



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

FACULTAD DE  
**ARQUITECTURA**  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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



**Guía documental sobre el proyecto editorial Guatemala Libre Crezca Fecunda, publicado en Prensa Libre, en septiembre de 2009 (Documento de apoyo para la docencia de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala, Ciudad de Guatemala).**

Presentado por  
Angel Gualberto García Paredes



FACULTAD DE  
**ARQUITECTURA**  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

**Guía documental sobre el proyecto editorial  
Guatemala Libre Crezca Fecunda,  
publicado en Prensa Libre, en septiembre  
de 2009 (Documento de apoyo  
para la docencia de la Escuela de Diseño Gráfico  
de la Facultad de Arquitectura de la  
Universidad de San Carlos de Guatemala,  
Ciudad de Guatemala).**

Proyecto desarrollado por Angel Gualberto García Paredes  
para optar al título de licenciado en Diseño Gráfico  
Guatemala, febrero 2021.

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





FACULTAD DE  
**ARQUITECTURA**  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

### **Miembros de 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

### **Miembros del tribunal examinador**

Licda. María Emperatriz Pérez	Asesora/Examinadora
Licda. Miriam Isabel Meléndez S. de Villalta	Asesora/Examinadora
Lic. Luis Gustavo Jurado Duarte	Asesor/Examinador
Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo	
Arq. Alejandro Muños Calderón	



# ÍNDICE

• Dedicatoria.....	9
• Agradecimientos.....	10
• Presentación.....	11
• Capítulo 1 Introducción	
1.1 Antecedentes.....	14
1.2 Problema.....	15
1.3 Justificación.....	15
1.3.1 Magnitud.....	16
1.3.2 Trascendencia.....	16
1.3.3 Vulnerabilidad.....	16
1.3.4 Factibilidad.....	16
1.4 Objetivos de diseño.....	17
1.4.1 Objetivo general.....	17
1.4.2 Objetivos específicos.....	17
• Capítulo 2 Perfil de la organización y público destinatario	
2.1 Perfil de la organización.....	19
2.1.1 Historia de la Escuela de Diseño Gráfico.....	19
2.1.2 Actividades principales.....	20
2.1.3 Visión de la Escuela de Diseño Gráfico.....	20
2.1.4 Misión de la Escuela de Diseño Gráfico.....	21
2.1.5 Objetivo de la Escuela de Diseño Gráfico.....	21
2.1.6 Perfil del egresado.....	21
2.1.7 Campo ocupacional del egresado.....	21
2.1.8 Datos generales .....	22
2.2 Necesidades de comunicación.....	22
2.3 Perfil del público destinatario.....	22

• Capítulo 3 Conceptos fundamentales

3.1 Diseño editorial.....	25
3.1.1 Principios del diseño.....	25
3.1.2 Diseño editorial.....	25
3.1.3 Formato.....	26
3.1.4 Maquetización.....	26
3.1.5 Retícula o cuadrícula base.....	26
3.1.6 Elección de la tipografía.....	27
3.1.7 Elección de color.....	28
3.2 Guía didáctica.....	29
3.2.1 Qué es una guía didáctica.....	29
3.2.2 Para qué una guía didáctica.....	30
3.2.3 Algunas consideraciones sobre la guía didáctica.....	30
3.3 Mediación pedagógica.....	31
3.3.1 Características del tratamiento formal.....	31
3.4 Sistematización como método de generación de conocimientos.....	34
3.4.1 Lo que no es sistematización.....	34
3.4.2 Lo que sí es sistematización.....	34
3.4.3 Se relaciona o se parece a otros procesos metodológicos.....	34
3.4.4 Sirve para.....	35
3.4.5 Se hace a través de.....	35
3.4.6 Requiere de.....	35
3.4.7 Quiénes la pueden realizar.....	36
3.4.8 Por qué sistematizar en proceso de diseño gráfico.....	36

• Capítulo 4 Conceptualización y bocetaje

4.1 Concepto creativo de diseño.....	39
4.1.1 Búsqueda de concepto.....	39
4.1.2 Búsqueda para el título del documento.....	40
4.1.2.1 Título final.....	41
4.2 Proceso de bocetaje.....	42
4.2.1 Definición de la orientación del formato.....	42

4.2.2 Prebocetos de portada.....	42
4.2.3 Bocetos de páginas interiores.....	44
4.2.4 Bocetos digitales de la portada.....	45
4.2.5 Bocetos digitales de páginas interiores.....	47
4.2.6 Formato.....	48
4.2.7 Retícula o cuadrícula base.....	48
4.2.8 Márgenes.....	48
4.2.9 Tipografías.....	49
4.2.10 Color.....	51
4.2.11 Temático y folio.....	51
• Capítulo 5 Comprobación de eficiencia y propuesta gráfica final	
5.1 Proceso y herramienta de validación.....	54
5.2 Resultados.....	55
5.3 Propuesta gráfica final.....	60
5.4 Fundamentación.....	69
5.4.1 Ilustración de portada.....	69
5.4.2 Diagramación de portada.....	70
5.4.3 Diagramación de páginas interiores.....	71
• Conclusiones.....	72
• Lineamientos para la puesta en práctica.....	74
• Referencias bibliográficas.....	76
• Anexos.....	79



# DEDICATORIA

A Dios, por ser mi sustento.

A mis papás, Hilda Cristina y Miguel Ángel, por darme la oportunidad de la existencia, su amor y la instrucción de vida.

A mi esposa Ana Luisa, por ser mi ayuda idónea.

A mis hijos Ana Isabel y Ángel Daniel, por inspirarme.

A mis hermanos Luky, Ega, Sonia, Titi, Mónica y Mau, por su calidez y amor especial.

A mis abuelos María de Jesús García (abuelita “Chus”), Hilda Reyes (abuelita “Muca” y Juan Pablo Paredes, que Dios los tenga en su gloria, con amor especial.

A mis suegros, José Vicente y Rosa Haideé, por su cariño especial.

A mis sobrinos, con especial afecto.

A mis tíos y primos, muy especialmente a tía Josefina y a Sandra, por su ayuda oportuna.

A mis cuñados, por su amistad y ayuda.

A mis amigos y compañeros, por su amistad.

A mis catedráticos, por compartirme sus conocimientos.

A la Universidad de San Carlos de Guatemala, por darme esta oportunidad.

A mi terruño, Salamá.

# AGRADECIMIENTOS

A la Escuela de Diseño Gráfico, en especial a quien fuera su directora, licenciada Emperatriz Pérez, por permitirme la oportunidad de practicar y compartir los conocimientos adquiridos en la Escuela.

Con especial afecto a la Universidad de San Carlos de Guatemala y a los docentes que compartieron su conocimiento y me brindaron una formación académica como herramienta para la vida, la cual ahora me permite el crecimiento profesional y el sustento diario.

A los amigos y compañeros que me animaron durante este camino.

# PRESENTACIÓN

En Guatemala es muy escaso el material didáctico de apoyo a la docencia universitaria en el campo del Diseño Gráfico; más escaso todavía en cuanto dar a conocer procesos de proyectos editoriales, con el fin de que el estudiante tenga la oportunidad de leer sobre los métodos que han funcionado para hacer realidad un proyecto editorial.

En la Escuela de Diseño Gráfico se tiene la oportunidad de aportar conocimiento a través de materiales que documentan experiencias de diseñadores que se desempeñan en el medio nacional.

En septiembre de 2009, el diario Prensa Libre publicó una serie de diez láminas educativas coleccionables. Al unir las formaban un póster o mural que contaba resumida la historia de Guatemala. Este proyecto tuvo gran éxito entre los lectores del diario y buenas críticas.

En el 2010, el proyecto participó en concursos de diseño editorial a nivel internacional y obtuvo dos importantes reconocimientos. Esto, además de ser una noticia importante para el Diseño Gráfico guatemalteco, ofrece la posibilidad de registrar la experiencia a través de una guía documental que sirva como documento de apoyo a la docencia en la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.



# Capítulo 1

## **Introducción**



# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1 Antecedentes

Durante septiembre del 2009, el diario Prensa Libre publicó el proyecto gráfico Guatemala Libre Crezca Fecunda, con el objetivo de presentarle algo diferente al lector y transmitirle la historia resumida de nuestro país. El proyecto constaba de 20 publicaciones a manera de láminas educativas coleccionables, de las cuales 10 formaban un póster de 108 cm de ancho por 152.5 cm de alto. Las otras 10 láminas eran notas previas a la publicación de cada pieza del mural, en donde se explicaba el contexto histórico de la época que contenía cada una de las láminas que formaban el póster.

El proyecto fue de alcance nacional por el tipo de medio en que fue publicado, ya que el tiraje diario sobrepasa los 150,000 ejemplares.

En febrero y marzo de 2010, el proyecto fue galardonado con dos medallas de plata en dos distintos certámenes mundiales de diseño editorial: uno, promovido por la Society for News Design de los Estados Unidos, y dos, el denominado Premios Malofiej de Infografía de la Universidad de Navarra, España.

Este proyecto fue propuesto y realizado por el Departamento de Arte de la Redacción de Prensa Libre, conformado en su mayoría por egresados de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Debido a su trascendencia, se propone la realización de un documento que narre el proceso de Diseño Gráfico detrás del proyecto mencionado.

## 1.2 Problema

La existencia de materiales que expliquen metodologías de Diseño Gráfico funcionales o probadas en la realidad laboral, practicados en proyectos editoriales nacionales o acordes a nuestro entorno es limitado. Por tanto, se propone la elaboración de un trabajo de investigación que describa la metodología, estrategias y técnicas empleadas en un proyecto editorial guatemalteco, llevado a la realidad a partir de las primeras ideas hasta su materialización o publicación.

El material investigado estaría contenido en una guía didáctica de atractiva presentación y fácil comprensión, que podría ser utilizada como material de apoyo docente en las asignaturas de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

El documento contribuiría en la formación académica de los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico, ya que transmite una experiencia vivida por diseñadores que ejercen la profesión.

## 1.3 Justificación

El normativo para el sistema de graduación de la licenciatura en Diseño Gráfico de 2005, en su capítulo II, artículo 4.2, establece que uno de los tipos de proyectos que pueden desarrollarse a nivel de licenciatura es el de producción de conocimiento, consistente en investigaciones que proporcionen un aporte de nuevas temáticas y permitan retroalimentar a la docencia en temas referidos al Diseño Gráfico, entre ellos, enseñanza y aprendizaje de Diseño Gráfico (métodos y técnicas de diseño; documentos de apoyo a la docencia; aplicaciones de tecnología digital en Diseño Gráfico).

### **1.3.1 Magnitud**

La Escuela de Diseño Gráfico, al año 2010, cuenta con 1,200 estudiantes matriculados, 42 docentes que imparten 67 asignaturas de la red curricular, en cuatro jornadas: matutina, vespertina, nocturna y sabatina.

### **1.3.2 Trascendencia**

Por medio de una guía didáctica que describa la metodología utilizada en un proyecto de diseño editorial, los docentes facilitarán a los estudiantes el aprendizaje de procesos de diseño aplicados a un proyecto editorial real. Es un material valioso, ya que comparte una experiencia del desempeño de los diseñadores gráficos en el medio laboral nacional. Este tipo de documentos es escaso o no existe.

### **1.3.3 Vulnerabilidad**

Es probable que los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico vean publicaciones en periódicos, revistas y otros medios de comunicación y se pregunten acerca de cómo fueron realizadas y cuáles fueron los métodos y las técnicas de trabajo utilizadas. Con el documento realizado se facilitaría esta información y se propiciará el análisis y reflexiones acerca de las metodologías de diseño gráfico puestas en práctica.

### **1.3.4 Factibilidad**

Debido al carácter académico del presente material, se cuenta con el respaldo de la Escuela de Diseño Gráfico para el proceso de investigación y publicación en las versiones impresa y digital de la guía documental para el apoyo docente.

## **1.4 Objetivos de diseño**

### **1.4.1 Objetivo general**

Documentar cómo se genera y desarrolla un proyecto de diseño gráfico editorial exitoso basado en un proyecto real, para elaborar una guía didáctica como material de apoyo en la docencia de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

### **1.4.2 Objetivos específicos**

- Diseñar una guía didáctica que explique la metodología empleada en el proyecto mencionado.
- Entrevistar a los autores del proyecto Guatemala Libre Crezca Fecunda.
- Recopilar imágenes del proceso de ejecución del proyecto mencionado.

# Capítulo 2

## **Perfil de la organización y público destinatario**



## **2. PERFIL DE LA ORGANIZACIÓN Y PÚBLICO DESTINATARIO**

### **2.1 Perfil de la organización**

#### **2.1.1 Historia de la Escuela de Diseño Gráfico**

Estudios realizados desde 1972 por diferentes comisiones y organismos de la Universidad de San Carlos de Guatemala, proponían incluir una carrera de Diseño Gráfico en la facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Es así como, en 1985, en cumplimiento con lo establecido en el Reglamento del Congreso de Evaluación de la Facultad de Arquitectura CONEVAL 84, se nombra una comisión para que realice un estudio con el fin de establecer las bases para la creación y desarrollo de la carrera de Diseño Gráfico. Dicha comisión analiza los currícula vigentes en distintas universidades nacionales e internacionales, entrevista a diseñadores gráficos que laboran en el país y hace un estudio amplio de bibliografía sobre diseño gráfico, para elaborar una propuesta adecuada a la realidad guatemalteca. El siguiente año, los miembros del Consejo Superior Universitario aprueban la carrera de Técnico Universitario en Diseño Gráfico, según punto duodécimo, Acta No. 29-86 de fecha 26 de noviembre de 1986.

A partir de 1986 se constituye como Programa de Diseño Gráfico e inicia ofreciendo la carrera de Técnico Universitario en Diseño Gráfico. Años más tarde, en 2004, se agrega la licenciatura en Diseño Gráfico en tres especialidades: Editorial, Publicidad y Multimedia. A partir de entonces, el Programa de Diseño Gráfico pasa a ser una escuela facultativa; cambia su nombre a Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura.

La licenciatura se imparte a partir del cuarto año. El estudiante puede elegir cualquiera de las tres especialidades o énfasis entre Creativo (Publicidad), Informático Visual (Multimedia) y Editorial Didáctico Interactivo. Quien no desee seguir la licenciatura se puede graduar de Técnico en Diseño Gráfico.

La licenciatura tiene una duración de cinco años, que abarca cierre de pen-sum, elaboración de proyecto de graduación y ejercicio profesional supervisado.

Al finalizar sus estudios, el estudiante debe presentar un certificado de que domina un idioma extranjero y/o lengua maya, adicional a la lengua materna.

Las carreras se imparten del primer al cuarto ciclo en jornada matutina, de 7:00 a 13:00 horas, y jornada vespertina, de 14:00 a 20:00 horas. A partir del quinto ciclo las clases se imparten viernes y sábado, viernes de 17:00 a 20:00 y horas y sábado de 7:00 a 14:30 horas.

## **2.1.2 Actividades principales**

La principal actividad que se desarrolla en la Escuela de Diseño Gráfico es la enseñanza continua en sus salones de clases y laboratorios. Además, hay exposiciones continuas de trabajos.

Una de las exposiciones de trabajos más importantes es la Expográfica, que se realiza todos los años con el fin de evidenciar el trabajo que realizan los alumnos de la Escuela. También están las que se realizan cada una de las especialidades de la licenciatura, como la Editorial, Multimedia y Publicidad.

## **2.1.3 Visión de la Escuela de Diseño Gráfico**

Formar profesionales creativos y éticos con un alto nivel académico técnico en el campo del diseño gráfico para que puedan atender con eficiencia y eficacia las demandas que impone la sociedad guatemalteca en las diferentes áreas del diseño.

### **2.1.3 Misión de la Escuela de Diseño Gráfico**

Formar diseñadores gráficos capaces de producir comunicación gráfica con impacto para los medios de comunicación, la publicidad y las empresas que demandarán sus servicios. A la vez, ser agentes de cambios, comprometidos con la contribución de la solución de las necesidades de los sectores marginados, desarrollando campañas de interés social. Producir conocimiento para aportar a la solución de los problemas sociales y la comunicación social de nuestro país.

### **2.1.4 Objetivo de la Escuela de Diseño Gráfico**

Establecer las bases para la adecuada formación del Diseñador Gráfico, de manera que al egresar esté lo suficientemente preparado para enfrentar la problemática de la comunicación visual a nivel nacional e internacional.

### **2.1.5 Perfil del egresado**

El licenciado en Diseño Gráfico podrá proyectar y ejecutar propuestas creativas de comunicación visual con carácter científico, social y comercial en los diferentes ámbitos del diseño visual, acorde a las características culturales y sociales; los avances científicos y tecnológicos, así como aspectos administrativos, legales y financieros, con ética y valores adecuados al entorno.

### **2.1.6 Campo ocupacional del egresado**

El diseñador gráfico podrá desempeñarse en diseñar visualmente campañas de divulgación gráfica de carácter científico, cultural, educativo o publicitario, así como diseño editorial, ilustración, señalización, diseño de imagen corporativa, diseño de material educativo, diseño multimedia, dirigido a transmitir mensajes al ser humano acorde a sus características culturales y sociales. Toma en cuenta los avances científicos y tecnológicos, así como aspectos administrativos, legales y financieros.

## 2.1.7 Datos generales

Dirección:	Ciudad Universitaria, zona 12, ciudad de Guatemala
Teléfonos:	2476-6192 Ext. 222, 2476-1373
Edificios:	T1 y T2
Facultad:	Arquitectura
Escuela:	Diseño Gráfico
Carreras:	Licenciatura en Diseño Gráfico con énfasis Editorial Didáctico Interactivo (principalmente). Énfasis: Creativo, e Informático Visual Técnico universitario en Diseño Gráfico
Semestres:	Del séptimo al décimo (principalmente)

## 2.2 Necesidades de comunicación

Según lo conversado con la directora de la Escuela de Diseño Gráfico, hace falta material de apoyo docente producido por la misma Escuela o por estudiantes. Además, es necesario producir materiales sobre temas como la identidad nacional en el Diseño Gráfico y otros de los cuales hay escaso material o bibliografía, por lo que era necesario abordarlos y elaborar documentos para la Escuela.

## 2.3 Perfil del público destinatario

Estudiantes de la carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico con énfasis Editorial Didáctico Interactivo, de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala, aunque puede ser utilizado en los otros dos énfasis o en asignaturas del área técnica.

Edad:	De 20 a 45 años
Género:	Masculino y femenino

Nacionalidad:	Guatemaltecos
Residencia:	Departamento de Guatemala y departamentos cercanos.
Grupo étnico:	Mayas, garífunas, xincas y ladinos
Estado civil:	Solteros y casados
Religión:	Católica, evangélica, mormona, testigos de Jehová, sabatistas y otras.
Nivel económico:	C y D
Principales actividades económicas:	Pequeños empresarios y empleados
Ingresos:	De Q3,000 a Q10,000
Habilidades:	Dibujo, ilustración, pintura, computación, manualidades.
Aspectos de su personalidad:	Conversadores, trabajadores, amigables, dinámicos, participativos, visionarios, con deseos de superarse, entre otros.
Expresión verbal:	Prefieren los términos técnicos sobre su profesión, se desenvuelven bastante bien en público, les gusta generar crítica y discutir con compañeros de clase o colegas de trabajo acerca de lo que hacen.
Gustos:	La comida y la bebida, música contemporánea, ropa a la moda y otros.
Intereses:	Arte, historia del arte, decoración, documentales, cómics o historietas y otros.
Pasatiempos:	Televisión, radio, discotecas, deportes, cines, y otros.

# Capítulo 3

## **Conceptos fundamentales**



## 3. CONCEPTOS FUNDAMENTALES

### 3.1 Diseño editorial

#### 3.1.1 Principios del diseño

Aunque el autor se desempeñó en el área del diseño industrial, sus principios pueden influir en el diseño en general, incluido el diseño gráfico editorial. Dieter Rams (1987), citado en Ambrose y Harris (2004:76), opina sobre el diseño:

“Para mí el buen diseño significa el menor diseño posible.

Lo simple es mejor que lo complicado.

Lo sereno es mejor que lo estridente.

Lo discreto es mejor que lo excitante.

Lo pequeño es mejor que lo grande.

Lo ligero es mejor que lo pesado.

Lo liso es mejor que lo coloreado.

La armonía es mejor que la divergencia.

El equilibrio es mejor que la exaltación.

La continuidad es mejor que el cambio.

Lo escaso es mejor que lo profuso.

Lo neutro es mejor que lo agresivo.

Lo obvio es mejor que lo rebuscado.

Es mejor pocos elementos que muchos.

Es mejor un sistema que los elementos sueltos.”

#### 3.1.2 Diseño editorial

“Es la rama del diseño gráfico que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos. Incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de recepción.

Los profesionales dedicados al diseño editorial buscan por sobre todas las cosas lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y diagramación, que permita expresar el mensaje del contenido, que tenga valor estético y que impulse comercialmente a la publicación.” (Sierra 2008:1)

### 3.1.3 Formato

“Es la forma y el tamaño del producto final, sea un libro, una revista, un folleto o un envase. La selección del formato suele depender de consideraciones prácticas, como el público al que va destinado el producto, la naturaleza de la información que se va a presentar y el presupuesto, ya que la impresión y los acabados serán más caros con tamaños de papel no estándar” (Ambrose y Harris 2004:76).

### 3.1.4 Maquetación

Según Ambrose y Harris (2004:32), maquetación “es la disposición de los elementos del diseño en relación con el espacio de que se dispone, siguiendo un esquema de diseño general. También podría llamarse gestión de formas y espacios. El objetivo de la maquetación es presentar los elementos visuales y de texto que se deben comunicar de un modo que permita al lector recibirlos con el mínimo esfuerzo. Con una buena maquetación, un lector puede moverse fácilmente por una información relativamente compleja”.

### 3.1.5 Retícula o cuadrícula base

Respecto de la organización de los elementos del diseño editorial, Josef Müller-Brockman (s.f.), citado en Ambrose y Harris (2004:49), establece cuatro pasos para un diseño editorial exitoso:

- a. Construir el argumento objetivamente por medio de la comunicación visual.
- b. Construir el texto y el material ilustrativo sistemáticamente y de manera lógica.

- c. Organizar el texto y las ilustraciones en una suposición compacta con su propio ritmo.
- d. Combinar el material visual de modo que se entienda enseguida y quede estructurado con un alto grado de tensión.”

Respecto a la retícula, Dabner (1999:17) dice: “Permite dividir la estructura general de la página en unidades de espacio. La retícula reflejará la distribución de columnas, márgenes y ubicación para texto principal, imágenes y pies de foto, también mostrará la colocación de titulillos o encabezamientos que se repiten y números de página.”

Swan (1990:126), agrega: “La principal característica de cualquier retícula debe ser su facilidad de uso. La retícula debe servir como instrumento flexible de ayuda en el proceso de de diseño. La incorporación de todas las posibles contingencias, tanto si son evidentes desde las primeras fases del diseño como si no lo son, es tarea del diseñador.”

“La cuadrícula base es la estructura de partida sobre la que se construye un diseño. Cumple un objetivo similar al de los andamios usados en la construcción de edificios; sirve de apoyo y referencia para colocar los elementos en la página con una precisión difícil de conseguir a simple vista” (Ambrose y Harris 2004:50).

### **3.1.6 Elección de la tipografía**

Swan (1992:94), considera que “En el momento de elegir los tipos adecuados para un diseño hay que establecer cuidadosamente la imagen que deseamos transmitir a través de los tipos. Para comprender esto, comparemos un diseño que presente un producto o una idea nostálgica o anticuada, en el que el tipo utilizado debe crear un vínculo con el pasado y proyectar una imagen confortable y clásica, con otro diseño que presente un enfoque moderno, posiblemente de alta tecnología; en este caso, el tipo utilizado está desprovisto de fantasías y proyecta una imagen profesional y controlada.”

### 3.1.7 Elección del color

“El color se compone de luz de diferentes longitudes de onda, lo que significa que las posibilidades son infinitas. Los ordenadores pueden producir más de 16 millones de colores y el ojo humano puede distinguir más aún. El color es lo primero que registramos cuando vemos algo y hemos desarrollado, tanto espontáneamente como en forma condicionada, muchas asociaciones con respecto a determinados colores. Es lo que se llama simbolismo de los colores, pero dista mucho de ser un concepto absoluto. La reacción ante los colores dependerá de condiciones culturales, de modas, de la edad y, por supuesto, de las preferencias personales” (Ambrose y Harris 2004:166).

“Cualquier proyecto que emprendamos es susceptible de implicar la utilización del color. Quizá podamos trabajar a todo color, pero ciertas consideraciones económicas pueden imponer una restricción a unos pocos colores e incluso a diversos tonos de un mismo color. Recordemos que cada color introducido supone necesariamente una pasada de máquina adicional, dado que, cuando se recurre a la cuatricomía, cada color debe imprimirse por separado. Examinemos con sumo cuidado el color que elegimos porque constituirá, posiblemente, una influencia primordial en el modo de comunicar una idea, y tengamos presente que no todos los colores son apropiados para determinado diseño o proyecto” (Swan 1992:100).

## 3.2 Guía didáctica

### 3.2.1 Qué es una guía didáctica

“Es el material educativo que deja de ser auxiliar para convertirse en herramienta valiosa de motivación y apoyo; pieza clave para el desarrollo del proceso de enseñanza a distancia, porque promueve el aprendizaje autónomo al aproximar el material de estudio al alumno (texto convencional y otras fuentes de información), a través de diversos recursos didácticos (explicaciones, ejemplos, comentarios, esquemas y otras acciones similares a la que realiza el profesor en clase).

De ahí la necesidad de que la guía didáctica, impresa o en formato digital, se convierta en el andamiaje que posibilite al estudiante avanzar con mayor seguridad en el aprendizaje autónomo”. (Aguilar 2006:183)

Según Meléndez (2006:103), “La guía didáctica constituye un documento pedagógico de carácter orientador cuya función es facilitar la tarea del maestro en la planificación, ejecución y evaluación del trabajo docente y discente en cada una de las materias de enseñanza. Se trata, pues, de un conjunto estructurado de principios, técnicas y normas de acción concreta, de aplicación inmediata en la clase. La progresiva tecnificación de la enseñanza, el incremento permanente del saber humano, el constante descubrimiento de nuevas técnicas didácticas y a aparición ininterrumpida de nuevos libros escolares para el alumno son factores que han determinado la aparición de las modernas guías didácticas, entre las que cabe distinguir los siguientes tipos:

- Guía didáctica por cursos o niveles, que tratan todas las materias referidas a un solo curso.
- Guía didáctica de una sola área o materia, aunque se suelen distinguir para los diversos ciclos educativos.
- Guía didáctica que trata una sola área o materia de un único nivel o curso”.

### 3.2.2 Para qué es una guía didáctica

La finalidad de las guías didácticas, según Sánchez (s.f) citado en Meléndez (2006: 21), es:

- “Servir de ayuda al docente para realizar su labor con la máxima eficacia y economía de medios.
- Orientar en el planteamiento y programación del trabajo escolar.
- Proporcionar información actualizada sobre el contenido de la materia a que se refiera, y sobre las técnicas didácticas aplicables a su tratamiento escolar.
- Facilitar el mayor número posible de sugerencias y orientaciones para conseguir una eficaz motivación de los alumnos, un correcto desarrollo secuencial del contenido, una adecuada gradación de las actividades y una evaluación objetiva del rendimiento.
- Ofrecer abundantes ejemplos e informes, así como instrucciones para la utilización del material didáctico y su confección en el propio centro.
- Incluir bibliografía básica, documentación actualizada y relaciones de material didáctico”.

### 3.2.3 Algunas consideraciones sobre la guía didáctica

“Aunque las guías didácticas tienen de manera general, una misma estructura, los recursos y estrategias de aprendizaje que se incluyen en cada una de ellas son específicos y estarán en función de la asignatura y de las bondades y limitaciones del texto seleccionado como básico; por lo tanto, antes de elaborar una guía didáctica conviene reflexionar en torno a las siguientes interrogantes.

- ¿Qué tipo de texto básico se va utilizar?
- ¿Cómo está estructurado?
- ¿Qué ayudas incluye?
- ¿Qué nivel de autosuficiencia tiene el texto?” (Aguilar 2006:187-188)

## 3.3 Mediación pedagógica

“Las mediaciones pedagógicas están representadas por la acción, intervención recurso o material didáctico que se da en el hecho educativo para facilitar el proceso, dentro de una educación concebida como participación, creatividad, expresividad y racionalidad.” (Castillo 2007)

“Artistas, religiosos, políticos y publicistas comprendieron hace ya tiempo que la forma es la expresión del contenido, y cuan más bella y expresiva sea aquella, más se acercarán los destinatarios al contenido, más fácilmente se apropiarán de él.

La forma cumple distintas funciones en toda sociedad: desde las orientadas a una persuasión a cualquier precio hasta las abiertas a la interlocución, al enriquecimiento temático y perceptual. Las primeras están al servicio de la venta de mercancías y de ideologías; las segundas caracterizan amplias regiones del arte y los procesos educativos.

En este último sentido podemos afirmar que la forma educa. Ello explica por qué la mediación pedagógica incluye tres tratamientos desde: el tema, el interlocutor y la forma.” (Gutiérrez y Prieto 1991:105-106)

### 3.3.1 Características del tratamiento formal

Según Gutiérrez y Prieto (1991:110-114), “Tanto el diagnóstico como esos modos de encarar la práctica nos llevan a proponer un tratamiento formal con las siguientes características:

- a. Enriquece el tema y la interpretación
- b. Hace comprensible el texto
- c. Establece el ritmo
- d. Da lugar a sorpresas, rupturas
- e. Logra variedad en la unidad

a. ¿Cómo se logra este enriquecimiento?

- Por imágenes que presentan el tema desde distintos planos;
- Por el cambio del estímulo visual; por ejemplo, de un cuadro a un esquema;
- Por diferentes enfoques, sea históricos, espaciales, culturales...
- Por imágenes con ricos soportes ambientales y humanos;
- Por el ordenamiento de la página;
- Por el tratamiento de los personajes (relación apelativa, por ejemplo);
- Por el énfasis lo más importante de un tema;
- Por los descansos visuales;
- Por proporcionar detalles, la imagen enseña a observar;
- Por la simplificación para acentuar determinados rasgos;
- Por el uso de contraste;
- Por la utilización de diferentes reglas de composición;
- Por la fuerza expresiva y dinámica de los personajes;
- Por el ordenamiento armónico de los distintos elementos de la página;
- Por la reiteración acertada de un electo visual;
- Por el uso de ángulos de mira que enriquece la interpretación

b. ¿Cómo se hace comprensible el texto?

- Por la claridad y la simplicidad de la forma;
- Por la inclusión de imágenes lúdicas, atractivas;
- Por la acentuación de algún aspecto clave, a través del color, de la caracterización de un personaje, de la ambientación o de muchas otras variantes.
- Por un acercamiento de formas cotidianas de percepción;
- Por una redundancia complementaria;
- Por la repetición de un detalle o de una imagen que da continuidad al texto;
- Por la armonía en la composición;
- Por ser producto de una profundización. De una investigación del tema.

c. ¿Cómo lograr el ritmo?

- Por el cambio de intensidad en la combinación de elementos formales;
- Por contrastes no sólo al interior de una imagen sino entre imágenes;
- Por los juegos de tramas;
- Por la regularidad de diagramación;

- Por los juegos de los blancos y las cajas de texto;
  - Por la reiteración de un mismo elemento formal;
  - Por la superposición de las imágenes;
  - Por el juego de equilibrios y compensaciones;
  - Por la gradación de estímulo hasta a un clímax;
  - Por la cadencia de un texto.
- d. ¿Cómo lograr las sorpresas y las rupturas?
- Por subversión de hábitos perceptuales: una línea de perspectiva clásica transformada radicalmente (como por ejemplo la línea del horizonte en la base del cuadro, según suele hacerlo Dalí);
  - Por la presentación de contraestereotipos visuales;
  - Por imágenes arbitrarias, en el sentido de un acercamiento al mundo de los sueños o de la imaginación más libre;
  - Por la variación de esquemas estructurados de diagramación;
  - Por cambios sutiles o explícitos de figura fondos;
  - Por contraposición de formas muy subjetivas que contrastan con el desarrollo objetivo del texto escrito;
  - Por ilusiones o “engaños” perceptibles;
  - Por imágenes abiertas a más de una interpretación.
- e. ¿Cómo lograr la variedad en la unidad?
- Por imágenes con temas complementarios al eje central del texto;
  - Por una riqueza expresiva conectada por un mismo estilo;
  - Por la conjugación de diferentes ángulos de mira sobre un mismo tema;
  - Por recursos variados de diagramación, según el tema tratado;
  - Por contrastes bien seleccionados;
  - Por variedad de inspiración de la imagen”.

## **3.4 Sistematización como método de generación de conocimientos**

De acuerdo con Morales (2009:47-49):

### **3.4.1 Lo que no es sistematización**

- Narración histórica o narración de los hechos.
- Solamente recoger y ordenar los datos.
- Observar el cumplimiento de unos estándares.
- Comparar la situación actual o final con la situación inicial.
- Evaluar (medir y calificar).
- No una verdad absoluta.

### **3.4.2 Lo que sí es sistematización**

- Reflexionar la práctica, analizarla, ir más allá de los lugares comunes.
- Mirar un proceso desde un tema que tiene un peso específico relevante.
- Generar conocimientos colectivamente.
- Metodología que permite dar cuenta de manera práctica y ágil, acerca de actores, fortalezas, resultados, limitaciones.
- Metodología que permite levantar percepciones y significados.
- Recuperar las experiencias significativas, positivas o negativas.
- Reconstruir.
- Leer analíticamente y críticamente un proceso vivido.
- Un proceso necesariamente permanente.
- Es situacional, válido para un lugar o momento.
- Proceso con sentido.

### **3.4.3 Se relaciona o se parece a otros procesos metodológicos**

- Utiliza métodos de la investigación y la complementa.
- Se complementa con la evaluación.

- Permite comparar con situación final e inicial a partir de la riqueza del proceso.
- Permite reflexionar sobre el proceso, aportar elementos para la evaluación.
- Permite reconocer el texto de la experiencia.
- Aporta elementos sobre por qué pasó.

#### **3.4.4 Sirve para...**

- Definir si es posible replicar algunos aspectos de la experiencia.
- Mejorar las prácticas.
- Obtener aprendizaje a partir de la práctica.
- Concretar las condiciones en las cuales la lección aprendida es vigente.
- Desarrolla habilidades.
- Leer analítica y críticamente en un proceso vivido.

#### **3.4.5 Se hace a través de...**

- Planificar
- Comprender equipo
- Recopilar información
- Aplicar técnicas para abordar aspectos cuantitativos y cualitativos, de forma sencilla y apropiada al grupo
- Elaborar instrumentos
- Ordenar datos y analizarlos
- Escribir
- Validar
- Socializar

#### **3.4.6 Requiere de...**

- La participación de los actores involucrados.
- Saber que más cantidades de sistematizaciones no significan mayor uso. Existe un reto general de mejorar el uso de los resultados de la sistematización.
- Contar con los elementos conceptuales y metodológicos que permita llevar a cabo un proceso de sistematización.

