diarias.

Pasan de 2 a 3 horas al día en redes sociales siendo las principales, Facebook, YouTube, Twitter, Pinterest y Snapchat.

Encuentran la información que buscan en Google.

Al querer ir a visitar al museo van directamente al museo sin ser parte de un recorrido o un tour planeado con anterioridad.

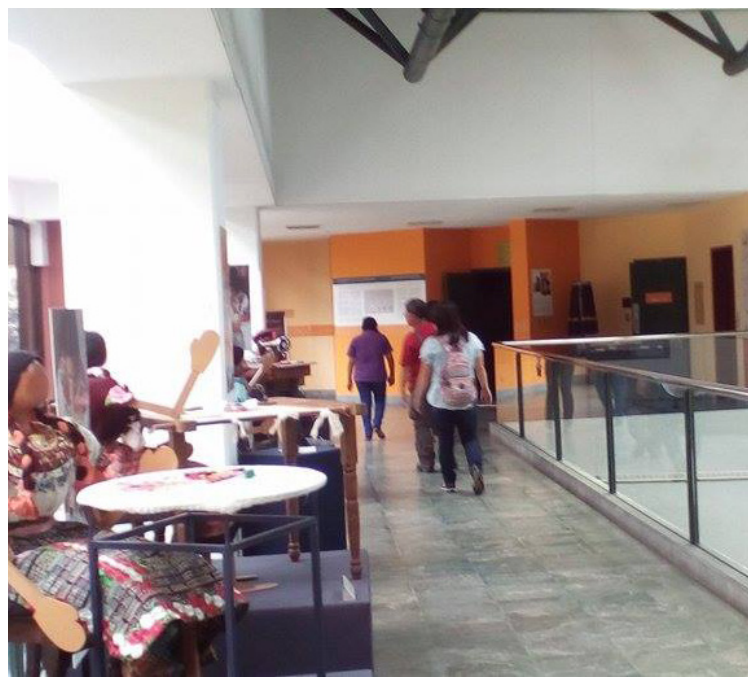


Figura 5.32 Observación 3
Imagen Propia

MAPA DE EMPATÍA

PIENSA

- Que les importa su familia y amigos
- Les gusta compartir las tradiciones de su país.
- Sienten una conexión con su país y sus tradiciones.

- Aspiran a ser personas profesionales sobresalientes en la sociedad.
- Les gustan los retos y proponerse metas para poder superarlas.
- Son personas que se preocupan por mantener su trabajo y obtener una estabilidad.

ESCUCHA

- A sus amigos
- A su familia
- Sigue una carrera
- Informate más
- Aprende tu historia
- Es tu cultura
- Respetar tus tradiciones
- Son tus raíces

DICE

- Tengo curiosidad
- Tengo ganas de aprender
- ¿Tengo que leerlo todo?
- Esto me interesa

ESFUERZOS

- Miedo a perder su trabajo
- A no tomar una buena decisión
- A desperdiciar su tiempo
- Cumplir con sus responsabilidades



Figura 5.33 Objetivo
Imagen Propia





-Que en los museos hay arte

-Hay demasiada información

-Que aprendera algo nuevo cada vez que va a un museo

-Deben manejar bien su tiempo

-Que siente curiosidad al entrar a un museo

-Quieren conocer del pasado

VE

-Redes Sociales - Dispositivos

-Google -Colores

-Videos -Formas

-Informativos -Hilos

-Youtube -Módulos

HACE

-Son personas activas que disfrutan de los placeres de la vida, cuidan mucho de sí mismas y por lo regular tienen buenos hábitos de salud ya que conocen su cuerpo.

-Ve un video para informarse

-Busca información en internet

-Ven frecuentemente sus redes sociales.

RESULTADOS

-Quieren ser exitosos

-Tener conocimientos

-Quieren graduarse

-Necesitan estar informados

-Tener buenos ingresos

-Contacto con sus amigos

-Tener buenos amigos

-Seguir tendencias actuales



INSIGHTS

Siento asombro al entrar a un museo porque es como entrar a otro mundo, a un lugar que esta apartado, un lugar distinto al que uno vive todos los días.

Me da curiosidad de ver los textiles indígenas porque veo los colores y las formas que crean los hilos y el significado e historia que puede tener cada una de las prendas de esta tradición.

Siento emoción al entrar ver que es un lugar donde se desarrolla el arte, donde las personas expresan sus emociones, lleno de colores y formas.

BRAINSTORMING

Hilos	Origen
Tela	Territorio
Textil	Comunidad
Traje	Persona
Decoración	Pueblo
Indumentaria	Historia
Fibras	Pasado
Faja	Hechos
Algodón	Personajes
Material	Secuencia
Colores	Línea
Luz	Fechas
Pigmento	Situaciones
Registro	Tiempo
Reflexión	Lugares
Especular	Tradición
Diversidad	Legado
Paleta	Costumbre
Código	Ancestros
Mezcla	Milenaria
Indígena	Hábitos
Maya	Sociedad
Descendencia	Elaboración
Cultura	Artesanal
Civilización	Continuidad

Tabla 5.1 Brainstorming
Elaboración Propia



RELACIONES FORZADAS

Hilos	Colores	Indígena	Historia	Tradición
Tela	Luz	Maya	Pasado	Legado
Textil	Pigmento	Descendencia	Hechos	Costumbre
Traje	Registro	Cultura	Personajes	Ancestros
Decoración	Reflexión	Civilización	Secuencia	Milenaria
Indumentaria	Especular	Origen	Línea	Hábitos
Fibras	Diversidad	Territorio	Fechas	Sociedad
Faja	Paleta	Comunidad	Situaciones	Elaboración
Algodón	Código	Persona	Tiempo	Artesanal
Material	Mezcla	Pueblo	Lugares	Continuidad

Tabla 5.2 Relaciones Forzadas
Elaboración Propia

PRIMER NIVEL

Hilos de colores	Civilización de colores	Material Artesanal
Telas de colores	Mezcla Ancestral	Pasado de Luz
Textil de Luz	Mezcla Artesanal	Pasado de colores
Material Ancestral	Costumbre de Colores	Descendencia Ancestral
Paleta Textil	Hechos de Luz	Descendencia Artesanal
Traje del tiempo	Hechos de Colores	Descendencia de Luz
Algodón Ancestral	Hechos de la Sociedad	Pueblo de Colores
Faja de costumbres	Reflexión Social	Continuidad de colores
Decoración Territorial	Diversidad Lineal	Continuidad textil
Decoración Tradicional	Decoración Lineal	Continuidad diversa
Indumentaria de Colores	Hilos Ancestrales	Civilización textil
Código Artesanal	Hilos del Pasado	Fibras de colores
Traje Artesanal	Textil Artesanal	Fibras artesanales
Decoración Artesanal	Textil de la Historia	Fibras de Luz
Indumentaria Artesanal	Pigmentos ancestrales	Fibras del pueblo
Reflexión del tiempo	Pigmentos de luz	Fibras del pasado
Reflexión Cultural	Diversidad de luz	Fibras Milenarias
Fechas de Colores	Mezcla secuencial	Fibras Culturales
Personajes Ancestrales	Tiempo de colores	Fibras pigmentadas
Personajes de Luz	Tiempo artesanal	Fibras de una Civilización

Tabla 5.3 Relaciones Forzadas Primer Nivel
Elaboración Propia

SEGUNDO NIVEL

Hilos de colores	Civilización de colores	Pueblo de Colores
Telas de colores	Mezcla Artesanal	Continuidad de colores
Material Ancestral	Costumbre de Colores	Civilización textil
Paleta Textil	Reflexión Social	Fibras de colores
Traje del tiempo	Decoración Lineal	Fibras artesanales
Decoración Tradicional	Hilos Ancestrales	Fibras de Luz
Indumentaria de Colores	Hilos del Pasado	Fibras del pueblo
Traje Artesanal	Textil Artesanal	Fibras del pasado
Decoración Artesanal	Textil de la Historia	Fibras Milenarias
Indumentaria Artesanal	Pigmentos de luz	Fibras Culturales
Reflexión Cultural	Tiempo artesanal	Fibras pigmentadas
Fechas de Colores	Material Artesanal	Fibras de una Civilización
Personajes Ancestrales	Pasado de colores	
Personajes de Luz	Descendencia Artesanal	

Tabla 5.4 Relaciones Forzadas Segundo Nivel
Elaboración Propia

TERCER NIVEL

Hilos de colores	Reflexión Cultural	Textil de la Historia
Telas de colores	Personajes Ancestrales	Tiempo artesanal
Material Ancestral	Personajes de Luz	Material Artesanal
Paleta Textil	Civilización de colores	Civilización textil
Traje del tiempo	Costumbre de Colores	Fibras de colores
Decoración Tradicional	Reflexión Social	Fibras de Luz
Indumentaria de Colores	Decoración Lineal	Fibras Milenarias
Traje Artesanal	Hilos Ancestrales	Fibras Culturales
Decoración Artesanal	Hilos del Pasado	Fibras pigmentadas
Indumentaria Artesanal	Textil Artesanal	Fibras de una Civilización

Tabla 5.5 Relaciones Forzadas Tercer Nivel
Elaboración Propia

CUARTO NIVEL

Hilos de colores	Indumentaria Artesanal
Telas de colores	Civilización de colores
Paleta Textil	Decoración Lineal
Decoración Tradicional	Hilos Ancestrales
Indumentaria de Colores	Hilos del Pasado
Indumentaria Artesanal	Tiempo artesanal
Civilización de colores	Material Artesanal
Decoración Lineal	Fibras de colores
Hilos Ancestrales	Fibras de Luz
Hilos del Pasado	Fibras de una Civilización

Tabla 5.6 Relaciones Forzadas Cuarto Nivel
Elaboración Propia

CONCEPTO CREATIVO

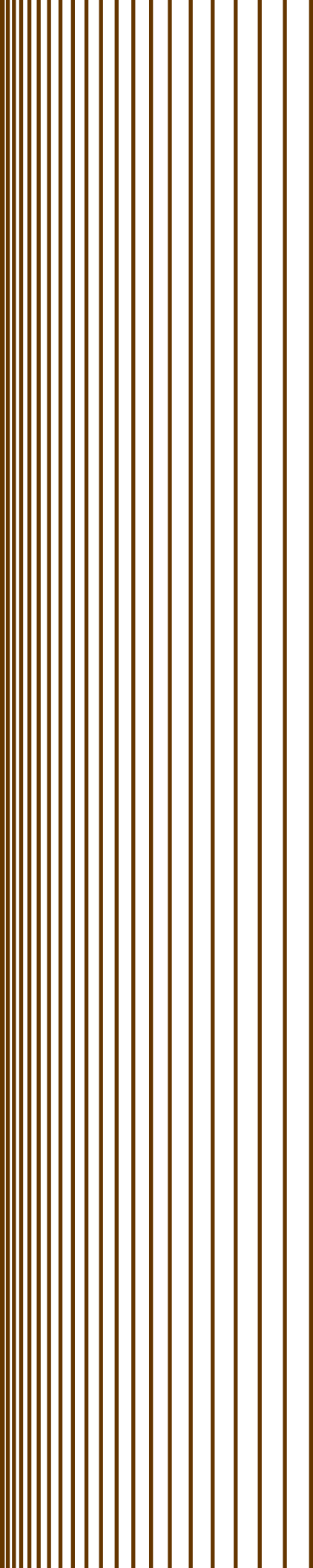
Hilos de colores

PREMISAS DE DISEÑO

1. Utilización de líneas en el diseño
2. Creación de un Urdimbre visual
3. Colores que se encuentren dentro del manual de marca
4. Utilización de transiciones lineales
5. Reticula Modular



CAPÍTULO VI PRODUCCIÓN VISUAL GRÁFICA Y VALIDACIÓN



PRODUCCIÓN VISUAL GRÁFICA

La producción gráfica se divide en 3 etapas en las cuales se va desarrollando las piezas que ayudarán a sustentar las necesidades visuales y de comunicación que el Museo Ixchel del Traje Indígena necesita.

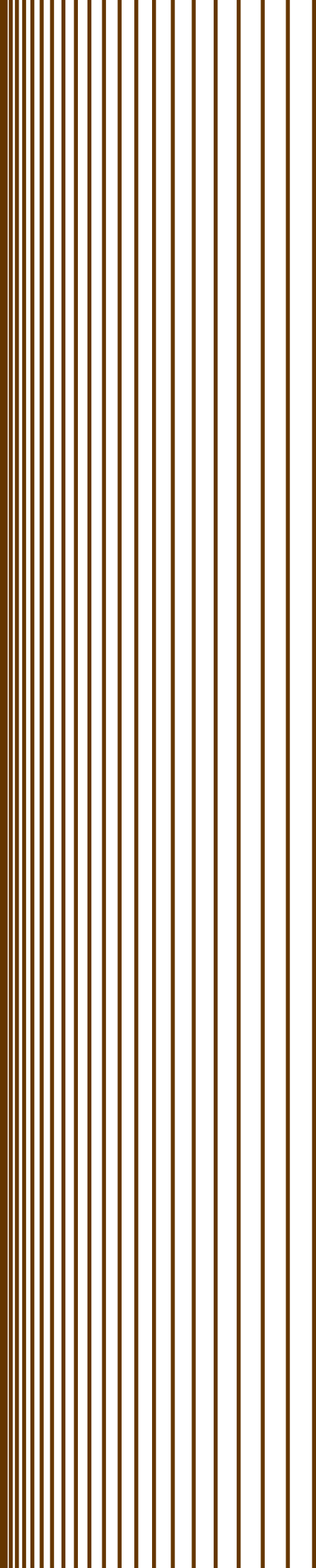
La intervención del diseño gráfico es importante para facilitar la transmisión y comprensión de información por parte del grupo objetivo, esto se logra al hacer resaltar la información volviendo interesante o atractivas las piezas desde la perspectiva del consumidor.

VALIDACIÓN

Las 3 etapas de producción gráfica estarán acompañadas por 3 grupos de personas que respaldarán el proyecto y la toma de decisiones. Comenzando con el emisor (Museo Ixchel del Traje Indígena), pasará por filtro para perfeccionar las piezas y ejecutarlas de la mejor manera (Catedráticos, Profesionales y Colegas Diseñadores) y se pondrá a prueba con el Grupo Objetivo para conseguir la mejor comunicación posible.



PRIMER NIVEL DE VISUALIZACIÓN



RECORRIDO VIRTUAL

El proyecto principal es un recorrido virtual del Museo Ixchel del Traje Indígena en 3D, este recorrido visualizará la parte exterior e interior del museo incluyendo las salas principales en las cuales se exponen distintos textiles indígenas.

CONTENIDO DEL VIDEO

ÁREAS

- Estructura del museo:
- Museo exterior, Museo Interior.
- Recorrido: Salas del museo.
- Piezas: Piezas del recorrido.

DESCRIPCIÓN DEL RECORRIDO

Comienza con los logotipos institucionales.

Después de la misma forma que el logo se crea el Rupán Plató, que según la página del Museo Ixchel del Traje Indígena significa: “RUPAN PLATO”, que se teje en los huipiles y sobrehuipiles de Comalapa, Chimaltenango.

Rupán Plató: Representa un plato usado para bendecir pan o fruta, en los rituales de las cofradías.

Poco a poco se va desvaneciendo para develar el friso del edificio donde se encuentra el museo.

Se hacen diferentes tomas del museo y se hace un paneo sobre el nombre del museo ubicado en el exterior del edificio.

Después se mueve la cámara desde una vista aérea de perspectiva del Museo hasta terminar en la entrada donde se vuelve a ver el Museo Ixchel y se dispone a entrar sobre la rampa hasta llegar al segundo nivel donde inician las exposiciones.

Se entra a la sala 1 y se empieza el recorrido haciendo pausa en cada sala para que se muestre la sala y también se muestren en forma de infografía las piezas que componen la exposición, hasta llegar a la sala de Carmen L. Pettersen donde se termina el recorrido.

Se sale del edificio y se desvanece a blanco.



PLANOS PRIMER NIVEL

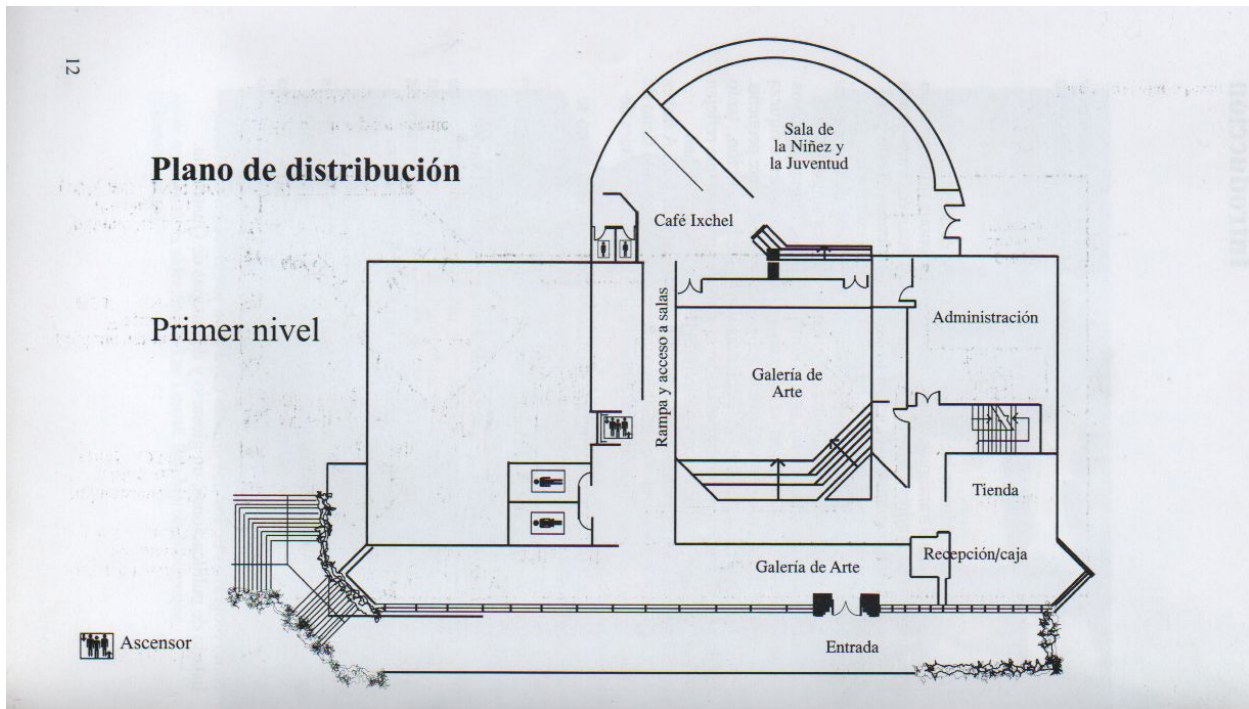


Figura 6.1.1 Planos Primer Nivel

"Plano de distribución Primer Nivel" Maza, Mario (2003)

Recuperado de: Guía del Museo Ixchel del Traje Indígena, (2003), Ediciones de la Fundación para el Desarrollo del Museo Ixchel Guatemala

PLANOS SEGUNDO NIVEL

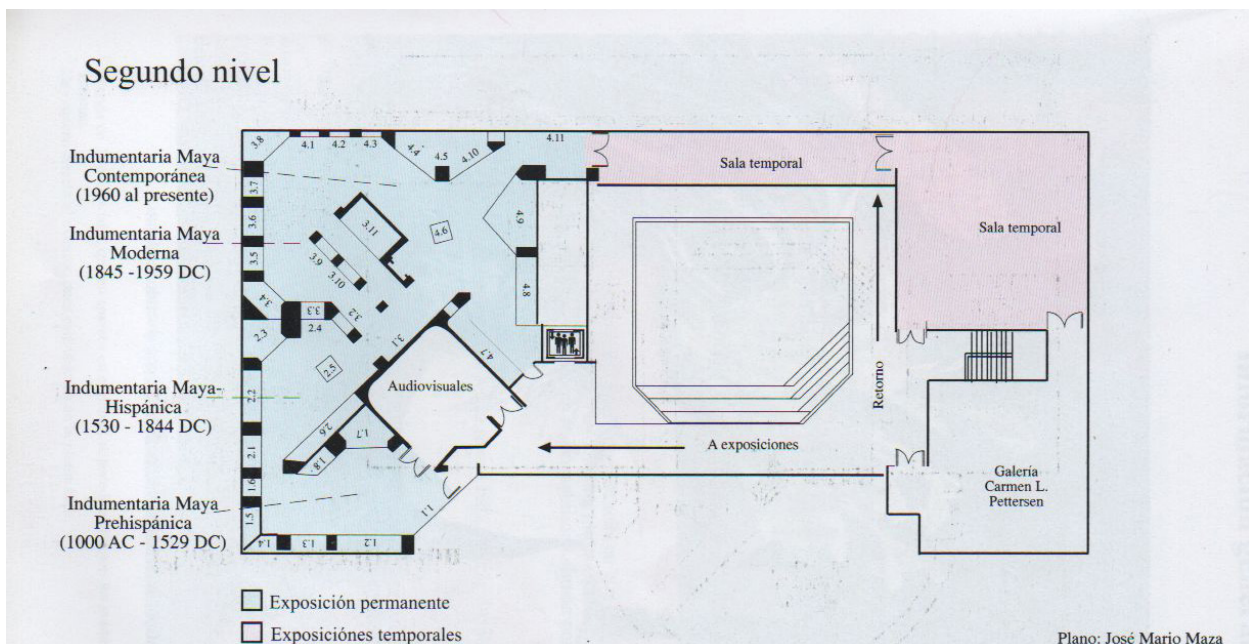


Figura 6.1.2 Planos Segundo Nivel

"Plano de distribución Segundo Nivel" Maza, Mario (2003)

Recuperado de: Guía del Museo Ixchel del Traje Indígena, (2003), Ediciones de la Fundación para el Desarrollo del Museo Ixchel Guatemala

BOCETAJE A LÁPIZ

Se inició el bocetaje a mano de las diferentes partes del Museo Ixchel del Traje Indígena.

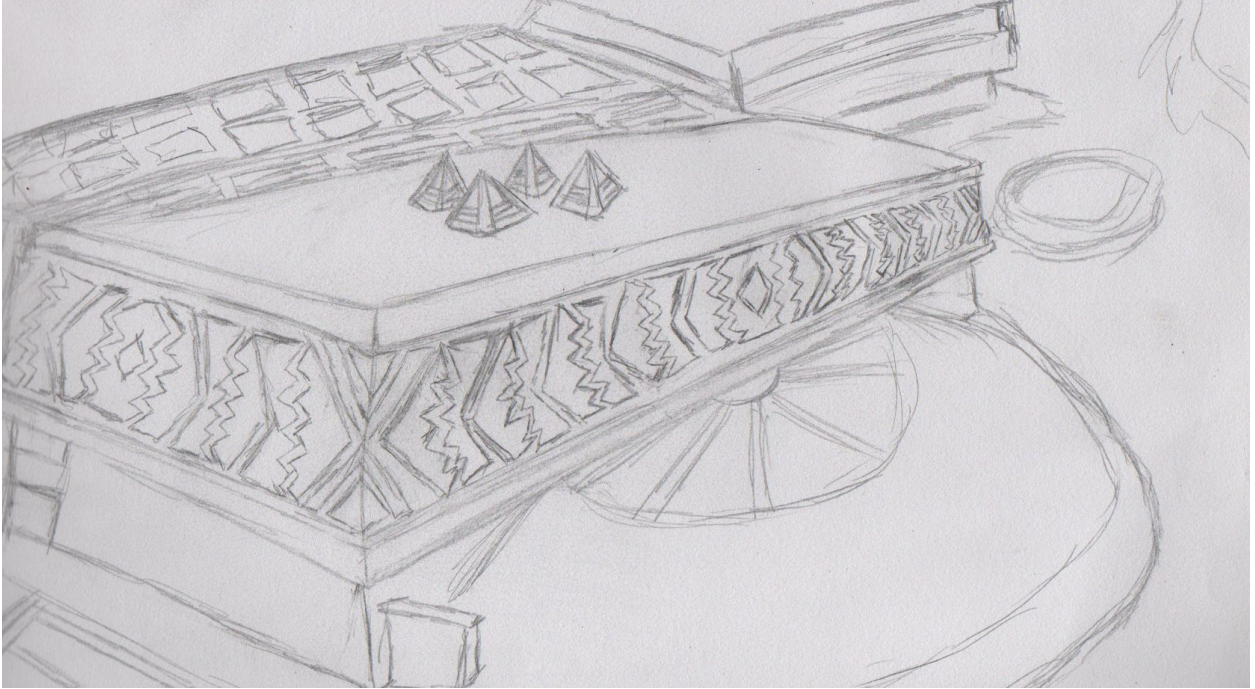


Figura 6.1.3 Boceto Exterior Museo

Imagen Propia

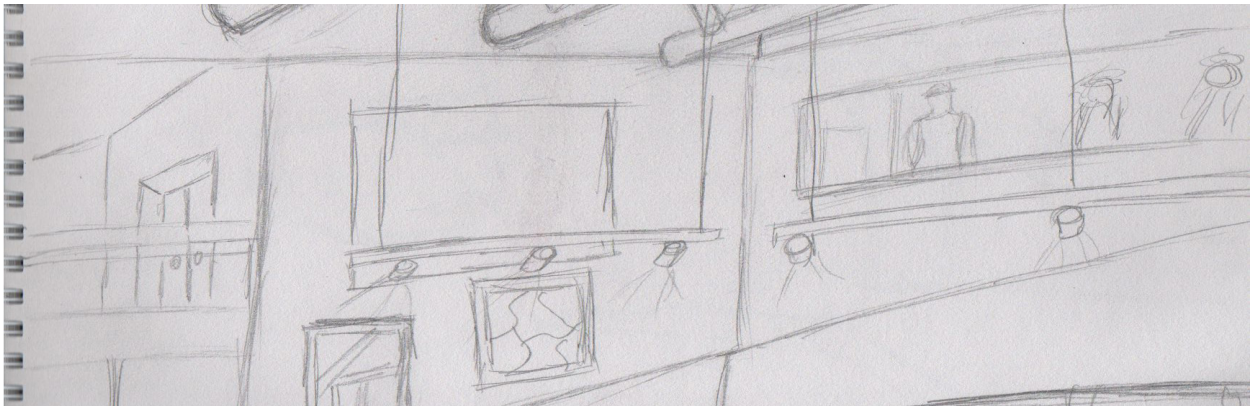


Figura 6.1.4 Boceto Interior Museo

Imagen Propia



Figura 6.1.5 Boceto Sala IV

Imagen Propia



BOCETAJE STORY BOARD

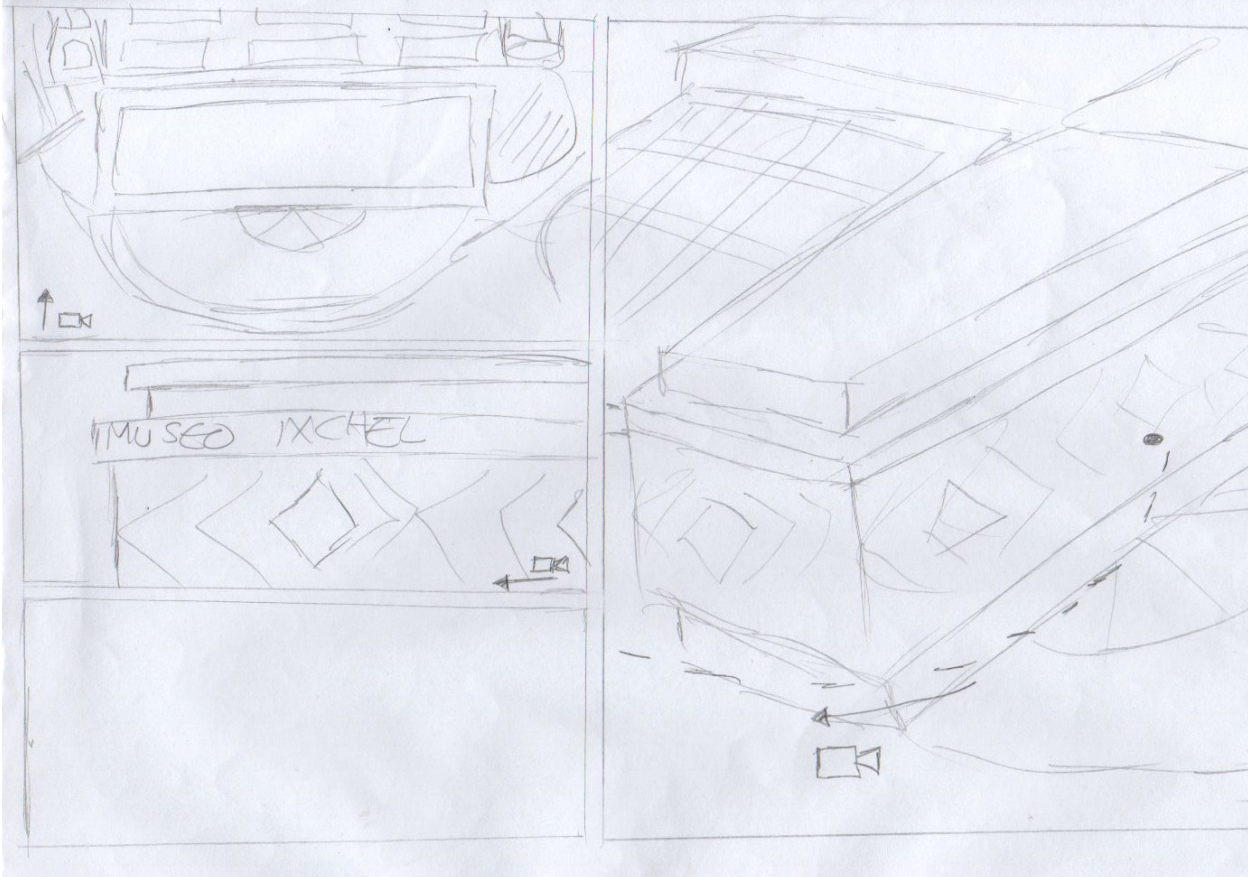


Figura 6.1.6 Boceto Story Board 1
Imagen Propia



Figura 6.1.7 Boceto Story Board 3
Imagen Propia





Figura 6.1.8 Boceto Story Board 4
Imagen Propia

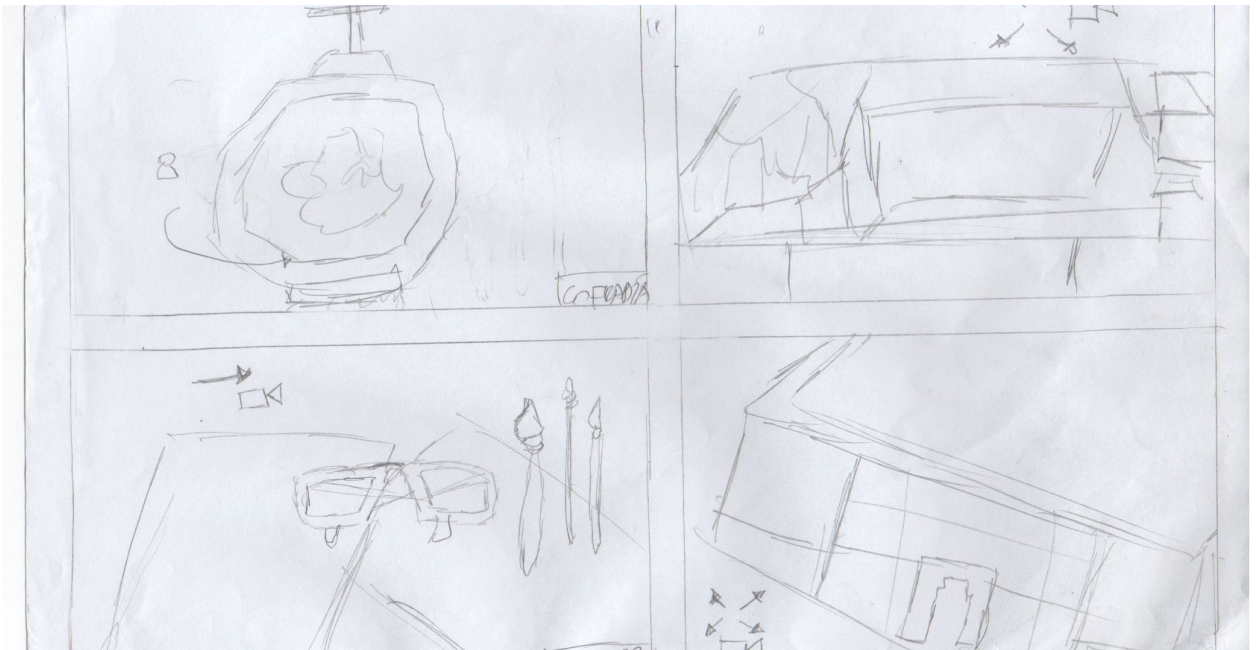


Figura 6.1.9 Boceto Story Board 5
Imagen Propia



Figura 6.1.10 Boceto Cofradía
Imagen Propia



Figura 6.1.11 Boceto Modelo
Imagen Propia

STORY BOARD



Figura 6.1.12 Fotografía Story Board 1
Imagen Propia



Figura 6.1.13 Fotografía Story Board 2
Imagen Propia



Figura 6.1.14 Fotografía Story Board 3
Imagen Propia



Figura 6.1.15 Fotografía Story Board 4
Imagen Propia

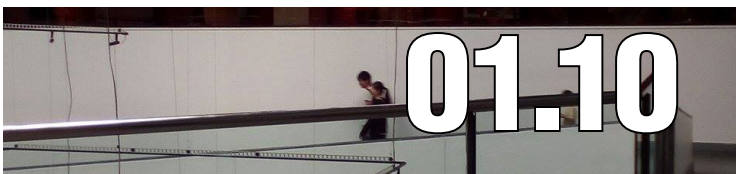


Figura 6.1.16 Fotografía Story Board 5
Imagen Propia

El recorrido comienza con un paneo al alrededor del Museo Ixchel del traje indígena mostrando el friso del edificio y aproximándose a los parqueos y entrada del museo.

La cámara se pone en la perspectiva del visitante y sube las gradas que llevan a la entrada del museo.

La cámara se aproxima a la entrada principal del museo mostrando recepción y aproximándose a la rampa que lleva a las exposiciones la cámara sube la rampa que está frente a la entrada de la sala 1.

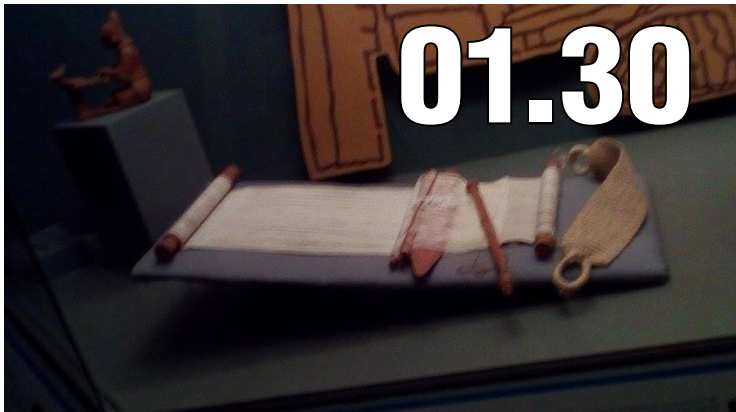


Figura 6.1.17 Fotografía Story Board 6
Imagen Propia

Se muestra el título de la sala y continúa con un paneo de la sala observando las distintas piezas que se encuentra en esa sala.



