



# Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Arquitectura  
Escuela de Diseño Gráfico



**Diseño de material gráfico digital e impreso**  
acerca de las labores que realiza el  
Museo Nacional de Arqueología y Etnología,  
dirigido a estudiantes y público en general de la ciudad de Guatemala

Presentado por:  
José Onelio Canté Morales

MUSEO NACIONAL DE  
ARQUEOLOGÍA Y  
ETNOLOGÍA





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

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

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

# Diseño de material gráfico digital e impreso

acerca de las labores que realiza el  
Museo Nacional de Arqueología y Etnología,  
dirigido a estudiantes y público en general de la ciudad de Guatemala

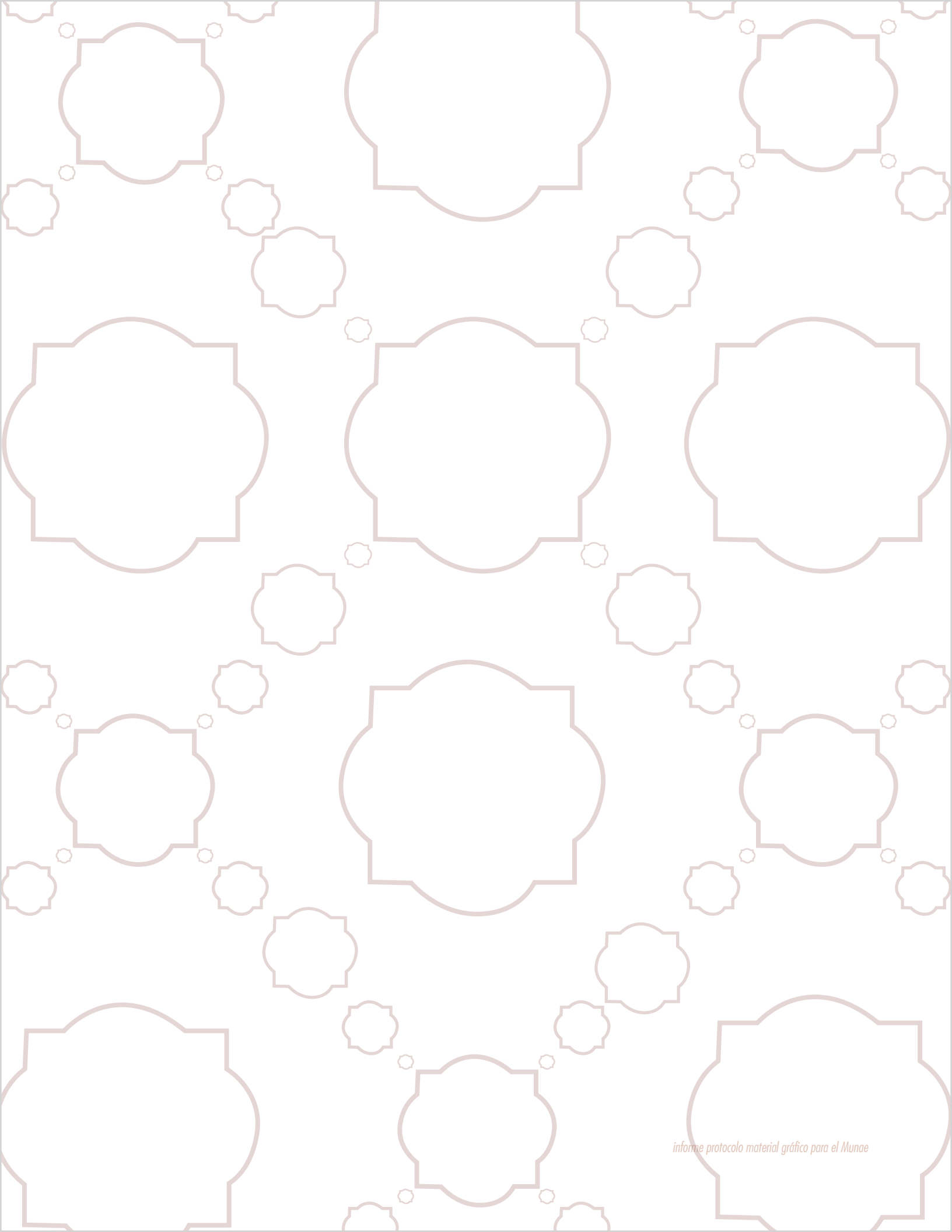
Proyecto de Graduación desarrollado por:  
José Onelio Canté Morales  
para optar al título de  
Licenciado en Diseño Gráfico.

MUSEO NACIONAL DE  
ARQUEOLOGÍA Y  
ETNOLOGÍA



Guatemala, marzo de 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”.



# Autoridades

## **Nómina de Autoridades**

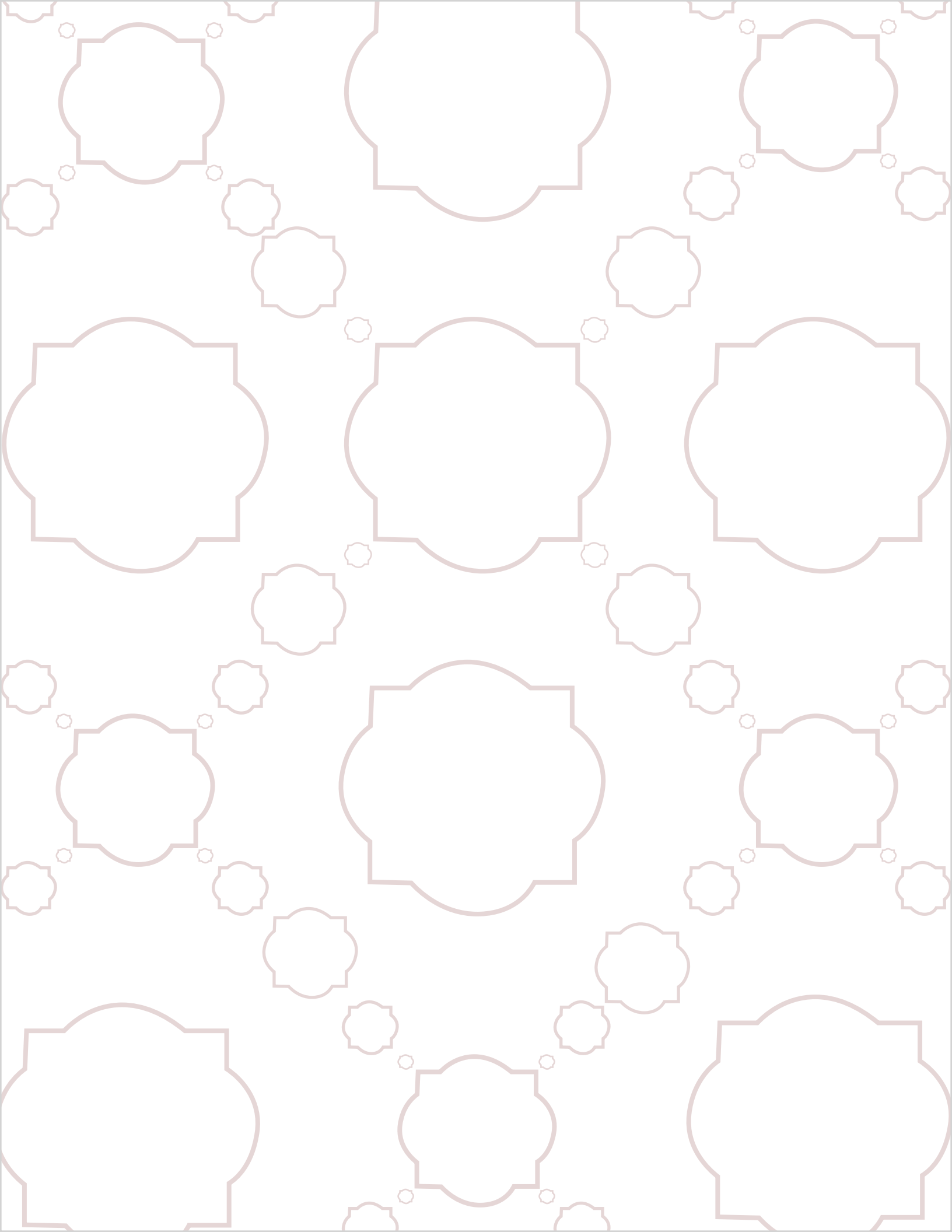
MSc. Edgar Armando López Pazos  
Decano  
Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini  
Vocal I  
Licda. Ilma Judith Prado Duque  
Vocal II  
MSc. Arq. Alice Michele Gómez García  
Vocal III  
Br. Andrés Cáceres Velazco  
Vocal IV  
Br. Andrea María Calderón Castillo  
Vocal V  
Arq. Marco Antonio de León Vilaseca  
Secretario Académico

## **Tribunal Examinador**

**ASESOR METODOLÓGICO**  
Lic. Marco Antonio Morales

**ASESOR GRÁFICO**  
Lic. Carlos Enrique Franco Roldan

MSc. Edgar Armando López Pazos  
Decano  
Arq. Marco Antonio de León Vilaseca  
Secretario Académico





# Agradecimientos

## **a Dios**

Por permitirme llegar hasta este punto de mi vida, por darme paciencia y fortaleza en los momentos más difíciles de mi vida para que pudiera continuar.

## **a mis Padres**

Por su apoyo incondicional, por sus consejos a ellos les dedico mi éxito.

## **a mi Esposa**

Gracias por estar siempre a mi lado, por su paciencia y comprensión sin ella hubiera sido difícil culminar este sueño.

## **a mi Hijos**

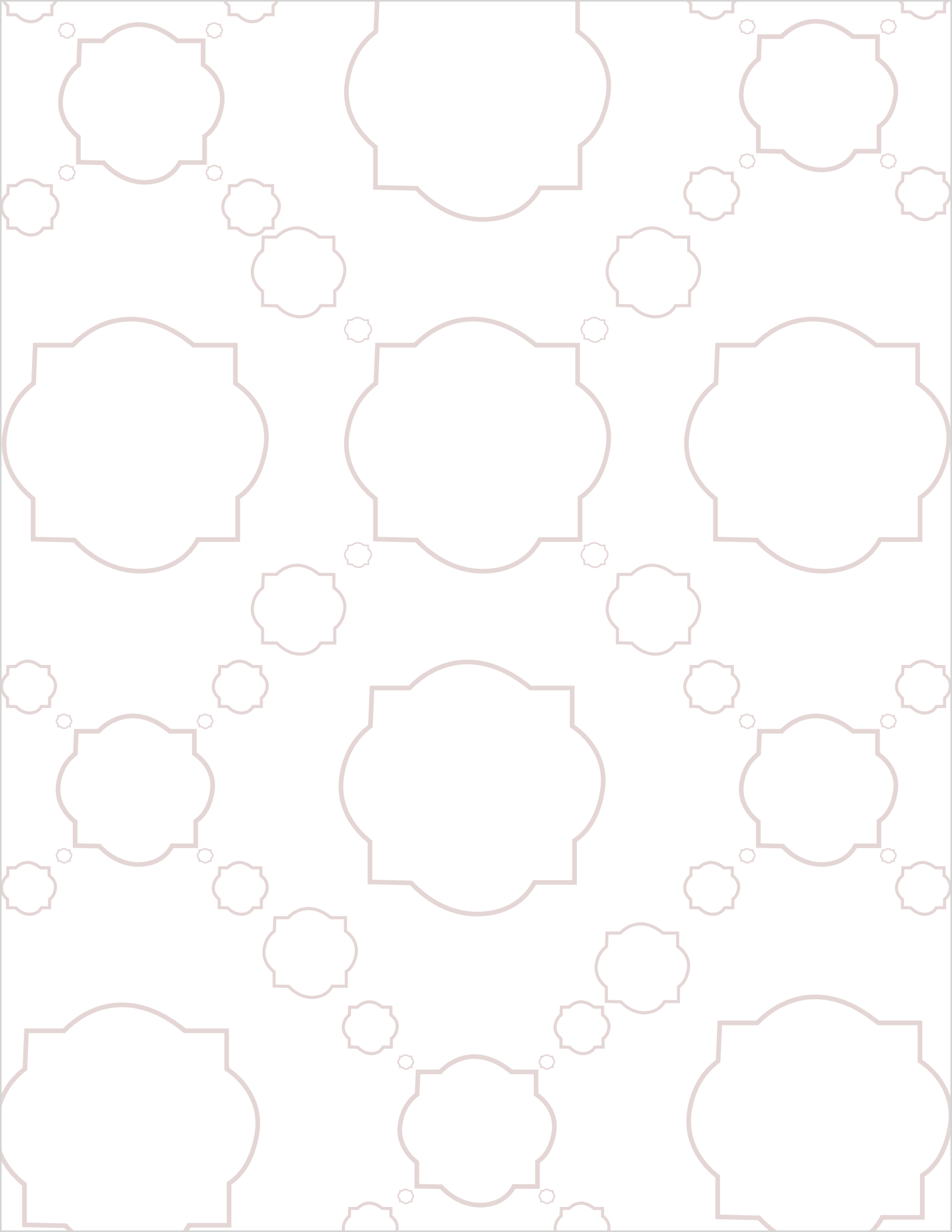
A ellos va dedicado todo este esfuerzo y que esto sirva de ejemplo para sus vidas.