- Sistematizar una experiencia, a partir de la definición clara del uso que quiere darle a la sistematización realizada. Es importante discutir qué estamos esperando de la sistematización, para qué y para quiénes estamos sistematizando.
- Tomar distancia y actitud crítica.
- Claridad acerca de para qué, qué sistematizar.
- Rigor, orden y disciplina.
- La gestión del conocimiento está inserta en la estrategia institucional.
- Pensar en diversos productos para la socialización, no limitarse a documentos publicados, sino además audiovisuales, cartillas, folletos.

### 3.4.7 Quiénes la pueden realizar

- Puede ser desarrollada por actores externos.
  - Equipo mixto: actores externos e internos. Internos conocen mejor el proceso.
  - Agente motivador que multiplica el sentido de la sistematización.
  - Incluye punto de vista del equipo sistematizador y de otros actores.
  - Lectura desde adentro de la organización.
- Lo ideal es pasar de ser fuente a sistematizadores.

### 3.4.8 Por qué sistematizar en el proceso de diseño gráfico editorial

- Porque se han realizado muchas experiencias en el campo del Diseño Gráfico y no han sido suficientemente recogidas, analizadas e interpretadas críticamente, porque aún no se conoce cómo hacerlo; es decir, cómo sistematizar.
- Diversas experiencias institucionales y expertos han identificado que la sistematización ofrece las siguientes ventajas. Entre otras, veamos algunas que se pueden aplicar al Diseño Gráfico Editorial:
  - Rescata “experiencias” significativas y las convierte en objetos de reflexión, memoria y aprendizaje.
  - Constituye una estrategia para promover estrategias de cambio institucional.

- Se reconoce como producto y como proceso. Importa tanto el objetivo como la manera de lograrlo. En otras palabras, visibilizar a los sujetos y su capacidad como actores sociales en la construcción de nuevos conocimientos y prácticas en el Diseño Gráfico enfocado al desarrollo social.
- Implica un conjunto integrado y riguroso de estrategias y actividades.
- En conclusión, la sistematización es un ejercicio de la reflexión, una práctica que se vuelve aprendizaje, a través de un proceso formal e intencional de levantar y organizar datos, analizar e interpretar información y generar un nuevo conocimiento para la transformación de la práctica cotidiana de los sujetos involucrados.

# Capítulo 4

## **Conceptualización y bocetaje**



## 4. CONCEPTUALIZACIÓN Y BOCETAJE

### 4.1 Concepto creativo de diseño

#### 4.1.1 Búsqueda del concepto

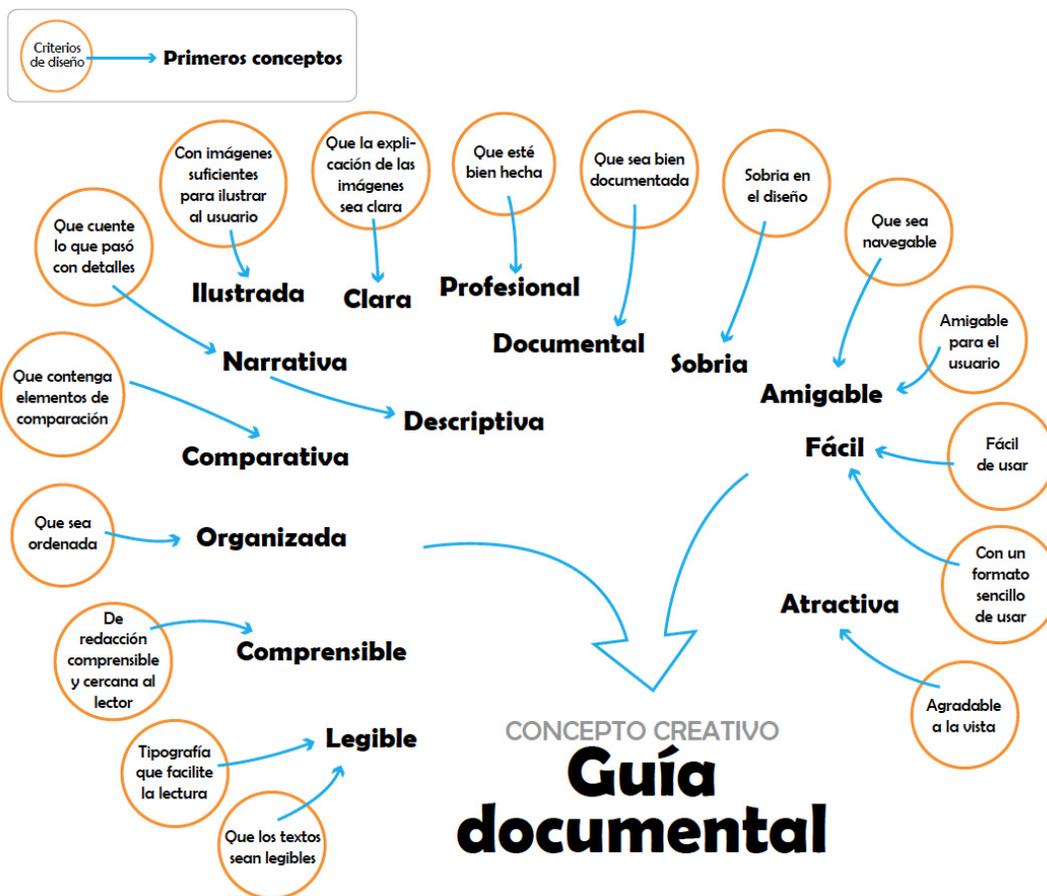
El objetivo de establecer un concepto creativo es sentar las bases para construir la pieza de diseño.

El concepto creativo pretende darle consistencia al proceso de diseño y establecer parámetros que den forma al producto final.

Antes de establecer un concepto creativo se consideró la importancia de establecer algunos criterios de diseño. Entre ellos sobresalieron los siguientes:

- Que sea una guía agradable a la vista
- Que sea fácil de usar
- Que sea amigable
- Que sea navegable
- Que sea sobria en el diseño
- Que los textos sean legibles
- Que tenga una tipografía que facilite la lectura
- De redacción comprensible y cercana al lector
- Que sea ordenada
- Que esté bien hecha
- Que sea bien documentada
- Que tenga las imágenes suficientes para ilustrar al lector
- Que la explicación de las imágenes sea clara
- Que tenga un formato sencillo de usar
- Que cuente con detalles lo que pasó
- Que contenga elementos de comparación

Después se elaboró un mapa mental con la idea de estudiar los conceptos y proponer un concepto final. Se analizaron las ideas principales de los criterios de diseño y se estableció que el concepto creativo sería Guía documental, debido a que el documento orientaría en el conocimiento del proceso de un proyecto real que fue exitoso. Las dos palabras juntas resumirían los criterios y conceptos de diseño.



## 4.1.2 Título del documento

Mediante una lluvia de ideas se propusieron frases para darle nombre a la guía didáctica y cumplir con los objetivos de diseño.

- Documentación de un proceso de trabajo
- Construcción de un proyecto editorial

- Cómo se hizo un proyecto de diseño editorial exitoso
- Proceso de un proyecto de la vida real
- Génesis y publicación de un proyecto editorial
- Documentación de un proyecto editorial real
- Diseñadores editoriales trabajando
- Del boceto a la publicación
- De la idea a una pared
- Del boceto a la pared
- De la idea al papel
- De un boceto a un póster
- Cómo se construye un proyecto editorial
- Cómo se hace un proyecto de trascendencia nacional
- Cómo se hizo el póster educativo: Guatemala Libre Crezca Fecunda
- Libre Crezca Fecunda: paso a paso
- El trabajo atrás del proyecto editorial Guatemala Libre Crezca Fecunda
- Secretos e interioridades del mural Guatemala Libre Crezca Fecunda
- Cómo hacer un proyecto de diseño editorial como el de Guatemala Libre Crezca Fecunda publicado en Prensa Libre en el año 2009
- Un vistazo al desarrollo del proyecto de diseño editorial Guatemala Libre Crezca Fecunda
- Conociendo el proceso de diseño de Guatemala Libre Crezca Fecunda
- Diseñadores gráficos editoriales aportando a la educación
- Interioridades del proyecto editorial Guatemala Libre Crezca Fecunda
- Cómo se hizo el proyecto editorial Guatemala Libre Crezca Fecunda
- Transformación de un boceto a un póster
- De cómo un boceto se convirtió en póster
- Un boceto que se convirtió en un gran póster educativo
- El boceto que llegó a ser un póster educativo exitoso
- De boceto a póster exitoso

#### **4.1.2.1 Título final**

Después de hacer varias combinaciones de palabras, se concluyó que el título adecuado sería: Nació, creció, se reprodujo y dejó huella. Se

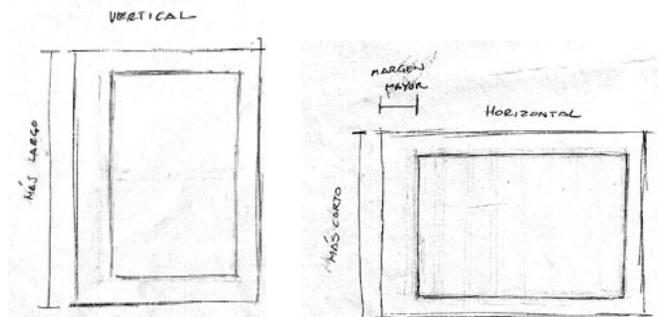
considera que la frase del título sugiere un relato paso a paso de cómo se realizó el proyecto que contiene una narración y descripción del proceso de diseño gráfico, desde la concepción hasta la publicación y aceptación de los lectores y posterior premiación de la pieza gráfica.

## 4.2 Proceso de bocetaje

El paso siguiente, después de definir el concepto creativo, fue la elaboración de prebocetos para definir algunos criterios, entre ellos el formato y la orientación.

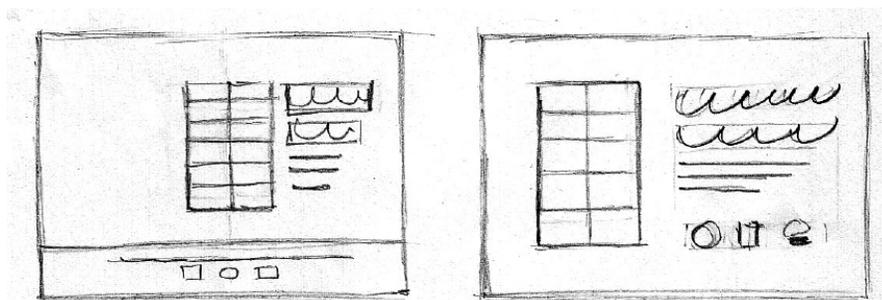
### 4.2.1 Definición de la orientación del formato

Se elaboró un análisis del formato y se definió utilizar el formato carta con orientación horizontal.

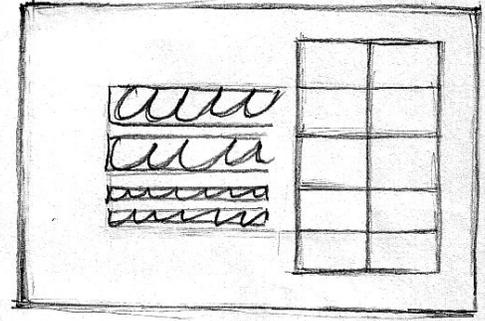


### 4.2.2 Prebocetos de portada

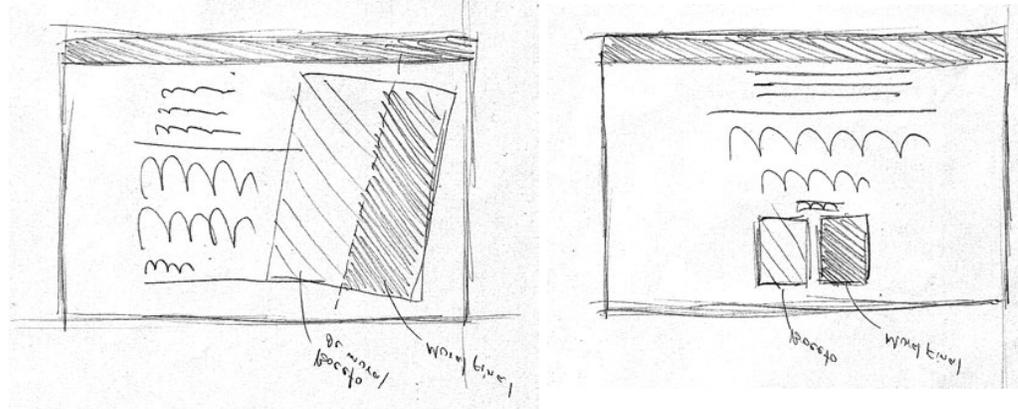
Se hicieron varios prebocetos para definir la portada, tomando en cuenta que había que incluir un elemento o el diseño completo del póster Guatemala Libre Crezca Fecunda, al que se refiere el proyecto.



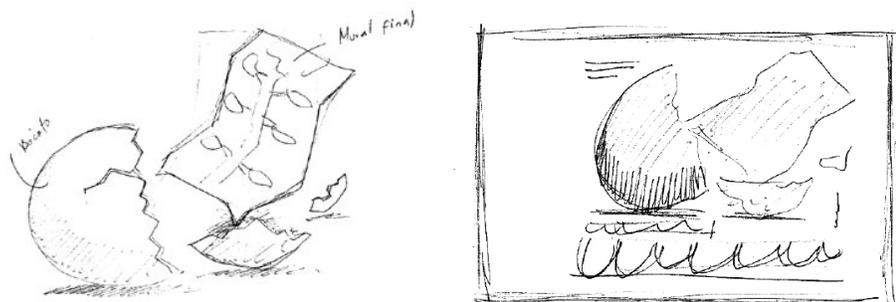
En este proceso de prebocetaje se analiza la posibilidad de incluir el póster completo.



En estos prebocetos se piensa incluir tanto el boceto final como el arte final del póster, con un fotomontaje.

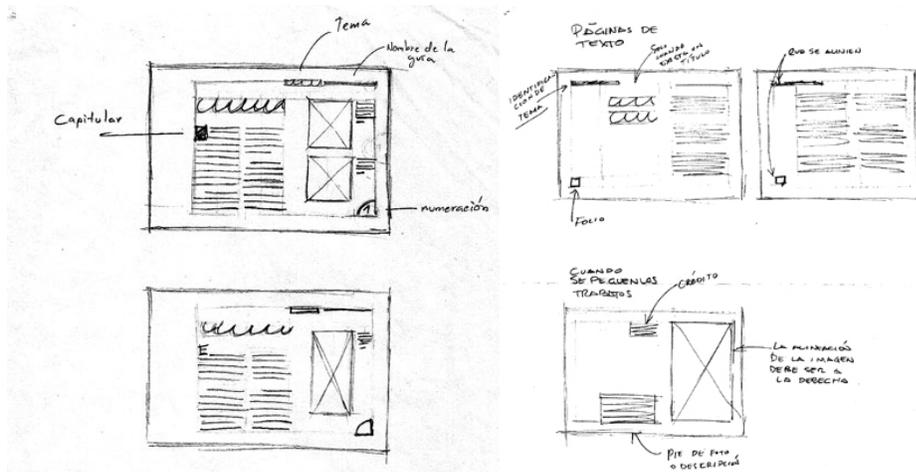


Otra opción de portada sugiere incluir una ilustración que exprese o sugiera lo dicho en el titular de la Guía Documentada.

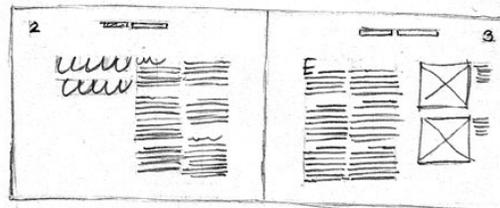


## 4.2.3 Prebocetos de páginas interiores

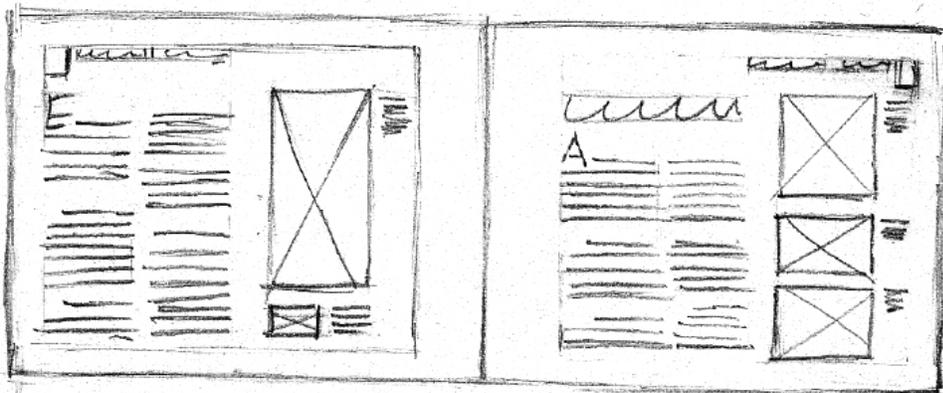
Se hicieron varios prebocetos para definir la diagramación de las páginas interiores, considerando la distribución de los elementos de diseño.



En otra versión se analizó la ubicación de la numeración en la parte superior.

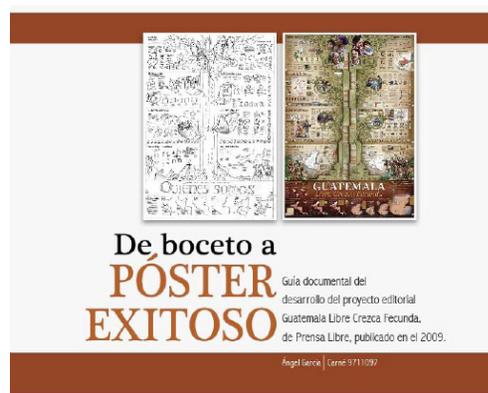


Esta es la diagramación que al final se decidió probar en bocetos digitales.



## 4.2.4 Bocetos digitales de la portada

Se tomaron algunas ideas de la etapa de prebocetaje y se decidió hacer bocetos digitales para mostrar algunas opciones.



En este boceto se incluye el póster con sus dos fases, bosquejo y final.

Se utiliza uno de los títulos propuestos inicialmente pero que, por sugerencia de la Directora de la Escuela de Diseño Gráfico, debía cambiarse.

Aquí se incluye el póster que fusiona el boceto y el arte final.



En esta muestra se incluye una ilustración. Se hace un fotomontaje con las imágenes del boceto y el arte final del póster.

La ilustración alude al nacimiento de un ave que nace y luego emprende el vuelo, a manera de metáfora visual, aludiendo al proceso del proyecto editorial al que se refiere la guía.



En esta muestra se mantiene la idea de la ilustración anterior con la variante del título, el cual fue cambiado por sugerencia de la Directora de la Escuela de Diseño Gráfico, buscando la congruencia entre el título y la ilustración. Se busca que los dos transmitan la idea de lo que el lector encuentra en el interior del documento.

El título, cuando menciona “se reprodujo”, se refiere a la reproducción impresa.

En esta propuesta se han incluido las dos versiones del proyecto, y se ha quitado la imagen del cascarón. Además, se prueba con un tinte más rojizo.



Aquí se incluye solo la silueta de una pluma rellena con la imagen del póster, con la idea de no mostrar el arte final completo sino solo sugerirlo. Además, con la intención de comunicar que el proyecto pasó a otra etapa o evolucionó.

## 4.2.5 Bocetos digitales de páginas interiores

Se tomaron algunas ideas de la etapa de prebocetaje y se decidió hacer bocetos digitales para mostrar algunas opciones de las páginas interiores. Se probó con algunas tipografías y ubicación de un elemento donde se incluyera el nombre del proyecto.



En estos bocetos se ponen a prueba elementos como la ubicación de la numeración de las páginas, las tipografías y la retícula.

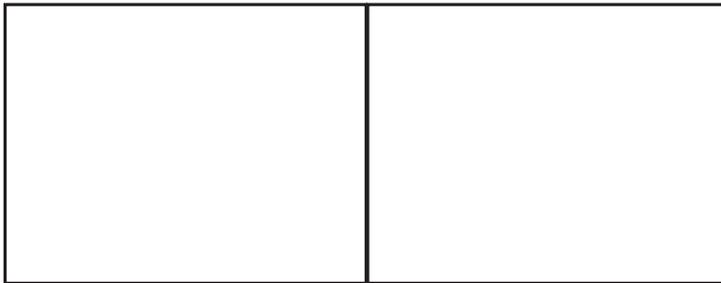


Al incluir la fuente tipográfica que utiliza la Escuela de Diseño Gráfico en los títulos y descansos, se observó que reforzaba el contraste tipográfico y la jerarquía visual.



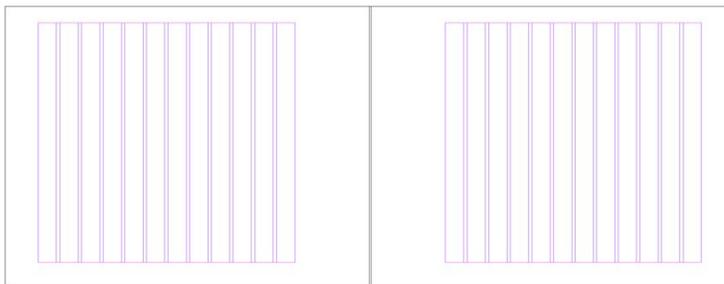
## 4.2.6 Formato

Se utilizará un formato tamaño carta con orientación horizontal, con las medidas y márgenes mostrados a continuación.



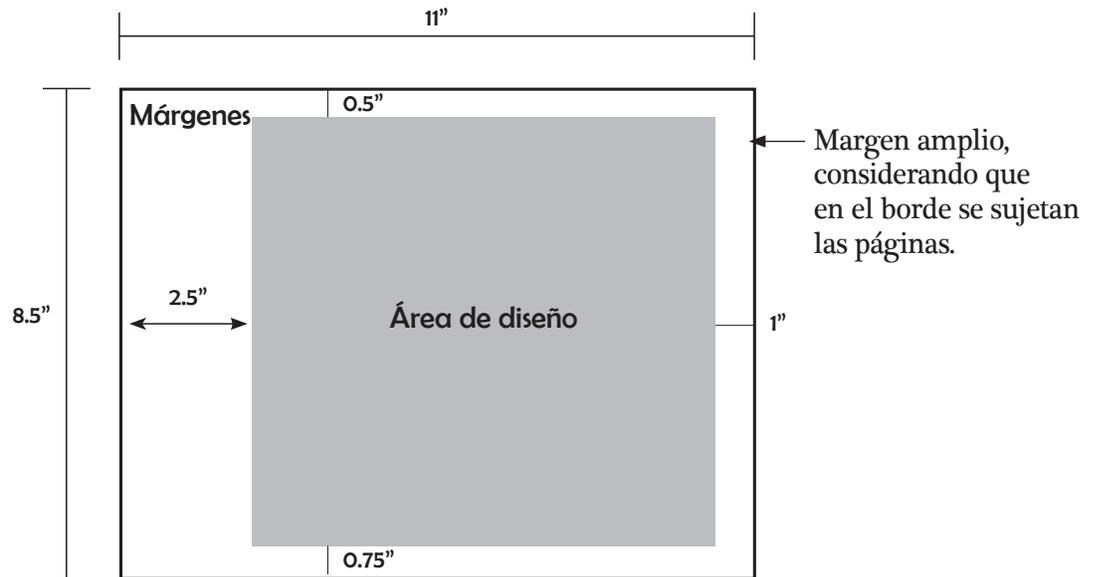
## 4.2.7 Retícula o cuadrícula base

Se utilizará una retícula con 12 columnas, ya que permitirá jugar con los elementos de diseño, tales como la ubicación de fotografías y textos.



## 4.2.8 Márgenes

Considerando que al encuadernar en la parte donde se unen las piezas, a veces es complicada la lectura o la visualización de los elementos que están cerca de la unión de las páginas, el margen interior se dispuso lo suficientemente amplio para evitar inconvenientes. Ver imagen en la página siguiente.



#### 4.2.9 Tipografías

Se analizó el uso de varias tipografías, entre ellas:

Abadi MT Condensed Ligth

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmñopqrstuvwxyz  
 1234567890

Plantagenet Cherokee

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmñopqrstuvwxyz  
 1234567890

Plantagenet Cherokee

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

Times New Roman

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

Tahoma

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

Berlin Sans BF

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

Berlinsans

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**1234567890**

Al final se determinó el uso de dos fuentes tipográficas en la pieza de diseño. Para los titulares en las páginas interiores, la tipografía Berlin Sans FB, ya que es una de las que se utilizan en materiales gráficos de la Escuela de Diseño Gráfico, entidad que utilizará el material gráfico, y la tipografía Plantagenet Cherokee para los textos del contenido y el nombre del proyecto.

Berlin Sans BF

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890**

Plantagenet Cherokee

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

#### 4.2.10 Color

Se consideró el uso del color solamente en el titular e ilustración de la portada. En el resto del proyecto se utilizará únicamente negro y grises.

 C: 15  
M: 90  
Y: 100  
K: 20

 C: 0  
M: 0  
Y: 0  
K: 100

 C: 15  
M: 90  
Y: 0  
K: 50

 C: 0  
M: 0  
Y: 0  
K: 15

#### 4.2.11 Temático y folio

En las páginas interiores se utilizará un elemento que dé unidad a las páginas y que recuerde siempre al lector cuál es el nombre del documento que tiene en sus manos. Se diseñará junto con la numeración de las páginas.

Folios y temático preliminares, con el primer nombre del proyecto.

---

De boceto a PÓSTER EXITOSO

**1**

---

De boceto a PÓSTER EXITOSO

**1**

Folios y temático preliminares, con el primer nombre nuevo en negro 100%.

**1** Nació, creció, se reprodujo  
y dejó huella

---

Folios y temático elegido, en negro al 40% de transparencia.

**1** Nació, creció, se reprodujo  
y dejó huella

---

# Capítulo 5

## **Comprobación de eficacia y propuesta gráfica final**



## **5. COMPROBACIÓN DE EFICACIA Y PROPUESTA GRÁFICA FINAL**

### **5.1 Proceso y herramienta de validación**

Se utilizó la encuesta como herramienta de la guía documentada “Nació, creció, se reprodujo y dejó huella”, mediante preguntas directas que permitieron validar la pieza de diseño gráfico, tanto para la portada como para las páginas interiores.

Se efectuaron 25 encuestas, de las cuales 20 fueron contestadas por estudiantes de la licenciatura de Diseño Gráfico y 5 por profesionales que tienen conocimiento del desarrollo del proyecto documentado en la guía mencionada.

La idea de ofrecer cuatro respuestas alternativas es para cuantificar los criterios en una escala de 1 a 100. Así, por ejemplo, la respuesta "siempre" equivale a un 100% de aprobación; la respuesta "casi siempre" corresponde al 75% de aprobación; la respuesta "regularmente" corresponde al 50% de aprobación y la respuesta "nunca" corresponde al 0% de aprobación.

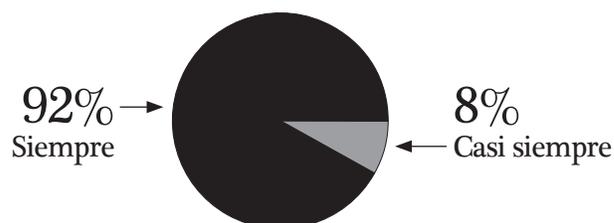
La boleta de encuesta constaba de dos páginas en papel bond tamaño carta engrapadas.

## 5.2 Resultados

Se tabularon los datos recabados, en una herramienta de gráficos de Adobe Illustrator. Se consideró que los gráficos circulares, de “torta” o “pies”, serían los más adecuados para representar los datos.



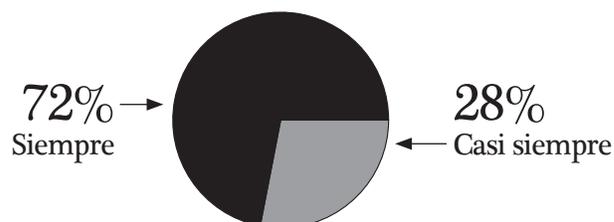
1. ¿ Le parece atractivo el diseño de la portada ?



### RESULTADO

Al 92% de los encuestados le parece muy atractivo el diseño de la portada. Un 8% respondió con mediana aprobación.

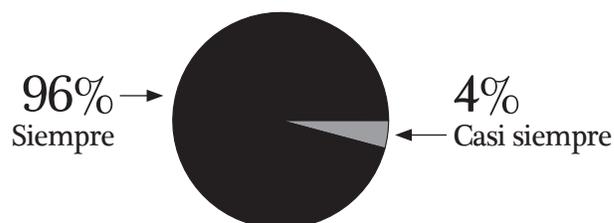
2. ¿ Le parece adecuado el uso de color en la portada?



### RESULTADO

Al 72% de los encuestados le parece muy adecuado el uso de color en la portada, un 28% respondió con mediana aprobación.

3. ¿Le parece atractiva la ilustración de la portada?

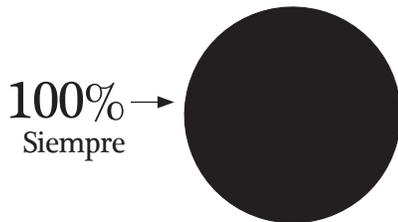


### RESULTADO

Al 96% de los encuestados le parece muy atractiva la ilustración de la portada, un 4% respondió con mediana aprobación.

---

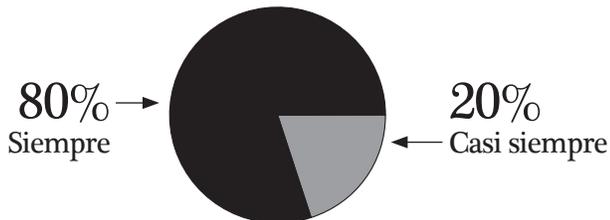
4. ¿Le parece ordenada la portada?



**RESULTADO**  
Al 100% de los encuestados le parece muy ordenada la portada.

---

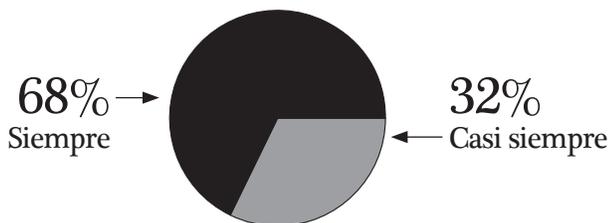
5. ¿Le parece correcto el uso de la tipografía en la portada?



**RESULTADO**  
Al 80% de los encuestados le parece correcto el uso de la tipografía, mientras que a un 20%, medianamente.

---

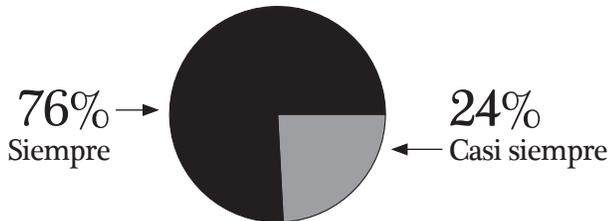
6. ¿Le parece atractivo el diseño de las páginas interiores de la guía?



**RESULTADO**  
Al 68% de los encuestados le parece atractivo el diseño de las páginas interiores de la guía, mientras que a un 32%, medianamente.

---

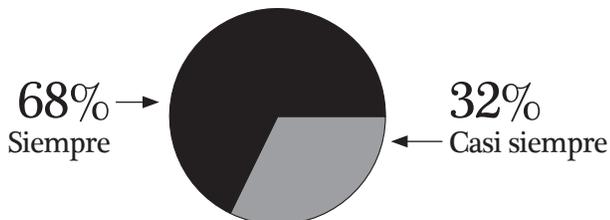
7. ¿Le parece adecuado el uso de color en las páginas interiores?



**RESULTADO**  
Al 76% de los encuestados le parece muy adecuado el uso de color en las páginas interiores de la guía, mientras que a un 24%, medianamente.

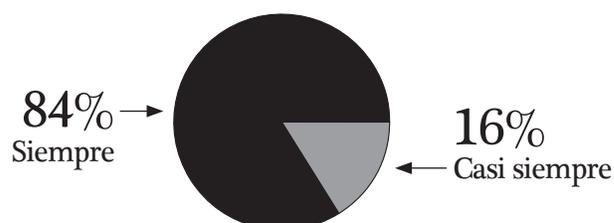
---

8. ¿Le parece atractiva la tipografía de las páginas interiores?



**RESULTADO**  
Al 68% de los encuestados le parece muy atractiva la tipografía de las páginas interiores de la guía, mientras que a un 32%, medianamente.

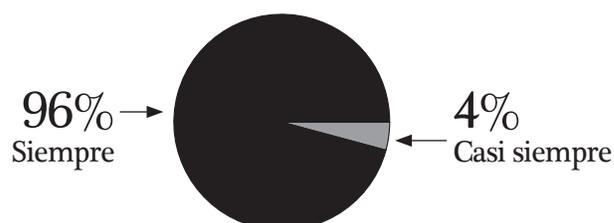
9. ¿Le parece legible la tipografía de las páginas interiores?



**RESULTADO**

Al 84% de los encuestados le parece muy legible la tipografía de las páginas interiores de la guía, mientras que a un 16%, medianamente.

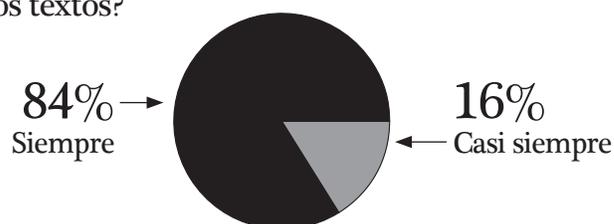
10. ¿Cree que la escala de lectura de las páginas interiores es adecuada?



**RESULTADO**

Al 96% de los encuestados le parece muy adecuada la escala de lectura de las páginas interiores de la guía, mientras que a un 4%, medianamente.

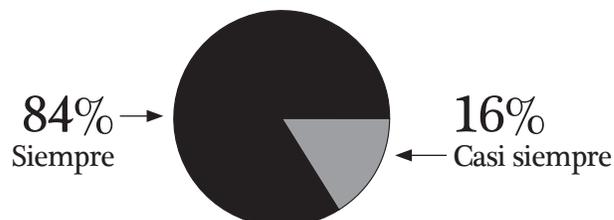
11. ¿Considera adecuado el número de ilustraciones o ejemplos que acompañan los textos?



**RESULTADO**

Al 84% de los encuestados le parece muy adecuado el número de ilustraciones o ejemplos que acompañan los textos, mientras que a un 16%, medianamente.