Figura 6.1.18 Fotografía Story Board 7
Imagen Propia

Se aproxima la cámara a la entrada de la sala 2 y se muestra el título de la sala muéstrame distintas piezas y se aproxima la cámara a la sala 3 donde se muestra su respectivo título.



Figura 6.1.19 Fotografía Story Board 8
Imagen Propia

En la sala 3 se recorren las vitrinas que conforman esta sala.



Figura 6.1.20 Fotografía Story Board 9
Imagen Propia





Figura 6.1.21 Fotografía Story Board 10
Imagen Propia



Figura 6.1.22 Fotografía Story Board 11
Imagen Propia



Figura 6.1.23 Fotografía Story Board 12
Imagen Propia



Figura 6.1.24 Fotografía Story Board 13
Imagen Propia

Al estar la sala 4 se hace un recorrido a través del perímetro de la sala ya que está sala es extensa y tiene varias piezas.

En la sala Andrés Curruchich hace un paneo a través de todos los cuadros, y se prosigue la sala número 5.



Figura 6.1.25 Fotografía Story Board 14
Imagen Propia

En sala 5, carolina mini, se va a través del corredor los distintos objetos y se aprecia la parte de recepción a través del Vidrio que se encuentra en esta sala.



Figura 6.1.26 Fotografía Story Board 15
Imagen Propia



Figura 6.1.27 Fotografía Story Board 16
Imagen Propia

Se prosigue a la nueva exposición, cofradía, en la cual se pueden apreciar los distintos objetos que pertenecen al tema que expone el Museo Ixchel del Traje Indígena.

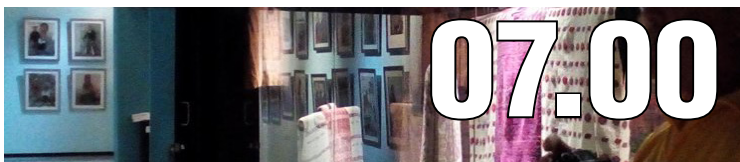


Figura 6.1.28 Fotografía Story Board 17
Imagen Propia





07.10

Figura 6.1.29 Fotografía Story Board 18
Imagen Propia



07.50

Figura 6.1.30 Fotografía Story Board 19
Imagen Propia



08.10

Figura 6.1.31 Fotografía Story Board 20
Imagen Propia



08.55

Figura 6.1.32 Fotografía Story Board 21
Imagen Propia

En la última sala se hace un recorrido por las pinturas de Carmen L. Pettersen, pasando antes por los objetos personales de la artista.

Al salir de la última sala la cámara se dirige a la rampa y sale del Museo da una vuelta y se enfoca en el friso del edificio.

RECORRIDO PRIMER NIVEL

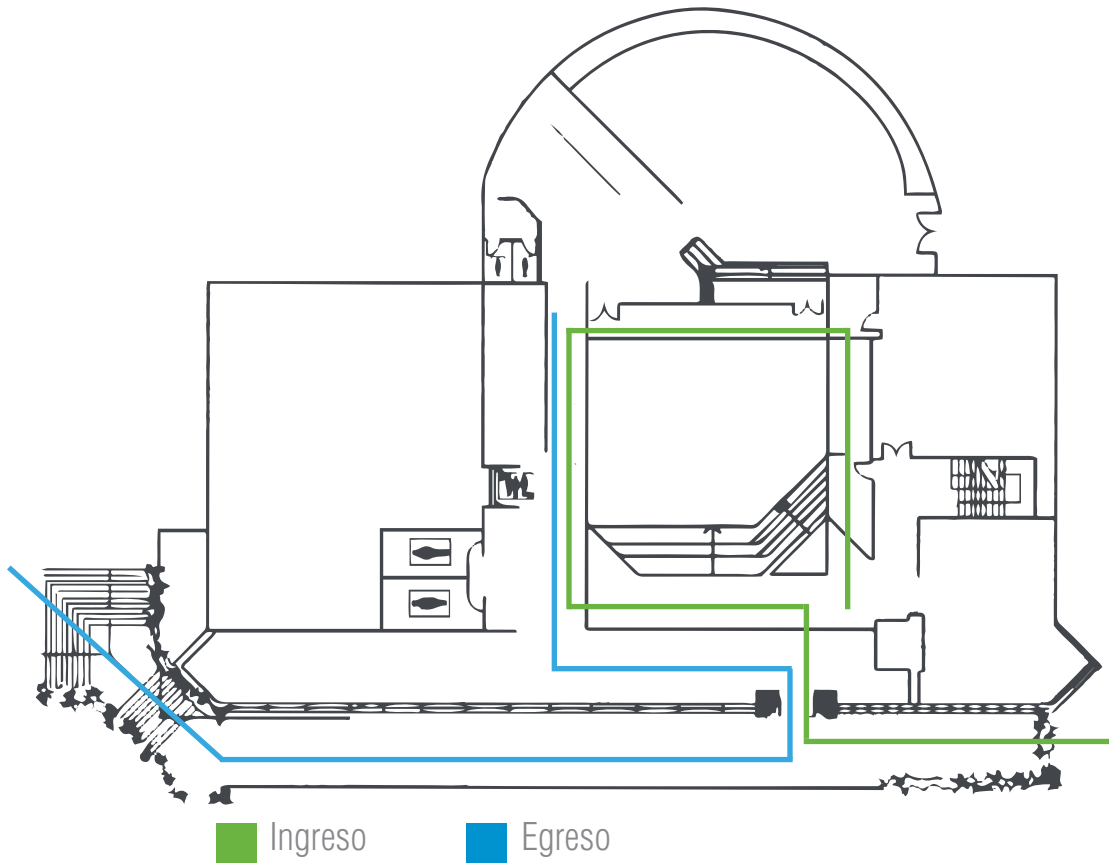


Figura 6.1.33 Recorrido Primer Nivel
Imagen Propia

RECORRIDO SEGUNDO NIVEL

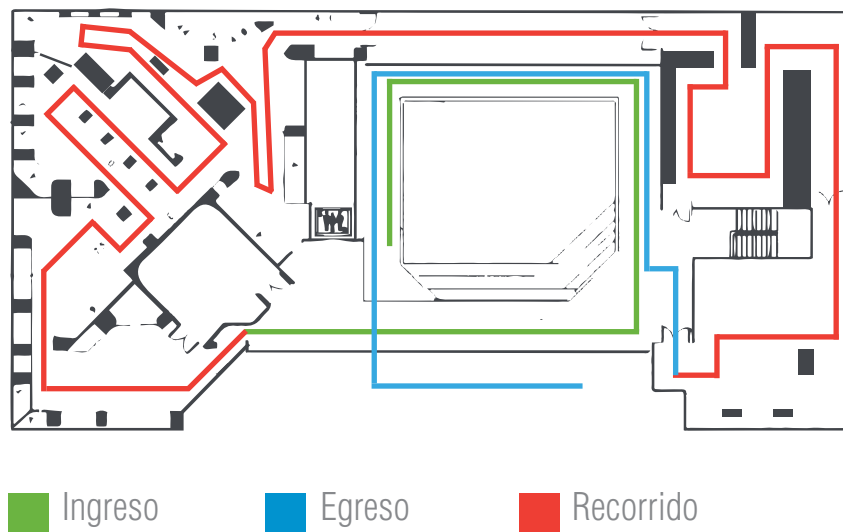


Figura 6.1.34 Recorrido Segundo Nivel
Imagen Propia



INFOGRAFÍAS

Las infografías digitales contarán con información de la pieza y una muestra de 360° de la misma, dando de esta manera una vista completa de algunos de los elementos con los que cuenta la colección del Museo Ixchel del traje Indígena.

BOCETAJE A LÁPIZ

Se inició el bocetaje a mano de las diferentes tipos de pieza con las que el Museo Ixchel del Traje Indígena cuenta.



Figura 6.1.35 Boceto Luz de Pieza
Imagen Propia



Figura 6.1.37 Boceto de Inndumentaria
Imagen Propia

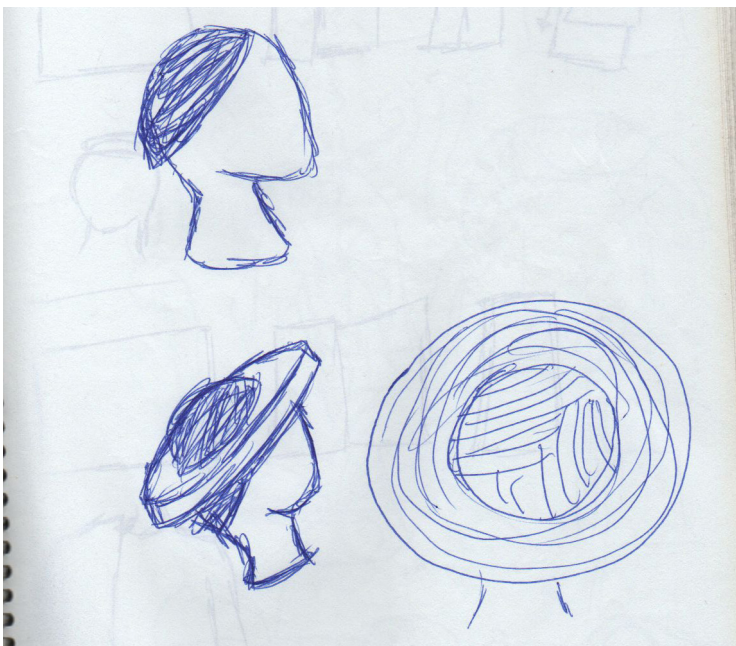


Figura 6.1.36 Boceto de modelos
Imagen Propia



Figura 6.1.38 Boceto Cofradía
Imagen Propia



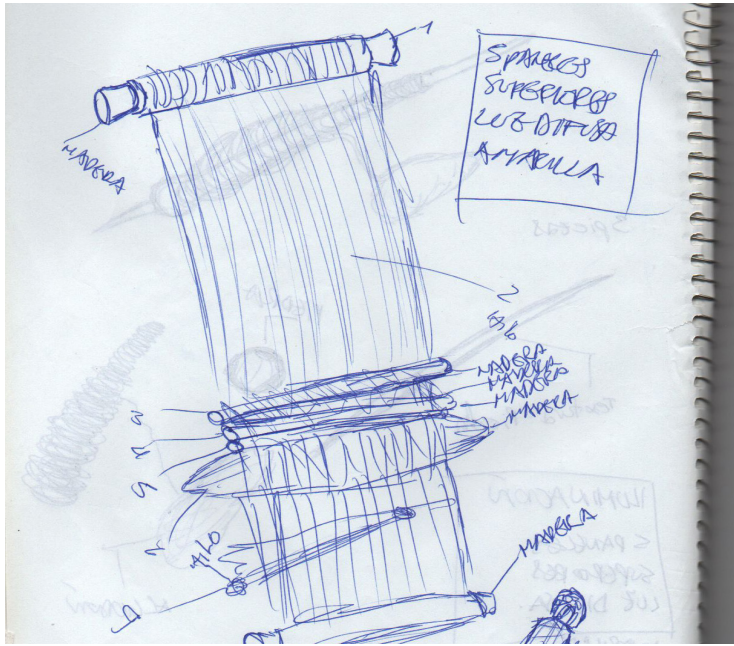


Figura 6.1.39 Boceto Telar de Cintura
Imagen Propia

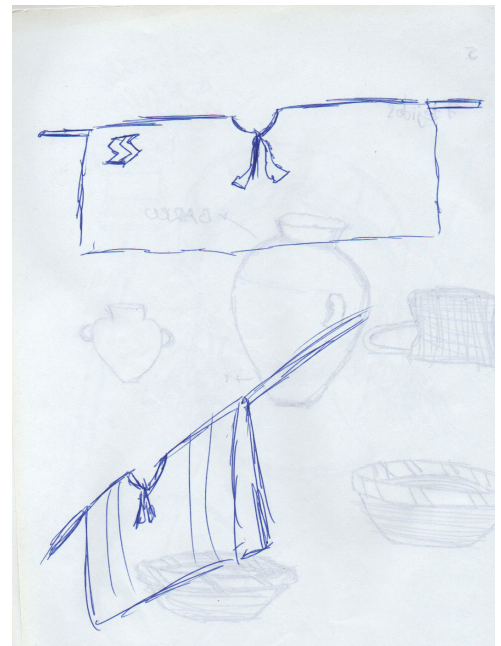


Figura 6.1.40 Boceto de Huipil
Imagen Propia

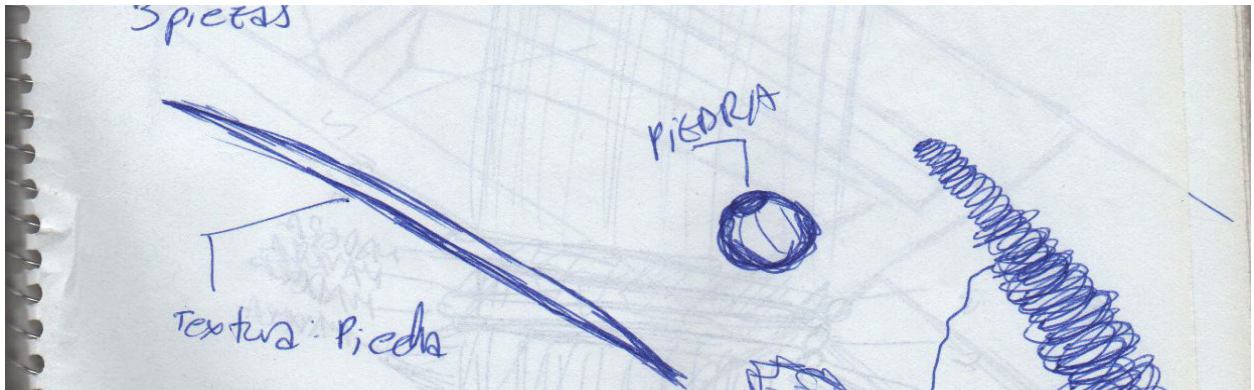


Figura 6.1.41 Boceto Costura
Imagen Propia



Figura 6.1.42 Boceto de Infografía
Imagen Propia

**FOTOGRAFÍA
RECORRIDO
VIRTUAL**

FOTOGRAFÍA

Fotografía de la estructura y alrededores del Museo, utilizadas como referencia para el modelado, iluminación y texturización aplicadas en el recorrido virtual.



Figura 6.1.43 Fotografía Friso 1
Imagen Propia



Figura 6.1.44 Fotografía Friso 3
Imagen Propia



Figura 6.1.45 Fotografía Friso 4
Imagen Propia



Figura 6.1.46 Fotografía Friso 5
Imagen Propia

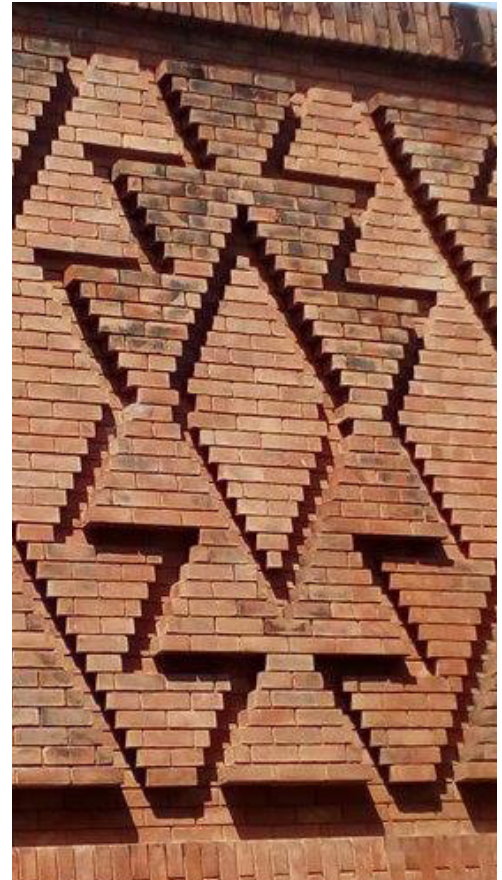


Figura 6.1.47 Fotografía Friso 2
Imagen Propia



Figura 6.1.48 Fotografía Friso y Letrero
Imagen Propia





Figura 6.1.49 Fotografía Gradas Entrada
Imagen Propia



Figura 6.1.52 Fotografía Macetas
Imagen Propia



Figura 6.1.53 Fotografía Lámparas
Imagen Propia



Figura 6.1.50 Fotografía Conectate
Imagen Propia

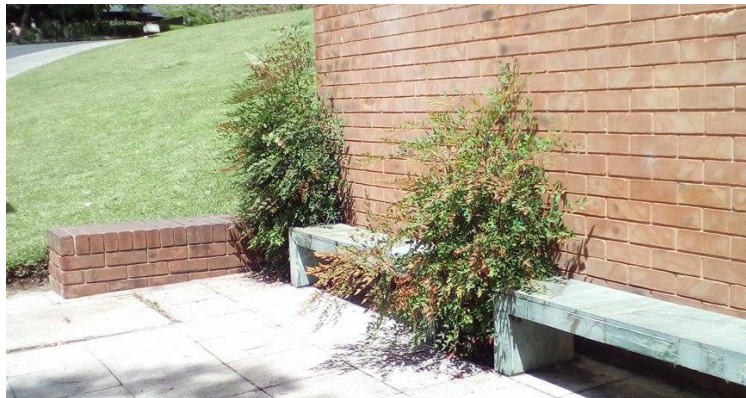


Figura 6.1.54 Fotografía Bancas Traseras
Imagen Propia



Figura 6.1.51 Fotografía Banner Entrada
Imagen Propia



Figura 6.1.55 Fotografía Arbol Trasero
Imagen Propia



Figura 6.1.56 Fotografía Vegetación
Imagen Propia

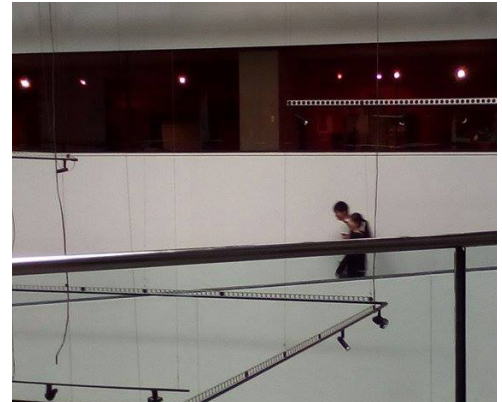


Figura 6.1.60 Fotografía Rampa
Imagen Propia



Figura 6.1.57 Fotografía Lámparas 2
Imagen Propia

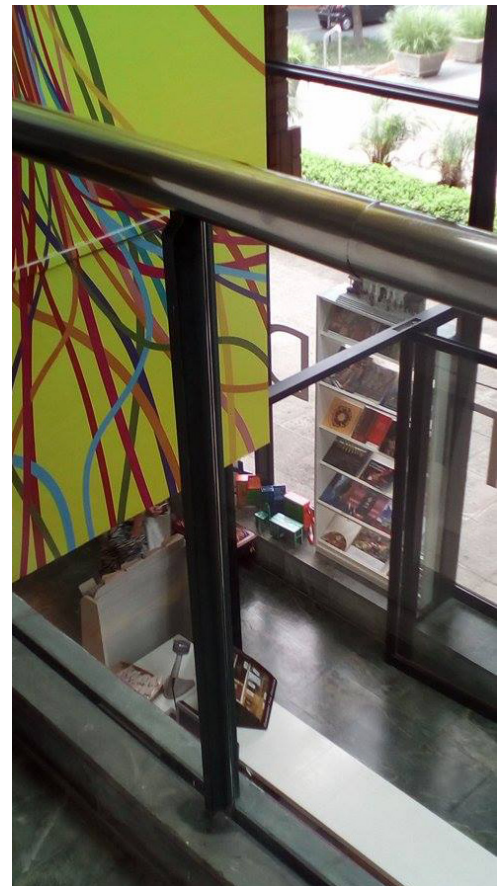


Figura 6.1.61 Fotografía Recepción
Imagen Propia



Figura 6.1.58 Fotografía Columnas
Imagen Propia

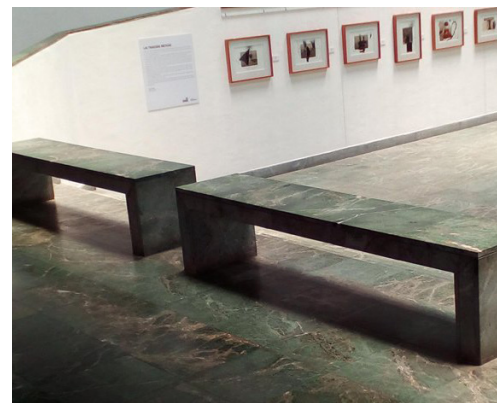


Figura 6.1.62 Fotografía Bancas Recepción
Imagen Propia



Figura 6.1.59 Fotografía Techo
Imagen Propia



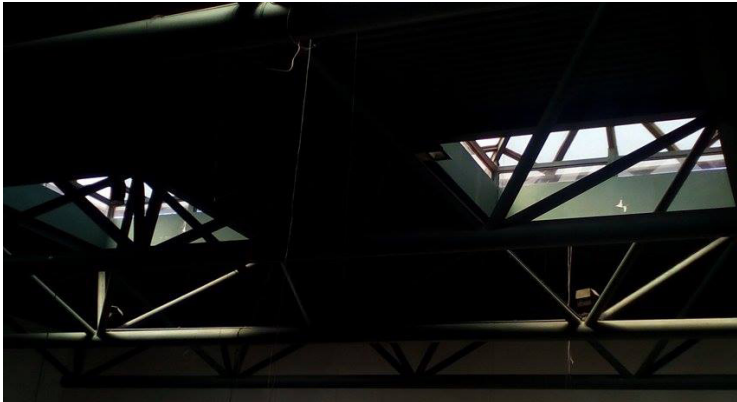


Figura 6.1.63 Fotografía Entrada de Luz
Imagen Propia



Figura 6.1.64 Fotografía Techo 2
Imagen Propia



Figura 6.1.65 Fotografía Iluminación Exterior
Imagen Propia



Figura 6.1.66 Fotografía Puerta de Entrada
Imagen Propia



Figura 6.1.67 Fotografía Redondel
Imagen Propia



Figura 6.1.68 Fotografía Tienda Museo
Imagen Propia



Figura 6.1.69 Fotografía Redondel 2
Imagen Propia



Figura 6.1.70 Fotografía Vidrio Protector
Imagen Propia



Figura 6.1.71 Fotografía Mini Exposición
Imagen Propia



Figura 6.1.72 Fotografía Vidrio Protector 2
Imagen Propia



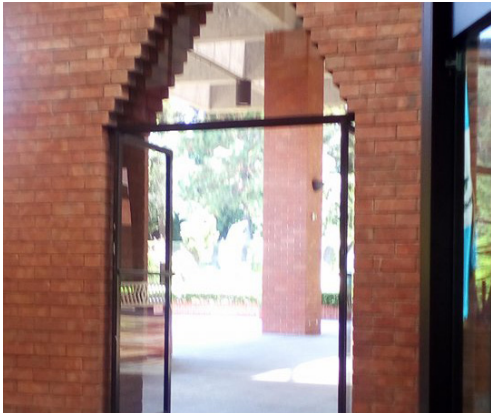


Figura 6.1.73 Fotografía Entrad Interior
Imagen Propia



Figura 6.1.74 Fotografía Acceso Baños
Imagen Propia



Figura 6.1.75 Fotografía Plaza Exterior
Imagen Propia



Figura 6.1.78 Fotografía Recepción y Tienda
Imagen Propia



Figura 6.1.76 Fotografía Arbol Lateral
Imagen Propia



Figura 6.1.77 Fotografía Alrededores
Imagen Propia



Figura 6.1.79 Fotografía Alrededores 2
Imagen Propia

FOTOGRAFÍA DE LA EXPOSICIÓN

Fotografía de la exposición a cargo del Arquitecto Armando Mazariegos para referencia y utilización del modelado, texturización e iluminación en 3D del recorrido virtual.



Figura 6.1.80 Arquitecto Mazariegos Fotografiando 1
Imagen Propia



Figura 6.1.81 Arquitecto Mazariegos
Imagen Propia



Figura 6.1.82 Arquitecto Mazariegos Fotografiando 2
Imagen Propia



Figura 6.1.83 Arquitecto Mazariegos Fotografiando 3
Imagen Propia



Figura 6.1.84 Arquitecto Mazariegos Fotografiando 4
Imagen Propia



FOTOGRAFÍA DE LA EXPOSICIÓN



Figura 6.1.85 Fotografía Exposición Museo Ixchel 1
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.86 Fotografía Exposición Museo Ixchel 2
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.87 Fotografía Exposición Museo Ixchel 3
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.89 Fotografía Exposición Museo Ixchel 5
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.88 Fotografía Exposición Museo Ixchel 4
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.90 Fotografía Exposición Museo Ixchel 6
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.91 Fotografía Exposición Museo Ixchel 7
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.92 Fotografía Exposición Museo Ixchel 8
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.93 Fotografía Exposición Museo Ixchel 9
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.94 Fotografía Exposición Museo Ixchel 10
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.95 Fotografía Exposición Museo Ixchel 11
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.96 Fotografía Exposición Museo Ixchel 12
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.97 Fotografía Exposición Museo Ixchel 13
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.98 Fotografía Exposición Museo Ixchel 14
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.99 Fotografía Exposición Museo Ixchel 15
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.100 Fotografía Exposición Museo Ixchel 16
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.

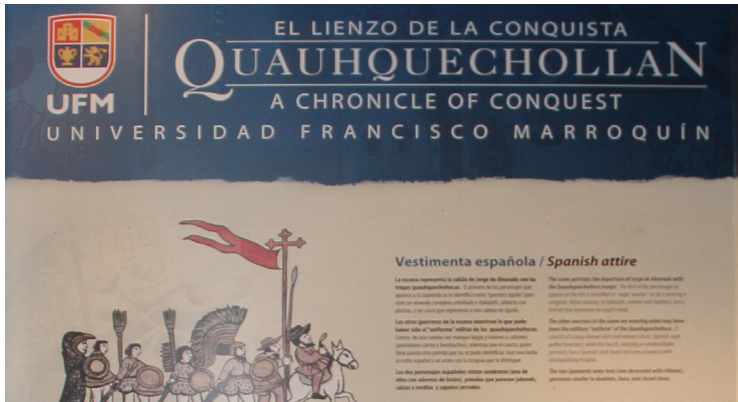


Figura 6.1.101 Fotografía Exposición Museo Ixchel 17
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.

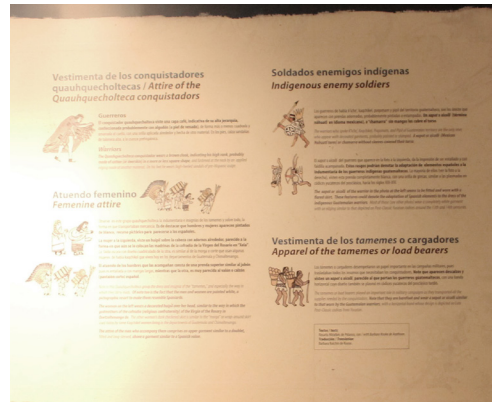


Figura 6.1.102 Fotografía Exposición Museo Ixchel 18
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.103 Fotografía Exposición Museo Ixchel 19
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.104 Fotografía Exposición Museo Ixchel 20
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.105 Fotografía Exposición Museo Ixchel 21
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.106 Fotografía Exposición Museo Ixchel 22
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.110 Fotografía Exposición Museo Ixchel 23
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.111 Fotografía Exposición Museo Ixchel 27
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.107 Fotografía Exposición Museo Ixchel 24
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.108 Fotografía Exposición Museo Ixchel 25
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.109 Fotografía Exposición Museo Ixchel 26
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.112 Fotografía Exposición Museo Ixchel 28
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.113 Fotografía Exposición Museo Ixchel 29
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.

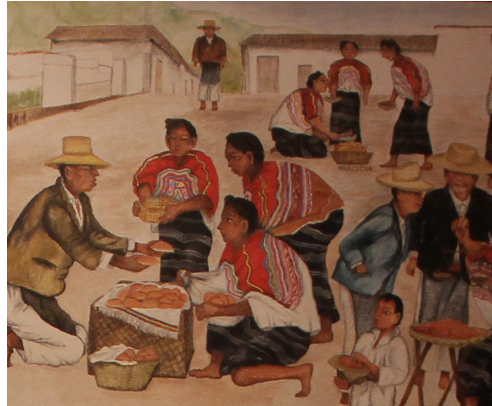


Figura 6.1.117 Fotografía Exposición Museo Ixchel 30
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.114 Fotografía Exposición Museo Ixchel 31
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.118 Fotografía Exposición Museo Ixchel 32
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.115 Fotografía Exposición Museo Ixchel 33
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.119 Fotografía Exposición Museo Ixchel 34
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.116 Fotografía Exposición Museo Ixchel 35
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.120 Fotografía Exposición Museo Ixchel 36
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.121 Fotografía Exposición Museo Ixchel 37
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.124 Fotografía Exposición Museo Ixchel 38
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.121.1 Fotografía Exposición Museo Ixchel 39
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.125 Fotografía Exposición Museo Ixchel 40
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.122 Fotografía Exposición Museo Ixchel 41
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.126 Fotografía Exposición Museo Ixchel 42
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.123 Fotografía Exposición Museo Ixchel 43
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.127 Fotografía Exposición Museo Ixchel 44
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.128 Fotografía Exposición Museo Ixchel 45
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.129 Fotografía
Exposición Museo Ixchel 46
Mazariegos, Armando. Agosto
2016.



Figura 6.1.130 Fotografía Exposición Museo Ixchel 47
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.131 Fotografía Exposición Museo Ixchel 48
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.132 Fotografía Exposición Museo Ixchel 49
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.133 Fotografía Exposición Museo Ixchel 50
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.

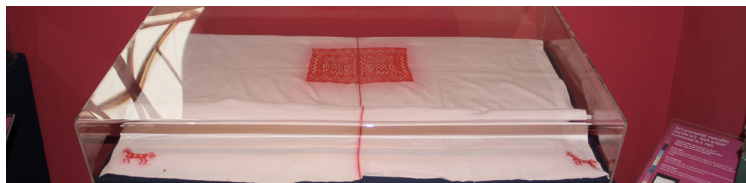


Figura 6.1.134 Fotografía Exposición Museo Ixchel 51
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.135 Fotografía Exposición Museo Ixchel 52
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.136 Fotografía Exposición Museo Ixchel 53
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.137 Fotografía Exposición Museo Ixchel 54
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.138 Fotografía Exposición Museo Ixchel 55
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.139 Fotografía Exposición Museo Ixchel 56
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.140 Fotografía Exposición Museo Ixchel 56
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.141 Fotografía Exposición Museo Ixchel 57
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.142 Fotografía Exposición Museo Ixchel 58
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.143 Fotografía Exposición Museo Ixchel 59
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.

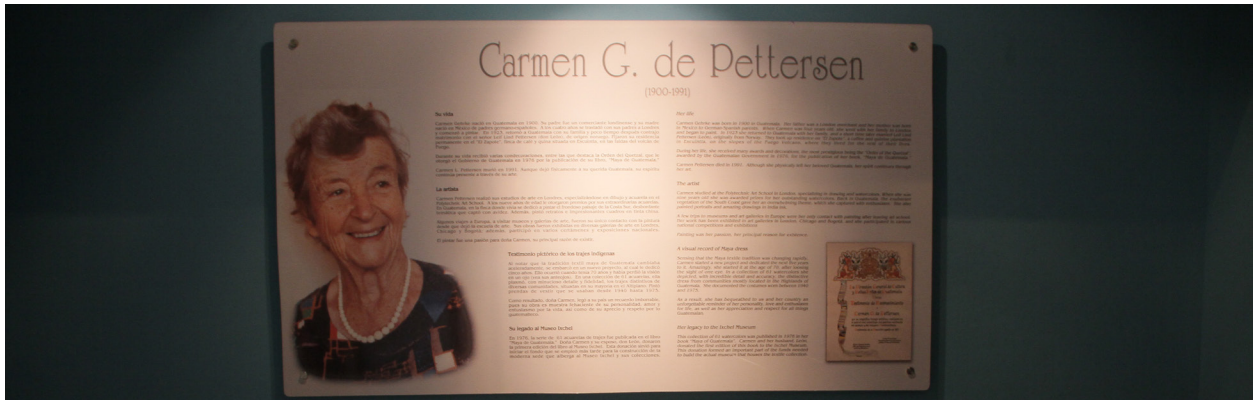


Figura 6.1.144 Fotografía Exposición Museo Ixchel 60
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.145 Fotografía Exposición Museo Ixchel 61
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.146 Fotografía Exposición Museo Ixchel 62
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.

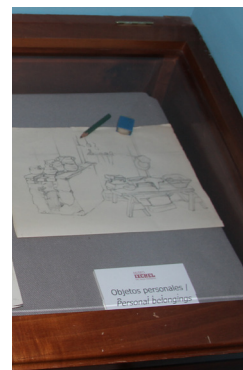


Figura 6.1.147 Fotografía Exposición Museo Ixchel 63
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.148 Fotografía Exposición Museo Ixchel 64
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.149 Fotografía Exposición Museo Ixchel 65
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.150 Fotografía
Exposición Museo Ixchel 66
Mazariegos, Armando. Agosto
2016.



Figura 6.1.151 Fotografía
Exposición Museo Ixchel 67
Mazariegos, Armando. Agosto
2016.



Figura 6.1.152 Fotografía Exposición Museo Ixchel 68
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.153 Fotografía Exposición Museo Ixchel 69
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.154 Fotografía Exposición Museo Ixchel 70
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.155 Fotografía Exposición Museo Ixchel 71
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.156 Fotografía
Exposición Museo Ixchel 72
Mazariegos, Armando. Agosto
2016.



Figura 6.1.157 Fotografía Exposición Museo Ixchel 73
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.158 Fotografía Exposición Museo Ixchel 74
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.159 Fotografía Exposición Museo Ixchel 75
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.160 Fotografía Exposición Museo Ixchel 76
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.161 Fotografía Exposición Museo Ixchel 77
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.162 Fotografía Exposición Museo Ixchel 78
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.163 Fotografía Exposición Museo Ixchel 79
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.164 Fotografía Exposición Museo Ixchel 80
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.165 Fotografía Exposición Museo Ixchel 81
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.169 Fotografía Exposición Museo Ixchel 82
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.166 Fotografía Exposición Museo Ixchel 83
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.

