

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

**DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO
EDITORIAL PARA LA FUNDACIÓN
G&T CONTINENTAL COMO APOYO
PARA CONSERVAR Y DIVULGAR
EL PATRIMONIO CULTURAL
DE GUATEMALA**

Erin Benedicto Mejía García

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

**DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO
EDITORIAL PARA LA FUNDACIÓN
G&T CONTINENTAL COMO APOYO
PARA CONSERVAR Y DIVULGAR
EL PATRIMONIO CULTURAL
DE GUATEMALA**

Proyecto de Graduación
desarrollado por: Erin Benedicto Mejía García
para optar al título de Licenciado en Diseño Gráfico.

Guatemala, octubre de 2020

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



JUNTA DIRECTIVA

MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Vocal I

Licda. Ilma Judith Prado Duque
Vocal II

MSc. Arq. Alice Michele Gómez García
Vocal III

Br. Andrés Cáceres Velazco
Vocal IV

Br. Andrea María Calderón Castillo
Vocal V

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca
Secretario Académico

TRIBUNAL EXAMINADOR

Licda. Lourdes Pérez
Asesora Metodológica

Licda. Larisa Mendóza
Asesora Gráfica

Licda. Sharon Yanira Alonzo Lozano
Tercera Asesora

MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca
Secretario Académico

Dedicatoria y agradecimientos

A Dios por haberme permitido llegar hasta este momento de mi vida profesional, ayudándome a lograr los objetivos y metas planteadas, iluminando mi camino en cada decisión tomada, siendo mi luz y guía a lo largo de mi vida, poniendo personas que me han dado su apoyo, consejos y ayuda.

A mi familia, a mi madre por darme en todo momento su apoyo y consejos constantes, amor, paciencia y guía que me han permitido llegar hasta aquí, siendo un hombre de bien. Y a mis hermanas, quienes han sido un pilar importante en mi vida, siendo un ejemplo a seguir, brindándome sus consejos y ayuda en todo momento. Sin el apoyo de ellas nada de esto sería posible.

A mis amigos y licenciados, quienes han formado parte importante de este recorrido, brindándome sus consejos y ayuda en todo momento, compartiendo su tiempo y conocimientos para que todo esto sea posible.

A mi asesora Sharon Alonzo por guiarme y apoyarme en cada decisión tomada dentro del proyecto, alentándome a seguir adelante y por estar siempre dispuesta a ayudarme, brindándome sus consejos y conocimientos para que este proyecto fuera una realidad.

Y a todas las demás personas que de una u otra manera formaron parte importante de este proceso, a las cuales les agradezco por su apoyo y ayuda, porque sin ellas todo esto no hubiera sido posible.

ÍNDICE

10 CAPÍTULO 1

- 10 Introducción
- 12 Presentación
- 14 Problema
- 15 Justificación
 - 15 Trascendencia
 - 15 Incidencia
 - 15 Factibilidad
- 16 Objetivos
- 17 General
 - 17 específico
 - 17 De comunicación
 - 17 De diseño

32 CAPÍTULO 3

- 32 Planificación operativa
- 34 Flujo grama
- 36 Cronograma de actividades

18 CAPÍTULO 2

- 18 Perfiles
- 21 Perfil de la fundación
- 22 Historia
 - 22 Material realizado
 - 22 Propósitos
- 24 Misión
- 24 Visión
- 24 Objetivos
- 25 Organigrama
- 26 Identidad visua
- 29 Perfil del grupo objetivo
- 30 Grupo objetivo

38 CAPÍTULO 4

- 38 Marco teórico
- 40 Patrimonio cultural de Guatemala
- 36 Revista como medio de publicación impresa

50

CAPÍTULO 5

- 50 Definición creativa
- 52 6w's
- 54 Ventajas y desventajas
- 56 Proceso creativo
- 60 Moodboard

66

CAPÍTULO 6

- 66 Producción gráfica
- 68 Primer nivel de validación
- 78 Segundo nivel de validación
- 86 Tercer nivel de validación

98

CAPÍTULO 7

- 96 Propuesta final

114

CAPÍTULO 8

- 114 Lecciones aprendidas

118

CAPÍTULO 9

- 118 Conclusiones

122

CAPÍTULO 10

- 122 Recomendaciones
- 126 Fuentes consultadas
- 128 Glosario
- 130 Costos del proyecto
- 132 Anexos



INTRODUCCIÓN

Presentación

El patrimonio cultural es parte de la riqueza de cada país. Actualmente Guatemala enfrenta una crisis de valores que nacen muchas veces del desconocimiento de su cultura, viéndose evidenciada en la falta de interés y de respeto a los espacios públicos, lugares patrimoniales, irrespeto al arte y la cultura, entre otros. Lo que se deriva de la falta de información y educación respecto al tema del patrimonio cultural, ya que no se puede apreciar y respetar algo que no se conoce.

En la actualidad, Guatemala cuenta con instituciones que se interesan por el patrimonio de la nación, siendo una de ellas a la que se estará brindando apoyo mediante el presente proyecto, con el cual se pretende informar y educar a los jóvenes guatemaltecos, para que se informen y de esa manera colaborar con el respeto y divulgación del patrimonio cultural de la nación. El proyecto tiene como objetivo apoyar y fortalecer la labor que realiza la Fundación G&T Continental de conservar y divulgar el patrimonio cultural de Guatemala desarrollando un material gráfico editorial que faciliten a los jóvenes la comprensión de la labor que realizan como fundación, creando un vínculo entre los jóvenes y la fundación se contribuirá a la labor de conservar y divulgar el patrimonio cultural, ya que informando y educando es como se logra hacer un cambio. En el presente informe se puede encontrar los procesos de investigación análisis y síntesis que evidencian la problemática, así como el metodológico y gráfico que se utilizaron para resolver esta problemática, obteniendo un resultado final exitoso.

PROBLEMA

Guatemala es un país rico en cultura y tradición teniendo una amplia riqueza patrimonial de bienes tangibles e intangibles. Lamentablemente estos bienes culturales no son bien apreciados por todos los sectores de la sociedad, ya que se evidencia un gran desinterés por parte de los jóvenes respecto al tema de cultura nacional, las causas que lo originan son: la falta de orientación y educación del tema, dado que no existe una adecuada educación respecto a la cultural de Guatemala, la influencia de otras culturas, ya que con los avances de la tecnología se abren las puertas de la globalización, teniendo al alcance de un click información de otros países. Por lo que los jóvenes se ven más atraídos por otras culturas, dejando de lado lo nacional, por falta de información clara, ya que los jóvenes no encuentran información precisa respecto a estos temas, y es ahí donde pierden el interés, al no encontrar un lugar al cual acudir para aprender sobre arte y cultura.

Es necesario lograr involucrar a los jóvenes en todas las ramas artísticas y culturales con las que cuenta Guatemala, brindándoles espacios dedicados enteramente al arte y la cultura, para despertar en ellos un sentimiento de orgullo por el talento nacional, la Fundación G&T Continental está comprometida con el apoyo al arte nacional, por lo cual vela por proveer un espacio donde los talentos nacionales puedan presentar sus obras y así más personas tengan un lugar de referencia artística y cultural. Sin embargo sus esfuerzos se ven limitados al no tener la respuesta deseada del grupo objetivo, quienes ven irrelevante y aburrido asistir a lugares de arte y cultura; en muchas ocasiones originado por el mal enfoque que se le da al material gráfico, para lo que se realizó un diagnóstico de comunicación visual, utilizando la herramienta de observación dentro de las instalaciones de la Fundación G&T Continental donde se evidenció el problema con el que cuenta la Fundación, ya que se ve evidenciado el problema en las publicaciones en donde informan de las diversas actividades que realizan.

JUSTIFICACIÓN

Trascendencia

Es innegable que los jóvenes tienen un papel importante dentro de la sociedad, siendo los actores de cambio. Por tal motivo es de suma importancia enfocarse en este sector para lograr un cambio en la sociedad informándolos y educándolos sobre el patrimonio cultural de la nación. Con la realización de este proyecto se busca contribuir con la sociedad en pro del arte y la cultura, aportando en la divulgación, educación y concientización sobre lo importante que es tener una identidad como nación en cuanto al arte y la cultura de manera clara en la que se puedan sentir identificados y atraídos a aprender más sobre el tema.

A nivel de diseño gráfico se puede brindar una solución a la manera en la que se ha estado transmitiendo la información, creando material pedagógico para instruir a los jóvenes en los temas del arte y cultura y así mismo informarlos de las actividades que la institución realiza. Dicho material será realizado en cuanto al concepto determinado del grupo objetivo.

Incidencia

El proyecto se realiza en con el fin de ayudar a que los jóvenes conozcan la labor que realiza la Fundación G&T Continental de divulgar y conservar el patrimonio cultural de la nación, y de esa manera ellos también se involucre en el apoyo a conservación del patrimonio de la nación. Utilizando la intervención del diseño gráfico como herramienta para transmitir la información de manera clara y atractiva para que puedan conocer la labor de la fundación.

Factibilidad

La realización de este proyecto cuenta con todo el apoyo de la fundación para poder llevarlo a cabo, aportando los contenidos y las fotografías las cuales serán utilizadas, así como la información que es de suma importancia para poder enfocar el proyecto de la mejor manera. Así mismo se cuenta con el apoyo de profesionales en el tema que estarán asesorando y brindando sus conocimientos para que este proyecto se lleve de la mejor manera y desarrollar el material de diseño de manera exitosa.

Objetivos

GENERAL

Contribuir con la fundación G&T Continental, por medio de la gestión y producción gráfica, en la labor que realiza de conservar y divulgar el patrimonio cultural de Guatemala.

ESPECÍFICO

01 de comunicación

Brindar al grupo objetivo de manera clara la información generada por la fundación a través del diseño de material pedagógico el cual pueda informar y generar interés sobre el arte y la cultura en el grupo objetivo, además de trasladar la información clara de las actividades realizadas en la fundación en la ciudad capital.

02 de diseño

Desarrollar material gráfico editorial para medios impresos y digitales que faciliten la comprensión de los temas y actividades que realiza la Fundación G&T Continental en pro del patrimonio cultural de la nación, brindando al grupo objetivo la información de manera clara.



PERFILES





**PERFIL
DE LA FUNDACIÓN**

Historia

Fundación G&T Continental es una institución no gubernamental, no lucrativa, sostenida por el aporte de donaciones de las empresas financieras de la Corporación G&T Continental, constituida legalmente en 1993, reconocida ante la Superintendencia de Administración Tributaria de Guatemala, la cual está dedicada a la documentación, conservación, protección y divulgación del patrimonio cultural y artístico de Guatemala.

Por más de veinte años, la Fundación G&T Continental ha contribuido al crecimiento y desarrollo de jóvenes artistas. También se ha dedicado a documentar los rasgos culturales que hacen de Guatemala un país verdaderamente maravilloso. Mostrando la abundante riqueza artística que hemos recibido como herencia de nuestros antepasados, la que no sólo es hermosa, sino que cuenta la historia de nuestro país, a través de este conocimiento aprendemos a valorar y amar lo nuestro, lo que sin lugar a dudas fortalece nuestro orgullo de ser guatemaltecos, Contando con dos espacios de exposición en los que presentamos los trabajos, tanto de jóvenes valores artísticos, como de grandes maestros.

Fundación G&T Continental. La cual está dedicada a la documentación, conservación, protección y divulgación del patrimonio cultural y artístico de Guatemala, quien por más de veinte años, ha contribuido al crecimiento y desarrollo de jóvenes artistas. La cual cuenta con dos sedes principales, Galería Guatemala ubicadas en la 5 avenida 12- 38 Zona 1 Centro Histórico, y en el Lobby Edificio Corporativo Banco ubicado en 6 avenida 9-08, Zona 9.

Grupo objetivo

Edad

18-30 años

Genero

Femenino y Masculino

Ciudad

Guatemala

Educación

Diversificado- universitario

Características

La fundación G&T Continental es una institución no gubernamental, no lucrativa, constituida, la cual está dedicada a la documentación, conservación, protección y divulgación del patrimonio cultural y artístico de Guatemala. Desde 1993 se ha dedicado a documentar los rasgos culturales de la nación que hacen de Guatemala un país rico en cultura, desarrollo de jóvenes artistas que encuentran un lugar en donde pueden exponer sus obras, cuenta con dos espacios de exposición, La fundación cuenta con dos espacios de exposición en los que presentan los trabajos, tanto de jóvenes valores artísticos, como de grandes maestros. Uno ubicado en el loby del banco en Zona 10 y el otro ubicado en Zona 1.

Misión

Un país con armonía intercultural, conocedor y respetuoso de su patrimonio cultural y natural, en donde nuestra institución realiza un trabajo eficaz y eficiente en el campo cultural.

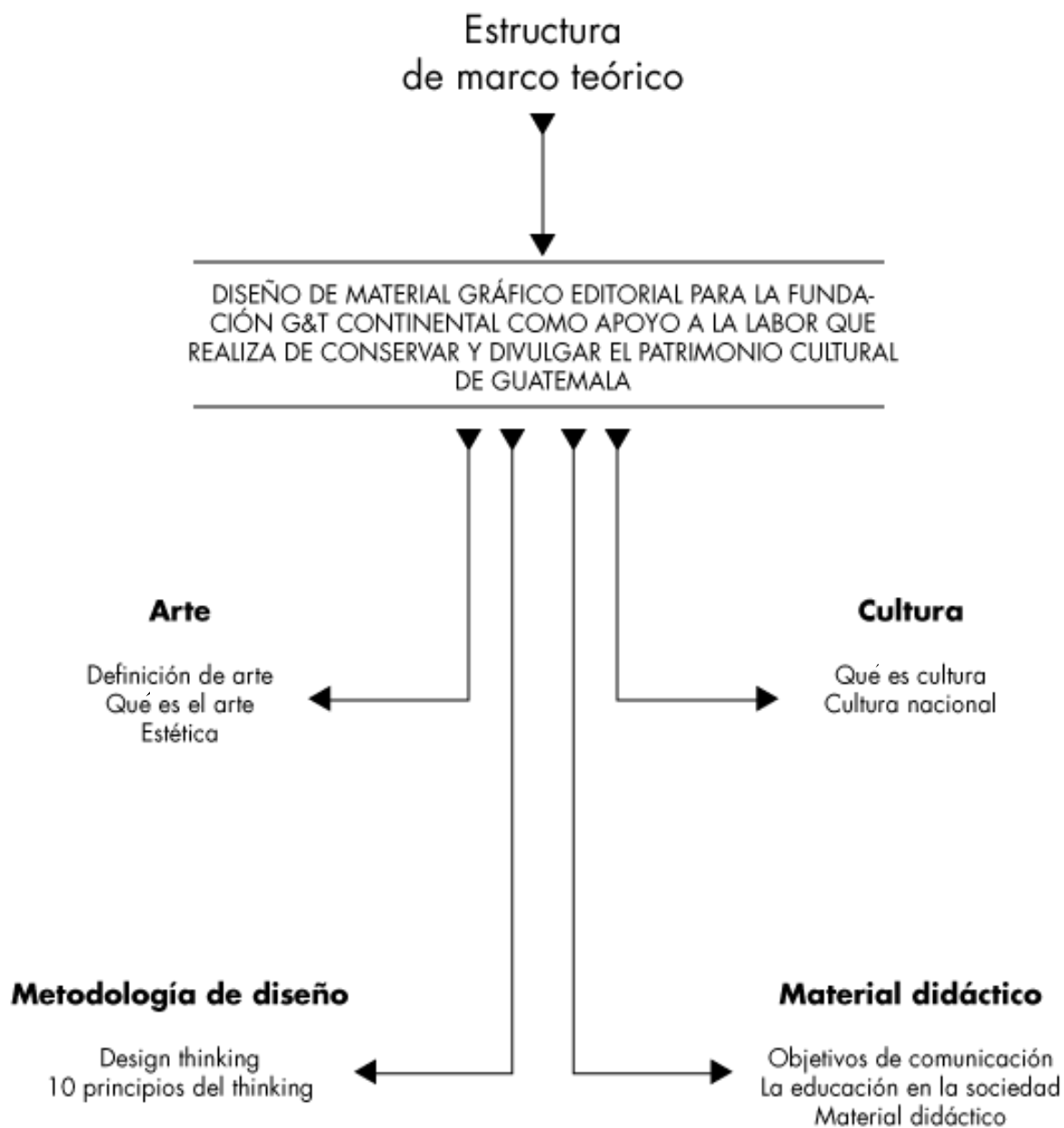
Visión

Investigar, documentar y divulgar nuestro patrimonio natural y las distintas manifestaciones culturales y artísticas de todos los guatemaltecos, para propiciar su conocimiento y valoración.

Objetivos

- Fomentar el desarrollo cultural
Fortalecer capacidades artísticas que impulsen el ejercicio de la cultura, principalmente mediante la conservación y divulgación
- Divulgar y proteger el patrimonio cultural guatemalteco
Involucrar a la mayor cantidad de jóvenes para promover la participación ciudadana y el ejercicio pleno de la cultura nacional
- Incidir en la población
Generar cambios positivos en los jóvenes para involucrar a la mayor parte de población mediante actividades de divulgación e información del patrimonio cultura de la nación, generando propuestas concretas y el fomento de la participación ciudadana
- Desarrollo Institucional
Mejorar continuamente nuestro trabajo mediante procesos transparentes, éticos y participativos que garanticen el desarrollo del trabajo artístico nacional ofreciendo un espacio a todos los guatemaltecos en donde tiene oportunidad de exponerse culturalmente

Organigrama de la fundación



Material realizado por la fundación

LIBROS: Imágenes de Oro, Piezas maestras mayas, Muestra de pintura del siglo XX, Ciudades sagradas maya, Humberto Garavito, Francisco Cabrera, Dagoberto Vásquez, Palacio Nacional, Mayas voces de piedra, Mayas de Kaminal Juyù, Un dulce rezo, Magda Eunice Sánchez, El tesoro del Calvario y otras publicaciones.

REVISTA GALERÍA:

-Revista cuatrimestral coleccionable con un tema cultural.