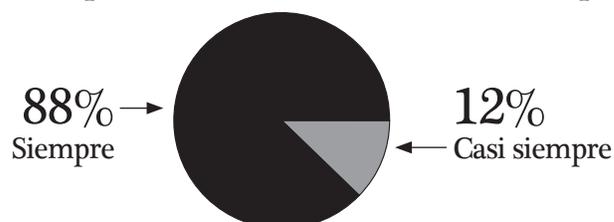
12. ¿Considera adecuada la cantidad de los textos?



**RESULTADO**

Al 84% de los encuestados le parece adecuada la cantidad de los textos, mientras que a un 16%, medianamente.

13. ¿Le parece adecuado el tamaño de las tipografías?

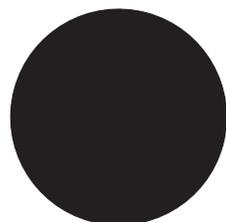


**RESULTADO**

Al 88% de los encuestados le parece adecuado el tamaño de las tipografía, mientras que a un 12%, medianamente.

14. El formato en que se elaboró esta guía, ¿le parece manipulable o funcional?

100%  
Siempre

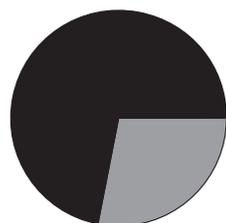


**RESULTADO**

El 100% de los encuestados coinciden en que el formato es manipulable y funcional

15. ¿Le parecen adecuados los espacios blancos de la guía?

72%  
Siempre



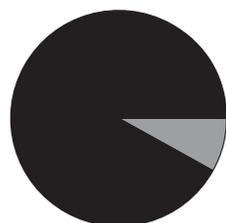
28%  
Casi siempre

**RESULTADO**

Al 72% de los encuestados le parece adecuado el uso de espacios blancos de la guía, mientras que al 28%, medianamente.

16. ¿Cree que la guía es útil para enseñar sobre cómo se hace un proyecto editorial?

92%  
Siempre



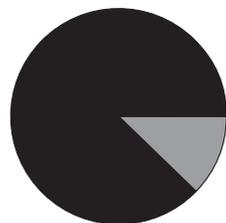
8%  
Casi siempre

**RESULTADO**

El 92% de los encuestados cree que la guía es útil para enseñar, mientras que el 8%, medianamente.

17. ¿Considera que se localizan rápidamente las cajas grises que contienen consejos para el lector?

88%  
Siempre



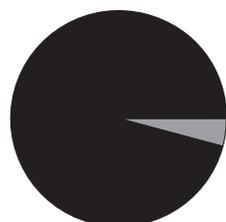
12%  
Casi siempre

**RESULTADO**

El 88% de los encuestados considera que se localizan rápidamente las cajas grises que contienen consejos para el lector, mientras que el 12%, medianamente.

18. ¿Le parece adecuado el contenido de esta guía?

96%  
Siempre



4%  
Casi siempre

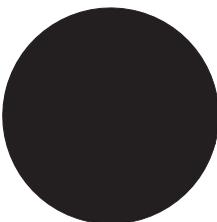
**RESULTADO**

Al 96% de los encuestados le parece adecuado el contenido de esta guía, mientras que al 4%, medianamente.

---

19. ¿Considera apropiadas las explicaciones que señalan algunas partes de las ilustraciones?

100% →  
Siempre



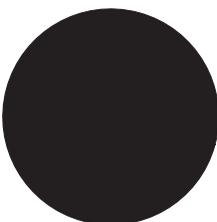
**RESULTADO**

Al 100% de los encuestados le parecen apropiadas las explicaciones que señalan algunas partes de las ilustraciones.

---

20. ¿Le interesaría tener una copia de esta guía?

100% →  
Siempre

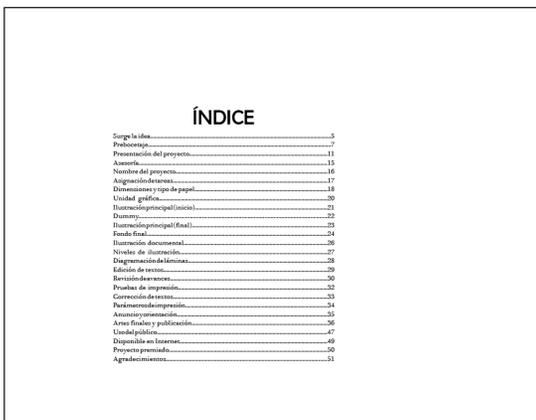
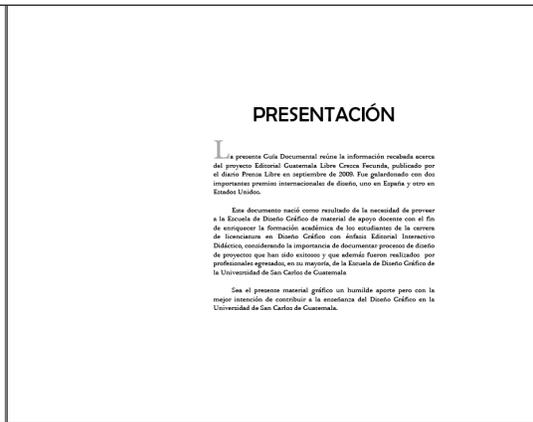
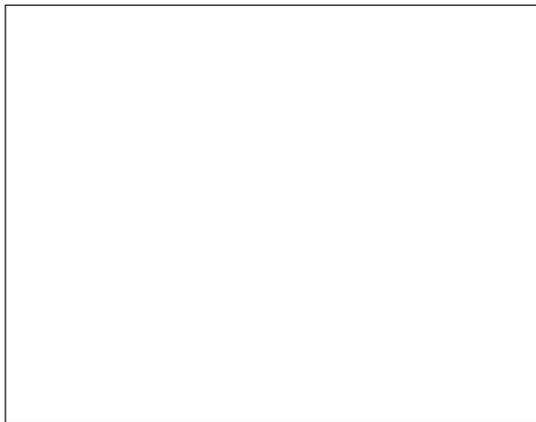


**RESULTADO**

Al 100% de los encuestados le interesaría tener una copia de la guía.

## 5.3 Propuesta gráfica final

A continuación se presentan las 51 páginas que componen la Guía documental, diagramada en el programa Adobe InDesign Cs4.



6 **Prebocetaje**

**Fig. 6.** Diagrama de flujo para el bocetaje de un proyecto de desarrollo de software. Incluye categorías como FRUTAS, VERDURAS, LEGUMBRES, CEREALES, ESPECIAS, and SAUD. El diagrama muestra un flujo de trabajo desde la definición del problema hasta la presentación de soluciones.

**Fig. 7.** En esta imagen se muestra el resultado de un bocetaje de un proyecto de desarrollo de software. El diagrama muestra un flujo de trabajo desde la definición del problema hasta la presentación de soluciones.

**Fig. 8.** En esta imagen se muestra el resultado de un bocetaje de un proyecto de desarrollo de software. El diagrama muestra un flujo de trabajo desde la definición del problema hasta la presentación de soluciones.

**Fig. 9.** En esta imagen se muestra el resultado de un bocetaje de un proyecto de desarrollo de software. El diagrama muestra un flujo de trabajo desde la definición del problema hasta la presentación de soluciones.

7 **Prebocetaje**

Un miembro del departamento es asignado para hacer el proyecto tomando en cuenta las sugerencias del director editorial. Realiza varias bocetas, pensando en algunas temáticas como la historia de Guatemala, la identidad nacional, la geografía nacional, la cultura guatemalteca y otras (Fig. 5 A-B).

Una vez que se ha definido el tema del proyecto, se comienza a investigar y se comienza a hacer bocetas. El bocetador debe tener en cuenta el tema del proyecto y el tiempo que se le asigna para completar el bocetaje. El bocetador debe tener en cuenta el tema del proyecto y el tiempo que se le asigna para completar el bocetaje.

**Fig. 5.** Cuando se hace una preboceta se piensa en el tema del proyecto y se comienza a investigar y se comienza a hacer bocetas. El bocetador debe tener en cuenta el tema del proyecto y el tiempo que se le asigna para completar el bocetaje.

**Fig. 6.** En esta imagen se muestra el resultado de un bocetaje de un proyecto de desarrollo de software. El diagrama muestra un flujo de trabajo desde la definición del problema hasta la presentación de soluciones.

8 **Bocetaje**

El bocetador comienza a hacer bocetas de un proyecto de desarrollo de software. El bocetador debe tener en cuenta el tema del proyecto y el tiempo que se le asigna para completar el bocetaje. El bocetador debe tener en cuenta el tema del proyecto y el tiempo que se le asigna para completar el bocetaje.

**Fig. 7.** En esta imagen se muestra el resultado de un bocetaje de un proyecto de desarrollo de software. El diagrama muestra un flujo de trabajo desde la definición del problema hasta la presentación de soluciones.

**Fig. 8.** En esta imagen se muestra el resultado de un bocetaje de un proyecto de desarrollo de software. El diagrama muestra un flujo de trabajo desde la definición del problema hasta la presentación de soluciones.

**Fig. 9.** En esta imagen se muestra el resultado de un bocetaje de un proyecto de desarrollo de software. El diagrama muestra un flujo de trabajo desde la definición del problema hasta la presentación de soluciones.

9 **Bocetaje**

El mismo infografista analiza los bocetos y decide cuál es la mejor opción. Para realizar este boceto se divide la historia de Guatemala, se analizan varias con las épocas que resultan e influyen mayormente en la formación de una identidad nacional. Para analizar estas patrimonios se necesitan investigar sobre la historia general del país y se necesita un material recopilado por el historiador Héctor Ceballos y ser publicado en el periódico llamado Prensa Libre. Luego de la investigación se hace una lista de las épocas más representativas y el posible contenido de cada una. Se boceta a lápiz cómo se organizará la información en el póster (Fig. 9).

**Boceto a color**

Finalmente se comienza a hacer bocetos en un software llamado Photoshop, que ofrece la facilidad de cambiar fácilmente colores y temas. Finalmente (Fig. 10).

**La calidad del boceto**

El proceso de bocetaje es independiente para el bocetador. El bocetador debe tener en cuenta el tema del proyecto y el tiempo que se le asigna para completar el bocetaje. El bocetador debe tener en cuenta el tema del proyecto y el tiempo que se le asigna para completar el bocetaje.

**Fig. 9.** En esta imagen se muestra el resultado de un bocetaje de un proyecto de desarrollo de software. El diagrama muestra un flujo de trabajo desde la definición del problema hasta la presentación de soluciones.

**Fig. 10.** En esta imagen se muestra el resultado de un bocetaje de un proyecto de desarrollo de software. El diagrama muestra un flujo de trabajo desde la definición del problema hasta la presentación de soluciones.

10 **Presentación del proyecto**

Una vez que se ha definido el tema del proyecto, se comienza a investigar y se comienza a hacer bocetas. El bocetador debe tener en cuenta el tema del proyecto y el tiempo que se le asigna para completar el bocetaje. El bocetador debe tener en cuenta el tema del proyecto y el tiempo que se le asigna para completar el bocetaje.

**Fig. 10.** En esta imagen se muestra el resultado de un bocetaje de un proyecto de desarrollo de software. El diagrama muestra un flujo de trabajo desde la definición del problema hasta la presentación de soluciones.

**Fig. 11.** En esta imagen se muestra el resultado de un bocetaje de un proyecto de desarrollo de software. El diagrama muestra un flujo de trabajo desde la definición del problema hasta la presentación de soluciones.

**Fig. 12.** En esta imagen se muestra el resultado de un bocetaje de un proyecto de desarrollo de software. El diagrama muestra un flujo de trabajo desde la definición del problema hasta la presentación de soluciones.

11 **Presentación del proyecto**

Una vez que se ha definido el tema del proyecto, se comienza a investigar y se comienza a hacer bocetas. El bocetador debe tener en cuenta el tema del proyecto y el tiempo que se le asigna para completar el bocetaje. El bocetador debe tener en cuenta el tema del proyecto y el tiempo que se le asigna para completar el bocetaje.

**Fig. 10.** En esta imagen se muestra el resultado de un bocetaje de un proyecto de desarrollo de software. El diagrama muestra un flujo de trabajo desde la definición del problema hasta la presentación de soluciones.

**Fig. 11.** En esta imagen se muestra el resultado de un bocetaje de un proyecto de desarrollo de software. El diagrama muestra un flujo de trabajo desde la definición del problema hasta la presentación de soluciones.

**Fig. 12.** En esta imagen se muestra el resultado de un bocetaje de un proyecto de desarrollo de software. El diagrama muestra un flujo de trabajo desde la definición del problema hasta la presentación de soluciones.

12 **Segunda etapa**

**Fig. 13-15.** Se revisa el contenido de los textos para asegurar claridad antes de iniciar el primer uso de las láminas.

**Fig. 13-16.** Se revisa el contenido de los textos para asegurar claridad antes de iniciar el primer uso de las láminas.

13 **Segunda etapa**

**Fig. 18.** Una lámina muestra una de las láminas que se usará en el libro del primer uso.

**Fig. 19.** Una lámina muestra la forma en que las láminas se usarán en el libro del primer uso.

**Fig. 20.** Una lámina muestra la forma que completa los dos usos que se usarán en el primer uso.

**Fig. 21.** Una lámina muestra la forma en que las láminas se usarán en el libro del primer uso.

**Fig. 22.** Una lámina muestra la forma en que las láminas se usarán en el libro del primer uso.

14 **Segunda etapa**

**Fig. 23.** Se le presenta al equipo el cronograma de trabajo que se usará para el libro del primer uso.

**Para qué un cronograma**

Un cronograma es un medio gráfico para dividir las tareas en el tiempo de trabajo.

Se usa para programar el tiempo, identificar y eliminar los conflictos.

Ayuda para comparar el tiempo que se necesita para hacer las cosas con el tiempo que se tiene.

Es una herramienta para la gestión de los recursos y el tiempo.

Se usa para hacer las cosas que se necesitan para el proyecto que se está haciendo.

**T**eniendo en cuenta que la publicación del proyecto será en el mes de septiembre, y que el equipo conformado por ocho personas no puede dedicarse de lleno al proyecto sino ejecutarlo en el tiempo adicional al dedicado a las publicaciones diarias y obligaciones habituales, se estima que el tiempo de ejecución del proyecto es corto, por lo que se fijan tiempos límites para cumplir cada etapa del proceso.

A pesar de haber contado con un plan, algunas etapas del proceso se realzarán y otras pocas de ejecutarse, de manera que el tiempo de revisión sea cada vez más corto. Se sugiere iniciar a revisar las últimas láminas uno o dos días antes de la publicación.

15 **Segunda etapa**

**Fig. 24.** Se le presenta al equipo la forma en que se usará el libro del primer uso para cada lámina por separado.

**Asesoría**

Se presenta la propuesta de un consultor honorario, el licenciado Miguel Ángel Álvarez Aranda, quien es consultado para asesorar al proyecto. Alina y el Lic. José Ramírez, a quien se le designa por parte de la Redacción para la revisión del contenido y estilo. En dicha reunión, el Lic. Miguel Álvarez propone que se incluya como contenido en algunas de las láminas, aunque en general considera pertinentes los contenidos y la estructura de los mismos en las láminas que formarán el primer uso.

Posteriormente elabora una lista de pautas de los contenidos del proyecto (Fig. 24 y 25), cuya cantidad se revisa y se actualiza, tomando en cuenta el espacio que debía ocupar el contenido y la naturaleza de la publicación, que será más gráfica que textual.

**Fig. 25.** Se le muestra al equipo la lista de pautas que se usará para el libro del primer uso.

16 **Segunda etapa**

**Nombre del proyecto**

En una de las reuniones de trabajo se acuerda darle título al proyecto. El departamento de Mercados propone nombres como *Guatemala Viva*, *Un país con historia*, entre otros, en el momento del que se acuerda el nombre de *Guatemala Libre Crece Firmeza*. Explica que una frase así está en el dorso de la moneda de 5 centavos (Fig. 26) y que transmita los valores éticos que promueve realizar el proyecto editorial.

La dirección editorial acepta la propuesta y decide que será el nombre del proyecto. Se le comunica al departamento de Mercados para que tome en cuenta el título y lo incluya en su plan de medios y búsqueda de espacios publicitarios como auspicio para el proyecto.

**Fig. 26.** Se le muestra al equipo la moneda de 5 centavos que se usará como nombre del proyecto.

**Cómo darle nombre a un proyecto**

Para generar un nombre para un proyecto editorial se requiere de un nombre que sea atractivo y que sea fácil de recordar. El nombre debe ser corto y claro, y debe ser fácil de recordar.

La investigación y el diseño sobre el tema del que trata el proyecto es fundamental para generar ideas sobre el contenido que se requiere para el libro que se está haciendo.

17 **Segunda etapa**

**Asignación de tareas**

En una reunión de trabajo se decide las tareas que cada integrante del equipo del departamento de Artes Gráficas tendrá a su cargo. Entre ellas se encuentran: una edición y una infografía/ilustraciones. Se discute sobre la realización del proyecto y el tiempo con el que se cuenta para desarrollarlo. Se aprueba un aproximado de 5 meses para ejecución, entre abril y agosto, ya que la publicación se realizará en septiembre.

Se designa a un ilustrador que tendrá bajo su responsabilidad hacer las ilustraciones principales. La infografía será encargada de definir estilo y realizar las primeras dos láminas para establecer las pautas de diseño del proyecto. Los restantes seis proyectos se asignarán a 6 láminas, para completar las 10 tareas. En fechas posteriores, la misma persona que realiza las dos primeras láminas, ejecuta las dos últimas (Fig. 27).

En medio del trabajo diario

El departamento de Artes Gráficas de Prensa Libre es un departamento de servicios, cuyos dos tareas principales son hacer ilustraciones y fotomontajes digitales, y hacer las infografías que solicitan todas las secciones de la publicación diaria. Adicionalmente elabora propuestas y proyectos planificados.

El proyecto del primer uso de septiembre se realiza en medio del trabajo diario, por lo que mientras se dedica al proyecto, otros personas realizan el trabajo diario, para cumplir con las responsabilidades de la sección.

**Fig. 27.** Se le muestra al equipo la lista de tareas que se usará para el libro del primer uso.

18 **hacer el mundo**  
diseño gráfico

## Dimensiones y tipo de papel

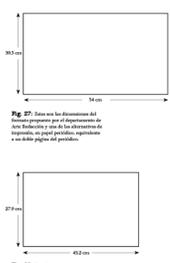
El resumen de trabajo con encargados de los departamentos de mercadeo, ventas y producción, se da a conocer la instancia de la Redacción de hacer el proyecto para el mes de septiembre y obtener su apoyo para hacer factible la publicación. De hecho, sobre la posibilidad de vender el proyecto a clientes potenciales y sobre establecer las dimensiones y el tipo de papel más adecuado para la publicación.

Los representantes del departamento de producción sugieren dos tamaños, de acuerdo con los tipos de papel en los que es factible la impresión.

Después de varias sesiones de trabajo se establecen dos opciones: una con las dimensiones y papel del periódico y la otra en doble carta, como la publicación de la revista dominical, con un papel de mejor presentación y calidad que el de las páginas del periódico (Fig. 27 a 30).

La elección del formato final dependerá de la venta del proyecto a uno o dos posibles clientes, a quienes se les ofrecerá las dos opciones.

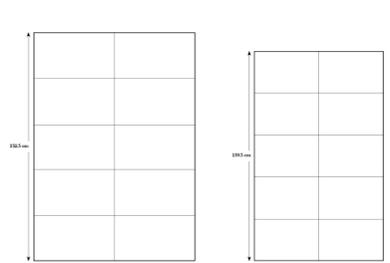
**CONCLUSIÓN**  
Una vez se propone un formato que se debe hacer para realizar un proyecto de diseño gráfico, se debe definir el formato y el soporte o tipo de material sobre el que se imprime.  
La definición de uno de estos se realiza en el tiempo de ejecución del proyecto, pero lo que se debe tener en cuenta es cómo cambiar el tiempo necesario para los datos.



**Fig. 27** Estas son las dimensiones del formato propuesto por el departamento de mercadeo, ventas y producción, en un papel periódico, equivalente a un doble página del periódico.

**Fig. 28** Este formato es un tamaño periódico, equivalente a un doble carta y a un papel de buena presentación y calidad que el papel periódico.

19 **hacer el mundo**  
diseño gráfico



**Fig. 29** Este es el tamaño real del pájaro, con los dos lados iguales, considerando la primera opción (equivalente a un papel periódico).

**Fig. 30** Este es el tamaño real del pájaro, con los dos lados iguales, considerando la segunda opción (equivalente a un papel periódico, como el papel de la revista dominical y cada página de un número doble de ella).

20 **hacer el mundo**  
diseño gráfico

## Unidad gráfica

Después de investigar sobre los colores que usaban los mayas en edificios, murales, códices, cerámica y otros, el diseñador seleccionó algunos colores para proponerlos a los clientes. Se elaboró una propuesta de paleta de color y de fuentes tipográficas para complementar la unidad gráfica del proyecto. La propuesta se entregó y se inició el trabajo con una serie de elementos definidos (Fig. 31).

**Edici3n y paleta de color**  
Los colores seleccionados y la paleta de color de los elementos propuestos para complementar la unidad gráfica.  
Una paleta de color que complementa con la unidad gráfica, la revista dominical, los volúmenes de la revista y los libros.

**Fig. 31** Propuesta realizada en el proyecto de encargo de diseño gráfico. El cliente aprobó que se utilizara el color rojo en los elementos del proyecto.



21 **hacer el mundo**  
diseño gráfico

## Ilustración principal (inicio)

Se inició la fase de ejecución de la ilustración principal. Se decidió que lo más importante era mostrar la historia que el resto de las ilustraciones del proyecto. Según el formato final, debería ser un árbol filigrana que recordara a los libros religiosos tallados por los mayas en piedra, en las selvas y edificios.

**Boceto**  
Para conseguirlo, el diseñador bocetó utilizando referencias y con una interpretación propia. Se revisó la propuesta y se aprobó (Fig. 32 y 33).

**Diseño y referencia**  
Antes de realizar una ilustración final se realizaron bocetos y referencias. Se definió la línea que define la base y se realizó forma y composición.

**Fig. 32** Boceto de diseño de la línea que define el árbol.

**Fig. 33** Boceto de diseño de la línea que define la base y se realizó forma y composición.

**Fig. 34** Se comenzó a definir la estructura del árbol principal.

22 **hacer el mundo**  
diseño gráfico

## Dummy

Se solicitó del personal de Mercadeo, se diseñaron dos prototipos o dummies que consistían en versiones simuladas. Se imprimieron a color, en papel especial, con la ayuda del departamento de Producción, (Fig. 34 a 35).

Posteriormente se elaboró una propuesta que incluye un estudio de dos páginas de ancho sugerido por Mercadeo, para ofrecer al proyecto a clientes potenciales (Fig. 37).

**Fig. 34** Se creó un dummy en papel, se aplicó el color y se imprimió en un formato que se utilizó para presentar el proyecto.

**Fig. 35** Se creó un dummy en papel, se aplicó el color y se imprimió en un formato que se utilizó para presentar el proyecto.

**Fig. 36** Se creó un dummy en papel, se aplicó el color y se imprimió en un formato que se utilizó para presentar el proyecto.

**Fig. 37** Se creó un dummy en papel, se aplicó el color y se imprimió en un formato que se utilizó para presentar el proyecto.

23 **hacer el mundo**  
diseño gráfico

## Ilustración principal (final)

Se empezó a realizar con técnicas las referencias entre líneas del dibujo vertical hasta realizarlo en Adobe Illustrator (Fig. 38).

**Textura y color**  
En este paso, el diseñador encargó a un artesano que hiciera la textura, utilizó referencias y hizo una interpretación propia del motivo original. Finalmente se aprobó la propuesta (Fig. 39).

**Diseño final**  
Algunas de las partes que quedaban por hacer fueron imprimidas según los requerimientos, de acuerdo al espacio de diagramación de cada línea (Fig. 40).

**Fig. 38** Se comenzó a definir la estructura del árbol principal.

**Fig. 39** Se comenzó a definir la estructura del árbol principal.

**Fig. 40** Se comenzó a definir la estructura del árbol principal.

**CONCLUSIÓN**  
Después de una serie de sesiones de trabajo se establecieron dos opciones de formato y tipo de papel. La elección del formato final dependerá de la venta del proyecto a uno o dos posibles clientes, a quienes se les ofrecerá las dos opciones.

### Fondo final

El ilustrador responsable muestra la ilustración principal en un fondo cuya proporción de color es diferente a la inicial, pero que por unanimidad es aprobado por los integrantes del equipo de Arte Editorial (Fig. 43).

Posteriormente, el fondo se cuadrifica y se recorta en secciones para servir de base a cada una de las diez láminas independientes (Fig. 42 a 44).

**Duro trabajo en el taller**  
La imagen se trabajó en Adobe Photoshop con resolución de 200 dpi, para lograr buena definición.

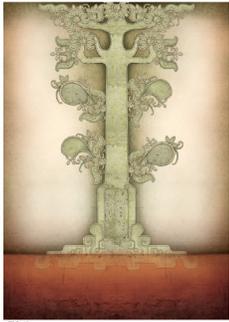


FIG. 43 Ilustración final aprobada y luego recortada en 10 partes.

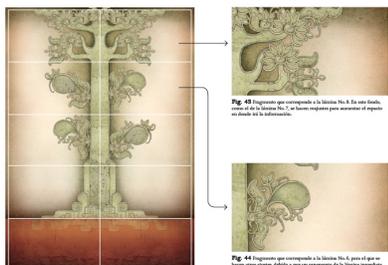


Fig. 42 Se puede apreciar la rejilla o cuadrícula que sirve para auxiliar al ilustrador y generar el fondo de cada lámina según se exige en el plan.



Fig. 43 Imagen que corresponde a la lámina No. 8. Se ve una parte del fondo decorativo que se usará para recortar el espacio de cada lámina.



Fig. 44 Imagen que corresponde a la lámina No. 6. Se ve el que se usará como espacio auxiliar que se recortará de la lámina recortada según el tamaño del espacio.

### Ilustración documental

Las ilustraciones que rodean a la ilustración principal se hacen con base en la investigación y asesoría del historiador designado. El primer paso es obtener referencias y consultar fuentes informativas confiables, entre ellas, ilustraciones y fotografías de hallazgos arqueológicos.

Primero, el ilustrador hace bocetos a lápiz, luego una versión depurada (Fig. 45), y finalmente, un dibujo a color sobre papel color (Fig. 46). A continuación, se escanean y se añaden al Photoshop para, mediante el uso de fondos, trasladarlos fácilmente en referencias visuales (Fig. 47). Durante el proceso, el asesor del proyecto sugiere cambios y revisa los avances.

#### Algunas consideraciones

Cuando se realiza un documento de carácter histórico se debe tener en cuenta que todos los detalles que aparecen en las ilustraciones deben estar respaldados por información que respalde la veracidad de lo que trae el documento.



Fig. 45 Versión preliminar de un dibujo a lápiz de una figura indígena.



Fig. 46 Versión depurada de un dibujo a lápiz de una figura indígena.



Fig. 47 Versión a color de un dibujo de una figura indígena.

### Niveles de ilustración

Las láminas connotadas varias ilustraciones, independientes de la que forma parte del fondo de cada una (la principal del proyecto). Hay como ilustraciones más pequeñas que acompañan estas, las cuales serán microdocumentos, diferentes a las principales de cada lámina.

Además, hay elementos como rostros, escenas, que tendrán un tratamiento de color masivo, incluso para proporcionar la información en general (Fig. 48 a 50).

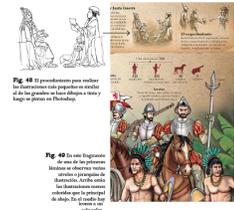


Fig. 48 Imagen que muestra un nivel de ilustración con un fondo y elementos adicionales.

Fig. 49 Imagen que muestra un nivel de ilustración con un fondo y elementos adicionales.



Fig. 50 Imagen que muestra un nivel de ilustración con un fondo y elementos adicionales.

### Diagramación de láminas

Cada lámina tiene un "mensaje" informativo, se dice, una guía de información que se debe seguir. El mismo es analizado por el diseñador para diseñar el orden o jerarquía en la diagramación de cada una de las diez publicaciones independientes.

Una parte del contenido informativo es fotográfica y de documentos históricos. El asesor del proyecto provee la información y ayuda por correo electrónico las presentaciones y documentos de texto para vaciarlos en cada lámina (Fig. 53 y 54).

#### Otro vez el boceto

Cuando el diseñador recibe la información, debe hacer un boceto preliminar, de una estructura de diseño que se va a utilizar, en un caso como hecho histórico.

Luego hace un boceto para diseñar la información.



Fig. 53 Imagen que muestra un boceto de diagramación de una lámina.



Fig. 54 Imagen que muestra un boceto de diagramación de una lámina.

### Edición de textos

La mayoría de las láminas el espacio para colocar la información es muy reducido, ya que la ilustración principal ocupa un espacio considerable. La atención de los textos es mayor al espacio disponible. El diseñador participa el editor designado para la redacción y corrección de estilo, con la supervisión del asesor del proyecto. Modifica los textos y los reduce a su máxima expresión, según el espacio asignado para los mismos.

Otros textos son vacíos y redactados por el mismo asesor del proyecto en la misma tipografía a lámina correspondiente (Fig. 53 y 54).



Fig. 53 Imagen que muestra un texto en un espacio reducido.



Fig. 54 Imagen que muestra un texto en un espacio reducido.

30 **Revisión del avance y diseño**

A medida que pasa el tiempo es necesario unir todos los láminas para tener una idea más clara de los avances del proyecto total. (Fig. 55 a 57).

También es necesario para revisar los estilos tipográficos, que se aplicaron de manera correcta y para revisar los estilos de ilustración.



Fig. 55 Avance del proyecto el 14 de julio del 2005.



Fig. 56 Avance del proyecto hasta el 14 de julio del 2005.

31

Fig. 57 en la foto se muestra el avance del proyecto hasta el 14 de julio del 2005. Se puede apreciar que se está avanzando en el contenido.

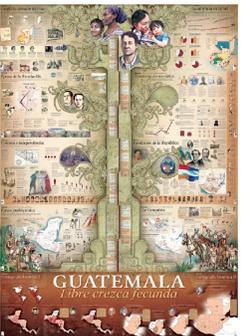


Fig. 57 en la foto se muestra el avance del proyecto hasta el 14 de julio del 2005. Se puede apreciar que se está avanzando en el contenido.

**Registro de avances**

En la foto se muestra el avance del proyecto hasta el 14 de julio del 2005. Se puede apreciar que se está avanzando en el contenido.



Fig. 58 Avance del proyecto hasta el 14 de julio del 2005.

32 **Pruebas de impresión**

Con la ayuda del departamento de Producción, se imprimen pruebas para revisar los colores, los tamaños de las fuentes tipográficas y demás elementos gráficos, con el objetivo de apreciar el proyecto completo a escala real, como lo haría un lector común.

Al revisarlo se encuentran algunos errores de estilo gráfico o áreas donde puede mejorarse. En ese lugar se colocan papeletas para no olvidarse de hacer las correcciones en la lámina que corresponde (Fig. 58).

Ya en este punto del proceso, el equipo de Arte Edición se encarga de que el proyecto se ajuste perfectamente para la dirección de redacción decide su publicación en el formato propuesto.

**Comentarios**

Se han encontrado algunos errores de estilo gráfico o áreas donde puede mejorarse. En ese lugar se colocan papeletas para no olvidarse de hacer las correcciones en la lámina que corresponde (Fig. 58).



Fig. 58 En la foto se muestra el avance del proyecto hasta el 14 de julio del 2005. Se puede apreciar que se está avanzando en el contenido.

33 **Corrección de textos**

Para cada una de las diez láminas se hace una impresión libre en negro, para que el corrector ortográfico y de estilo las revise una a una y haga las anotaciones respectivas sobre las copias en papel. (Fig. 59 y 60).

Luego de las anotaciones en las copias impresas se procede a hacer las correcciones en pantalla, en el software o programa de diseño en donde se hacen los ajustes finales del proyecto.

**Comentarios**

Se han encontrado algunos errores de estilo gráfico o áreas donde puede mejorarse. En ese lugar se colocan papeletas para no olvidarse de hacer las correcciones en la lámina que corresponde (Fig. 58).



Fig. 59 Avance del proyecto hasta el 14 de julio del 2005.



Fig. 60 Avance del proyecto hasta el 14 de julio del 2005.

34 **Parámetros de impresión**

Antes de mandar al arte final para su publicación se debe hacer algunas revisiones, entre ellas la opción de "ver previa" en textos y dibujos. Esta sirve para imprimir sobre fondos y asegurar que se imprimen, para evitar malos registros de impresión.

Se revisa que los fondos coloreados no excedan la cantidad de tintas para evitar registros a la hora de la impresión, y disminuir en lo posible el riesgo de desajuste de tintas.

Tal es el caso de las láminas con textos sencillos o blancos sobre fondos y las láminas con cargas de color como las últimas en publicación. (Fig. 61 y 62)

**Comentarios**

Se han encontrado algunos errores de estilo gráfico o áreas donde puede mejorarse. En ese lugar se colocan papeletas para no olvidarse de hacer las correcciones en la lámina que corresponde (Fig. 58).



Fig. 61 Avance del proyecto hasta el 14 de julio del 2005.



Fig. 62 Avance del proyecto hasta el 14 de julio del 2005.

35 **Anuncio y orientación**

Una día antes del inicio de las publicaciones del proyecto gráfico se publica una nota en la que se anuncia y describe el mismo.

Además, se envía al lector sobre cómo armarlo cuando haya terminado de coleccionar las diez láminas que forman el póster gigante (Fig. 64).

La dirección editorial decide que antes de cada lámina que formará el póster, se publicará una página informativa cuyo contenido versará sobre el contexto histórico de cada tema a quien corresponde cada una de las diez entregas (Fig. 63).

**Comentarios**

Se han encontrado algunos errores de estilo gráfico o áreas donde puede mejorarse. En ese lugar se colocan papeletas para no olvidarse de hacer las correcciones en la lámina que corresponde (Fig. 58).



Fig. 63 Avance del proyecto hasta el 14 de julio del 2005.



Fig. 64 Avance del proyecto hasta el 14 de julio del 2005.

### Artes finales y publicación

Antes de cada publicación, cada lámina se revisa detenidamente y previo a su envío para impresión se hacen los últimos ajustes.

El proyecto armado hace como la imagen de la derecha (Fig. 65). A continuación se presenta una por una las diez láminas que llegan a las manos de los lectores, publicadas en las páginas centrales del cuadernillo del periódico de ese día (Fig. 66 a 75).

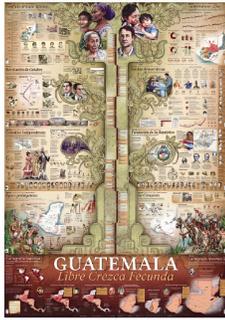


Fig. 65 Art base al proyecto armado digitalizado.



Fig. 66 Lámina 1, publicada el 8 de septiembre de 2006.