## **a mis Hermanos**

Por ser parte importante en mi vida.

## **a la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos**

Por brindarme sus conocimientos, dentro de ella encontré un nuevo hogar donde pude compartir experiencias que forjaron mi vida.





# Índice

## 1 CAPÍTULO

<b>PRESENTACIÓN</b>	pag. 11
<b>INTRODUCCIÓN</b>	pag. 13
1.1 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA	pag. 15
1.2 IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA	pag. 15
1.2.1 Definición y delimitación del problema de comunicación visual	pag. 16
1.3 JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	pag. 16
1.3.1 Trascendencia del proyecto	pag. 16
1.3.2 Incidencia del diseño gráfico	pag. 16
1.3.3 Factibilidad del proyecto	pag. 16
1.4 OBJETIVO DEL PROYECTO	pag. 17
1.4.1 Objetivo general	pag. 17
1.4.2 Objetivo específico	pag. 17
1.4.3 Objetivo de comunicación visual	pag. 17
1.4.4 Objetivo de diseño gráfico	pag. 17

## 2 CAPÍTULO

<b>PERFIL DE LA INSTITUCIÓN</b>	
2.1 Objetivos de la institución	pag. 21
2.1.1 Misión	pag. 22
2.1.2 Visión	pag. 22
2.1.3 Formas de comunicación	pag. 22
2.1.4 Estrategias de acción	pag. 22
2.1.5 Principios fundamentales	pag. 22
2.1.6 Organigrama munae	pag. 23
2.1.7 Visitantes del munae	pag. 24
2.1.8 Antecedentes gráficos	pag. 25
2.2 PERFIL DEL GRUPO OBJETIVO	pag. 26
2.2.1 Relación de la institución con el grupo objetivo	pag. 26
2.2.2 Características geográficas	pag. 26
2.2.3 Características sociodemográficas	pag. 26
2.2.4 Características socioeconómicas	pag. 26
2.2.5 Características psicográficas	pag. 26
2.2.6 Cultura Visual	pag. 27
2.2.7 Características Psicopedagógicas	pag. 27

## 3 CAPÍTULO

<b>PLANEACIÓN OPERATIVA</b>	pag. 31
3.1 Referencias visuales	pag. 31
3.2 Estrategia de aplicación de la pieza a diseñar	pag. 33
3.3 Flujograma	pag. 33
3.4 CRONOGRAMA DE TRABAJO	pag. 36
3.5 PRESUPUESTO DEL PROYECTO	pag. 37
3.6 ESTRATEGIA INSTITUCIONAL EN LA QUE SE UBICAN LAS PIEZAS A DISEÑAR	pag. 38
3.7 VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LA PIEZA A DISEÑAR	pag. 39
3.8 BRIEF	pag. 41

## 4 CAPÍTULO

<b>CONCEPTO CREATIVO</b>	pag. 45
4.0.1 ¿Qué es la técnica mapa mental?	pag. 45
4.0.2 ¿Qué es la técnica relaciones forzadas?	pag. 45
4.0.3 ¿Qué es la técnica análisis morfológico?	pag. 45
4.1 TÉCNICA MAPA MENTAL	pag. 46
4.2 TÉCNICA RELACIONES FORZADAS	pag. 47
4.3 TÉCNICA ANÁLISIS MORFOLÓGICO	pag. 48
4.4 LISTADO DE INSIGHTS	pag. 49

4.5 PREMISAS DE DISEÑO GRÁFICO	pag. 50
4.5.1 Tipografías	pag. 50
4.5.2 Cromatológicas	pag. 50
4.5.3 Formato	pag. 51
4.5.4 Lengüística	pag. 51
4.5.5 Iconografías ilustrativas	pag. 51
4.5.6 Composición de elementos gráficos	pag. 51
4.5.7 Reticulas	pag. 51
4.5.8 Complementos ornamentales	pag. 52
4.6 RECOPIACIÓN DE REFERENTES VISUALES	pag. 52

## 5 CAPÍTULO

<b>DESARROLLO DEL MARCO TEÓRICO</b>	pag. 57
5.1 HISTORIA OBLIGACIÓN O DERECHO CONOCERLA	pag. 57
5.1.1 Introducción	pag. 57
5.1.2 Conclusión	pag. 60
5.1.3 Bibliografía	pag. 61
5.2 APORTE DEL DISEÑO GRÁFICO EN LA SOCIEDAD	pag. 52
5.2.1 Introducción	pag. 62
5.2.2 Conclusión	pag. 64
5.2.3 Bibliografía	pag. 65

## 6 CAPÍTULO


<b>PRODUCCIÓN GRÁFICA</b>	pag. 69
6.1 PRIMER NIVEL DE VISUALIZACIÓN	pag. 69
6.1.2 Portada	pag. 69
6.1.3 Autoevaluación	pag. 70
6.1.4 Cubierta	pag. 71
6.1.5 Logotipo centenario	pag. 71
6.2 SEGUNDO NIVEL DE VISUALIZACIÓN	pag. 73
6.2.1 Elementos gráficos	pag. 73
6.2.2 Cubierta o funda	pag. 76
6.2.3 Portada	pag. 77
6.2.4 Logotipo	pag. 78
6.2.5 Guardas	pag. 79
6.2.6 Diagramación de páginas interiores	pag. 80
6.2.7 Premisas del diseño	pag. 83
6.2.8 Evaluación con expertos	pag. 83
6.3 TERCER NIVEL DE EVALUACIÓN	pag. 85
6.3.1 Elementos gráficos	pag. 86
6.3.2 Cubierta o funda	pag. 88
6.3.3 Portada	pag. 89
6.3.4 Guardas	pag. 90
6.3.5 Portada interna	pag. 91
6.3.6 Portadillas internas	pag. 93
6.3.7 Páginas internas	pag. 96
6.3.8 Páginas internas	pag. 99

## 7 CAPÍTULO

<b>PROPUESTA FINAL</b>	pag. 105
7.1 Código cromático	pag. 121
7.2 Código tipográfico	pag. 121
7.3 Puesta en práctica	pag. 122
7.3.1 Costo de diseño	pag. 122
7.3.2 Costo de reproducción	pag. 122
7.4 Lecciones aprendidas	pag. 123
7.5 Conclusiones	pag. 124
7.6 Recomendaciones	pag. 125
7.7 Fuentes consultadas	pag. 126
7.8 Glosario	pag. 127
7.9 Anexos	pag. 128

## 8 CAPÍTULO

<b>ANEXOS</b>	pag. 128
---------------	----------



**CAPÍTULO**

**PRESENTACIÓN**

**INTRODUCCIÓN**

- ANTECEDENTES DEL PROBLEMA
- JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO
- OBJETIVOS



# Presentación

A través de los siglos han existido culturas maravillosas que en su momento constituyeron grandes imperios, esto también significó un gran desarrollo para la humanidad, grandes aportes a la ciencia como también descubrimientos y edificaciones realizadas por estas se pueden apreciar a través del mundo, conforme ha evolucionado la humanidad se ha ido perdiendo identidad como mucha de su historia, muchas de estas civilizaciones que en su momento significaron grandes imperios vienen quedando en el olvido, existen convenios tanto nacionales como internacionales que se crearon con el único fin de resguardar y valorar estos legados heredados por antiguas civilizaciones. (unesco, 2018)

Para poder comprender la evolución de muchas cosas que ahora se conocen es importante conocer la historia, en este sentido los museos juegan un papel muy importante en la sociedad, pues gracias a la labor que realizan se puede apreciar gran parte de ella.

En el museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala se resguarda y restaura gran parte de la herencia cultural de Guatemala, a pesar de los esfuerzos que se hacen dentro de la institución por dar a conocer la riqueza cultura de Guatemala existen muchas limitantes que frenan este propósito, desde la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala se ha venido apoyando con los procesos de comunicación, como toda institución pública o privada la comunicación que exista dentro y fuera de la misma es muy importante para darle el reconocimiento que se merece.

Como en otras ocasiones desde la escuela de diseño gráfico se tuvo el acercamiento con autoridades del MUNAE, esto con el propósito de colaborar en los procesos de comunicación de la institución, luego de realizar un diagnóstico para determinar las necesidades que presenta se llegó a la conclusión de realizar un proyecto que se enfoque principalmente en dar a conocer los cambios que ha tenido la institución a través de los años.

Según la información proporcionada por las autoridades de la institución, la reestructuración del MUNAE se realizó durante los últimos 15 años de esta manera es importante crear una memoria histórica para que los cambios queden plasmados y los visitantes puedan acceder a esta información.

Para llevar a cabo este proyecto es necesario la participación de un grupo específico de la población guatemalteca, dentro de ellos podemos mencionar, personal administrativo de la institución esto para tener la información necesaria de cómo funciona la institución a lo interno de la misma, de igual manera se investigó con instituciones educativas para obtener a detalle información de lo que esperan como institución.

El proyecto consiste en una pieza de diseño editorial, donde se pueda encontrar información importante tanto para autoridades estatales como también para público que visita las instalaciones, para esto es necesario que la composición visual sea agradable y llamativa.

Con este proyecto se busca darle el reconocimiento que se merece la institución, la importancia que representa en la sociedad guatemalteca, a pesar de ser una de las instituciones más privilegiada que existe en la sociedad por los tesoros que en ella se guarda, no se valora como debería valorarse.



# 1. Introducción

El Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala, tiene como objetivo principal restaurar y promover el patrimonio arqueológico y etnológico del país, para esto es necesario tener un equipo de comunicación especializado como también una estrategia de comunicación adecuada y así poder desarrollar de mejor manera esta función. Se realizó una investigación previa para determinar las necesidades de comunicación que presenta el Museo y así tomar una decisión que pueda favorecer al mismo, luego de la investigación, se toma la decisión de crear una pieza gráfica, donde se den a conocer las diferentes actividades que viene realizando el Museo a través de los años.

Existen actividades propias del museo que se han mantenido en los últimos años estas han creado gran expectativa dentro del grupo objetivo como también la población en general así también ha mejorado la imagen de la institución dentro de estas actividades se pueden encontrar "Una noche en la calle de los museos, Simposios, Charlas entre otras".

A pesar del esfuerzo que se hace desde el equipo interno de la institución se percibe que falta mucho por hacer, aún existe poco interés en la población en general de visitar los museos, se ve necesario dar a conocer las actividades que se vienen realizando a través de los años, esto con el fin de resaltar las riquezas culturales y etnológicas con las que cuenta Guatemala.

Se investigó dentro y fuera de la institución gracias a esto se presenta la idea del proyecto "Diseño de material editorial", esto para resaltar los logros alcanzados a través de los años dentro de la institución, para estudiantes y público en general del departamento de Guatemala, mediante fotografías y entrevistas realizadas dentro de la institución.

Siguiendo los procesos de investigación o diagnóstico, gracias a la colaboración del personal de la institución como también establecimientos de educación pública y privada se logró identificar el problema de comunicación que existe en la institución.





## 1.1 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

Según la Asociación de Museos de Guatemala, “el primer museo en Guatemala fué fundado en 1796 y se llamó Gabinete de Historia Natural”. Luego en 1866, la sociedad Económica de Amigos del País inauguró el Primer Museo Nacional este funcionó hasta 1881.

En 1931, durante el régimen del General Ubico, se fundó el Museo de Historia y Bellas Artes, el cual dejó de existir y cuyas colecciones dieron origen en 1975 a los Museos Nacionales de Arqueología y Etnología, de Historia y de Arte Moderno. Actualmente dichos museos están a cargo de la Subdirección de Museos y Centros Culturales de la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural del Ministerio de Cultura y Deportes.

En 1969, se creó el museo de la Universidad de San Carlos y en 1970 surgieron los primeros museos privados, así como los museos regionales en el interior del país.”

El objetivo principal de un museo es el resguardo y exhibición de piezas importantes de historia del país, para esto se necesita personal altamente calificado por el valor que representan las colecciones que allí se conservan.

En el Museo de Arqueología y Etnología se exhiben piezas de colección que juegan un papel muy importante en la historia de Guatemala.

A través de los años han existido cambios significativos dentro de la institución, dentro de estas podemos mencionar las diferentes actividades que se realizan año con año.

La población que visita las instalaciones ha ido en aumento cada año basado en las estadísticas que maneja la institución en el año 2015 la institución recibió a 65,020 visitantes, comparado con museos de la región persiste el desinterés de parte de la población en conocer los beneficios que brinda la institución.

La población visitante aumenta solo cuando se realizan actividades que fomentan la participación en familia, por ejemplo **“una noche en la calle de los museos”** este evento se viene realizando durante 7 años, este año fueron más de

25 mil visitantes, señaló Ricardo Quiñonez, vicealcalde de la capital. <http://www.prensalibre.com/vida/salud-y-familia/la-noche-de-los-museos-en-imagenes>

El Museo Nacional de Arqueología y Etnología juega un papel muy importante dentro de la sociedad guatemalteca, una de las funciones principales es dar a conocer el origen de la sociedad guatemalteca.