Otras actividades que realizan GUATEMALA ARTÍSTICA:

-Instalación de obras de arte en Aeropuerto Internacional La Aurora.

-Apoyo a Museos Nacionales.

-Alianza con las Escuelas Municipales de Arte.

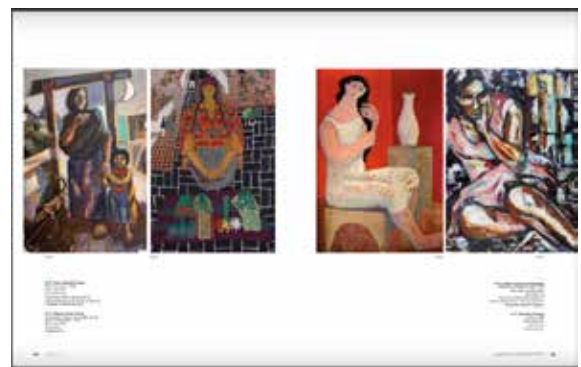
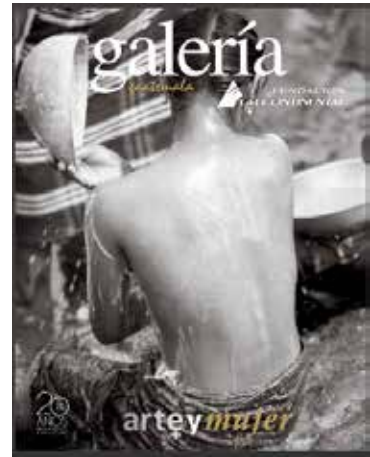
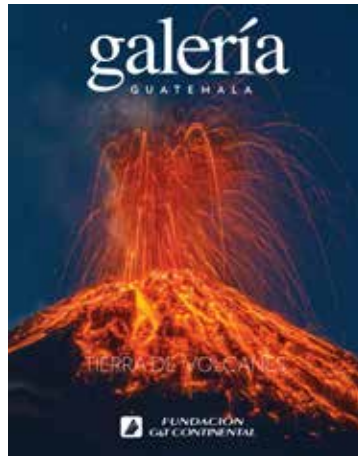
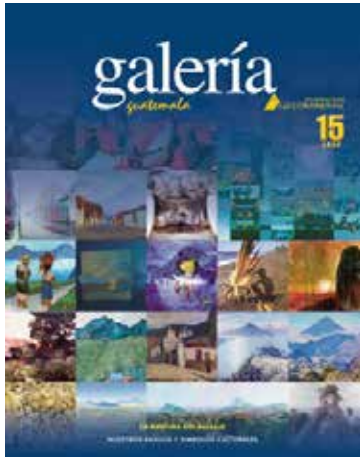
-Promoción de la creación artística.

-Apoyo en restauración de bienes culturales muebles e inmuebles

Propósitos

Por más de veinte años, la Fundación G&T Continental ha contribuido al crecimiento y desarrollo de jóvenes artistas. También se ha dedicado a documentar los rasgos culturales que hacen de Guatemala un país verdaderamente maravilloso.

Mostramos la abundante riqueza artística que hemos recibido como herencia de nuestros antepasados, la que no sólo es hermosa, sino que cuenta la historia de nuestro país. A través de este conocimiento aprendemos a valorar y amar lo nuestro, lo que sin lugar a dudas fortalece nuestro orgullo de ser guatemaltecos



Identidad visual



Logo de la Fundación G&T Continental



Logo de la Fundación G&T Continental



Logo por los 25 años de la Fundación G&T Continental



Logo por los 25 años de la Fundación G&T Continental

Página de facebook

Fundacion G&T Continental
@proyectosfungytcontine ntal

PROMOCION DE FIN DE AÑO
COLECCION DE LIBROS Y REVISTA GALERIA

Me gusta Seguir Compartir ... Enviar mensaje

Crear publicación
Escribe una publicación...

Foto/video Etiquetar am... Estoy aquí ...

Comunidad Ver todo
Invita a tus amigos a indicar que les gusta esta página
A 149 personas les gusta esto
147 personas siguen esto

Información Ver todo
6a avenida 1-27, zona 4 Edificio Mini Torre Norte, Quinto Nivel
Ciudad de Guatemala

Fundacion G&T Continental
@proyectosfungytcontine ntal

Me gusta Seguir Compartir ... Enviar mensaje

Fotos

Que la paz y armonía reinen en su hogar en estas fechas

Feliz Navidad y Próspero Año Nuevo 2013

Son los deseos sinceros de

FUNDACION

Información Ver todo
6a avenida 1-27, zona 4 Edificio Mini Torre Norte, Quinto Nivel
Ciudad de Guatemala
2339 2282
Enviar mensaje
www.fundaciongytcontinental.org
Organización sin fines de lucro
Sugerir cambios

Páginas relacionadas

- Unisono Tributo a... Música/banda Me gusta
- Photo Workshops Educación Me gusta
- Galeria El Túnel Galería de arte Me gusta

Ver más

<https://www.facebook.com/FundacionGyTContinental/>





**PERFIL
DEL GRUPO
OBJETIVO**

Grupo objetivo

Edad

18-30 años

Sexo

Femenino y Masculino

Ciudad

Guatemala

Educación

Diversificado- universitario

Características

Características Geográficas

País: Guatemala.

Departamento: Guatemala.

Espacio geográfico: Capital metropolitana, Zona 1 principalmente.

Características sociodemográficas

Edad: 18 a 30 años.

Sexo: Masculino y femenino.

Escolaridad: diversificado, universitario.

Trabajo: cuentan con un trabajo estable o informal.

Características socioeconómicas

Clase social: Clase media, nivel C 17.9% y D 17.9% o del 11.6% (basado en la clasificación y estudios publicados por Strems, 2015).

Hábitos de consumo: Redes sociales, ya que cuentan con dispositivos móviles y computadora en la cual pasa gran parte del día..

Servicios que utilizan: Personas activas en redes sociales transporte público.

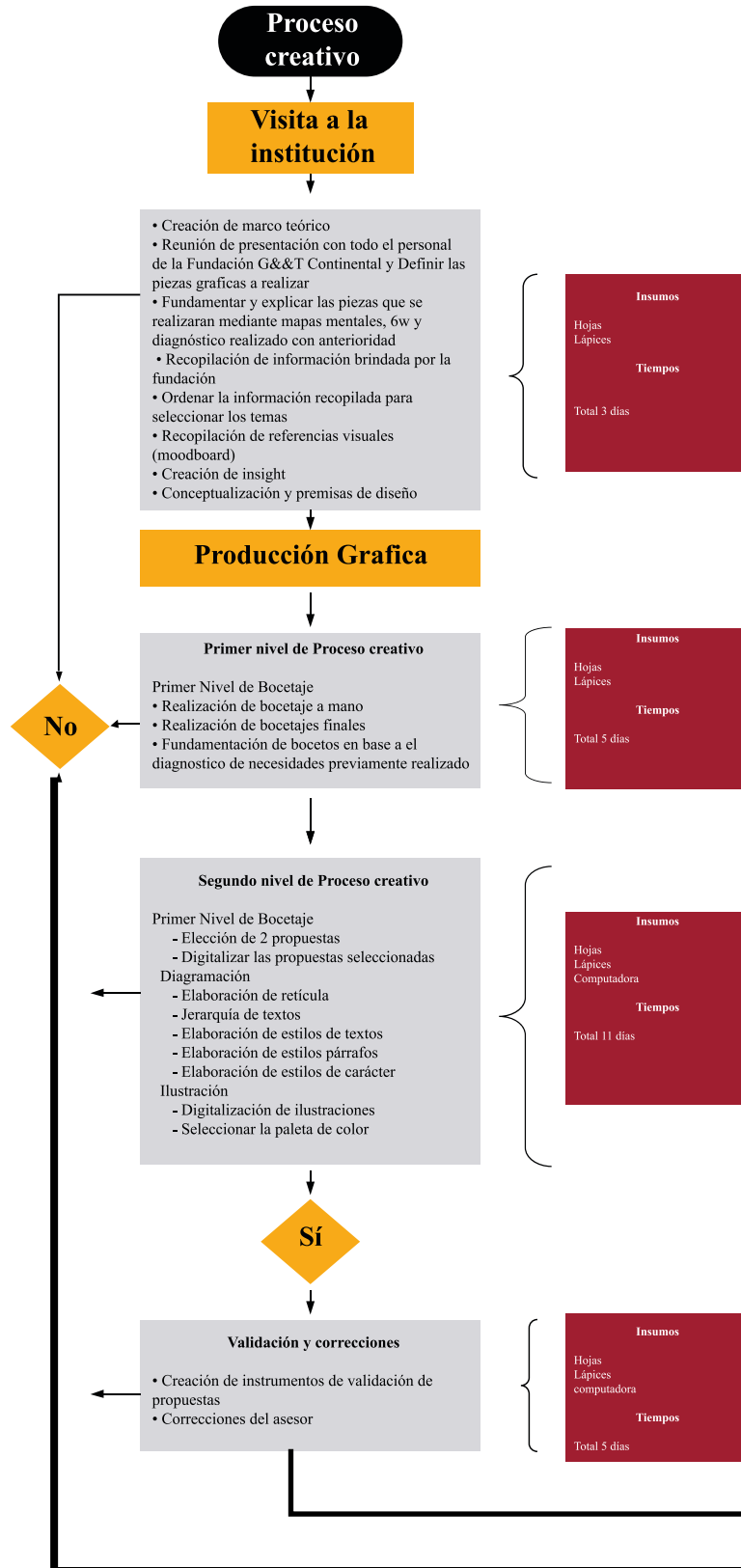
Características psicológicas

Personas a las que les gusta leer materiales impresos, que les gusta estar al día con las redes sociales, y disfrutan por aprender de lo nacional, y que les guste visitar exposiciones de arte, galerías de arte, museo y todo lo relacionado con el arte y la cultura nacional, ya que son estas características las que se ven más reflejadas en las personas quienes asisten con más frecuencia a las exposiciones y actividades realizadas la fundación, convirtiéndose así en el grupo objetivo en el cual se desea enfocar para conservar a los visitantes y atraer a visitantes nuevos. Cultura visual: revistas, libros, redes sociales, Facebook Instagram, Twitter, YouTube, etc. Basado en la información proporcionada por la fundación del grupo objetivo al cual quiere dirigirse.

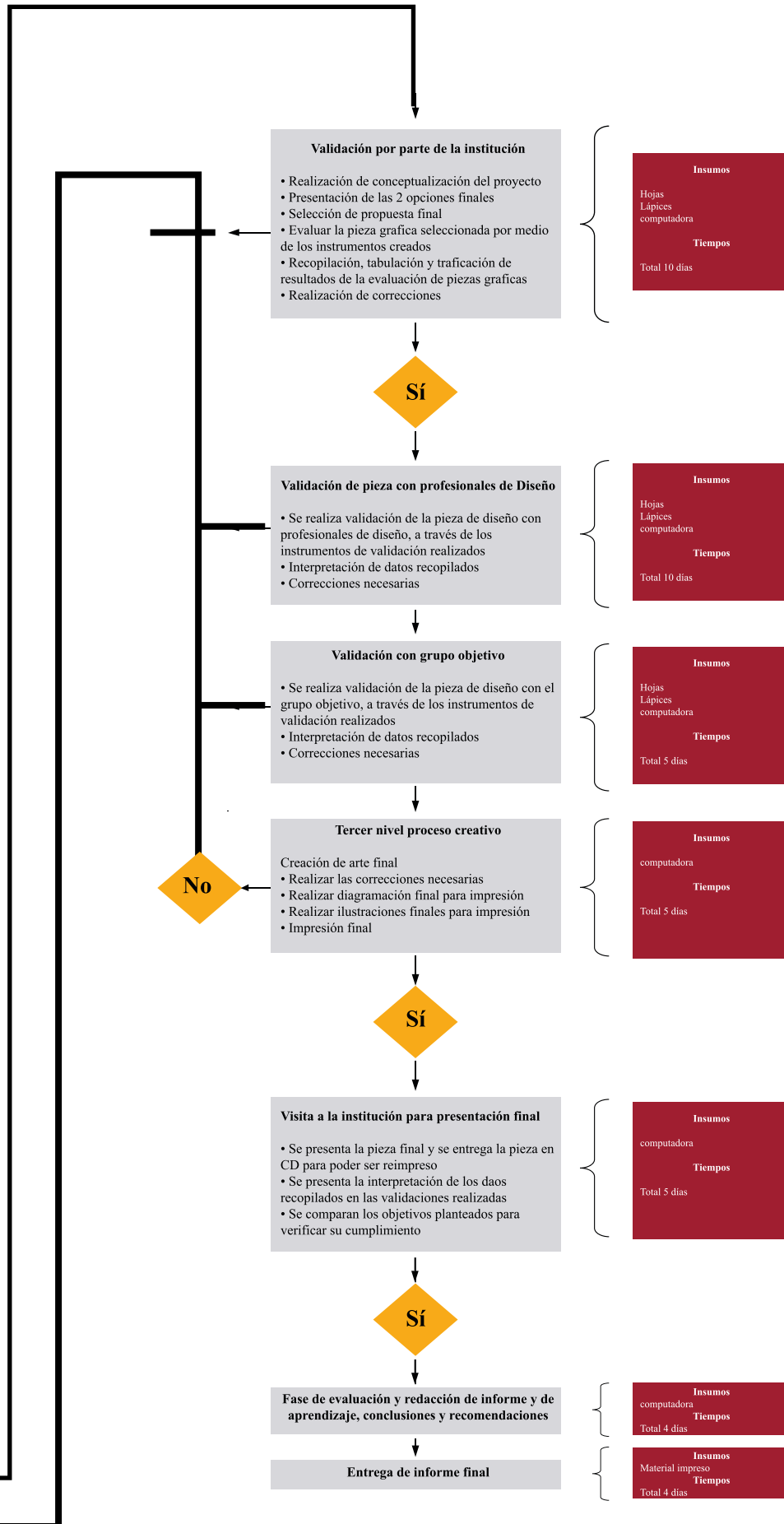
3

PLANIFICACIÓN OPERATIVA

FLUJOGRAMA



El flujograma es una representación visual con el fin de demostrar el orden de las principales actividades que se realizaran con el fin de llevar a cabo el proyecto, desde la fase de conceptualización hasta la fase gráfica, así como el acompañamiento de actividades secundarias y terciarias que se realizaran. Y así determinar la importancia de las actividades y el orden a seguir para su ejecución.



CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

El cronograma de actividades tiene como fin principal colocar en orden los procesos y acciones que servirán para realizar la totalidad del proyecto, de esta manera cumplir con los objetivos del proyecto.

Agosto

Semana

Actividad	1	2	3	4
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reunión de presentación con todo el personal de la Fundación ▪ G&T Continental y Definir las piezas graficas a realizar ▪ Fundamental y explicar las piezas que se realizaran mediante mapas mentales y diagnóstico realizado con anterioridad ▪ Recopilación de información brindada por la fundación ▪ Ordenar la información recopilada para seleccionar los temas 				
<p>Proceso creativo 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Primer nivel de bocetaje ▪ Realización de bocetaje a mano ▪ Realización de bocetajes finales ▪ Fundamentación de bocetos en cuanto a el diagnostico de necesidades previamente realizado 				
<p>Proceso creativo 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Elección de 2 propuestas ▪ Digitalizar las propuestas seleccionadas ▪ Diagramación <ul style="list-style-type: none"> -Elaboración de retícula -Jerarquía de textos -Elaboración de estilos de textos -Elaboración de estilos párrafos -Elaboración de estilos de carácter 				
<p>Ilustración</p> <ul style="list-style-type: none"> -Digitalización de ilustraciones -Seleccionar la paleta de color Validación y correcciones ▪ Creación de instrumentos de validación de propuestas ▪ Correcciones del asesor 				

Septiembre

Semana

Actividad	1	2	3	4
Validación por parte de la institución <ul style="list-style-type: none"> Realización de conceptualización del proyecto Presentación de las 2 opciones finales Selección de propuesta final Evaluar la pieza gráfica seleccionada por medio de los instrumentos creados Recopilación, tabulación y traficación de resultados de la evaluación de piezas graficas Realización de correcciones 				
Validación de pieza con profesionales de Diseño <ul style="list-style-type: none"> Se realiza validación de la pieza de diseño con profesionales de diseño, a través de los instrumentos de validación realizados Interpretación de datos recopilados Correcciones necesarias 				
Validación con grupo objetivo <ul style="list-style-type: none"> Se realiza validación de la pieza de diseño con el grupo objetivo, a través de los instrumentos de validación realizados 				
<ul style="list-style-type: none"> Interpretación de datos recopilados Correcciones necesarias 				

Octubre

Semana

Actividad	1	2	3	4
3er nivel proceso creativo creación de arte final <ul style="list-style-type: none"> Realizar las correcciones necesarias Realizar diagramación final para impresión Realizar ilustraciones finales para impresión Impresión final 				
<ul style="list-style-type: none"> Visita a la institución para presentación final Se presenta la interpretación de los daos recopilados en las validaciones realizadas Se comparan los objetivos planteados para verificar su cumplimiento Fase de evaluación y redacción de informe y de aprendizaje, conclusiones y recomendaciones 				
<ul style="list-style-type: none"> Entrega del informe final 				
<ul style="list-style-type: none"> Se presenta la pieza final y se entrega la pieza en CD para poder ser reimpresso 				

4

MARCO TEÓRICO

PATRIMONIO CULTURAL DE GUATEMALA

¿Cuáles son los factores que ocasionan que los jóvenes no presenten interés por el arte y la cultura?

El patrimonio cultural es parte de la riqueza con la que cuenta cada país, y siendo recursos no renovables es importante tener una adecuada conservación de los bienes patrimoniales. Ya que constituyen el tesoro cultural y artístico de cada nación. Por lo que es necesario lograr dar a conocer la riqueza patrimonial de la nación para contribuir a su conservación y protección educando así a un grupo objetivo joven ya que ellos recibirán ese legado cultural.

Para fundamentar y delimitar las soluciones de diseño se procedió a investigar y analizar antecedentes, investigaciones y teorías acerca del tema “patrimonio cultural de Guatemala” por lo que entre otros temas fundamentales se encuentran: la definición de cultura, manifestaciones culturales y desinterés de los jóvenes.