Fig. 67 Lámina 2, publicada el 8 de septiembre de 2006.

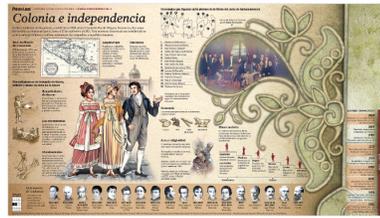


Fig. 68 Lámina 3, publicada el 8 de septiembre de 2006.



Fig. 69 Lámina 4, publicada el 8 de septiembre de 2006.

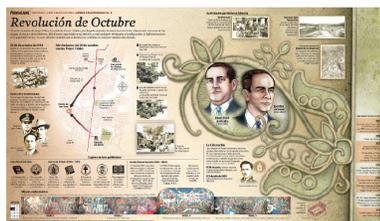


Fig. 70 Lámina 5, publicada el 11 de septiembre de 2006.



Fig. 72. Lámina 6, publicada el 23 de septiembre de 2005.



Fig. 73. Lámina 7, publicada el 23 de septiembre de 2005.

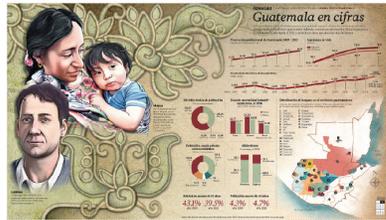


Fig. 75. Lámina 8, publicada el 23 de septiembre de 2005.



Fig. 74. Lámina 5, publicada el 23 de septiembre de 2005.



Fig. 75. Lámina 9, publicada el 23 de septiembre de 2005.

### Uso del público

Al completar las láminas de la colección del programa, los lectores recortan los márgenes que consideren convenientes para montar y pegarlas a una pared, o simplemente guardar el póster para cuando lo quiera utilizar como fuente de consulta (Fig. 76 a 78).



Fig. 76. Recorte de los márgenes sobrantes a disposición de los lectores, para montar el póster.

Fig. 77. Colección completa de las diez láminas de Guatemala Libre Crece Fecunda.



Fig. 78  
Fotografía de la página a un píxel

## Disponible en Internet

El proyecto también es publicado en la página de Internet del diario Prensa Libre.

Después de cada publicación impresa, se sube al sitio de internet y se pone a disposición de los lectores para que puedan descargarla en dos formatos y resoluciones.

En la publicación web también aparece el incentivo para el usuario y regalo del píxel (Fig. 79).



Fig. 79  
Imagen del día web en donde está el incentivo para descargar píxel, con el que se puede acceder a un píxel

## Proyecto premiado

El proyecto es enviado a dos importantes concursos internacionales de periodismo visual. En ambos coincide en la obtención de una medalla de plata, lo cual lleva de orgullo al departamento de Arte Redacción y al diario Prensa Libre por ser el primer periódico guatemalteco en lograr este reconocimiento en certámenes de ese nivel, en el que compiten medios de comunicación de la talla de The New York Times, National Geographic, El País, entre otros (Fig. 80 y 81).



Fig. 80  
Publicación del primer premio en el concurso mundial 'The Best of Photography' del Premio de Fotografía que se realiza en inglés.



Fig. 81  
Foto que muestra a los miembros del gobierno mundial del primer premio de fotografía otorgado por la Universidad de Brunel, Reino Unido, en 2005.

## AGRADECIMIENTOS

Con especial afecto agradezco al diario Prensa Libre por permitirme participar de este proyecto ganador, ahora documentado en esta Guía Didáctica que espero sea un valioso aporte para la formación académica de los estudiantes de la licenciatura de Diseño Gráfico con énfasis Editorial Didáctica Interactiva.

A mis compañeros de trabajo, de quienes he aprendido mucho, pero principalmente a valorar el trabajo de equipo; agradezco por su valioso aporte en la realización del presente documento didáctico.

También mi agradecimiento a la Escuela de Diseño Gráfico por permitirme realizar la presente guía documental como un proceso de sistematización de conocimientos, en donde también pude poner en práctica los conceptos aprendidos en esta casa de estudios.

## 5.4 Fundamentación

La guía documental “Nació, creció, se reprodujo y dejó huella”, es un documento en formato carta, con una extensión de 51 páginas, portada y 49 interiores, con márgenes interiores amplios para favorecer la visibilidad de los elementos de diseño.

Se diseñó en el programa Adobe InDesign CS4, debido a la facilidad que este software de diseño ofrece y lo adecuado de su interfaz, ya que permite el uso de múltiples páginas y soporta gran cantidad de imágenes montadas en las páginas. Es considerado por muchos como uno de los mejores programas de diseño gráfico para diagramar revistas, periódicos y documentos de varias páginas, además de que es compatible con varios programas de diseño.

El formato carta favorece la distribución de elementos de diseño, además que permite la facilidad de manipular la pieza gráfica.

### 5.4.1 Ilustración de portada

Referencias para ilustrar



Interpretación a lápiz

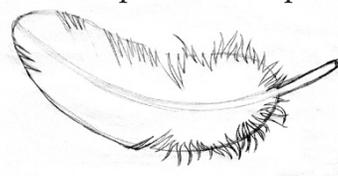
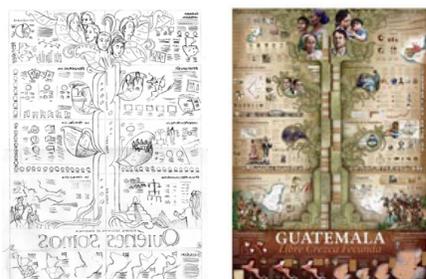


Ilustración final realizada en Photoshop



Imágenes del póster



## 5.4.2 Diagramación de portada

La tipografía del título es la fuente Pantagenet Cherokee. Se alternan los tamaños para destacar las últimas dos palabras y lograr un juego tipográfico atractivo.

# Nació, creció, se reprodujo y dejó huella

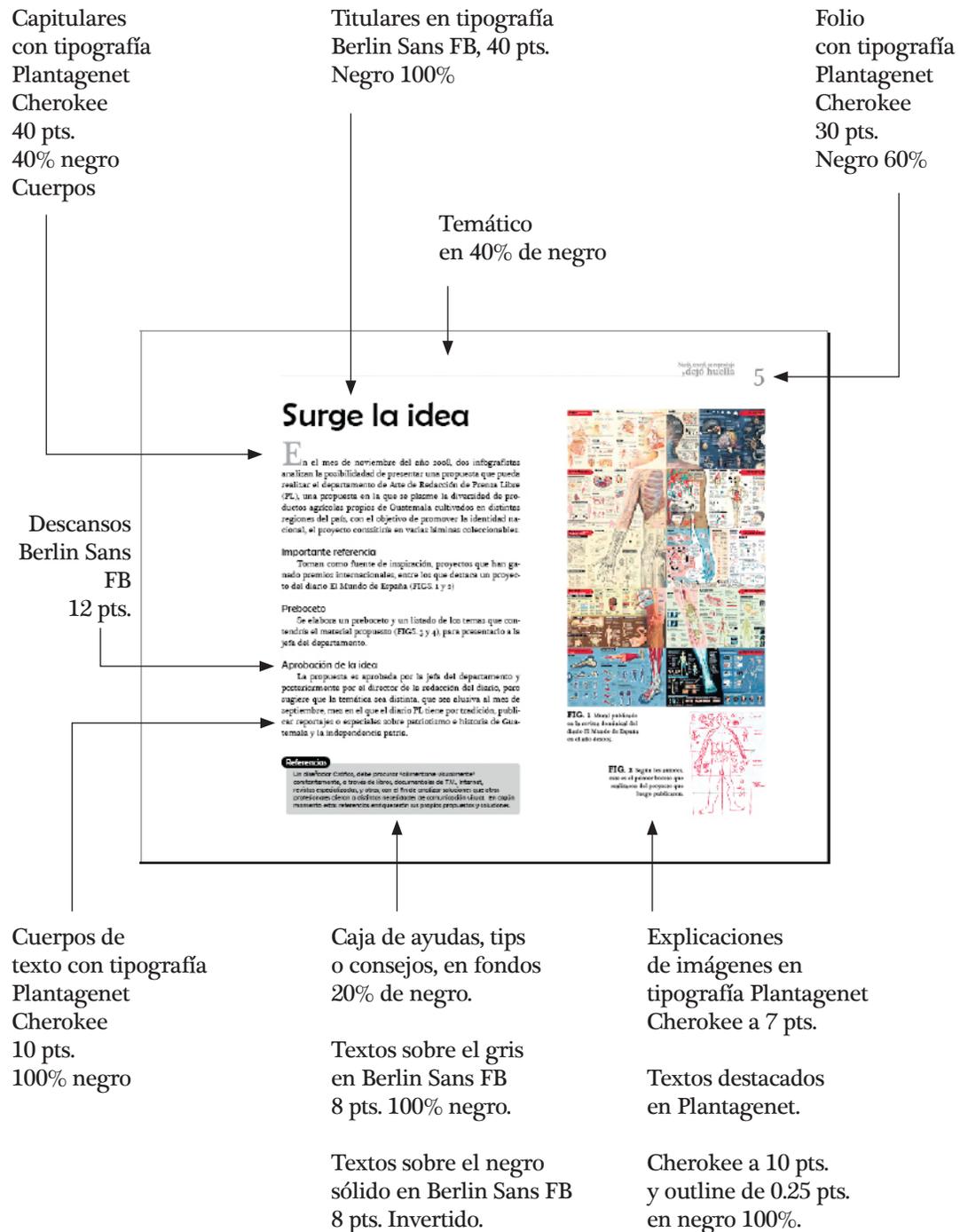
Tipografía secundaria del título del proyecto Berlin Sans FB a 16 pts y un 40% de negro. Logotipos

Ilustración que expresa refuerza la idea del titular e invita a explorar el documento.



Logotipos a un 40% de negro.  
Crédito en tipografía Berlin Sans FB a 13 pts.  
a un 40% de negro.

### 5.4.3 Diagramación de páginas interiores



# Conclusiones

---

## Conclusiones

La guía documental “Nació, creció, se reprodujo y dejó huella”, es una pieza eficaz. Los resultados de la validación comprueban que reúne las características de diseño apropiadas para una guía didáctica, ya que tiene una portada atractiva y las páginas interiores están diagramadas de tal forma que es fácil leer el contenido y las explicaciones de las ilustraciones.

Se comprobó también que está diseñada en un formato fácil de manipular.

Después de haber desarrollado la guía documental “Nació, creció, se reprodujo y dejó huella”, y haber validado la pieza, creemos que constituirá un valioso aporte para quienes aún no laboran en el área de Diseño Gráfico Editorial, ya que contendrá información sobre los procesos aplicados en un proyecto editorial en la realidad profesional, en el medio nacional.

Esta guía es un documento que comparte las vivencias o experiencias de diseñadores gráficos que ejercen la profesión desde hace algunos años, lo que es un aporte muy valioso para los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico Editorial.

Debido al escaso material bibliográfico sobre el desarrollo de proyectos editoriales, es necesario que esta guía documentada sea distribuida a todos los estudiantes de Diseño Gráfico Editorial, para facilitar el aprendizaje sobre este importante tema.

# Lineamientos para la puesta en práctica

---

## **Lineamientos para la puesta en práctica**

Para difundir el documento guía didáctica documental “Nació, creció, se reprodujo y dejó huella”, se puede realizar una impresión litográfica con las siguientes especificaciones.

Portada y contraportada en cartulina textcote calibre 12, impresión full color, 60 páginas interiores en papel 80 gr full color, 1,000 ejemplares a un costo de Q22,000.00 (precio a noviembre de 2010).

La ventaja de reproducirlo litográficamente es que el estudiante puede apreciar las ilustraciones y leer cómodamente cuando necesite consultar el documento. La desventaja es el costo.

Una alternativa de publicación y utilización de la pieza es su reproducción en fotocopiado en negro, a un costo de Q9.00 el documento completo. La desventaja de hacerlo a través de este medio es que el lector o usuario de la pieza se pierde la información a color de las ilustraciones.

Otra alternativa es su uso en computadora, en formato PDF. Con esta opción, el estudiante tiene el archivo a color para cuando desee consultarlo, sin costo alguno.

# Referencias bibliográficas



## Referencias bibliográficas

- Ambrose, Gavin; Harris, Paul. (2004). Fundamentos del diseño creativo. (1a. edición). Barcelona: Parramón.
- Dabner, David. (1999). Diseño, maquetación y composición. (1a. edición). España: Blume.
- Gutiérrez Pérez, Francisco; Prieto Castillo, Daniel. (1991). La mediación pedagógica, apuntes sobre una educación a distancia alternativa. (1a. edición). Costa Rica: RNTC
- Swan, Allan. (1990). Bases del diseño gráfico (1a. edición). Barcelona: Gustavo Gilli, S. A.
- Swan, Allan. (1992). Bases del diseño gráfico (2a. edición). Barcelona: Gustavo Gilli, S. A.
- Real Academia Española. Diccionario de la lengua española. (2001) (22a. edición). España: Espasa Calpe S. A.
- Swan, Allan. (1990). Cómo diseñar retículas. (1a. edición). Barcelona: Gustavo Gilli, S. A.
- Meléndez Sandoval De Villalta, Miriam Isabel. (2006). Rediseño de “Guía del Estudiante” como apoyo a la Unidad de Orientación Estudiantil de la Facultad de Arquitectura. (Proyecto de Graduación: Licenciatura de Diseño Gráfico). Guatemala: Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Arquitectura, Escuela de Diseño Gráfico.
- Morales, Marco Antonio. (2009). Gestión de Estrategias de Diseño Gráfico Editorial, para elaborar una serie de publicaciones, acerca de la Devolución de la Memoria Histórica. (Proyecto de Graduación: Licenciatura de Diseño Gráfico). Guatemala: Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Arquitectura, Escuela de Diseño Gráfico.

- Aguilar Feijoo, Ruth Marlene. (2006). La guía didáctica, un material educativo para promover el aprendizaje autónomo. Evaluación y mejoramiento de su calidad en la modalidad abierta y a distancia de la utpl, 183. Extraído el 14 de septiembre del sitio Web de la Universidad Técnica Particular de Loja, UTPL, Ecuador: <http://www.utpl.edu.ec/>, de [www.utpl.edu.ec/ried/images/pdfs/vol7-1-2/guia\\_didactica.pdf](http://www.utpl.edu.ec/ried/images/pdfs/vol7-1-2/guia_didactica.pdf)
- Castillo, JP. (2007). El concepto de mediación pedagógica como el precursor del nuevo conocimiento de “inteligencia de enseñanza”. Extraído el 12 de septiembre, 2010, de <http://blog.ulavirtual.cl/?p=5>
- Sierra Aguilar, Carlos E. (2008). Factores decisivos para el diseño editorial. ¿Qué es diseño editorial?,1, artículo 1. Extraído el 12 de septiembre, 2010, de <http://www.freewebs.com/karlossierra/.../apuntes%20unidad3y4LaRevista.doc>

# Anexos



### VALIDACIÓN DE PORTADA Y DIAGRAMACIÓN

Guía documental sobre el desarrollo del proyecto editorial Guatemala Libre  
Crecza Fecunda, del diario Prensa Libre, publicado en el 2009

**Instrucciones:** a continuación encontrará una serie de preguntas relacionadas con el diseño de la portada y la diagramación de las páginas interiores de la Guía Documental sobre el desarrollo del proyecto editorial Guatemala Libre Crecza Fecunda, del diario Prensa Libre, publicado en el 2009, por favor responda marcando con una "X" dentro del círculo que acompaña la respuesta que considera más acertada.

1. ¿Le parece atractivo el diseño de la portada ?

Siempre

Casi siempre

Regularmente

Nunca

2. ¿Le parece adecuado el uso de color en la portada?

Siempre

Casi siempre

Regularmente

Nunca

3. ¿Le parece atractiva la ilustración de la portada?

Siempre

Casi siempre

Regularmente

Nunca

4. ¿Le parece ordenada la portada?

Siempre

Casi siempre

Regularmente

Nunca

5. ¿Le parece correcto al uso de la tipografía en la portada?

Siempre

Casi siempre

Regularmente

Nunca

6. ¿Le parece atractivo el diseño de las páginas interiores de la guía?

Siempre

Casi siempre

Regularmente

Nunca

7. ¿Le parece adecuado el uso de color en las páginas interiores?

Siempre

Casi siempre

Regularmente

Nunca

8. ¿Le parece atractiva la tipografía de las páginas interiores?

Siempre

Casi siempre

Regularmente

Nunca

9. ¿Le parece legible la tipografía de las páginas interiores?

Siempre

Casi siempre

Regularmente

Nunca

10. ¿Cree que la escala de lectura de las páginas interiores es adecuada?

Siempre

Casi siempre

Regularmente

Nunca

11. ¿Considera adecuado el número de ilustraciones o ejemplos que acompañan los textos?	Siempre <input type="radio"/>	Casi siempre <input type="radio"/>	Regularmente <input type="radio"/>	Nunca <input type="radio"/>
12. ¿Considera adecuada la cantidad de los textos?	Siempre <input type="radio"/>	Casi siempre <input type="radio"/>	Regularmente <input type="radio"/>	Nunca <input type="radio"/>
13. ¿Le parece adecuado el tamaño de las tipografías?	Siempre <input type="radio"/>	Casi siempre <input type="radio"/>	Regularmente <input type="radio"/>	Nunca <input type="radio"/>
14. ¿El formato en que se elaboró esta guía le parece manipulable o funcional?	Siempre <input type="radio"/>	Casi siempre <input type="radio"/>	Regularmente <input type="radio"/>	Nunca <input type="radio"/>
15. ¿Le parecen adecuados los espacios blancos de la guía?	Siempre <input type="radio"/>	Casi siempre <input type="radio"/>	Regularmente <input type="radio"/>	Nunca <input type="radio"/>
16. ¿Cree que la guía es útil para enseñar sobre cómo se hace un proyecto editorial?	Siempre <input type="radio"/>	Casi siempre <input type="radio"/>	Regularmente <input type="radio"/>	Nunca <input type="radio"/>
17. ¿Considera que se localizan rápidamente las cajas grises que contienen consejos para el lector?	Siempre <input type="radio"/>	Casi siempre <input type="radio"/>	Regularmente <input type="radio"/>	Nunca <input type="radio"/>
18. ¿Le parece adecuado el contenido de esta guía?	Siempre <input type="radio"/>	Casi siempre <input type="radio"/>	Regularmente <input type="radio"/>	Nunca <input type="radio"/>
19. ¿Considera apropiadas las explicaciones que señalan algunas partes de las ilustraciones?	Siempre <input type="radio"/>	Casi siempre <input type="radio"/>	Regularmente <input type="radio"/>	Nunca <input type="radio"/>
20. ¿Le interesaría tener una copia de esta guía?	Siempre <input type="radio"/>	Casi siempre <input type="radio"/>	Regularmente <input type="radio"/>	Nunca <input type="radio"/>



# Nació, creció, se reprodujo y dejó huella

Guía documental del desarrollo del proyecto editorial Guatemala Libre Crezca Fecunda, publicado en el diario Prensa Libre en septiembre del año 2009.





# PRESENTACIÓN

La presente Guía Documental reúne la información recabada acerca del proyecto Editorial Guatemala Libre Crezca Fecunda, publicado por el diario Prensa Libre en septiembre de 2009. Fue galardonado con dos importantes premios internacionales de diseño, uno en España y otro en Estados Unidos.

Este documento nació como resultado de la necesidad de proveer a la Escuela de Diseño Gráfico de material de apoyo docente con el fin de enriquecer la formación académica de los estudiantes de la carrera de licenciatura en Diseño Gráfico con énfasis Editorial Interactivo Didáctico, considerando la importancia de documentar procesos de diseño de proyectos que han sido exitosos y que además fueron realizados por profesionales egresados, en su mayoría, de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala

Sea el presente material gráfico un humilde aporte pero con la mejor intención de contribuir a la enseñanza del Diseño Gráfico en la Universidad de San Carlos de Guatemala.



# ÍNDICE

Surge la idea.....	5
Prebocetaje.....	7
Bocetaje.....	9
Presentación del proyecto.....	11
Asesoría.....	15
Nombre del proyecto.....	16
Asignación de tareas.....	17
Dimensiones y tipo de papel.....	18
Unidad gráfica.....	20
Ilustración principal (inicio).....	21
Dummy.....	22
Ilustración principal (final).....	23
Fondo final.....	24
Ilustración documental.....	26
Niveles de ilustración.....	27
Diagramación de láminas.....	28
Edición de textos.....	29
Revisión de avances.....	30
Pruebas de impresión.....	32
Corrección de textos.....	33
Parámetros de impresión.....	34
Anuncio y orientación.....	35
Artes finales y publicación.....	36
Usos del público.....	47
Disponible en Internet.....	49
Proyecto premiado.....	50
Agradecimientos.....	51



# Surge la idea

En noviembre del año 2008, dos infografistas analizan la posibilidad de proponer un proyecto que pueda realizar el departamento de Arte-Redacción de Prensa Libre (PL), una propuesta en la que se plasme la diversidad de productos agrícolas propios de Guatemala cultivados en distintas regiones del país, con el objetivo de promover la identidad nacional. El proyecto podría consistir en varias láminas coleccionables que al unirse formarían un póster gigante.

## Importante referencia

Ambos infografistas toman como ejemplo proyectos que han ganado premios internacionales, entre los que destaca un proyecto del diario El Mundo de España (Fig. 1 y 2)

## Preboceto

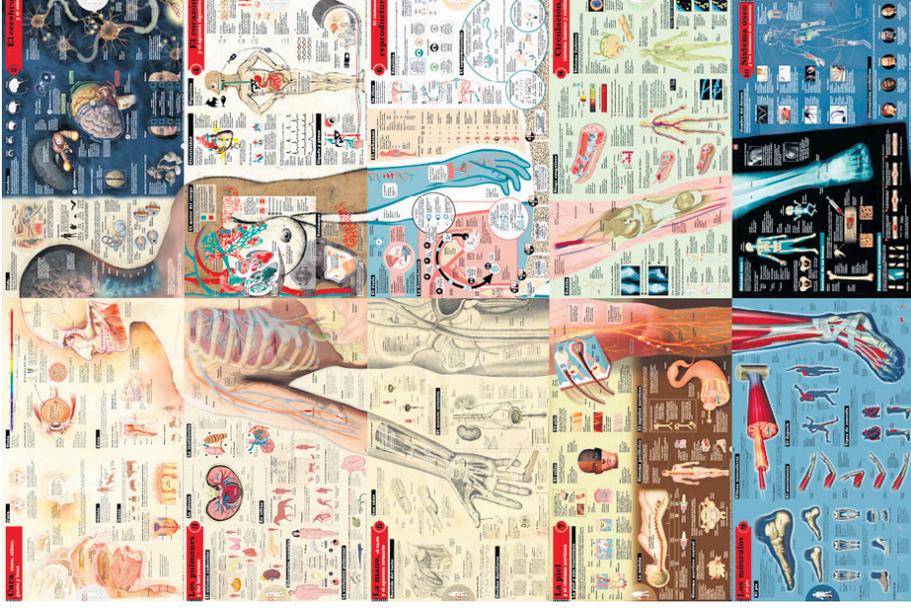
Se elabora un preboceto y una lista de los temas que contendría el material propuesto (Fig. 3 y 4), para presentarlo a la jefa del departamento.

## Aprobación de la idea

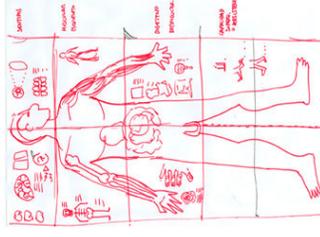
La propuesta es aprobada por la jefa del departamento y posteriormente por el director de la redacción del diario, pero sugiere que la temática sea distinta, que sea alusiva al mes de septiembre. Es el mes que el diario Prensa Libre tiene por tradición, publicar reportajes o especiales sobre patriotismo, o alusiones a la independencia e historia de Guatemala.

## Referencias

Un diseñador gráfico debe procurar “alimentarse visualmente” constantemente, a través de libros, documentales de T.V., Internet, revistas especializadas y otros, con el fin de analizar soluciones que otros profesionales dieron a distintas necesidades de comunicación visual. En algún momento estas referencias enriquecen sus propias propuestas y soluciones.



**Fig. 1:** Mural publicado en la revista dominical del diario El Mundo de España en el año de 2005.



**Fig. 2:** Según los autores, este es el primer boceto que realizaron del proyecto que luego publicaron.

Proyecto:  
**Producción agrícola Guatemala**

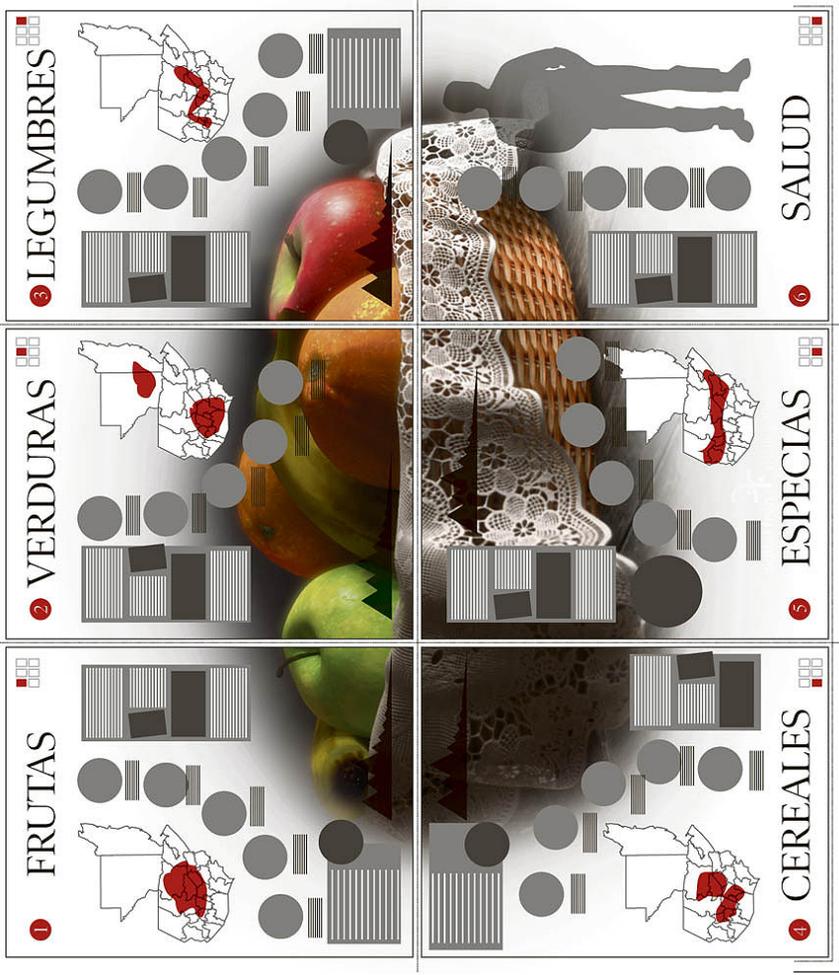
Entregas: 6 (que formaran un **poster** de un bodegón)

**Temas:**  
Frutas, verduras, legumbres, cereales, especias, y los beneficios de estas para la salud. Los beneficios de estas para la salud se describirán en un texto que se describirá la historia, las regiones donde se cultivan, se describirán las más importantes y se describirá la historia, origen e introducción de estos productos, su anatomía, y su importancia en la economía del país, llevará un mapa por regiones de donde se cultivan, un perfil de elevación de la topografía guatemalteca para observar las altitudes donde se cultivan, cifras de producción y venta, experimentación, etc.

**ARTE:**  
se plantea tomar una foto de estudio, en la que se consiguen los elementos necesarios para el bodegón (un canasto de mercado, una mesa de cocina tradicional, frutas, verduras, etc.) en las formas llevadas a una ilustración que se amare con el bodegón. Ej: -Frutas, verduras, legumbres, especias, un panadero, una señora cocinando, en los cereales; un panadero, en las especias; un chef, etc.

- A cada tema se le dará el estilo independientemente de la foto del bodegón. Ej: ya que si a alguien le toca el tema de las especias y considera que ese tema es; así como picante!!! y ese que el estilo debe ser vacacional, rústico en su sección del bodegón, o por ejemplo al que le toque las verduras lo puede ilustrar con acuarelas, etc.

**Fig. 3:** Esta es la imagen del "Menú informativo" en donde aparecen redactadas las primeras ideas sobre el contenido del proyecto que se propuso a la jefa del departamento de Arte-Redacción.



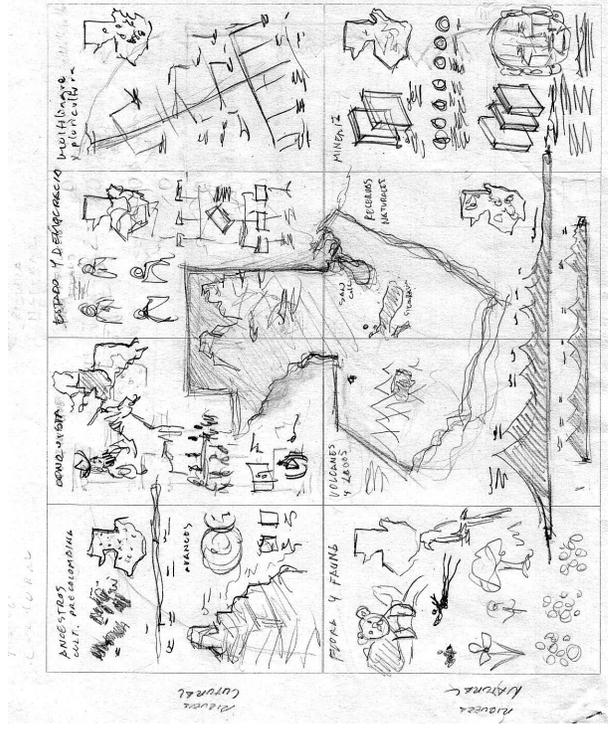
**Fig. 4:** Este es el primer boceto, realizado directamente en la computadora. Se pensó que sería más sencillo dar a entender el bodegón, el cual constituiría la imagen central que uniría a todas las láminas del proyecto que se propone. Se puede apreciar que la propuesta consta de 6 láminas, cada una de ellas con una temática distinta sobre producción agrícola guatemalteca, y una final que describe los beneficios para la nutrición de los guatemaltecos.

### Menú informativo

En la jerga periodística, a una lista con los contenidos noticiosos de una sección del periódico se denomina comúnmente "Menú informativo". Cuando se trabaja una propuesta en la sección de infografía de Prensa Libre, regularmente se redacta primero un "Menú informativo", ya sea en una hoja a lápiz, o bien en un procesador de palabras, en computadora.

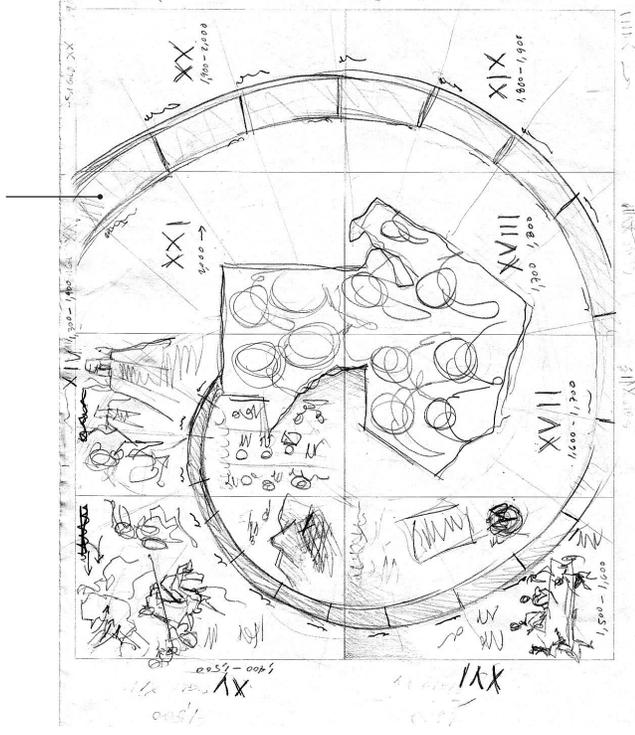
# Prebocetaje

Un miembro del departamento es asignado para bocetar el proyecto tomando en cuenta las sugerencias del director editorial. Realiza varios bocetos, pensando en algunas temáticas como la historia de Guatemala, la identidad nacional, la geografía nacional, la cultura guatemalteca y otras. (Fig. 5 a 8).

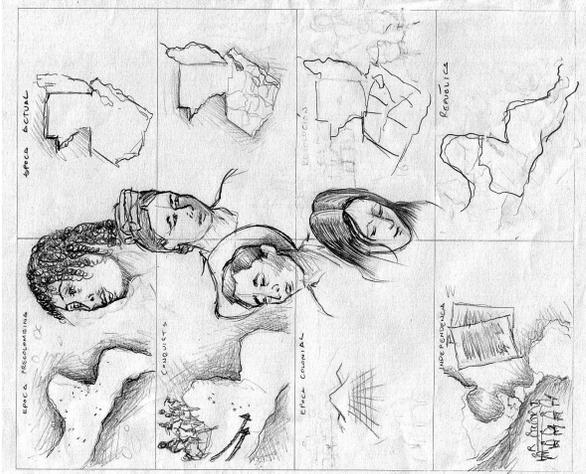


**Fig. 5:** Cuando se hace este preboceto se plantea el uso de una imagen central que sirva para unir todas las láminas del póster armable, pero además que cada una sea un subtema independiente o faceta de la identidad de Guatemala.

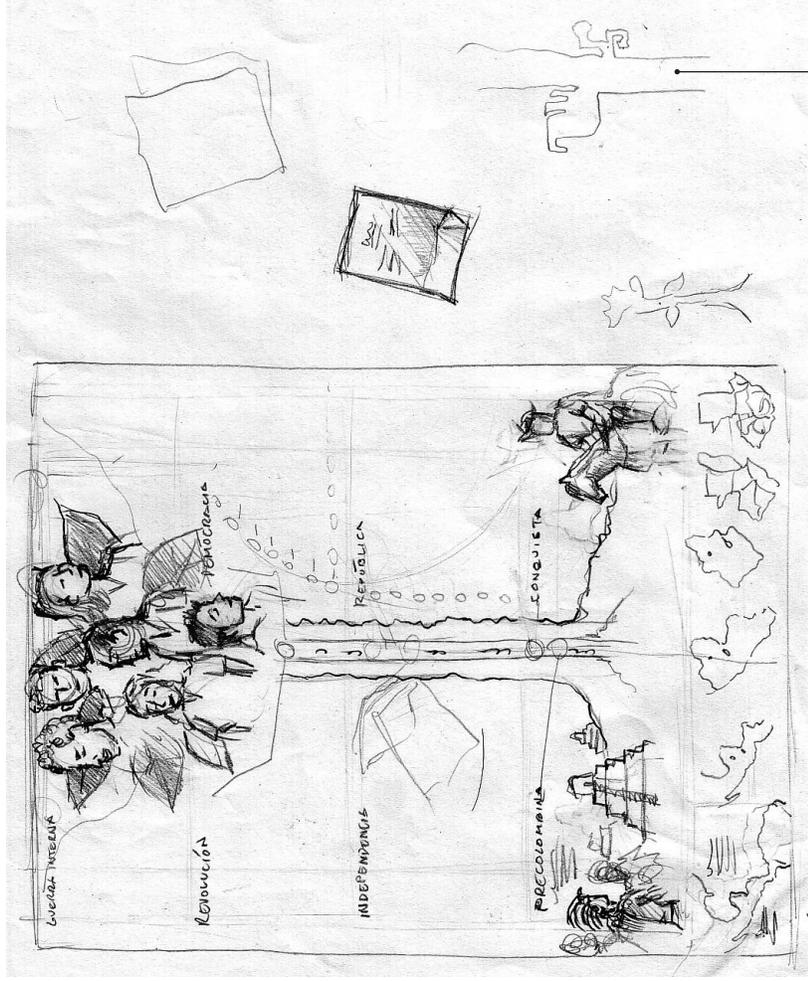
Una espiral sería un elemento que sugiere el paso del tiempo, a la vez que es un elemento gráfico que uniría todas las láminas.