Es importante que los niños y jóvenes conozcan la importancia de los valores culturales con los que cuenta el país así también la importancia de conservarlos, debido a la influencia que crean las modas y tendencias en el mundo a través de los diferentes medios de comunicación se corre el riesgo que genere desinterés de visitar los museos de parte de las futuras generaciones.

## 1.2 IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

EL MUSEO NACIONAL DE ARQUEOLOGÍA Y ETNOLOGÍA DE GUATEMALA, es el encargado de investigar conservar, restaurar, exhibir y divulgar el patrimonio arqueológico y etnológico de Guatemala, para esto es muy importante tener un método de comunicación visual dentro y fuera de la institución esto puede ser a través de diferentes medios de comunicación digitales o escritos, para llegar al público objetivo se pueden utilizar diferentes medios (radio, televisión o escritos).

El MUNAE cuenta con actividades que se realizan durante cada año, como también guías para grupos de estudiantes de instituciones públicas o privadas en los diferentes niveles académicos.

Promover las diferentes actividades que se realizan dentro del museo puede ser un reto bastante grande para la institución debido a los recursos económicos y humanos que se necesitan, pero puede ser de gran beneficio para la sociedad guatemalteca en especial para niños y jóvenes, porque de esta manera se promueve la convivencia y participación.



A través del diseño se fomentará la participación de los estudiantes y público en general de la ciudad de Guatemala a participar en las diferentes actividades de la institución.

El diseño gráfico tendrá mucha participación dentro del proceso de comunicación visual, proporcionando material gráfico relacionado con la institución con el propósito de mejorar la imagen de la institución.

A través del diseño se fomentará la participación de los estudiantes y público en general de la ciudad de Guatemala a participar en las diferentes actividades de la institución.

### 1.2.1 Definición y delimitación del problema de comunicación visual.

La falta de un equipo de comunicación que se pueda encargar de promover las diferentes actividades que realiza el MUNAE para atraer a la población en general, a esto se le suma el espacio, la implementación de una guía gráfica para utilizar mejores los espacios, esta puede ser informativa y ayudará no solo a los visitantes sino también al área administrativa.

## 1.3 JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

### 1.3.1 Trascendencia del proyecto

El proyecto de material editorial gráfico para el Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala, surge de la necesidad de promocionar la imagen de la institución, la intervención del diseño gráfico profesional permitirá transformar la perspectiva que se tiene actualmente de la institución.

Se pretende generar interés de otras instituciones de promocionar los valores culturales y etnológicos de Guatemala, pues a través de estas instituciones se dará a conocer el patrimonio de la nación, como también será aprovechado por el mercado local para la promoción y venta de los diferentes artículos propios del país.

El diseño de material editorial gráfico creará una relación directa con el público objetivo pues gracias al trabajo del diseño gráfico profesional se mostrará la riqueza cultural que guarda la institución, a través de imagen visual (fotografías e ilustraciones), con esto busca crear esa conexión que debe existir con la institución por lo que representa, se busca crear un vínculo de identidad con los diferentes sectores educativos en la sociedad.

### 1.3.2 Incidencia del diseño gráfico

El Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala es el encargado del resguardo y promoción del patrimonio cultural de Guatemala, esto a través de actividades dentro y fuera de la institución.

La intervención del diseño gráfico profesional favorecerán la imagen de la institución a través de la promoción de las diferentes actividades que se presentan, en el análisis previo realizado en la institución se pudo determinar la importancia de la intervención del diseño gráfico profesional con el objetivo de mejorar la comunicación con el público objetivo.



### 1.3.3 Factibilidad del proyecto

El Museo Nacional de Arqueología y Etnología garantizará el acompañamiento de trabajadores de la institución en la labor del proyecto, esto beneficiará de gran manera la labor del diseñador gráfico porque se obtendrán mejores resultados, así mismo se programarán fechas adecuadas para no interrumpir el trabajo en la institución y de esta manera avanzar en el proceso del proyecto.

Existe un cronograma donde las partes involucradas (estudiante, Usac, Museo) estarán pendientes que se esté cumpliendo a cabalidad para garantizar el tiempo de entrega del proyecto.

Se considera que se cuentan con los recursos necesarios para implementar este material y así poder facilitarlo a instituciones educativas y directamente al público objetivo.

## 1.4 OBJETIVOS DEL PROYECTO

### 1.4.1 Objetivo general

Colaborar con el Museo Nacional de Arqueología y Etnología para dar a conocer la evolución de la institución a través de los años, por medio del diseño de material gráfico editorial, dirigido a estudiantes y público en general del departamento de Guatemala y departamentos aledaños. Con la intervención del diseño gráfico profesional se busca motivar al público objetivo a visitar las instalaciones del Museo.

### 1.4.1 Objetivo específico

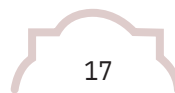
Facilitar la información acontecida en años anteriores, de manera estética a través del diseño editorial, para motivar al público en general a visitar sus instalaciones.

### 1.4.2 Objetivo de comunicación

Informar a la población en general e instituciones educativas las riquezas culturales con las que cuenta Guatemala y los beneficios que representa para la sociedad guatemalteca la función del Museo de Arqueología y Etnología, esto con el objetivo de despertar interés no solo de la población estudiantil sino de la población en general de conocer toda esta riqueza cultural.

### 1.4.3 Objetivo de diseño gráfico

Diseñar a través de fotografías y gráficas un material editorial que pueda ser útil y atractivo para dar a conocer las diferentes actividades que realiza la institución, la composición de este material tiene que ser muy atractiva para que pueda ser de gran utilidad para las personas que lo puedan consultar.







# 2

**CAPÍTULO**

**PERFIL DE LA INSTITUCIÓN**  
• PERFIL DEL GRUPO OBJETIVO



## 2. Perfil de la institución

MUSEO NACIONAL DE  
ARQUEOLOGÍA Y  
ETNOLOGÍA



El Museo Nacional de Arqueología y Etnología fue fundado en 1931 como parte del Museo Nacional creado en 1898 para conmemorar el 27 aniversario del triunfo de la revolución liberal. Este museo funcionó en varias sedes como el Palacio de la Reforma, la Iglesia del Calvario, el Salón del Té en la Finca La Aurora y finalmente en el Edificio No. 5 de la Finca La Aurora desde 1947.

Fue creado con la finalidad de reunir, investigar, conservar, restaurar y exhibir el patrimonio arqueológico y etnológico de Guatemala, la institución es parte del ministerio de Cultura y deportes por lo que cuenta con presupuesto propio.

Es una de las instituciones con mayor privilegio pues en ella se resguarda la mayor parte de la historia cultural y etnológica del país.

Muchos de los objetos que se exhiben dentro de las instalaciones de la institución corresponden al descubrimiento e investigaciones científicas realizadas en las diferentes regiones del país, esto ha venido a enriquecer las diferentes colecciones de la institución.

El MUNAE realiza actividades propias cada año, con este tipo de actividades atrae a diferentes instituciones educativas como también a la sociedad en general, estas han venido a fortalecer la institucionalidad de la institución pues ha tenido reconocimiento a nivel regional.

La intervención del diseño gráfico profesional puede venir a fortalecer la comunicación de la institución con su público objetivo y así garantizar el crecimiento de la misma como también la credibilidad.

### 2.1 OBJETIVOS DE LA INSTITUCIÓN

Generar información a través de la investigación científica, para complementar y actualizar constantemente los contenidos de la exhibición.

Implementar las medidas y protocolos para la conservación de los objetos de las colecciones del MUNAE y que forman parte del Patrimonio Cultural de la Nación.

Presentar una exposición planificada, ordenada y pertinente, que brinde un acercamiento a la historia prehispánica y a la diversidad cultural contemporánea, como una herramienta para la recreación cultural y educativa.

Divulgar el conocimiento sobre la Cultura Maya Prehispánica y las culturas vivas guatemaltecas, a través de las herramientas de las tecnologías de la Información y comunicación, para contribuir a la valoración de sus características excepcionales.

#### 2.1.1 Misión

Reunir, investigar, conservar, restaurar, exhibir y divulgar el patrimonio arqueológico y etnológico de los guatemaltecos.

#### 2.1.2 Visión

Ser una institución líder en la promoción del patrimonio arqueológico y etnológico de Guatemala, representando dignamente nuestra riqueza cultural a nivel nacional e internacional, a través de la generación de espacios que contribuyan a la educación y la recreación cultural para el fortalecimiento de la identidad nacional.

### 2.1. 3 Formas de comunicación

**Internas:** a través de memos, oficios, circulares y comunicación verbal.

**Externas:** página web, perfil institucional en redes sociales (facebook), trifoliales. Eventualmente atención a medios de comunicación para reportajes.

### 2.1. 4 Estrategias de acción

El MUNAE, procura articular cada actividad de manera que se promueva los enlaces estratégicos que favorezcan la apropiación de los proyectos y programas relativos a la divulgación del patrimonio cultural arqueológico y etnológico.

Dentro de las estrategias se contempla, la divulgación del patrimonio cultural y natural a través de una exposición permanente, planificación de un cierto número de exposiciones temporales durante cada año, desarrollo de talleres a través del programa educativo valija didáctica, atención a grupos escolares por medio de visitas guiadas y acompañamiento de recorridos.

### 2.1. 5 Principios fundamentales

El servidor público en el ejercicio de su cargo deberá observar los principios siguientes:

**Dignidad:** irrestricto respeto a la persona.

**Probidad:** Implica una conducta recta, honesta y ética en el ejercicio de la función pública y en la correcta administración del patrimonio estatal.

**Igualdad:** Actuar con absoluta imparcialidad para garantizar la igualdad de oportunidades; en consecuencia, no realizar ni consentir discriminación por razones de nacimiento, nacionalidad, credo político, raza, sexo, idioma, religión, opinión, origen, posición económica o condición social.

**Capacidad:** Ser técnica y legalmente idóneo para el desempeño del cargo. La Ley regulará esta materia.

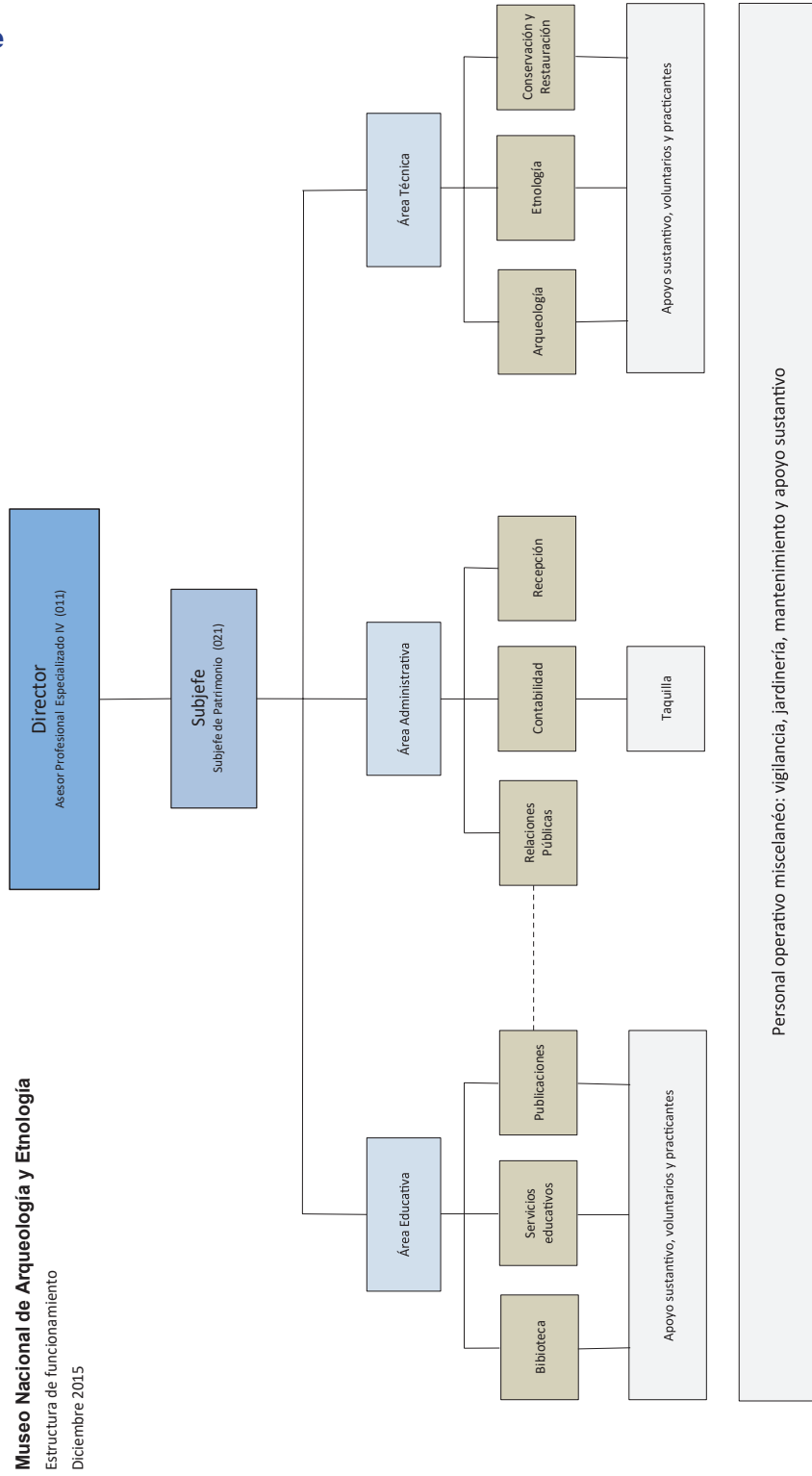
**Responsabilidad:** Observar una actitud diligente en sus funciones y brindar a la ciudadanía una atención eficiente, oportuna y respetuosa a los requerimientos que se le hagan en el ejercicio de su cargo. Los servidores públicos son personalmente responsables por la falta de probidad administrativa y cualquier delito o falta cometida en el desempeño de sus funciones. Toda acción u omisión en contravención de esta Ley, hará incurrir a sus autores en responsabilidad administrativa, civil o penal, según el caso, en la forma prescrita en la Constitución y las leyes.