La protección del patrimonio la establece cada Estado, pero también por instituciones internacionales tales como la UNESCO; quien en su reunión del año 1982 celebrada en México afirma que “El patrimonio cultural de un pueblo comprende las obras de sus artistas, arquitectos, músicos, escritores y sabios, así como las creaciones anónimas, surgidas del alma popular, y el conjunto de valores que dan sentido a la vida, es decir, las obras materiales y no materiales que expresen la actividad creadora de ese pueblo,

la lengua, los ritos, las creencias, los lugares y monumentos históricos, la literatura, las obras de arte y los archivos y bibliotecas.” Asamblea de 1982, UNESCO, pág. 32

Guatemala cuenta con una amplia riqueza patrimonial y cultural por lo que es necesario tener una adecuada conservación de esos recursos patrimoniales, acompañadas de trabajos de planificación y desarrollo social para que se puedan realizar trabajos de protección de los bienes culturales intangibles y tangibles.

Por lo que existen leyes de derecho que se encargan de regular las normas internas como externas de protección patrimonial y cultural con el fin de preservar la riqueza con la que cuenta cada país. Guatemala cuenta con una gran variedad de recursos culturales sin embargo en ocasiones pasa desapercibido, siendo los jóvenes quienes presentan un mayor desconocimiento al no estar bien informados y no encontrar un lugar adecuado a donde abocarse en busca de dicha información, este problema se ha ido presentando con mucha frecuencia en los últimos años.

Entonces ¿Cuáles son esos recursos culturales con los que cuenta Guatemala? Y ¿Cuáles son los factores que ocasionan que los jóvenes no presenten interés por el arte y la cultura?

Por tal motivo es necesario tener claro el significado de patrimonio y cultura. El diccionario define el término patrimonio como la herencia que los padres dejan a sus hijos, tales como bienes materiales muebles o inmuebles. El patrimonio representa un conjunto de derechos y obligaciones que corresponden a una persona, se entiende el patrimonio cultural como el conjunto de bienes materiales o intangibles los cuales tienen un valor invaluable para la historia de cada país, la cual debe ser conservada para que perduren el mayor tiempo posible y así puedan ser conocidas y apreciadas por las futuras generaciones ya que el patrimonio cultural se define como la importancia arqueológica, antropológica, paleontológica, artística o histórica que posee, y no se limita a una sola interpretación.

Tal como lo indica Clarke "El patrimonio cultural consiste en las múltiples actividades y objetos que dan evidencia de estas conductas. Implícito en la palabra patrimonio está también la idea de algo preciado que debe ser preservado. Dentro de este precioso legado están incluidos objetos culturales muebles, recursos arqueológicos, obras de arte, objetos culturales inmuebles, edificios, monumentos y sitios. Actividades expresivas, lenguaje y las artes de ejecución como la música y la danza y teatro, y la herencia cultural intangible, rituales, creencias, religiones, tradiciones intelectuales, destrezas." Prot., Patrimonio cultural, pág.984.

El término cultura se ha utilizado indebidamente, llamado como culta a la persona quien ha tenido más y mejor acceso a educación, confundiendo el término cultura con el nivel académico con que una persona cuenta. Dejando de lado el significado real que merece el apelativo de culta, ya que culta es la persona que identifica su procedencia cultural, de dónde viene, cuáles son sus orígenes y hacia dónde va aquello que representa su identidad cultural.

Según Manuel. (1981) "La cultura es, el resultado efecto de cultivar los conocimientos humanos, y de afinarse por medio del ejercicio de las facultades intelectuales del hombre. El vocablo cultura advierte dos aspectos: uno general y otro específico referido a un cierto refinamiento de un individuo, de un grupo social o de un pueblo en sus costumbres y modalidades, así como también a la riqueza y extensión de su saber, y otro estricto y específico, que alude a la realidad del mundo espiritual de las ciencias culturales que el hombre se crea por medio de las acciones y reacciones que se dan en el sobrevivir." Diccionario de ciencias jurídicas, políticas y sociales, pág.161.

Es innegable que el patrimonio cultural está ligado a la humanidad desde tiempos inmemorables que se transmiten de generación en generación, tal y como lo afirma Acosta "El patrimonio cultural está formado por los bienes culturales que la historia le ha legado a una nación y por aquellos que en el presente se crean y a los que la sociedad les otorga una especial importancia, histórica, científica, simbólica o estética. Es la herencia recibida de los antepasados, y que viene a ser el testimonio de vida y su manera de ser, y es también el legado que se deja a las generaciones futuras." El patrimonio cultural y arqueológico, pág. 234.

dicho lo anterior es de suma importancia apreciar y conservar todo el patrimonio con el que contamos debido a su gran importancia no solo a nivel nacional, sino que a nivel internacional ya que Guatemala cuenta con múltiples representaciones culturales, reconocidas por su importancia y valor para la humanidad, es por eso que la constitución nacional de la república promulgada el 15 de septiembre de 1965 establece lo siguiente "Toda riqueza arqueológica, histórica y artística del país forma parte del tesoro cultural de la nación y estará bajo la protección del Estado.

Así prohíbe su exportación y transformación, salvo las excepciones que disponga la ley. El Estado velará por la restauración y conservación de los monumentos nacionales. La ciudad de la Antigua Guatemala, por su carácter de monumento nacional y de América, merecerá especial atención del Estado con el propósito de conservar sus características y resguardar sus tesoros culturales" Artículo 107

Guatemala cuenta con distintas manifestaciones artísticas y culturales como la pintura, la escultura, la danza, música, la poesía, el teatro, entre otras. Las cuales no son prácticas comunes entre los jóvenes, originando que pierdan el interés por la cultura guatemalteca, los cuales al verse influenciados por factores externos por el momento que se vive en plena globalización, se siente más atraídos por otras culturas dejando de lado lo nacional.

Los jóvenes guatemaltecos que buscan lugares en donde puedan encontrar información acerca del patrimonio cultural con que cuenta Guatemala, y al no encontrarlo pierden el interés en el tema

haciendo que disminuya el número de personas interesadas en conocer más de las riquezas patrimoniales con que cuenta Guatemala.

El arte y la cultura han formado y formarán parte del patrimonio de la humanidad, transmitiendo un legado intangible los cuales debemos preservar y conservar con el paso de los años y transmitiendo así las riquezas con las que cuenta Guatemala con el paso del tiempo.

El diseño cobra importancia en la vida social convirtiéndose en un factor importante para comunicar adquiriendo importancia masiva influyendo las imágenes mentales que se quedan grabadas en la memoria de las personas que interactúan con las piezas diseñadas. Como diseñadores es importante tener clara la magnitud que los diseños realizados adquieren, ya que el diseño forma parte importante de la vida cotidiana cobrando una gran importancia influyendo en el comportamiento de las personas. Por lo que el diseñador debe manejarse con responsabilidad y ética.

Para realizar un diseño con responsabilidad se debe comprender la forma en que interactúan las personas dentro de la sociedad, ya que como lo menciona Ledesman (1997) "En la mayoría de cursos se encuentran grandes deficiencias del desempeño del diseño en factores sociales que afectan los ambientes de comunicación, ya que no se consideró el diseño como apoyo de la educación" La responsabilidad social del diseñador gráfico y su influencia en la sociedad a través de la educación superior en Guatemala pg 23.

El diseño gráfico utilizado para la comunicación visual adquiere relevancia en el campo de la comunicación, influyendo tanto en aspectos socia-

les como culturales, dividiéndose el mismo en tres tipos funcionales que son: el publicitario, el político y el de índole social. Tomando en cuenta que para que cada pieza diseñada tenga una influencia social, el diseñador debe tener conocimientos técnicos y sólidos que le ayuden a realizar piezas funcionales, por lo que debe conocer los aspectos psicológicos, los aspectos culturales y aspectos sociales del grupo objetivo. Así mismo la historia, el arte, la cultura, el color, la diagramación entre otros, para que los diseños cumplan con las metas establecidas por medio de la comunicación adecuada se puede ayudar al desarrollo de un país, en el enfoque económico, en el desarrollo cultural y el medio ambiente.

Por todo lo anterior es necesario comprender la importancia de preservar el patrimonio cultural con que cuenta Guatemala ya que solo con el buen manejo que se le dé a esas riquezas se lograra conservar ese patrimonio y hacer que perduren y así sean transmitidas a las nuevas generaciones, para lo cual es necesario involucrar a los jóvenes ya que a través de ellos se puede lograr trascender. Para esto se debe involucrar a los jóvenes en todas las ramas artísticas y culturales con las que cuenta Guatemala.

Se debe contar con el apoyo de instituciones que contribuyan tanto a la conservación, preservación y divulgación del arte y la cultura. Y que al mismo tiempo se involucre en el crecimiento y desarrollo de jóvenes artistas que trabajan y se esfuerzan

por fortalecer el arte y la cultura. Tal como lo es la Fundación G&T Continental la cual se dedica a proveer un espacio dedicado al arte y la cultura, ya que la cultura ha formado y formara parte patrimonio la humanidad, lamentablemente no se logran dar a conocer de manera adecuada y es ahí donde los jóvenes al no encontrar espacios dedicados al arte optan por visitar otros lugares siendo ahí donde el diseño gráfico cobra importancia a través de una investigación se detecta el problema y surge la necesidad a resolver, ya que el diseño es necesario como promotor de la identidad cultural utilizada como herramienta de difusión de dicha identidad, expresando ideas y pensamientos.

La identidad cultural nos define en la forma de hacer, crear y expresar, dicha identidad es heredada de la cultura en la que nacimos transmitida a través de los años, y por medio del diseño se pueden expresar valores y cualidades, adaptándose al paso del tiempo, creando diversidad y riquezas etnológicas reflejando las costumbres y factores sociales y económicos que definen una cultura, tal como lo define Manuel 1981 en el diccionario de ciencias jurídicas y sociales asegura que La cultura es, el resultado efecto de cultivar los conocimientos humanos.

REVISTA COMO MEDIO DE PUBLICACIÓN IMPRESA

¿Cómo una revista puede contribuir a la fundación con la labor de promover el patrimonio cultural de Guatemala?

El marco teórico que se desarrolla a continuación permite conocer de manera clara los aspectos necesarios para entender el desarrollo del proyecto que se realizara. Partiendo del planteamiento de la necesidad de comunicación visual que presenta la Fundación G&T Continental quien es una fundación no lucrativa encargada de preservar y divulgar el patrimonio cultural y artístico de Guatemala y del planteamiento estratégico de la posible solución al problema plantado para tomar decisiones acertadas. Teniendo un proceso de investigación para definir y fundamentar las soluciones de diseño. Ya que la parte gráfica es de suma importancia y el diseño gráfico es clave para poder transmitir un mensaje de forma correcta, se analizaran los elementos de diseño editorial en cuanto a la estructura, maquetación y publicaciones, así como el proceso correcto para la implementación de manera correcta los procesos de elaboración de material editorial y su importancia tales como: la retícula, la tipografía, el color, el manejo de textos, entre otros que brindan soluciones a diversas problemáticas..

Para brindar una solución al problema de comunicación detectada en la fundación G&T Continental, se evaluaron distintas posibilidades de diseño y material gráfico a desarrollar con los cuales se podría alcanzar el objetivo principal. Basado en herramientas de investigación tales como la observación, y encuestas realizadas al grupo objetivo, se determinó que la mejor opción

para alcanzar los objetivos deseados será con la realización de material editorial, dicho material editorial a desarrollar será la creación de una revista, la cual estará destinada a compartir al grupo objetivo el legado y el papel importante que ha jugado la Fundación G&T Continental durante estos 25 años, en cuanto a la preservación y divulgación del patrimonio cultural y artístico con que cuenta Guatemala.

El diseño editorial es parte fundamental de cada diseño impreso que se realiza desde un libro un periódico, una revista hasta un volante ya que permite maquetar publicaciones de manera estética logrando una armonía entre el texto, imagen y diseño dándole una personalidad a la información para lograr transmitir un mensaje al lector mediante un diseño basado en las herramientas de diseño que permitan aplicar correctamente el concepto, debe tener una estructura entendible para el lector. Se deben usar distintas herramientas de diseño para poder transmitir el mensaje y lograr que cada elemento coincida estéticamente. En el siguiente ensayo se plantearán los elementos importantes del diseño editorial destacando cada una de los elementos que componen el diseño editorial tales como la retícula, la tipografía el color entre otras. Tal como lo define Cardwell & Zappaterra (2014) "Son muchos los elementos que construyen un diseño, incluyendo los visuales, la tipografía, el color, los paneles y los gráficos. Su uso individual y sus combinaciones establecen un

estilo y contribuyen a crear el tono general." Para desarrollar un material editorial es necesario conocer los aspectos que lo componen, para poder implementarla de manera correcta el mensaje establecido en el diseño editorial, de una manera visual armónica agradable respondiendo al mensaje que se quiera transmitir, siendo fácil de comprender para el grupo objetivo.

El diseño editorial nació en el siglo XV en el Renacimiento, mucho antes que la imprenta y fue atribuido a Johannes Gensfleisch Gutenberg. Siendo las revistas uno de los medios impresos de comunicación más importante, históricamente la humanidad tuvo un gran avance con la aparición de la imprenta y los medios impresos cambiando la forma de comunicarnos no solo en esa época, sino que el avance continuo con el paso del tiempo. Y aunque su origen es un poco más reciente ya ha tenido evoluciones desde entonces, ya que originalmente tiene sus raíces de los diferentes almanaques y propagandas como panfletos los cuales eran publicados en intervalos de tiempo, esas primeras revistas presentaban materiales de interés popular para las personas.

Siendo la publicación alemana *Erbauliche Monats-Unterredungen* (en su traducción, *Discusiones Mensuales Edificantes*), que apareció entre los años 1663 y 1668. Una de las pioneras en su género, y posteriormente se sumaron publicaciones en otros países como Italia, Inglaterra y Francia quines hacían publicaciones periódicas. Y en la década de 1670 apareció la publicación *Mercure Galant* que apareció en el año 1672, y que posteriormente fue bautizada con el nombre de *Mercure de France*.

Para poder realizar una revista es necesario tomar en cuenta distintos factores, los cuales determinarán la viabilidad de la publicación ya que se debe estar claro con los objetivos que se desean alcanzar para poder seleccionar los pasos adecuados. Definiendo el tema el cual se va a abordar y los elementos con que se cuenta para la realización del material editorial ya que si bien son importantes los temas que se abordarán así mismo como los contenidos los cuales deben ser originales y de interés del lector, gran parte del éxito de la publicación radica en la parte gráfica de la revista la cual debe generar un impacto por su funcionalidad y estética fundamentadas en una propuesta visual sólida la cual debe hacer que la publicación trascienda.

¿Pero cómo una revista puede contribuir a la fundación con su labor de promover el patrimonio cultural de Guatemala? para resolver dicha interrogante, es necesario entender que es una revista, así como el proceso que conlleva su realización y cómo se alcanzarán los objetivos planteados con su implementación. Por lo que para estar más claros es necesario entender ¿para qué sirven las revistas?.

El diccionario define la revista como: una publicación periódica en forma de cuaderno con artículos de información general o de una materia determinada, con una cubierta flexible y ligera y a menudo ilustrada. Hay que comprender que la revista es un medio de comunicación el cual sirve para informar y dar a conocer uno o varios temas, es una fuente informativa la cual puede ser publicada semanal, mensual o anualmente.

Y pueden ser publicadas de manera impresa o de manera digital compartiendo únicamente la función principal ya que los criterios de diseño varían teniendo criterios de composición y de formatos distintos, ya que la digital se adapta a las páginas web por lo cual difiere del formato de una revista impresa.

La revista es un medio de comunicación que nos informa, educa, entretiene, divierte etc. Transmitiendo el pensamiento y sentir actual de la población ya que esto se ve reflejado en las tendencias publicadas. Y la diferencia de la revista y los periódicos radica en el papel el cual es de mejor calidad ya que es más gráfica al contener más imágenes que un periódico o diario publicado.

A pesar de los avances tecnológicos y con ello la era de lo digital en donde muchas publicaciones de periódicos, libros y revistas optan por utilizar un formato digital dejando de lado lo impreso, no se puede negar que nada reemplaza la sensación que transmite un material editorial impreso en manos del lector. Por lo que nos centraremos en el formato impreso ya que se busca llegar al lector de manera más personal ya que con el formato impreso se pueden llegar a otros sentido por medio de las texturas y creando sensaciones en el lector por medio de características y elementos específicos para determinado grupo objetivo, tales como la composición, el formato, la jerarquía de los textos para tener una armonía en la maquetación.

Para la realización de una revista es necesario tomará en cuentas los elementos de diseño fundamentales, como la tipografía, la diagramación, la cual permite crear un recorrido visual adecuado, el contenido el cual se quiere dar a conocer, hay que tomar en cuenta que el contenido de una revista no es el mismo que el de un libro o un catálogo, desde la información hasta la maquetación son distintas, por lo que continuación se presentan los aspectos de diseño editorial de revista impresa.

Las revistas se componen por elementos característicos de la publicación los cuales permiten diferenciarlas fácilmente de otras publicaciones impresas, siendo las características externas de la revista, portada, cabecera, datos referenciales, titular, titulares secundarios, pestaña, lomo, páginas centrales, contraportada e inserto como elemento adicional, siendo los aspectos importantes:

Retícula. Es un elemento primordial para la composición del diseño editorial ya que permite ubicar cada elemento en un lugar determinado, está conformado por líneas vertica-

les y horizontales que aportan orden y equilibrio a los diseños proporcionando una base modular y sistemática de la maquetación. las columnas son subdivisiones del formato; los márgenes y las unidades son subdivisiones de las columnas y las líneas base son iguales y constituyen subdivisiones exactas de las unidades. Josef Müller Brockmann Raster systeme für die visuelle Gestaltung (1961) afirma que "No sólo las líneas de texto se alinean con las imágenes, sino también las leyendas, las letras destacadas y los subtítulos".