**Fig. 6:** En este preboceto se sugiere que cada una de las láminas corresponda a una época de la historia de nuestro país; es decir, que cada una contenga información sobre un siglo determinado.



**Fig. 7:** Se esboza una propuesta de ocho láminas, utilizando como elemento gráfico central varias ilustraciones de bustos de personas para dar a entender la multiculturalidad y multietnicidad de nuestro país. Además, se propone que la temática de cada lámina corresponda a una época determinada de la historia de Guatemala.



**Fig. 8:** Se dibuja otra propuesta de diez láminas, con una ilustración central que consiste en un árbol, cuyas hojas tienen ilustraciones de rostros para denotar la multietnicidad del país. Cada una de las láminas corresponde a una época de la historia de Guatemala.

Se trazan las primeras formas, con la idea de que la forma del árbol evoque el arte maya.

# Bocetaje

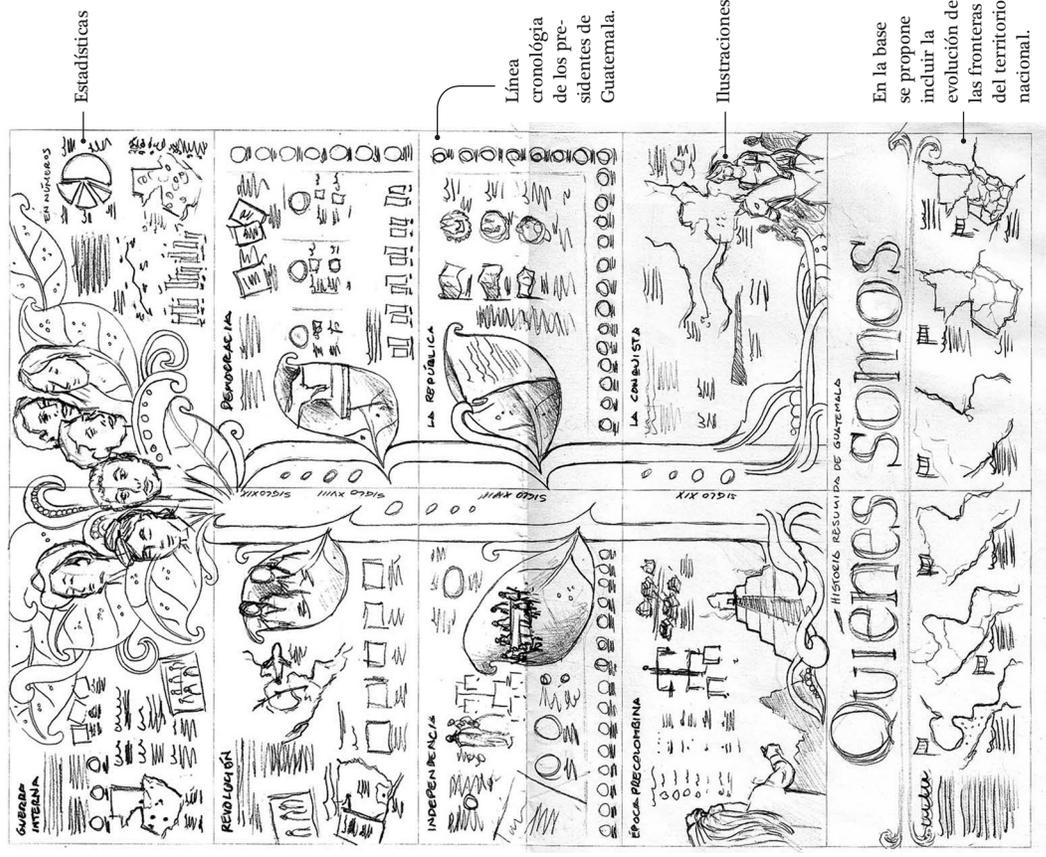
El mismo infografista analiza los bocetos y decide pulir una de primeras ideas, por ser la que mejor refleja la temática. Para realizar este boceto se divide la historia de Guatemala, se establecen cuáles son las épocas que resaltan e influyen mayormente en la formación de una identidad nacional. Para establecer estos parámetros es necesario investigar sobre la historia general del país y se consulta un material compilado por el historiador Horacio Cabezas y otro publicado en fascículos publicado por el diario Prensa Libre. Luego de la investigación se hace una lista de las épocas más representativas y el posible contenido de cada una. Se boceta a lápiz cómo se organizará la información en el póster. (Fig. 9)

## Boceto a color

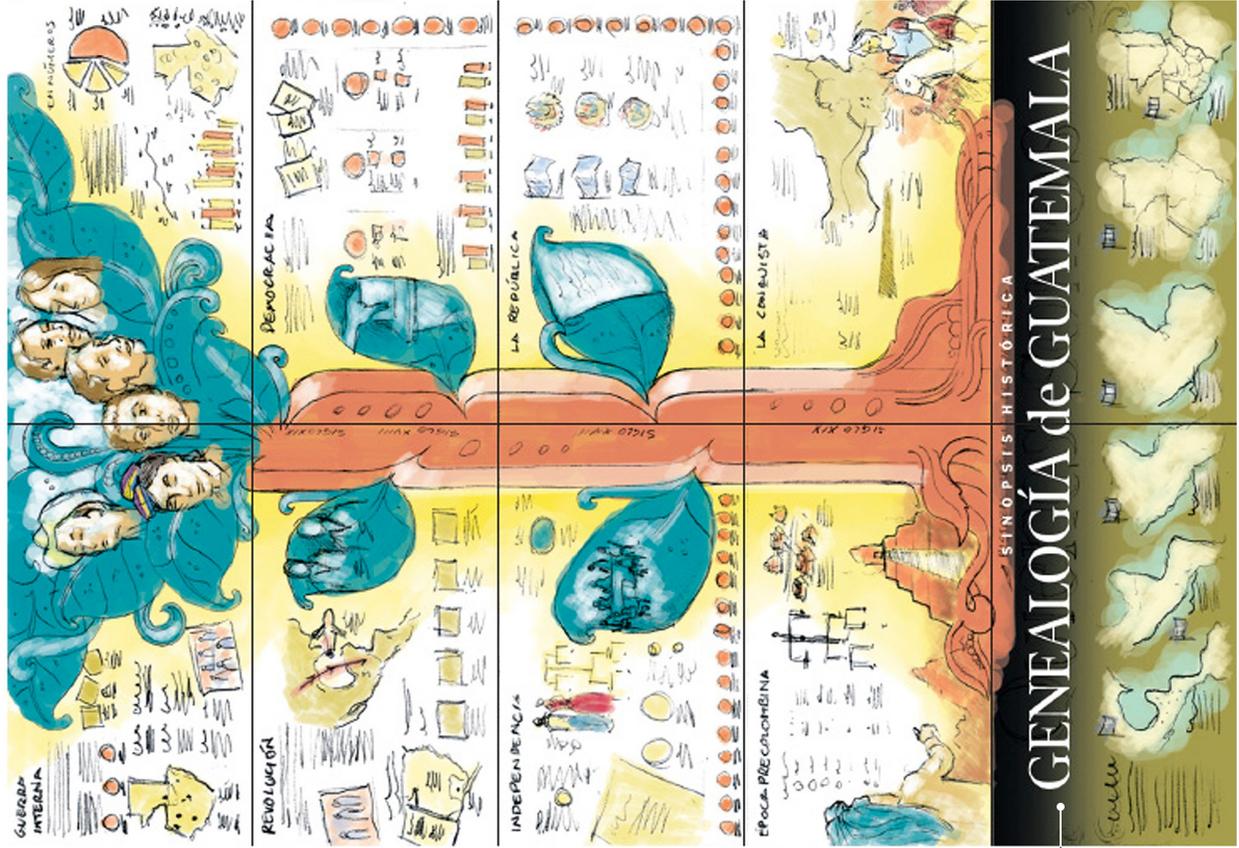
Posteriormente se escanea y se colorea en un software llamado Photoshop, que ofrece la facilidad de cambiar fácilmente colores y tonos, fácilmente. (Fig. 10)

## La mitad del trabajo

El proceso de bocetaje es indispensable para esclarecer hacia dónde va nuestro diseño. Mientras más claro sea el boceto, menos trabajo costará hacer el arte final. "Hacer un buen boceto es hacer la mitad del trabajo".



**Fig. 9:** En este boceto se pueden apreciar algunas informaciones sugeridas, tal es el caso de un árbol en el centro, que denota el arte maya. Se puede apreciar diez láminas, cada una con una temática que corresponde a una época distinta de la historia.



**Fig. 10:**

El propósito de la paleta de color es buscar los colores usados por los antiguos mayas.

### Mejor a color

Es mejor que el cliente de un producto de diseño pueda apreciar la propuesta a color, de manera que lo entienda como nosotros lo imaginamos.

Entre más mostremos de nuestra idea, mejor nos daremos a entender.

En el boceto a color, se sugiere un título para el proyecto

## GENEALOGÍA de GUATEMALA

# Presentación del proyecto

Luego de elaborar un boceto final y lista de contenidos, se decide que para explicar mejor la propuesta es necesario elaborar una presentación digital (Fig. 11 a 22). Se solicita una reunión para presentar la propuesta al director de redacción, al subdirector, a la directora de proyectos editoriales, al gerente de redacción y al editor general de diseño. De parte del departamento de Arte Redacción están presentes la jefa del departamento y dos infografistas. La presentación digital incluye también una propuesta de cronograma de trabajo (Fig. 23).

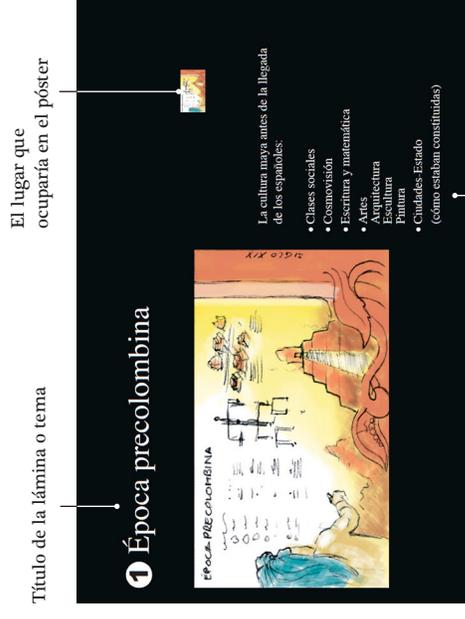
La propuesta es aprobada. Los directivos de la Redacción creen necesaria la asesoría de un especialista; en este caso, se acuerda que la persona idónea sería un historiador de renombre. Se asigna a una persona como responsable de la edición y revisión de contenidos. Queda pendiente establecer qué título tendrá el proyecto.

## Para tomar en cuenta

Para presentar una idea a nuestro cliente es mejor concretarla en papel primero a través de un buen boceto o una presentación, para darnos a entender claramente. Entre menos dudas tenga el cliente sobre nuestra idea, más pronta será su aprobación o desaprobación del proyecto.

Como equipo de Arte, pudimos notar que la presentación que hicimos cumplió el objetivo de informar claramente la idea del tipo de proyecto que nos proponíamos desarrollar en el departamento.

Una forma fácil de hacer una presentación es diagramarla en Adobe InDesign y luego exportarla en formato PDF. De esta forma, cada página de la diagramación se convierte en una diapositiva.



Información que contendría cada lámina

Fig. 11: Se elabora las diez diapositivas para explicar cómo lucirían las diez láminas que formarían el póster.

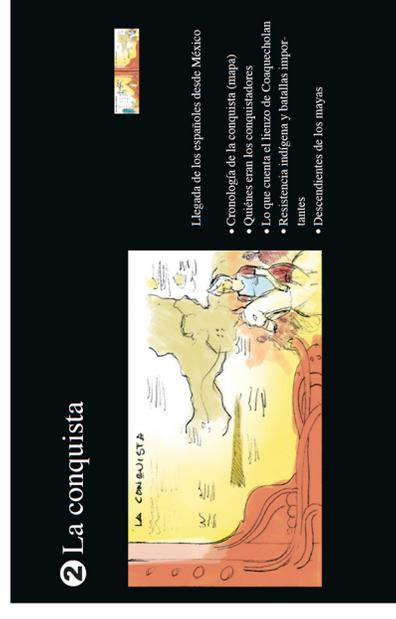
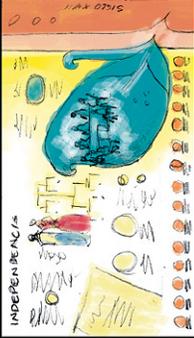


Fig. 12: Esta diapositiva corresponde a la lámina 2. En la parte superior derecha comienza a formarse el póster a medida que son visibles las nuevas láminas.

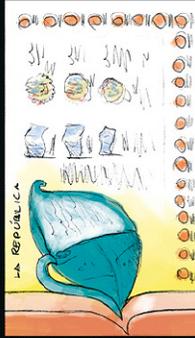
### 3 Independencia



Época de la emancipación

- Acta de independencia
- Quiénes la firmaron
- Primeros presidentes
- Organización social
- Contexto cultural y político

### 4 Época republicana



Creación de la República y algunas instituciones del Estado.

- Primeras leyes o instituciones
- Reforma liberal
- Presidentes de la época
- Economía de la época
- Arte de la época
- Creación de los símbolos patrios

### 5 Revolución

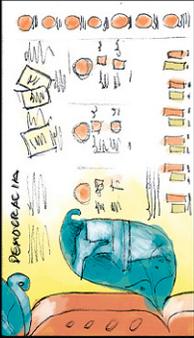


Trascendencia histórica

- Azeval y Ártenz
- Reformas y creación de instituciones
- Industrialistas estadounidenses en Guatemala
- Derrocamiento con ayuda estadounidense (mapa y cronología de los hechos)

**Fig. 13-15:** Es estas diapositivas se aprecia con mayor claridad cómo va surgiendo el póster en el lado derecho.

### 6 Democracia



Inicio de una nueva era

- Gobiernos civiles electos popularmente
- Los poderes del Estado
- Creación del Tribunal Supremo Electoral
- Elecciones (participación y abstencionismo)

### 7 Conflicto armado



Más de tres décadas de conflicto armado y su huella en la historia guatemalteca

- Protagonistas
- Cronología
- Zonas o poblados de enfrentamientos
- Cifras de pérdidas humanas y materiales
- Firma de la paz

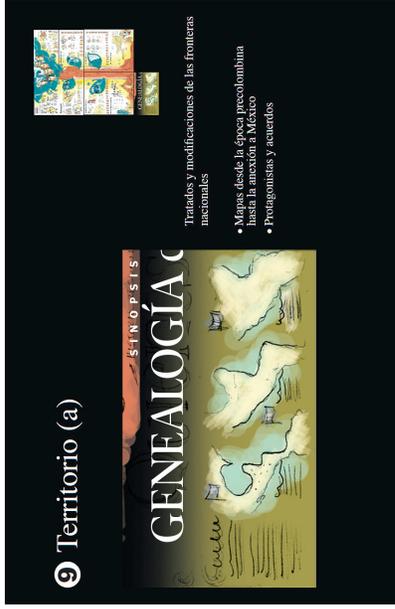
### 8 En números



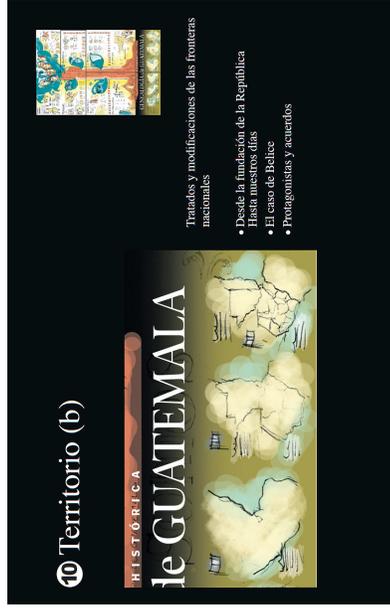
Los guatemaltecos en el siglo XXI

- Multiculturalidad
- Poblamiento según censos poblacionales
- Áreas de mayor desarrollo económico
- Índices de desarrollo humano

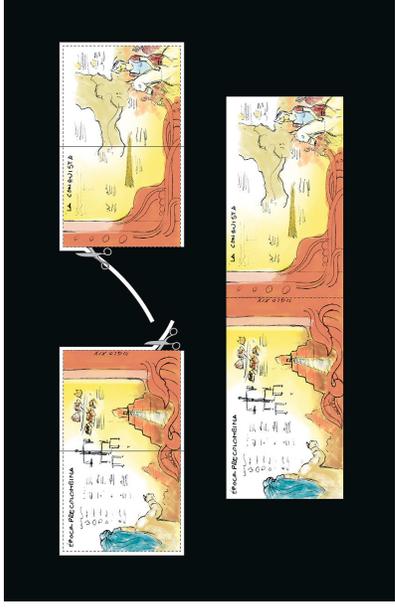
**Fig. 16-18:** En estas diapositivas ya se ha completado el árbol figurativo maya, el impacto visual del póster.



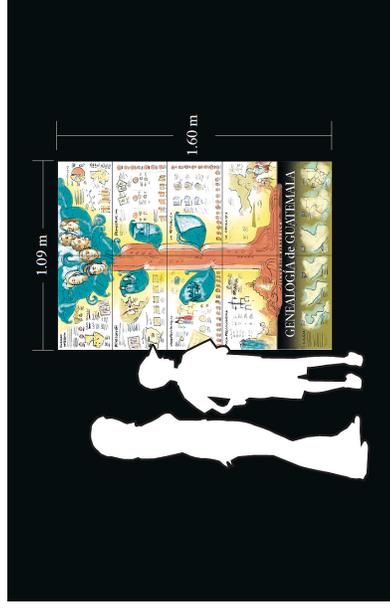
**Fig. 19:** Esta diapositiva contiene una de las láminas que será parte de la base del póster.



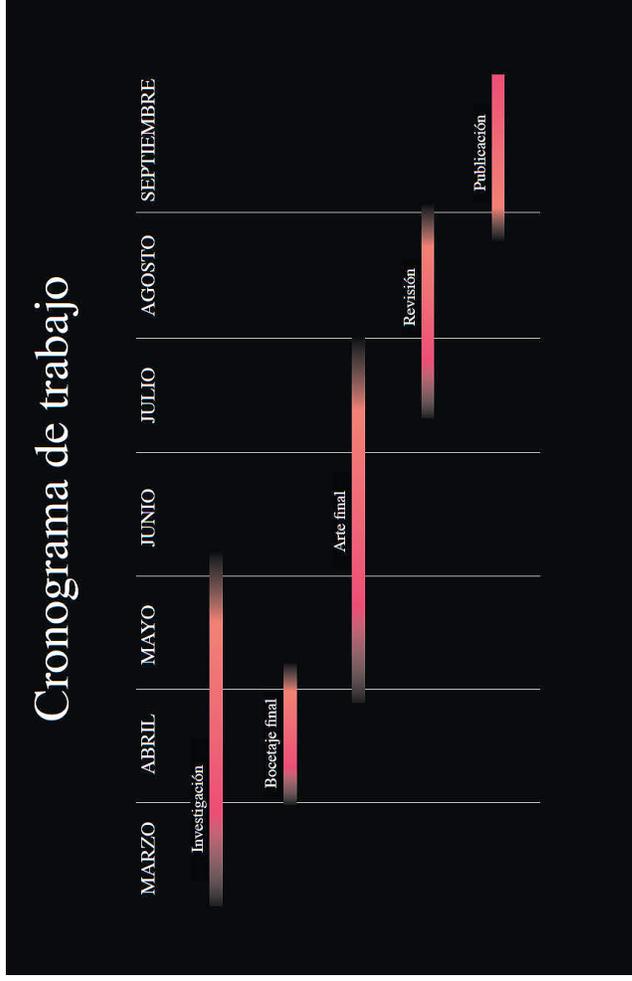
**Fig. 20:** Esta diapositiva incluye la lámina que completa las diez entregas, formando así el póster final.



**Fig. 21:** Esta diapositiva explica la forma en que los lectores recortarán los bordes de las láminas para poder pegarlas entre sí.



**Fig. 22:** Esta diapositiva muestra las dimensiones propuestas a escala real, con el fin de dar la idea del tamaño final del póster armado.



**Fig 23:** En la presentación se incluye un cronograma de trabajo que informa el tiempo que se necesitará para la realización del proyecto.

#### Para qué un cronograma

Un cronograma es un medio concreto para indicar los avances en el proceso de diseño.

Es utilizado para organizar el trabajo con base en los tiempos.

Sirve para proponerse metas intermedias y observar su cumplimiento.

Ayuda para comunicar a los demás las metas intermedias y finales.

Es una valiosa herramienta para la supervisión de los avances y gestión del tiempo.

Sirve para hacer los ajustes pertinentes en el curso del proyecto que se está ejecutando.

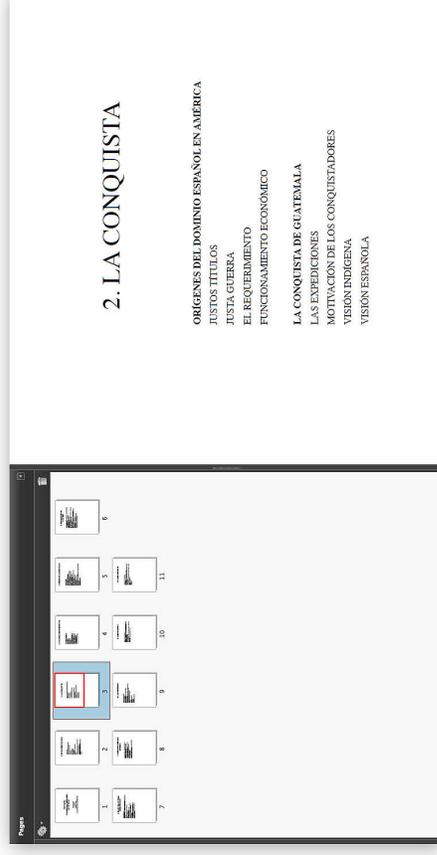
Teniendo en cuenta que la publicación del proyecto será en el mes de septiembre, y que el equipo conformado por ocho personas no puede dedicarse de lleno al proyecto sino ejecutarlo en tiempo adicional al dedicado a las publicaciones diarias y obligaciones habituales, se estima que el tiempo de la ejecución del proyecto es corto, por lo que fija tiempos límites para cumplir cada etapa del proceso.

A pesar de haber contado con un plan, algunas etapas del proceso se traslaparon y ciertos plazos se extendieron, de manera que el tiempo de revisión fue cada vez más corto. Se llegó incluso a revisar las últimas láminas uno o dos días antes de la publicación.

# Asesoría

Se presenta la propuesta de un renombrado historiador, el licenciado Miguel Angel Álvarez Arévalo, quien es contactado para asesorar el proyecto. Asisten a la reunión el subdirector del periódico y el Sr. Isaac Ramírez, a quien se le designa por parte de la Redacción para la revisión del contenido y estilo. En dicha reunión, el Lic. Miguel Álvarez propone que se incluya ciertos contenidos en algunas de las láminas, aunque en general considera pertinentes los contenidos y la repartición de los mismos en las láminas que formarán el póster.

Posteriormente elabora una lista depurada de los contenidos del proyecto (Fig. 24 y 25), cuya cantidad se revisa y se acuerda resumir, tomando en cuenta el espacio que debía ocupar el contenido y la naturaleza de la publicación, que será más gráfica que textual.



**Fig. 24:** En este documento se aprecian los contenidos que el asesor del proyecto sugiere para cada lámina por separado.



**Fig. 25:** Esta lista incluye varios ítems sugeridos por el asesor, con quien se negocia reducir la lista para la lámina del tema o época a la que corresponde.

# Nombre del proyecto

**E**n una de las reuniones de trabajo se acuerda darle título al proyecto. El departamento de Mercadeo del periódico propone nombres como Guatemala Viva, Un país con historia, entre otros.

La dirección editorial del periódico designa a un editor encargado de la revisión del proyecto y es quien propone el nombre de “Guatemala, Libre Crezca Fecunda”. Explica que esta frase está en el dorso de la moneda de 5 centavos (Fig. 26) y que transmite los valores cívicos que pretende exaltar el proyecto editorial.

La dirección editorial acepta la propuesta y decide que ese será el nombre del proyecto. Se le comunica al departamento de Mercadeo para que tome en cuenta el título y lo incluya en su plan de medios y búsqueda de espacios publicitarios como auspicio para el proyecto.



**FIG. 26:** En la parte inferior de esta moneda de 5 centavos se lee la frase “Libre crezca fecundo”, en alusión al árbol nacional, la Ceiba.

## Cómo darle nombre a un proyecto

Para generar un nombre para un proyecto editorial o proyecto de diseño gráfico, es importante que haya una participación de las personas involucradas y propiciar una “lluvia de ideas”.

La investigación y discusión sobre el tema del que tratará el proyecto es fundamental para esclarecer dudas sobre su contenido y aportar mejores ideas para elegir un título que comunique eficazmente el proyecto.

# Asignación de tareas

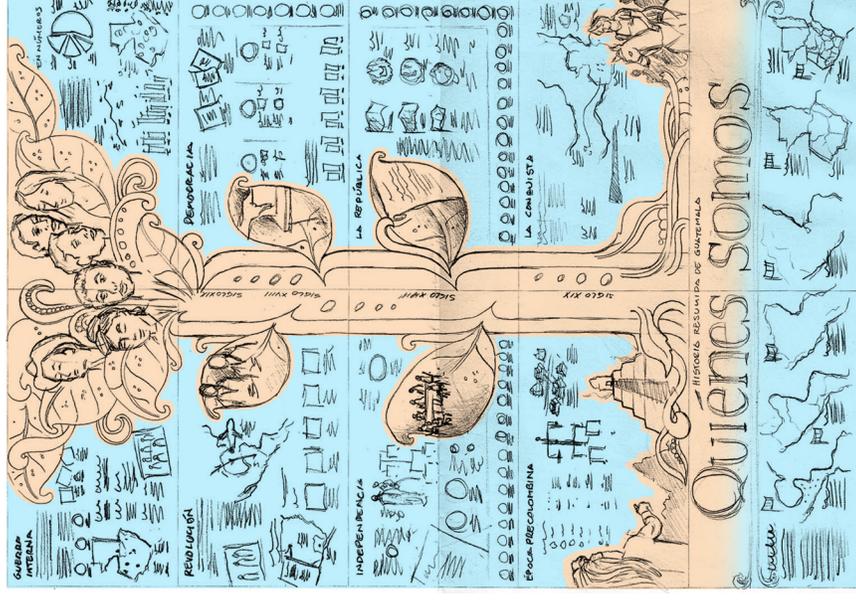
En una reunión de trabajo se decide las tareas que cada integrante del equipo del departamento de Arte Redacción tendrá a su cargo. Este cuenta con ocho personas, una editora y siete infografistas/ilustradores. Se discute sobre la realización del proyecto y el tiempo con el que se cuenta para desarrollarlo. Es un aproximado de 5 meses para ejecución, entre abril y agosto, ya que la publicación se realizará en septiembre.

Se designa a un ilustrador que tendrá bajo su responsabilidad hacer las ilustraciones principales. Un infografista será encargado de definir estilos y realizar las primeras dos láminas para establecer los parámetros de diseño del proyecto. Los restantes seis integrantes se encargarán de 8 láminas, para completar las 10 entregas. En fechas posteriores, la misma persona que realiza las dos primeras láminas, ejecuta las dos últimas (Fig. 27)

## En medio del trabajo diario

El departamento de Arte Redacción de Prensa Libre es un departamento de servicio, cuyas dos tareas principales son hacer ilustraciones y fotomontajes digitales, y hacer las infografías que soliciten todas las secciones de la publicación diaria. Adicionalmente elabora propuestas o proyectos planificados.

El proyecto del póster de septiembre es realizado en medio del trabajo diario, por lo que mientras unos se dedican al proyecto, otras personas realizan el trabajo diario, para cumplir con las responsabilidades de la sección.



Editora del departamento      Ilustrador      Infografista encargado del proyecto      Infografistas

**Fig. 27** En la parte superior se indica las áreas de trabajo en el proyecto de los integrantes del equipo, de acuerdo con la asignación de tareas.

# Dimensiones y tipo de papel

**E**n reunión de trabajo con encargados de los departamentos de mercadeo, ventas y producción, se da a conocer la iniciativa de la Redacción de lanzar el proyecto para el mes de septiembre y obtener su apoyo, para hacer factible la publicación. Se habla sobre la posibilidad de vender al proyecto a clientes potenciales y sobre establecer las dimensiones y el tipo de papel más adecuados para la publicación.

Los representantes del departamento de producción sugiere dos tamaños, de acuerdo con los tipos de papel en los que es factible la impresión.

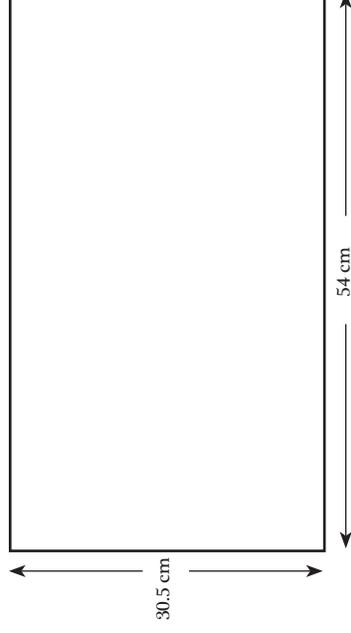
Después de varias sesiones de trabajo se establecen dos opciones: una con las dimensiones y papel del periódico y la otra en doble carta, como la publicación de la revista dominical, con un papel de mejor presentación y calidad que el de las páginas del periódico (Fig. 27 a 30).

La elección del formato final dependerá de la venta del proyecto a uno o dos posibles clientes, a quienes se les ofrecerá las dos opciones.

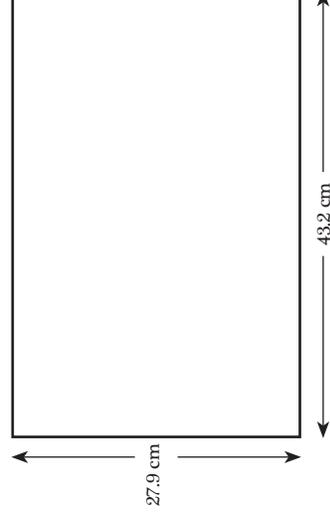
## Elección del formato

Una de las primeras decisiones que se deben tomar para realizar un proyecto de diseño gráfico, es la elección del formato y el sustrato o tipo de material sobre el que se imprimirá.

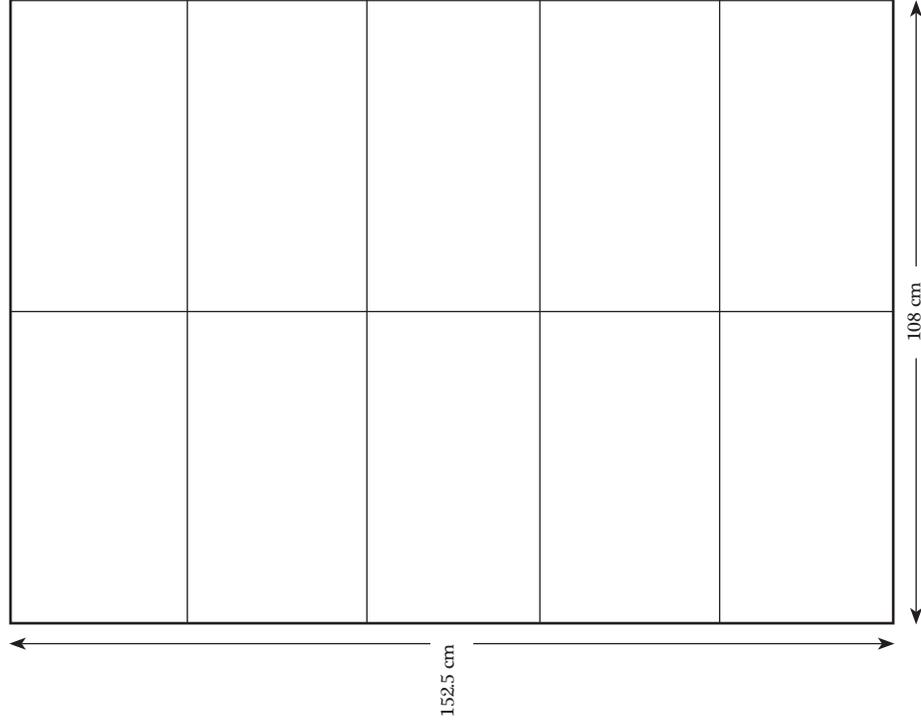
La definición de estos dos incide en el tiempo de ejecución del proyecto, por lo que si sobre la marcha se cambia, se debe considerar un tiempo adicional para los ajustes.



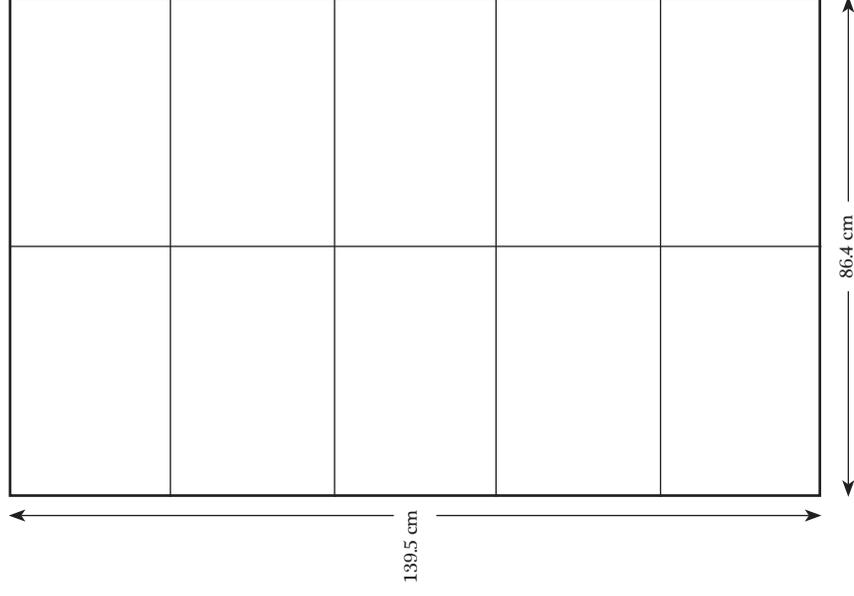
**Fig. 27:** Estas son las dimensiones del formato propuesto por el departamento de Arte Redacción y una de las alternativas de impresión, en papel periódico, equivalente a un doble página del periódico.



**Fig. 28:** Este formato es un tamaño propuesto, equivalente a una doble carta y en un papel hormeado, de mejor calidad que el papel periódico.



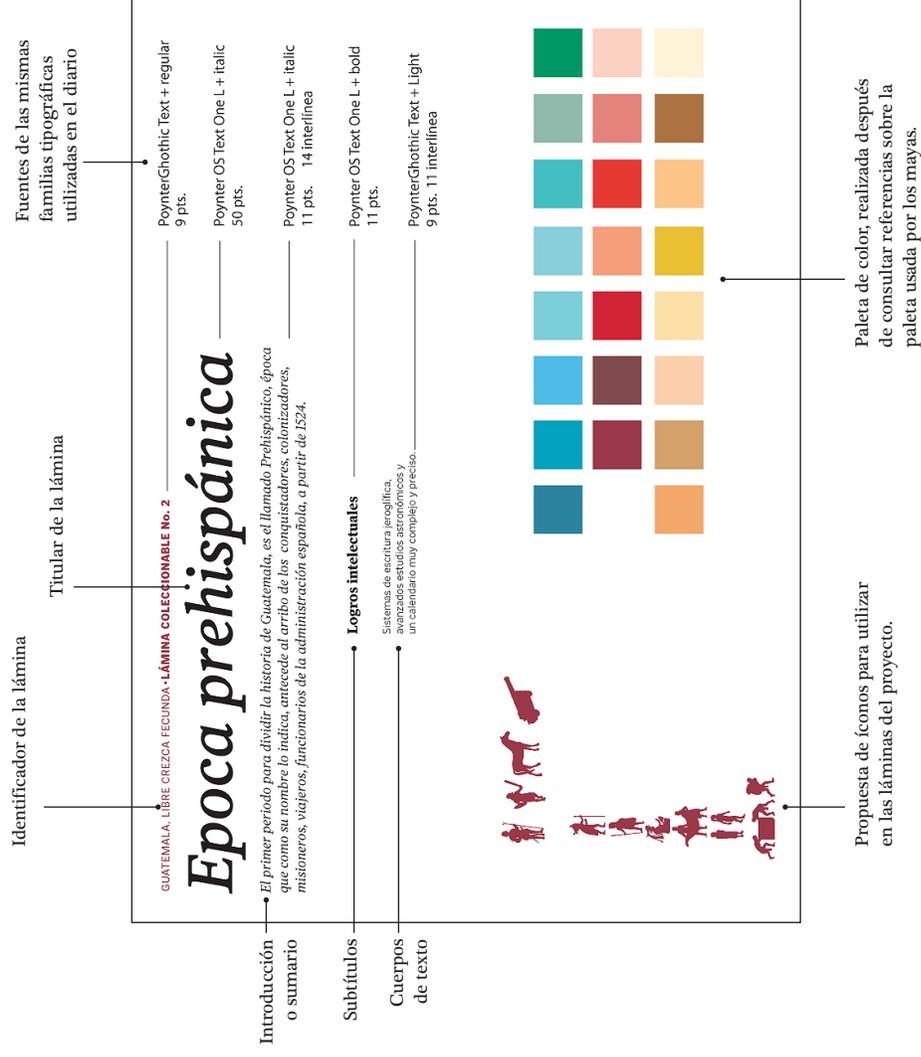
**Fig. 29:** Este sería el tamaño total del póster, con las diez láminas pegadas, considerando la primera opción (impresión en papel periódico).



**Fig. 30:** Este sería el tamaño total del póster con las diez láminas pegadas, considerando la segunda opción (impresión en papel horneado, como el papel de la revista domical) y cada lámina a un tamaño doble carta.

# Unidad gráfica

Después de investigar sobre los colores que usaban los mayas en edificios, murales, códices, cerámica y otros, el infografista asignado elaboró una propuesta de paleta de color y de fuentes tipográficas para conseguir la unidad gráfica del proyecto. La propuesta es aceptada y se inicia al trabajo con estos elementos definidos (Fig. 31).



**Fig. 31** Propuesta realizada en el programa de computadora Adobe Illustrator CS2, que fue aprobada para ser utilizada en el proyecto.

## Estilos y paleta de color

Las fuentes tipográficas y la paleta de color son dos elementos principales para conseguir unidad gráfica.

Otros elementos que contribuyen son, la jerarquía tipográfica, los niveles ilustrativos, los espacios blancos y los íconos.

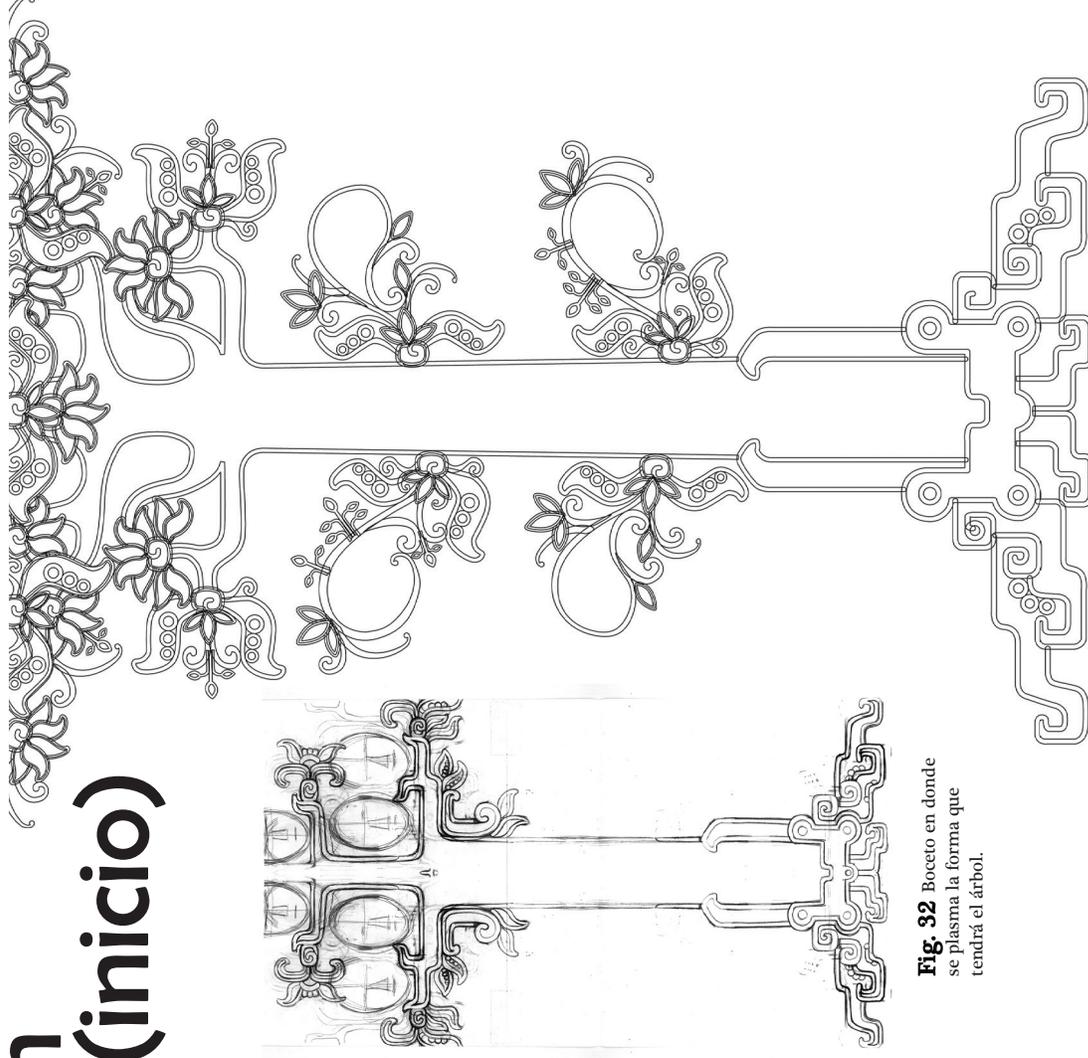
El uso normado de estos elementos en todas las piezas diseñadas, determina la unidad visual del proyecto.

# Ilustración principal (inicio)

**D**a inicio la fase de ejecución de la ilustración central. Se decide que lo más importante es resolverla antes que el resto de ilustraciones del proyecto. Según el boceto final, debería ser un árbol figurativo que recuerde a los bajos relieves tallados por los mayas en piedra, en las estelas y edificios.

## Bocetaje

Para conseguirlo, el ilustrador boceta utilizando referencias y con una interpretación propia. Se revisa la propuesta y se aprueba (Fig. 32 y 33).



**Fig. 32** Boceto en donde se plasma la forma que tendrá el árbol.

## Bocetos y referencias

Antes de realizar una ilustración final es importante la planeación a través de un boceto, en donde clarificar las ideas y resolver forma y composición.

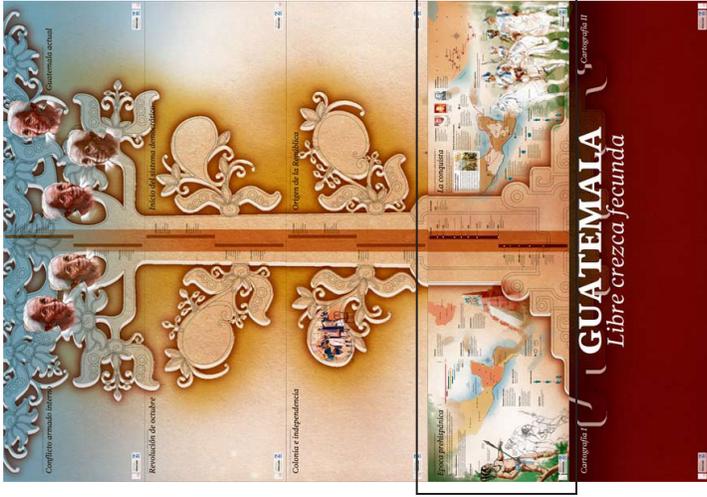
Si queremos darle a la ilustración un estilo determinado, es importante consultar referencias, investigar en libros, revistas, sitios de Internet y otras.

**Fig. 33** Luego de definir las formas y algunos detalles, se procede a dibujar vectores en el programa de diseño Adobe Illustrator CS2. Se diseña una versión que es utilizada para hacer el dummy o prototipo solicitado por Mercadeo para presentar a clientes potenciales.

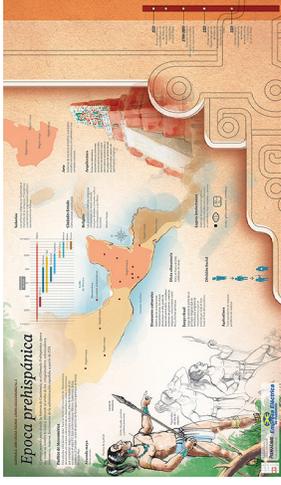
# Dummy

Por solicitud del personal de Mercadeo, se diseñan dos prototipos o dummies que contienen textos simulados. Se imprimen a color, en papel especial, con la ayuda del departamento de Producción, (Fig. 34 a 36).

Posteriormente se elabora una propuesta que incluye un cintillo de dos pulgadas de ancho sugerido por Mercadeo, para ofrecer el proyecto a clientes potenciales (Fig. 37).



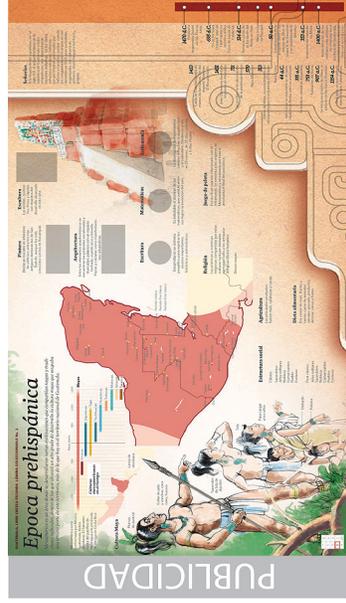
**Fig. 34** En este dummy se puede apreciar la aplicación de algunos colores propuestos. Se ve el árbol figurativo maya, cuya forma fue aceptada por la dirección de Redacción. Aparecen también ya pegadas dos láminas dummies.



**Fig. 35** En este dummy de la primera página o lámina, se aprecian algunos elementos como las ilustraciones de la izquierda, el mapa y una pirámide maya que ilustrarán los contenidos.



**Fig. 36** En este segundo dummy se aprecian ya algunos elementos como las ilustraciones de la derecha, los mapas y algunos íconos.



**Fig. 37** En este dummy actualizado se puede observar que se incluye un cintillo de 2 pulgadas para publicidad, a solicitud del departamento de Mercadeo.

# Ilustración principal (final)

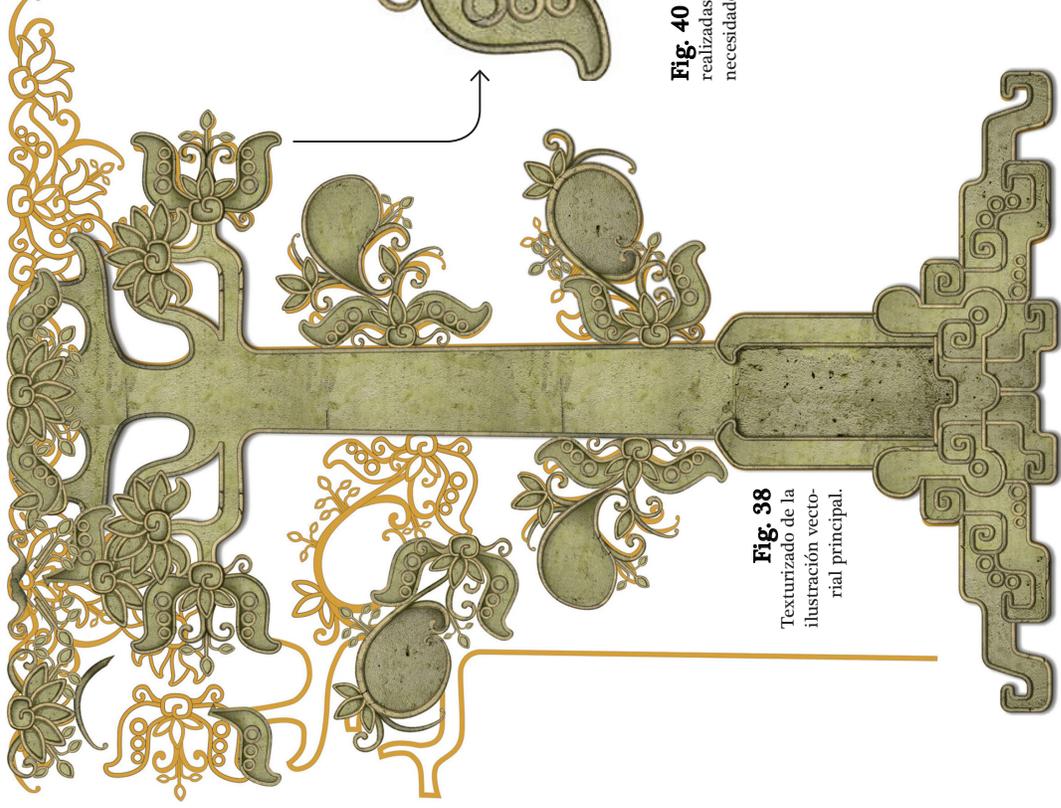
**S**e empieza a rellenar con texturas los espacios entre líneas del dibujo vectorial base, trazado en Adobe Illustrator. (Fig. 38).

## Textura y color

En esta etapa, el ilustrador encargado experimenta o hace pruebas, utiliza referencias y hace una interpretación propia del motivo central. Finalmente se aprueba su propuesta (Fig. 39).

## Piezas sueltas

Algunas de las piezas quedan sueltas para darles movimiento según los requerimientos, de acuerdo al espacio de diagramación de cada lámina. (Fig. 40).



**Fig. 39** Muestra de la textura utilizada para rellenar la ilustración principal.



**Fig. 40** Una de las piezas independientes realizadas para moverla de acuerdo a las necesidades de espacio.

**Fig. 38**  
Texturizado de la ilustración vectorial principal.

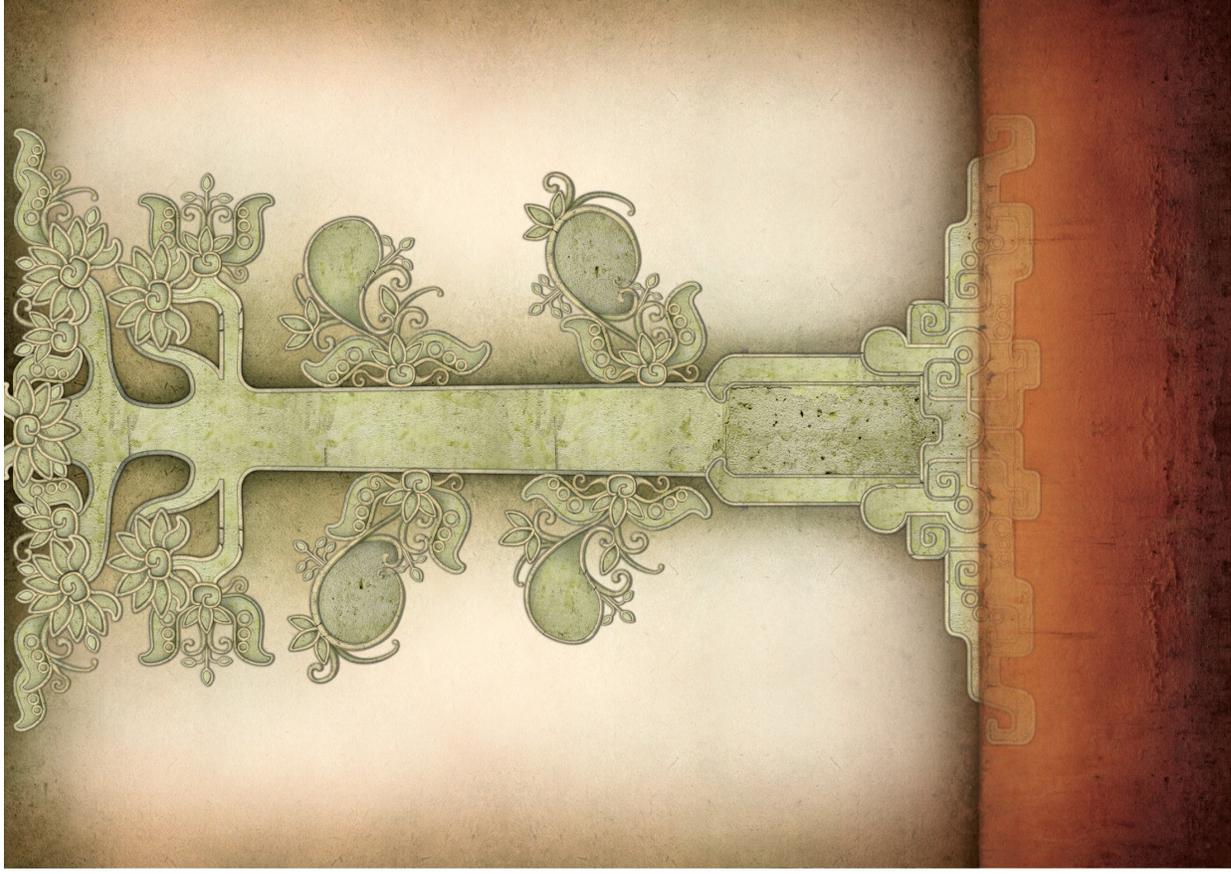
## Recursos

Para darle una apariencia realista a las ilustraciones se puede utilizar texturas fotográficas y pegarlas como fondos o rellenos de los dibujos.

# Fondo final

**E**l ilustrador responsable monta la ilustración principal en un fondo cuya propuesta de color es diferente a la inicial, pero que por unanimidad es aprobado por los integrantes del equipo de Arte Redacción (Fig. 41).

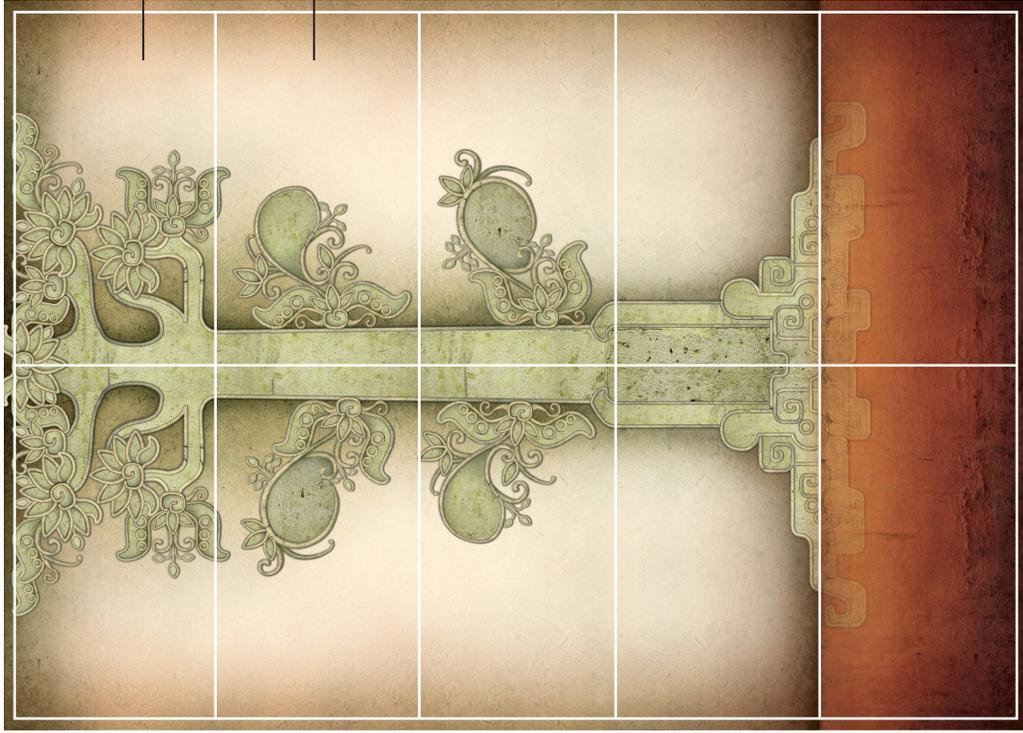
Posteriormente, el fondo se cuadrícula y se recorta en secciones para servir de base a cada una de las diez láminas independientes. (Fig. 42 a 44).



**FIG. 41** Ilustración final aprobada y luego seccionada en 10 partes.

**Para tomar en cuenta**

La imagen se trabajó en Adobe Photoshop a una resolución de 250 dpi, para lograr buena definición.



**Fig. 43** Fragmento que corresponde a la lámina No. 8. En este fondo, como el de la lámina No. 7, se hacen reajustes para aumentar el espacio en donde irá la información.



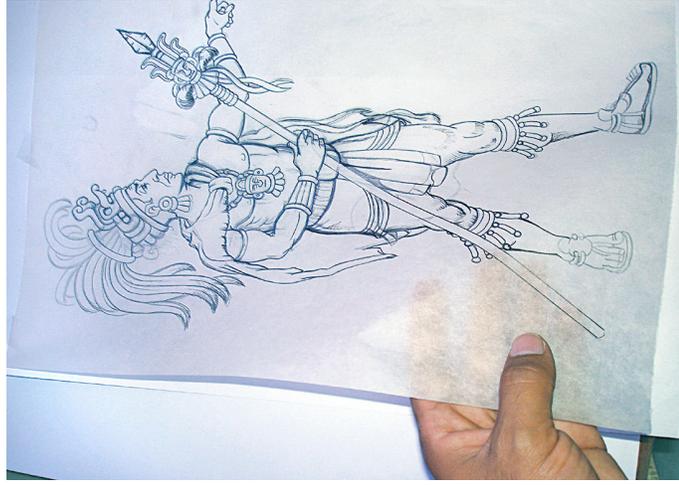
**Fig. 44** Fragmento que corresponde a la lámina No. 6, para el que se hacen otros ajustes, debido a que un ornamento de la lámina inmediata superior invade el espacio.

**Fig. 42** Se puede apreciar la rejilla o cuadrícula que sirve para recortar la ilustración y generar el fondo de cada lámina, según su lugar en el póster.

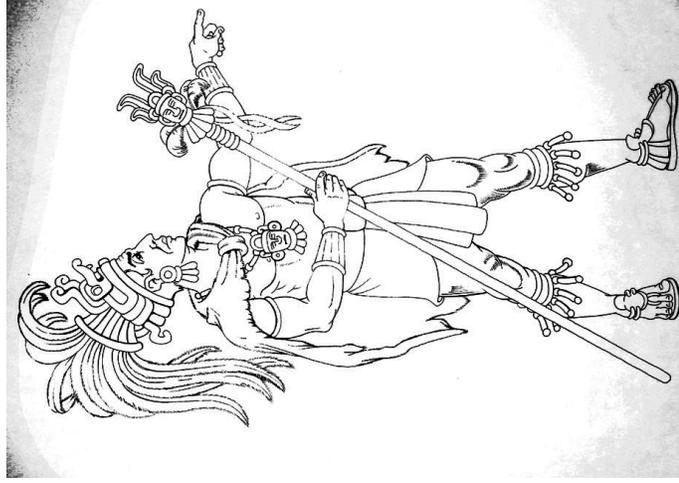
# Ilustración documental

Las ilustraciones que rodean a la ilustración principal se hacen con base en la investigación y asesoría del historiador designado. El primer paso es obtener referencias y consultar fuentes informativas confiables, entre ellas, ilustraciones y fotografías de hallazgos arqueológicos.

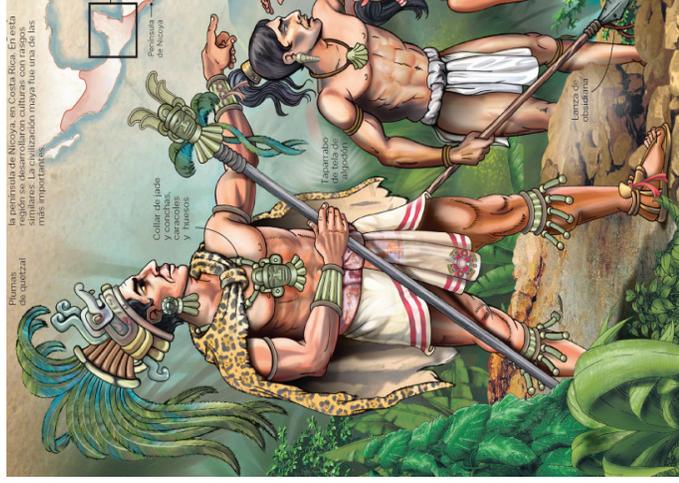
Primero, el ilustrador hace bocetos a lápiz, luego una versión depurada (Fig. 45) y, finalmente, un dibujo a tinta sobre papel calco (Fig. 46). A continuación escanea y en Adobe Photoshop pinta, texturiza y agrega fondos, basándose también en referencias visuales (Fig. 47). Durante el proceso, el asesor del proyecto sugiere cambios y revisa los avances.



**Fig. 45** Versión preliminar, en donde todavía hay trazos a lápiz.



**Fig. 46** En esta versión se aprecia un trazo limpio de la línea a tinta.



**Fig. 47** Así luce ya coloreada y colocada en el espacio de la lámina que le corresponde.

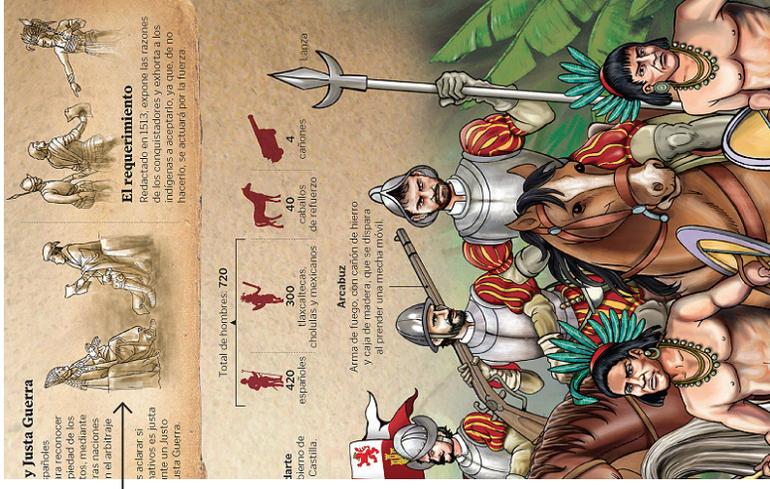
## Algunas consideraciones

Cuando se realiza un documento de carácter histórico se debe tomar en cuenta que todos los detalles que contengan las ilustraciones deben ofrecer información. Por tanto, deben ser cotejadas o asesoradas por un especialista en la materia de la que trate el documento.

# Niveles de ilustración

Las láminas contendrán varias ilustraciones, independientes de la que forma parte del fondo de cada una (la principal del proyecto). Hay otras ilustraciones más pequeñas que acompañan textos, las cuales serán monocromáticas, diferentes a las principales de cada lámina.

Además, hay elementos como rostros íconos, que tendrán un tratamiento de color menos intenso para jerarquizar la información en general (Fig. 48 a 50)



**Fig. 48** El procedimiento para realizar las ilustraciones más pequeñas es similar al de las grandes: se hace dibujos a tinta y luego se pintan en Photoshop.



**Fig. 49** En este fragmento de una de las primeras láminas se observan varios niveles o jerarquías de ilustración. Arriba están las ilustraciones menos coloridas que la principal de abajo. En el medio hay íconos a un solo color.



**Fig. 50** En este fragmento se observan varios rostros, los cuales están en blanco y negro para evitar que los tonos piel de las fotos originales se vean muy distintos unos de otros, por lo que se definió, no usar color y dar unidad a esta franja que atravesaría varias láminas.

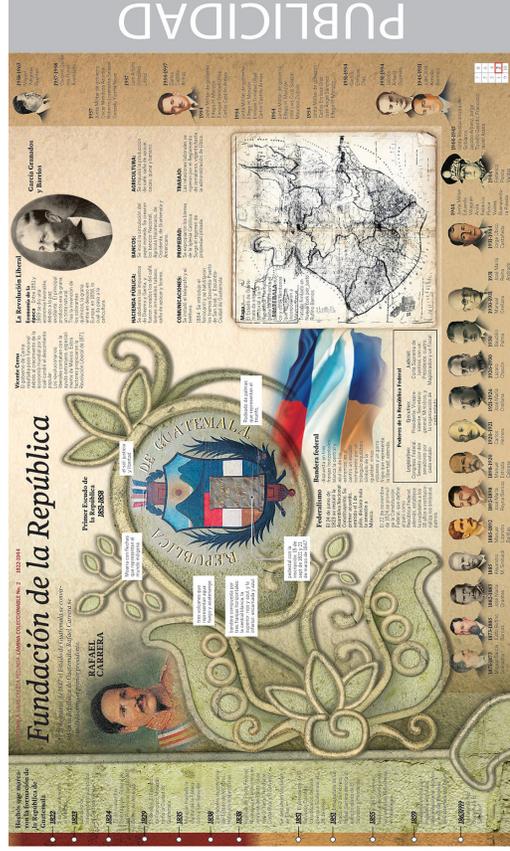
# Diagramación de láminas

Cada lámina tiene un "menú" informativo, es decir, una guía de contenido que se debe seguir. El menú es analizado por el infografista para decidir el orden o jerarquía en la diagramación de cada una de las diez publicaciones independientes.

Una parte del contenido informativo es fotográfico y de documentos históricos. El asesor del proyecto provee la información y envía por correo electrónico las presentaciones y documentos de texto para vaciarlos en cada lámina. (Fig 51 y 52)



**Fig. 51** En esta imagen se observa que el espacio para colocar la información es sumamente restringido, por lo que se deberá hacer un esfuerzo para incluir únicamente la más sobresaliente.



**Fig. 52** En esta imagen se observa el intento de ordenar la información en el espacio que permite la ilustración de fondo.

## Otra vez el boceto

Cuando el infografista recibe la información, debe leerla y jerarquizarla, es decir, organizarla de acuerdo con su importancia o relevancia, en este caso, como hecho histórico.

Luego hace un boceto para distribuir la información.

# Edición de textos

En la mayoría de las láminas el espacio para colocar la información es muy reducido, ya que la ilustración principal ocupa un espacio considerable.

La extensión de los textos es mayor al espacio disponible. Es aquí donde participa el editor designado para la redacción y corrección de estilo, con la supervisión del asesor del proyecto. Modifica los textos y los reduce a su mínima expresión, según los espacios asignados para los mismos.

Otros textos son vaciados y redactados por el mismo asesor del proyecto en la misma infografía o lámina correspondiente (Fig. 53 y 54).



Fig. 53 Se observa un texto ya organizado. En las partes superior e inferior derecha, se aprecian textos que es necesario reducir.



Fig. 54 En esta imagen se observa el teclado de la computadora en donde se edita la lámina correspondiente.

# Revisión del avance y diseño

A medida que pasa el tiempo es necesario unir todas las láminas para tener una idea más clara de los avances del proyecto total. (Fig. 55 a 57).