**Legalidad:** Cumplir la Constitución, leyes, reglamentos y normativas que regulan su actividad.

Así mismo, se puede tomar como referencia el código profesional deontológico del ICOM para museos.



## 2.1. 6 Organigrama munaee



## 2.1. 7 Visitantes del munae

De manera preliminar, los datos sobre la motivación han permitido diferenciar dos categorías: usuarios y visitantes, donde los primeros tienen una intención de acceder a las exposiciones (2012: 86%; 2013: 81%), mientras los segundos están más orientados al uso general de las instalaciones, normalmente por un interés diferente a la visita de las exposiciones, incluyendo los participantes de actividades académicas, diplomáticas, culturales e institucionales (2012: 14%; 2013: 19%).

En términos generales, los registros disponibles han permitido identificar tres públicos específicos de acuerdo con la modalidad de la visita y uso del equipamiento cultural: (1) Familiar, (2) estudiantil, y (3) extranjeros. Una vez realizada la discriminación de las personas que asisten a cualquier actividad

que no tiene relación directa con las exposiciones o la Colección Nacional, el análisis estadístico ha determinado que el grupo más representado corresponde al público estudiantil, que en 2012 y 2013 representan el 50% de los usuarios. En segundo término se encuentran los grupos familiares que constituyen entre el 38 y 39% de los usuarios de las exposiciones respectivamente, mientras que en el tercer lugar se encuentran los visitantes extranjeros que en 2012 alcanzaron un 10% mientras que en 2013 constituyen el 12% de los usuarios del MUNAE.

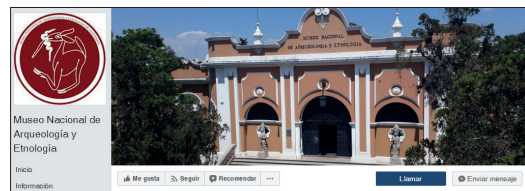
Mes	Nacionales	Extranjeros	Estudiantes	Exonerados	Beneficiarios
enero	1044	1101	0	291	2436
febrero	1944	1103	852	182	4081
marzo	2819	1230	2567	2564	9180
abril	2925	533	2700	159	6317
mayo	5285	373	5131	363	11152
junio	3414	267	6599	168	10448
julio	2729	278	1824	1739	6570
agosto	2756	350	2998	184	6288
septiembre	2324	240	534	53	3151
octubre	1392	436	179	370	2377
noviembre	1409	1086	404	121	3020
<b>Total Anual</b>	<b>28041</b>	<b>6997</b>	<b>23788</b>	<b>6194</b>	<b>65020</b>

MUSEO NACIONAL DE ARQUEOLOGÍA Y ETNOLOGÍA • Visitantes 2015

## 2.1. 8 Antecedentes gráficos

El Museo Nacional de Arqueología y Etnología, cuenta con los siguientes instrumentos para transmitir su información a través del departamento de Comunicación.

Redes sociales facebook.  
<https://www.facebook.com/pg/Museo-Nacional-de-Arqueologia-y-Etnologia-%C3%ADa-y-Etnologia-%C3%ADa-217025951650893/photos/>



Volantes y trifoliales de diferentes actividades



## 2.2 PERFIL DEL GRUPO OBJETIVO

Según el registro disponible del Museo Nacional de Arqueología y Etnología, se pudieron identificar tres grupos objetivos, Estudiantes, Familiar y extranjeros, de esta manera se puede decir que el público objetivo del MUNAE es muy variado, puede abarcar desde el sector profesional como también estudiantil, esto por las diferentes actividades que realiza el MUNAE, dentro de estas podemos mencionar las actividades educativas como también de investigación para grupos de profesionales.

El grupo objetivo que se trabajará en este proyecto son estudiantes de nivel medio en establecimientos públicos y privados, considerando ser uno de los grupos en los que se puede trabajar mejor, por ser un grupo con intereses particulares, jóvenes con el deseo de descubrir nuevas historias.

El museo nacional de arqueología y etnología tiene los registros de 23,788 estudiantes que visitaron las instalaciones en el año 2015, esto ha aumentado gracias a las actividades que se han realizado dentro de las instalaciones.

### 2.2.1 Relación de la institución con el grupo objetivo

Programas acordes a la red curricular del sistema de educación en Guatemala, dentro del programa CNB que utiliza el Ministerio de Educación en Guatemala existen temas relacionados a la investigación de la cultura guatemalteca.

### 2.2.2 Características geográficas

Estudiantes y profesionales del área urbana de la ciudad de Guatemala, los estudiantes del sector público y privado constituyen el mayor volumen del grupo objetivo al que va dirigido el proyecto.

### 2.2.3 Características sociodemográficas

**Edad:**

13 a 18 años

**Género:**

Hombres y mujeres

**Escolaridad:**

Estudiantes de nivel medio con aspiraciones a ingresar a las diferentes universidades del país.

**Función y responsabilidad familiar:**

Por lo general no tienen mayores responsabilidades que las de estudiar, existe un porcentaje mínimo que trabaja y estudia, el padre de familia es el proveedor, trabaja durante jornadas de 8:00 horas, la esposa por lo general se dedica a labores del hogar.

### 2.2.4 Características socioeconómicas

**Edad:**

13 a 18 años

**Género:**

Hombres y mujeres

**Escolaridad:**

Estudiantes de nivel medio con aspiraciones a ingresar a las diferentes universidades del país.

**Función y responsabilidad familiar:**

Por lo general no tienen mayores responsabilidades que las de estudiar.

Residen en una dispersión de sectores de vivienda socialmente intermedios. Son alfabetos, con acceso a tecnología como dispositivos móviles, computadoras, acceso a internet y con acceso a transporte privado un porcentaje, el resto utiliza el transporte público.



## 2.2.5 Características psicográficas

### Personalidad:

Alegres, entusiastas, con espíritu de superación y aprendizaje, curiosos, disfrutan pasar el tiempo con sus amigos y familiares.

### Gustos:

Música, televisión, comida, juegos.

### Intereses:

Redes sociales, televisión, música, cine, hacer ejercicios, practicar algún deporte.

### Estilo de vida:

Parte del día lo ocupan para hacer tareas, juegos en la computadora o televisión, los fines de semana practican algún deporte con los amigos, muchos ayudan en los trabajos domésticos.

### Valores:

La mayoría respetuosos, obedientes, siguen instrucciones.

## 2.2.6 Cultura visual

Por lo general ven programas de televisión de cable, dentro de los canales que podemos destacar están los de música, no ven noticias nacionales, periódicos con noticias de deportes. Siempre están en comunicación con los amigos a través de las diferentes redes sociales. Las películas que prefieren son de terror y superhéroes. Su comida favorita es la comida rápida, MacDonal'd's, Pollo Pinulito, Burger King, el tipo de música que escuchan es Pop y Reggaetón. Les gusta asistir a ver películas en el cine, como también conciertos de música.



## 2.2.7 Características Psicopedagógicas

Si tomamos en cuenta que nuestro público objetivo son estudiantes en formación, la mayoría con aspiraciones a graduarse a nivel medio incluso a nivel superior, según información obtenida en una encuesta realizada en algunos centros educativos privados.

Todos pueden leer y escribir, el aprendizaje les resulta fácil cuando se utilizan juegos o canciones, gran parte de su conocimiento lo adquieren a través de las redes sociales o el internet, todos están asociados directamente a la tecnología.

Con esto podemos concluir que el grupo objetivo se inclina y actúa por las cosas que observa y giran a su alrededor, esto debido a los lugares que frecuenta.

Su estilo de vida como también personalidad esta sujeta a las modas que existen en la actualidad.

Sus preferencias de consumo están ligados a los lugares que frecuentan, generalmente los lugares de consumo los visitan con los padres.





# 3

**CAPÍTULO**

## **PLANEACIÓN OPERATIVA**

- FLUJOGRAMA
- CRONOGRAMA DE TRABAJO





# 3. Planeación Operativa

Como resultado del diagnóstico que se realizó en la institución se llegó a la conclusión de realizar una pieza gráfica que pueda contribuir al reconocimiento de la institución en los diferentes sectores de la sociedad.

La estrategia de implementar una memoria de labores en el MUNAE, es una de las acciones que mejores resultados pueden darle a la institución, por medio de esta se puede evidenciar los procesos de cambio que ha tenido el MUNAE a través de los años.

Después de tomar la decisión acerca de la pieza de diseño que se implementarán, se analiza a través de una tabla que demuestra las ventajas y desventajas de cada una de las piezas analizadas, y así tomar en cuenta las mejores opciones.

Así también se realizó una tabla para poder plantear la estrategia de aplicación de la pieza a diseñar (vease en la siguiente página).

Los objetivos principales que se quieren alcanzar se analizan en base a los siguientes términos, para qué, con qué, con quiénes, cuándo, y dónde se utilizarán.

## 3.1 REFERENCIAS VISUALES

Se inició con la recopilación de información, ¿Cómo? diferentes instituciones implementaron proyectos similares, esto incluyendo todo el proceso, desde la investigación hasta obtener resultados finales, así también se toma en cuenta la utilización de diferentes materiales de soporte como también la forma de comunicación al momento de implementar el proyecto con el público objetivo, este tipo de información es muy importante para que los resultados sean exitosos.



<https://www.behance.net/gallery/14186197/Memoria-de-labores-2013>

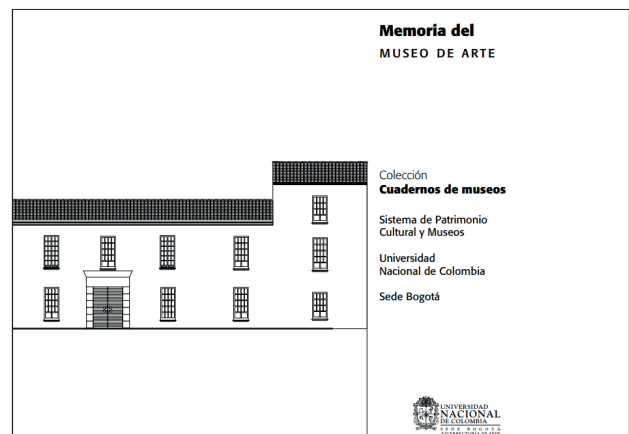




<https://www.behance.net/gallery/14186197/Memoria-de-labores-2013>



<https://www.banguat.gob.gt/finz/main.csp?id=14756&aud=1&lang=1>



## 3.2 ESTRATEGIA DE APLICACIÓN DE LA PIEZA A DISEÑAR

Qué	Para qué	Con qué	Con quiénes	Cuándo	Dónde
Libro de memoria de labores, informar, asesorar acerca de las evoluciones que ha tenido el MUNAE.	Dar a conocer la evolución que a tenido el MUNEA a través de los años, como también la riqueza cultural que guarda dentro.	Memoria de labores, tomando en cuenta los últimos 15 años.	Profesionales, estudiantes de nivel medio, autoridades públicas.	A partir de Mayo del 2018.	En las instalaciones del Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala.
Motivar a los estudiantes y público en general a conocer las riquezas culturales de Guatemala.	Promover la identidad nacional a través de elementos gráficos.	Elaboración de logotipo conmemorativo del centenario del MUNAE.	Profesionales, estudiantes de nivel medio, autoridades públicas.	A partir de Mayo del 2018.	En las instalaciones del Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala.

## 3.3 FLUJOGRAMA

Es un mecanismo utilizado en diferentes proyectos para evidenciar o representar visualmente los pasos o acciones del proyecto, en otras palabras se refiere a representar de forma gráfica los hechos más relevantes, dentro de estos se puede mencionar, acontecimientos importantes, para esto se utilizan elementos o símbolos que lo representarán.