Existen distintos tipos de retícula las cuales se pueden implementar según sea necesario tales como: Retícula manuscrita o de bloque: Consiste en utilizar una sola columna la cual ocupa e 80% lo cual permite ser más fácil de usar según será la composición que se realice. Retícula de columnas: Concite en usar dos o más columnas verticales representando un diseño simétrico permitiendo tener una mejor distribución de los elementos. Retícula modular: Se basa en una división de columnas teniendo líneas verticales y horizontales. Retícula jerárquica: Se caracteriza por adaptarse a los elementos utilizados de diagramación.

Color. El uso del color es importante en el diseño editorial ya que transmiten distintas emociones influyendo de manera decisiva en la percepción de la realidad siendo el color una herramienta que puede utilizarse para orientar, dirigir al lector en el recorrido visual, tal como lo define Ambrose & Harris (2006) "El color puede emplearse de muchas formas en el diseño. Puede destacar información que mucha gente pase por algo, llamar la atención, provocar compasión y dar una clave cultural para interpretar y dar la información". Por lo que hay que tomar en cuenta para seleccionar una paleta de color el mensaje que se quiere transmitir tal

como lo asegura Robson, D (2014) "Los seres humanos han encontrado que los colores cálidos puede tener un profundo efecto sobre nuestro estado de ánimo, nuestras percepciones y acciones, además de llamar la atención muy fácil por su alto contraste con los demás colores."

Tipografía. El diccionario define la tipografía como la técnica de imprimir textos o dibujos, a partir de tipos o moldes en relieve que entintados se aplican sobre papel, como lo manifiesta Paula Scher (2017) "La tipografía es pintar con palabras." La tipografía tiene un papel importante en el diseño, es utilizada como una guía visual para distinguir entre diferentes titulares, subtulares y cuerpos de textos a través de la utilización de distintos tipos de fuentes. Por lo cual la tipografía es una parte fundamental de cada publicación tanto impresa como digital, ya que es a través de ella que se plasman y comunican las ideas que se quieren compartir, el tratamiento de las tipografías se verá reflejada en los títulos, subtítulos, columnas, párrafos, encabezados etc. La tipografía se encarga de crear la estética y el ritmo para que el lector tenga una mejor lectura, por lo que se debe elegir cuidadosamente la tipográfica, el punto del tamaño, el interlineado, los espacios, el color etc. Ya que cada una tiene una serie de proporciones particulares que la diferencian del resto y la hacen única, y sus aplicaciones varían según la necesidad.

En la portada se puede dar un toque más serio utilizando tipografías clásicas estilo romana, o un estilo más contemporáneo utilizando tipografías modernas o hechas a

mano como el lettering ofreciendo exclusividad y originalidad. Dependiendo del tipo de letra que se decida utilizar el lector podrá asociarla a distintos sentimientos y emociones por lo para seleccionar la tipografía adecuada se debe tener en cuenta lo que se quiere reflejar y transmitir.

Así como la tipografía es importante es muy importante tener un buen tema el cual se debe redactar claramente tal como lo afirma Vivaldi (2012) "Escribe claro, piensa claro". La redacción, y como lo asegura Collado (2000) "La noticia es una narración en forma más objetiva posible de un hecho verdadero inédito y de interés general, también se considera que es un relato de hechos recientemente acaecidos o por darse, que interesan al receptor o grupos de receptores." Como redactar las noticias, pg.14.

Seleccionando el tema del arte y la cultura se tienen muchos elementos para trabajar como lo menciona López (209) "Este género no se somete a unas normas fijas, pues goza de una gran libertad temática, estética e ideológica." El artículo y la columna, CIDE, pg.12. Existe una gran responsabilidad a la hora de redactar cualquier artículo o tema que se va a publicar ya que como lo indica Neira (2003) "Redactar es conversar, se cuenta como cuando se conversa con los amigos". Las nuevas formas de informar pg.8.

Cada revista debe transmitir un mensaje el cual se debe seleccionar cuidadosamente ya que deben reflejar los valores que se quieren transmitir en la revista y para poder dar un mensaje claro es necesario saber a quién va ir dirigida la publicación, seleccionar el grupo objetivo así como lo indica Gargureich "Cuando se tenga duda de algún aspecto de la noticia, omítase ese aspecto hasta que pueda ser comprobado." Los géneros periodísticos pg.65

A la hora de redactar el estilo debe ser claro y constante para que el lector se logre identificar y le resulte fácil leerlo, tal y como lo afirma Mascoli (2011) "El verbo da pleno sentido a nuestra expresión, ubica temporalmente lo referido, da cuenta de la actitud del hablante, proporciona matices valorativos a lo que se dice" Los verbos dentro de la redacción.

La portada es muy importante que por medio de ella se logra atraer al grupo objetivo seleccionado, teniendo definido el grupo objetivo al que se quiere llegar, se puede realizar una portada llamativa fundamentada en los gustos del consumidor. La portada debe destacar de las demás ya que es la primera impresión que se le da al lector. Una buena portada es la diferencia entre trascender o pasar fracasar.

Portada: Es la primera página de la revista y tiene un papel determinante ya que es la cara de la revista y la encargada de atraer al lector llamando su atención, normalmente se compone de una fotografía que abarca toda la portada, acompañada del nombre de dicha publicación. Cabecera: Es donde se coloca el nombre de la revista, la cual se coloca en la parte superior de la portada, y suele ocupar 1/8 de la portada, dando al lector una idea general del contenido de la revista. Datos referenciales: son los elementos propios de la revista, tales como

el costo de la publicación, número de edición, el año donde se muestra la cantidad de veces que es realizada al año. Número de publicación es el número de la revista. Tiraje, es el número de impresiones que se realizan para ese número. Fecha, indica la fecha de lanzamiento de la revista. Código de barras, es la representación numérica en líneas sobre un cuadro en blanco.

Titular: Es el título más relevante dentro de la revista, el que genera mayor interés al lector, se coloca según la diagramación de la revista. Titulares secundarios: Son los demás títulos de los diferentes temas a abordar dentro de la revista. Pestaña: Son los recuadros que aparecen en la portada donde se muestran información adicional sobre determinado tema escrito como una pequeña introducción. Lomo: Es la parte que mantiene unida las hojas de la revista, y es de suma importancia, ya que al igual que la portada, debe ser atractiva para el lector, se coloca el nombre de la revista, la fecha, y el número de edición.

Páginas centrales: Se consideran como las páginas más importantes de la revista, como el nombre lo indica son las páginas que se encuentran en el centro de la revista, y cobran importancia ya que las páginas coinciden a la perfección, ideal para colocar una fotografía que se quiera destacar. Contraportada: Es la página opuesta a la portada, siendo las dos primeras hojas que tienen contacto con el lector, siendo utilizada mayormente para colocar publicidad por el lugar estratégico que ocupa. Inserto: Suele ser opcional, pero le da un valor agre-

gado a la publicación utilizado como un canal para transmitir un mensaje determinado de interés adicional para el lector, las revistas se componen de varias secciones tales como:

Sumario: Es parecido al índice, pero se diferencia es que se clasifica por secciones de la revista y no por temas, acompañados de frases los cuales los hacen más llamativos al lector. Índice: Es donde se detallan los temas de los contenidos que se encuentran acompañados de un número el cual permite ubicar fácilmente un tema específico dentro de la revista. Directorio: Es donde se encuentra toda la información de quienes estuvieron involucrados en la creación y realización de la revista.

Editorial: Es un espacio de texto en forma libre de opinión o reflexión acerca de un determinado tema emitiendo un punto de vista. Artículos: Es un análisis o comentario de una determinada información donde el autor expresa su postura que transmite al lector. Entrevistas: Es el contenido que se realiza en cuanto a preguntas realizadas a una determinada persona de un tema o temas en general.

Los elementos de la publicación son los que forman la composición visual y objetiva, basada en el uso de la retícula con la que se crea una diagramación armónica.

Cabecera: Es donde se muestra el tipo de temática de la revista, la cual se puede clasificar por secciones y se destaca en contratipos, ubicada en los extremos superiores de la página.
Titular: Se utiliza una tipografía que destaque en la página, utilizando un tamaño de letra grande ya que representa la idea principal a desarrollar.
Entradilla: Es párrafo inicial que amplía y complementa a los titulares, en donde se describen los principales acontecimientos a tratar, generalmente se utiliza en cursiva o negrita.

Flash: Son elementos que se utilizan para destacar los elementos en las páginas con la utilización de colores, resaltando la información.
Párrafos: Son estilos de textos que agrupados constan de una justificación o agrupación determinada, dependiendo del estilo de párrafo seleccionado.
Destacados: Son los datos más relevantes de los contenidos en donde se hace énfasis a determinada información del contenido.

Huérfanas o Viudas: Se le determina Huérfana a las líneas que por quedar en una página o columnas distinta al resto del párrafo, quedan aisladas del contexto y se le determina viuda a la última línea de un párrafo que aparece al principio de una página.

Ríos: Se le llama río cuando al justificar un texto se deja un gran espacio entre un bloque de texto.
Ilustración y fotografías: Son las que comunican el mensaje por medio de imágenes, ayudan a dar sentido y complementar los textos.
Pie de ilustración o fotografía: Se describe la fotografía o ilustración permitiendo dar un mensaje más directo del contexto.

Para el cuerpo de la revista se debe buscar cautivar y sorprender al lector para cual se utilizan imágenes, ilustraciones o fotografías que aporten un complemento a cada texto escrito dentro de la revista y para hacer que los elementos encajen adecuadamente se debe contar con una buena retícula para que todos los elementos tenga un orden y coherencia ya que la retícula aporta al diseño una estructura la cual se debe fundamentar en los gustos del consumidor al cual se desee llegar.

Tal como lo manifiesta Müller "El uso de la cuadrícula como sistema de ordenación es la expresión de una cierta actitud mental ya que muestra que el diseñador concibe su obra desde un punto de vista constructivo y orientado hacia el futuro" Layout, pg11. Para que la revista tenga una buena legibilidad los textos deben alternarse con las imágenes para mantener una armonía entre las imágenes y el texto.

Para que el lector no pierda la legibilidad en ningún momento, los contenidos se deben dividir apropiadamente en artículos, secciones, reportajes, etc. Para que exista diferencia entre composiciones tanto de los titulares como de los artículos.

El Cuerpo del texto. Interlineado: Es la distancia que se encuentra entre cada una de las líneas de texto, permitiendo un equilibrio visual facilitando la lectura.
Kerning: Es una herramienta que permite aumentar o disminuir que existe entre cada dos letras de una palabra, utilizada para mantener una armonía entre el tracking.
Tracking: es la herramienta que permite aumentar o disminuir el espacio los caracteres de un bloque de texto, el kerning se utiliza para no dejar huérfanas ni viudas en las páginas.

Por todo lo anterior mencionado, ¿será la revista el medio de comunicación más adecuado para dar a conocer a los jóvenes guatemaltecos el tema del patrimonio cultural de Guatemala? vasta entender que la revista actualmente mantiene una gran influencia en los jóvenes ya que es más visual al tener más ilustraciones y fotografías, y al no tener que seguir una diagramación dirigida como lo tendría cualquier libro o periódico, la diagramación puede ser más dinámica logrando que el grupo objetivo se interese por leer la publicación.

Por lo tanto se puede decir que la revista es uno de los medios de comunicación impresos más influyentes ya que persigue el objetivo de dar a conocer uno o más temas de interés y mantiene el equilibrio entre la información y la estética, por lo que con todos los elementos antes mencionados, la meta es crear una revista de calidad capaz de contribuir con la fundación en su tarea de conservar y dar a conocer el patrimonio y el arte cultural de la nación. Conforme a los criterios de diseño de peso basados en una fundamentación adecuada.

50

DEFINICIÓN CREATIVA

6w's

Se utilizó la técnica de 6w's la cual permite analizar las evidencias mediante la realización de preguntas ¿Qué? ¿Dónde? ¿Cuándo? ¿Por qué? ¿Con quién? ¿Para quién? Con las cuales se contextualizan las mejoras a realizar describiendo la pieza a diseñar, con qué apoyo se contara para la realización entre otros.

¿QUÉ?

Material editorial impreso el cual servirá de apoyo para la Fundación G&T Continental el cual servirá para dar a conocer e informar a los jóvenes la labor que la fundación realiza en pro de la protección y divulgación del patrimonio cultural de la nación en forma de revista.

¿DÓNDE?

El material diseñado será utilizado en la ciudad capital que es el lugar donde se desenvuelve el grupo objetivo al cual va dirigido el proyecto.

¿CUÁNDO?

El proyecto dará inicio en el segundo semestre, en los meses de agosto, septiembre, octubre y noviembre del 2018.

¿POR QUÉ?

Para contribuir con la fundación G&T Continental en la labor que realiza en pro del patrimonio cultural de Guatemala, a través del diseño de material editorial gráfico, y fortalecer el aprendizaje del tema del arte y la cultura.

¿CON QUIÉN?

Con el apoyo de la fundación GT Continental quienes aportaran los contenidos y los recursos necesarios para la elaboración del proyecto, así como el recurso de todos sus colaboradores quienes darán su tiempo y conocimientos en beneficio del proyecto.

¿PARA QUIÉN?

El proyecto está dirigido para jóvenes de 18 a 30 años de edad, quienes serán el grupo objetivo principal de este proyecto.

Ventajas y desventajas

MATERIAL EDITORIAL

Revista impresa por los 25 años de la Fundación G&T Continental

VENTAJAS

- Material que puede ser utilizado en cualquier momento
- Llega de manera directa al grupo objetivo
- Brinda la información a largo plazo ya que la revista puede ser pasada de generación en generación

DESVENTAJAS

- Los costos de impresión son elevados
- La distribución de la revista es difícil
- Si no se cuida de manera adecuada la revista se deteriorara

JUSTIFICACIÓN

El contenido es extenso y detallado, siendo la revista la manera adecuada para dar transmitir la información.

PROCESO CREATIVO

Se realizaron una serie de pasos los cuales fueron fundamentales para encontrar soluciones al problema de comunicación planteado con anterioridad. Para este paso se utilizaron las técnicas de lluvia de ideas y relaciones forzadas para encontrar el insight y el concepto creativo que se utilizara para pieza gráfica a diseñar, estableciendo los códigos visuales que se utilizaran en la elaboración de este proyecto. **Ver anexo 01.**

SPICE

Son las siglas en inglés de Social Physical, Identity, Communication, Emotional, que traducido al español significa Social, Físico, Identidad, Comunicación, emocional, el cual es una estrategia de aprendizaje que permite identificar las semejanzas y diferencias de un grupo objetivo, realizando un cuadro comparativo, facilitando el procesamiento de los datos recabados. **Ver anexo 02.**

POEMS

Son las siglas en inglés de People, Objects, Environments, Messages & Media, Services, que traducido al español significa Personas, Objetos Ambientes, Mensajes y Medios de comunicación, Servicios. Estos son los elementos que forman parte de la vida cotidiana del grupo objetivo y de esta manera se puede conocer que es lo que hace y cuales son sus gustos. **Ver anexo 03.**

Lluvia de ideas

Vivir	Memoria
Arte	Perpetuo
Recuerdos	Jóvenes
Intangible	Historia
Generación	Experiencia
Exposición	Recuerdo
Viviendo	Incorruptible
Cultura	Fundación

Relaciones forzadas

Recuerdos intangibles
Viviendo la experiencia
Historias en memorias

Se realizó una lluvia de ideas, con palabras relacionados al tema con las cuales se realizaron relaciones forzadas destacando tres opciones y seleccionando una para determinar el **INSIGHT**.

**VIVIENDO
LA EXPERIENCIA**

Lluvia de ideas

Vivir	Memoria
Arte	Perpetuo
Recuerdos	Jóvenes
Intangible	Historia
Generación	Experiencia
Exposición	Recuerdo
Viviendo	Incorruptible
Cultura	Fundación

Relaciones forzadas

Arte en recuerdos
Generación de arte
Más que arte

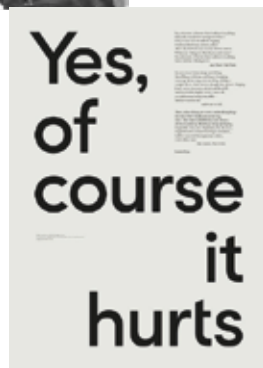
Se realizó una lluvia de ideas, con palabras relacionados al tema con las cuales se realizaron relaciones forzadas destacando tres opciones y seleccionando una para determinar el **Concepto Creativo**.

MÁS QUE ARTE

MOODBOARD

Un moodboard es una herramienta mediante la cual se consigue tener ideas claras de como se quiere visualizar el proyecto a realizar, mediante la creación de un collage que consiste en imágenes, texto y muestras de objetos en una composición ayudando a tener una guía visual en la cual basarnos a medida que avanza el proyecto filtrando las ideas alrededor de un tema y concepto.

Moodboard diagramación



DIA GRAMA CIÓN

Moodboard tipográfico



**TIPO
GRÁ
FICO**

Tipografía

La selección tipográfica pertenece al manual gráfico establecido por la fundación. Siendo la tipografía Avenir Next.

Avenir Next Regular

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
A b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
! " # \$ % / () = ? ; : ' { + * > < . , ; 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Avenir Next Thin

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
A b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
! " # \$ % / () = ? ; : ' { + * > < . , ; 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Avenir Next Bold

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
A b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
! " # \$ % / () = ? ; : ' { + * > < . , ; 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Avenir Next Demi

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
A b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
! " # \$ % / () = ? ; : ' { + * > < . , ; 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Avenir Next Italic

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
A b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
! " # \$ % / () = ? ; ' ? { + * > < . , ; 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Avenir Next Condensed

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
A b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
! " # \$ % / () = ? ; ' ? { + * > < . , ; 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Avenir Next Medium

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
A b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
! " # \$ % / () = ? ; ' ? { + * > < . , ; 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Avenir Next Heavy

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
A b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
! " # \$ % / () = ? ; ' ? { + * > < . , ; 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Moodboard cromático



Pantones

La selección de los pantones pertenece al manual gráfico establecido por la fundación.