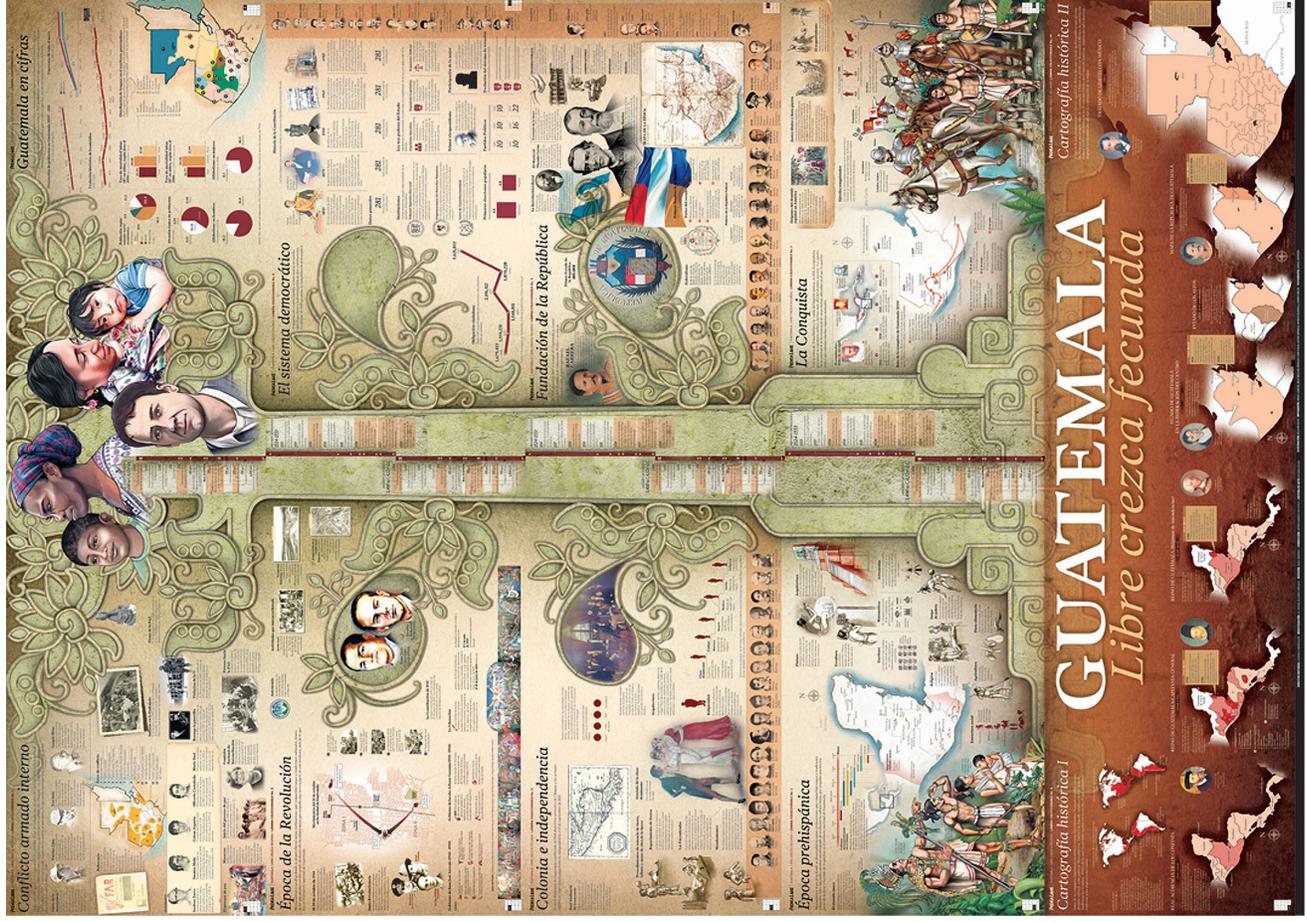
También es necesario para revisar los estilos tipográficos, que su aplicación sea correcta y para revisar los niveles de ilustración.



Fig. 55 Avance del proyecto al 3 de julio del 2009.

Fig. 56 Avance del proyecto hasta el 24 de julio del 2009.

**Fig. 57** Así luce el proyecto total al 13 de agosto del 2009. Se puede apreciar que está cerca de ser concluido.



**Registro de avances**

Es útil llevar un registro de los avances del proyecto para analizarlos posteriormente y, de alguna forma, aprender a medir los tiempos de realización de un proyecto de esta naturaleza.

# Pruebas de impresión

Con la ayuda del departamento de Producción, se imprime pruebas para revisar los colores, los tamaños de las fuentes tipográficas y demás elementos gráficos, con el objetivo de apreciar el proyecto completo a escala real, como lo haría un lector común.

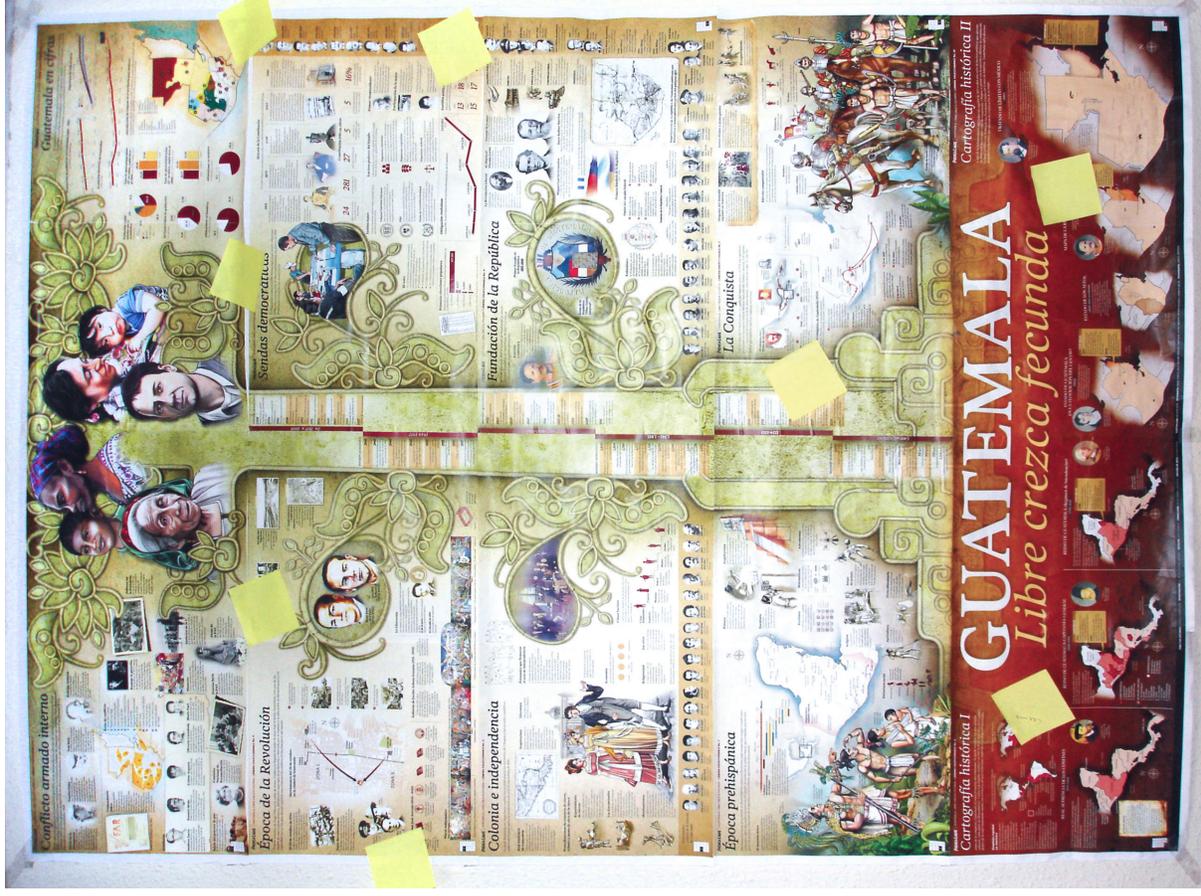
Al revisarlo se encuentra algunos errores de estilo gráfico o áreas donde puede mejorarse. En ese lugar se colocan papelititos para no olvidarse de hacer las correcciones en la lámina que corresponde (Fig. 58).

Ya en este punto del proceso, el equipo de Arte Redacción se entera de que el proyecto no tiene patrocinador, pero la dirección de redacción decide su publicación en el tamaño propuesto.

## Tiempo necesario

Es de suma importancia considerar dentro del tiempo de realización de cualquier proyecto gráfico, un espacio para revisar detenidamente la unidad visual del mismo y los estilos.

Este paso en el proceso es lo que en otras tareas sería la fase de control de calidad.



**Fig. 58** Esta es la imagen del póster pegado con las diez pruebas de impresión láser a color. Sobre esta prueba se han colocado papelititos en donde habrá que hacer correcciones de estilo gráfico.

# Corrección de textos

Para cada una de las diez láminas se hace una impresión láser en negro, para que el corrector ortográfico y de estilo las revise una a una y haga las anotaciones respectivas sobre las copias en papel. (Fig. 59 y 60).

Luego de las anotaciones en las copias impresas se procede a hacer las correcciones en pantalla, en el software o programa de diseño en donde se hacen los artes finales del proyecto.

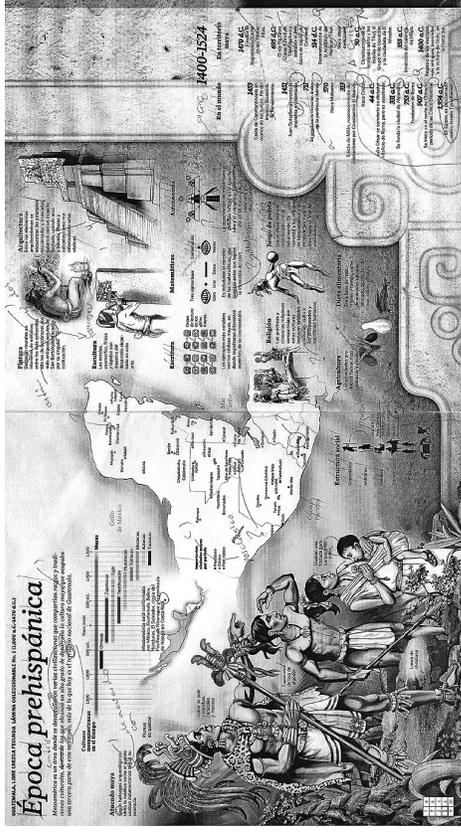


Fig. 59 Arriba aparece la lámina completa impresa en láser, en doble carta, con las anotaciones hechas por el corrector encargado.

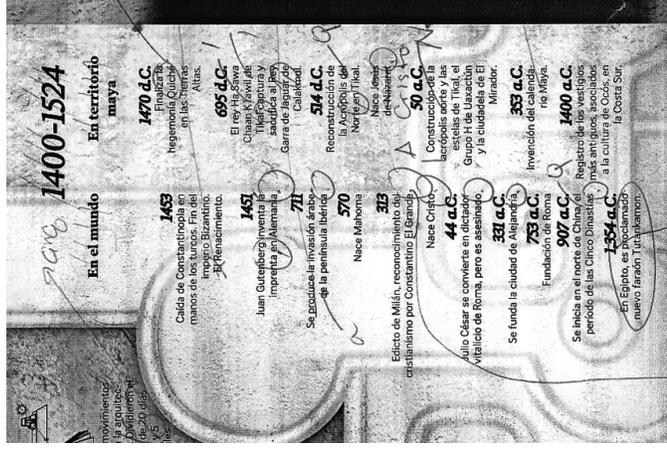


Fig. 60 En este fragmento se aprecian las anotaciones que indican en dónde se tendrá que hacer correcciones.

## Corrección necesaria

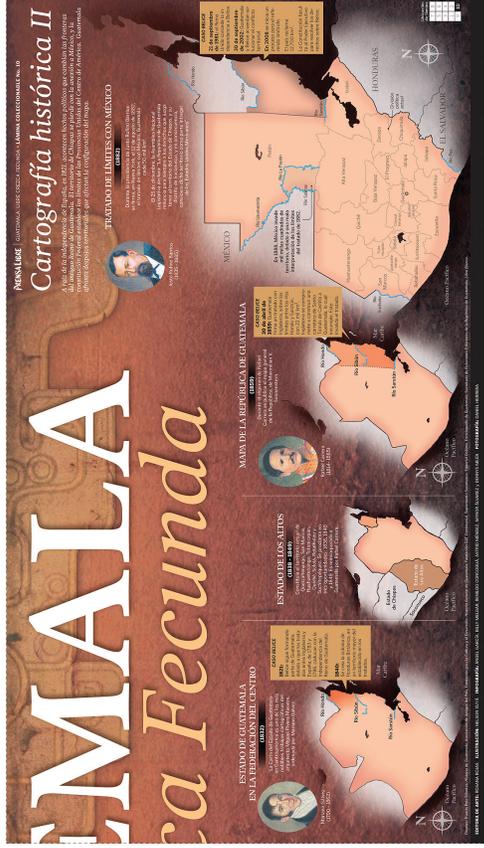
Para evitar que los textos contengan errores ortográficos es imprescindible esta fase previa a la publicación de un proyecto gráfico.

# Parámetros de impresión

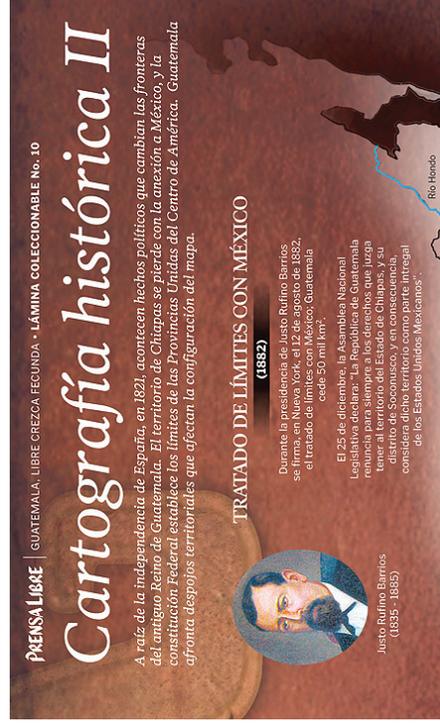
Antes de mandar el arte final para su publicación se debe hacer algunas revisiones, entre ellas la opción de "over print" en textos y dibujos. Esta sirve para imprimir sobre fondos o reservar espacios de impresión, para evitar malos registros de impresión.

Se revisa que los fondos coloreados no excedan la cantidad de tintas para evitar repintes a la hora de la impresión, y disminuir en lo posible el riesgo de desregistro de tintas.

Tal es el caso de las láminas con textos invertidos o blancos sobre fondos y las láminas con cargas de color como las últimas en publicarse. (Fig. 61 y 62)



**Fig. 61** Esta lámina requiere de un cuidado especial en cuanto a revisar los parámetros de impresión; uno de ellos, revisar que los textos en invertido tengan desactivada la opción de "over print", en la paleta de atributos del programa Illustrator, en donde se realizó el arte final.



**Fig. 62** Es este fragmento se observa que hay textos blancos en fondos oscuros, cuya composición de color está cargada de tinta negra.

## Consejos

El programa Adobe Illustrator cuenta con una paleta de Atributos, en donde puede seleccionarse o deseleccionarse la opción de "over print", tanto para los rellenos como para las líneas.

# Anuncio y orientación

Un día antes del inicio de las publicaciones del proyecto gráfico se publica una nota en la que se anuncia y describe el mismo.

Además, se orienta al lector sobre cómo armarlo cuando haya terminado de coleccionar las diez láminas que forman el póster gigante (Fig. 64).

La dirección editorial decide que antes de cada lámina que formará el póster, se publicará una página informativa cuyo contenido versaría sobre el contexto histórico de cada tema o época tratada en cada una de las diez entregas (Fig. 63).



Fig. 63 Páginas informativas previas. Se publica una a una, antes de cada una de las 10 láminas que forman el póster.

ESCAPARATE  
TIPO DE CAMBIO  
US\$1 ▶ Q8.27907  
CENTRO BANCARIO GUATEMALA

NEGOCIOS  
PROYECTOS  
AMBIICIOSOS  
El Gobierno quiere sentar las bases de tres corredores económicos ▶ Pág. 21

INTERINACIONAL  
Revés para el oficialismo  
Oposición triunfa en Japón y termina en Gambia con predominio de 50 años ▶ Pág. 51

BUENA VIDA  
Novedades en el quirófano  
Con cortes milimétricos y pocas cicatrices llega la Cirugía Mini ▶ Pág. 65

CIRCULACIÓN AUTOMÁTICA 100%  
VERIFIED  
AUDIT CIRCULATION  
www.verifiada.com

PRIMER PLANO  
Civilismo Mural de 10 láminas detalla genealogía e historia

## Desde el pasado maya hasta hoy

POR ISAAC RAMÍREZ URBINA

Guatemala. Libre Crezca Recreará es el proyecto que presentará a partir de mañana y durante todo septiembre, para honrar a la Patria, en el 188 aniversario de la Independencia, el cual incluye su genealogía y evolución histórica y social.

El proyecto tiene como objetivos: 10 láminas que serán publicadas los miércoles, viernes y domingos, en la edición histórica, social y política del periódico Libre Crezca. Las ilustraciones detallan la evolución histórica, social y política del país hasta la proyección estadística al 2015.

Los temas a publicar serán: la Conquista, Colonia e Independencia; Fundación de la República; Época Prehispánica; Conflicto interno; Guatemala en el mundo; Cartografía histórica y Cartografía actual. Cada lámina irá formando una cebra —el árbol nacional—, de 108 metros de altura y 192,5 cm. en sus partes superiores. También se presenta una línea de tiempo sobre hechos nacionales y mundiales relevantes.

### ¿Cómo armar el mural?

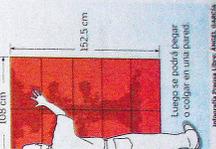
Con las 10 láminas se armará un póster gigante en septiembre. Se podrá formar una cebra, que contendrá información valiosa de las principales épocas en la historia de Guatemala hasta el presente.



Ubicación de las láminas en el mural. En un uso de los extremos inferiores para una guía de montaje en el mural. En cada línea habrá una línea discontinua donde se podrá recortar.



Al unir las láminas se armará con la guía una línea discontinua que formará el mural y pegarlo en una pared de cartón o madera.



Luego se podrá pegar o colgar en una pared.

Editorial del Periódico Libre Crezca Recreará

## Valores patrios

Cada día de septiembre de este año será publicada la información que se destacará, con el objetivo de exhibir la importancia de los valores personales, profesionales y sociales. Estas personalidades han brillado en sus respectivos campos de acción: político, social, deportivo, entre otros.

En su actividad diaria han dado ejemplo importantes a la sociedad. Entre los ejemplos más importantes son el ejemplo de valores, ética, superación, civismo y ciudadanía.

CALENDARIO DE PUBLICACIONES  
Cada semana tendrá dos publicaciones en una lámina que formará el mural.

Septiembre 2009	L	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

- TEMAS
1. Época Prehispánica
  2. Colonia e Independencia
  3. Fundación de la República
  4. Revolución de Octubre
  5. Sentido democrático
  6. Guatemala en el mundo
  7. Guatemala en cifras
  8. Cartografía histórica I
  9. Cartografía histórica II
  10. Cartografía histórica III

Fig. 64 Publicación en donde se explica el proyecto y se orienta el lector para que colecciona y arme el póster. Se incluye también un calendario de publicaciones, incluidas 10 páginas previas con información del contexto de la época de la que trata cada lámina.

# Artes finales y publicación

Antes de cada publicación, cada lámina se revisa detenidamente y previo a su envío para impresión se hacen los últimos ajustes.

El proyecto armado luce como la imagen de la derecha (Fig. 65).

A continuación se presenta una por una las diez láminas que llegan a las manos de los lectores, publicadas en las páginas centrales del cuadernillo del periódico de ese día (Fig. 66 a 75).

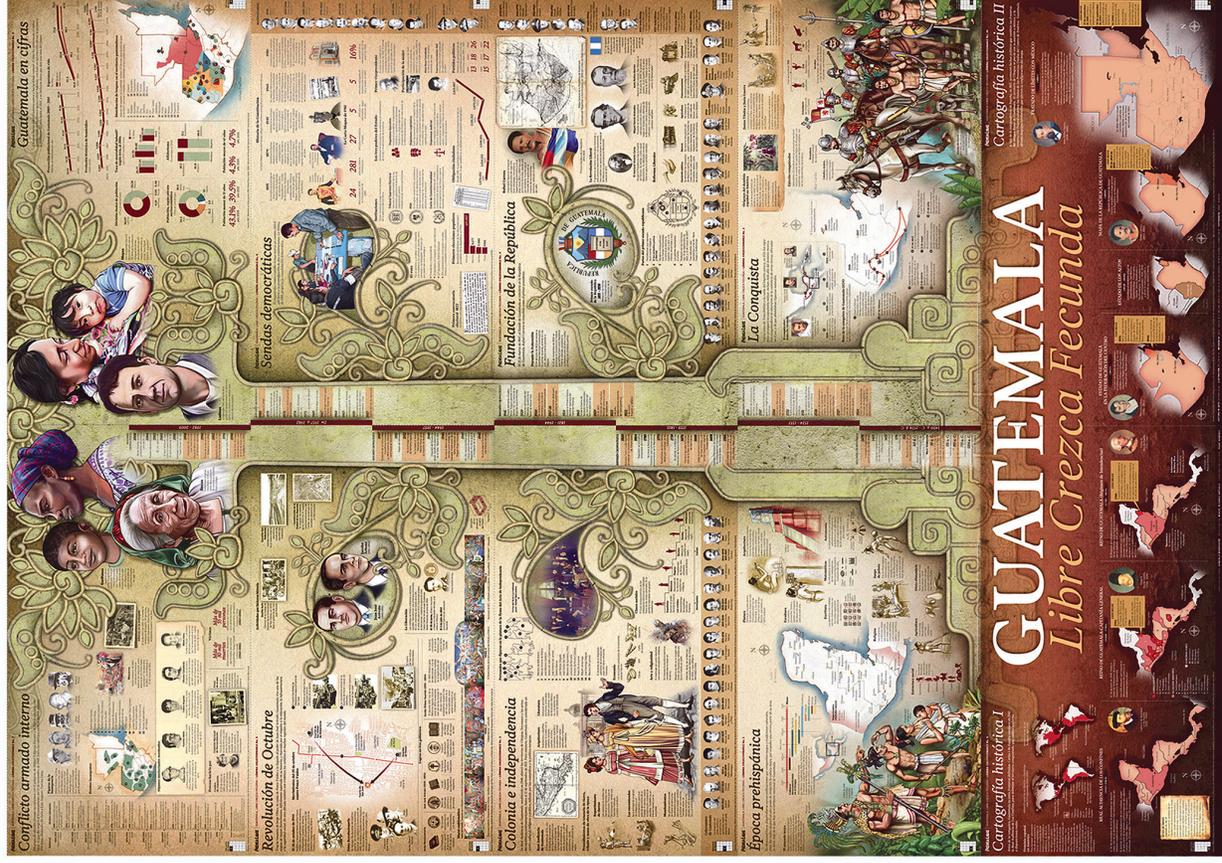


Fig. 65 Así luce el proyecto armado digitalmente.

**PRENSA LIBRE** GUATEMALA, LIBRE GRECIA, FEQUINDA • LÁMINA COLECCIONABLE No. 1

# Época prehispánica

En Mesoamérica se desarrollaron varias civilizaciones que compartían rasgos y tradiciones culturales, entre las cuales alcanzó un alto grado de evolución la cultura maya, que ocupaba una tercera parte de su área de extensión, más de lo que hoy es el territorio nacional de Guatemala.

**El atuendo maya**  
El maya usaba un traje llamado huipil, que era una prenda que cubría el torso y se sujetaba con un cinturón. Los huipiles tenían diseños geométricos y representaban a los dioses y a la naturaleza.

**Culturas prehispánicas en el tiempo**  
Mesoamérica está formada por varias culturas que se desarrollaron en el tiempo. El Salavador, parte del Pacífico del México y algunas regiones de Guatemala desarrollaron culturas con rasgos más importantes que las mayas.

**Importantes ciudades mayas**  
Las ciudades mayas más importantes fueron Tikal, Palenque, Yaxchilan, Copán y Chichén Itzá.

**Arquitectura**  
Entre los elementos arquitectónicos más importantes de las culturas prehispánicas se encuentran las pirámides escalonadas y los templos con techos de canchales. Los mayas usaban un tipo de canchales llamado k'ank'ab, que era un tipo de canchales que se usaba para hacer techos.

**Matemáticas**  
Los mayas desarrollaron un sistema de numeración vigesimal (base 20). Usaban símbolos para representar los números del 0 al 19. El cero era representado por un espacio en blanco.

**Astronomía**  
Los mayas desarrollaron un calendario muy preciso que consistía en un ciclo de 260 días llamado k'atun. Este calendario se basaba en la combinación de dos ciclos: uno de 13 días y otro de 20 días.

**Religión**  
Las prácticas religiosas de los mayas incluían rituales de sacrificio humano y de sacrificio de animales. Los mayas creían en un dios de la lluvia llamado Chaac y en un dios de la guerra llamado K'ukulcán.

**Dieta alimenticia**  
La dieta de los mayas se basaba en el maíz, los frijoles, el cacao y el ajonjolí. También consumían frutas como el mango y el aguacate.

**Agricultura**  
Los mayas practicaban la agricultura de riego y la agricultura de secano. Usaban herramientas como el machete y el azadón para trabajar la tierra.

**Juego de pelota**  
El juego de pelota maya era un juego que se jugaba en un campo rectangular con una red que dividía el campo por la mitad. Los jugadores usaban una pelota de caucho que golpeaban con sus caderas.

**Escultura**  
Los mayas desarrollaron una escultura muy detallada que incluía estatuas de dioses y de personajes importantes. También hacían esculturas de animales y de objetos cotidianos.

**Escritura**  
Los mayas desarrollaron un sistema de escritura pictográfica que consistía en dibujos que representaban palabras o frases. Este sistema de escritura se usaba para hacer inscripciones en estelas y en cerámica.

**Mapa de Guatemala**  
El mapa muestra las principales ciudades y regiones de Guatemala durante la época prehispánica. Se indican ciudades como Tikal, Palenque, Yaxchilan, Copán y Chichén Itzá, así como regiones como el Peten, el Quiché y el Itz'at Balam.

**Resumen Cronológico**

Año	Evento
1479	Primer libro impreso en el mundo: el primer libro de horas.
1483	Primer libro impreso en América: el primer libro de horas.
1492	Primer libro impreso en España: el primer libro de horas.
1500	Primer libro impreso en México: el primer libro de horas.
1517	Primer libro impreso en Guatemala: el primer libro de horas.
1519	Primer libro impreso en el mundo: el primer libro de horas.
1524	Primer libro impreso en el mundo: el primer libro de horas.

Fig. 66 Lámina 1, publicada el 2 de septiembre de 2009.

**1524 - 1533**

**RESTAURACIÓN CROMWELLIANA**  
 1533 Restauración de los parámetros de la Monarquía Católica por parte de María II.  
 1537 Felipe II declara por ley los derechos de su sucesión.  
 1534 Tratado de Madrid por el que se reconoce el papado romano.  
 1532 Se funda la Orden de San Jerónimo.  
 1531 Se funda la Orden de San Agustín.  
 1528 Se funda la Orden de San Juan de Jerusalén.  
 1527 Se funda la Orden de San Basilio.  
 1524 Se funda la Orden de San Antonio de Padua.

**GUATEMALA, LIBRE CREZCA FECONDIA • LÁMINA COLECCIONABLE No. 2**

# La Conquista

Con la toma de Tenochtitlán y la caída del Imperio azteca en 1521, los españoles se enfrentaron a una gran resistencia indígena. Los conquistadores se enteraron de la existencia de otras tierras, ubicadas en el sur y de las que abundaban riquezas naturales.

**El conquistador: Pedro De Alvarado**  
 (Guatemala, España, 1485 - España, 1541)  
 1. Participa en la batalla de Ceresuela.  
 2. Participa en la batalla de Alcazar de San Juan.  
 3. Participa en la batalla de Alcazar de San Juan.  
 4. Participa en la batalla de Alcazar de San Juan.  
 5. Participa en la batalla de Alcazar de San Juan.

**Ruta de la conquista de Guatemala (1524)**  
 1. Llegan a Actunil.  
 2. Se enfrentan a los indígenas.  
 3. Se enfrentan a los indígenas.  
 4. Se enfrentan a los indígenas.  
 5. Se enfrentan a los indígenas.  
 6. Se enfrentan a los indígenas.  
 7. Se enfrentan a los indígenas.  
 8. Se enfrentan a los indígenas.  
 9. Se enfrentan a los indígenas.  
 10. Se enfrentan a los indígenas.

**Orígenes del dominio español en América**  
 Con el descubrimiento de América por parte de Cristóbal Colón en 1492, se inició la colonización y explotación de América por parte de España. La Corona española otorgó permisos a particulares para que exploraran y gobernaran.

**Justos títulos y Justa Guerra**  
 Los frailes franciscanos aconsejaron al Papa para excomulgar a los reyes españoles por sus crímenes de guerra y por no haber protegido a los indígenas del Pacífico. El papa respondió que si los reyes querían conquistar un nuevo territorio, tenían que hacerlo en nombre de Dios y de la Corona.

**El requerimiento**  
 Redactado en 1513, exigía a los indígenas que aceptaran la religión cristiana y el dominio español. Si no lo hacían, se les consideraba infieles y se les podía atacar sin restricciones.

**Ejército conquistador**  
 Seleccionados 20 hombres entre los más valientes de la Corona española, se les dio el título de "Ejército español", uno de los más temidos de la época.

**Armadura**  
 Portaban coturnos de metal forjado.

**Caballeros árabes**  
 Caballos resistentes a largas distancias, de los que se usaban para la acrobacia.

**Mar Caribe**  
 Yelmo.

**Arquebispo**  
 Arma de fuego, con cañón de hierro y un disparador que se accionaba al presionar una rueda móvil.

**Estandarte**  
 León y Castilla.

**Tropa**  
 400 españoles.  
 300 chalcas y mixtecos.  
 400 indios.  
 400 canchales.

**Estimbo de hierro**  
 Forjado en 1520, era un arma de guerra que se usaba para atacar a los indígenas.

**Mapa de la ruta de la conquista de Guatemala**  
 1. Salida de España.  
 2. Llegada a América.  
 3. Batallas de Alcazar de San Juan y Ceresuela.  
 4. Batalla de Alcazar de San Juan.  
 5. Batalla de Alcazar de San Juan.  
 6. Batalla de Alcazar de San Juan.  
 7. Batalla de Alcazar de San Juan.  
 8. Batalla de Alcazar de San Juan.  
 9. Batalla de Alcazar de San Juan.  
 10. Batalla de Alcazar de San Juan.

Fig. 67 Lámina 2, publicada el 4 de septiembre de 2009.

## PENSAMIENTO GUATEMALA, LIBRE CRECER FEUNDA - LÁMINA COLECCIONABLE No. 3

# Colonia e independencia

La Real Audiencia de Guatemala, establecida en 1568, abarcó los territorios de Chiapas, Soconusco y las actuales repúblicas centroamericanas, hasta el 15 de septiembre de 1821. Para entonces, Guatemala era considerada un centro cultural, religioso y político, influido por las costumbres y la política europea.

### Real Audiencia de Guatemala

El 15 de enero de 1570, con la llegada del presidente de la Audiencia de los Reinos de Indias, se creó la Real Audiencia de Guatemala, que se convirtió en la sede del gobierno y en el centro de la vida económica, social, cultural y política de la región.

### Arquitectura

Arquitectos y artesanos europeos se establecieron en la ciudad con la intención de construir conventos, iglesias, palacios, casas y edificios públicos. Los edificios más importantes se construyeron en las zonas altas de la ciudad.

### Literatura

Desarrollaron sus propias obras literarias, entre ellas poemas, novelas, cuentos, teatro y obras de teatro. Los escritores más importantes de la época fueron Juan de Barrios y Juan de Barrios.

### Arte y religiosidad

El mestizaje se convirtió en una nueva concepción religiosa, que se reflejó en el arte y la arquitectura. Se impulsó la escultura barroca, que se convirtió en la mejor en América Central. Los artistas más importantes de la época fueron Juan de Barrios y Juan de Barrios.

### Economía

El auge de la oligarquía colonial llevó a la explotación de los recursos naturales y humanos. Se desarrolló la agricultura y el comercio, que se convirtió en la base de la economía colonial.

### Clases sociales

El nivel socioeconómico de los colonos se elevó, pero los indígenas preferían trabajar los grupos de esclavos.

### Repentimiento de tierras

Los colonos no recibían las tierras en propiedad, sino que las entregaban a cambio de un tributo y a cambio de un trabajo.

### Las encomiendas

Se utilizaban para proveer de mano de obra a los colonos, pero para que pudieran seguir trabajando, los colonos tenían que pagar un tributo.

### Mandamientos

Se utilizaban para proveer de mano de obra a los colonos, pero para que pudieran seguir trabajando, los colonos tenían que pagar un tributo.