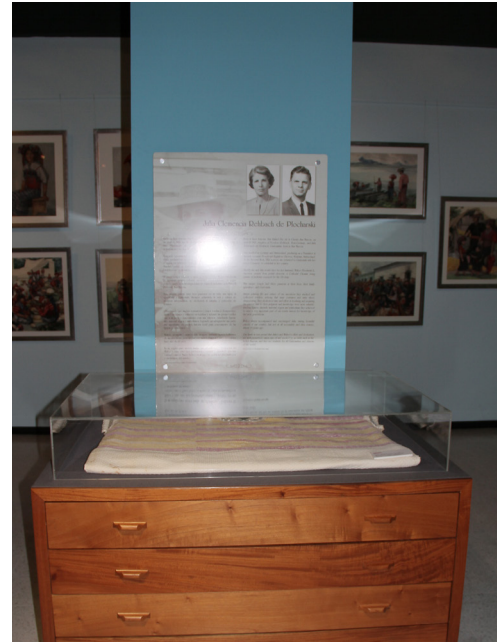


Figura 6.1.170 Fotografía Exposición Museo Ixchel 85
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.167 Fotografía Exposición Museo Ixchel 84
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.171 Fotografía Exposición Museo Ixchel 87
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



Figura 6.1.168 Fotografía Exposición Museo Ixchel 86
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.

ANIMACIÓN DE LOGOTIPO

Se realizaron varias propuestas de animación de logotipo pensando en el concepto creativo Hilos de colores que a partir de hilos se revelara el logotipo ya que la entidad no cuenta con una animación establecido debido a que no posee piezas digitales actuales.

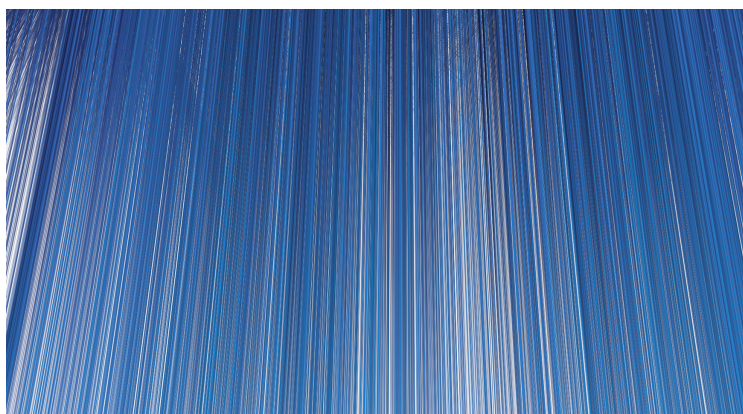


Figura 6.1.172 Propuesta Animación Logotipo 1
Elaboración Propia.

Se realizó una propuesta en la cual varias líneas asemejando hilos componen el logo del Museo Ixchel.

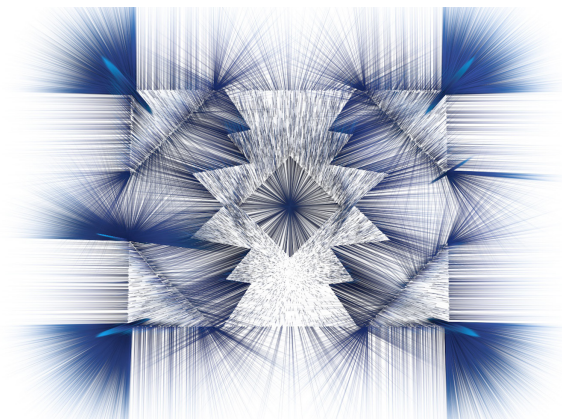


Figura 6.1.173 Propuesta Animación Logotipo 2
Elaboración Propia.



Se realizó una propuesta en la cual desde una línea asemejando un hilo que crece y se convierte en un textil.

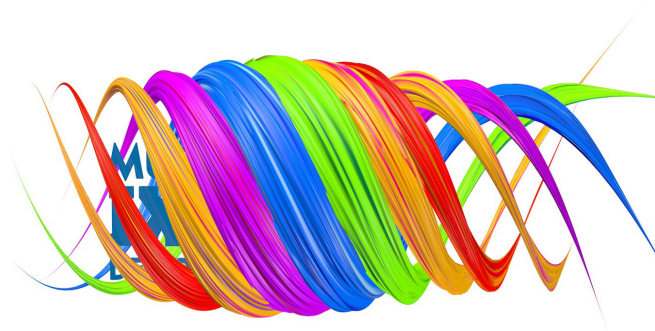
Figura 6.1.174 Propuesta Animación Logotipo 3
Elaboración Propia.





El textil revela el logotipo del museo.

Figura 6.1.175 Propuesta Animación Logotipo 4
Elaboración Propia.



Se crea otra propuesta donde varios hilos crecen y se convierten en varios textiles que develan el título.

Figura 6.1.176 Propuesta Animación Logotipo 5
Elaboración Propia.



Con base a comentarios de las autoridades se texturiza la propuesta de los textiles que surgen de un hilo para que se vean más como textiles indígenas.

Figura 6.1.177 Propuesta Animación Logotipo 6
Elaboración Propia.



Figura 6.1.178 Propuesta Animación Logotipo 7
Elaboración Propia.



CRITERIOS A EVUALUAR

- Tipografía
- Secuencia de Video
- Concordancia con el texto a exponer

PERFIL DE INFORMANTES

Colegas estudiantes de diseño gráfico

Cliente - Autoridades del Museo Ixchel del Traje Indígena

CONCLUSIONES DE EVALUACIÓN

Se debe de crear de una forma más clara el recorrido.

Tener los elementos en distintas perspectivas para un mejor entendimiento.

Pensar en los entornos del Museo Ixchel del Traje Indígena como vegetación, parqueos motañas.

Crear divisiones en cada sala para poder diferenciarlas.

Mejorar las texturas de la animación de logotipo.





Figura 6.1.179 Evaluación Colegas de Diseño Gráfico
Imagen Propia



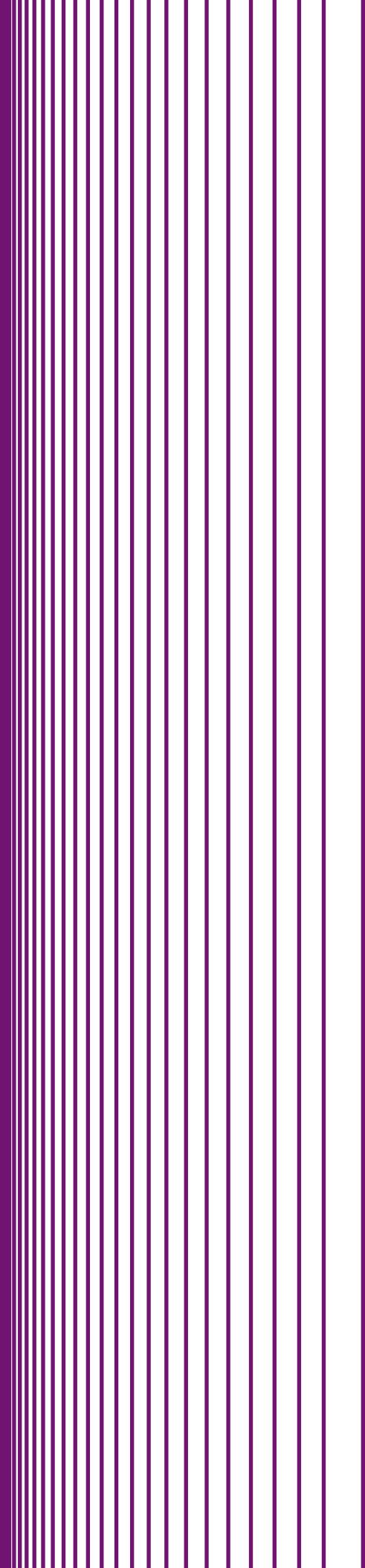
Figura 6.1.180 Evaluación Autoridades Museo Ixchel 1
Imagen Propia



Figura 6.1.181 Evaluación Autoridades Museo Ixchel 2
Imagen Propia



SEGUNDO NIVEL DE VISUALIZACIÓN



RECORRIDO VIRTUAL

En la segunda fase de bocetaje se inicio con la construcción digital del Museo Ixchel del Traje Indígena basado en fotografías y en la visita general del museo. Se inició en la construcción de el modelo 3D en el software cinema 4D.

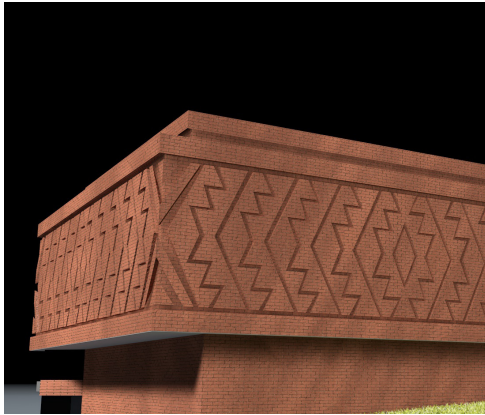


Figura 6.2.1 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 1
Imagen Propia

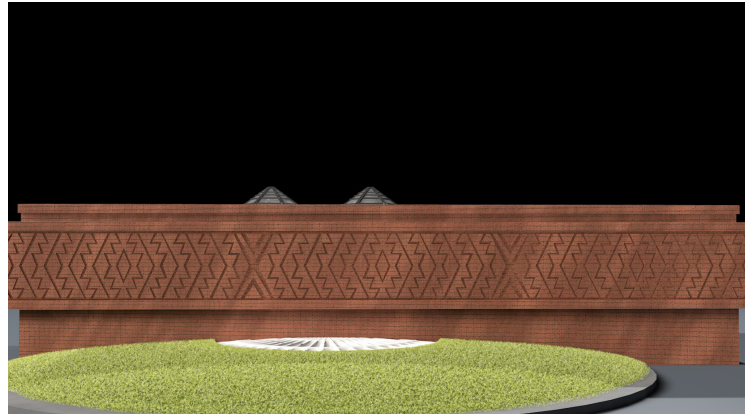


Figura 6.2.2 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 2
Imagen Propia

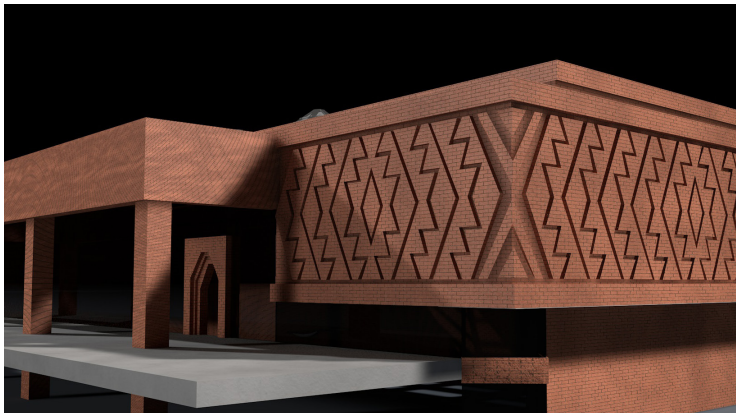


Figura 6.2.3 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 3
Imagen Propia

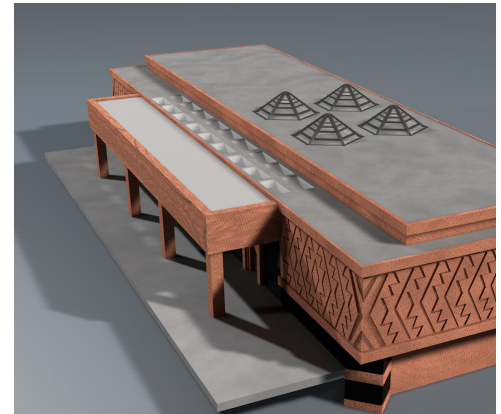


Figura 6.2.4 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 4
Imagen Propia



Figura 6.2.5 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 5
Imagen Propia



Figura 6.2.6 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 6
Imagen Propia

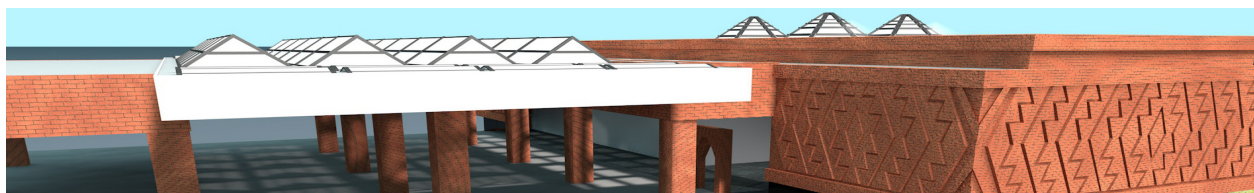


Figura 6.2.7 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 7
Imagen Propia



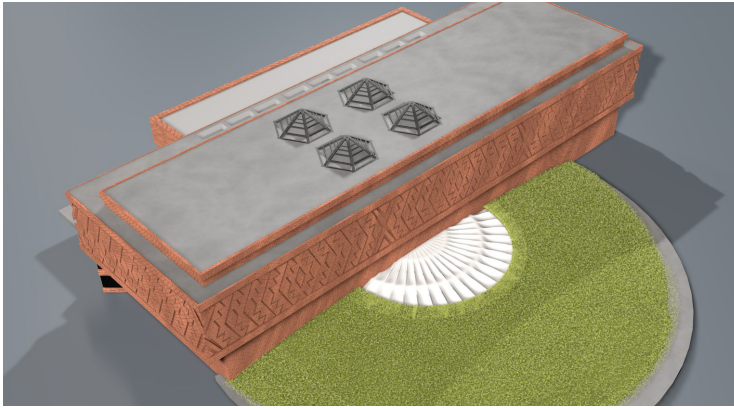


Figura 6.2.8 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 8
Imagen Propia

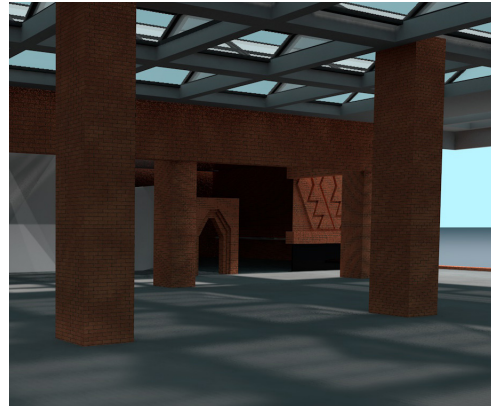


Figura 6.2.9 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 9
Imagen Propia

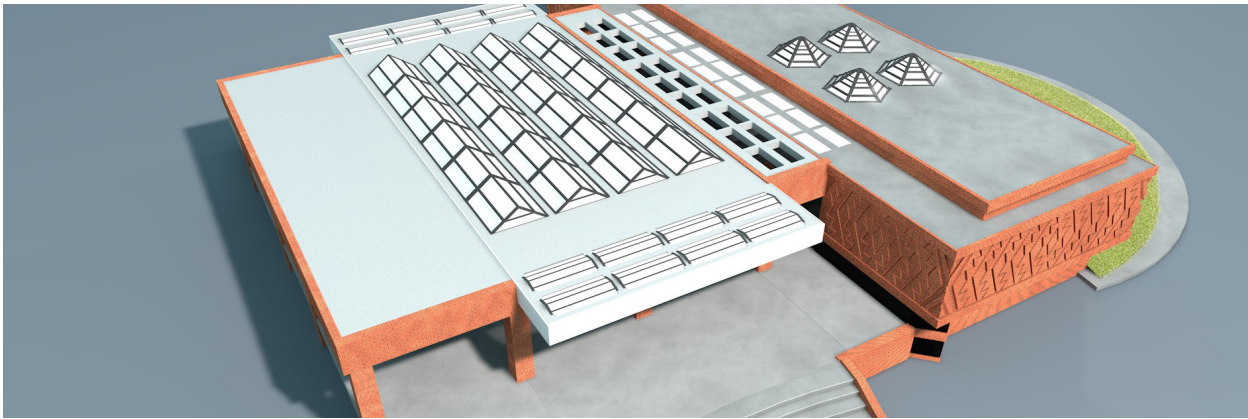


Figura 6.2.10 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 10
Imagen Propia

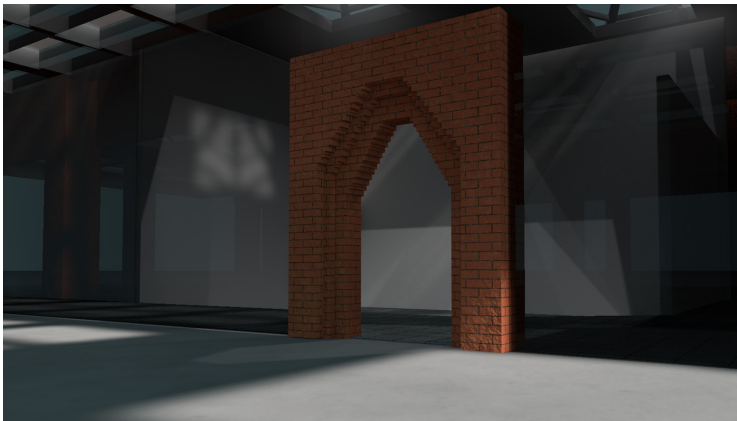


Figura 6.2.11 Museo Ixchel Exterior Entrada Cinema 4D
Imagen Propia



Figura 6.2.12 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 11
Imagen Propia

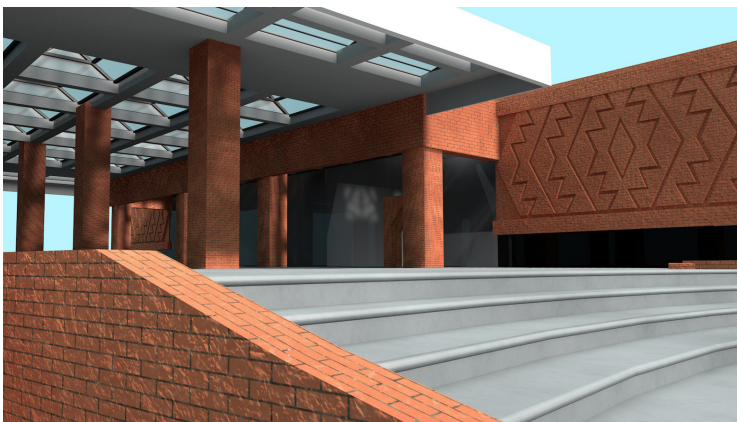


Figura 6.2.13 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 12
Imagen Propia



Figura 6.2.14 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 13
Imagen Propia





Figura 6.2.15 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 14
Imagen Propia



Figura 6.2.16 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 15
Imagen Propia

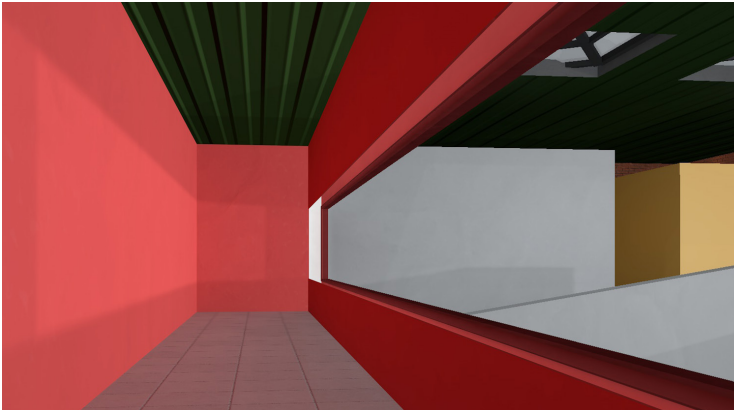


Figura 6.2.17 Sala Mini Cinema 4D
Imagen Propia

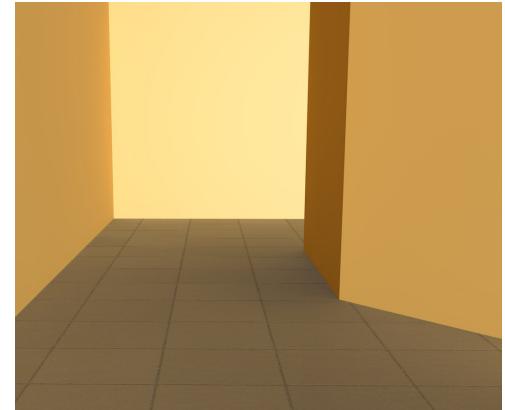


Figura 6.2.18 Sala I Cinema 4D
Imagen Propia



Figura 6.2.19 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 16
Imagen Propia



Figura 6.2.20 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 17
Imagen Propia





Figura 6.2.21 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 18
Imagen Propia

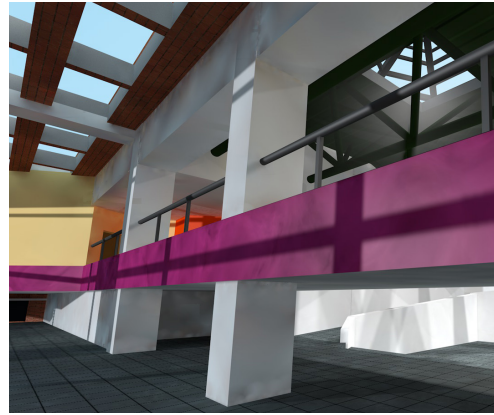


Figura 6.2.22 Recepción Cinema 4D
Imagen Propia

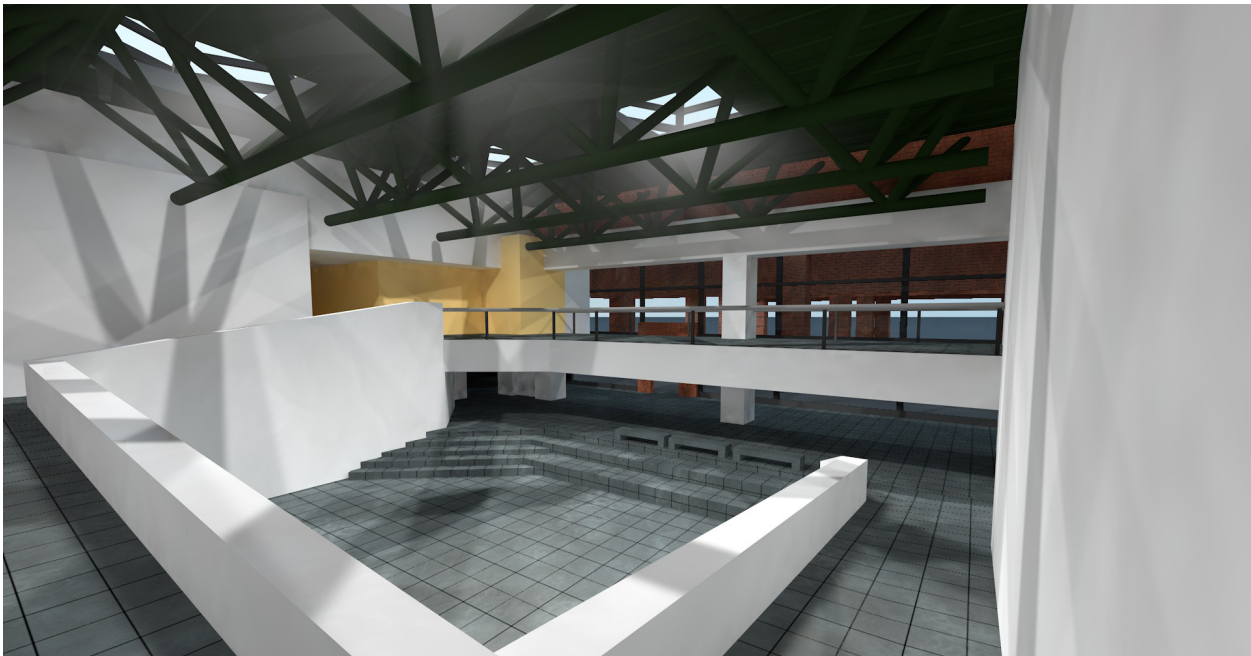


Figura 6.2.23 Plaza Interior Cinema 4D
Imagen Propia

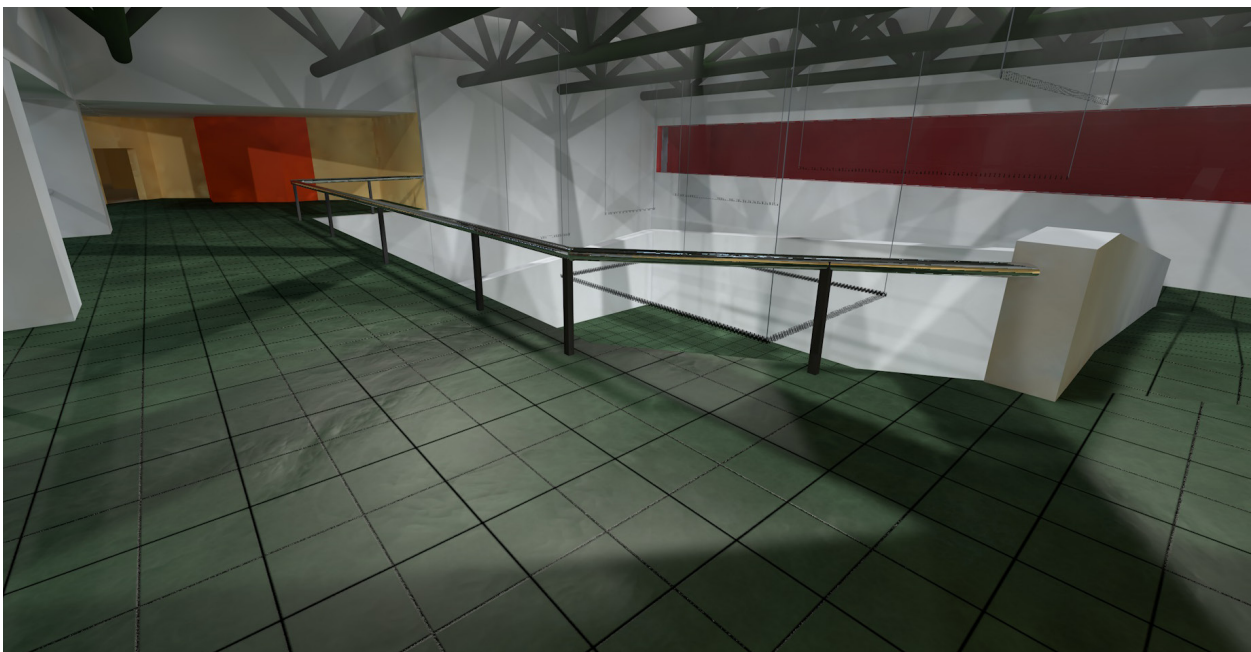


Figura 6.2.24 Rampa Cinema 4D
Imagen Propia



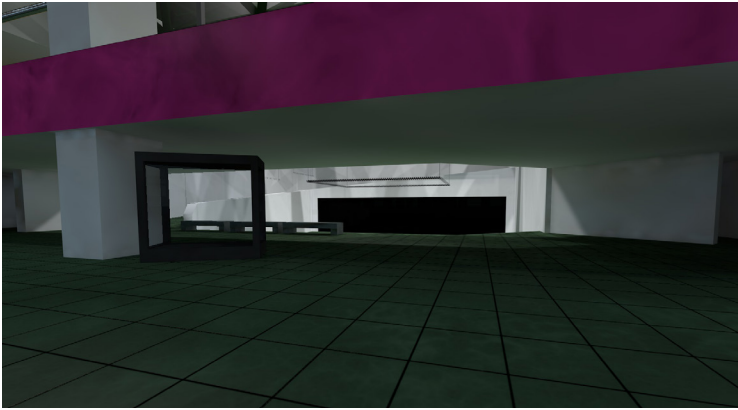


Figura 6.2.25 Pieza del Mes Cinema 4D
Imagen Propia



Figura 6.2.27 Plantas Cinema 4D
Imagen Propia

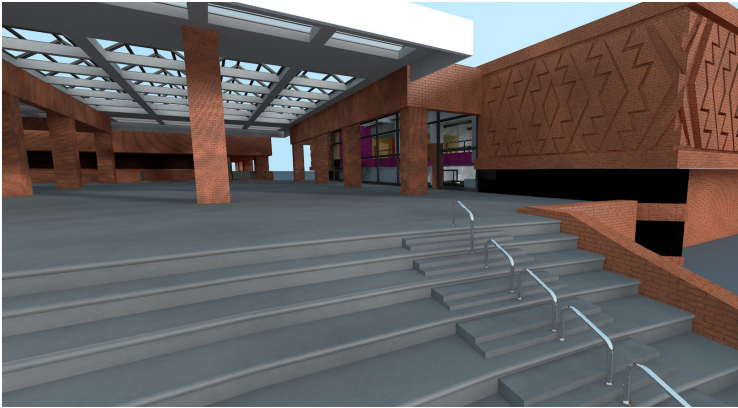


Figura 6.2.26 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 19
Imagen Propia



Figura 6.2.28 Plaza Exterior Cinema 4D
Imagen Propia



Figura 6.2.29 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 20
Imagen Propia





Figura 6.2.30 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 21
Imagen Propia

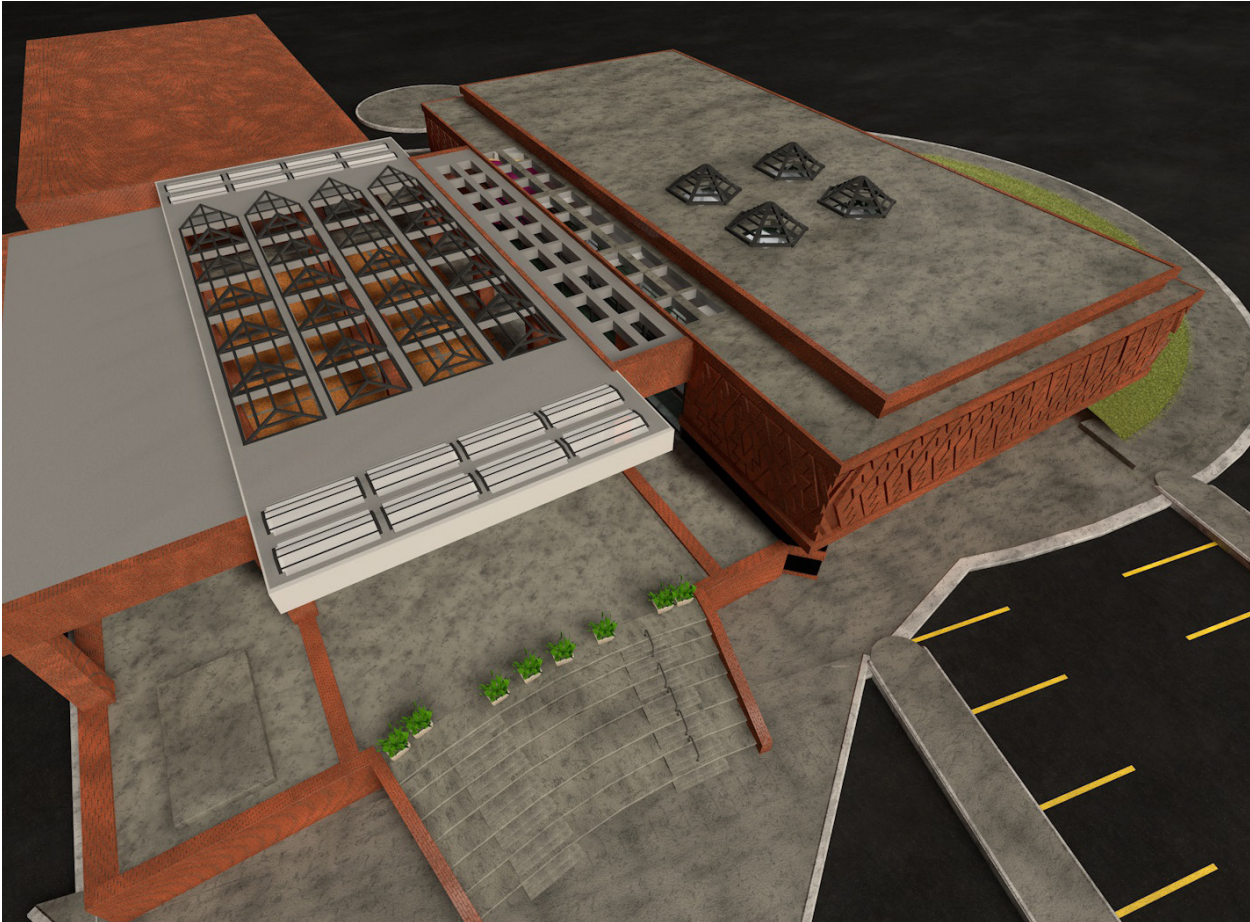


Figura 6.2.31 Vista Elevación Cinema 4D
Imagen Propia



Figura 6.2.32 Iluminación Exterior Cinema 4D
Imagen Propia



TRANSICIÓN DE CINEMA 4D A LUMION

Con base en la asesoría con el Arquitecto Sergio F. Castillo Bonini se traslado el modelo de cinema 4D a Lumión por el mejor proceso de render y la naturaleza del proyecto, mejorando el tiempo de render y los diferentes efectos que pueden agregarse a este programa así como tambien distintos elementos que lumion posee en su librería.

La transición se logra a través de la exportación de los archivos en Cinema 4D a .dae.