186 C 293 C 1235 C



#: cf0a2c
C: 11 %
M: 100 %
Y: 82 %
K: 3 %



#: 003da6
C: 100 %
M: 75 %
Y: 11 %
K: 2 %



#:ffb819
C: 0 %
M: 34 %
Y: 88 %
K: 0 %

6

PRODUCCIÓN GRÁFICA

PRIMER NIVEL DE VISUALIZACIÓN

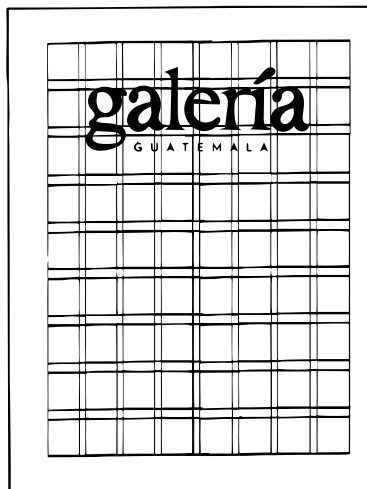
OBJETIVO

01. Utilizando el instrumento de autoevaluación determinar la propuesta adecuada de la primera fase de producción gráfica
02. Obtener un criterio preciso en la toma de decisión de la propuesta gráfica que comunique de mejor manera el concepto y objetivo del proyecto brindando soluciones de diseño

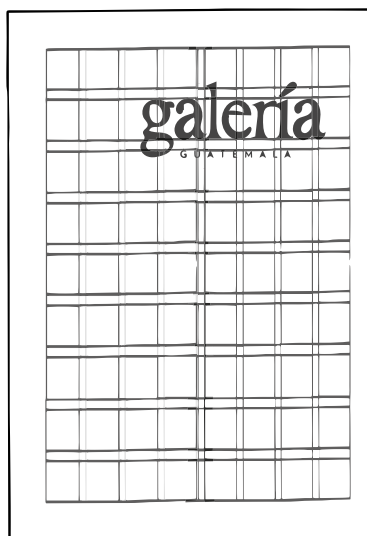
PROCESO

Se realizaron 5 propuestas para la diagramación de la revista, la cual tendrá unas medidas de 8.5" de ancho x 11" de alto. Se realizaron bocetos de la portada, páginas primarias, secundarias y terciarias tomando en cuenta el concepto creativo "más que arte" y el fundamento de diseño "concentración" el cual se ve reflejado en la diagramación de los textos y fotografías. Para la diagramación se utilizó una retícula de ocho columnas, ya que refuerzan el fundamento de concentración.

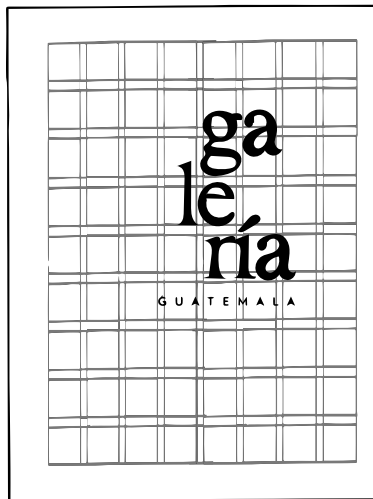
Con el instrumento de autoevaluación se seleccionaron los bocetos que mejor se adecuan al concepto y al grupo objetivo.



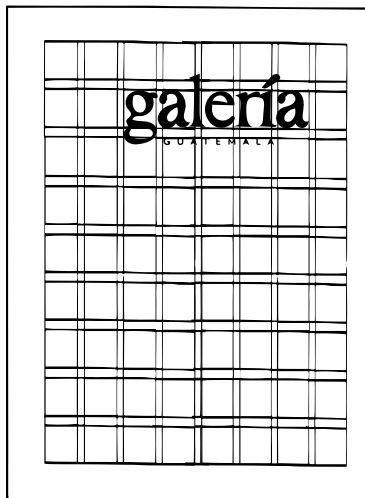
La propuesta de portada está basada en una retícula de 8 columnas resaltando el nombre de la revista al colocarla del tamaño de las 8 columnas llamando la atención del grupo objetivo y genere un impacto visual.



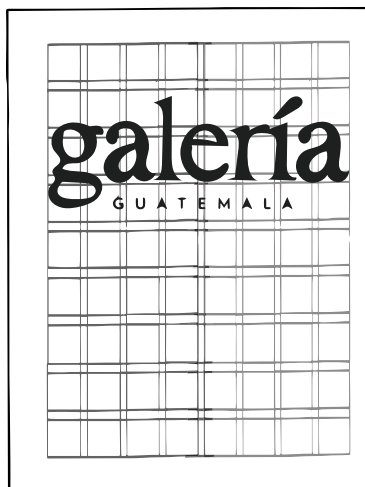
Esta propuesta está basada en una retícula de 8 columnas, manteniendo la línea gráfica establecida por la revista, se colocó el nombre de la revista en el centro, con una retícula de 6 columnas centrado el hoja de la portada.



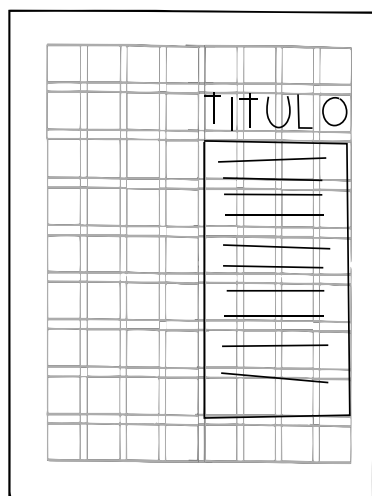
Esta propuesta se realizó con una retícula de 8 columnas, utilizando 4 columnas para el título, colocándolo en el centro superior de la hoja, permitiendo que el recorrido visual se vaya directamente al centro de la portada, dando la sensación de estar todo concentrado en el centro de la revista.



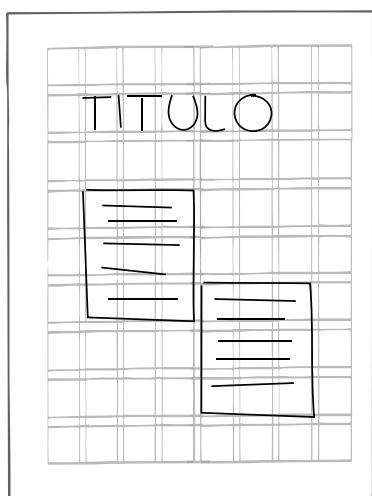
Para la realización de esta propuesta se utilizó una retícula de 8 columnas, utilizando 5 columnas para colocar el nombre de la revista, dejando una columna del lado derecho hacia el título, para reforzar el fundamento de diseño, dando el recorrido visual que el texto va hacia el lado derecho de la hoja.



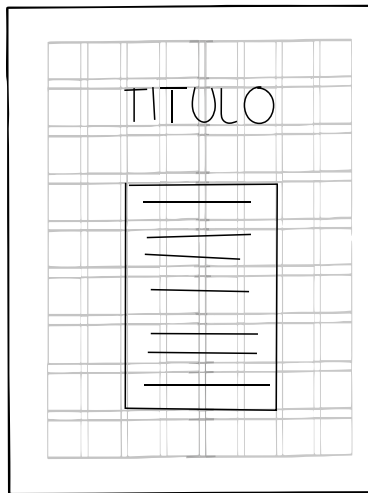
Para la realización de esta propuesta, se utilizó una retícula de 8 columnas, y se utilizó una composición tipográfica basada en el fundamento de agrupación, colocando el nombre de la revista separada en sílabas las cuales se agrupan para formar el título, proporcionando un recorrido visual de arriba hacia abajo brindando una sensación de dinamismo, mientras los elementos se agrupan hacia un punto determinado.



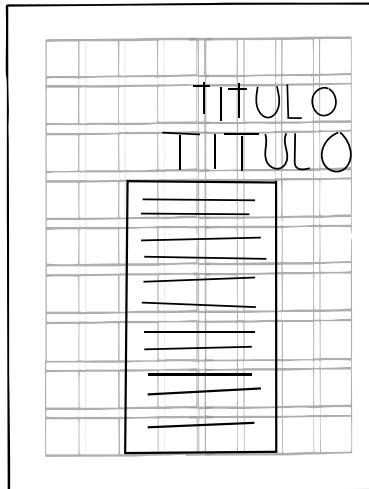
Esta propuesta está basada en una retícula de 8 columnas, utilizando bloques de texto de 4 columnas. Utilizando el fundamento de diseño concentración, se alineó el título y el texto al lado izquierdo para que estuvieran los elementos agrupados.



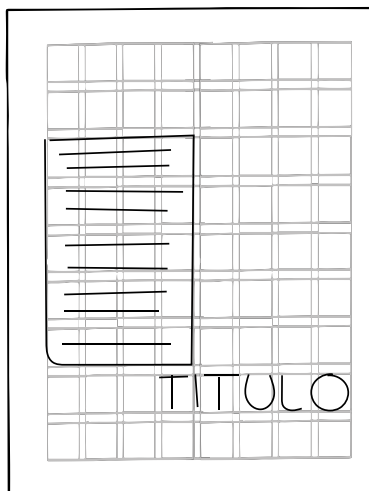
Esta propuesta cuenta con una retícula de 8 columnas y 2 bloques de textos de 3 columnas las cuales se encuentran situadas en el centro tomando el fundamento de concentración al poner un bloque de texto junto al otro, dando movimiento al recorrido visual.



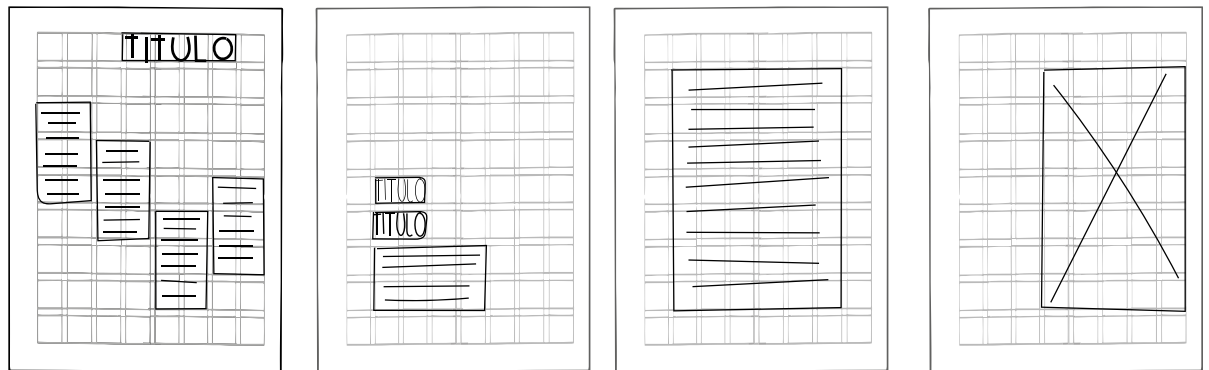
En esta propuesta se utilizaron 8 columnas y un bloque de texto centrado de 4 columnas facilitando la lectura al estar el texto en un solo bloque, permitiendo que la concentración este en el centro de la hoja.



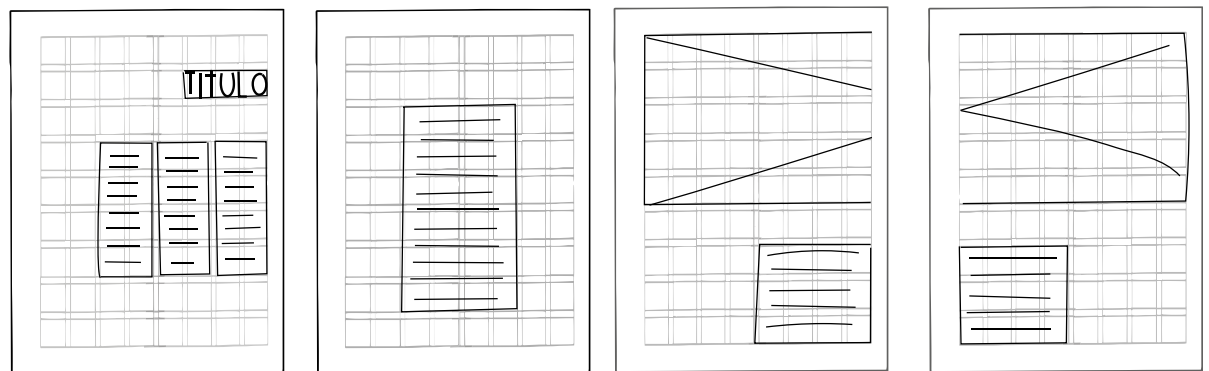
En esta propuesta se utilizó una retícula de 8 columnas y un bloque de texto de 4 columnas centradas en la hoja, para brindar dinamismo al recorrido visual, y basado en el fundamento de concentración se colocó el título alineado del centro del texto al lado derecho de la hoja.



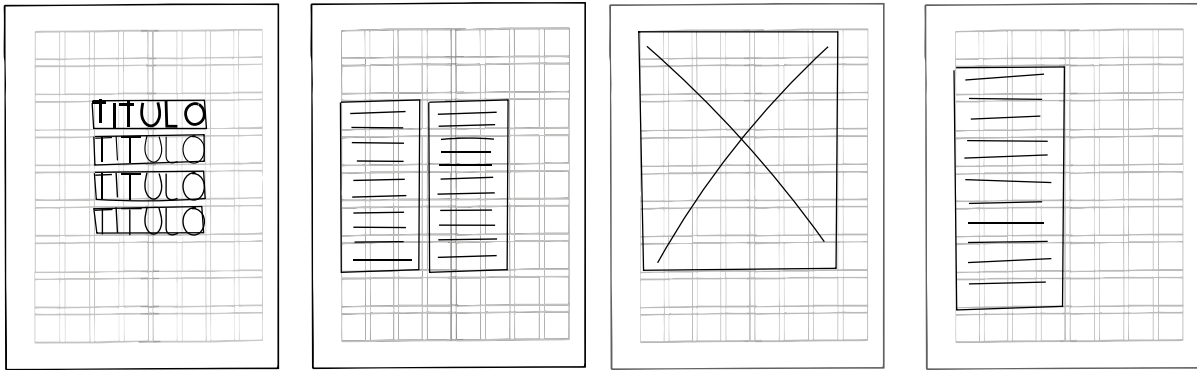
En esta propuesta se utilizó una retícula de 8 columnas y un bloque de texto de 4 columnas alineadas al lado izquierdo, para dar dinamismo al recorrido visual se colocó el título en la parte inferior alineado al lado derecho de la hoja para darle dinamismo.



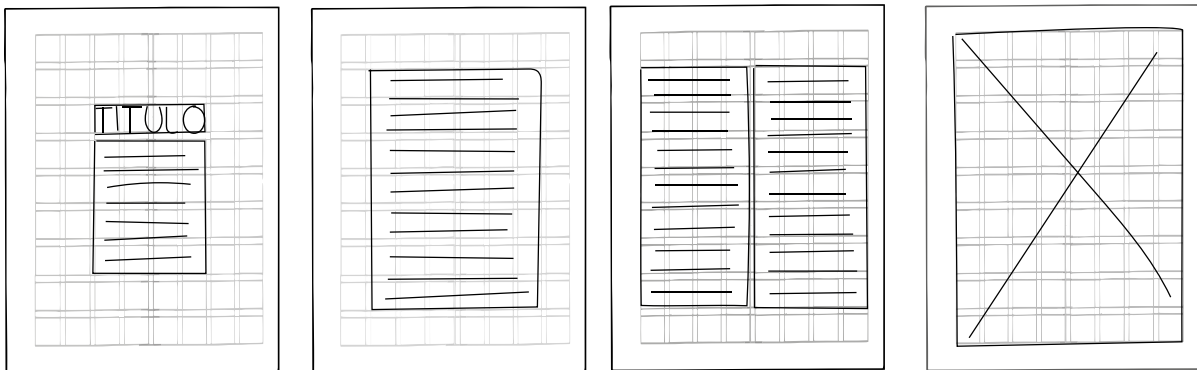
Para realizar estas propuestas, se utilizó una retícula de 8 columnas y bloques de textos que cambian y van aumentando dos columnas, inicia con un bloque de texto de 2 columnas y termina con un bloque de texto de 6 columnas dando la sensación de movimiento al recorrido visual.



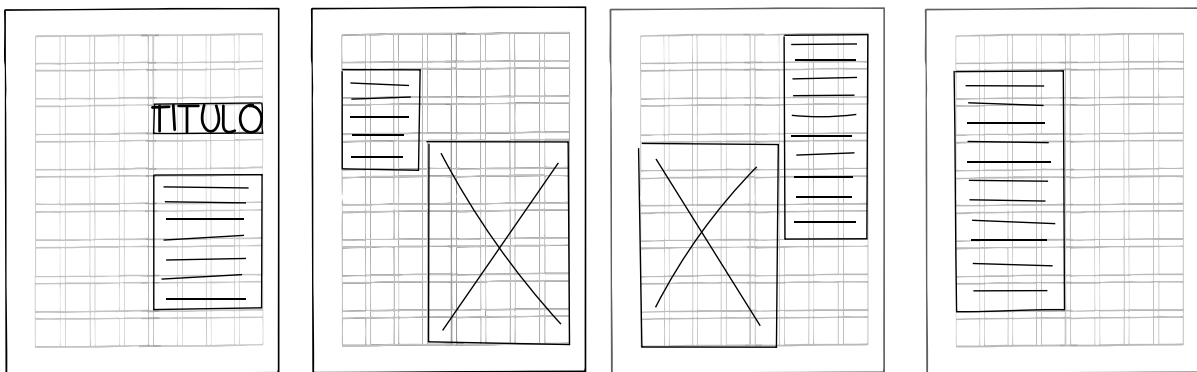
Para realizar esta propuesta se utilizó una retícula de 8 columnas y bloques de texto de 2 y 4 columnas, utilizando el fundamento de diseño de concentración, se le dio un recorrido visual el cual se agrupa hacia el centro de la hoja y el artículo diagramado.



Para la realización de esta propuesta se utilizó una retícula de 8 columnas, y un bloque de texto de 4 columnas para el título para que resalte, y para los textos bloques de texto de 3 y 4 columnas, brindando un recorrido visual de concentración al diagramar los textos e imágenes hacia el lado izquierdo de la hoja dando la sensación de estar atraídas hacia el título del artículo.