### Gobernantes de Guatemala

Nombre	Período
Francisco de Montejo	1568-1570
Diego de Guzmán	1570-1572
Diego de Guzmán	1572-1574
Diego de Guzmán	1574-1576
Diego de Guzmán	1576-1578
Diego de Guzmán	1578-1580
Diego de Guzmán	1580-1582
Diego de Guzmán	1582-1584
Diego de Guzmán	1584-1586
Diego de Guzmán	1586-1588
Diego de Guzmán	1588-1590
Diego de Guzmán	1590-1592
Diego de Guzmán	1592-1594
Diego de Guzmán	1594-1596
Diego de Guzmán	1596-1598
Diego de Guzmán	1598-1600
Diego de Guzmán	1600-1602
Diego de Guzmán	1602-1604
Diego de Guzmán	1604-1606
Diego de Guzmán	1606-1608
Diego de Guzmán	1608-1610
Diego de Guzmán	1610-1612
Diego de Guzmán	1612-1614
Diego de Guzmán	1614-1616
Diego de Guzmán	1616-1618
Diego de Guzmán	1618-1620
Diego de Guzmán	1620-1622
Diego de Guzmán	1622-1624
Diego de Guzmán	1624-1626
Diego de Guzmán	1626-1628
Diego de Guzmán	1628-1630
Diego de Guzmán	1630-1632
Diego de Guzmán	1632-1634
Diego de Guzmán	1634-1636
Diego de Guzmán	1636-1638
Diego de Guzmán	1638-1640
Diego de Guzmán	1640-1642
Diego de Guzmán	1642-1644
Diego de Guzmán	1644-1646
Diego de Guzmán	1646-1648
Diego de Guzmán	1648-1650
Diego de Guzmán	1650-1652
Diego de Guzmán	1652-1654
Diego de Guzmán	1654-1656
Diego de Guzmán	1656-1658
Diego de Guzmán	1658-1660
Diego de Guzmán	1660-1662
Diego de Guzmán	1662-1664
Diego de Guzmán	1664-1666
Diego de Guzmán	1666-1668
Diego de Guzmán	1668-1670
Diego de Guzmán	1670-1672
Diego de Guzmán	1672-1674
Diego de Guzmán	1674-1676
Diego de Guzmán	1676-1678
Diego de Guzmán	1678-1680
Diego de Guzmán	1680-1682
Diego de Guzmán	1682-1684
Diego de Guzmán	1684-1686
Diego de Guzmán	1686-1688
Diego de Guzmán	1688-1690
Diego de Guzmán	1690-1692
Diego de Guzmán	1692-1694
Diego de Guzmán	1694-1696
Diego de Guzmán	1696-1698
Diego de Guzmán	1698-1700
Diego de Guzmán	1700-1702
Diego de Guzmán	1702-1704
Diego de Guzmán	1704-1706
Diego de Guzmán	1706-1708
Diego de Guzmán	1708-1710
Diego de Guzmán	1710-1712
Diego de Guzmán	1712-1714
Diego de Guzmán	1714-1716
Diego de Guzmán	1716-1718
Diego de Guzmán	1718-1720
Diego de Guzmán	1720-1722
Diego de Guzmán	1722-1724
Diego de Guzmán	1724-1726
Diego de Guzmán	1726-1728
Diego de Guzmán	1728-1730
Diego de Guzmán	1730-1732
Diego de Guzmán	1732-1734
Diego de Guzmán	1734-1736
Diego de Guzmán	1736-1738
Diego de Guzmán	1738-1740
Diego de Guzmán	1740-1742
Diego de Guzmán	1742-1744
Diego de Guzmán	1744-1746
Diego de Guzmán	1746-1748
Diego de Guzmán	1748-1750
Diego de Guzmán	1750-1752
Diego de Guzmán	1752-1754
Diego de Guzmán	1754-1756
Diego de Guzmán	1756-1758
Diego de Guzmán	1758-1760
Diego de Guzmán	1760-1762
Diego de Guzmán	1762-1764
Diego de Guzmán	1764-1766
Diego de Guzmán	1766-1768
Diego de Guzmán	1768-1770
Diego de Guzmán	1770-1772
Diego de Guzmán	1772-1774
Diego de Guzmán	1774-1776
Diego de Guzmán	1776-1778
Diego de Guzmán	1778-1780
Diego de Guzmán	1780-1782
Diego de Guzmán	1782-1784
Diego de Guzmán	1784-1786
Diego de Guzmán	1786-1788
Diego de Guzmán	1788-1790
Diego de Guzmán	1790-1792
Diego de Guzmán	1792-1794
Diego de Guzmán	1794-1796
Diego de Guzmán	1796-1798
Diego de Guzmán	1798-1800
Diego de Guzmán	1800-1802
Diego de Guzmán	1802-1804
Diego de Guzmán	1804-1806
Diego de Guzmán	1806-1808
Diego de Guzmán	1808-1810
Diego de Guzmán	1810-1812
Diego de Guzmán	1812-1814
Diego de Guzmán	1814-1816
Diego de Guzmán	1816-1818
Diego de Guzmán	1818-1820

### Personajes que figuran en la pintura de la firma del Acta de Independencia

1. Mariano de Belandier
2. Manuel Antonio de Molina
3. José Mariano Calderón
4. Isidro de Valle y Castellanos
5. Juan de Barrios
6. Gaspar Cabra
7. José Matías Delgado
8. José Cecilio del Valle
9. Juan de Barrios
10. Antonio de Rivera Cabrales
11. Antonio de Rivera Cabrales
12. Pedro de Arroyave
13. Miguel Lemayre
14. Juan de Barrios
15. Mariano del Zarate

### RESUMEN CRONOLÓGICO

**1820**  
Através de la Ley de Libre Comercio se otorga el comercio libre con España.

**1804**  
Napoleón se proclama emperador de Francia.

**1789**  
Se inicia la Revolución Francesa.

**1773**  
Independencia de España.

**1729**  
Se declara la independencia de la Nueva Granada.

**1676**  
Creación de la Real Audiencia de Guatemala.

**1660**  
Llega la primera imprenta a Guatemala.

**1608**  
Se funda la Real Audiencia de Guatemala.

**1566**  
Se funda la Real Audiencia de Guatemala.

**1553-1821**

Fig. 68 Lámina 3, publicada el 6 de septiembre de 2009.







# PENSALIBRE GUATEMALA. LIBRE CREEZA FECCINDA • LÁMINA COLECCIONABLE No. 7

## Conflicto armado interno

Un grupo de oficiales jóvenes inconformes con el gobierno de Miguel Ydigoras Fuentes y al Ejército decidieron rebelarse, lo que dio origen al levantamiento del 13 de noviembre de 1960. Entre los rebeldes estaban Marco Antonio Yon Soos, Alejandro Arzú, Efraín Barrios y Luis Augusto Luján.

### Gobierno

**1960-1964**  
Miguel Ydigoras Fuentes

**1964-1966**  
Efraín Barrios

**1966-1970**  
Miguel Ángel Asturias

**1970-1974**  
Miguel Ángel Asturias

**1974-1976**  
Antonio Guzmán

**1976-1982**  
Luis Laugerud

**1982-1990**  
Ramos Lara

**1990-1995**  
Efraín Barrios

**1995-2008**  
Alfonso Portillo

**2008-2012**  
Ricardo Gutiérrez

**2012-2015**  
Alfonso Portillo

**2015-2020**  
Ricardo Gutiérrez

**2020-2023**  
Alfonso Portillo

**2023-2024**  
Ricardo Gutiérrez

### Hechos relevantes

**1960** Levantamiento armado de los jóvenes oficiales inconformes con el gobierno de Miguel Ydigoras Fuentes y al Ejército. Entre los rebeldes estaban Marco Antonio Yon Soos, Alejandro Arzú, Efraín Barrios y Luis Augusto Luján.

**1963** El Ejército de Liberación Nacional (ELN) se declara en guerra contra el gobierno de Miguel Ydigoras Fuentes.

**1964** Formación de los primeros grupos guerrilleros en Guatemala.

**1968** El Ejército de Liberación Nacional (ELN) se declara en guerra contra el gobierno de Miguel Ydigoras Fuentes.

**1970** El Ejército de Liberación Nacional (ELN) se declara en guerra contra el gobierno de Miguel Ydigoras Fuentes.

**1974** El Ejército de Liberación Nacional (ELN) se declara en guerra contra el gobierno de Miguel Ydigoras Fuentes.

**1976** El Ejército de Liberación Nacional (ELN) se declara en guerra contra el gobierno de Miguel Ydigoras Fuentes.

**1982** Se crea la organización guerrillera Unidad Revolucionaria Nacional Guatemalteca (URNG).

**1983** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**1984** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**1985** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**1986** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**1987** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**1988** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**1989** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**1990** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**1991** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**1992** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**1993** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**1994** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**1995** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**1996** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**1997** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**1998** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**1999** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**2000** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**2001** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**2002** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**2003** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**2004** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**2005** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**2006** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**2007** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**2008** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**2009** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**2010** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**2011** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**2012** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**2013** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**2014** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**2015** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**2016** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**2017** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**2018** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**2019** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**2020** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**2021** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**2022** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**2023** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

**2024** Se crea la organización guerrillera Frente Revolucionario de las Fuerzas Armadas (FRFA).

### Figuras de la insurgencia

**1** Efraín Barrios

**2** Luis Augusto Luján

**3** Marco Antonio Yon Soos

**4** Alejandro Arzú

**5** Efraín Barrios

**6** Luis Augusto Luján

**7** Marco Antonio Yon Soos

**8** Alejandro Arzú

**9** Efraín Barrios

**10** Luis Augusto Luján

**11** Marco Antonio Yon Soos

**12** Alejandro Arzú

**13** Efraín Barrios

**14** Luis Augusto Luján

**15** Marco Antonio Yon Soos

**16** Alejandro Arzú

**17** Efraín Barrios

**18** Luis Augusto Luján

**19** Marco Antonio Yon Soos

**20** Alejandro Arzú

### Frentes Insurgentes

- 1 Frente Raúl Granados
- 2 Frente Lucio Ríos
- 3 Frente Efraín Barrios
- 4 Frente Efraín Barrios
- 5 Frente Efraín Barrios
- 6 Frente Marco Antonio Yon Soos
- 7 Frente Efraín Barrios
- 8 Organización Revolucionaria de las Fuerzas Armadas
- 9 Frente Efraín Barrios
- 10 Frente Agustín Cordero
- 11 Unidad Revolucionaria Nacional Guatemalteca
- 12 Frente Efraín Barrios
- 13 Partido Guatemalteco del Trabajo

### Algunos intelectuales asesinados

**1** Julio Zúñiga

**2** Alfonso Arzú

**3** Alfonso Arzú

**4** Alfonso Arzú

**5** Alfonso Arzú

**6** Alfonso Arzú

**7** Alfonso Arzú

**8** Alfonso Arzú

**9** Alfonso Arzú

**10** Alfonso Arzú

**11** Alfonso Arzú

**12** Alfonso Arzú

**13** Alfonso Arzú

**14** Alfonso Arzú

**15** Alfonso Arzú

**16** Alfonso Arzú

**17** Alfonso Arzú

**18** Alfonso Arzú

**19** Alfonso Arzú

**20** Alfonso Arzú

### Masacres

Hasta mediados de 1990 se contabilizan más de 200 masacres, entre ellas las de: 1982, 1983, 1984, 1985, 1986, 1987, 1988, 1989, 1990, 1991, 1992, 1993, 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024.

### Inferno en la embajada

El 31 de enero de 1990 se incendia la embajada de los Estados Unidos en Guatemala, matando a 17 estadounidenses y a 12 guatemaltecos.

### Garfúntes

Según el último censo, el 14 por ciento de la población de Guatemala vive en zonas de alta vulnerabilidad social.

### Ximbas

Un grupo de indígenas ximbas fue asesinado en el departamento de Peten.

### 1982-2009

**1982** Asesinato del líder de la URNG, Juan José Arce, en un ataque a su casa en el territorio nacional.

**1983** Firma de la paz entre el gobierno y la URNG.

**1984** Firma de la paz entre el gobierno y la URNG.

**1985** Firma de la paz entre el gobierno y la URNG.

**1986** Firma de la paz entre el gobierno y la URNG.

**1987** Firma de la paz entre el gobierno y la URNG.

**1988** Firma de la paz entre el gobierno y la URNG.

**1989** Firma de la paz entre el gobierno y la URNG.

**1990** Firma de la paz entre el gobierno y la URNG.

**1991** Firma de la paz entre el gobierno y la URNG.

**1992** Firma de la paz entre el gobierno y la URNG.

**1993** Firma de la paz entre el gobierno y la URNG.

**1994** Firma de la paz entre el gobierno y la URNG.

**1995** Firma de la paz entre el gobierno y la URNG.

**1996** Firma de la paz entre el gobierno y la URNG.

**1997** Firma de la paz entre el gobierno y la URNG.

**1998** Firma de la paz entre el gobierno y la URNG.

**1999** Firma de la paz entre el gobierno y la URNG.

**2000** Firma de la paz entre el gobierno y la URNG.

**2001** Firma de la paz entre el gobierno y la URNG.

**2002** Firma de la paz entre el gobierno y la URNG.

**2003** Firma de la paz entre el gobierno y la URNG.

**2004** Firma de la paz entre el gobierno y la URNG.

**2005** Firma de la paz entre el gobierno y la URNG.

**2006** Firma de la paz entre el gobierno y la URNG.

**2007** Firma de la paz entre el gobierno y la URNG.

**2008** Firma de la paz entre el gobierno y la URNG.

**2009** Firma de la paz entre el gobierno y la URNG.

Fig. 72 Lámina 7, publicada el 16 de septiembre de 2009.

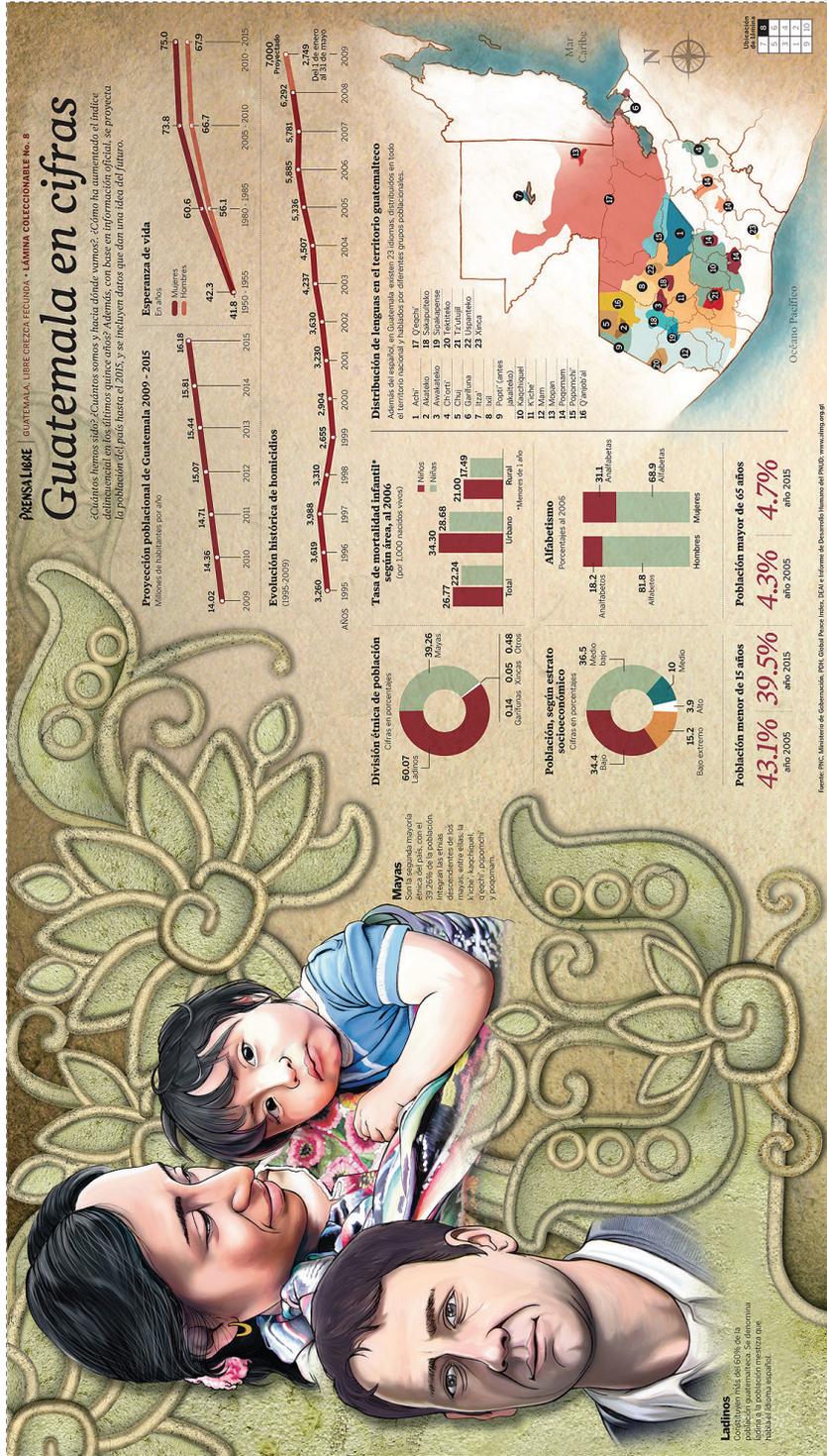


Fig. 73 Lámina 8, publicada el 18 de septiembre de 2009.

# GUATEMALA

## Libre Crezo

### Cartografía histórica I

Antes de la conquista, Guatemala no tenía fronteras definidas. Carlos I de España estableció en 1542 la Real Audiencia de los Confines, para delimitar el territorio conquistado, que cambia conforme a disposiciones reales.

**Administración de los Reinos o Indias (1542-1562)**

Administración de los Reinos o Indias (1542-1562)

#### REAL AUDIENCIA DE LOS CONFINES (1542-1562)

El 20 de noviembre de 1542 se promulgó la Nueva Ley de Enjuiciamiento de Indias, que estableció el dominio español en América. El artículo 11 crea la Audiencia de los Confines, original en Guatemala, y cubre los territorios de Guatemala, El Salvador, Honduras, Nicaragua y Panamá.

**LEYES DE INDIAS**  
 "En la ciudad de Santiago de los Caballeros de España, a 20 de noviembre de 1542, yo el Rey, por mandado de su Magestad, he mandado que se promulgasen las siguientes Leyes de Indias..."

#### DOMINIO ESPAÑOL EN AMÉRICA

Para la mejor administración de las Indias, las tierras conquistadas, las Indias se dividieron en Reinos o Indias, y a cada una se le dio un Virreinato. En América se dividieron en Virreinos y audiencias, es decir, en territorios administrados por un Virrey y una Audiencia respectivamente. Las Indias se dividieron en Reinos o Indias, y a cada una se le dio un Virreinato. En América se dividieron en Virreinos y audiencias, es decir, en territorios administrados por un Virrey y una Audiencia respectivamente.

#### REINO DE GUATEMALA-CAPTANÍA GENERAL (1563-1763)

El 28 de junio de 1563, Felipe II, Rey de España, promulgó la Real Audiencia de Guatemala. Son 308 artículos que regulan la administración de justicia y el amable buen gobierno.

#### REINO DE GUATEMALA (Régimen de Intendencias) (1763-1821)

El Régimen de Intendencias se inició por el visitador José de Gilvez. Las primeras son: San Salvador, San Marcos y Chiquimula. En 1765 y Nicaragua y de forma la soberanía de Costa Rica.

Fig. 74 Lámina 9, publicada el 20 de septiembre de 2009.

DIRECTOR EDITORIAL: GONZALO MARRUQUÍN | INVESTIGACIÓN: MIGUEL ALVAREZ AREVALO | COORDINACIÓN EDITORIAL: ISAC RAMÍREZ

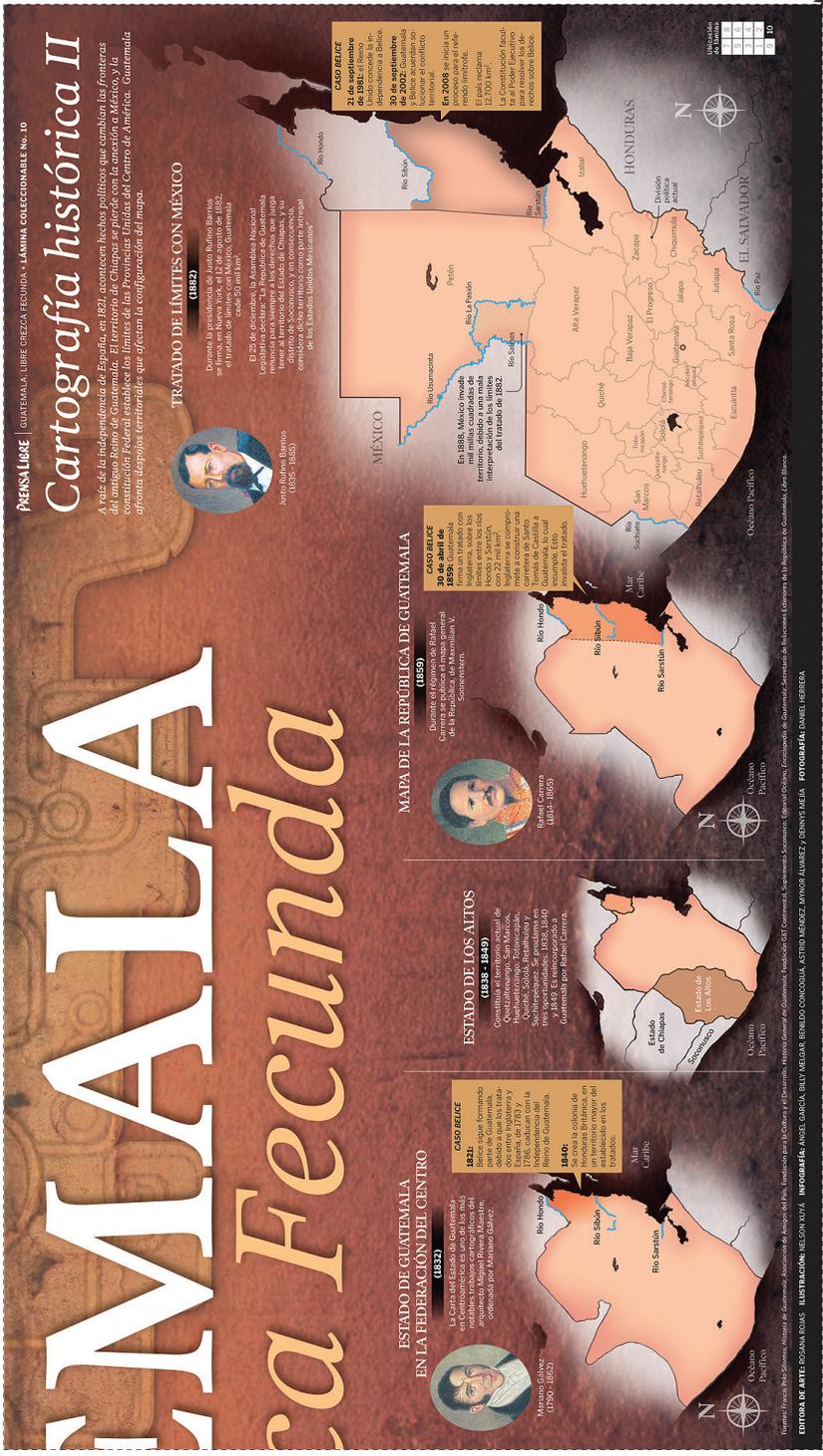


Fig. 75 Lámina 10, publicada el 23 de septiembre de 2009.

# Uso del público

Al completar las láminas de la colección del proyecto, los lectores recortan los márgenes que consideren necesarios para armar y unir las piezas y pegarlas a una pared, o simplemente guardar el póster para cuando lo quiera utilizar como fuente de consulta (Fig. 76 a 78)



**Fig. 76** Recorte de los excesos o márgenes a discreción de los lectores, para empalmar el póster.



**Fig. 77** Colección completa de las diez láminas de Guatemala Libre Crezca Fecunda.



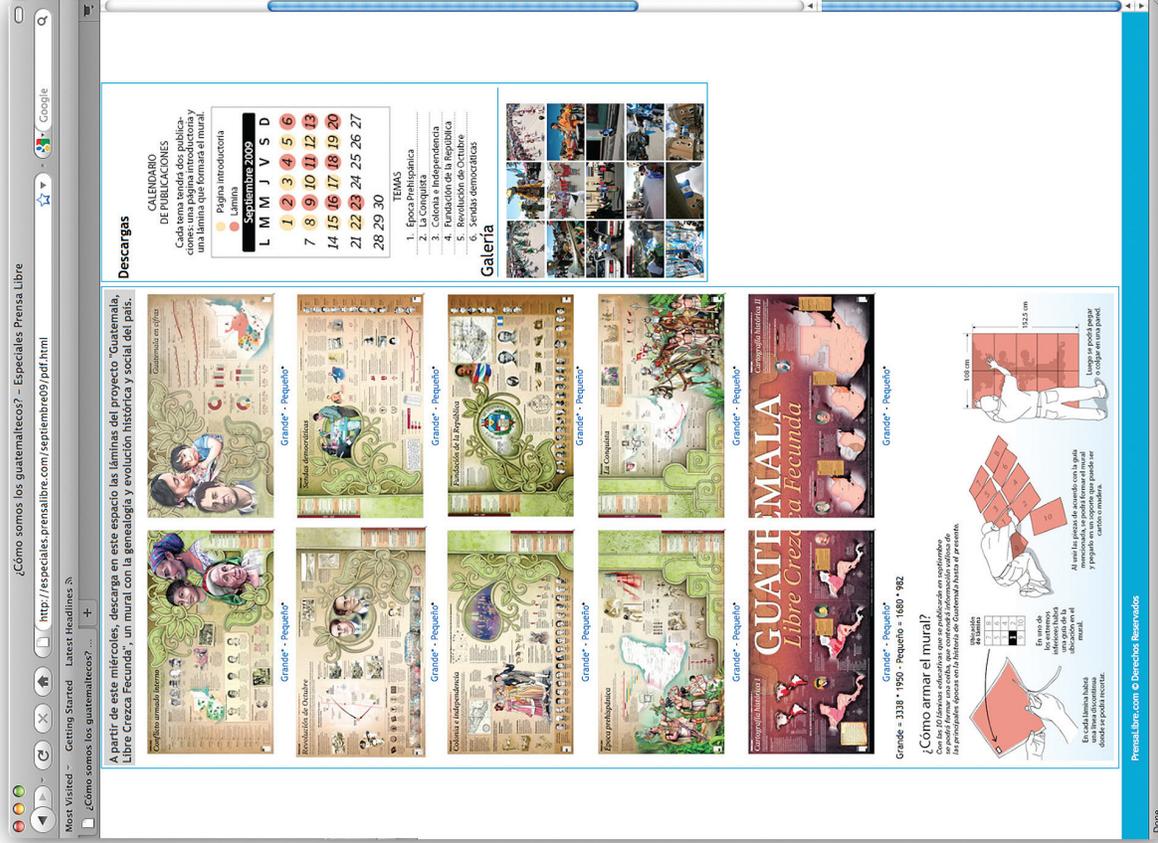
**Fig. 78**  
Póster armado y  
pegado a una pared.

# Disponibile en Internet

El proyecto también es publicado en la página de Internet del diario Prensa Libre.

Después de cada publicación impresa, se sube al sitio de internet y se pone a disposición de los lectores para que puedan descargarlas en dos tamaños y resoluciones.

En la publicación web también aparece el instructivo para el armado y pegado del póster (Fig. 79).



**Fig. 79** Imagen del sitio web en donde están las láminas para descarga gratuita, con dos opciones de tamaños.

# Proyecto Premiado

**E**l proyecto es enviado a dos importantes concursos internacionales de periodismo visual. En ambos coincide en la obtención de una medalla de plata, lo cual llena de orgullo al departamento de Arte Redacción y al diario Prensa Libre por ser el primer periódico guatemalteco en lograr este reconocimiento en certámenes de ese nivel, en el que compiten medios de comunicación de la talla de The New York Times, National Geographic, El País, entre otros. (Fig. 80 y 81).

**Fig. 80**  
Publicación del premio obtenido en el certamen anual The Best of Newspaper Design de la SND (Sociedad de Diseño de Noticias por sus siglas en inglés).

**ESCAPARATE**  
TIPO DE CAMBIO  
US\$1 ▶ 07.97036  
FUENTE: Banco de Guatemala

**ACTUALIDAD**  
**PUNTO DE DISCORDIA**  
Planes oficiales de la reforma fiscal crean rechazo empresarial ▶ Pág. 5

**DEPARTAMENTAL**  
**Desconfianza en autoridad**  
Preocupa a huelgueros uso de violentos conflictos ▶ Pág. 32

**DEPORTES**  
**Ibrahimovic salva al Barça**  
Gol del suceso logra empate 1 a uno Stuttgart, en la Liga de Campeones ▶ Pág. 58

**VERIFIED**  
ALBERT ORTEGA  
www.verifiem.com

**PRIMER PLANO**  
Diseño mural enmarcable ilustra en forma gráfica evolución histórica de Guatemala

## Galardonan proyecto de Prensa Libre

POR ISAAC RAMÍREZ

Guatemala Libre Crezca Recunda, el megaproyecto patrio publicado en septiembre del 2009 en Prensa Libre, en homenaje al centenario de la independencia de Guatemala, obtuvo la distinción de plata en el certamen mundial organizado por The Society for News Design (SND, Sociedad para el Diseño de Periódicos).

La SND, con sede en Orlando, Florida, es una organización internacional que estima el liderazgo, la creatividad y la calidad de los trabajos de imprenta y digitales de todo el mundo.

Desde 1979, año de su fundación, recibe más de 500 aplicaciones de periódicos, revistas, folletos, libros, arte y otros medios multimedios.

Al año con año, la SND organiza un concurso que reconoce la creatividad y el impacto de los trabajos de imprenta y digitales. El premio más reciente se lo otorgó al periódico guatemalteco Prensa Libre Crezca Recunda, de Prensa Libre, Guatemala.

El proyecto Galardonado por la SND, fue diseñado por el equipo de arte redacción de Prensa Libre, que incluye a los diseñadores de arte gráfico, Miguel Álvarez, María José Arévalo, y la diseñadora de arte gráfico, sinérgica y creativa, María José Arévalo.

El equipo de arte redacción de Prensa Libre, que incluye a los diseñadores de arte gráfico, Miguel Álvarez, María José Arévalo, y la diseñadora de arte gráfico, sinérgica y creativa, María José Arévalo.



**Guatemala Libre Crezca Recunda**  
Las 10 infografías integradas forman la cabecera panorámica, como símbolo de unidad, desarrollo, orgullo patrio y libertad.

- La misión de la Society for News Design es reconocer y promover la excelencia en el diseño de periódicos y medios multimedios a través de un concurso anual que premia la creatividad y el impacto de los trabajos de imprenta y digitales.
- Para lograr el premio más reciente se lo otorgó al periódico guatemalteco Prensa Libre Crezca Recunda, de Prensa Libre, Guatemala.
- La coordinación del equipo de arte gráfico de Prensa Libre, que incluye a los diseñadores de arte gráfico, Miguel Álvarez, María José Arévalo, y la diseñadora de arte gráfico, sinérgica y creativa, María José Arévalo.

El proyecto Galardonado por la SND, fue diseñado por el equipo de arte redacción de Prensa Libre, que incluye a los diseñadores de arte gráfico, Miguel Álvarez, María José Arévalo, y la diseñadora de arte gráfico, sinérgica y creativa, María José Arévalo.

El equipo de arte redacción de Prensa Libre, que incluye a los diseñadores de arte gráfico, Miguel Álvarez, María José Arévalo, y la diseñadora de arte gráfico, sinérgica y creativa, María José Arévalo.

**Fig. 81**  
Nota que anuncia la obtención del galardón mundial en el certamen anual de infografía promovido por la Universidad de Navarra, España y la SND.



**Fig. 81**  
Nota que anuncia la obtención del galardón mundial en el certamen anual de infografía promovido por la Universidad de Navarra, España y la SND.

El proyecto Galardonado por la SND, fue diseñado por el equipo de arte redacción de Prensa Libre, que incluye a los diseñadores de arte gráfico, Miguel Álvarez, María José Arévalo, y la diseñadora de arte gráfico, sinérgica y creativa, María José Arévalo.

**PRIMER PLANO**  
Proyecto de Prensa Libre obtiene galardón mundial

POR ISAAC RAMÍREZ

El evento es considerado "el Pulitzer" del mundo infográfico. El certamen anual de infografía promovido por la Universidad de Navarra, España y la SND, con sede en EE. UU.

El proyecto Galardonado por la SND, fue diseñado por el equipo de arte redacción de Prensa Libre, que incluye a los diseñadores de arte gráfico, Miguel Álvarez, María José Arévalo, y la diseñadora de arte gráfico, sinérgica y creativa, María José Arévalo.

Editor general: Gerardo Jiménez Arévalo • Vice Central de Redacción: Edinson Jofé de Redacción: Dominica Villalager Nemes • Editor de Curar: Tulu Juárez

El equipo de arte redacción de Prensa Libre, que incluye a los diseñadores de arte gráfico, Miguel Álvarez, María José Arévalo, y la diseñadora de arte gráfico, sinérgica y creativa, María José Arévalo.

El equipo de arte redacción de Prensa Libre, que incluye a los diseñadores de arte gráfico, Miguel Álvarez, María José Arévalo, y la diseñadora de arte gráfico, sinérgica y creativa, María José Arévalo.

# AGRADECIMIENTOS

Con especial afecto agradezco al diario Prensa Libre por permitirme participar de este proyecto ganador, ahora documentado en esta Guía Didáctica que espero sea un valioso aporte para la formación académica de los estudiantes de la licenciatura de Diseño Gráfico con énfasis Editorial Didáctico Interactivo.

A mis compañeros de trabajo, de quienes he aprendido mucho, pero principalmente a valorar el trabajo de equipo: agradezco por su valioso aporte en la realización del presente documento didáctico.

También mi agradecimiento a la Escuela de Diseño Gráfico por permitirme realizar la presente guía documental como un proyecto de sistematización de conocimientos, en donde también pude poner en práctica los conceptos aprendidos en esta casa de estudios.



Guatemala, 11 de enero de 2021

**MSc. Arquitecto**  
**Edgar Armando López Pazos**  
**Decano**  
**Facultad de Arquitectura**  
**Universidad de San Carlos de Guatemala**

Señor decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que he realizado la revisión de estilo del proyecto de graduación **Guía documental sobre el proyecto editorial Guatemala Libre Crezca Fecunda, publicado en Prensa Libre, en septiembre de 2009 (Documento de apoyo para la docencia de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala)** del estudiante **Angel Gualberto García Paredes** de la Facultad de Arquitectura, carné universitario **9711097**, previo a conferírsele el título de **Diseñador Gráfico** en el grado académico de licenciado.

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

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

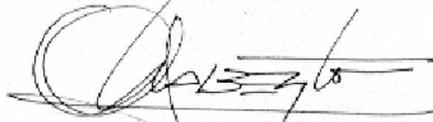


*Nanci A. Franco Luin*  
Colegiada número 8013

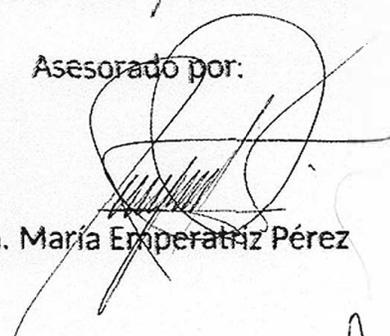


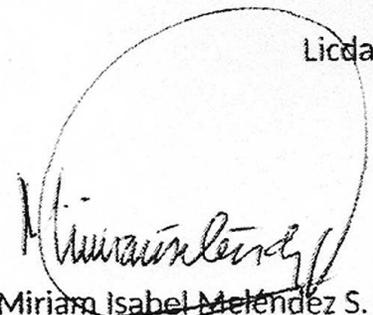
**Guía documental sobre el proyecto editorial Guatemala Libre Crezca  
Fecunda publicado en Prensa Libre, en septiembre de 2009 (Documento de  
apoyo para la docencia de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de  
Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala)**

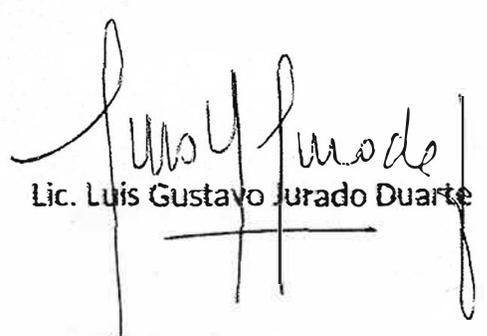
Proyecto de Graduación desarrollado por:

  
Angel Gualberto García Paredes

Asesorado por:

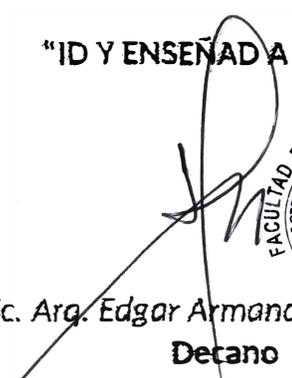
  
Licda. María Emperatriz Pérez

  
Licda. Miriam Isabel Meléndez S. de Villalta

  
Lic. Luis Gustavo Jurado Duarte

Imprimase:

**"ID Y ENSEÑAD A TODOS"**

  
MSc. Arg. Edgar Armando López Pazos  
Decano