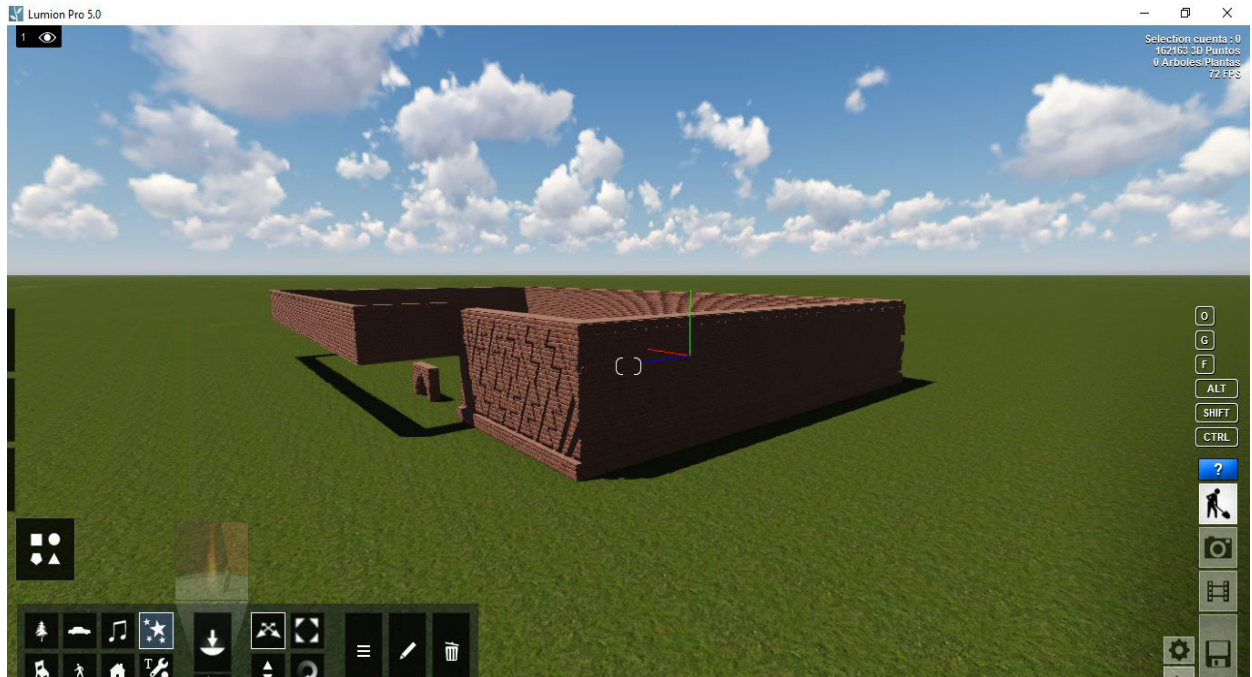


Figura 6.2.33 Museo Ixchel Exterior Lumion 1
Imagen Propia



Figura 6.2.34 Museo Ixchel Exterior Lumion 2
Imagen Propia



Figura 6.2.35 Museo Ixchel Interior Lumion 1
Imagen Propia



Figura 6.2.36 Museo Ixchel Interior Lumion 2
Imagen Propia



Figura 6.2.37 Museo Ixchel Interior Lumion 3
Imagen Propia



Figura 6.2.38 Museo Ixchel Interior Lumion 4
Imagen Propia

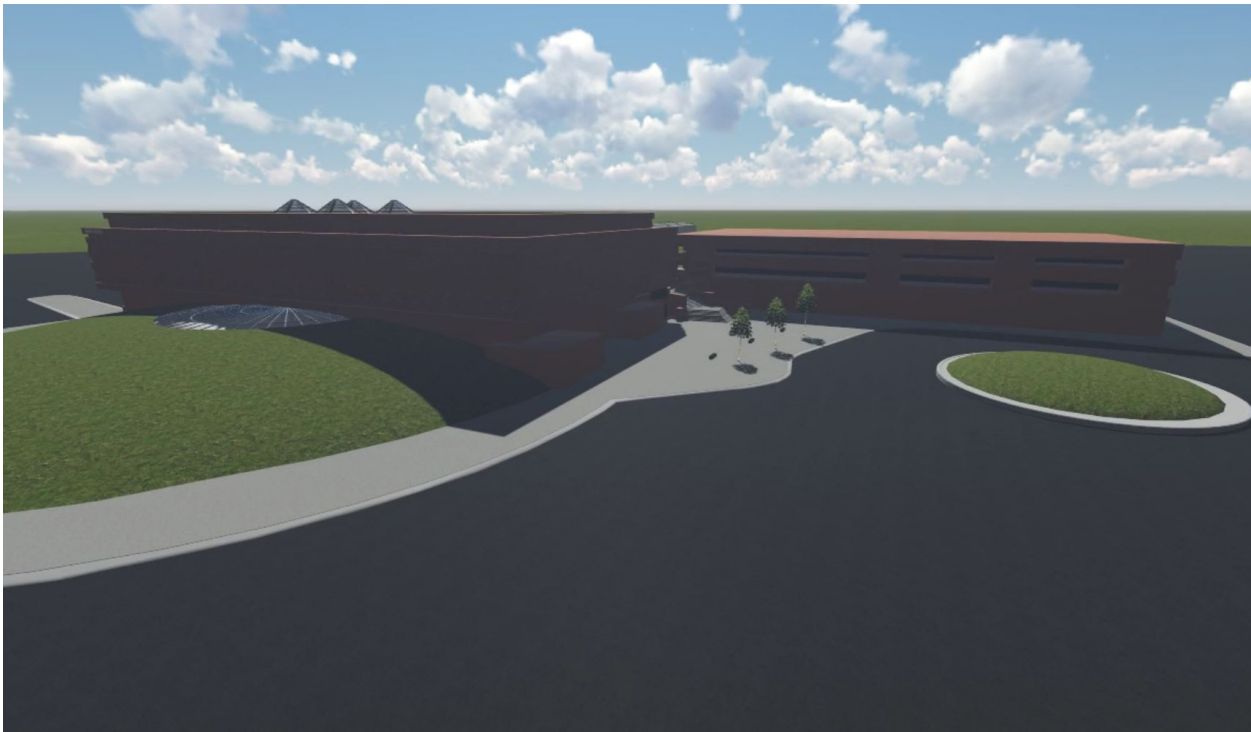


Figura 6.2.38.1 Museo Ixchel Exterior Lumion 3
Imagen Propia



INFOGRAFÍAS

En la segunda fase de bocetaje se construyó un ejemplo de la propuestas creadas en la primera fase para su evaluación por parte de las autoridades del Museo Ixchel del Traje Indígena y de esa manera se pudieran ver las rutas a seguir en este proyecto.

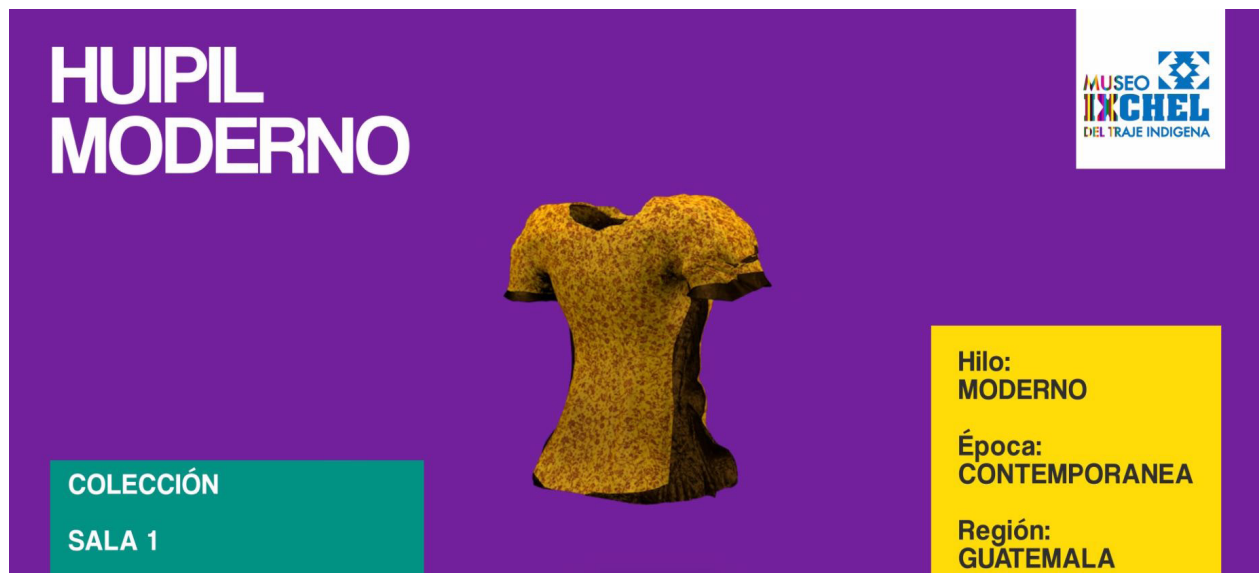


Figura 6.2.39 Propuesta Infografía 1
Imagen Propia



Figura 6.2.40 Propuesta Infografía 2
Imagen Propia



Figura 6.2.41 Propuesta Infografía 3
Imagen Propia

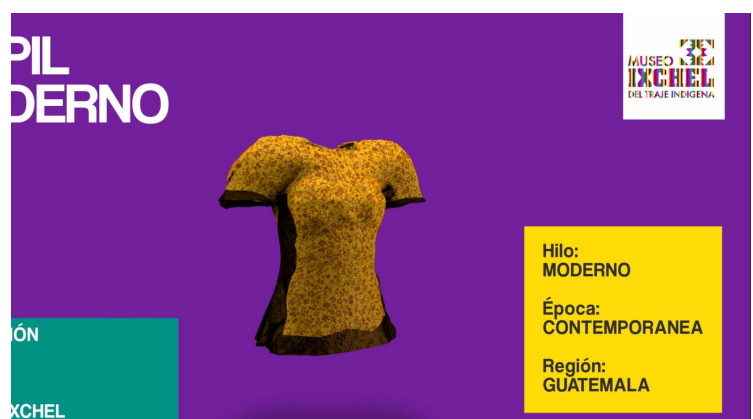


Figura 6.2.42 Propuesta Infografía 4
Imagen Propia

CRITERIOS A EVALUAR

- Modelo 3D
- Texturización
- Concordancia con el texto a exponer

PERFIL DE INFORMANTES

Cliente - Autoridades del Museo Ixchel del Traje Indígena

Arquitecto Sergio F. Castillo Bonini

Licda. Claudia Leal

Licda. Ilma Prado

CONCLUSIONES DE EVALUACIÓN

- Cambio de Cinema 4D a Lumi3n
- Mejora de iluminaci3n en salas de exposici3n
- Cuidar la proporci3n
- Mejorar Reflejos
- Mejorar Texturas





Figura 6.2.42.1 Asesoría Autoridades Museo Ixchel 1
Imagen Propia



Figura 6.2.43 Asesoría Autoridades Museo Ixchel 2
Imagen Propia

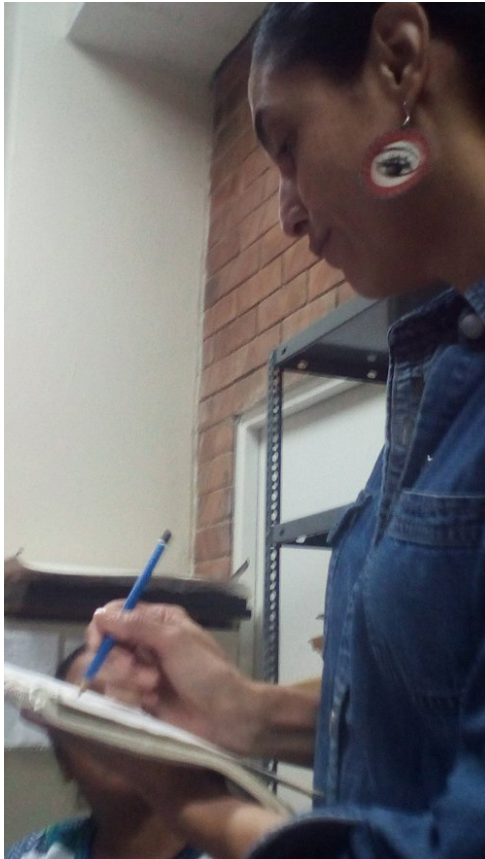





Figura 6.2.44 Asesoría autoridades Museo Ixchel 3
Imagen Propia



Figura 6.2.45 Asesoría Arq. Sergio Castillo
Imagen Propia

EVALUACIÓN COLEGAS
A continuación se presentan varias propuestas, evalúe según se muestra en base a la puntuación de 1 a 5 en donde 1 es menos adecuado y 5 más adecuado según la línea gráfica y concepto creativo: Hilo de Colores.





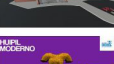


MUSEO 3D	Aspectos a evaluar	1	2	3	4	5
 Utilización de Color Utilización de efectos Tipografía Utilización del 3D						
	COMENTARIO					
 PROPIETA LOGOTIPO Aspectos a evaluar Utilización de Color Utilización de efectos Tipografía Utilización del 3D						
	COMENTARIO					
 PROPIETA LOGOTIPO Aspectos a evaluar Utilización de Color Utilización de efectos Tipografía Utilización del 3D						
	COMENTARIO					




Figura 6.2.46 Validación
Imagen Propia








EVALUACIÓN INSTITUCIÓN
A continuación se presentan varias propuestas, evalúe según se muestra en base a la puntuación de 1 a 5 en donde 1 es menos adecuado y 5 más adecuado.

Interior de salas del museo	1	2	3	4	5
 COMENTARIO					
 Entorno Interior del museo COMENTARIO					
 Estructura Exterior del museo COMENTARIO					
 Creación de Identidad Visual COMENTARIO					
 Propuesta de animación y logotipo COMENTARIO					

Validación
A continuación, se presentan varias propuestas, evalúe según se muestra en base a la puntuación de 1 a 5 en donde 1 es menos adecuado y 5 más adecuado, tomando en cuenta el concepto creativo: Hilo de Colores.

MUSEO 3D	Aspectos a evaluar	1	2	3	4	5
 Utilización de Texturas Terminación Utilización del 3D						
	COMENTARIO					
 RECORRIDO VIRTUAL Aspectos a evaluar Recorrido Utilización de Audio Utilización del 3D						
	COMENTARIO					
 PROPIETA LOGOTIPO Aspectos a evaluar Utilización de Color Utilización de efectos Conceptos						
	COMENTARIO					

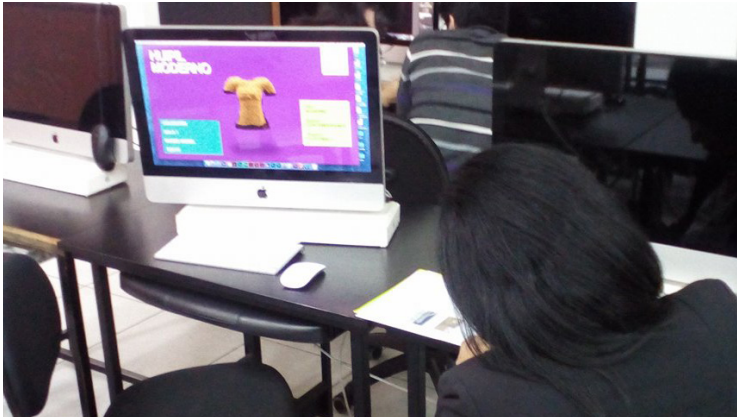


Figura 6.2.47 Asesoría Licda. Ilma Prado 1
Imagen Propia



Figura 6.2.48 Asesoría Licda. Ilma Prado 2
Imagen Propia

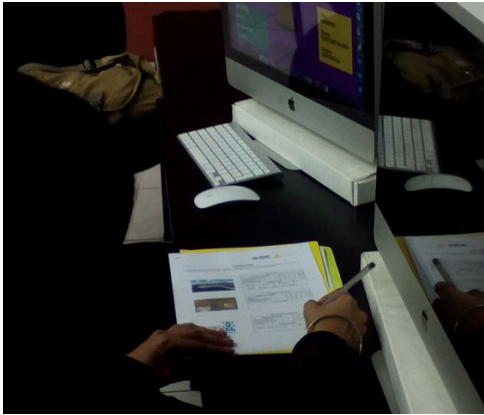


Figura 6.2.49 Asesoría Licda. Ilma Prado 3
Imagen Propia

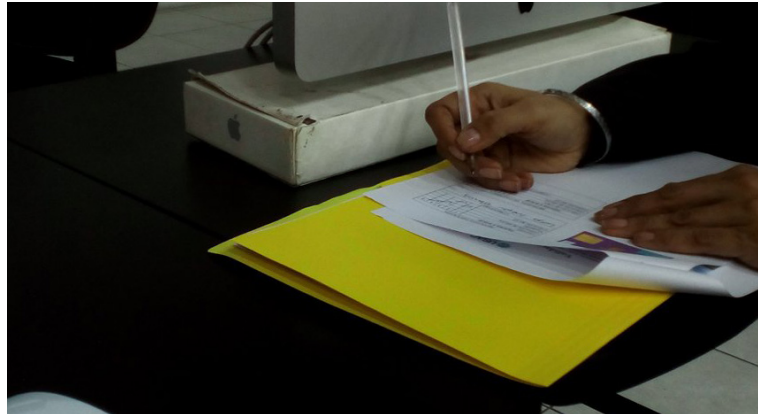


Figura 6.2.50 Asesoría Licda. Ilma Prado 4
Imagen Propia



Figura 6.2.51 Asesoría Licda. Claudia Leal 1
Imagen Propia

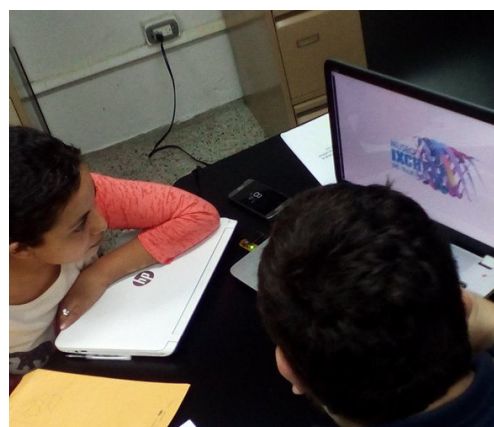


Figura 6.2.52 Asesoría Licda. Claudia Leal 2
Imagen Propia

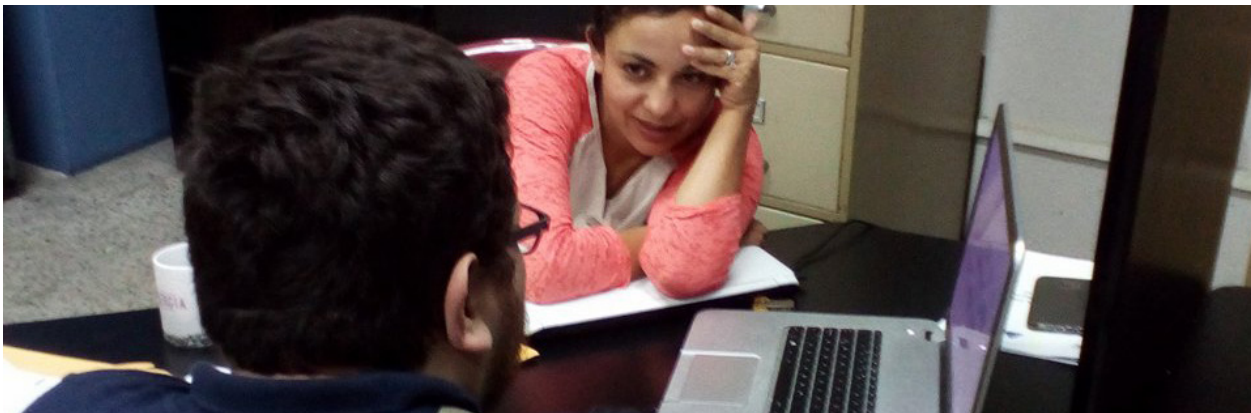


Figura 6.2.53 Asesoría Licda. Claudia Leal 3
Imagen Propia



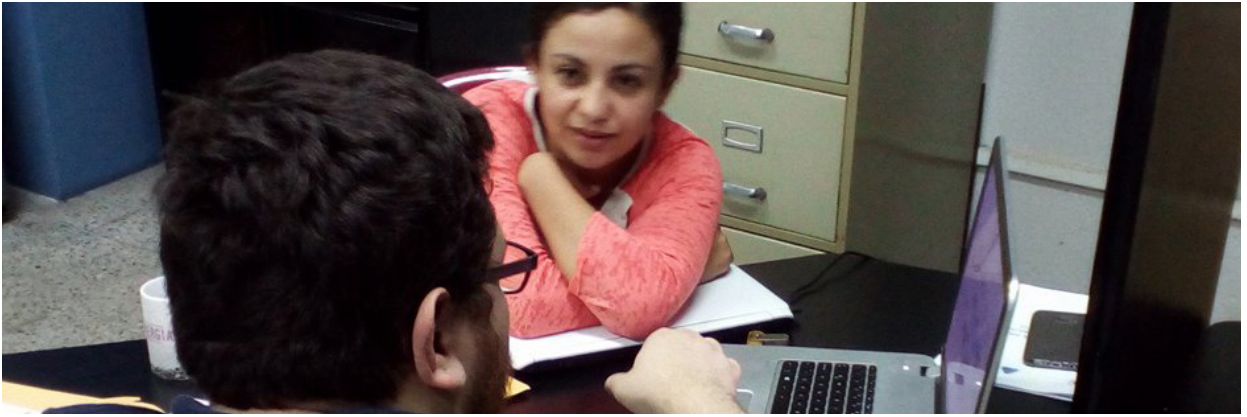


Figura 6.2.54 Asesoría Licda. Claudia Leal 1
Imagen Propia

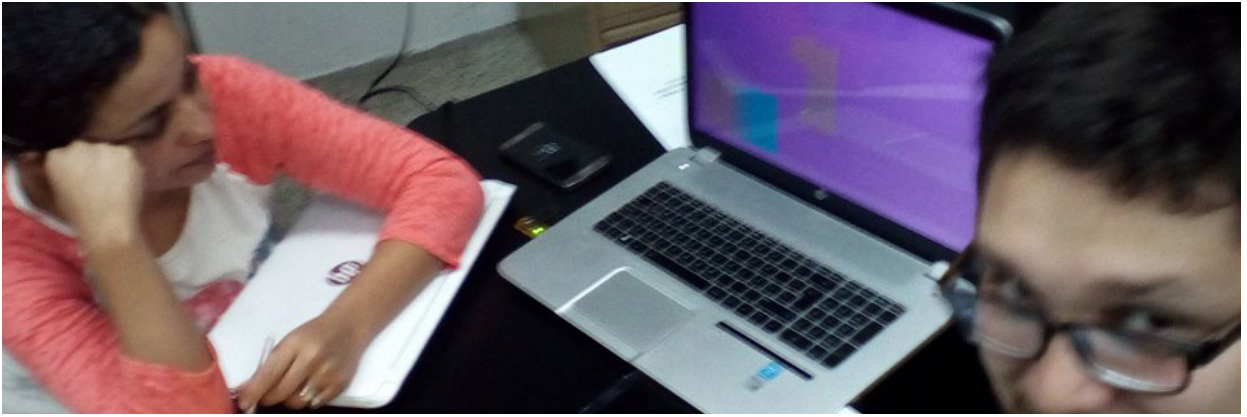


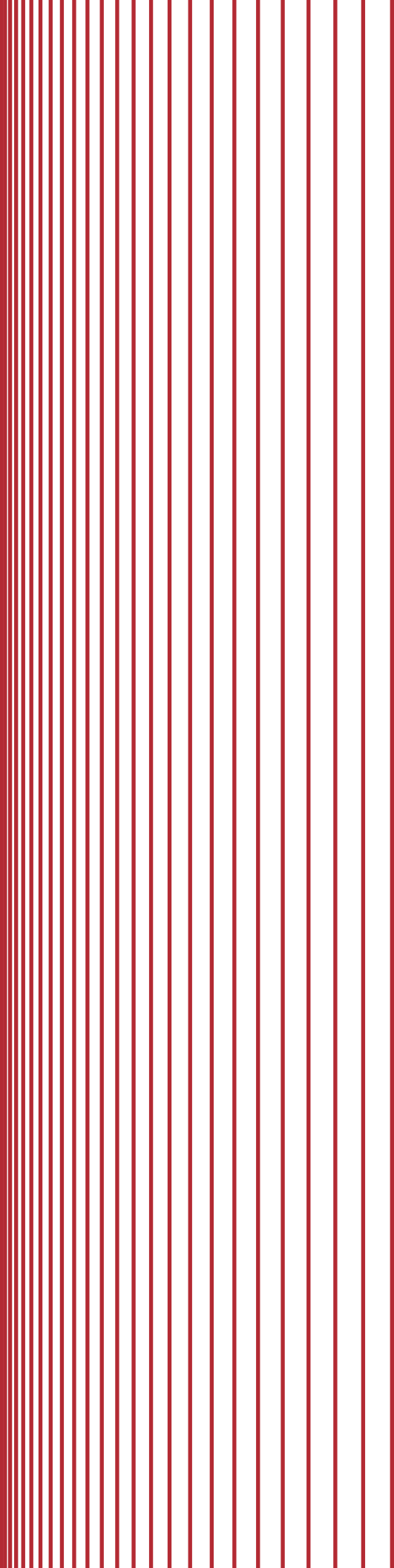
Figura 6.2.55 Asesoría Licda. Claudia Leal 2
Imagen Propia



Figura 6.2.56 Asesoría Licda. Claudia Leal 3
Imagen Propia



TERCER NIVEL DE VISUALIZACIÓN



RECORRIDO VIRTUAL

El proyecto principal es un recorrido virtual del Museo Ixchel del Traje Indígena en 3D, este recorrido visualiza la parte exterior e interior del museo incluyendo las salas principales en las cuales se exponen distintos textiles indígenas.

CONTENIDO DEL VIDEO

ÁREAS

Estructura del museo:

- Museo exterior
- Museo Interior
- Alrededores

Recorrido:

Salas permanentes

- Sala I
- Sala II
- Sala III
- Sala IV

Salas Temporales

- Sala Andrés Curruchich
- Sala Carolina Mini
- Sala Cofradía
- Galería Carmen L. Pettersen

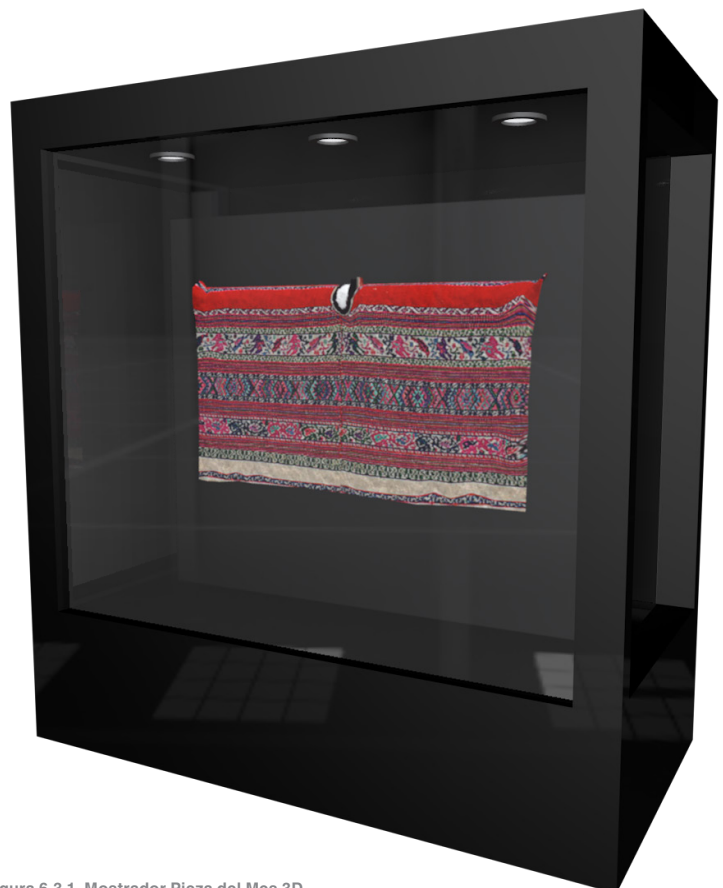


Figura 6.3.1 Mostrador Pieza del Mes 3D
Imagen Propia



DESCRIPCIÓN DEL RECORRIDO

Comienza con los logotipos institucionales.

Después de la misma forma que el logo se crea el Rupán Plató, que según la página del Museo Ixchel del Traje Indígena significa: "RUPAN PLATO", que se teje en los huipiles y sobrehuipiles de Comalapa, Chimaltenango.

Rupán Plató: Representa un plato usado para bendecir pan o fruta, en los rituales de las cofradías.

Poco a poco se va desvaneciendo para develar el friso del edificio donde se encuentra el museo.

Se hacen diferentes tomas del museo y se hace un paneo sobre el nombre del museo ubicado en el exterior del edificio.

Después se mueve la cámara desde una vista aérea de perspectiva del museo hasta terminar en la entrada donde se vuelve a ver el Museo Ixchel y se dispone a entrar sobre la rampa hasta llegar al segundo nivel donde inician las exposiciones.

Se entra a la sala 1 y se empieza el recorrido haciendo pausa en cada sala para que se muestre la sala y también se muestren en forma de infografía las piezas que componen la exposición, hasta llegar a la sala de Carmen L. Pettersen donde se termina el recorrido.

Se sale del edificio y se desvanece a blanco.

Figura 6.3.2 Vista Aérea Interio Museo
Imagen Propia



ANIMACIÓN DE LOGOTIPO



RECORRIDO VIRTUAL

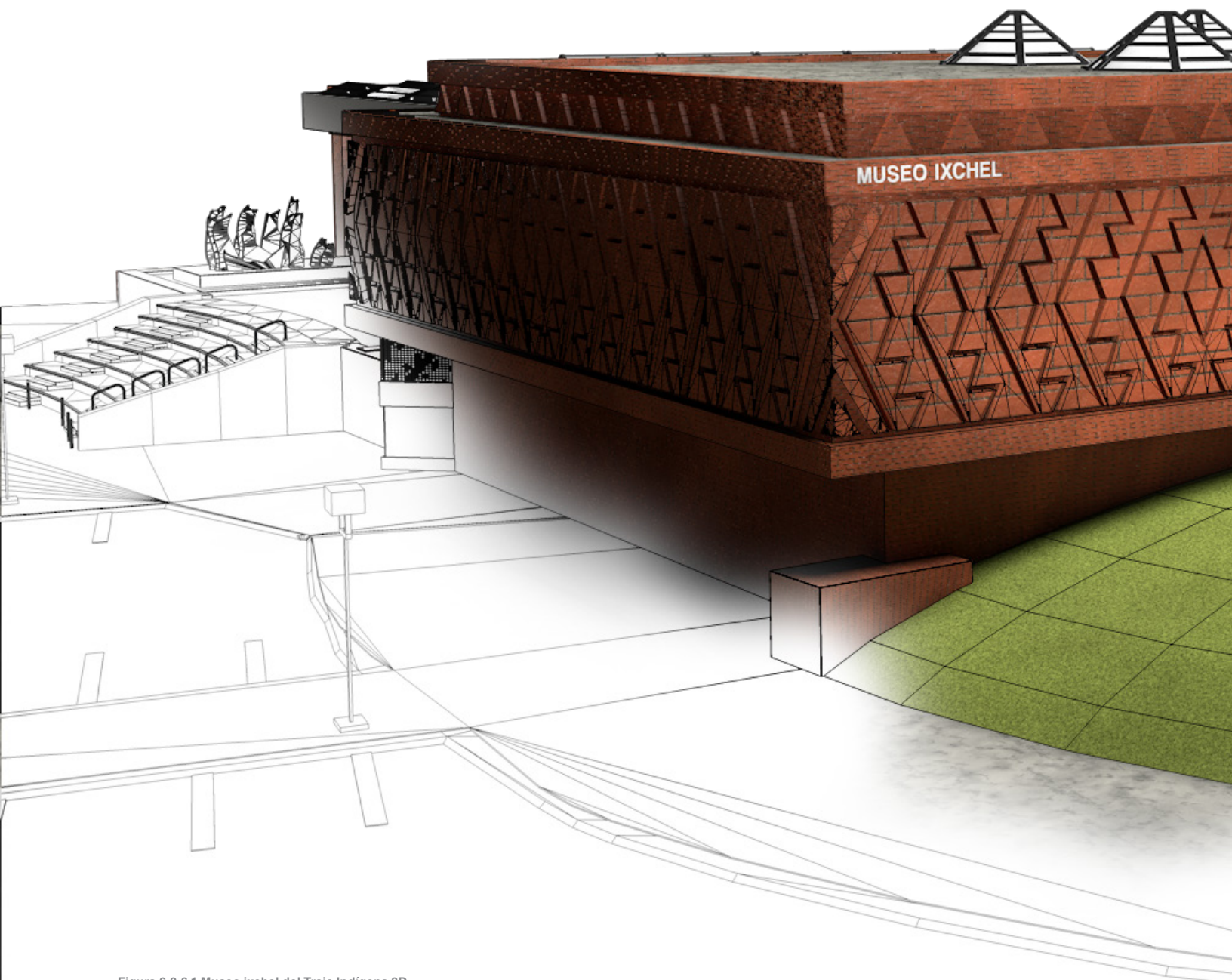
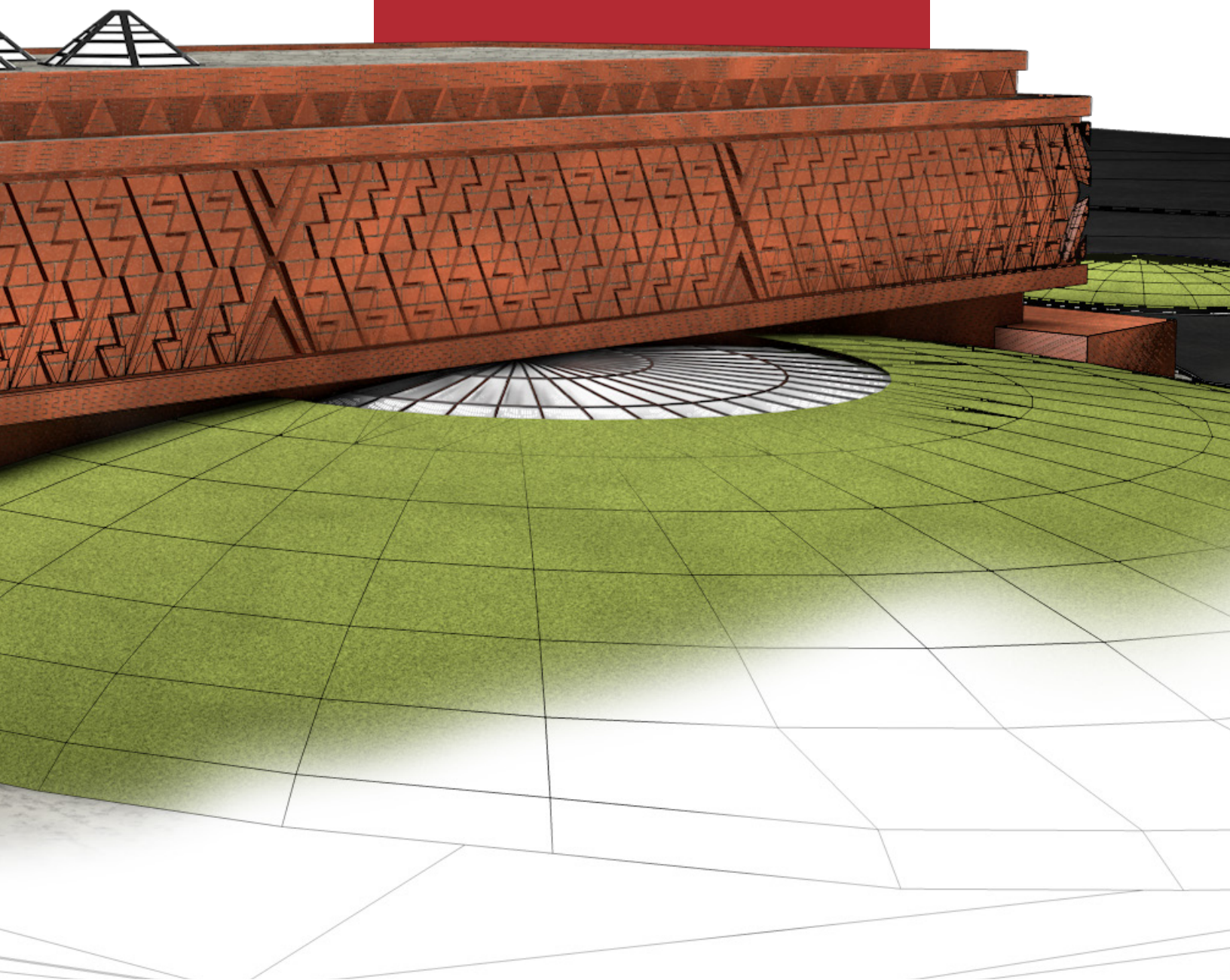


Figura 6.3.6.1 Museo ixchel del Traje Indígena 3D
Imagen Propia



En la tercera fase de visualización se cuenta con el recorrido digital del Museo Ixchel del Traje Indígena basado en fotografías y en la visita general del museo.

Se contó con la construcción de el modelo 3D en el software Cinema 4D y se traslado a Lumion para la etapa de Render.



**RECORRIDO
VIRTUAL
MUSEO IXCHEL
DEL TRAJE
INDÍGENA**



Figura 6.3.6.2 Recorrido Virtual Museo Ixchel 1
Imagen Propia



Figura 6.3.7 Recorrido Virtual Museo Ixchel 2
Imagen Propia

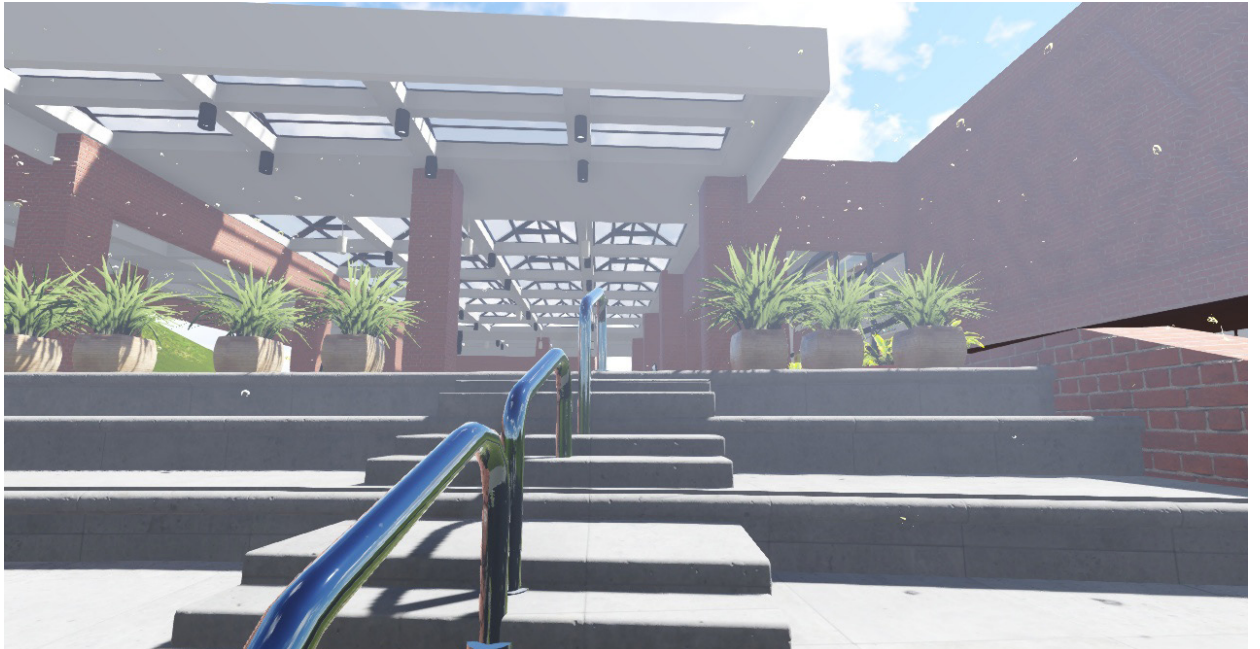


Figura 6.3.8 Recorrido Virtual Museo Ixchel 3
Imagen Propia



Figura 6.3.9 Recorrido Virtual Museo Ixchel 4
Imagen Propia





Figura 6.3.10 Recorrido Virtual Museo Ixchel 5
Imagen Propia



Figura 6.3.11 Recorrido Virtual Museo Ixchel 6
Imagen Propia

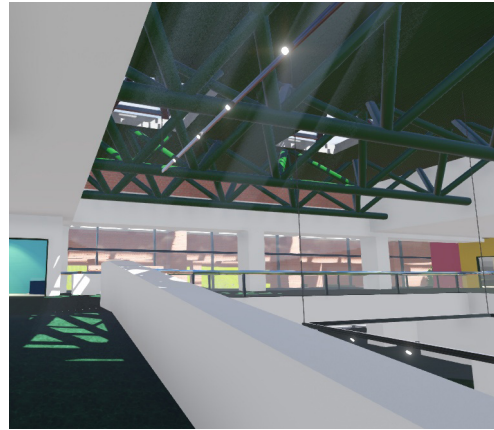


Figura 6.3.12 Recorrido Virtual Museo Ixchel 7
Imagen Propia



Figura 6.3.13 Recorrido Virtual Museo Ixchel 8
Imagen Propia



SALA I

TRADICIÓN TEXTIL DE MESOAMÉRICA

INDUMENTARIA MAYA PREHISPÁNICA

Figura 6.3.14 Recorrido Virtual Museo Ixchel 9
Imagen Propia



Figura 6.3.15 Recorrido Virtual Museo Ixchel 10
Imagen Propia



Figura 6.3.16 Recorrido Virtual Museo Ixchel 11
Imagen Propia

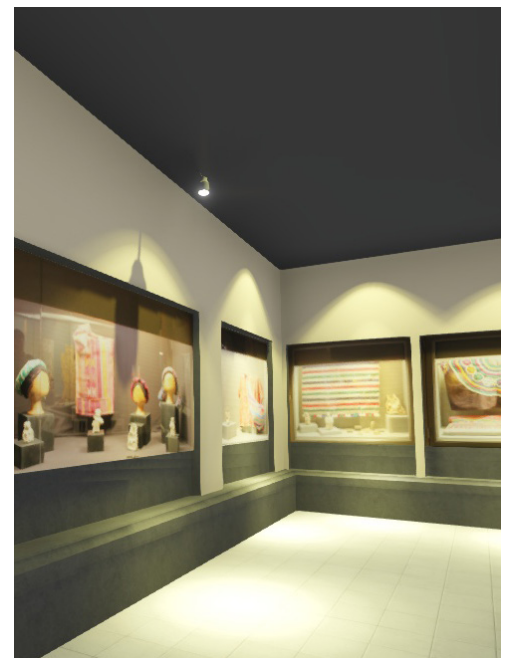


Figura 6.3.17 Recorrido Virtual Museo Ixchel 12
Imagen Propia



SALA II

FUSIÓN DE DOS TRADICIONES: MESOAMERICANA Y ESPAÑOLA

INDUMENTARIA MAYA-HISPÁNICA

Figura 6.3.18 Recorrido Virtual Museo Ixchel 13
Imagen Propia



Figura 6.3.19 Recorrido Virtual Museo Ixchel 14
Imagen Propia



Figura 6.3.20 Recorrido Virtual Museo Ixchel 15
Imagen Propia



Figura 6.3.21 Recorrido Virtual Museo Ixchel 16
Imagen Propia



SALA III

MODERNIDAD Y TRADICIÓN TEXTIL INDÍGENA

INDUMENTARIA MODERNA

Figura 6.3.22 Recorrido Virtual Museo Ixchel 17
Imagen Propia



Figura 6.3.23 Recorrido Virtual Museo Ixchel 18
Imagen Propia



Figura 6.3.24 Recorrido Virtual Museo Ixchel 20
Imagen Propia



SALA IV

CULTURA GLOBAL Y TRADICIÓN TEXTIL INDÍGENA

INDUMENTARIA CONTEMPORÁNEA

Figura 6.3.25 Recorrido Virtual Museo Ixchel 21
Imagen Propia



Figura 6.3.26 Recorrido Virtual Museo Ixchel 22
Imagen Propia



Figura 6.3.27 Recorrido Virtual Museo Ixchel 23
Imagen Propia



Figura 6.3.28 Recorrido Virtual Museo Ixchel 24
Imagen Propia



SALA ANDRÉS CURRUCHICH

Figura 6.3.29 Recorrido Virtual Museo Ixchel 25
Imagen Propia



Figura 6.3.30 Recorrido Virtual Museo Ixchel 26
Imagen Propia



Figura 6.3.31 Recorrido Virtual Museo Ixchel 27
Imagen Propia



Figura 6.3.32 Recorrido Virtual Museo Ixchel 28
Imagen Propia



SALA CAROLINA MINI

SU´T: USOS Y SIGNIFICADOS

Figura 6.3.33 Recorrido Virtual Museo Ixchel 29
Imagen Propia



Figura 6.3.34 Recorrido Virtual Museo Ixchel 30
Imagen Propia



Figura 6.3.35 Recorrido Virtual Museo Ixchel 31
Imagen Propia



Figura 6.3.36 Recorrido Virtual Museo Ixchel 32
Imagen Propia



SALA COFRADÍA

TEXTURA Y COLOR

Figura 6.3.37 Recorrido Virtual Museo Ixchel 33
Imagen Propia



Figura 6.3.38 Recorrido Virtual Museo Ixchel 34
Imagen Propia



Figura 6.3.39 Recorrido Virtual Museo Ixchel 35
Imagen Propia



Figura 6.3.40 Recorrido Virtual Museo Ixchel 36
Imagen Propia



GALERÍA CARMEN L. PETTERSEN

Figura 6.3.41 Recorrido Virtual Museo Ixchel 37
Imagen Propia



Figura 6.3.42 Recorrido Virtual Museo Ixchel 38
Imagen Propia



Figura 6.3.43 Recorrido Virtual Museo Ixchel 39
Imagen Propia



Figura 6.3.44 Recorrido Virtual Museo Ixchel 40
Imagen Propia





Figura 6.3.45 Recorrido Virtual Museo Ixchel 41
Imagen Propia

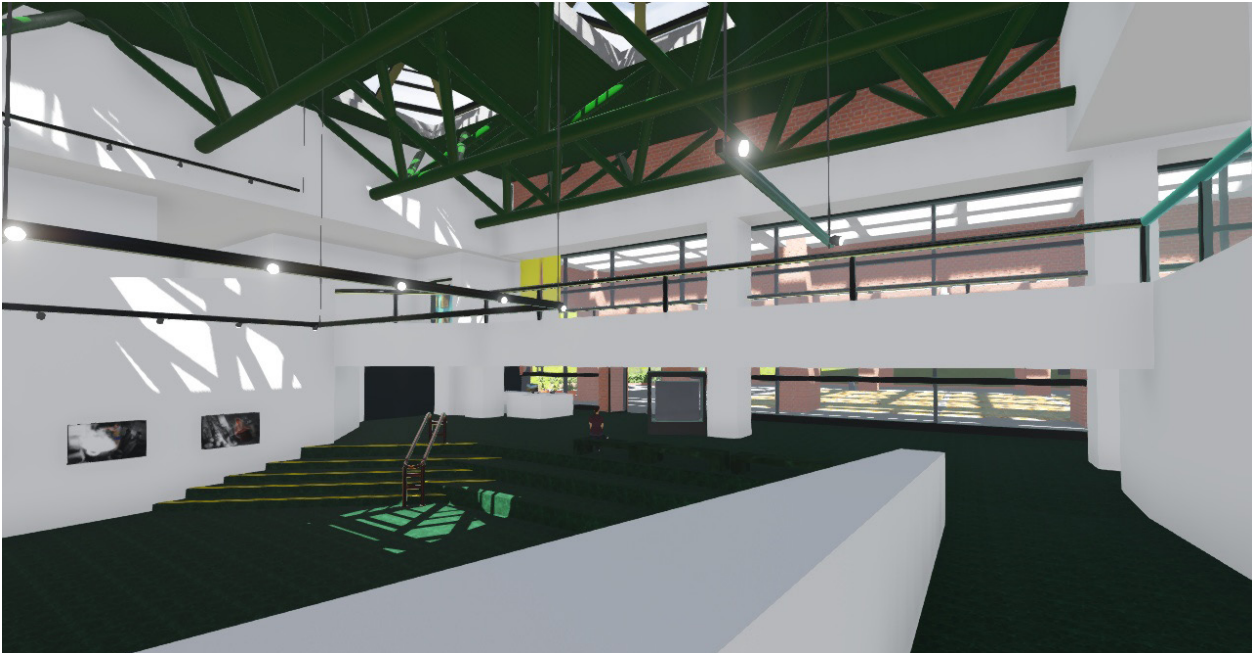


Figura 6.3.46 Recorrido Virtual Museo Ixchel 42
Imagen Propia



Figura 6.3.47 Recorrido Virtual Museo Ixchel 43
Imagen Propia



Figura 6.3.48 Recorrido Virtual Museo Ixchel 44
Imagen Propia





Figura 6.3.49 Recorrido Virtual Museo Ixchel 45
Imagen Propia

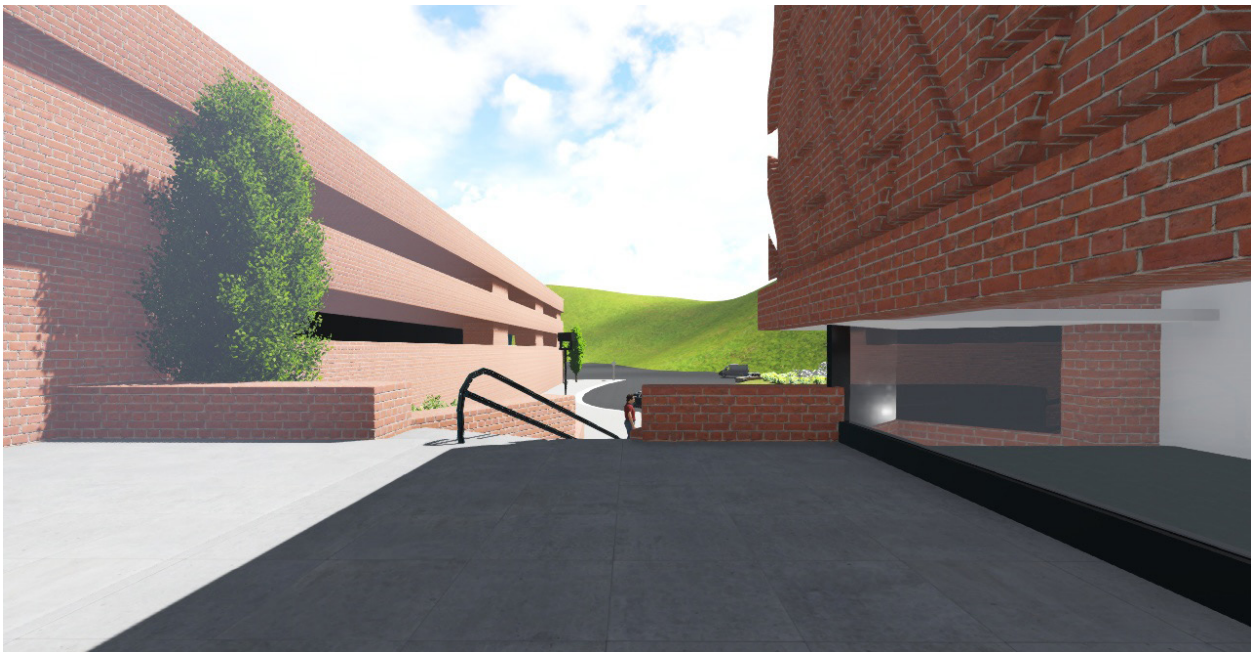


Figura 6.3.50 Recorrido Virtual Museo Ixchel 46
Imagen Propia



Figura 6.3.51 Recorrido Virtual Museo Ixchel 47
Imagen Propia



Figura 6.3.52 Recorrido Virtual Museo Ixchel 48
Imagen Propia





Figura 6.3.53 Recorrido Virtual Museo Ixchel 49
Imagen Propia

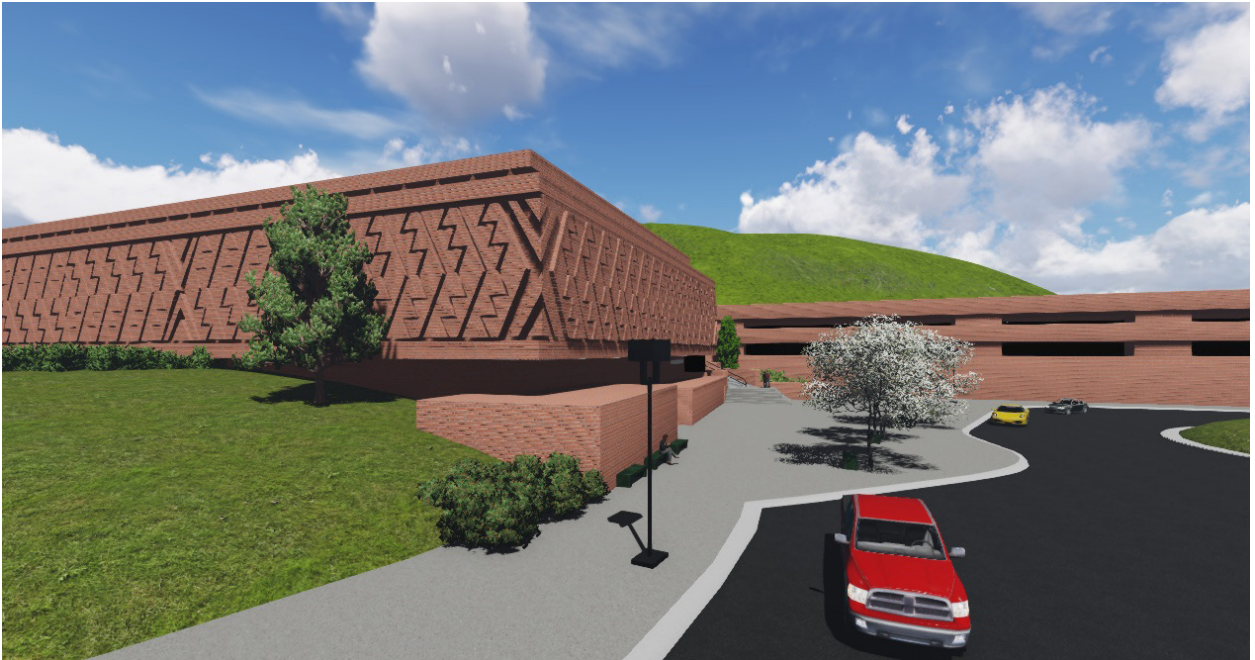


Figura 6.3.54 Recorrido Virtual Museo Ixchel 50
Imagen Propia



Figura 6.3.55 Recorrido Virtual Museo Ixchel 51
Imagen Propia

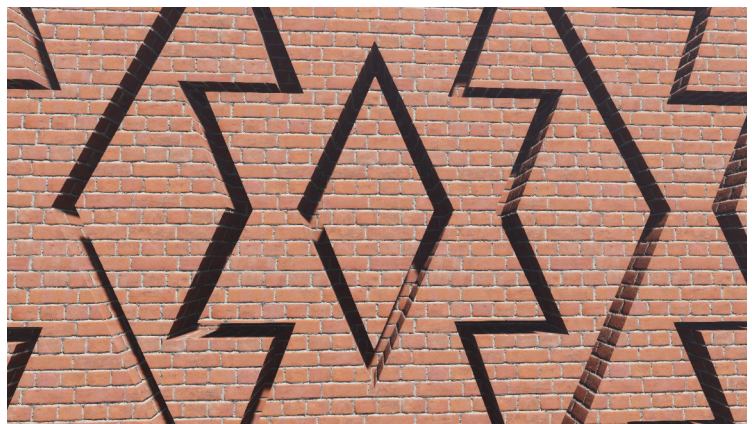


Figura 6.3.56 Recorrido Virtual Museo Ixchel 52
Imagen Propia



INFOGRAFÍAS DIGITALES



Figura 6.3.57 Huipil Vista 360°
Imagen Propia



Las 14 infografías en su tercera fase de visualización, cuentan con el modelo en 3D texturizado de las piezas del mes que rota sobre su eje 360° y un entorno informativo que provee a los espectadores con conocimientos sobre el año de elaboración, materiales, lugar de procedencia con su respectivo idioma maya y la técnica con la que está elaborada la pieza, también cuenta con el significado del símbolo más representativo de la pieza.



PROCESO

FOTOGRAFÍA



Figura 6.3.117 Fotografía Huipil
Mazariegos, Armando. Agosto 2016.



VECTORES



MODELADO

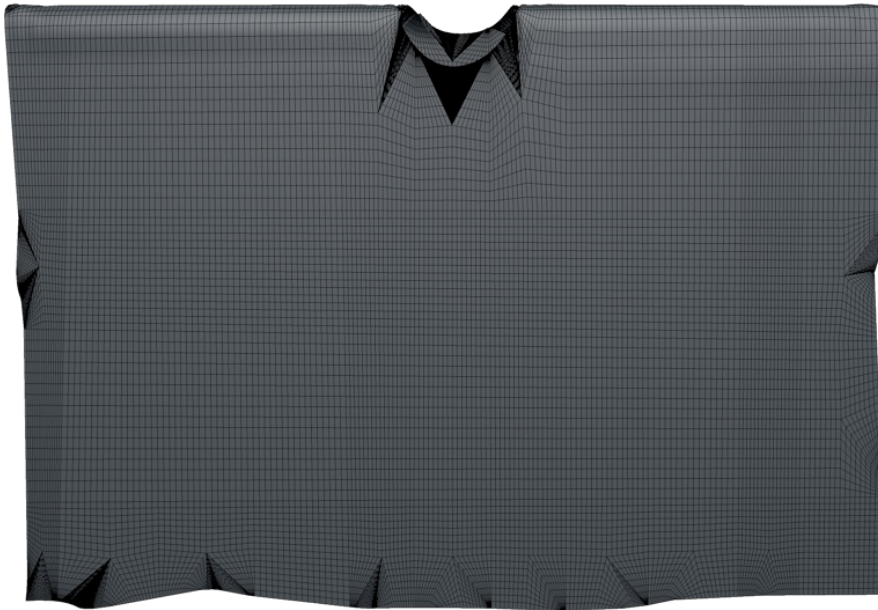


Figura 6.3.119 Modelado Huipil
Imagen Propia

TEXTURIZADO



Figura 6.3.120 Texturizado Huipil
Imagen Propia



HUIPILES

INFOGRAFÍAS PIEZA DEL MES



San Juan Comalapa,
Chimaltenango

Figura 6.3.58 Huipil 3D 1
Imagen Propia



San Juan Comalapa,
Chimaltenango

Figura 6.3.59 Huipil 3D 2
Imagen Propia



San Martín Jilotepeque,
Chimaltenango

Figura 6.3.60 Huipil 3D 3
Imagen Propia



San Martín Jilotepeque, Chimaltenango



Figura 6.3.61 Huipil 3D 4
Imagen Propia



Figura 6.3.62 Huipil 3D 5
Imagen Propia

Patzicía, Chimaltenango

San Pedro Sacatepéquez, Guatemala



Figura 6.3.63 Huipil 3D 6
Imagen Propia



Figura 6.3.64 Huipil 3D 7
Imagen Propia

San Pedro Sacatepéquez, Guatemala



**San Juan Cotzal,
Quiché**



Figura 6.3.65 Huipil 3D 8
Imagen Propia



Figura 6.3.66 Huipil 3D 9
Imagen Propia

**San Juan Cotzal,
Quiché**

**Chajul,
Quiché**



Figura 6.3.67 Huipil 3D 10
Imagen Propia



**Tecpán Guatemala,
Chimaltenango**



**Nahualá,
Sololá**



Figura 6.3.69 Huipil 3D 12
Imagen Propia



Figura 6.3.70 Huipil 3D 13
Imagen Propia

**Nahualá,
Sololá**

**Nebaj,
Quiché**



Figura 6.3.70 Huipil 3D 14
Imagen Propia



INFOGRAFÍAS FINALES

SAN JUAN COMALAPA CHIMALTENANGO



Figura 6.3.71 Infografía Pieza del Mes 1
Imagen Propia

CHAJUL QUICHÉ



Figura 6.3.72 Infografía Pieza del Mes 2
Imagen Propia

TECPÁN CHIMALTENANGO



Figura 6.3.73 Infografía Pieza del Mes 3
Imagen Propia

NAHUALÁ SOLOLÁ



Figura 6.3.74 Infografía Pieza del Mes 4
Imagen Propia

NAHUALÁ SOLOLÁ



Figura 6.3.75 Infografía Pieza del Mes 5
Imagen Propia

NEBAJ QUICHÉ



Figura 6.3.76 Infografía Pieza del Mes 6
Imagen Propia

SAN JUAN COMALAPA CHIMALTENANGO



Figura 6.3.77 Infografía Pieza del Mes 7
Imagen Propia

SAN MARTÍN JILOTEPEQUE SOLOLÁ



Figura 6.3.78 Infografía Pieza del Mes 8
Imagen Propia

SAN MARTÍN JILOTEPEQUE CHIMALTENANGO



Figura 6.3.79 Infografía Pieza del Mes 9
Imagen Propia

PATZICÍA CHIMALTENANGO



Figura 6.3.80 Infografía Pieza del Mes 10
Imagen Propia

SAN PEDRO SACATEPÉQUEZ

GUATEMALA



Figura 6.3.81 Infografía Pieza del Mes 11
Imagen Propia

SAN PEDRO SACATEPÉQUEZ

GUATEMALA



Figura 6.3.82 Infografía Pieza del Mes 12
Imagen Propia

SAN JUAN COTZAL QUICHÉ



Figura 6.3.83 Infografía Pieza del Mes 13
Imagen Propia

SAN JUAN COTZAL QUICHÉ



Figura 6.3.84 Infografía Pieza del Mes 14
Imagen Propia

EVALUACIÓN

GRUPO

OBJETIVO

CRITERIOS A EVALUAR

- Relación del estilo de las piezas
- Facilidad de lectura
- Diferenciar las salas del Museo Ixchel del Traje Indígena
- Expansión en redes sociales
- Interés generado sobre el tema

PERFIL DE INFORMANTES

- Jovenes de 15 a 25 años.
- Estudiantes de Diversificado y Universitarios.



Figura 6.3.85 Focus Group 1
Imagen Propia



Figura 6.3.85 Explicación de piezas
Imagen Propia





Figura 6.3.86 Prueba de Recorrido Virtual
Imagen Propia



Figura 6.3.87 Focus Group Espectadores
Imagen Propia



Figura 6.3.88 Prueba de Infografía
Imagen Propia



Figura 6.3.89 Tipografía
Imagen Propia



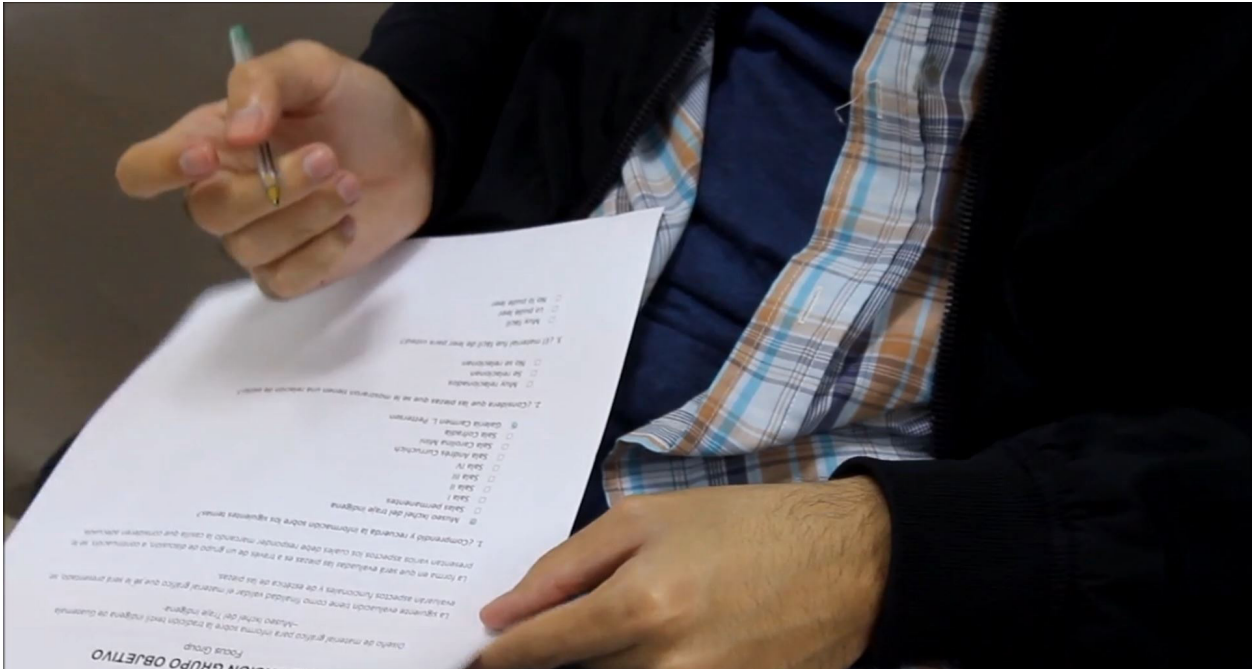


Figura 6.3.90 Análisis de Piezas 1
Imagen Propia



Figura 6.3.91 Análisis de Piezas 2
Imagen Propia



Figura 6.3.92 Análisis de Piezas 3
Imagen Propia



Figura 6.3.93 Análisis de Piezas 4
Imagen Propia



Figura 6.3.94 Discusión de piezas 1
Imagen Propia





Figura 6.3.95 Discusión de piezas 2
Imagen Propia



Figura 6.3.96 Discusión de piezas 3
Imagen Propia

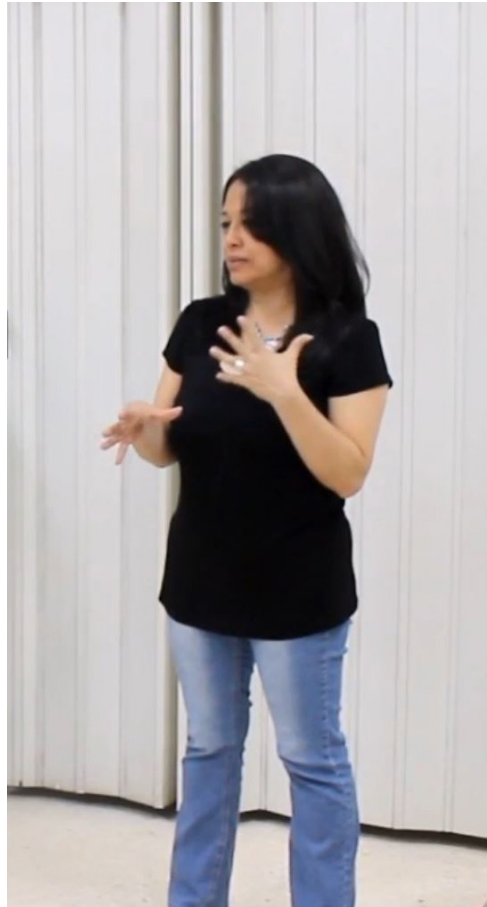


Figura 6.3.98 Discusión piezas 5
Imagen Propia



Figura 6.3.97 Discusión de piezas 4
Imagen Propia



Figura 6.3.99 Discusión de piezas 6
Imagen Propia



CONCLUSIONES DE EVALUACIÓN

Basado en el estudio del focus group realizado en el Museo Ixchel del Traje Indígena los resultados del estudio demuestran que:

El museo Ixchel es el tema del cual más se recuerdan los participantes, así como también de la Galería Carmen L. Pettersen, de las salas que eran distintas en su estructura como Carolina Mini, Andrés Curruchich las personas se recuerdan menos de las salas I, II, III y IV.

Las personas ven la relación de las piezas, evidenciando la unidad gráfica de los proyectos, que los códigos funcionan en la ejecución de distintos materiales, haciendo que la marca sea más reconocida y cree un link con los consumidores.

La lectura del material se les facilita a las personas, la información es transmitida de manera efectiva ya que las personas pueden leerla e identificar los caracteres que se les presentan a distintas distancias y en diferentes dispositivos.

Las personas pueden diferenciar las salas, llevando un orden de la evolución de los textiles, no se les facilita diferenciar las salas temporales de las permanentes.

Los (Textiles Indígenas) es el tema del cual más conocimiento adquirieron los participantes y también solo que en una medida menor aprendieron sobre la labor del Museo Ixchel del Traje indígena y los medios de información donde pueden obtener información del museo.

El concepto creativo en las piezas es de fácil identificación al grupo que es dirigido, se concluye que los colores y animaciones son llamativos para el grupo objetivo, lo cual favorece la memorabilidad al momento de transmitir el mensaje.

La validación refleja que el 67% de la muestra si compartiría información a través de las redes sociales y un 33% se volvería fan lo que hace que las piezas sean visas por más personas lo que hace que la cultura indígena sea más reconocida lo que colabora con la misión de Museo Ixchel del Traje Indígena de exhibir y educar entorno a la tradición textil indígena de Guatemala.

Las personas consideran que con este material se puede aprender sobre los textiles indígenas lo que colabora con la misión de Museo Ixchel del Traje Indígena de exhibir y educar entorno a la tradición textil indígena de Guatemala.

Las personas muestran interés en aprender sobre los textiles indígenas después de ver los materiales, al ver estos mensajes en redes sociales podrán entrar a la fanpage del Museo Ixchel del Traje Indígena donde se encuentra más información de actividades y de la labor que hace el museo en pro de la tradición textil indígena guatemalteca.



FUNDAMENTACIÓN GENERAL

COLORES

Los colores utilizados son extraídos del manual de marca con el que cuenta el Museo Ixchel del Traje Indígena, algunos de los colores ya se encontraban asignados a las salas permanentes, se utilizó distintos colores para contribuir con la memorabilidad de las distintas salas y que estén puedan distinguirse de una manera más sencilla.

Se utilizó el color azul como parte del fondo de las infografías para que tuviera relación con la paleta de colores 2017 que utilizará el museo y así tuviera relación con las demás piezas que el museo desarrollara este año. Para contrastar se utilizó el color amarillo también extraído del manual y la tipografía en blanco para que esta fuera legible y no se perdiera con el fondo.



**Pantone
159**

R=185 G=94 B=34
C=21 M=79 Y=95 K=0
b85f22



**Pantone
364**

R=89 G=117 B=51
C=80 M=43 Y=99 K=7
597533



**Pantone
Process Blue**

R=0 G=129 B=200
C=96 M=38 Y=5 K=0
0081c8



**Pantone
Violet**

R=57 G=0 B=157
C=91 M=99 Y=0 K=0
390093



**Pantone
704**

R=139 G=47 B=50
C=38 M=96 Y=86 K=9
8b2f32



**Pantone
7408**

R=234 G=189 B=40
C=6 M=32 Y=94 K=0
eabd28



**Pantone
032**

R=212 G=55 B=65
C=0 M=93 Y=72 K=0
d43741



**Pantone
2587**

R=118 G=73 B=170
C=66 M=87 Y=0 K=0
7649aa



**Pantone
297**

R=140 G=295 B=231
C=62 M=8 Y=10 K=0
8cc3e7



TIPOGRAFÍA

La tipografía que se utiliza en el proyecto es Helvética para que mantenga la unidad con los demás proyectos que realice el Museo Ixchel del Traje Indígena, puesto que esta es la tipografía establecida.

La tipografía utilizada para el recorrido virtual se divide en 2 Helvética Bold Condensed y Helvética Light lo que le da jerarquía y resalta el título de la sala. La utilización de un tamaño tipográfico tan grande es el de enviar un mensaje claro, que llame la atención y que pueda ser visto desde el exterior del Museo y que al momento de ingresar a la sala de audiovisuales también pueda verse cómodamente desde cualquier parte del salón, 196pts. para los títulos y 74 subtítulos y fechas.

La tipografía que se utiliza en las infografías es Helvética por su simplicidad y su fácil comprensión, se utiliza, Helvética Extra Compressed y Helvética Light Condensed dándole una jerarquía ayudando al recorrido visual y a resaltar la información más importante. Se utiliza compressed a diferencia de el recorrido virtual para poder contener distintas extensiones de texto en los títulos puesto que estos varían.

Helvética Bold Condensed

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!?,”Ç&%()***

Helvética Light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!?,”Ç&%()*

Helvética Extra Compressed

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!?,”Ç&%()***

Helvética Light Condensed

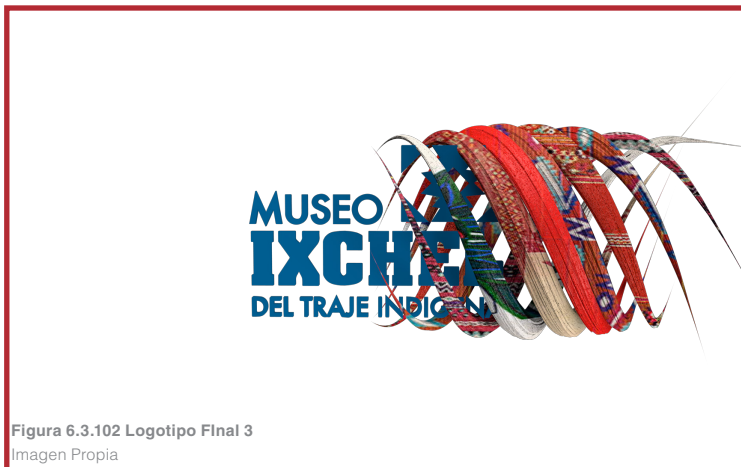
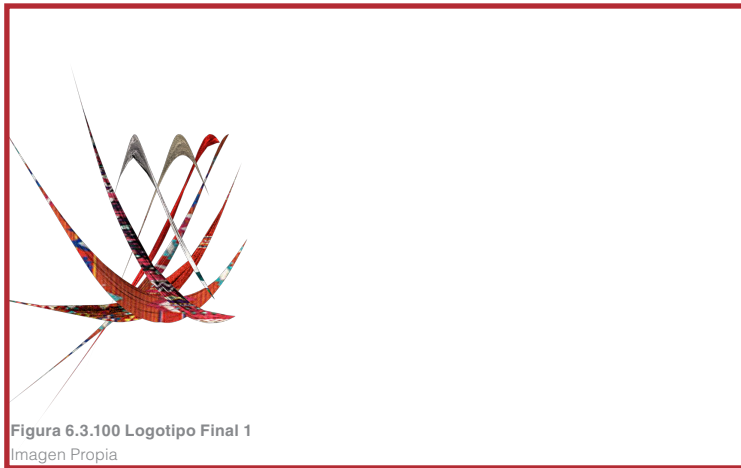
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!?,”Ç&%()*



ANIMACIÓN DE LOGOTIPO

Las animaciones del logotipo contienen el concepto creativo “Hilos de Colores”, está representado por 6 de los huipiles de las piezas del mes, cada uno de los 6 huipiles utilizados parte de un hilo y se extiende en más hilos creando las telas que giran y se unen develando de esta manera el logotipo del Museo Ixchel del Traje Indígena, siguen su recorrido y desaparecen al regresar a ser un hilo cada huipil.

La utilización de los huipiles se basa en sus colores, siendo los más distintos dentro de la gama de las piezas del mes del año 2017, haciendo que los distintos detalles de los huipiles permitan diferenciarlos dentro de la animación.



Patzicía,
Chimaltenango

San Juan
Comalapa,
Chimaltenango

San Juan Cotzal,
Quiché



Nahualá,
Sololá

Tecpán,
Chimaltenango

San Martín
Jilotepeque,
Chimaltenango

Figura 6.3.104 Logotipo Final 5
Imagen Propia



**RECORRIDO
VIRTUAL
MUSEO IXHCEL
DEL TRAJE
INDÍGENA**

FUNDAMENTACIÓN

RECORRIDO VIRTUAL

El diseño tridimensional cuenta con 3 direcciones X, Y, Z, en las cuales se estará desarrollando la figura, esto permite mover la figura en estos planos, rotarla y tener varias perspectivas de los elementos, esto da la opción a crear un ambiente virtual donde se puede hacer un recorrido virtual y manipular distintos elementos como la luz, las texturas y las cámaras.

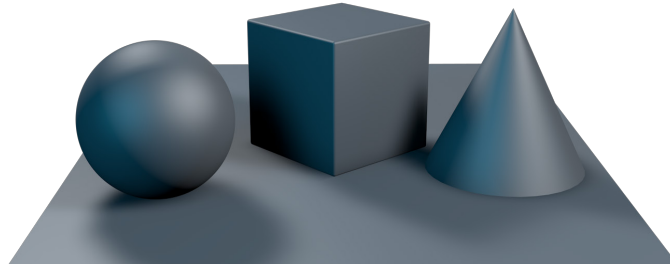


Figura 6.3.105 Formas 3D
Imagen Propia

Lumion es una herramienta que provee de varias comodidades y ventajas que otros programas no tienen como la rapidez al momento de renderizar, también cuenta con una biblioteca que suma al proyecto varios elementos que lo hacen más real como sus personajes animados, sus vehículos y efectos de iluminación. Aunque no cuenta con herramientas de modelado en un gran complemento para el tipo de proyecto que se quiere llevar a cabo, Cinema 4D es una herramienta amigable con el usuario y permite el crear los distintos elementos que constituyen el Museo Ixchel del Traje Indígena, estos elementos ya con texturas pueden ser exportados como .dae a Lumion y así complementarse y crear el proyecto



Figura 6.3.106 Lumion
Imagen Propia



El modelado de las distintas piezas fue llevado a cabo mediante el método de extrusión el cual con base en las figuras geométricas como el rectángulo se van creando más polígonos, extendiendo los lados las figuras para recrear las piezas. Otra de las técnicas de modelado aplicada es la de crear splines o vectores para darles volumen. Estos conjuntos de técnicas dan como resultado la creación del Museo Ixchel del Traje Indígena, dando como resultado 6.3 Millones de puntos 3D dentro del ambiente del museo junto con 512 árboles y plantas que se distribuyen en sus alrededores.

La creación de las texturas se basa en la asignación de propiedades a distintas capas donde se asigna el especular, la reflexión, el color, la imagen de mapeado del objeto y el relieve que le dan las propiedades básicas a todo objeto.

Los valores añadidos a las capas son establecidos según su reacción a la luz, creando un efecto similar a las fotografías de referencia.

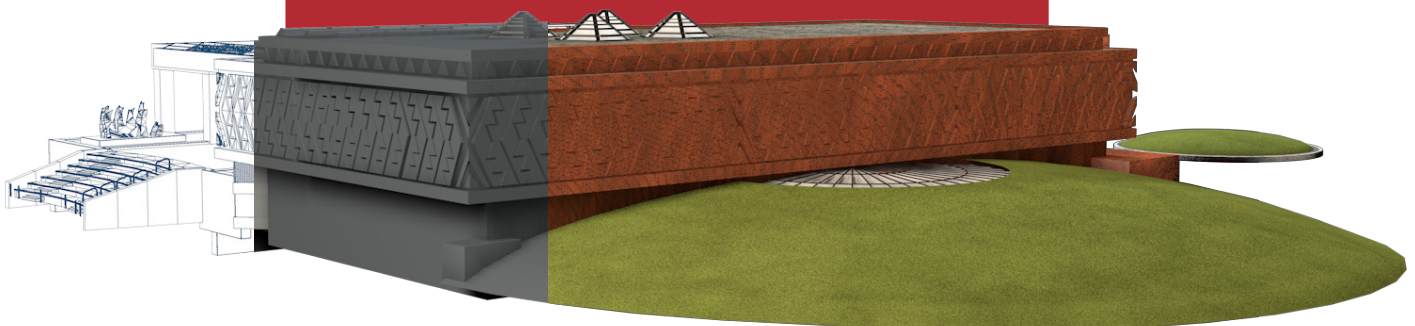
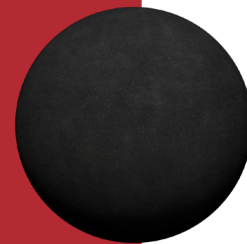
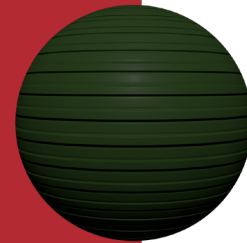
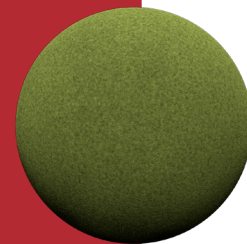
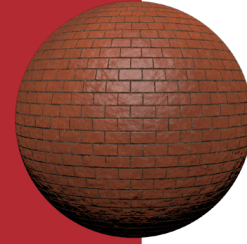
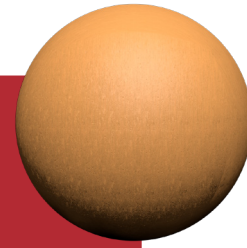


Figura 6.3.107 Modelado y Texturización
Imagen Propia



La iluminación en el recorrido virtual es importante ya que ayuda a resaltar las distintas características de los objetos como las texturas y las reflexiones, la iluminación de foco crea un cono de luz que da un énfasis a cada una de las distintas vitrinas y que estas resalten dentro del entorno donde se desenvuelve el recorrido.

La iluminación del exterior es soleada contribuye con la correcta apariencia de los colores ya que una iluminación de un día nublado oscurecería a los mismos por la propiedad del color que los objetos generan al momento de recibir luz.



Figura 6.3.108 Iluminación Museo Ixchel
Imagen Propia

Se inicia con una panorámica horizontal de reconocimiento que va desde el friso del edificio el cual tiene un significado descrito en una voz en off, y luego se dirige la cámara a las gradas de entrada del edificio a un nivel de primera persona, el enfoque de la cámara es más personal al ir a través del recorrido al nivel de una persona haciendo que se puedan apreciar los objetos como en la vida real, simulando el recorrido del Museo Ixchel del Traje Indígena, los espectadores pueden apreciar los objetos y compararlo con las figuras humanas que aparecen dentro del recorrido teniendo un punto de comparación, se sale del edificio y se hace otra panorámica de reconocimiento para que el espectador pueda ver el otro lado del edificio y termina con fade to white para revelar logotipos en redes sociales y el slogan del museo “Conéctate con tus raíces”.

Figura 6.3.109 3D Museo
Imagen Propia



La retícula es jerárquica, el texto dentro del recorrido está compuesto solamente por títulos que dividen las salas y sí está disponible las fechas de las épocas a la que los objetos expuestos en cada sala pertenecen.

SALA IV

CULTURA GLOBAL
Y TRADICIÓN TEXTIL INDÍGENA
INDUMENTARIA CONTEMPORÁNEA
(1960 AL PRESENTE)

Figura 6.3.110 Retícula
Imagen Propia

La tipografía utilizada para el recorrido virtual se divide en 2 Helvética Bold Condensed y Helvética Light lo que le da jerarquía y resalta el título de la sala. La utilización de un tamaño tipográfico tan grande es el de enviar un mensaje claro, que llame la atención y que pueda ser visto desde el exterior del Museo y que al momento de ingresar a la sala de audiovisuales también pueda verse cómodamente desde cualquier parte del salón, 196pts. para los títulos y 74 subtítulos y fechas.

Aa
Aa

Las transiciones en el video están creadas para dividir las salas del Museo Ixchel del Traje Indígena, estas transiciones proveen al espectador del tipo de exposición que ve, siendo esta permanente o temporal, las salas permanentes se dividen en 4 salas y las salas temporales que son 4 más.

El estilo de la transición está formado por líneas que van componiendo cada título y que después reincorporan al espectador al resto del recorrido, estas líneas representan los hilos verticales o la urdimbre de un tejido como cada sala tiene color, estas representan los hilos de colores que es el concepto a transmitir y que están presentes cuando una tejedora se dispone a crear su obra.

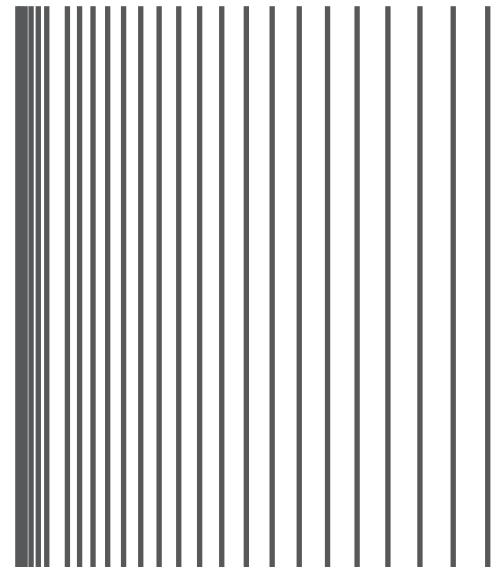


Figura 6.3.111 Transición en Piezas
Imagen Propia



INFOGRAFÍAS DIGITALES

INFOGRAFÍAS

En la tercera fase de visualización se construyeron las distintas infografías de la pieza del mes del Museo Ixchel del Traje Indígena, modelando las piezas en 3D y procesandola en el editor de video para generar los motion graphics de cada pieza con su respectiva información.



Figura 6.3.112 Infografías 3D
Imagen Propia



FUNDAMENTACIÓN INFOGRAFÍAS

La diagramación toma como pieza central la imagen del huipil 3D en rotación 360° distribuyendo la información a su alrededor, la lectura comienza con el título el cual lleva el nombre del departamento de donde proviene la pieza, al final de la línea visual se encuentra el mapa donde se señala el departamento anteriormente mencionado.



Figura 6.3.113 Huipil Visión
Imagen Propia

La retícula de la infografía del mes es jerárquica para facilitar la distribución de objetos dentro del espacio, resaltando las imágenes para llamar la atención del grupo objetivo. La retícula está resaltada con líneas de separación del área de características para que esto contribuya a la distinción de las distintas características que la pieza contiene.

LUGAR DE PROCEDENCIA				MAPA
TIPO DE HUIPIL				
REGISTRO				SÍMBOLO
HUIPIL 3D				
ELABORADO	MATERIALES	IDIOMA	TÉCNICA	LOGOS

Figura 6.3.114 Reticula Infografía
Imagen Propia



ELEMENTOS

La sección que conforman las infografías están identificadas con iconos para que las personas puedan diferenciarlas de mejor forma, estas secciones están divididas en año de elaboración, material del que está constituido el huipil, idioma maya de la región de donde proviene y técnica con la que es elaborada la pieza, también cuenta con un mapa de Guatemala en el cual se señala el departamento de donde proviene la pieza, como elemento principal se encuentra la pieza del mes en 3D la cual giran 360° para que las personas puedan ver ambos lados de la pieza y puedan tener un visualización con más detalle de los elementos que componen la pieza.



**AÑO DE
ELABORACIÓN**



IDIOMA



MATERIALES



**TÉCNICA DE
ELABORACIÓN**



**MAPA DEL LUGAR
DE PROCEDENCIA**

Figura 6.3.115
Símbolos Infografía
Imagen Propia



Los símbolos más representativos de cada una de las piezas se encuentran dentro de la infografía y llevan una explicación de su significado para el conocimiento del espectador.

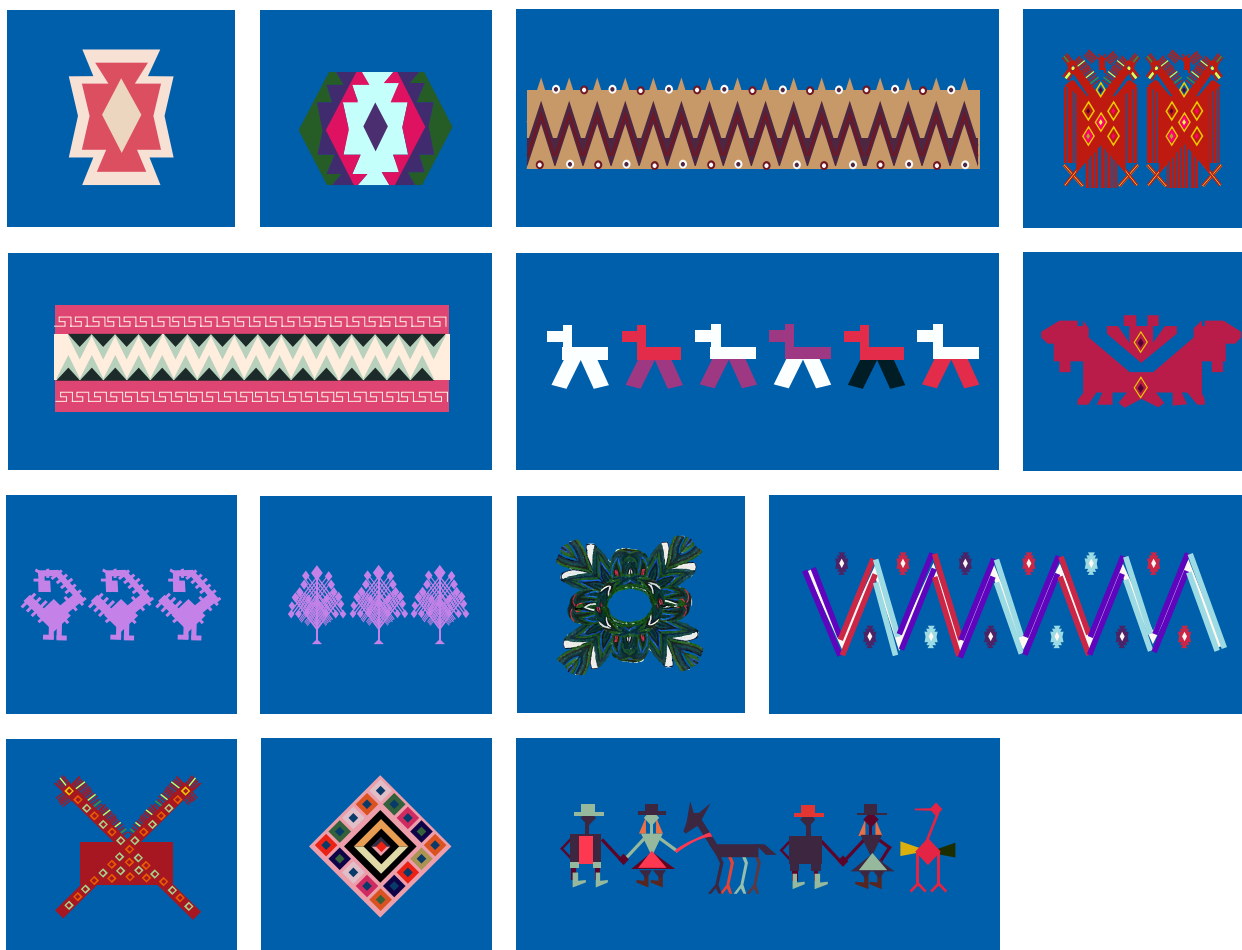


Figura 6.3.116 Símbolos de Huipiles
Imagen Propia



Figura 6.3.117 Huipil 3D
Imagen Propia



TEXTURIZACIÓN

La creación de las texturas se basa en la asignación de propiedades a distintas capas donde se asigna el especular, la reflexión, el color, la imagen de mapeado del objeto y el relieve que le dan las propiedades básicas a todo objeto.

Los valores añadidos a las capas son establecidos según su reacción a la luz, creando un efecto similar a las fotografías de referencia.

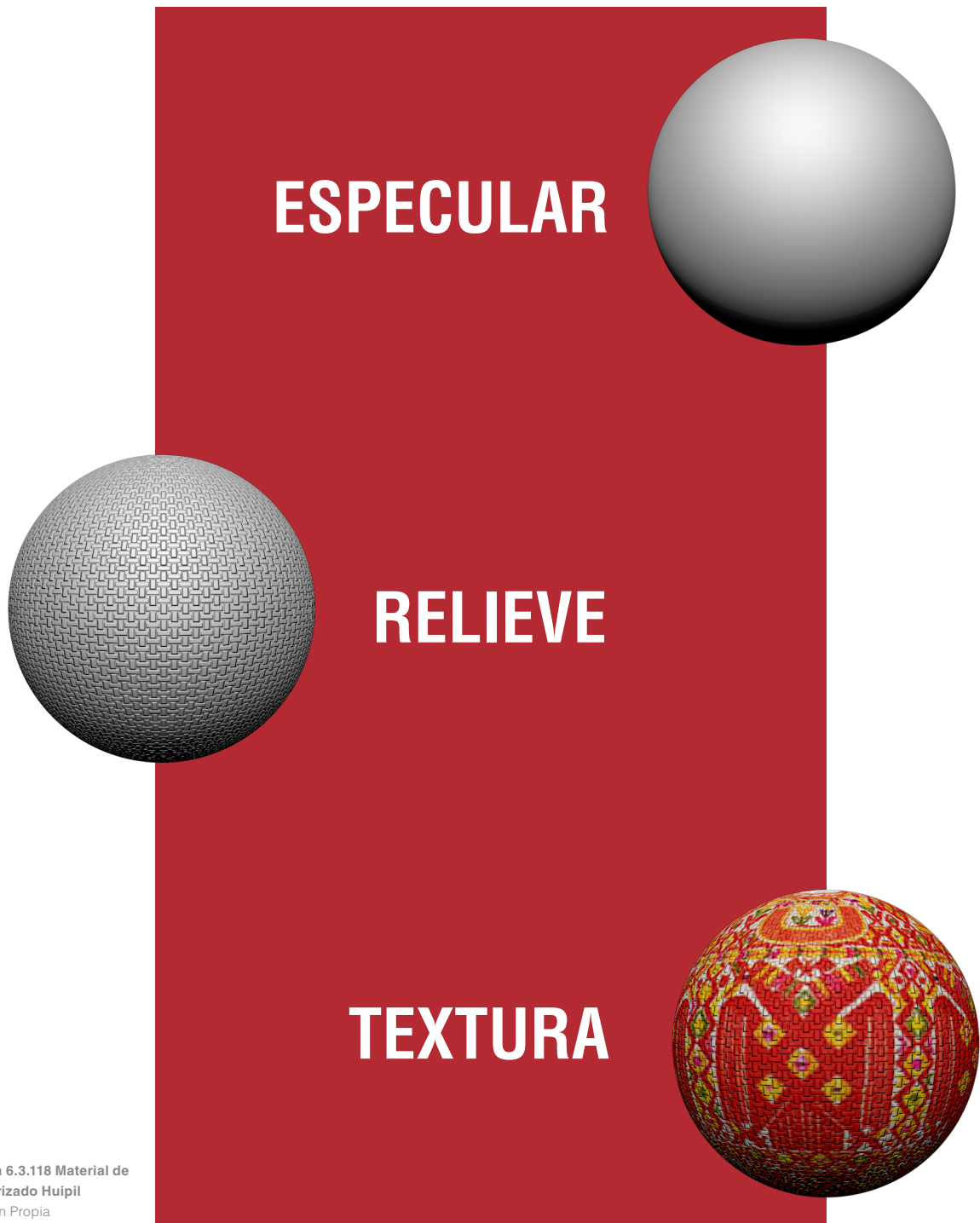


Figura 6.3.118 Material de Texturizado Huipil
Imagen Propia



LINEAMIENTOS DE IMPLEMENTACIÓN

El recorrido virtual y las infografías están en formato de video .mp4 con un aspect ratio de 16:9, en 3 diferentes tamaños para poder ser reproducido en diferentes dispositivos, 1920X1080, 1080X720 y 720X576, el cual permite subir el video a diferentes plataformas como YouTube o Facebook entre otras, al tener una cuenta en estas plataformas pueden subir el video y con la opción de promocionar además de compartirlo con las personas a las que les gusta la página pueden extender esta publicación a un público segmentado donde pueden escoger entre opciones de sexo, edad, lugar donde vive, o algunos intereses o comportamientos.

Hay diversas opciones a las que pueden optar para poder invertir en la publicación desde Q7.00 en adelante y puedes escoger la duración en la cual se va a estar promocionando el video de 1, 7 y 14 días. Esto permitirá llegar a más personas y poder compartir el video, haciendo que las personas conozcan el Museo Ixchel del Traje Indígena y también la tradición textil indígena guatemalteca.

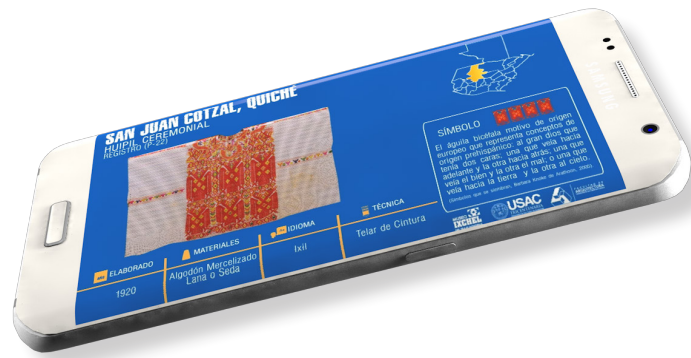


Figura 6.3.119 Aplicación de piezas a dispositivos 1
Imagen Propia

El formato .mp4 puede también acoplarse a la T.V. de la cual dispone el museo mediante una USB, buscar en las opciones la fuente de la que proviene la señal y buscar la USB, esta tendrá dentro la carpeta donde se almacene el video y se le da reproducir, este proceso también puede ser utilizado para el televisor de la sala de audiovisuales para que los visitantes puedan ver la pieza del mes y conocer más sobre la tradición textil indígena guatemalteca.



Figura 6.3.120 Aplicación de piezas a dispositivos 2
Imagen Propia



PRESUPUESTO

Proceso Metodológico	
Creatividad, procedimiento metodológico, diseño, modelado, iluminación, texturización y animación.	150,000.00
Fotografía	10,000.00
Locución	48,000.00
Render	20,000.00
Post-Producción	15,000.00
Equipo de Trabajo	15,000.00
Subtotal	258,000.00
Gastos Administrativos	
Inmobiliario	21,000.00
Mobiliario	10,000.00
Artículos de Oficina	5,000.00
Luz	9,000.00
Internet	6,000.00
Transporte	10,000.00
Softwares	45,000.00
Sub-total	106,000.00
Total	364,000.00

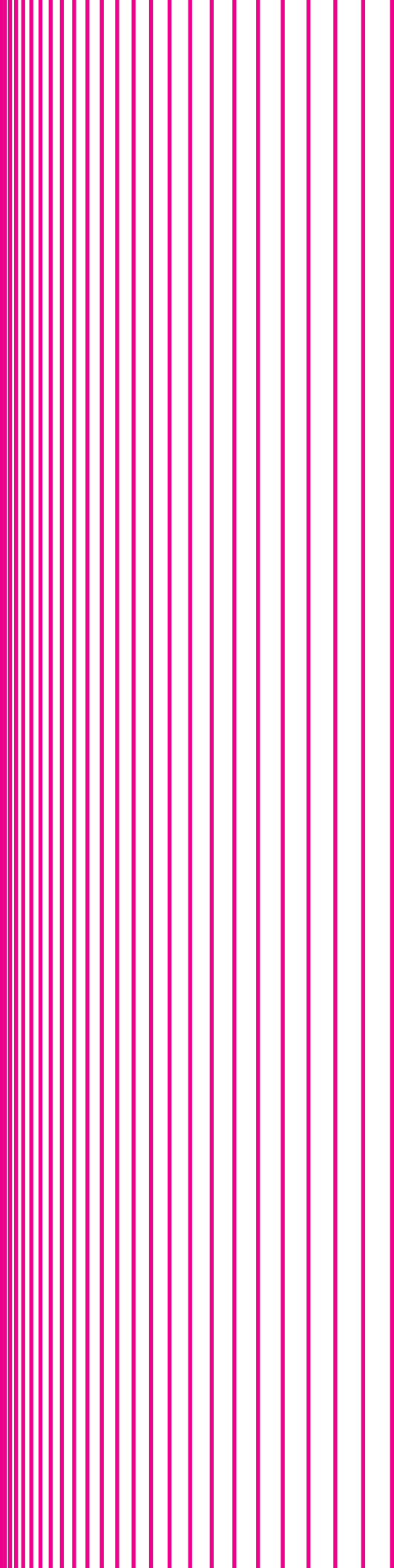
Tabla 6.1 Presupuesto
Elaboración Propia



CAPÍTULO VII

SÍNTESIS

DEL PROCESO



LECCIONES APRENDIDAS

¿QUE SABÍA?

Ver en distintas perspectivas para encontrar la solución de los problemas, creando de esta manera nuevas piezas gráficas que sustenten las necesidades del cliente.

Construir piezas gráficas basado en el grupo objetivo, diseñando de una manera responsable, tomando en cuenta diversas opiniones y estar abierto a los cambios para ejecutar de mejor manera el proyecto.

Ser autodidacta, si no cuento con los conocimientos para realizar el proyecto busco los medios para aprender cómo resolverlo y solventar de la mejor manera las dificultades que encuentre para la realización de cualquier proyecto.

¿QUE APRENDÍ?

Aprendí a utilizar nuevas herramientas para el desarrollo de modelados en 3D, cada una especializada para distintas tareas que hacen más eficiente su ejecución según las necesidades de cada proyecto.

Aprendí que en la cultura indígena hay distintos significados e historias detrás de los símbolos que vemos todos los días en los textiles, que son más que una prenda de vestir.

Aprendí que los proyectos son multidisciplinarios donde diferentes profesionales están colaborando para la ejecución de un proyecto y que este tenga éxito en todos los ámbitos posibles.

¿QUE NECESITO MEJORAR?

Mejorar la distribución de los tiempos en los cuales se realizan las distintas fases del proyecto.

Fortalecer mis conocimientos en otras ramas del diseño y reforzar mis conocimientos teóricos.

Valorar de mejor manera el trabajo que se realiza y mejorar los contratos con clientes nuevos, incluyendo límite de cambios y otros aspectos.



CONCLUSIONES

- Las nuevas tecnologías simplifican la vida de las personas, hacen más inmediata comunicación por lo que se debe de acoplar la información ya que de esta manera se facilita y se llega a más personas la información que se quiere transmitir.
- La tradición textil indígena va más allá de una prenda de vestir, tiene un significado y una historia detrás de cada símbolo que está plasmado por los tejedores y tejedoras de las distintas comunidades indígenas.
- La protección de las tradiciones culturales es importante para la identidad cultural del país ya que es legado de generaciones ancestrales que provienen de tiempos precolombinos y han evolucionado a través del tiempo, además las comunidades indígenas y sus tradiciones están protegidas por la Constitución política de Guatemala.
- El diseño gráfico ha evolucionado y la tecnología forma parte importante del desarrollo de las piezas gráficas, el 3D es una de esas herramientas y permite una construcción virtual permitiendo la manipulación de objetos en tres planos, facilitando la visualización desde distintos ángulos, haciendo que el grupo objetivo pueda conocer de mejor manera las piezas que se le presentan.
- La utilización de infografías facilita la comprensión de temas ya que la información está acompañada de gráficos, lo que ayuda a la memorabilidad y a la distinción dentro los elementos que conforman la composición.



RECOMENDACIONES

- Se recomienda a las autoridades del Museo Ixchel del Traje Indígena a seguir desarrollando proyectos digitales para poder alcanzar a las nuevas generaciones y que puedan ampliar el conocimiento de los textiles indígenas y de la cultura guatemalteca.
- Se recomienda a los estudiantes de EPS comprender lo más posible el tema en el que el proyecto se va a basar, ver distintas posturas sobre el tema y de esa manera aplicar esos conocimientos en el desarrollo del proyecto para poder resolver adecuadamente el problema de comunicación.
- Se recomienda a las autoridades de la Universidad de San Carlos a seguir formando profesionales con conciencia social creando proyectos que beneficien a la sociedad guatemalteca desde distintas áreas y así poder reforzar las bases del país.
- Se recomienda a las autoridades de la Escuela de Diseño Gráfico seguir desarrollando cursos enfocados en la utilización de tecnología como el 3D ya que son nuevas formas de comunicar y desarrollar ideas haciendo avanzar la carrera y la sociedad al aplicar los conocimientos obtenidos.



REFERENCIAS

- Anuncios de Facebook. (s. f.). Recuperado 23 de septiembre de 2016, a partir de <https://es-es.facebook.com/business/products/ads>
- ASALE, R.-. (s. f.-a). cultura. Recuperado 23 de septiembre de 2016, a partir de <http://dle.rae.es/?id=BetrEjX>
- ASALE, R.-. (s. f.-b). tela1; tela2. Recuperado 23 de septiembre de 2016, a partir de <http://dle.rae.es/?id=ZL7JTg6jZL9zrOD>
- ASALE, R.-. (s. f.-c). textil. Recuperado 23 de septiembre de 2016, a partir de <http://dle.rae.es/?id=ZhQf5rp>
- Bartolomé, A. (2013). La utilización educativa del multimedia y el audiovisual en la red. Recuperado a partir de https://www.researchgate.net/publication/257207535_La_utilizacion_educativa_del_multimedia_y_el_audiovisual_en_la_red
- Constitución Política de la República de Guatemala (pdf). (s. f.). Recuperado 23 de septiembre de 2016, a partir de http://www.cc.gob.gt/index.php?option=com_content&view=article&id=219&Itemid=67
- Diseno_visual._Un_paso_hacia_la_atencion_multicultural.pdf. (s. f.). Recuperado a partir de http://s3.amazonaws.com/academia.edu/documents/32667974/Diseno_visual._Un_paso_hacia_la_atencion_multicultural.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAJ56TQJRTWSMTNPEA&Expires=1474617041&Signature=oUhcM95Jg%2ByxqzosRTK0sMA9%2Fg8%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DDiseno_visual._Un_paso_hacia_la_atencion.pdf
- Diseño visual. Un paso hacia la atención multicultural. (2014). Archivos Argentinos de Pediatría, 112(1). <http://doi.org/10.5546/aap.2014.33>
- Gallardo, C. A., Hinostroza, C. C., & Vasquez, E. M. (2016). Desarrollo de una Guía Turística 3D del Cuarto de Rescate Utilizando 3DMAX. Revista Electrónica de la Facultad de Ingeniería, 3(2), 35-41.
- Introduction - Material design. (s. f.). Recuperado 23 de septiembre de 2016, a partir de <https://material.google.com/#introduction-principles>



- Microsoft Word - 200506minervini - 200506minervini.pdf. (s. f.). Recuperado a partir de <http://www.ull.es/publicaciones/latina/200506minervini.pdf>
- Minervini, M. A. (2005). La infografía como recurso didáctico. *Revista Latina de comunicación social*, (59), 15.
- Nieto, J. Y. (2015). Tabletas y smartphones . El diseño editorial obligado a adaptarse a los nuevos soportes informativos digitales. *adComunica*, 0(9), 133-155. <http://doi.org/10.6035/238>
- Ortiz, J. M. C., & Toranzo, F. M. (2005). El sí mismo desde la teoría de la identidad social. *Escritos de psicología*, (7), 59-70.
- Rueda, R. A. S. (2015). Uso de la infografía en los entornos virtuales personalizados para el proceso de enseñanza-aprendizaje sobre el álgebra booleana. *Vivat Academia*, 0(130), 64-74. <http://doi.org/10.15178/va.2015.130.64-74>
- Valdivieso, C. A. (2015). Enseñar con Motion Graphics. *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 14(3), 75-84.
- Alba, Teresa (2016) Diccionario PDF con 80 términos de Diseño Gráfico, Recuperado 23 de septiembre de 2016, a partir de <http://diseñoCreativo.com/terminos-de-diseno-grafico-diccionario/>
- Kliever, Janie (2016), Las 9 Diseño gráfico Tendencias Usted necesita ser consciente de En el año 2016. Recuperado el 22 de febrero 2016, de <https://designschool.canva.com/blog/design-trends-2016/>
- Facebook (2016), ¿Como promocinar una publicación de mi página? Recuperado el 22 de febrero 2016, de <https://www.facebook.com/business/help/347839548598012>



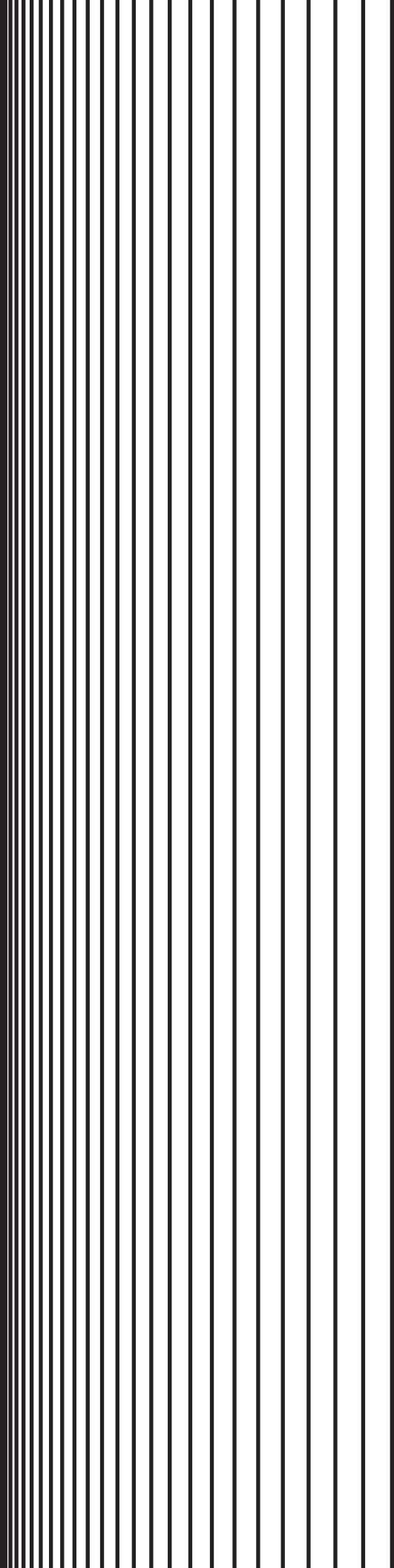
GLOSARIO

GLOSARIO

- Bordado: Técnica usada para decorar una tela a través de puntadas que se ejecutan con una aguja.
- Cofradía: Hermandad religiosa que venera a un santo en particular o que lleva a cabo obras de caridad.
- Corte: Falda que usan las mujeres indígenas.
- Cuyucaste: Algodón de color natural café.
- Huipil: Prenda de origen prehispánico usada por las mujeres mayas para cubrirse el torso.
- Ixchel: diosa maya prehispánica de la fecundidad y el tejido.
- Randa: Costura decorativa hecha a mano que sirve para unir las orillas de los lienzos de huipiles cortes y sut's.
- Rupan Plato: Símbolo textil que se teje en los huipiles y sobrehuipiles de Comalapa, Chimaltenango. Representa un plato usado para bendecir pan o fruta en la iglesia, como parte de los rituales de las cofradías.
- Sobrehuipil: Se lleva encima del huipil, aunque en algunos casos se coloca a manera de velo, suele ser más largo que un huipil y está elaborado con mejores materiales.
- Su't: Paño cuadrado o rectangular de múltiples usos cotidianos o ceremoniales.
- Telar de Cintura: Instrumento de origen prehispánico compuesto por un mínimo de siete palitos, el cual sirve para tejer manualmente.
- Telar de Pie: Instrumento de origen europeo que sirve para tejer, el cual se acciona por medio de pedales.
- Urdimbre: Hilos verticales o paralelos de un tejido.



ANEXOS



ÍNDICE DE IMAGENES

Figura 1.1 Museo Ixchel Friso	14
Figura 1.2 Museo Ixchel Entrada	14
Figura 1.3 Guía Museo Ixchel	15
Figura 1.4 Guía del Museo Ixchel	15
Figura 1.5 Banners del Museo.....	15
Figura 1.6 Página del Museo Ixchel.....	15
Figura 1.7 Logo Museo B/N	16
Figura 1.8 Logo Museo N/B.....	16
Figura 2.1 Museo Ixchel Letrero	27
Figura 2.2 Museo Ixchel Gradass.....	28
Figura 2.3 Grupo Objetivo	29
Figura 3.1 Flujograma	35
Figura 5.1 Diseño Retro Moderno.....	54
Figura 5.2 Diseño Material	54
Figura 5.3 Colores Brillantes y Osados	54
Figura 5.4 Figuras Geométricas	55
Figura 5.5 Espacio Negativo.....	55
Figura 5.6 Reticula Modular	56
Figura 5.7 Tipografía Dinámica.....	56
Figura 5.8 Ilustraciones Personalizadas	57
Figura 5.9 Abstracto y Minimalista.....	57
Figura 5.10 Referencia Infografía 1	58
Figura 5.11 Referencia Infografía 2	58
Figura 5.12 Referencia Infografía 3	59
Figura 5.13 Referencia Infografía 4	59
Figura 5.14 Referencia Infografía 5	59
Figura 5.15 Referencia Infografía 6	60
Figura 5.16 Referencia Render 3D 1	60
Figura 5.17 Referencia Ropa 3D	61
Figura 5.18 Referencia Textil Indígena	61
Figura 5.19 Referencia Huipil 1	61
Figura 5.20 Referencia Telar de cintura.	62

Figura 5.21 Referencia Render 3D. 2.....	62
Figura 5.22 Referencia Ropa Animada 3D.	62
Figura 5.23 Referencia Textura Ropa 3D.....	63
Figura 5.24 Referencia huipil 2.....	63
Figura 5.25 Referencia Render 3D 3.....	63
Figura 5.26 Referencia Render 3D 4.....	63
Figura 5.27 Estrategia de Aplicación de piezas.....	65
Figura 5.28 Entrevista 1	66
Figura 5.29 Observación Visitantes.....	66
Figura 5.30 Observación 1	67
Figura 5.31 Observación 2	67
Figura 5.32 Observación 3	67
Figura 5.33 Objetivo.....	68
Figura 6.1.1 Planos Primer Nivel.....	78
Figura 6.1.2 Planos Segundo Nivel.....	78
Figura 6.1.3 Boceto Exterior Museo.....	79
Figura 6.1.4 Boceto Interior Museo.....	79
Figura 6.1.5 Boceto Sala IV	79
Figura 6.1.6 Boceto Story Board 1	80
Figura 6.1.7 Boceto Story Board 3.....	80
Figura 6.1.8 Boceto Story Board 4.....	81
Figura 6.1.9 Boceto Story Board 5.....	81
Figura 6.1.10 Boceto Cofradía	81
Figura 6.1.11 Boceto Modelo	81
Figura 6.1.12 Fotografía Story Board 1.....	82
Figura 6.1.13 Fotografía Story Board 2.....	82
Figura 6.1.14 Fotografía Story Board 3.....	82
Figura 6.1.15 Fotografía Story Board 4.....	82
Figura 6.1.16 Fotografía Story Board 5.....	82
Figura 6.1.17 Fotografía Story Board 6.....	83
Figura 6.1.18 Fotografía Story Board 7.....	83
Figura 6.1.19 Fotografía Story Board 8.....	83
Figura 6.1.20 Fotografía Story Board 9.....	83
Figura 6.1.21 Fotografía Story Board 10	84
Figura 6.1.22 Fotografía Story Board 11	84

Figura 6.1.23 Fotografía Story Board 12	84
Figura 6.1.24 Fotografía Story Board 13	84
Figura 6.1.25 Fotografía Story Board 14	85
Figura 6.1.26 Fotografía Story Board 15	85
Figura 6.1.27 Fotografía Story Board 16	85
Figura 6.1.28 Fotografía Story Board 17	85
Figura 6.1.29 Fotografía Story Board 18	86
Figura 6.1.30 Fotografía Story Board 19	86
Figura 6.1.31 Fotografía Story Board 20	86
Figura 6.1.32 Fotografía Story Board 21	86
Figura 6.1.33 Recorrido Primer Nivel.....	87
Figura 6.1.34 Recorrido Segundo Nivel	87
Figura 6.1.35 Boceto Luz de Pieza	88
Figura 6.1.36 Boceto de modelos	88
Figura 6.1.37 Boceto de Inndumentaria	88
Figura 6.1.38 Boceto Cofradía	88
Figura 6.1.39 Boceto Telar de Cintura.....	89
Figura 6.1.40 Boceto de Huipil	89
Figura 6.1.41 Boceto Costura	89
Figura 6.1.42 Boceto de Infografía	89
Figura 6.1.43 Fotografía Friso 1	91
Figura 6.1.44 Fotografía Friso 3.....	91
Figura 6.1.45 Fotografía Friso 4.....	91
Figura 6.1.46 Fotografía Friso 5.....	91
Figura 6.1.47 Fotografía Friso 2	91
Figura 6.1.48 Fotografía Friso y Letrero	91
Figura 6.1.49 Fotografía Gradas Entrada.....	92
Figura 6.1.50 Fotografía Conectate	92
Figura 6.1.51 Fotografía Banner Entrada.....	92
Figura 6.1.52 Fotografía Macetas	92
Figura 6.1.53 Fotografía Lamparas	92
Figura 6.1.54 Fotografía Bancas Traseras.....	92
Figura 6.1.55 Fotografía Arbol Trasero	92
Figura 6.1.56 Fotografía Vegetación	93
Figura 6.1.57 Fotografía Lamparas 2	93

Figura 6.1.58 Fotografía Columnas.....	93
Figura 6.1.59 Fotografía Techo	93
Figura 6.1.60 Fotografía Rampa.....	93
Figura 6.1.61 Fotografía Recepción	93
Figura 6.1.62 Fotografía Bancas Recepción.....	93
Figura 6.1.63 Fotografía Entrada de Luz	94
Figura 6.1.64 Fotografía Techo 2	94
Figura 6.1.65 Fotografía Iluminación Exterior	94
Figura 6.1.66 Fotografía Puerta de Entrada.....	94
Figura 6.1.67 Fotografía Redondel	94
Figura 6.1.68 Fotografía Tienda Museo	94
Figura 6.1.69 Fotografía Redondel 2.....	95
Figura 6.1.70 Fotografía Vidrio Protector	95
Figura 6.1.71 Fotografía Mini Exposición.....	95
Figura 6.1.72 Fotografía Vidrio Protector 2	95
Figura 6.1.73 Fotografía Entrad Interior.....	96
Figura 6.1.74 Fotografía Acceso Baños.....	96
Figura 6.1.75 Fotografía Plaza Exterior	96
Figura 6.1.76 Fotografía Arbol Lateral.....	96
Figura 6.1.77 Fotografía Alrededores	96
Figura 6.1.78 Fotografía Recepción y Tienda	96
Figura 6.1.79 Fotografía Alrededores 2	96
Figura 6.1.80 Arquitecto Mazariegos Fotografando 1	97
Figura 6.1.81 Arquitecto Mazariegos	97
Figura 6.1.82 Arquitecto Mazariegos Fotografando 2	97
Figura 6.1.83 Arquitecto Mazariegos Fotografando 3	97
Figura 6.1.84 Arquitecto Mazariegos Fotografando 4	97
Figura 6.1.85 Fotografía Exposición Museo Ixchel 1	98
Figura 6.1.86 Fotografía Exposición Museo Ixchel 2	98
Figura 6.1.87 Fotografía Exposición Museo Ixchel 3	98
Figura 6.1.88 Fotografía Exposición Museo Ixchel 4	98
Figura 6.1.89 Fotografía Exposición Museo Ixchel 5	98
Figura 6.1.90 Fotografía Exposición Museo Ixchel 6	98
Figura 6.1.91 Fotografía Exposición Museo Ixchel 7	99
Figura 6.1.92 Fotografía Exposición Museo Ixchel 8	99

Figura 6.1.93 Fotografía Exposición Museo Ixchel 9	99
Figura 6.1.94 Fotografía Exposición Museo Ixchel 10	99
Figura 6.1.95 Fotografía Exposición Museo Ixchel 11.....	99
Figura 6.1.96 Fotografía Exposición Museo Ixchel 12.....	99
Figura 6.1.97 Fotografía Exposición Museo Ixchel 13.....	99
Figura 6.1.98 Fotografía Exposición Museo Ixchel 14.....	100
Figura 6.1.99 Fotografía Exposición Museo Ixchel 15	100
Figura 6.1.100 Fotografía Exposición Museo Ixchel 16.....	100
Figura 6.1.101 Fotografía Exposición Museo Ixchel 17	100
Figura 6.1.102 Fotografía Exposición Museo Ixchel 18.....	100
Figura 6.1.103 Fotografía Exposición Museo Ixchel 19.....	100
Figura 6.1.104 Fotografía Exposición Museo Ixchel 20	100
Figura 6.1.105 Fotografía Exposición Museo Ixchel 21.....	100
Figura 6.1.106 Fotografía Exposición Museo Ixchel 22.....	101
Figura 6.1.107 Fotografía Exposición Museo Ixchel 24.....	101
Figura 6.1.108 Fotografía Exposición Museo Ixchel 25.....	101
Figura 6.1.109 Fotografía Exposición Museo Ixchel 26.....	101
Figura 6.1.110 Fotografía Exposición Museo Ixchel 23.....	101
Figura 6.1.111 Fotografía Exposición Museo Ixchel 27	101
Figura 6.1.112 Fotografía Exposición Museo Ixchel 28.....	101
Figura 6.1.113 Fotografía Exposición Museo Ixchel 29.....	102
Figura 6.1.114 Fotografía Exposición Museo Ixchel 31	102
Figura 6.1.115 Fotografía Exposición Museo Ixchel 33.....	102
Figura 6.1.116 Fotografía Exposición Museo Ixchel 35	102
Figura 6.1.117 Fotografía Exposición Museo Ixchel 30.....	102
Figura 6.1.118 Fotografía Exposición Museo Ixchel 32.....	102
Figura 6.1.119 Fotografía Exposición Museo Ixchel 34.....	102
Figura 6.1.120 Fotografía Exposición Museo Ixchel 36.....	102
Figura 6.1.121 Fotografía Exposición Museo Ixchel 37.....	103
Figura 6.1.121.1 Fotografía Exposición Museo Ixchel 39	103
Figura 6.1.122 Fotografía Exposición Museo Ixchel 41	103
Figura 6.1.123 Fotografía Exposición Museo Ixchel 43	103
Figura 6.1.124 Fotografía Exposición Museo Ixchel 38.....	103
Figura 6.1.125 Fotografía Exposición Museo Ixchel 40	103
Figura 6.1.126 Fotografía Exposición Museo Ixchel 42.....	103

Figura 6.1.127 Fotografía Exposición Museo Ixchel 44.....	103
Figura 6.1.128 Fotografía Exposición Museo Ixchel 45.....	104
Figura 6.1.129 Fotografía Exposición Museo Ixchel 46.....	104
Figura 6.1.130 Fotografía Exposición Museo Ixchel 47.....	104
Figura 6.1.131 Fotografía Exposición Museo Ixchel 48.....	104
Figura 6.1.132 Fotografía Exposición Museo Ixchel 49.....	104
Figura 6.1.133 Fotografía Exposición Museo Ixchel 50.....	104
Figura 6.1.134 Fotografía Exposición Museo Ixchel 51.....	104
Figura 6.1.135 Fotografía Exposición Museo Ixchel 52.....	105
Figura 6.1.136 Fotografía Exposición Museo Ixchel 53.....	105
Figura 6.1.137 Fotografía Exposición Museo Ixchel 54.....	105
Figura 6.1.138 Fotografía Exposición Museo Ixchel 55.....	105
Figura 6.1.139 Fotografía Exposición Museo Ixchel 56.....	105
Figura 6.1.140 Fotografía Exposición Museo Ixchel 56.....	106
Figura 6.1.141 Fotografía Exposición Museo Ixchel 57.....	106
Figura 6.1.142 Fotografía Exposición Museo Ixchel 58.....	106
Figura 6.1.143 Fotografía Exposición Museo Ixchel 59.....	106
Figura 6.1.144 Fotografía Exposición Museo Ixchel 60.....	106
Figura 6.1.145 Fotografía Exposición Museo Ixchel 61.....	106
Figura 6.1.146 Fotografía Exposición Museo Ixchel 62.....	106
Figura 6.1.147 Fotografía Exposición Museo Ixchel 63.....	106
Figura 6.1.148 Fotografía Exposición Museo Ixchel 64.....	107
Figura 6.1.149 Fotografía Exposición Museo Ixchel 65.....	107
Figura 6.1.150 Fotografía Exposición Museo Ixchel 66.....	107
Figura 6.1.151 Fotografía Exposición Museo Ixchel 67.....	107
Figura 6.1.152 Fotografía Exposición Museo Ixchel 68.....	107
Figura 6.1.153 Fotografía Exposición Museo Ixchel 69.....	107
Figura 6.1.154 Fotografía Exposición Museo Ixchel 70.....	107
Figura 6.1.155 Fotografía Exposición Museo Ixchel 71.....	107
Figura 6.1.156 Fotografía Exposición Museo Ixchel 72.....	107
Figura 6.1.157 Fotografía Exposición Museo Ixchel 73.....	108
Figura 6.1.158 Fotografía Exposición Museo Ixchel 74.....	108
Figura 6.1.159 Fotografía Exposición Museo Ixchel 75.....	108
Figura 6.1.160 Fotografía Exposición Museo Ixchel 76.....	108
Figura 6.1.161 Fotografía Exposición Museo Ixchel 77.....	108

Figura 6.1.162 Fotografía Exposición Museo Ixchel 78.....	108
Figura 6.1.163 Fotografía Exposición Museo Ixchel 79.....	108
Figura 6.1.164 Fotografía Exposición Museo Ixchel 80.....	108
Figura 6.1.165 Fotografía Exposición Museo Ixchel 81	109
Figura 6.1.166 Fotografía Exposición Museo Ixchel 83.....	109
Figura 6.1.167 Fotografía Exposición Museo Ixchel 84.....	109
Figura 6.1.168 Fotografía Exposición Museo Ixchel 86	109
Figura 6.1.169 Fotografía Exposición Museo Ixchel 82	109
Figura 6.1.170 Fotografía Exposición Museo Ixchel 85.....	109
Figura 6.1.171 Fotografía Exposición Museo Ixchel 87	109
Figura 6.1.172 Propuesta Animación Logotipo 1	110
Figura 6.1.173 Propuesta Animación Logotipo 2	110
Figura 6.1.174 Propuesta Animación Logotipo 3.....	110
Figura 6.1.175 Propuesta Animación Logotipo 4	111
Figura 6.1.176 Propuesta Animación Logotipo 5	111
Figura 6.1.177 Propuesta Animación Logotipo 6	111
Figura 6.1.178 Propuesta Animación Logotipo 7	111
Figura 6.1.179 Evaluación Colegas de Diseño Gráfico	113
Figura 6.1.180 Evaluación Autoridades Museo Ixchel 1	113
Figura 6.1.181 Evaluación Autoridades Museo Ixchel 2	113
Figura 6.2.1 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 1	115
Figura 6.2.2 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 2.....	115
Figura 6.2.3 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 3.....	115
Figura 6.2.4 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 4	115
Figura 6.2.5 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 5.....	115
Figura 6.2.6 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 6	115
Figura 6.2.7 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 7	115
Figura 6.2.8 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 8	116
Figura 6.2.9 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 9	116
Figura 6.2.10 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 10.....	116
Figura 6.2.11 Museo Ixchel Exterior Entrada Cinema 4D.....	116
Figura 6.2.12 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 11	116
Figura 6.2.13 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 12.....	116
Figura 6.2.14 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 13.....	116
Figura 6.2.15 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 14.....	117

Figura 6.2.16 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 15.....	117
Figura 6.2.17 Sala Mini Cinema 4D	117
Figura 6.2.18 Sala I Cinema 4D	117
Figura 6.2.19 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 16.....	117
Figura 6.2.20 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 17	117
Figura 6.2.21 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 18	118
Figura 6.2.22 Recepción Cinema 4D	118
Figura 6.2.23 Plaza Interior Cinema 4D.....	118
Figura 6.2.24 Rampa Cinema 4D.....	118
Figura 6.2.25 Pieza del Mes Cinema 4D	119
Figura 6.2.26 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 19	119
Figura 6.2.27 Plantas Cinema 4D.....	119
Figura 6.2.28 Plaza Exterior Cinema 4D.....	119
Figura 6.2.29 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 20	119
Figura 6.2.30 Museo Ixchel Exterior Cinema 4D 21	120
Figura 6.2.31 Vista Elevación Cinema 4D.....	120
Figura 6.2.32 Iluminación Exterior Cinema 4D.....	120
Figura 6.2.33 Museo Ixchel Exterior Lumion 1	121
Figura 6.2.34 Museo Ixchel Exterior Lumion 2	121
Figura 6.2.35 Museo Ixchel Interior Lumion 1.....	122
Figura 6.2.36 Museo Ixchel Interior Lumion 2.....	122
Figura 6.2.37 Museo Ixchel Interior Lumion 3.....	122
Figura 6.2.38 Museo Ixchel Exterior Lumion 3.....	122
Figura 6.2.38.1 Museo Ixchel Interior Lumion 4.....	122
Figura 6.2.39 Propuesta Infografía 1	123
Figura 6.2.40 Propuesta Infografía 2	123
Figura 6.2.41 Propuesta Infografía 3	123
Figura 6.2.42 Propuesta Infografía 4	123
Figura 6.2.42.1 Asesoría Autoridades Museo Ixchel 1.....	125
Figura 6.2.43 Asesoría Autoridades Museo Ixchel 2	125
Figura 6.2.44 Asesoría autoridades Museo Ixchel 3.....	125
Figura 6.2.45 Asesoría Arq. Sergio Castillo	125
Figura 6.2.46 Validación	125
Figura 6.2.47 Asesoría Licda. Ilma Prado 1	126
Figura 6.2.48 Asesoría Licda. Ilma Prado 2.....	126

Figura 6.2.49 Asesoría Licda. Ilma Prado 3.....	126
Figura 6.2.50 Asesoría Licda. Ilma Prado 4.....	126
Figura 6.2.51 Asesoría Licda. Claudia Leal 1	126
Figura 6.2.52 Asesoría Licda. Claudia Leal 2	126
Figura 6.2.53 Asesoría Licda. Claudia Leal 3	126
Figura 6.2.54 Asesoría Licda. Claudia Leal 1	127
Figura 6.2.55 Asesoría Licda. Claudia Leal 2	127
Figura 6.2.56 Asesoría Licda. Claudia Leal 3	127
Figura 6.3.1 Mostrador Pieza del Mes 3D	129
Figura 6.3.2 Vista Aérea Interior Museo	130
Figura 6.3.3 Animación Logotipo Museo Ixchel 1	131
Figura 6.3.4 Animación Logotipo Museo Ixchel 2	131
Figura 6.3.5 Animación Logotipo Museo Ixchel 3	131
Figura 6.3.6 Animación Logotipo Museo Ixchel 4	131
Figura 6.3.6.1 Museo ixchel del Traje Indígena 3D	132
Figura 6.3.6.2 Recorrido Virtual Museo Ixchel 1	135
Figura 6.3.7 Recorrido Virtual Museo Ixchel 2	135
Figura 6.3.8 Recorrido Virtual Museo Ixchel 3	135
Figura 6.3.9 Recorrido Virtual Museo Ixchel 4	135
Figura 6.3.10 Recorrido Virtual Museo Ixchel 5.....	136
Figura 6.3.11 Recorrido Virtual Museo Ixchel 6.....	136
Figura 6.3.12 Recorrido Virtual Museo Ixchel 7.....	136
Figura 6.3.13 Recorrido Virtual Museo Ixchel 8.....	136
Figura 6.3.14 Recorrido Virtual Museo Ixchel 9.....	137
Figura 6.3.15 Recorrido Virtual Museo Ixchel 10	137
Figura 6.3.16 Recorrido Virtual Museo Ixchel 11.....	137
Figura 6.3.17 Recorrido Virtual Museo Ixchel 12.....	137
Figura 6.3.18 Recorrido Virtual Museo Ixchel 13.....	138
Figura 6.3.19 Recorrido Virtual Museo Ixchel 14.....	138
Figura 6.3.20 Recorrido Virtual Museo Ixchel 15	138
Figura 6.3.21 Recorrido Virtual Museo Ixchel 16	138
Figura 6.3.22 Recorrido Virtual Museo Ixchel 17	139
Figura 6.3.23 Recorrido Virtual Museo Ixchel 18	139
Figura 6.3.24 Recorrido Virtual Museo Ixchel 20	139
Figura 6.3.25 Recorrido Virtual Museo Ixchel 21	140

Figura 6.3.26 Recorrido Virtual Museo Ixchel 22.....	140
Figura 6.3.27 Recorrido Virtual Museo Ixchel 23.....	140
Figura 6.3.28 Recorrido Virtual Museo Ixchel 24.....	140
Figura 6.3.29 Recorrido Virtual Museo Ixchel 25.....	141
Figura 6.3.30 Recorrido Virtual Museo Ixchel 26.....	141
Figura 6.3.31 Recorrido Virtual Museo Ixchel 27.....	141
Figura 6.3.32 Recorrido Virtual Museo Ixchel 28.....	141
Figura 6.3.33 Recorrido Virtual Museo Ixchel 29.....	142
Figura 6.3.34 Recorrido Virtual Museo Ixchel 30.....	142
Figura 6.3.35 Recorrido Virtual Museo Ixchel 31.....	142
Figura 6.3.36 Recorrido Virtual Museo Ixchel 32.....	142
Figura 6.3.37 Recorrido Virtual Museo Ixchel 33.....	143
Figura 6.3.38 Recorrido Virtual Museo Ixchel 34.....	143
Figura 6.3.39 Recorrido Virtual Museo Ixchel 35.....	143
Figura 6.3.40 Recorrido Virtual Museo Ixchel 36.....	143
Figura 6.3.41 Recorrido Virtual Museo Ixchel 37.....	144
Figura 6.3.42 Recorrido Virtual Museo Ixchel 38.....	144
Figura 6.3.43 Recorrido Virtual Museo Ixchel 39.....	144
Figura 6.3.44 Recorrido Virtual Museo Ixchel 40.....	144
Figura 6.3.45 Recorrido Virtual Museo Ixchel 41.....	145
Figura 6.3.46 Recorrido Virtual Museo Ixchel 42.....	145
Figura 6.3.47 Recorrido Virtual Museo Ixchel 43.....	145
Figura 6.3.48 Recorrido Virtual Museo Ixchel 44.....	145
Figura 6.3.49 Recorrido Virtual Museo Ixchel 45.....	146
Figura 6.3.50 Recorrido Virtual Museo Ixchel 46.....	146
Figura 6.3.51 Recorrido Virtual Museo Ixchel 47.....	146
Figura 6.3.52 Recorrido Virtual Museo Ixchel 48.....	146
Figura 6.3.53 Recorrido Virtual Museo Ixchel 49.....	147
Figura 6.3.54 Recorrido Virtual Museo Ixchel 50.....	147
Figura 6.3.55 Recorrido Virtual Museo Ixchel 51.....	147
Figura 6.3.56 Recorrido Virtual Museo Ixchel 52.....	147
Figura 6.3.57 Huipil Vista 360°.....	148
Figura 6.3.117 Fotografía Huipil.....	150
Figura 6.3.118 Vector Huipil.....	150
Figura 6.3.119 Modelado Huipil.....	151

Figura 6.3.120 Texturizado Huipil	151
Figura 6.3.58 Huipil 3D 1	152
Figura 6.3.59 Huipil 3D 2	152
Figura 6.3.60 Huipil 3D 3	152
Figura 6.3.61 Huipil 3D 4	153
Figura 6.3.62 Huipil 3D 5	153
Figura 6.3.63 Huipil 3D 6	153
Figura 6.3.64 Huipil 3D 7	153
Figura 6.3.65 Huipil 3D 8	154
Figura 6.3.66 Huipil 3D 9	154
Figura 6.3.67 Huipil 3D 10	154
Figura 6.3.68 Huipil 3D 11	154
Figura 6.3.69 Huipil 3D 12	155
Figura 6.3.70 Huipil 3D 13	155
Figura 6.3.70 Huipil 3D 14	155
Figura 6.3.71 Infografía Pieza del Mes 1	157
Figura 6.3.72 Infografía Pieza del Mes 2	157
Figura 6.3.73 Infografía Pieza del Mes 3	158
Figura 6.3.74 Infografía Pieza del Mes 4	158
Figura 6.3.75 Infografía Pieza del Mes 5	159
Figura 6.3.76 Infografía Pieza del Mes 6	159
Figura 6.3.77 Infografía Pieza del Mes 7	160
Figura 6.3.78 Infografía Pieza del Mes 8	160
Figura 6.3.79 Infografía Pieza del Mes 9	161
Figura 6.3.80 Infografía Pieza del Mes 10	161
Figura 6.3.81 Infografía Pieza del Mes 11	162
Figura 6.3.82 Infografía Pieza del Mes 12	162
Figura 6.3.83 Infografía Pieza del Mes 13	163
Figura 6.3.84 Infografía Pieza del Mes 14	163
Figura 6.3.85 Focus Group 1	165
Figura 6.3.85 Explicación de piezas	165
Figura 6.3.86 Prueba de Recorrido Virtual	166
Figura 6.3.87 Focus Group Espectadores	166
Figura 6.3.88 Prueba de Infografía	166
Figura 6.3.89 Tipografía	166

Figura 6.3.90 Análisis de Piezas 1.....	167
Figura 6.3.91 Análisis de Piezas 2.....	167
Figura 6.3.92 Análisis de Piezas 3.....	167
Figura 6.3.93 Análisis de Piezas 4.....	167
Figura 6.3.94 Discusión de piezas 1.....	167
Figura 6.3.95 Discusión de piezas 2.....	168
Figura 6.3.96 Discusión de piezas 3.....	168
Figura 6.3.97 Discusión de piezas 4.....	168
Figura 6.3.98 Discusión piezas 5	168
Figura 6.3.99 Discusión de piezas 6.....	168
Figura 6.3.100 Logotipo Final 1.....	172
Figura 6.3.101 Logotipo Final 2.....	172
Figura 6.3.102 Logotipo Final 3.....	172
Figura 6.3.103 Logotipo Final 4.....	172
Figura 6.3.104 Logotipo Final 5.....	173
Figura 6.3.105 Formas 3D	175
Figura 6.3.106 Lumion	175
Figura 6.3.107 Modelado y Texturización	176
Figura 6.3.108 Iluminación Museo Ixchel	177
Figura 6.3.109 3D Museo	178
Figura 6.3.110 Retícula	179
Figura 6.3.111 Transición en Piezas.....	179
Figura 6.3.112 Infografías 3D.....	181
Figura 6.3.113 Huipil Visión	182
Figura 6.3.114 Retícula Infografía.....	182
Figura 6.3.115 Símbolos Infografía.....	183
Figura 6.3.116 Símbolos de Huipiles	184
Figura 6.3.117 Huipil 3D	184
Figura 6.3.118 Material de Texturizado Huipil.....	185
Figura 6.3.119 Aplicación de piezas a dispositivos 1	186
Figura 6.3.120 Aplicación de piezas a dispositivos 2.....	186

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 3.1 Cronograma de Actividades	37
Tabla 3.2 Recursos y Costos	39
Tabla 5.1 Brainstorming	70
Tabla 5.2 Relaciones Forzadas	71
Tabla 5.3 Relaciones Forzadas Primer Nivel	71
Tabla 5.4 Relaciones Forzadas Segundo Nivel	72
Tabla 5.5 Relaciones Forzadas Tercer Nivel	72
Tabla 5.6 Relaciones Forzadas Cuarto Nivel	72
Tabla 6.1 Presupuesto	187



OBSERVACIÓN

El proposito de ete instrumento de observación es el de recaudar información para la creación de material gráfico el cual mejorará la forma de transmír mensajes, los aspectos encontrados en el análisis serán tratados de forma **CONFIDENCIAL Y ANÓNIMA** y no serán utilizados para ningún propósito distinto al de la investigación.

No.	Rasgos	Sí	No	Comentarios
1.	La visita está integrada por más de un individuo			
2.	Es parte de una visita guiada			
3.	Muestra alguna emoción al iniciar el recorrido			
4.	Está interesado en ver el audiovisual			
5.	Ve completamente el audiovisual			
6.	Lee las cedulas de las piezas del museo			
7.	Se concentra en más en un área del recorrido			
8.	Extranjero			
9.	Posee camara profesional			
10.	Utiliza celular dentro del museo			
11.	Comenta sobre una pieza de la exposición			
12.	Comprende el idioma español			
13.	Esta interesado en los trifoliales			
14.	Muestra alguna emoción al terminar el recorrido			
15.	Está interesado en alguno de los servicios extras del museo			
16.	Está interesado en ver la tienda del museo			

ENTREVISTA

El proposito de esta entrevista es el de recaudar información para la creación de material gráfico el cual mejorará la forma de transmitir mensajes, sus respuestas serán tratadas de forma **CONFIDENCIAL Y ANÓNIMA** y no serán utilizadas para ningún propósito distinto al de la investigación.

Datos generales

Edad:

Ocupación:

Preguntas:

1. ¿Por qué vas a un museo?
2. ¿Qué sientes al entrar a un museo?
3. ¿Conoces algún personaje de la cultura maya? ¿Cuál?
4. ¿Para ti que significa la cultura maya?
5. ¿Para usted cuál es el objeto más representativo de la cultura maya? ¿Por qué?
6. ¿Qué piensa al ver un textil indígena?
7. ¿Qué es lo que más le atrae de un textil indígena?
8. ¿A qué museo asistes con más frecuencia? ¿Por qué?
9. ¿De adquirir una pieza textil la usaría o en que lugar la colocaría?
10. ¿Que espera de un museo?

11. Responde con la primera palabra que tengas en mente al escuchar las siguientes palabras:

- Típico
- Textil
- Maya
- Huso
- Museo
- Tradición
- Introducción
- Recorrido
- Video
- Tendencia
- Huipil
- Corte
- Su't
- Indígena
- Museo
- Bordado
- Prehispánico
- Costura
- Raíces
- Colección
- Galería
- Tejido
- Costumbre

12. ¿Cuanto tiempo pasas en redes sociales al día?

13. ¿Qué redes sociales frecuentas más?

14. ¿Qué es lo que te llama más la atención de un video informativo?

15. ¿Al visitar un museo lees la cedula de cada pieza completamente?

16. ¿Dónde encuentras la información de los lugares que visitas?

17. ¿Cuando visitas un museo lo haces de manera directa o es parte de un tour?

EVALUACIÓN

A continuación se presentan varias propuestas, evalúe según su criterio en base a la numeración de 1 a 5 en donde 1 es menos adecuado y 5 más adecuado..



MUSEO 3D				
1	2	3	4	5
COMENTARIO				



PROPUESTA LOGOTIPO				
1	2	3	4	5
COMENTARIO				



PROPUESTA INFOGRAFÍA				
1	2	3	4	5
COMENTARIO				

EVALUACIÓN INSTITUCIÓN

A continuación se presentan varias propuestas, evalúe según su criterio en base a la numeración de 1 a 5 en donde 1 es menos adecuado y 5 más adecuado.



Primera Propuesta del Logo				
1	2	3	4	5
COMENTARIO				



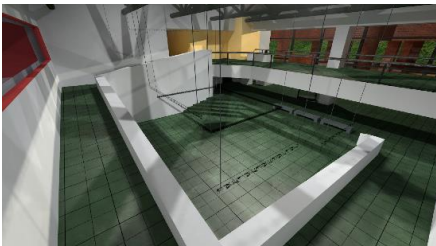
Segunda Propuesta de logo				
1	2	3	4	5
COMENTARIO				



Primer nivel de Bocetaje				
1	2	3	4	5
COMENTARIO				



Segundo Nivel de Bocetaje				
1	2	3	4	5
COMENTARIO				



Tercer Nivel de Bocetaje				
1	2	3	4	5
COMENTARIO				

EVALUACIÓN COLEGAS

A continuación se presentan varias propuestas, evalúe según su criterio en base a la numeración de 1 a 5 en donde 1 es menos adecuado y 5 más adecuado según la línea gráfica y concepto creativo: Hilos de Colores.



MUSEO 3D					
Aspectos a evaluar	1	2	3	4	5
Utilización de Color					
Utilización de efectos					
Tipografía					
Utilización del 3D					
COMENTARIO					



PROPUESTA LOGOTIPO					
Aspectos a evaluar	1	2	3	4	5
Utilización de Color					
Utilización de efectos					
Tipografía					
Utilización del 3D					
COMENTARIO					



PROPUESTA INFOGRAFÍA					
Aspectos a evaluar	1	2	3	4	5
Utilización de Color					
Utilización de efectos					
Tipografía					
Utilización del 3D					
COMENTARIO					

MUSEO
IXCH
DEL TRAJE I...



PROPUESTA DE LOGOTIPO 2					
Aspectos a evaluar	1	2	3	4	5
Utilización de Color					
Utilización de efectos					
Tipografía					
Utilización del 3D					
COMENTARIO					



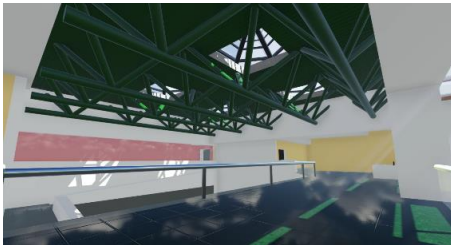
RECORRIDO VIRTUAL					
Aspectos a evaluar	1	2	3	4	5
Utilización de Color					
Utilización de efectos					
Tipografía					
Utilización del 3D					
COMENTARIO					

EVALUACIÓN INSTITUCIÓN

A continuación se presentan varias propuestas, evalúe según su criterio en base a la numeración de 1 a 5 en donde 1 es menos adecuado y 5 más adecuado.



Interior de salas del museo				
1	2	3	4	5
COMENTARIO				



Estructura Interior del museo				
1	2	3	4	5
COMENTARIO				



Estructura Exterior del museo				
1	2	3	4	5
COMENTARIO				



Creación de Infografía Digital				
1	2	3	4	5
COMENTARIO				



Propuesta de animación y logotipo				
1	2	3	4	5
COMENTARIO				

Validación

A continuación, se presentan varias propuestas, evalúe según su criterio en base a la numeración de 1 a 5 en donde 1 es menos adecuado y 5 más adecuado, tomando en cuenta el concepto creativo: Hilos de Colores.



MUSEO 3D					
Aspectos a evaluar	1	2	3	4	5
Utilización de Texturas					
Iluminación					
Utilización del 3D					
COMENTARIO					



RECORRIDO VIRTUAL					
Aspectos a evaluar	1	2	3	4	5
Recorrido					
Utilización de Reflejos					
Utilización del 3D					
COMENTARIO					



PROPUESTA LOGOTIPO					
Aspectos a evaluar	1	2	3	4	5
Utilización de Color					
Utilización de efectos					
Concepto					
COMENTARIO					



PROPUESTA INFOGRAFÍA					
Aspectos a evaluar	1	2	3	4	5
Concepto					
Utilización de efectos					
Tipografía					
Utilización del 3D					
COMENTARIO					



PROPUESTA DE LOGOTIPO 2					
Aspectos a evaluar	1	2	3	4	5
Utilización de Color					
Utilización de efectos					
Utilización del 3D					
COMENTARIO					

AGENCIA: INDEPENDIENTE
FORMATO: AUDIOVISUAL
PROGRAMA: EXÁMEN PRIVADO, ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO, USAC
DURACIÓN:
CONTROLES: LIC. FERNANDO PALACIOS
EDICIÓN: LICDA. VENUS ESPINA
LOCUTOR: LICDA. VENUS ESPINA
GUIÓN TÉCNICO: LICDA. VENUS ESPINA
TEMA: MUSEO IXCHEL DEL TRAJE INDÍGENA
ESTUDIO: RADIO UNIVERSIDAD
DIRECTOR: LIC. ANTONIO MELGAR

GUIÓN TÉCNICO MUSEO IXCHEL DEL TRAJE INDÍGENA

LOCUTORA	1	Museo Ixchel Del Traje Indígena
	2 3 4	El símbolo textil "RUPAN PLATO" se teje en los huipiles y sobrehuipiles de Comalapa y Chimaltenango.
	5 6 7 8	Representa un plato usado para bendecir pan o fruta en los rituales de las cofradías y está representado en el friso del edificio del Museo Ixchel del Traje Indígena.
	9 10 11	Institución no lucrativa que se encarga de coleccionar, registrar, conservar, investigar, exponer y promocionar el traje indígena guatemalteco.

LOCUTORA	1 2 3	Se fundó en 1973 y a la fecha, cuenta con una valiosa colección, que se ha ido documentando con investigaciones desarrolladas durante este tiempo.
	4 5 6	Se ha enriquecido con valiosas donaciones de personas que han valorado el trabajo que se hace en el Museo y le han confiado sus colecciones.
	7 8 9 10 11	La tarea del Museo de conformar una colección exhaustiva e inclusiva con ejemplares de prendas usadas en todas las comunidades indígenas de Guatemala y de todas las épocas, es un trabajo que sigue día con día.
	12 13 14	La Colección Principal incluye 7 mil 801 tejidos originarios de 147 municipios y 34 aldeas, por lo que 181 comunidades están representadas en ella.
	15 16	Salas De Exposición Permanente: La indumentaria y el tejido maya a través del tiempo.
	17 18 19	El objetivo de la exposición permanente es presentar la evolución de la tradición textil maya de Guatemala desde tiempos precolombinos hasta el presente.

LOCUTORA	1 2 3 4	Recorrer sus cuatro salas permite conocer orígenes, variaciones y continuidades que ha experimentado a lo largo del tiempo el traje, así como los instrumentos de tejido, los materiales y las técnicas.
	5 6	Sala I: Tradición textil de Mesoamérica; Indumentaria maya prehispánica (200 años AC - 1529 DC)
	7 8 9 10 11 12	El objetivo de la sala consiste en identificar prendas y formas de uso de la vestimenta maya que pudieron haber persistido en el tiempo. En el caso de la indumentaria masculina, la mayoría de las prendas de origen prehispánico ha desaparecido, aunque todavía se percibe alguna influencia.
	13 14 15 16	La indumentaria femenina, sin embargo, conserva el corte, el huipil, el su't y los tocados, cuya similitud se hace obvia al observar las prendas actuales y las formas en que éstas se llevan.
	17 18 19	Sala II: Fusión de dos tradiciones; Mesoamericana y española; Indumentaria maya-hispánica (1532 - 1854).

LOCUTORA	1 2 3 4 5	En esta sala se presenta una nueva etapa en la historia de la indumentaria indígena, derivada de las profundas transformaciones culturales, políticas, sociales y económicas que tuvieron lugar en el país con la conquista y colonización española.
	6 7 8 9 10 11	Se dio un proceso de sincretismo en el seno de la tradición textil, pues persistieron elementos prehispánicos, pero se incorporaron muchos elementos traídos por los españoles. Surgió la tradición maya-hispánica, con rasgos que la diferencian de la tradición indígena.
	12 13	Sala III: Modernidad y tradición textil indígena: Indumentaria moderna (1855 – 1959).
	14 15 16 17	Se inició la modernización de la indumentaria maya con la hilatura industrial, que tomó mayor fuerza alrededor de 1880, con la fundación de la fábrica Cantel, situada en Quetzaltenango.

LOCUTORA	1 2 3 4 5	A finales del siglo XIX, las tejedoras y los tejedores indígenas de muchas comunidades empezaron a sustituir el hilo de algodón blanco hilado a mano por el hilado industrialmente, que se importaba al país o se producía en la fábrica Cantel.
	6 7	SALA IV: Cultura global y tradición textil indígena; Indumentaria contemporánea (1960 al presente).
	8 9 10 11 12 13 14 15	En esta sala se explican las continuidades y transformaciones que han ocurrido en la indumentaria maya, desde 1960 hasta nuestros días. Entre los cambios más importantes que ocurrieron cabe destacar la introducción de fibras de origen químico, que ampliaron la gama y brillantez de los colores disponibles, y una mayor difusión del bordado a máquina.
	16	Sala de exposiciones temporales
	17	Sala Andrés Curruchich

LOCUTORA	1 2 3 4 5 6 7 8	Esta es la colección pictórica de óleos realizados por el pintor kaqchikel, Andrés Currichich, uno de los pioneros de la pintura popular o "naif" de Guatemala. Sus obras plasman la vida cotidiana de su pueblo, San Juan Comalapa (Chimaltenango). Aunque hizo anotaciones al pie de sus cuadros, no incluyó fecha alguna, por lo que se estima que la obra expuesta puede situarse a mediados del siglo XX.
	9	Sala Carolina Mini: Su't; Usos Y Significados
	10 11 12 13	Su't es una palabra usada en varios idiomas mayas y que en español designa a un paño, pañuelo o servilleta. Está formado por uno o dos lienzos, unidos por una costura bordada llamada randa.
	14 15 16 17 18 19	El su't está presente en la vida indígena, tanto en actividades de la vida cotidiana, como en la vida ceremonial y religiosa. Además, tiene muchos usos y aún lo hace más interesante, que basta con doblarlo de cierta manera para que funcione como gorra, suéter o bolsa.
	20	Sala Cofradía: Textura Y Color

LOCUTORA	1 2 3 4 5 6 7 8 9	Las cofradías, custodias de sabiduría ancestral, forman parte de la cultura sincrética de localidades que aún se apegan a las costumbres y las tradiciones de los antepasados. Como se muestra en esta exposición, diferencias de colores, texturas, diseños y formas de uso, son apreciables en la indumentaria, así como en los tejidos que visten y emplean los hombres y las mujeres de las cofradías, y las mayordomías de los municipios aquí representados.
	10	Galería Carmen L. Pettersen
	11 12 13 14 15	El Museo resguarda la colección de acuarelas que Carmen L. Pettersen pintó entre 1970 y 1975 y son un valioso testimonio gráfico de la indumentaria usada por los mayas desde 1940 hasta mediados de la década de 1970.
	16 17 18 19	Ésta connotada artista guatemalteca plasmó en ellas, con inigualable calidad pictórica, detalle y fidelidad, los trajes distintivos de diversas comunidades mayas de Guatemala.

LOCUTORA	1 2 3	En la sala que exhibe las acuarelas de doña Carmen, se aprecian objetos y recuerdos de ella, además de las distinciones que recibió.
	4 5 6 7	El Museo Ixchel del Traje Indígena no sólo se dedica a exhibir las piezas textiles de su colección. Su labor va mucho más allá, ya que se consagra al rescate de una tradición viva en la Guatemala de hoy.
	8 9 10 11 12 13 14 15	La visión del Museo Ixchel del Traje Indígena es mantener el liderazgo en el campo en el que se desarrolla y contribuir al conocimiento y difusión de la riqueza cultural del país. Los invitamos a visitar nuestras exposiciones ubicadas en la 6ª. Calle de la Zona 10, que están disponibles de lunes a viernes de 9 de la mañana a 5 de la tarde y el sábado de 9 de la mañana a la una de la tarde.
	16 17 18 19	También puede consultar nuestra página web www.museoixchel.org y nuestras redes sociales: Facebook: Museo Ixchel del Traje Indígena
	20	Conéctate con tus raíces



Edad: _____

Género: _____

VALIDACIÓN GRUPO OBJETIVO

Focus Group

Diseño de material gráfico para informar sobre la tradición textil indígena de Guatemala
–Museo Ixchel del Traje Indígena–

La siguiente evaluación tiene como finalidad validar el material gráfico que se le será presentado, se evaluarán aspectos funcionales y de estética de las piezas.

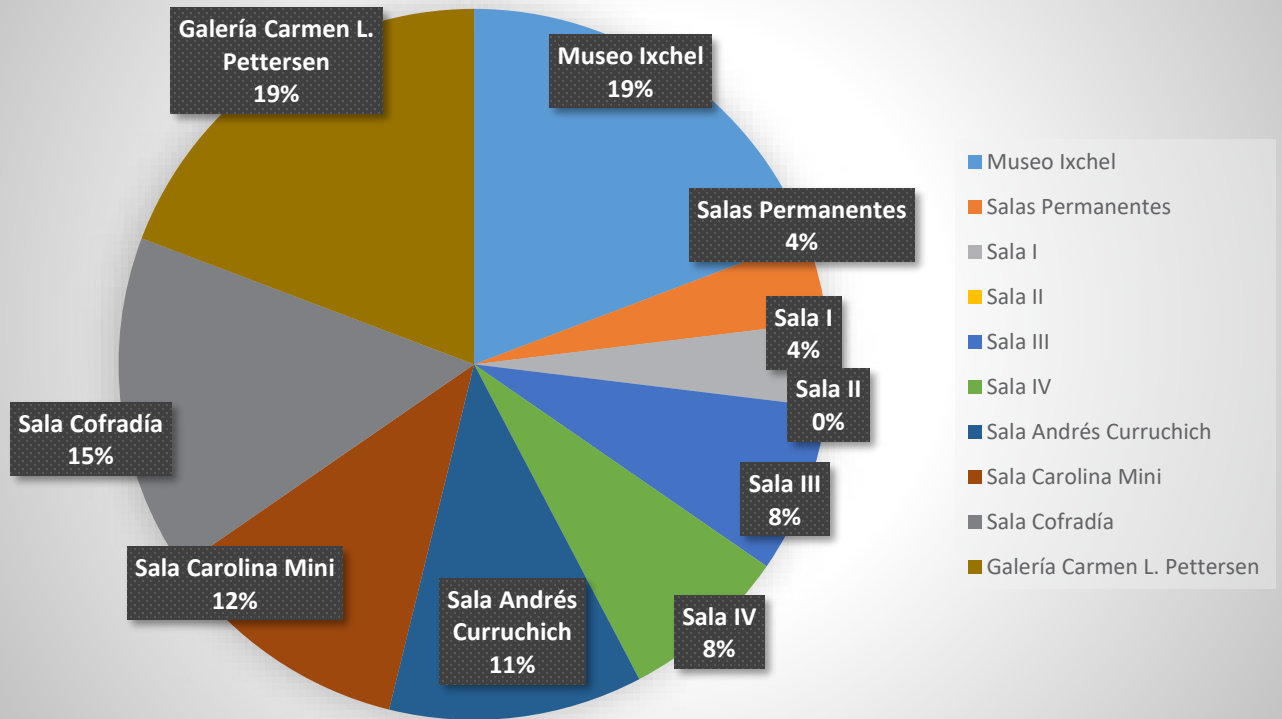
La forma en que será evaluadas las piezas es a través de un grupo de discusión, a continuación, se le presentan varios aspectos los cuales debe responder marcando la casilla que consideren adecuada.

1. ¿Comprendió y recuerda la información sobre los siguientes temas?

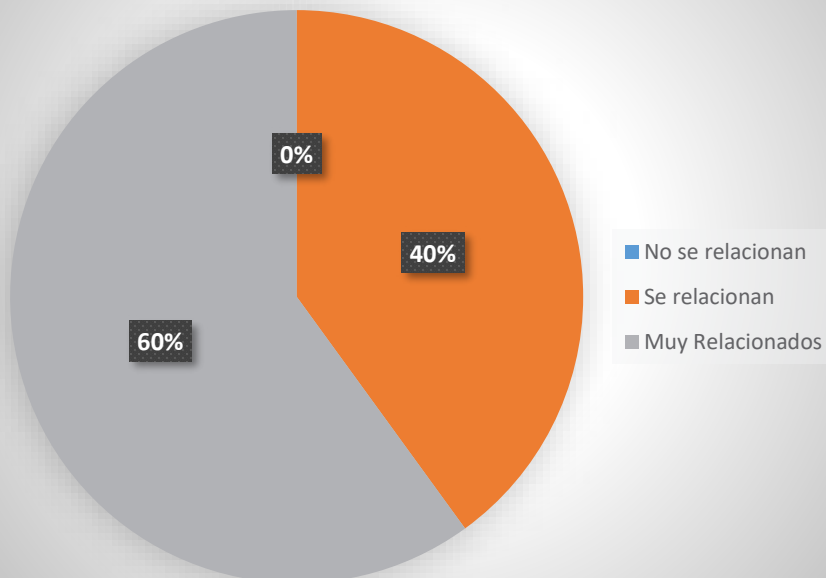
- Museo Ixchel del traje indígena
- Salas permanentes
- Sala I
- Sala II
- Sala III
- Sala IV
- Sala Andrés Curruchich
- Sala Carolina Mini
- Sala Cofradía
- Galería Carmen L. Pettersen

2. ¿Considera que las piezas que se le mostraron tienen una relación de estilo?
- Muy relacionados
 - Se relacionan
 - No se relacionan
3. ¿El material fue fácil de leer para usted?
- Muy fácil
 - Lo pude leer
 - No lo pude leer
4. ¿Comprendió el orden de las distintas áreas del museo al ver el recorrido virtual?
- Diferencié las salas
 - Diferencié las salas temporales
 - Lleve un orden de la evolución de los textiles indígenas
5. Considera que con las piezas mostradas usted adquirió conocimientos de:
- Textiles indígenas
 - La labor del Museo Ixchel del Traje Indígena
 - Los medios donde puedo encontrar información del Museo Ixchel del Traje Indígena
6. ¿Después de haber visto el material con que tema lo relaciona?
- Árbol ancestral
 - Hilos de colores
 - Semillas de mi tierra
 - Figuras ancestrales
7. ¿Al ver estas piezas en redes sociales las compartiría con sus amigos?
- Si
 - No
 - Comentaría las piezas
 - Me volvería fan de la página
8. ¿Considera que con este material usted puede aprender sobre los textiles indígenas?
- Si
 - No
9. ¿Después de ver las piezas usted está interesado en aprender más sobre los textiles indígenas?
- Si
 - No

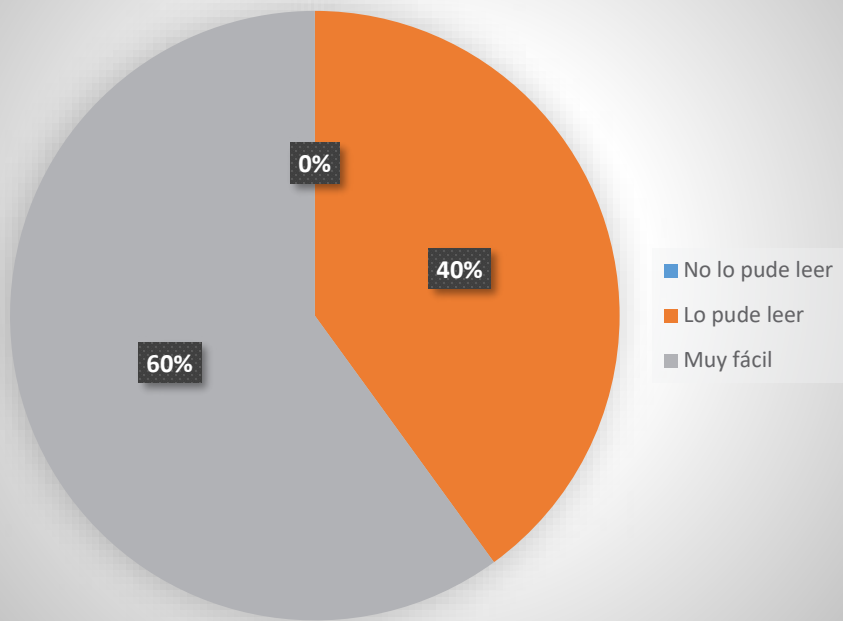
Salas que más recuerda



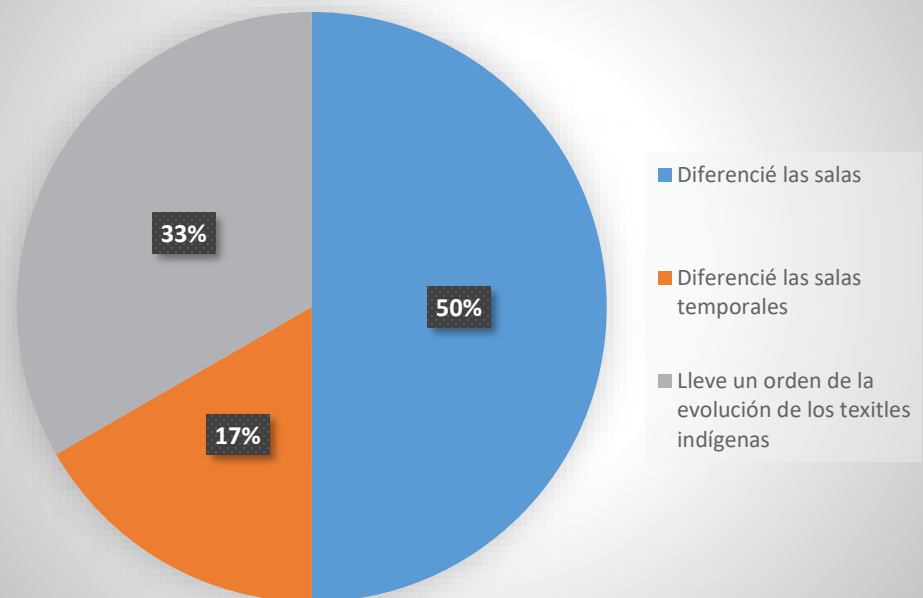
Relación de estilo de las piezas



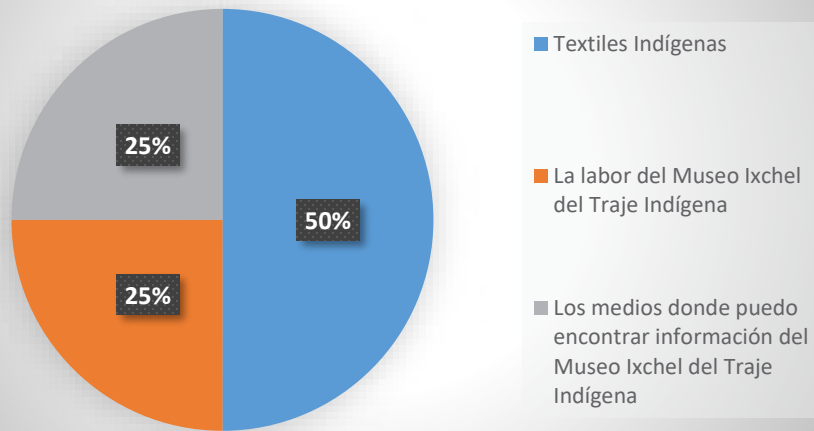
Facilidad de lectura



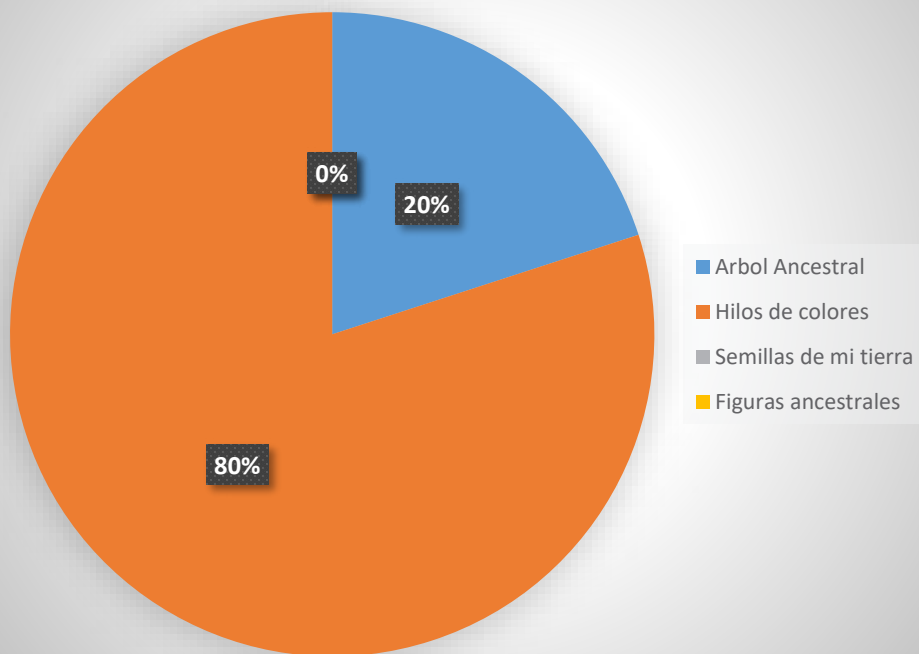
Orden del recorrido virtual



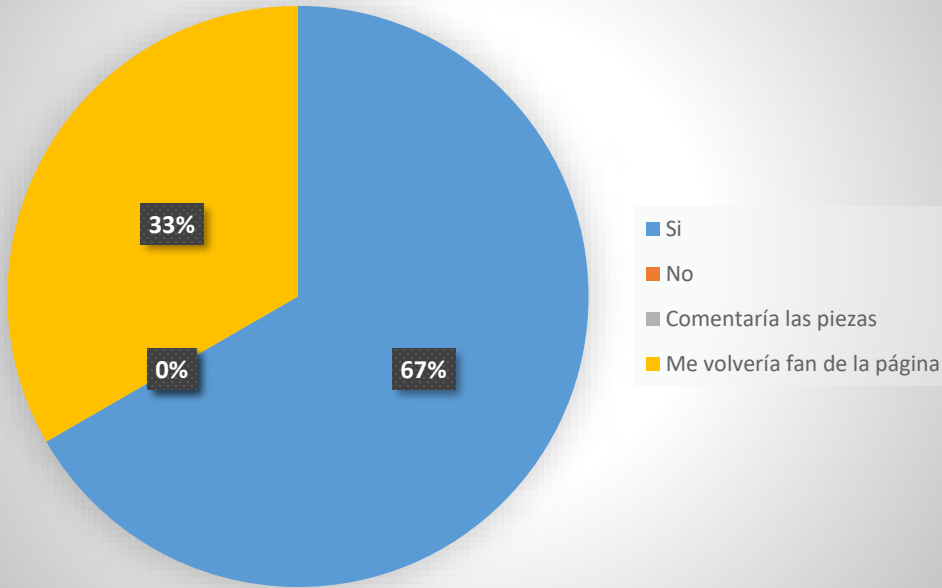
Conocimientos adquiridos



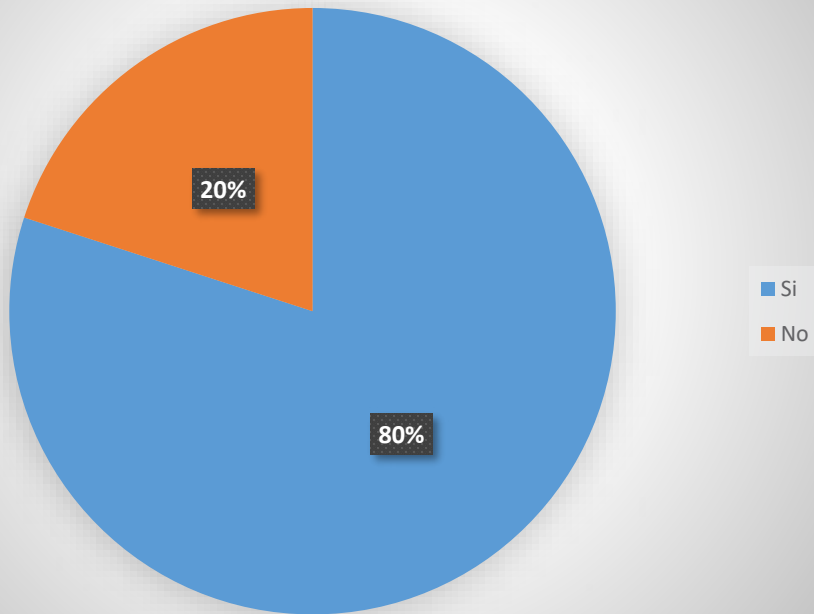
Tema más relacionado



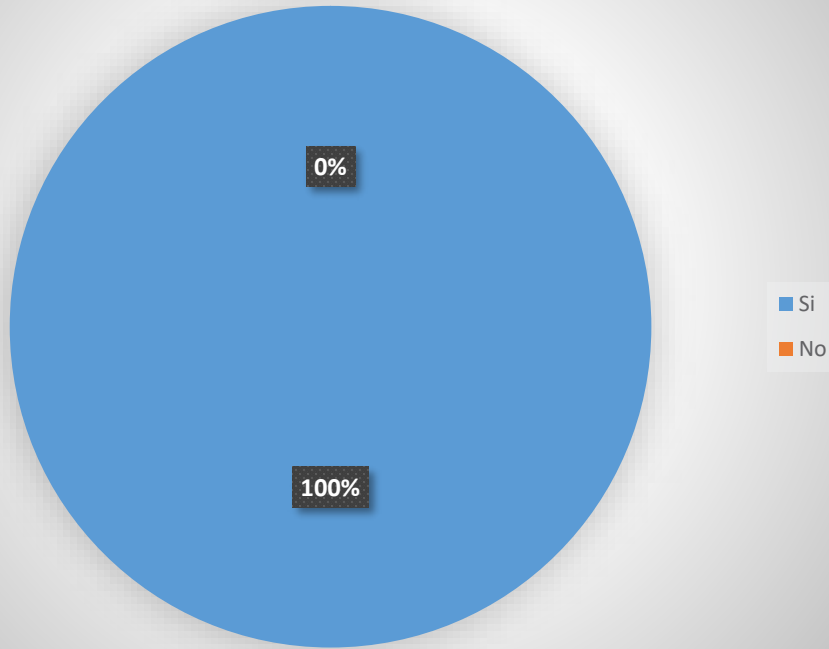
Redes Sociales



Título del gráfico



Interes en el tema



Doctor
Byron Alfredo Rabe Rendón
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 PARA INFORMAR SOBRE LA TRADICIÓN TEXTIL INDÍGENA DE GUATEMALA -MUSEO IXCHEL DEL TRAJE INDÍGENA-**” del estudiante **JAVIER ANDRÉS FLORES CARDONA** perteneciente a la Facultad de Arquitectura, **CUI 2086 84816 0101** y registro académico **201122563**, al conferírsele el Título de Licenciado en Diseño Gráfico.

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 diez días de octubre de dos mil diecisiete.

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

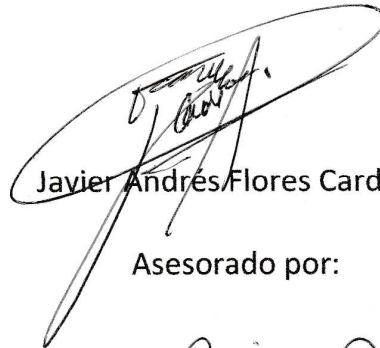
Atentamente,



Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández
Profesor Titular Facultad de Arquitectura
CUI 2715 41141 0101
Colegiado de Humanidades. No. 4509

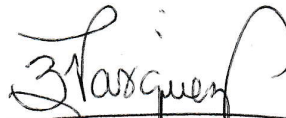
Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández
COL. No. 4509
COLEGIO DE HUMANIDADES

**Diseño de material gráfico para informar sobre la tradición textil indígena
de Guatemala –Museo Ixchel del Traje Indígena-
Proyecto de Graduación desarrollado por:**

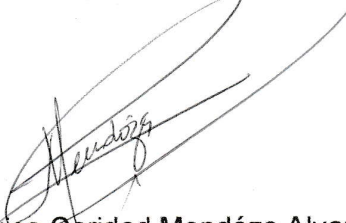


Javier Andrés Flores Cardona

Asesorado por:



Licda. Rosaura María Vásquez Pinto



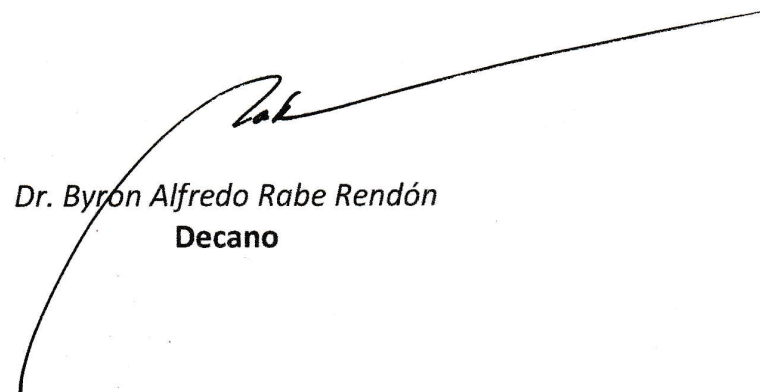
Licda. Larisa Caridad Mendóza Alvarado



Licda. Lourdes Eugenia Pérez

Imprímase:

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”



Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano

Javier Andrés Flores Cardona