Para la realización de esta propuesta se utilizó una retícula de 8 columnas y bloques de textos de 4 y 6 columnas aplicando el fundamento de diseño a los textos, se diagramaron en el centro de la hoja, utilizando el fundamento de concentración, brindando un recorrido visual fácil de leer.



Para la realización de esta propuesta se utilizó una retícula de 8 columnas y bloques de texto de 3 y de 4 columnas, utilizando para las imágenes una retícula de 5 columnas. Aplicando el fundamento de diseño a la diagramación, se colocaron los textos e imágenes de forma que el recorrido visual de la sensación de estar atraídos del centro del artículo hacia los lados externos de la revista.

AUTOEVALUACIÓN

Utilizando el instrumento de autoevaluación determinar la propuesta adecuada de la primera fase de producción gráfica. Obtener un criterio preciso en la toma de decisión de la propuesta gráfica que comunique de mejor manera el concepto y objetivo del proyecto brindando soluciones de diseño. Los criterios que se utilizaron para la autoevaluación fueron los siguientes: propuesta gráfica viable de ejecutar, la distribución de los elementos, la comprensión lectora. Estos aspectos fueron evaluados con una calificación del 1 al 5pts en cada aspecto evaluado dando como nota final la sumatoria de los puntos la cual se toma en cuenta para la selección de los bocetos que se realizaran en el siguiente nivel. **Ver anexo 04** para ver el instrumento de validación.

PERFIL DEL INFORMANTE

Nombre

Erin Benedicto Mejía García

Edad

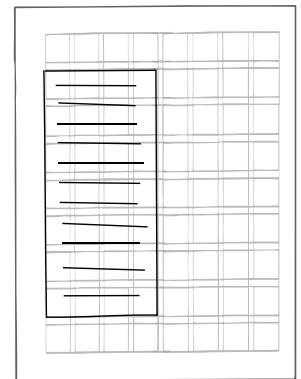
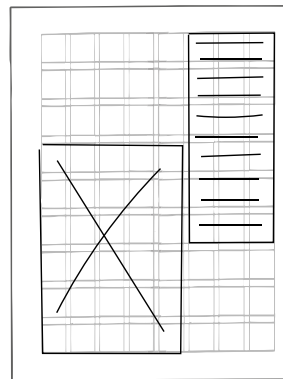
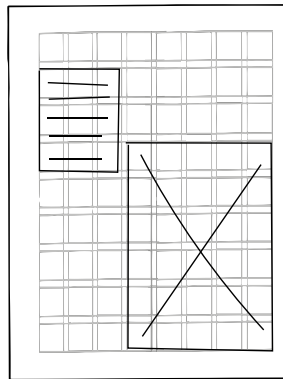
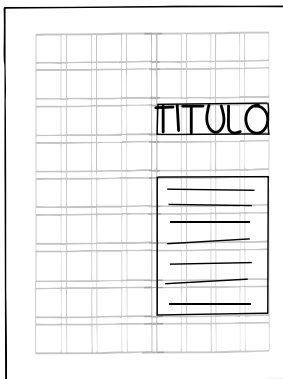
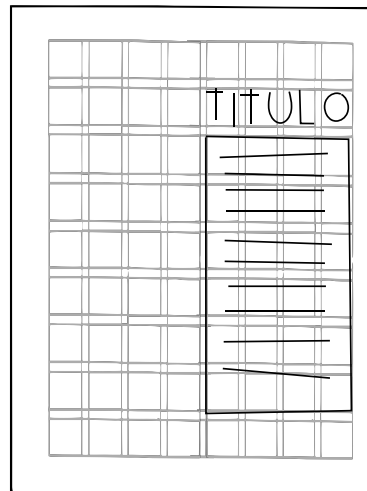
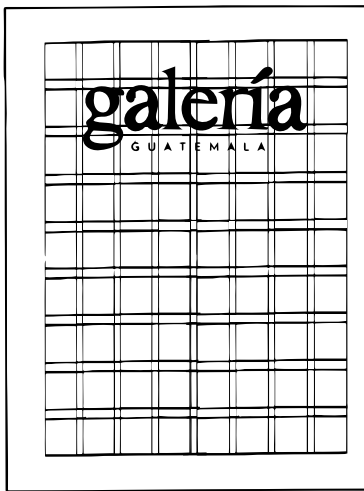
25 años

Ocupación

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

CONCLUSIONES PRIMER NIVEL

Tras la realización de la autoevaluación de los bocetos de la pieza gráfica, la suma de los puntos acumulados dio como resultado la selección de las piezas que se llevaran a cabo en el 2do nivel de bocetaje. En la portada la opción seleccionada fue la opción 01. Obteniendo 34 puntos, siendo la opción que guarda relación con el tema. Para las páginas primarias la opción seleccionada fue la opción 01 obteniendo 34 puntos, siendo una opción visualmente llamativa y mantiene un orden haciendo que sea fácil de leer. Para las páginas secundarias y terciarias la opción seleccionada fue la opción 05 obteniendo 34 puntos, ya que guarda una composición y un recorrido visual atractivo y fácil de entender.



SEGUNDO NIVEL DE VISUALIZACIÓN

OBJETIVO

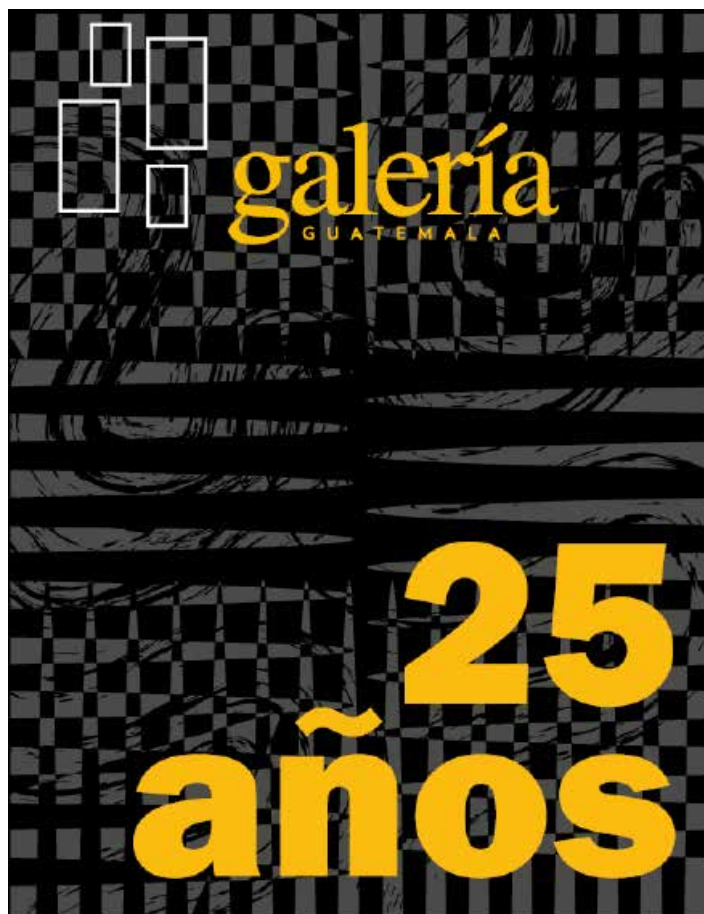
01. Evaluar el segundo nivel de bocetaje utilizando el un instrumento de validación con profesionales en diseño editorial
02. Obtener un criterio preciso en la toma de decisión validando aspectos técnicos en el desarrollo del proyecto

PROCESO

Partiendo de los bocetos seleccionados en la primera fase de autoevaluación, se realiza el 2do nivel, digitalizando las opciones seleccionadas, ampliando los códigos visuales establecidos. Se realizó la validación con experto de diseño editorial quienes evaluaron aspectos técnicos tales como: Legibilidad y jerarquía tipográfica, recorrido visual, distribución de los elementos, uso de color, entre otras. La validación se realizó en el edificio T2 de la facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Para esta fase se realizó un prototipo para evaluar el formato y el tamaño.

PORTADA

Para la propuesta de la portada se buscó utilizar el concepto creativo utilizando el fundamento de diseño concentración. El título de la revista se colocó en el centro. Se utilizaron colores y líneas de pincel para reforzar el concepto de arte.



PAGINAS SEGUNDARIAS Y Terciarias

Para las páginas secundarias y terciarias se utilizó una retícula de 8 columnas y se utilizó un recorrido visual fácil de leer. Las páginas son intervenidas con color para evitar la monotonía del blanco y negro y dar así la sensación que es una revista de arte y cultura.



VALIDACIÓN CO NEXPERTOS

Para realizar la validación, se tuvo una reunión con los expertos de diseño en el salón 302 del edificio T2 de la facultad de arquitectura, en donde se pasó a exponer con ayuda de una presentación el trabajo realizado, explicando el objetivo de la pieza, el concepto creativo.

Se presentó la pieza realizada por medio mockups para ser evaluadas. Se les entregó un instrumento de validación para que los expertos pudieran evaluar los criterios estéticos y técnicos de las piezas realizadas. En donde se evaluaron aspectos: tipografía, recorrido visual, el color, recorrido visual y diagramación, posteriormente se les presentó la revista impresa para que pudieran evaluarla de una mejor manera, logrando así obtener comentarios los cuales servirán para mejorar la pieza final. **Ver anexo 05** para ver el instrumento de validación.

PERFIL DE EXPERTOS

Nombre

David Bosareyes
Experto en el área editorial

Nombre

Axel Flores
Experto en el área editorial

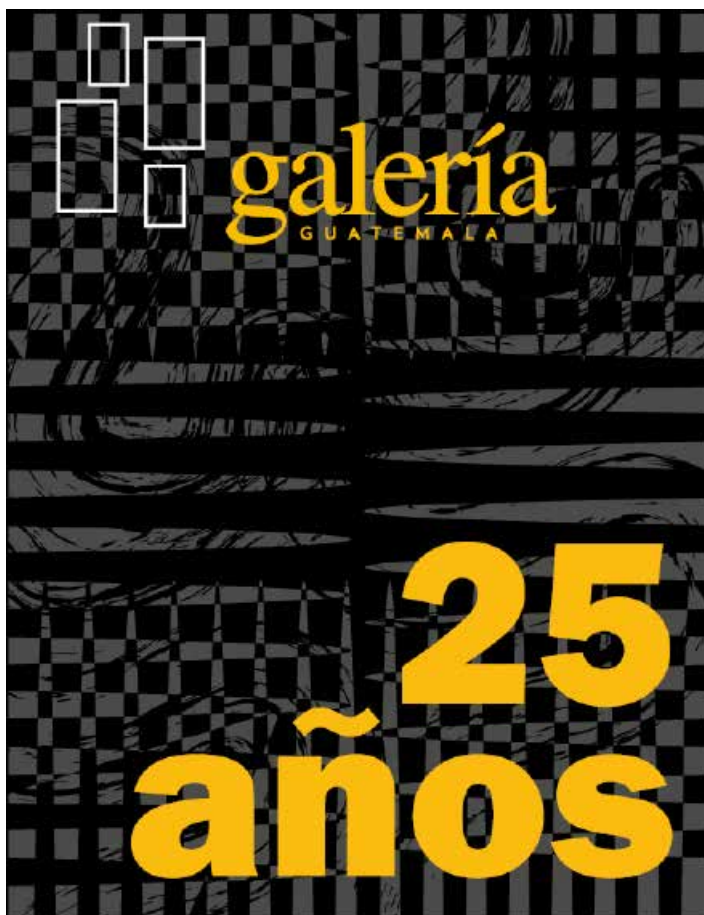
Nombre

Pedro Zecena
Experto en el área editorial

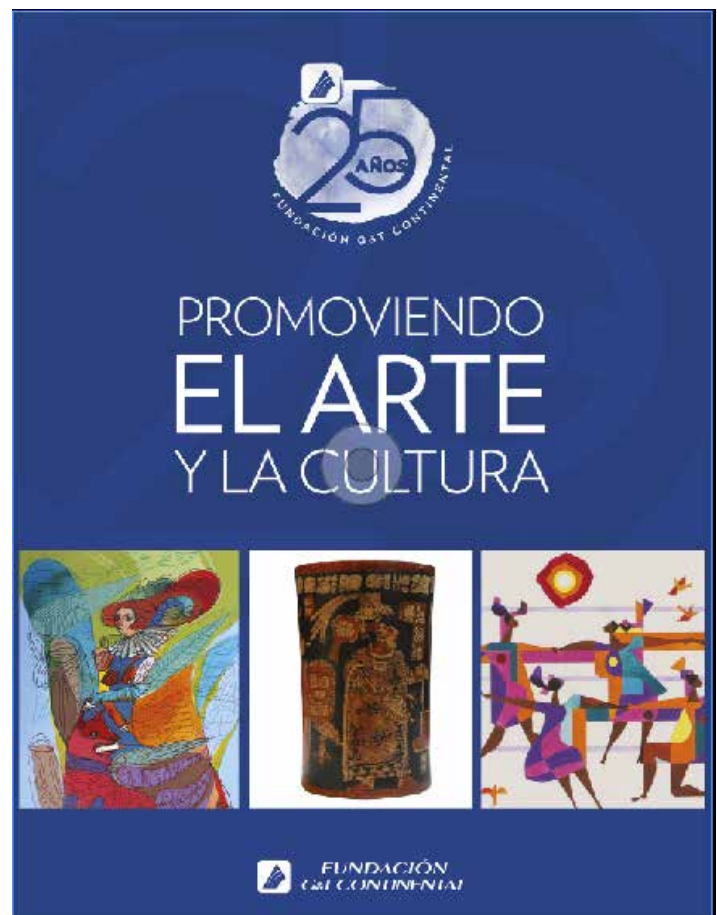
CONCLUSIONES SEGUNDO NIVEL

Con base a los resultados obtenidos del segundo nivel de visualización y las recomendaciones hechas por los expertos en el tema, se realizaron los siguientes cambios. A continuación se muestran los cambios realizados según los resultados obtenidos de la validación.

ANTES



DESPUÉS



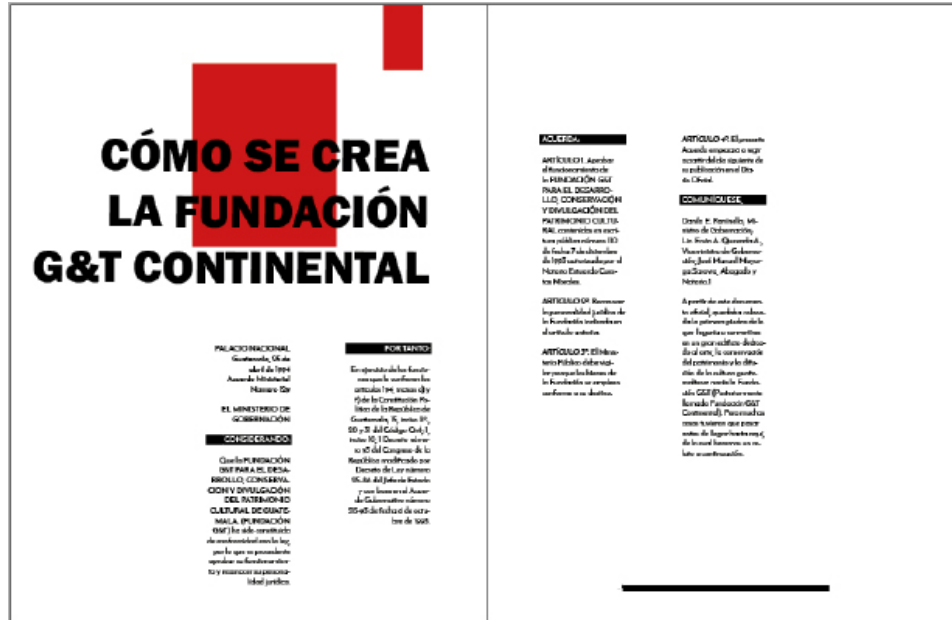
ANTES



DESPUÉS



ANTES



DESPUÉS



TERCER NIVEL DEVISUALIZACIÓN

OBJETIVO

01. Para realizar la validación con el grupo objetivo, se utilizó la técnica de focus group, reuniendo a un grupo representativo de jóvenes comprendidos en un rango de edad de 18 a 28 años
02. Validar aspectos de funcionalidad de los elementos y decisiones tomadas en el diseño de la pieza

PROCESO

El proceso fue explicar el proyecto, con sus objetivos, explicar la función de la pieza realizada, posteriormente se pasó un domie real para que el grupo objetivo pudiera evaluar la funcionalidad y los aspectos de diseño utilizados. Después de explicar la pieza realizada, cada uno de los participantes dieron su punto de vista sobre la pieza, dando su punto de vista sobre el uso de la tipografía, su funcionalidad entre otros.

PROTOTIPO

Figuras 1-2 domi utilizado para validación con el grupo objetivo Edificio T2, USAC. (2018)



fig. 01

fig. 02



VALIDACIÓN GRUPO OBJETIVO

Para la validación de esta fase se utilizó la técnica de focus group. El proceso consistió en reunir un grupo de seis jóvenes de un rango de edad de 18 a 30 años, en donde se les explicó el proyecto y sus objetivos explicando la función que debe de cumplir la pieza diseñada. Posteriormente se les pasó el prototipo realizado para que el grupo pudiera evaluar su funcionalidad, iniciando así un intercambio de opiniones con todos los participantes dando su punto de vista de la pieza realizada. Luego se les proporcionó el instrumento de validación diseñado para el grupo objetivo para que validaran la pieza diseñada. Ver anexo 06 para ver el instrumento de validación.

PERFIL DEL GRUPO OBJETIVO

Jóvenes guatemaltecos activos en busca de conocer y aprender más sobre diversos temas. **Ver anexo 07** para ver el perfil de los participantes.