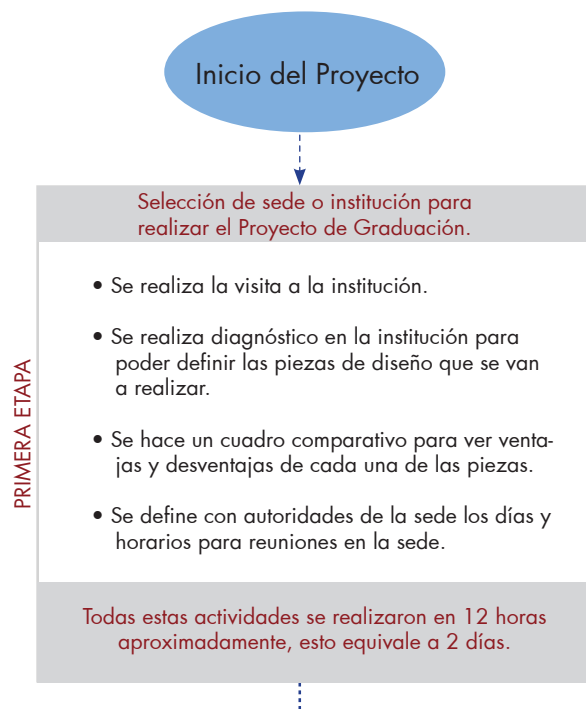
### Elipses

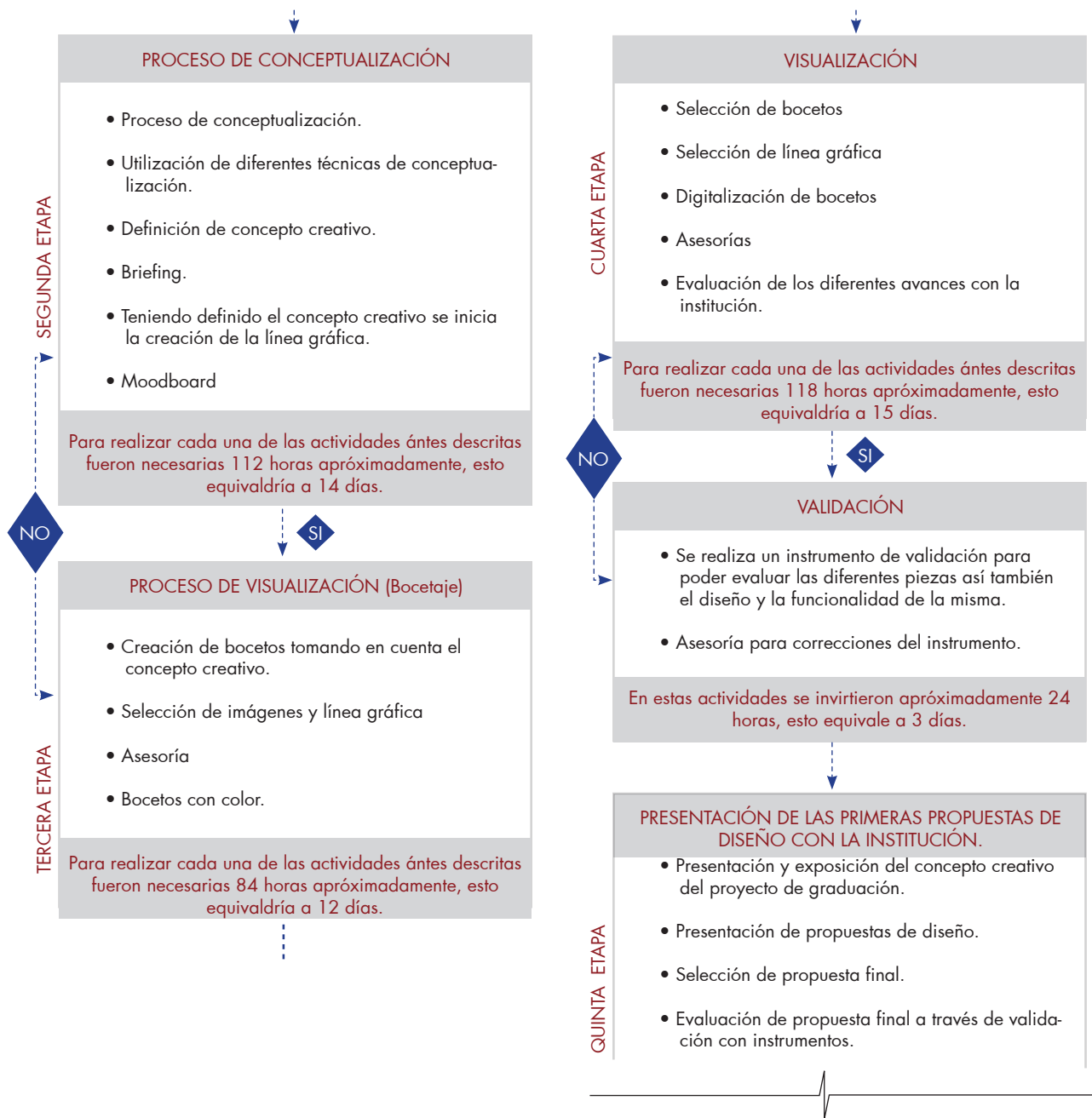
### Rectángulos

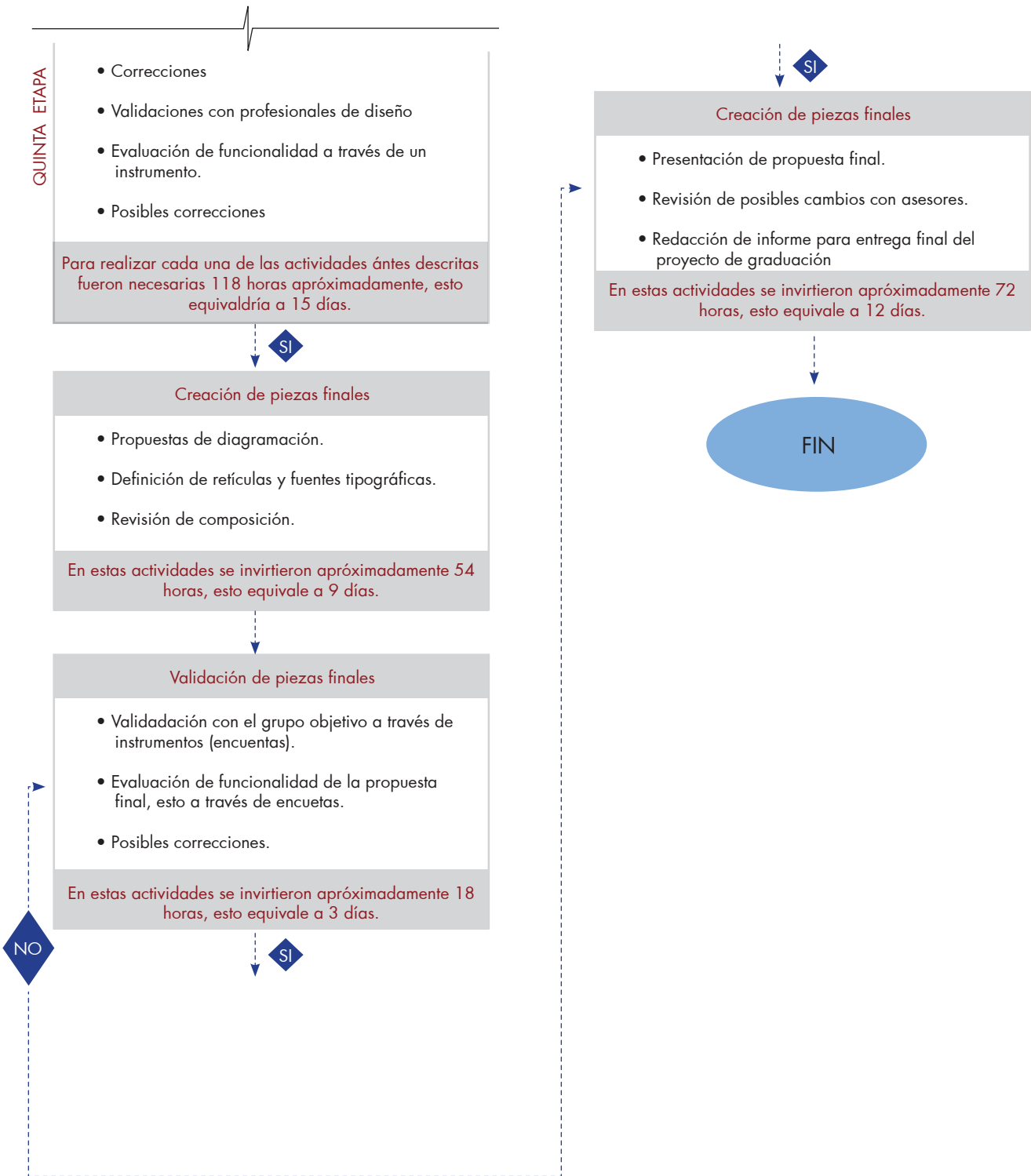
### Rombo

Cada símbolo con funciones diferentes dentro del diagrama de flujo.

El diagrama de flujo se crea específicamente para medir la trayectoria a seguir para la ejecución de un proyecto.







### 3.4 CRONOGRAMA DE TRABAJO

Es una construcción gráfica y ordenada de las diferentes actividades que se realizarán para poder ejecutar el proyecto de graduación, con esto se garantiza la optimización del tiempo.

En el flujograma anterior se pueden identificar los diferentes pasos a seguir para la realización del proyecto.

Cada casilla esta identificada con las actividades a seguir.

		Mes	Agosto				Septiembre				Octubre							
Tipo de Actividades		Actividades desarrolladas	SEMANA															
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
PROCESO CREATIVO - PROYECTO DE GRADUACIÓN	Reunión con autoridades de la institución	Presentar cronograma de trabajo con autoridades del MUNAE	█															
		Definir las piezas de diseño que se trabajar en el proyecto																
		Fundamentación de las ventajas y desventajas de las piezas de diseño																
	Conceptualización	Recopilación de información con las autoridades del MUNAE.		█														
		Implementación de técnicas para desarrollar el concepto creativo.		█														
		Definición de línea gráfica basada en el concepto creativo.		█														
		Briefing creativo.		█														
	Marco Teorico	Lista de temas a investigar			█													
		Importancia social del proyecto.			█													
		Temas desarrollados desde los principios del diseño gráfico				█												
		Investigación					█											
		Desarrollo de ensayos						█										
	Nivel 1 Bocetaje Proceso Creativo	Desarrollo de bocetos a lapiz y coloreados								█								
		Asesorías									█							
		Autoevaluación										█						
	Nivel 2 Elección Proceso Creativo	Digitalización de bocetos																
		Desarrollo de retículas / tipografías y jerarquías																
		Pruebas de diagramación																
	Desarrollo de instrumentos de validación	Encuesta para cada grupo al que está dirigido G.O y profesionales																
		Correcciones con el asesor																
	Validación de piezas con profesionales de diseño	Exposición ha profesionales de las piezas de diseño																
		Validación y correcciones de posibles cambios																
	Validación de piezas con el grupo objetivo	Exposición al objetivo de las piezas de diseño																
		Validación y correcciones de posibles cambios																
	Nivel 3 Creación de pieza final Proceso Creativo	Posibles correcciones después de la validación con el grupo objetivo.																
		Completar información para el documento proporcionada por el MUNAE																
		Pruebas de impresión para ubicación de elementos gráficos																
	Reunión con autoridades de la institución	Exposición final acerca de los atributos de la pieza de diseño																
		Presentación de propuesta final																
		Elaboración final del protocolo (lecciones aprendidas y conclusiones)																

### 3.5 PRESUPUESTO DEL PROYECTO

Es el conjunto de previsiones y recursos con los que se cuentan tanto la institución como el proyectista, en esta gráfica se detallarán todos los recursos necesarios para lograr realizar el proyecto.

Dentro de estos recursos se mencionan los recursos humanos como también económicos, dentro del recurso humano se debe tomar en cuenta la ayuda que pueden proporcionar los especialistas dentro de las instalaciones del MUNAE.

El recurso económico se refiere a los gastos que representa la compra o alquiler de equipo especial para la realización del proyecto, es importante tomar en cuenta todos estos imprevistos para que todo funcione correctamente y se pueda concluir el proyecto de la mejor manera.

MATERIALES O INSUMOS		Actividades a desarrollar	Horas	Costo por hora	Total
Papel, Computadora, Equipo humano, Energía eléctrica.	Diagnóstico dentro de la institución para ver las necesidades de comunicación		5	Q. 50.00	Q. 700.00
	Reunión con autoridades para concretar las piezas a diseñar.		3		
	Planificación de las estrategias a seguir para realizar el proyecto.		6		
Papel, computadora, energía eléctrica, crayones, marcadores e investigación de campo.	Técnicas creativas		48	Q. 50.00	Q. 3,500.00
	Conceptualización		8		
	Referencias visuales		8		
	Briefing creativo.		6		
Papel, computadora, energía eléctrica, crayones y marcadores.	Proceso de bocetaje definición, técnica a lápiz y c		78	Q. 50.00	Q. 4,800.00
	Reunión con Autoridades y Asesores		6		
	Autoevaluaciones		4		
	Recopilación de información dentro de la institución		5		
	Asesorías en clase		3		
Papel, computadora, energía eléctrica, libros para investigación.	Digitalización de bocetos		68	Q. 50.00	Q. 5,000.00
	Pruebas de impresión		8		
	Selección de fuentes tipográficas y paleta cromática		24		
Papel, computadora, energía eléctrica, memoria usb,	Pruebas de jerarquías tipográficas y elementos gráficos		24	Q. 50.00	Q. 3,700.00
	Pruebas de retículas		18		
	Pruebas de diagramación		32		
Papel, computadora, energía eléctrica.	Encuesta para cada grupo al que está dirigido G.O y profesionales		24	Q. 50.00	Q. 1,400.00
	Correcciones con el asesor		4		
Papel, computadora, energía eléctrica.	Realización de archivos en PDF, para exposición entre profesionales		8	Q. 50.00	Q. 2,150.00
	Correcciones de posibles cambios sugeridos		35		
Papel, computadora, energía eléctrica.	Realización de archivos en PDF, para exposición entre grupo objetivo		8	Q. 50.00	Q. 2,150.00
	Correcciones de posibles cambios sugeridos		35		
Papel, computadora, energía eléctrica.	Reunión con autoridades del MUNAE para exponer los avances en el proyecto		4	Q. 50.00	Q. 2,000.00
	Investigación final para la realización de la pieza gráfica		28		
	Pruebas de impresión para ubicación de elementos gráficos		8		
Papel, computadora, energía eléctrica.	Exposición final acerca de los atributos de la pieza de diseño		4	Q. 50.00	Q. 400.00
	Presentación de propuesta final		4		
				TOTAL	Q. 25,800.00

PRESUPUESTO - PROYECTO DE GRADUACIÓN

## 3.6 ESTRATEGIA INSTITUCIONAL EN LA QUE SE UBICAN LAS PIEZAS DE A DISEÑAR

Es necesario una estrategia institucional bien estructurada, para que los proyectos que se realicen dentro y fuera de la institución obtengan los mejores resultados.

Para esto es necesario una buena comunicación dentro de la misma, gracias a esto los resultados de cada proyecto tendrán los mejores resultados.

No solo se debería de hacer en cada proyecto, si no, ser parte del programa institucional para su funcionamiento, el objetivo principal de una estrategia institucional es definir y garantizar el buen funcionamiento de la misma.

### ¿Cómo y por qué surgió la necesidad de generar el material gráfico?

Se realizó una evaluación diagnóstica para determinar las principales necesidades de comunicación que tiene la institución.

El museo con el pasar de los años a evolucionado talvés no estructuralmente pero si la forma de mostrarse con la sociedad guatemalteca, actividades que se desarrollan dentro de la institución que han tenido muy buena aceptación con el público esto solo para mencionar algunas.

Lo que no se ha registrado como muchos de los logros que se han obtenido, es por esta razón que se tomó la decisión de realizar una memoria de labores y proyectos.

### ¿Qué se va a comunicar?

El proyecto consiste en recopilar información para poder crear una memoria de labores, esto ayudará a reconocer y valorar las diferentes actividades que el museo ha venido realizando a través de los años.

### ¿Para qué se va a comunicar?

Esto ayudará a mejorar la imagen del museo tanto en la sociedad guatemalteca y extranjeros, las personas que se interesen en saber la funcionalidad del museo podrán obtener información práctica y accesible.

Esto dará paso al evento grande con motivos del centenario del museo.

### ¿Con qué se va a comunicar?

Se realizará material editorial gráfico, donde se desarrollará una recopilación de las diferentes actividades y eventos más importantes que se han realizado en el museo.

### ¿Con quiénes se realizará el proceso de codiseño gráfico?

Para la realización de la pieza gráfica tendremos la participación de Director del museo, Personal administrativo, Estudiantes de centros educativos, Público en General, Profesionales de Diseño, Asesor Metodológico y Estudiante.

### ¿Cuándo y cómo se realizará la pieza de diseño gráfico?

La pieza de diseño se empezará a realizar a partir de la primera semana de agosto hasta la última semana de octubre del año 2018. Se realizarán visitas a la institución cada semana para ver el proceso del proyecto como también el avance, se contará con asesorías de docentes, todo el trabajo operativo se realizará a distancia.

### ¿En qué ambientes físicos se usarán las piezas?

Las piezas estarán expuestas en la instalaciones del MUNAE, esto se ubica en el departamento de Guatemala, si se cuenta con el apoyo económico para la reproducción de ejemplares se distribuirá en algunos centro educativos de la ciudad de Guatemala.

Cada una de las etapas antes descritas son muy importantes, sobre todo aplicarlas con la mayor responsabilidad posible de esta manera el proyecto tendrá el éxito esperado.

Esto incluye el recurso humano, material y económico que que se utilizará para el desarrollo del proyecto.





### 3.7 VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LA PIEZA A DISEÑAR

Las ventajas se pueden definir como una superioridad o ser mejor cuando se comparan dos cosas, también se puede definir como atributos que le hacen ser mejor comparado a otras, las desventajas son situaciones o circunstancias que muchas veces tienen que mejorar, y esto lo hace diferente con con menos cualidades comparado a otra.

Para definir la estrategia de comunicación o piezas a diseñar es necesario hacer comparaciones con otras, de esta manera se obtendrá un mejor resultado porque se elegirá la que mayores ventajas represente.

Libro (Memoria de Labores)		Documental (Memoria de Labores)	
Ventajas	Desventajas	Ventajas	Desventajas
<p>Esto nos ayudará a reconocer los cambios y evoluciones que ha tenido la institución a través de los años, es de fácil acceso para los visitantes, como también la composición de imágenes e información hará del libro un instrumento agradable a la vista.</p> <p>El costo es mucho menor comparado a otros tipos de publicaciones, su valor se tendría en la cantidad de información obtenida.</p>	<p>Es un documentos bastante extenso, estaría a disposición de un solo grupo objetivo personas que se interesen en la historia propia del museo como también académicos.</p> <p>Su publicación tendría un costo elevado según la cantidad de ejemplares que se quieran reproducir.</p>	<p>Dirigido a todo público puede generar mucho interés a partir de la calidad de producción que se realice, es importante tener un espacio y medios adecuados para la presentación, de esta manera se apreciará mejor.</p>	<p>Dirigido a todo público puede generar mucho interés a partir de la calidad de producción que se realice, es importante tener un espacio y medios adecuado para la presentación, de esta manera se apreciará mejor.</p> <p>Contar con un equipo de producción que este a disposición dentro o fuera de la institución será muy difícil.</p>



Libro (Memoria de Labores)		Revista	
Ventajas	Desventajas	Ventajas	Desventajas
<p>Es un documento bastante completo su apreciación sería visual pues se complementará con imágenes y texto.</p> <p>Sería de gran ayuda para la institución porque reflejará los principales cambios y transformaciones que ha tenido a través de la historia.</p>	<p>La información será más detallada esto estaría dirigido más al público que esta interesado en el estudio de los museos.</p> <p>Recopila información aproximadamente de 15 años atrás.</p>	<p>Le daría mucho valor a las diferentes actividades que se realizan dentro de la institución, ayudaría al reconocimiento institucional dentro de la sociedad guatemalteca, se promocionarían las diferentes actividades que se realizan el museo.</p>	<p>Para ser una revista se tendría que publicar 2 o 3 veces al año, se destinaría un presupuesto específicamente para este proyecto.</p> <p>Se tendría que tener un equipo adicional para poder realizarla debido al tiempo.</p>

Tomando en cuenta la información acerca de las ventajas y desventajas que pueden tener cada una de las piezas de diseño que se presentan se tomó la decisión de elegir la pieza que mejor se acoplara a la necesidad de la sede.

La memoria de labores puede beneficiar en gran manera a la institución, es un documento de gran relevancia porque en el se enmarcan los proyectos y acontecimientos a través de los años.



## 3.8 BRIEF

Se le llama brief de diseño o instrucciones de diseño al documento que especifica o permite identificar el problema de comunicación que se debe resolver a través del diseño gráfico.

### Información de la institución (cliente)

Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala.

#### PRODUCTO:

Revista institucional

#### DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

Material editorial gráfico, donde se detalle la evolución en las diferentes actividades y proyectos del museo.

#### ANTECEDENTES DE LA INSTITUCIÓN

El principal objetivo de la institución es promover el patrimonio arqueológico y etnológico de Guatemala, esto a través de actividades dentro y fuera de la institución, con alumnos, maestros, agencias de turismo y público en general del departamento de Guatemala y municipios aledaños.

6a. calle 7a. Avenida, Salón No.5  
Finca La Aurora Zona 13

#### OBJETIVOS

Que se conozca la evolución de la institución a través de los años, por medio del diseño de material gráfico editorial, dirigido a estudiantes y público en general del departamento de Guatemala y departamentos aledaños.

#### QUÉ METAS SE DESEA ALCANZAR CON EL MATERIAL

El reconocimiento de la sociedad guatemalteca y turistas, enmarcar la importancia del museo y fomentar la participación a las diferentes actividades que se realizan dentro de la institución.

#### A QUIEN VA DIRIGIDO

A los visitantes y académicos que estén interesados en conocer la historia del Museo.

#### ESTILO

Material editorial gráfico, tamaño especial, impresión de alta calidad.

#### QUÉ TEMAS DEBERÁ INCLUIR EL MATERIAL

Información relacionada con proyectos, actividades que se han venido realizando en la institución, porque existe el museo en Guatemala y su importancia e historia de los museos.

#### CUANTAS PÁGINAS CONTIENE EL MATERIAL

Tendrá un aproximado de 150 páginas.

#### CANALES DE DISTRIBUCIÓN

Estarán dentro de la institución al servicio de los visitantes.

#### PÚBLICO OBJETIVO

Edad: 18 a 60 años

Ocupación: Estudiantes, académicos y público en general.

Demográfico: Departamento de Guatemala.

Estatus Social: Medio, Bajo.





# 4

**CAPÍTULO**

## DEFINICIÓN CREATIVA

- CONCEPTO CREATIVO
- INSIGHT
- CONCEPTO CREATIVO
- PREMISAS DEL DISEÑO



# 4. Concepto creativo

Nos ayudará a plantear los criterios de diseño gráfico, el concepto creativo busca encontrar la inspiración para tomar la mejor decisión al momento de diseñar.

Utilizando técnicas creativas que ayuden a estimular la creatividad, también para registrar el origen o procedencia de los conceptos a elegir.

A continuación una breve descripción de las técnicas a utilizar.

## 4.0.1 Técnica mapa mental

Es un diagrama usado para representar palabras, tareas, ideas, dibujos así también otros conceptos ligados alrededor de una palabra clave o de una idea central.

Estos son utilizados para memorizar información, se utiliza también para expresar ideas y tomar notas, este muchas veces es representados por, palabras y dibujos, todos giran alrededor de un tema principal.

## 4.0.2 Técnica relaciones forzadas

Esta técnica fue desarrollada por Charles S. Whiting en el año 1958, la idea principal de esta técnica se basa en combinar lo conocido con lo desconocido, de esta manera se crea una nueva situación.

Es una técnica poco conocida pero gracias a esta técnica se obtienen muy buenos resultados lo mejor de todo es que resultan muy originales, debido a esto se optó por esta técnica.

## 4.0.3 Técnica análisis morfológico

Método analítico-combinatorio creado en 1969 por Fritz Zwicky, astrónomo del California Institute of Technology (Caltech).

El objetivo principal de esta técnica es resolver problemas mediante el análisis, se hacen una lista de los diferentes atributos para generar nuevas posibilidades.

## 4.1 TÉCNICA MAPA MENTAL



### Preguntas

- ¿Dónde puedo aprender de la cultura de mi país?
- ¿Porqué es importante conocer la historia de un país?
- ¿Cómo encuentro información de la cultura de Guatemala?
- ¿Realidad de la educación en Guatemala?
- La falta de educación en Guatemala genera pobreza.

### Ideas Principales

Tengo historia.  
Porque soy de aquí.  
Identidad guatemalteca.  
Valores del pasado.