Edad

18 a 28 años

Genero

Masculino y femenino

fig. 01



Figura 1 validacion utilizando domi impreso con el grupo objetivo Edificio T2, USAC, (2018)



fig. 05



fig. 06



fig. 07



fig. 04



fig. 08



fig. 09



fig. 10

Figuras 8 - 10 validacion utilizando domi impreso con el grupo objetivo Edificio T2, USAC. (2018)

CONCLUSIONES TERCER NIVEL

Luego de la validación y el focus group realizado, se realizó el análisis de los resultados concluyendo que la pieza gráfica diseñada fue bien recibida por el grupo objetivo, el 100% de los participantes creen que es un aporte muy bueno a la manera en que se presenta el tema y es fácil entender el contenido establecido en cada uno de los temas, ya que un 100% al leer el material realizado lo asocian fácilmente con arte y cultura, así como el uso adecuado de la tipografía en un 100% y un 75% considera que debe de tener más fotografías.

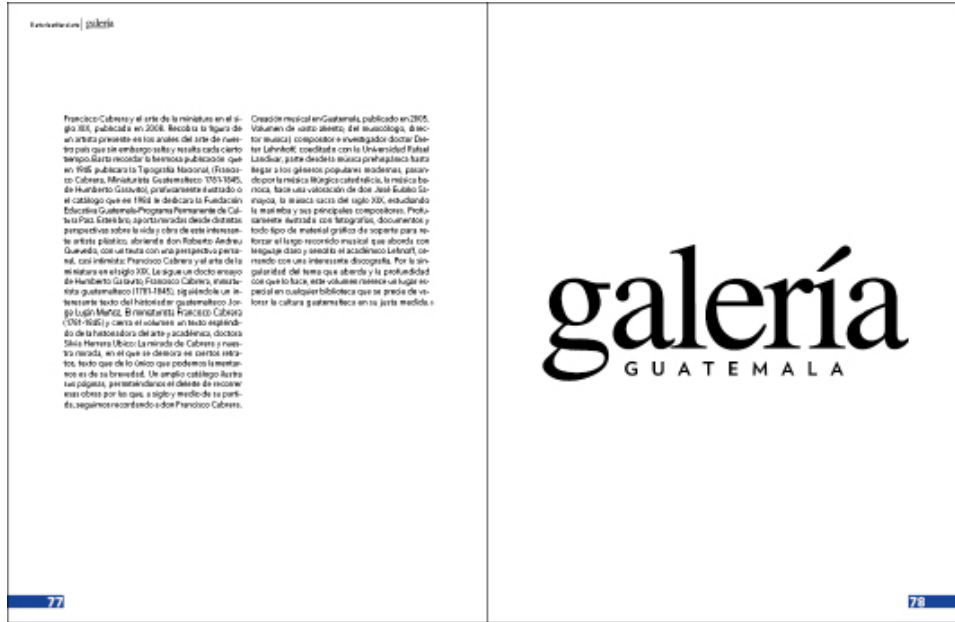
ANTES



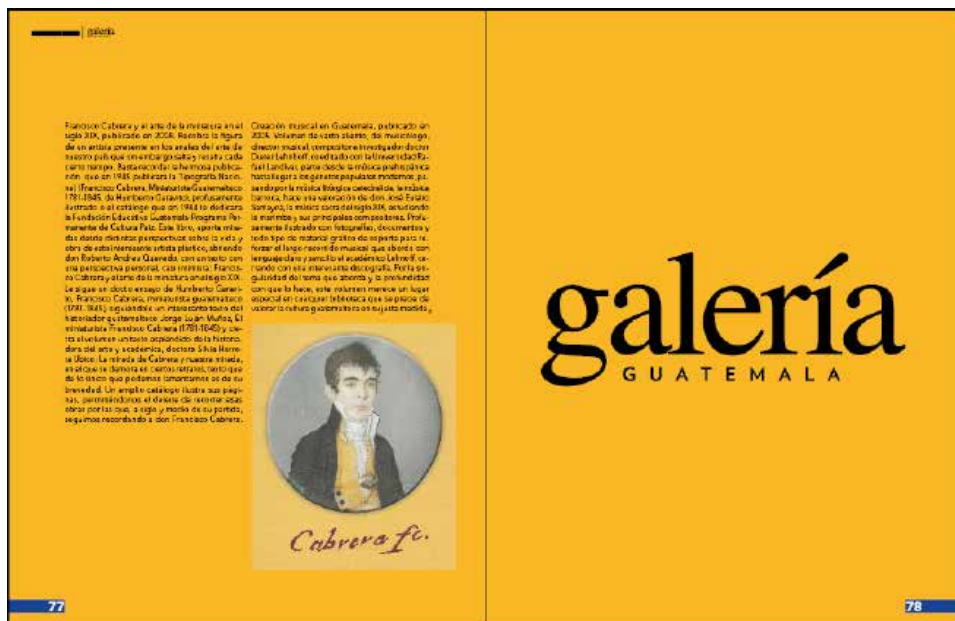
DESPUÉS



ANTES



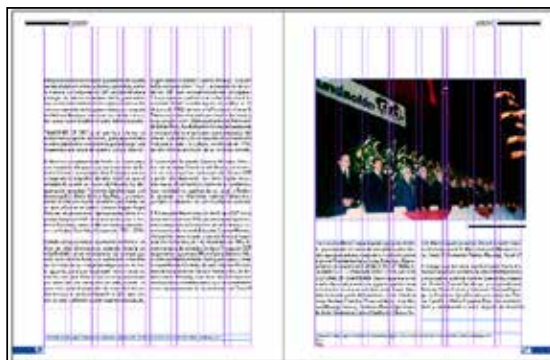
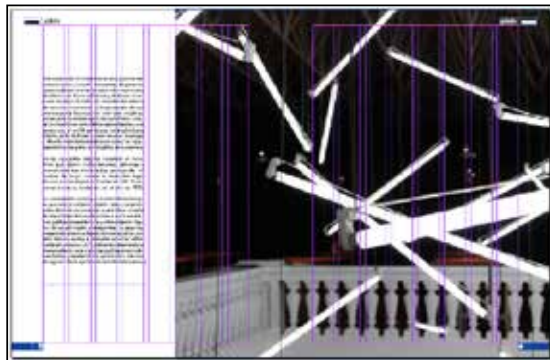
DESPUÉS





PROPUESTA GRÁFICA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN

La propuesta final esta basado en el concepto creativo más que arte utilizando para la propuesta gráfica final una retícula de 8 columnas, el cuerpo de texto se utilizó justificado, lo cual ayudo a realizar una composición solida reflejada la seriedad de la Fundación. El tamaño final de la revista es de 11x8.5 ya que es el tamaño que la fundación utiliza para sus revistas.

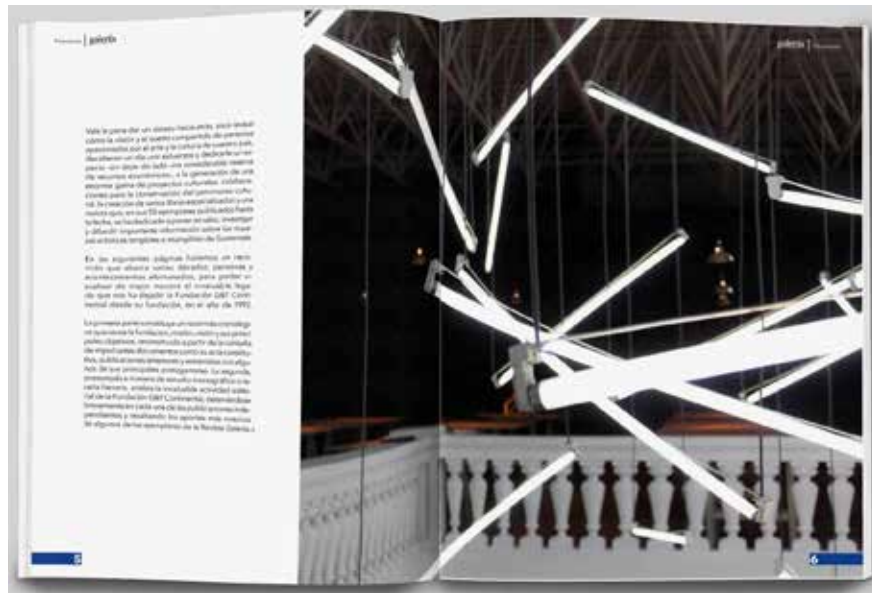






ÍNDICE		DIRECTORIO	
4 Presentación	21 Dossier: Buenos Aires	35 Piezas nuevas	50 Fondo fidei del arte...
7 Cómo se vive la Fundación GAT Continental	23 Arte	37 La Tercera Galería	54 Guías especiales de arte
9 En el marco de una historia de arte	25 Educativa e información	39 Otras publicaciones	55 Colección Galería
15 Objetivos de la fundación	28 Salidas y actividades	42 La Orden del Imperio	58 Premios
19 Participación cultural	32 El desarrollo de la actividad cultural en 15 años de historia	46 El trabajo artístico en 15 años de historia	60 Segunda feria
		62 Tercera feria	73 Catálogo del Museo Nacional de Historia
		74 Por el glass art	75 El arte de editar el arte







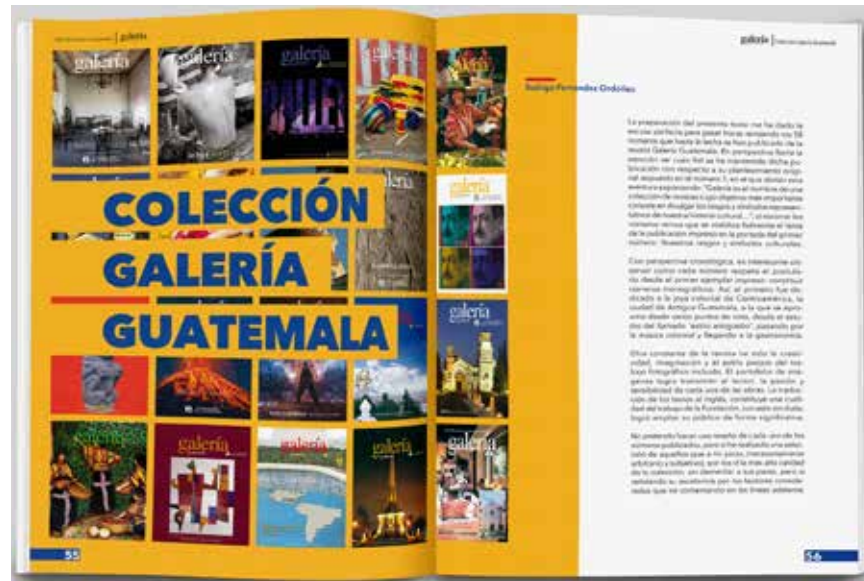








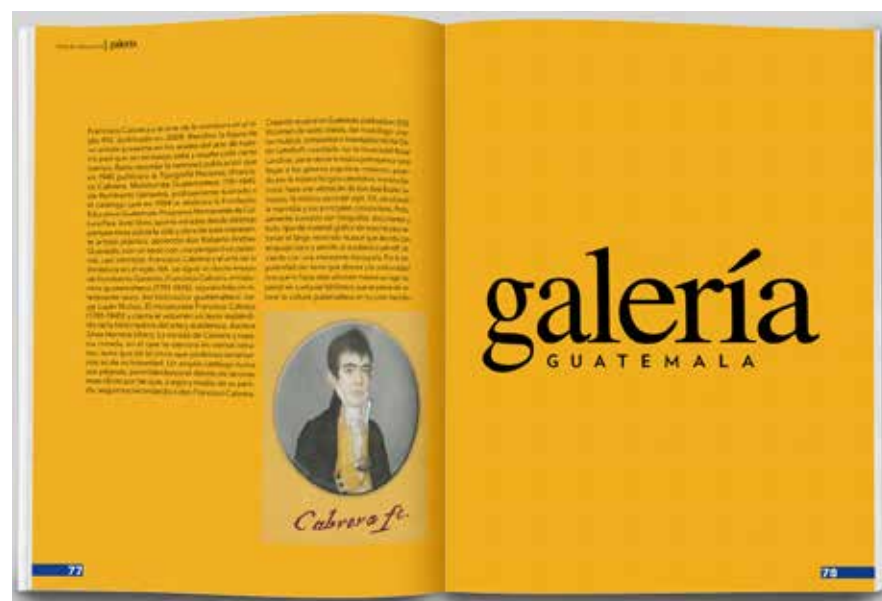












80

LECCIONES APRENDIDAS

En el transcurso de la elaboración del proyecto el aprendizaje fue enriquecedor obteniendo las siguientes lecciones aprendidas durante el proceso de la producción del diseño gráfico.

01

Organizar los tiempos a utilizar en la realización del proyecto.

02

Establecer las fechas a cumplir en cada fase del proyecto para tener un orden de prioridades a cumplir.

03

Establecer una buena comunicación con los asesores del proyecto así como con las autoridades representantes de la fundación, de esa manera lograr agilizar los procesos.

04

Pedir asesorías de expertos en cada tema a desarrollar, con una adecuada orientación la realización de cada pieza se pudo llevar a cabo de manera exitosa.

05

Respaldar todas las decisiones tomadas con validaciones pertinentes con el grupo objetivo para poder obtener datos relevantes que se pueden aplicar al diseño.

06

Investigar a fondo los temas que se van a desarrollar para tener bases y fundamentos correctos en la toma de decisiones.

07

Ser objetivo con los temas que se están desarrollando en cada pieza diseñada, investigar más del tema tanto de diseño como de la fundación para lograr hacer una conexión entre ambas.

08

Ser puntual con la entrega de cada fase del proyecto, para poder ir viendo avances significativos, lo que permitió tener un ritmo de trabajo adecuado y con eso poder cumplir con las metas establecidas.

9

CONCLUSIONES

01

El aporte realizado además de ser un aporte visualmente estético, es funcional transmitiendo la información que la fundación deseaba dar a conocer de esa manera pueda incidir en las vidas de las personas, brindándoles información que es de beneficio del patrimonio y cultura de la nación.

02

La revista como pieza final de diseño realizada, cumple con la función determinada de informar y dar a conocer la labor que ha realizado la Fundación G&T Continental de conservar y divulgar el patrimonio de la nación, de una manera en la que los jóvenes comprendan de una manera eficaz llamando la atención de ellos de esa forma lograr interesarlos en el tema.

03

Mediante la validación realizada con el grupo objetivo, utilizando la técnica de focus group se constató que el material editorial de diseño realizado logra vincular el tema establecido con el grupo objetivo mediante una revista diseñada y realizada enfocándose en un grupo objetivo joven para que sean ellos los que sientan mayor interés en conocer del tema.

04

Durante la realización del proyecto se adquirieron conocimientos específicos en el desarrollo editorial y cultural, los cuales fueron utilizados para la realización de la pieza final dando como resultado la elaboración de la revista para la fundación, que al implementarla les servirá como un apoyo grafico fortaleciendo la labor que realizan.

10

RECOMENDACIONES

A la institución

01

Es importante que la institución establezca un horario a cumplir para poder revisar el avance del proyecto, y con esto estar pendiente de como se está desarrollando el proceso, esto evitará que surjan dudas y cambios fuera de tiempo establecido

A los estudiantes

01

Seleccionar instituciones que trabajen con temas que les interesen ya que si el tema les interesa será más fácil conectarse con la institución y la labor que realizan, ya que de lo contrario el proceso puede llegar a ser tedioso y desgastante, dado que es mucho lo que se tiene que realizar a lo largo del proyecto.

02

Mantener desde el principio una relación clara con la institución, que ambas partes estén totalmente enterados de la forma en la que se estará trabajando, para que puedan tener acceso a la información que se requiere para la elaboración del proyecto. Esto para que no existan malos entendidos y si surgiera algún contratiempo se pueda solucionar de la mejor manera posible.

03

Cumplir con las fechas establecidas en la calendarización, esto permitirá que no se atrase ningún proyecto que se realice atendándolo con importancia y responsabilidad.

04

Ordenar las prioridades para que el proyecto, si bien todas las fases del proyecto son importantes, hay partes que requieren prestar más atención y dedicar más tiempo.

05

Asegurarse que la información proporcionada por la institución sea la información correcta antes de utilizarla en la elaboración de las piezas de diseño, ya que en ocasiones la información proporcionada es preliminar y si se cambia en el transcurso del proyecto, se verán afectadas las piezas diseñadas.

06

Tener clara la idea a desarrollar desde la fase de boletaje para ir aterrizando y poniendo las ideas claras de esa manera serán más fáciles la toma de decisiones y fundamentar las piezas.

Fuentes consultadas

Caldwell, C., & Zappaterra, Y. (2014). *Diseño editorial*. Barcelona: GG.

Chacón, R. (2017) *Educación Artística* - Ministerio de Educación Nacional. Extraído el 21 de abril de 2018. Recuperados de: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articulos-339975_recurso_4.pdf

De las Casas, C. (2014) *El diseño gráfico y su responsabilidad Social*. Pág. 3-4. Recuperado de: http://www.creatividadysociedad.com/articulos/22/16_Moreno.pdf

Morales, Andrés. (2016). *La importancia de la tipografía en el diseño gráfico*. Recuperado de: <https://andresmorales.es/blog/importancia-tipografia-diseno-grafico/>

Netflix (Documentales socioculturales). (2017) *Abstrac: The Art of Design* (Archivo de video). Recuperado de: <https://www.netflix.com/gt/title/80057883>

Ministerio de Cultura y Deportes. (2017). *Presupuesto Abierto 2018* - Ministerio de Cultura y Deportes. Extraído el 18 de abril de 2018. Recuperado de <https://es.slideshare.net/reduciudadanagt/presupuesto-abierto-2018-ministerio-de-cultura-y-deportes>

Ministerio de Cultura y Deportes. (2017). *Ministerio de Cultura y Deportes en ejercicio de Presupuesto Abierto plantea un incremento de Q170 millones para 2018* Extraído el 18 de abril de 2018. Recuperado de: <http://mcd.gob.gt/ministerio-de-cultura-y-deportes-en-ejercicio-de-presupuesto-abierto-plantea-un-incremento-de-q170-millones-para-2018/>

Pérez, J. Merino. M (2008). *Definición de arte*. Extraído el 12 de abril de 2018. Recuperado de: <https://definicion.de/arte/>
Autores: Julián Pérez Porto y María Merino. Publicado: 2008. Actualizado: 2008.

Pinto, M. (2015). *ARTE COMO IDENTIDAD Y CULTURA. ANÁLISIS DEL DISCURSO EN LAS REPRESENTACIONES ARTÍSTICAS DE DOS GRUPOS INDÍGENAS PARTICIPANTES EN EL FESTIVAL DE ARTE DE LOS PUEBLOS ORIGINARIOS RUK'UX*. Extraído el 21 de abril de 2018. Recuperado de: <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2015/05/01/Pinto-Mariana.pdf>

Rosales, A. (2013) *centro cultural y de formación para las artes, Chiquimula*. Extraído el 22 de agosto de 2018. Recuperado de: http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/02/02_3636.pdf

Ted Partnerseries (Art Center Desing Conference). (2008) *Paula Scher se pone seria* (Archivo de video). Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=atn22-bmTPU>

Glosario

Columna.

Es una sucesión ordenada de líneas en dos dimensiones hecha de líneas verticales y horizontales utilizada para estructurar el contenido, sirve como una armazón para organizar textos, imágenes o videos de una forma racional y fácil de visualizar.

Focus Group.

Es una técnica de investigación de marketing cualitativo realizada para probar productos, servicios, ideas, embalajes, fijación de precios, publicidad, concepto, o cualquier otra actividad de marketing que una compañía pueda estar dispuesta a realizar.

Insight.

Un insight es aquella revelación o descubrimiento sobre las formas de pensar, sentir o actuar del consumidor frescas y no obvias, que permiten alimentar estrategias de comunicación, branding e innovación.

Jerarquía.

Fundamento del diseño donde se le da más peso a ciertos elementos, estos se hacen más importantes. De esta manera, se puede comunicar más fácilmente ya que la jerarquía ayuda a que la información presentada sea procesada de manera más sencilla.

Moodboard

Es una herramienta por la cual se puede tener una referencia gráfica de las ideas que se quieren realizar, tomando referencias en forma de collage.

POEMS

Son las siglas en inglés de People, Objects, Environments, Messages Media, Services, eu traducido al español significa Personas, Objetos Ambientes, Mensajes y Medios de comunicación, Servicios.

Retícula.

Es una estructura a base de líneas, verticales y horizontales, las cuales ayuda a ordenar coherentemente todos los elementos de la composición como son: título, subtítulo, cuerpo del texto, fotografías, pie y crédito de foto, slogan, ideas resaltadas y numeración. Cada línea sirve de guía para colocar márgenes y medianiles.

Spice

Son las siglas en inglés de Social Physical, Identity, Communication, Rmotional, que traducido al español significa Social, Físico, Identidad, Comunicación, emocional.

Tipografía.

Es el estudio de las letras y la elaboración y creación de símbolos para la comunicación escrita impresa.

Validación.

Mostrar la conformidad con un hecho en concreto, utilizan instrumentos para documentar dicha validación.

Costos del proyecto

El cálculo del presupuesto indica el donativo económico que se aporta a través de la realización del Ejercicio Profesional Supervisado.

Recopilación de datos	Q.2500.00
Asesoría y proceso de investigación	Q. 600.00
Conceptualización	Q.2500.00
Diagramación por paginas, 75 por página	Q.6000.00
Validación	Q. 500.00
Levantado de textos y redacción	Q.2000.00
<hr/>	
Total	Q.14100.00
Transporte	Q. 800.00
Impresiones pruebas	Q. 300.00
Impresiones Dummies y prototipos	Q. 400.00
Otras impresiones	Q. 200.00
Internet	Q.1000.00
Depreciación de equito	Q. 750.00
Energía electica	Q.1500.00
<hr/>	
Total	Q.4950.00

El costo total estimado del proyecto es de Q.19050.00

Adicionalmente se realizaron dos proyectos más, los cuales consistieron en la realización de post para redes sociales y la elaboración de un desplegable

Post para redes sociales

Recopilación de datos	Q.2000.00
Asesoría y proceso de investigación	Q. 500.00
Conceptualización	Q.2500.00
Validación	Q. 500.00
Levantado de textos y redacción	Q.1000.00
Total	Q.6500.00

Transporte	Q. 800.00
Impresiones pruebas	Q. 300.00
Impresiones Dummies y prototipos	Q. 400.00
Otras impresiones	Q. 200.00
Internet	Q.1000.00
Depreciación de equito	Q. 750.00
Energía electica	Q.1500.00
Total	Q.4950.00

El costo total estimado del proyecto es de Q.11450.00

Trifoliar desplegable

Recopilación de datos	Q.1550.00
Asesoría y proceso de investigación	Q. 750.00
Conceptualización	Q.2300.00
Validación	Q. 200.00
Levantado de textos y redacción	Q.1300.00

Total	Q.6100.00
--------------	------------------

Transporte	Q. 800.00
Impresiones pruebas	Q. 300.00
Impresiones Dummies y prototipos	Q. 400.00
Otras impresiones	Q. 200.00
Internet	Q.1000.00
Depreciación de equito	Q. 750.00
Energía electica	Q.1500.00

Total	Q.4950.00
--------------	------------------

El costo total estimado del proyecto es de Q.11050.00

Costo Total de los proyectos: Q.41,550.00

Este valor es una donación para la institución, debido a que los proyectos formaron parte del Ejercicio Profesional Supervisado y Proyecto de Graduación, del estudiante como procedimiento académico y aporte a la sociedad.

Lineamientos de impresión

- Conservar el formato de impresión tamaño carta (11" x 8.5")
- Mantener las imágenes en formato Tif a 300 dpi, en CMYK
- Mantener la retícula para futuros proyectos y elementos gráficos creados
- El material será entregado de manera impresa al grupo objetivo
- Cualquier edición debe ser realizado en adobe inDesign CC15

Anexos

anexo 01

Lluvia de ideas y relaciones forzadas - INSIGHT

Lluvia de ideas

Vivir	Viviendo	Historia
Arte	Cultura	Experiencia
Recuerdos	Memoria	Recuerdo
Intangible	Perpetuo	Incorruptible
Generación	Jóvenes	Fundación
Exposición		

Relaciones forzadas

Recuerdos intangibles
Viviendo la experiencia
 Historias en memorias

Se realizó una lluvia de ideas, de palabras relacionadas al tema con las cuales se realizaron relaciones forzadas destacando tres opciones y seleccionando una para determinar el **INSIGHT**.

Lluvia de ideas y relaciones forzadas - CONCEPTO CREATIVO

Lluvia de ideas

Vivir	Viviendo	Historia
Arte	Cultura	Experiencia
Recuerdos	Memoria	Recuerdo
Intangible	Perpetuo	Incorruptible
Generación	Jóvenes	Fundación
Exposición		

Relaciones forzadas

Arte en recuerdos
Generaciones de arte
Más que arte

Se realizó una lluvia de ideas, de palabras relacionadas al tema con las cuales se realizaron relaciones forzadas destacando tres opciones y seleccionando una para determinar el **CONCEPTO CREATIVO**

anexo 02

Retrato visual SPICE



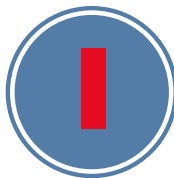
SOCIAL

Están en busca de un espacio propio, se interesa en aprender y descubrir nuevas cosas, le gustan los retos y desafíos.



FÍSICO

Buscan lugares de recreación y distracción por lo que mantienen una vida activa.



IDENTIDAD

Se definen como personas independientes, activas, sociales, positivas. Buscan estar en movimiento.



COMUNICACIÓN

Se mantienen activos en las redes sociales y lo utilizan la mayor parte del día y buscan aprender y comunicarse todo el tiempo.



EMOCIONAL

Buscan formar parte de grupos sociales con interese en común, y buscan distraerse de las rutinas diarias del trabajo y el estudio.

anexo 03

Retrato visual POEMS

GENTE

Hombres y mujeres jóvenes guatemaltecos que viven en la ciudad capital, que estudian y/o trabajan.



OBJETOS

Materiales impresos, materiales electrónicos, teléfono, computadoras, televisión.



AMBIENTES

Centro de estudio, colegio, universidad, edificios, oficinas, centros comerciales centros culturales y de entretenimiento.



MEDIOS

Redes sociales, Facebook, youtube, materiales impresos, revistas, libros, afiches.



SERVICIOS

Cursos, talleres, conferencias.



anexo 04

Instrumento de autoevaluación

Autoevaluación de portadas - segundo nivel de validación

MATRIZ DE EVALUACIÓN PARA PROPUESTAS DE DISEÑO					
Escala de valoración: 1 = deficiente / 3 = satisfactorio / 5 = muy satisfactorio					
Indicador de logro:					
	Opción 1	Opción 2	Opción 3	Opción 4	Opción 5
1 La propuesta gráfica es viable de ejecutar según técnica, reproducción y tiempo	5	5	5	5	5
2 Los recursos gráficos son pertinentes al tema que se pretende comunicar	5	4	3	4	5
3 La distribución de los elementos de diseño favorece la jerarquía visual	5	4	3	3	4
4 La distribución de los elementos de diseño facilita el recorrido visual	5	4	4	4	4
5 La propuesta gráfica es memorable	4	3	4	3	5
6 La propuesta grafica facilita la comprensión del mensaje	5	5	4	3	5
7 El formato utilizado facilita la manipulación del material	5	5	5	5	5
TOTAL	34	30	28	27	33

Autoevaluación de páginas primarias - segundo nivel de validación


MATRIZ DE EVALUACIÓN PARA PROPUESTAS DE DISEÑO					
Escala de valoración: 1 = deficiente / 3 = satisfactorio / 5 = muy satisfactorio					
Indicador de logro:					
	Opción 1	Opción 2	Opción 3	Opción 4	Opción 5
1 La propuesta gráfica es viable de ejecutar según técnica, reproducción y tiempo	5	5	5	5	5
2 Los recursos gráficos son pertinentes al tema que se pretende comunicar	5	4	5	4	4
3 La distribución de los elementos de diseño favorece la jerarquía visual	5	5	5	4	3
4 La distribución de los elementos de diseño facilita el recorrido visual	5	4	5	4	3
5 La propuesta gráfica es memorable	5	5	4	5	5
6 La propuesta grafica facilita la comprensión del mensaje	5	5	5	4	4
7 El formato utilizado facilita la manipulación del material	4	5	4	5	5
TOTAL	34	33	33	31	29

Autoevaluación de páginas secundarias y terciarias - segundo nivel de validación


MATRIZ DE EVALUACIÓN PARA PROPUESTAS DE DISEÑO					
Escala de valoración: 1 = deficiente / 3 = satisfactorio / 5 = muy satisfactorio					
Indicador de logro:					
	Opción 1	Opción 2	Opción 3	Opción 4	Opción 5
1 La propuesta gráfica es viable de ejecutar según técnica, reproducción y tiempo	5	5	5	5	5
2 Los recursos gráficos son pertinentes al tema que se pretende comunicar	5	4	4	4	4
3 La distribución de los elementos de diseño favorece la jerarquía visual	4	4	5	5	5
4 La distribución de los elementos de diseño facilita el recorrido visual	5	5	5	5	5
5 La propuesta gráfica es memorable	5	5	5	4	5
6 La propuesta grafica facilita la comprensión del mensaje	4	4	4	4	5
7 El formato utilizado facilita la manipulación del material	5	5	5	5	5
TOTAL	33	32	33	32	34

anexo 05

Instrumento de validación con profesionales en diseño editorial



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



**FACULTAD DE
ARQUITECTURA**
Universidad de San Carlos de Guatemala


El objetivo de esta encuesta es validar la funcionalidad y aspectos técnicos del material editorial que se estará realizando como proyecto de graduación, el cual consiste en una revista la cual servirá de apoyo para la conservación y divulgación del patrimonio cultural. Marca con una X tu respuesta en cada casilla.

Nombre: _____ Edad: _____


1. ¿A su criterio la jerarquía tipográfica favorece la comprensión lectora?
 Sí No Apenas
2. ¿La elección tipográfica es acorde al concepto?
 Sí No Apenas
3. ¿La tipografía utilizada es legible?
 Sí No Apenas
4. ¿El recorrido visual permite que el usuario comprenda el mensaje de una manera clara y fluida?
 Sí No Apenas
5. ¿La distribución de los elementos de diseño refuerza el concepto de diseño?
 Sí No Apenas
6. ¿El color utilizado favorece el diseño?
 Sí No Apenas
7. ¿Considera que la retícula empleada en la revista mantiene un orden y recorrido visual?
 Sí No Apenas
8. ¿La diagramación se adecua a la cultura visual del grupo objetivo?
 Sí No Apenas

anexo 06

Instrumento de validación con el grupo objetivo



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
FACULTAD DE ARQUITECTURA

El objetivo de esta encuesta es validar la funcionalidad y aspectos técnicos del material editorial que se estará realizando como proyecto de graduación, el cual consiste en una revista la cual servirá de apoyo para la conservación y divulgación del patrimonio cultural. Marca con una X tu respuesta en cada casilla.

Nombre: _____ Edad: _____

1. ¿A su criterio la jerarquía tipográfica favorece la comprensión lectora?

<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Apenas
-----------------------------	-----------------------------	---------------------------------
2. ¿La elección tipográfica es acorde al concepto?

<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Apenas
-----------------------------	-----------------------------	---------------------------------
3. ¿La tipografía utilizada es legible?

<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Apenas
-----------------------------	-----------------------------	---------------------------------
4. ¿El recorrido visual permite que el usuario comprenda el mensaje de una manera clara y fluida?

<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Apenas
-----------------------------	-----------------------------	---------------------------------
5. ¿La distribución de los elementos de diseño refuerza el concepto de diseño?

<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Apenas
-----------------------------	-----------------------------	---------------------------------
6. ¿El color utilizado favorece el diseño?

<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Apenas
-----------------------------	-----------------------------	---------------------------------
7. ¿Considera que la retícula empleada en la revista mantiene un orden y recorrido visual?

<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Apenas
-----------------------------	-----------------------------	---------------------------------
8. ¿Considera que la revista favorece la divulgación del arte y patrimonio cultural?

<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Apenas
-----------------------------	-----------------------------	---------------------------------

anexo 07

FOCUS GROUP

PERFIL FOCUS GROUP

Participante 1

Nombre: Daniel Edgar Fernando García Oxom

Edad: 22 años

Ocupación: trabajador y estudiante

Participante 2

Nombre: Katia Gatica

Edad: 22 años

Ocupación: estudiante

Participante 3

Nombre: Laura Martínez Mancio

Edad: 23 años

Ocupación: trabajador y estudiante

Participante 4

Nombre: José Parada

Edad: 24 años

Ocupación: trabajador

Participante 5

Nombre: Alberto Maldonado

Edad: 22 años

Ocupación: estudiante

anexo 08

Cotizaciones de impresión

El Proyecto A será impreso por lo que a continuación se incluyen las cotizaciones de impresión de la revista. Con distintos papeles, tintas y formas de empastar.

Mayaprin. Tel: 2380-3200

Impresión full color en caballete/ 80 páginas / bond 80 gr/ 150 copias	Q4493.00
Impresión full color con pasta dura/ 80 páginas /coushe / 150 copias	Q7100.00
Impresión a una tinata en caballete/ 80 páginas / bond 80 gr/ 150 copias	Q3700.00
Impresión a una tinta color con pasta dura/ 80 páginas / coushe/ 150 copias	Q5600.00

Serviprensa. Tel: 3419-4910 / 2245-8888

Impresión full color en caballete/ 80 páginas / bond 80 gr/ 150 copias	Q4000.00
Impresión full color con pasta dura/ 80 páginas /coushe / 150 copias	Q6000.00
Impresión a una tinata en caballete/ 80 páginas / bond 80 gr/ 150 copias	Q3000.00
Impresión a una tinta color con pasta dura/ 80 páginas / coushe/ 150 copias	Q5000.00

Guatemala, marzo 03 de 2020.

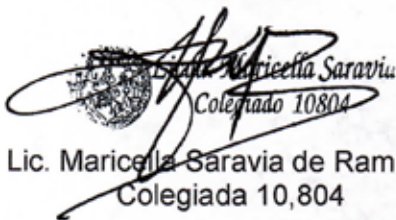
Señor Decano
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala
MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Presente.

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que con base en el requerimiento del estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico - Facultad de Arquitectura: **ERIN BENEDICTO MEJIA GARCÍA**, Carné universitario: **201400959**, realicé la Revisión de Estilo de su proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO EDITORIAL PARA LA FUNDACIÓN G&T CONTINENTAL COMO APOYO PARA CONSERVAR Y DIVULGAR EL PATRIMONIO CULTURAL DE GUATEMALA**, previamente a conferírsele el título de Licenciado en Diseño Gráfico.

Y, habiéndosele efectuado al trabajo referido, las adecuaciones y correcciones que se consideraron pertinentes en el campo lingüístico, considero que el proyecto de graduación que se presenta, cumple con la calidad técnica y científica que exige la Universidad.

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



Lic. Maricella Saravia de Ramírez
Colegiada 10,804

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

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

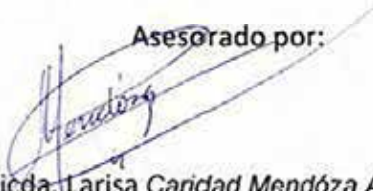
Teléfonos: 3122 6600 - 2252 9859 - - maricellasaravia@hotmail.com

**Diseño de material gráfico editorial para la Fundación G&T Continental como
apoyo para conservar y divulgar el patrimonio cultural de Guatemala**
Proyecto de Graduación desarrollado por:



Erin Benedicto Mejía García

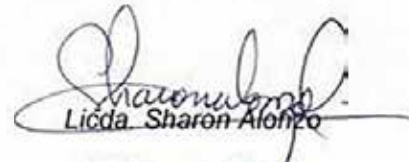
Asesorado por:



Licda. Larisa Caridad Mendóza Alvarado



Licda. Lourdes Eugenia Pérez Estrada



Licda. Sharon Alonzo

Sharon Alonzo
Licenciada en Diseño Gráfico
Colegiada G-206

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



FACULTAD DE ARQUITECTURA - USAC
DECANO

MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano