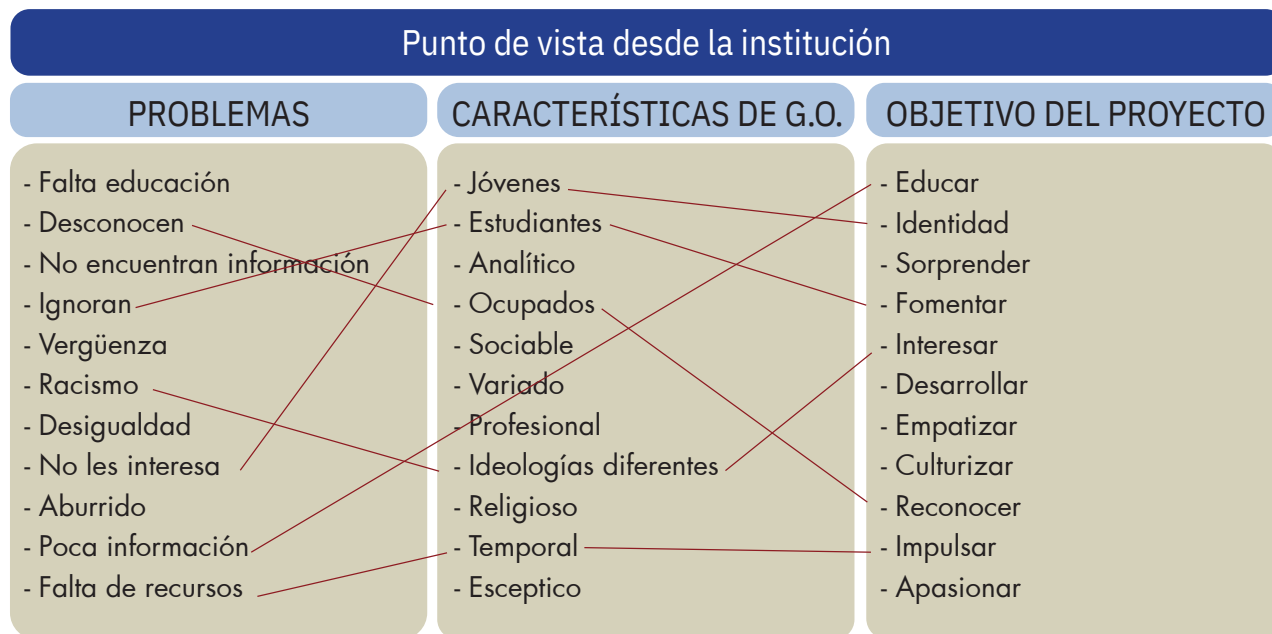
### Identidad guatemalteca

Porque todo mundo se siente orgulloso de la riqueza cultural que posee su país, la idea principal es fomentar la identidad nacional.





## 4.2 TÉCNICA RELACIONES FORZADAS



### RELACIONES FORZADAS

Desconocen + Ocupados + Reconocer  
 Ignoran + Estudiantes + Fomentar  
 Racismo + Ideologías diferentes + Interesar  
 No les interesa + Jóvenes + Identidad  
 Poca información + Educar  
 Falta recursos + Temporal + Impulsar

Si desconoces, No valoras  
 Lo que ingoraba me sorprendió  
 Lo diferente nos hace interesantes  
 La identidad te hace único  
 Infórmate y edúcate  
 El impulso para conocer.

#### Frases

El valor de conocer la historia.  
 Curiosidades que sorprenden.  
 Guatemala pluricultural.  
 La diferencia de ser guatemalteco.  
 La cultura te hace único.  
 Querer descubrir y conocer.

#### Curiosidades que sorprenden

Los seres humanos desde su concepción son curiosos, siempre están con la necesidad de descubrir, innovar y eso los hace ser diferentes al resto de seres vivo.

### 4.3 TÉCNICA ANÁLISIS MORFOLÓGICO

¿QUIEN?	¿COMO?	¿DONDE?	¿PARA QUE?
Docentes Estudiantes Director Padres Agentes Administradores Trabajadores Académicos Turistas Artistas Asesores	Libro Manual Educación Dinámico Fotografías Formas Dibujos Caricaturas Composiciones Diversión Hojas	Salón Universidad Oficinas Parques Casa Trabajo Teléfono Bus Carro Aulas Libretas Bibliotecas Cafeterías	Conocer Aprender Guiar Practicar Apoyar Divertirse Explicar Compartir Descubrir Crecer Motivarse

### ANÁLISIS MORFOLÓGICOS

Artistas + Formas + Cafeterías + Conocer:  
 Académicos + Composiciones + Oficinas + Guiar  
 Docentes + Manual + Bibliotecas + Guiar  
 Padres + Diversión + Casa + Explicar

Construyendo ideas  
 Dejando huellas  
 Contando historias  
 Creciendo en el tiempo

#### Contando historias

La mejor forma de crear identidad en los seres humanos es contando la historia, este concepto se refleja en la cantidad de elementos históricos que se encuentran en la institución, a través de ellos se ve reflejada toda la historia de este país.

## 4.4 LISTADO DE INSIGHTS

De las técnicas utilizadas se obtienen los 3 insight con mayor grado de potencialidad que tengan, se propuso hacer un concepto creativo para cada uno de ellos, de estos se eligió el número 3 que representa mayor potencialidad.

# 1.

**INSIGHT:**  
De donde realmente vengo.

**Explicación:**  
Enfocado en la falta de identidad que tiene el público objetivo.

**CONCEPTO:**  
Identidad guatemalteca

**Fundamentación del concepto:**  
Desde el punto de vista del G.O., desconocen o no les interesa conocer la historia de Guatemala, identidad guatemalteca, crea conciencia en el público objetivo, para si enmarcar las riquezas culturales con las que cuenta el país.

# 2.

**INSIGHT:**  
Transportarse en el tiempo

**Explicación:**  
La riqueza cultural empieza a partir de la enseñanza y el aprendizaje.

**CONCEPTO:**  
Curiosidades que sorprenden

**Fundamentación del concepto:**  
El ser humano es curioso desde su nacimiento, quiere experimentar o buscar el origen de las cosas, de esta manera el concepto busca relacionar la forma de ser de cada persona.

# 2.

**INSIGHT:**  
Conectados con la historia

**Explicación:**  
Las historia será siempre parte de nuestras vidas.

**CONCEPTO:**  
Contando historias

**Fundamentación del concepto:**  
Considerando que gran parte del grupo objetivo son jóvenes, a la mayoría no les gusta leer, en este punto el concepto busca que las historias no se lean, si no se cuenten, para poder llegar y atraer al público objetivo.

**INSIGHT ELEGIDO**  
“Conectados con el pasado”

**CONCEPTO ELEGIDO**  
“El tiempo contando historias”

### Fundamentación

Se seleccionó este concepto porque se identifica plenamente con la institución, pues en ella se guardan y restauran todas las riquezas culturales que tiene el país, lo más importante en el concepto creativo es el acercamiento que puede tener con el público objetivo, la frase “El tiempo contando historias”, tiene relación directa entre el público objetivo y la institución por los programas educativos y de investigación con los que cuenta, otra de las causas que se pueden valorar es la condición del G.O., son estudiantes y el mensaje se puede adaptar perfectamente al pensum de estudio de cada centro educativo.

El concepto muestra como la historia enseña y da identidad de lo que el ser humano es y representa.

## 4.5 PREMISAS DE DISEÑO GRÁFICO

Una vez elegido el concepto creativo “El tiempo contando historias”, se empieza a realizar códigos visuales que representen directamente el mensaje del concepto creativo, la idea principal es poder graficar este mensaje.

### 4.5.1 Tipografías

Se utilizaron dos tipos de fuentes tipográficas, Trajan Pro y Minion Pro, estas fuentes tipográficas son parte de la línea gráfica actual de la institución, por su estructura las fuentes tipográficas se adaptan perfectamente al concepto creativo y lo que se busca comunicar con el proyecto.

#### Tipografía Para Títulos

TRAJAN PRO

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789

Trajan Pro es una tipografía que por el tipo de construcción que tiene (bordes con serif) denota belleza y puede representar lo clásico donde aparezca, es de fácil lectura.

#### Tipografía Para Bloques De Texto

Minion Pro

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789

Minion Pro es una fuente donde sus bordes tienen serif, este tipo de fuente en toda su estructura comunica, historia, clásicos y retro, es una fuente que utilizando un interlineado adecuado resulta ser de fácil lectura.

### 4.5.2 Cromatológicas

Para poder definir los colores que se utilizaron en el documento fue necesario hacer un mínimo estudio de las características del grupo objetivo, basado en las reacciones que pueden provocar los colores al momento de presentárselos, la utilización de colores tiene que tener mucha relación con el concepto creativo que se está utilizando, tomando en cuenta estos resultados se tomó la decisión de utilizar colores que evoquen belleza, historia.

■	C 63	R 99
	M 35	G 117
	Y 98	B 42
	K 23	

■	C 39	R 89
	M 100	G 8
	Y 79	B 15
	K 62	



■	C 32	R 135
	M 68	G 75
	Y 84	B 41
	K 36	

■	C 58	R 86
	M 98	G 23
	Y 35	B 63
	K 49	

■	C 100	R 39
	M 90	G 52
	Y 0	B 139
	K 0	

■	C 0	
	M 0	
	Y 0	
	K 100	

### 4.5.3 Formato

La pieza de diseño está compuesta por cuatro partes, cada una de ellas estará impresa en diferente material, la cubierta o funda estará impresa en papel lino beige con textura esto debido a la exposición que tendrá, la portada estará impresa en textocote calibre 16 para mayor resistencia, las guardas se imprimirán en bond 90 gramos, los interiores estarán impresos en couché base 90 para darle mayor legibilidad las fotografías y bloques de textos, el formato es tamaño especial de 8.5 por 8.5 pulgadas.

### 4.5.4 Lengüística

El lenguaje utilizado dentro del documento se realiza tomando en cuenta el nivel académico del público objetivo, será un lenguaje directo y objetivo, no se utilizarán

palabras coloquiales como también palabras rebuscadas o muy técnicas para que pueda ser de fácil lectura. Tendrá composiciones de texto más imágenes para que la lectura se amena.

### 4.5.5 Iconografías ilustrativas

Para enriquecer el código lingüístico se harán composiciones de imágenes más textos, tomando en cuenta las jerarquías en cada composición.

### 4.5.6 Composición de elementos gráficos

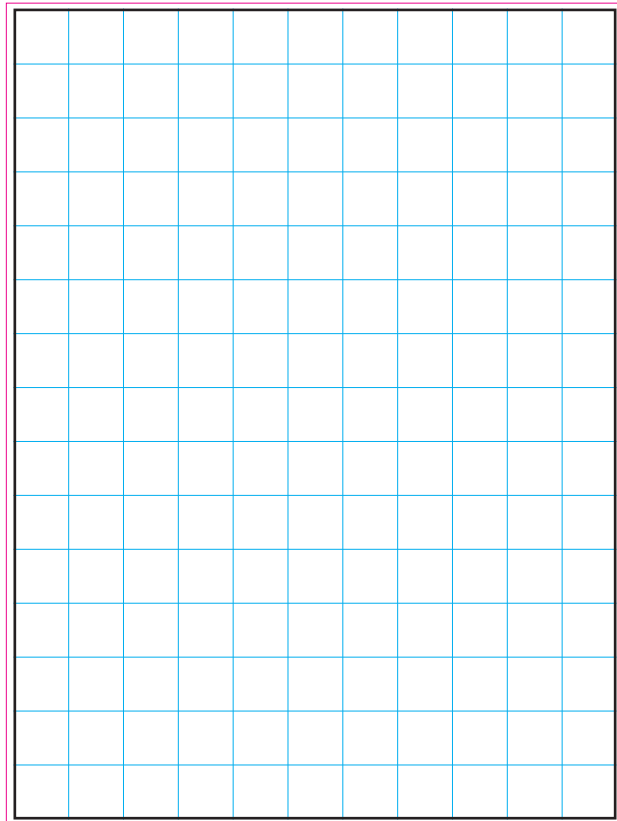
En las diferentes composiciones se utilizarán elementos gráficos propios de la institución para dar mejor calidad visual a la pieza gráfica, se trabajarán jerarquías en los textos desde títulos, subtítulos y bloques de textos.

Los colores y elementos gráficos se colocarán dependiendo la importancia de cada uno de ellos, todos de una forma simétrica tomando en cuenta el peso de cada elemento.

### 4.5.7 Retículas

Es una herramienta utilizada en la composición visual muy importante, porque garantiza el equilibrio y simetría de toda la composición al momento de diseñar.

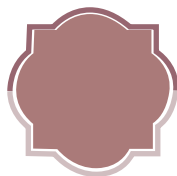
Utilizando retícula resulta fácil al momento de diseñar la pieza, así también se mantiene la línea gráfica en todas las composiciones.



Modular

### 4.5.2 Cromatológicas

Dentro de la composición se encontrarán elementos gráficos fácil de identificar y relacionar directamente con la institución, esto garantiza la identidad con la institución y el concepto creativo.



## 4.6 RECOPIACIÓN DE REFERENTES VISUALES

Teniendo definido el grupo objetivo como también el concepto creativo, se optó por recopilación de imágenes, proyectos o materiales que tengan relación con el proyecto o la institución.

El objetivo principal es retroalimentarse de la mayor información posible de imágenes, fotos, campañas publicitarias, todo esto para mostrar que es lo que se quiere transmitir con el proyecto.

SINcuenta museos & museos  
son nuestro patrimonio  
tienen mucho que ofrecerte  
hay uno cerca de tí  
acércate  
visítalos

educARTE  
Asociación para la Educación de las Artes

SINcuenta  
Asociación para la Educación de las Artes

exposición fotográfica  
claustró del convento de santo domingo  
del 2 al 31 de mayo • de 8:30 a 17:00 hrs. • admisión gratuita  
viceministerio de patrimonio cultural • 12. ave. 12-12 zona 1  
info: dirección de museos y centros culturales • tel: 2220-9416





<https://www.google.com>



<https://www.google.com>



<https://www.google.com>

Con este tipo de referencias se busca tener una mejor perspectiva del mensaje que se busca llevar.

También puede servir de inspiración al momento de empezar a crear una pieza de diseño.





# 5

**CAPÍTULO**

## **MARCO TEÓRICO**

HISTORIA OBLIGACIÓN O DERECHO CONOCERLA  
INCIDENCIA DEL DISEÑO GRÁFICO EN LA COMUNICACIÓN SOCIAL



# 5. Desarrollo del Marco Teórico

Para fundamentar y sustentar la propuesta de diseño gráfico y la pieza gráfica es necesario la investigación exhaustiva de parte del proyectista, de esta manera los resultados de la puesta en marcha del proyecto serán positivos.

En esta sección se encontrará información sustentada por investigaciones hechas por profesionales de diferentes especialidades que han dedicado mucho tiempo para la realización de documentos y libros los cuales fueron consultados.

Esta información le dará soporte teórico de como se abordó el tema del proyecto de graduación.

## 5.1 HISTORIA OBLIGACIÓN O DERECHO CONOCERLA

### 5.1.1 Introducción

¿Qué ventajas tiene conocer la historia de un país? Cuando hablamos de la sociedad guatemalteca podemos decir que es una sociedad rica, tanto en historia como en diversidad cultural. Su posición geográfica la hace ser un país en los que muchos quisieran vivir, pero cuál es la causa de que muchos de sus habitantes desconocen los orígenes de este país, la riqueza cultural que le fue heredada por los antepasados, y la importancia de conocerla.

*Historia Precolombina:* El origen o significado de la palabra Guatemala, según (Carmark, 1979) es “el árbol de savia blanca”, es una palabra de origen indígena como muchos de los elementos y símbolos que se encuentra en toda esta cultura, el imperio maya o ciudades mayas se extendieron a lo largo de toda Mesoamérica, desde parte de los territorios de México, Belice, el Salvador, Honduras esto también incluye a todos los departamentos Guatemala, una civilización que por más de 5000 años se extendió y formó un imperio, sus principales actividades se desarrollaron en la parte norte de Guatemala desde la agricultura, la caza y la construcción, sus mayores legados se caracterizaron en la

creación de palacios, monumentos, esculturas, pictografías, pintura, pinturas que adornaban perfectamente los palacios y centros ceremoniales, estos son algunos de los aportes culturales, muchos de estos todavía se preservan perfectamente aunque la mayoría no ha sido descubiertos o desenterrados.

Los aportes a la ciencia en el auge de la cultura maya los hicieron estar en la cima del desarrollo de toda Mesoamérica, los estudios de las matemáticas y astronomía fueron de los más importantes, en la matemática su sistema es vigesimal dentro de estos podemos encontrar el cero, muchas otras culturas en el mundo les llevó muchos años o siglos incluirlo, su base en el sistema matemático es el cinco, este está basado en la utilización de tres elementos que conforma todo el sistema, el punto que representa el uno, la raya o línea representa el cinco, una figura en forma de concha que representa el cero. Por otro lado los mayas se hicieron especialistas en el estudio de la astronomía y el cosmos, esto los llevó a manejar un calendario que con el tiempo lograron perfeccionar, tendría los mismos días del calendario Gregoriano situación que hasta el día de hoy asombra a muchos científicos e historiadores en el mundo. Algunos historiadores creen que la civilización maya estaba en decadencia o extinta cuando los españoles vinieron, muchos de ellos estaban distribuidos en pequeñas tribus algunas más fuertes y grandes que otras, esto ayudo para que fueran conquistados, a partir de esta fecha la historia de Guatemala empezó a evolucionar de diferente manera. (Girard, 1962)

Hoy en día Guatemala es reconocida por ser un país multicultural y multiétnico, esto se puede identificar por regiones y culturas desde mayas indígenas, Garífunas, Xincas y Mestizos.

*Mayas Indígenas,* en Guatemala representan el 41% de la población según el último censo realizado en el año 2002 (INE), gran parte de esta población está en la parte occidental y norte del país y está representada por 21 etnias.

Pertenencia étnica maya	Total	% de la población maya	% de la población nacional
K'iche'	1 270 953	28,8	11,3
Q'eqchi'	852 012	19,3	7,6
Kakchiquel	832 968	18,9	7,4
Mam	617 171	14,0	5,5
Q'anjob'al	159 030	3,6	1,4
Poqomchi'	114 423	2,6	1,0
Achi'	105 992	2,4	0,9
Ixil	95 315	2,2	0,8
Tz'utujil	78 498	1,8	0,7
Chuj	64 438	1,5	0,6
Jakalteko	47 024	1,1	0,4
Ch'orti'	46 833	1,1	0,4
Poqomam	42 009	0,9	0,4
Akateko	39 370	0,9	0,4
Awakateko	11 068	0,2	0,1
Sipakapense	10 652	0,2	0,1
Sakapulteko	9 763	0,2	0,1
Uspanteko	7 494	0,2	0,1
Mopán	2 891	0,1	0,0
Tektiteko	2 077	0,0	0,0
Itzá	1 983	0,0	0,0

fuerite: Instituto Nacional de Estadística

*Garífunas*, habitan principalmente la parte del caribe guatemalteco son un grupo reducido dentro de la población guatemalteca según el censo realizado en el 2002 por el Instituto Nacional de Estadística su número de habitantes ascendía a 5040 personas todos viven principalmente en el departamento de Izabal. Se establecieron en las costas del caribe centroamericano principalmente en Honduras en el siglo XVIII, debido a la expulsión de la isla caribeña de San Vicente. Esta cultura tiene énfasis en el baile, la historia y la cultura.

*Xincas*, es uno de los grupos étnicos relativamente desconocidos, su cultura e idioma se encuentran en grave peligro de extinción esto porque son pocas las personas que aún lo practican, aunque representan un poco más del 1% de la población guatemalteca según el último censo del INE muchos se autodenominan xincas aunque no practiquen sus costumbre y no hablen este idioma, la mayoría de población xinca habitan principalmente en el oriente del país en los departamentos de Santa Rosa, Jutiapa y Jalapa.

*Mestizos*, cuando se habla de mestizos en Guatemala se refiere a la mezcla de razas esto debido a las diferentes culturas que han habitado el país principalmente los españoles, cuando los españoles se establecieron en Guatemala producto de la conquista, formaron un sistema de castas en el que ellos y criollos (hijos de españoles nacidos en Guatemala) ocuparon la cima de la pirámide social. En la actualidad los mestizos representan la mayor cantidad de población en Guatemala.

Debido a la riqueza cultural y etnológica con la que cuenta el país es necesario crear una institución que vele y promueva toda esta riqueza.

¿Quién es el encargado de promover las riquezas culturales con las que cuenta el país? Es una de las preguntas que muchos se hacen, algunas opiniones son más contundentes al referirse al modelo educativo que se está utilizando, tendría mucho que ver el tipo de educación que se está impartiendo en los centros educativos o debería existir una institución en específico y tomarse esta tarea, acaso el Ministerio de Cultura y Deportes o es responsabilidad individual investigar.

“Para que una sociedad funcione correctamente es necesario comprender y reconocer el pasado” (Morales, 2014)

“Usualmente los alumnos precisan que el presente es el único que tiene significado, por lo que es importante señalar que es producto del pasado” Be, L. d. (2014).

Tomando en cuenta esta afirmación se puede decir que las nuevas generaciones no les interesa el pasado histórico, así también la herencia de toda una civilización y los acontecimientos que se dieron en el país.

Una definición más precisa de un museo sería, que es una institución al servicio de la sociedad con el fin del desarrollo cultural e intelectual en la población, esta institución se ocupa de la adquisición, conservación, investigación y divulgación de los diferentes acontecimientos en la historia de un país. Si bien es cierto se le debe dar el poder a los diferentes museos para que ejerzan una función de mucho más protagonismo cultural en una sociedad, esto



puede ayudar positivamente a la transformación de la sociedad.

*Historia de los museos*, Hace 150 años, en 1866, se formó el primer recinto nacional, gracias a la iniciativa de la Sociedad Económica de Amigos del País, en el mundo las primeras colecciones que en el futuro se convirtieran en museos y se popularizaron después del siglo XVIII, se les conocía como gabinetes, de esta razón en Guatemala el primer museo se le llamó Gabinete de Historia Natural, este se encontraba en el Palacio de Gobierno donde actualmente está el Parque Central. Este fue fundado en 1796 por miembros de la Real Expedición Científica, en el se exhibían objetos de mineralogía, botánica, zoología y arqueología. Funcionó de manera oficial hasta 1801.

El 24 de octubre de 1831 se creó el primero museo nacional, dentro de estos encontramos Museo Nacional de Antropología y Etnología de Guatemala en él se guarda y restaura parte de la riqueza cultural de este país, aunque existen muchos factores para que esta institución pueda funcionar de la mejor manera la institución cumple parte de su trabajo, elementos como equipo de trabajo, financiamiento, complejos científicos, programas de comunicación y educativos, algunos se cubren en una mínima parte, considerando que el MUNAE hace su mayor esfuerzo para que todas las actividades se lleven a cabo.

El reto es hacer que las generaciones existentes como también las futuras se interesen en reconocer y comprender la historia de este país, esto puede funcionar según analistas a partir de un modelo educativo diferente al actual, se puede ver que este no está funcionando de manera correcta, está comprobado que uno de los pilares de desarrollo de una sociedad es su formación académica, pues genera desarrollo, identidad, formación cultural entre otros. Es por esta razón que algunas instituciones le apuestan al reconocimiento de la historia de este país desde los centros educativos.

El Ministerio de Cultura y Deportes ha implementado una nueva estrategia para motivar a los visitantes y público en general a visitar las instalaciones de los diferentes museos del país y así conocer los valores históricos y culturales que se tienen.

“Este viernes se publicó en el diario oficial un acuerdo ministerial que permite el ingreso gratuito de visitantes extranjeros y guatemaltecos a todos los museos nacionales del país el 18 de mayo cuando se celebra el día internacional de los museos”. (Ministerio de Cultura y Deportes, 2018) De esta manera algunas instituciones recurren a métodos para motivar a los visitantes, es importante reconocer el trabajo que se ha venido realizando desde el MUNAE, este ha implementado actividades dentro de su protocolo anual que han dado resultados positivos y cada año se ven los resultados alcanzados.


Como parte de las estrategias a tomar, el MUNAE ha identificado al público objetivo, y así enfocar el mensaje de comunicación para atraer al público.

Mes	Nacionales	Extranjeros	Estudiantes	Exonerados	Beneficiarios
enero	1044	1101	0	291	2436
febrero	1944	1103	852	182	4081
marzo	2819	1230	2567	2564	9180
abril	2925	533	2700	159	6317
mayo	5285	373	5131	363	11152
junio	3414	267	6599	168	10448
julio	2729	278	1824	1739	6570
agosto	2756	350	2998	184	6288
septiembre	2324	240	534	53	3151
octubre	1392	436	179	370	2377
noviembre	1409	1086	404	121	3020
diciembre					
<b>Total Anual</b>	<b>28041</b>	<b>6997</b>	<b>23788</b>	<b>6194</b>	<b>65020</b>

fuente: Museo Nacional de Arqueología y Etnología visitantes en el año 2015

Según los resultados que proporciona el MUNAE, los meses donde se efectúan actividades culturales dentro del museo, existen mayor afluencia de público nacional y extranjero. Esto se ha mantenido durante varios años porque ha dado los resultados que se esperan, el número de visitantes ha aumentado cada año.

Todavía existe la pregunta ¿Qué se conoce de los museos en la sociedad? de la importancia de los museos y el rol que representan en la sociedad, como una institución puede ser capaz de trasladar a una persona a través del tiempo para conocer la maravilla de las culturas antiguas, o peor aún si viviéramos sin historia, si no existieran los museos, supongamos que no existieran museos, quien contaría historias, los países y las sociedad no pueden existir si no tienen historia porque de ella se aprende a vivir de una mejor manera.



Muchos conocimientos y avances científicos se han transmitido de generación en generación a esto se le reconoce como aprendizaje, avances científicos, descubrimientos importantes, en fin la historia nos ayudará a vivir en una sociedad mejor adaptada.

“El aprendizaje de la historia tiene el carácter formativo y desarrolla conocimientos, habilidades, actitudes y valores que facilitan la búsqueda a respuestas del mundo actual”. (Be, 2014)

La formación académica que una persona obtiene en el transcurso de la vida es muy importante para que se despierte en ella el interés de investigar e indagar a través de la historia, de esta manera se puede decir que sin la ayuda institucional no se podrá lograr estos objetivos, todas las actividades que representen desarrollo cultural en una sociedad, siempre irán de la mano con políticas de desarrollo esto tendrá un efecto positivo en la misma porque proveerá identidad a las personas, como también desarrollo.

## 5.1.2 Conclusión

Los mayores obstáculos que enfrentan las instituciones que promueven los valores históricos y culturales en la sociedad guatemalteca son, el desinterés, la falta de educación y que a la mayoría de personas no les agrada leer, para esto es necesario utilizar un método de comunicación visual apropiado para generar interés en conocer las riquezas culturales que le fueron heredadas a esta sociedad, para lograr este objetivo es necesario involucrar a diferentes instituciones, desde profesionales en la comunicación, hasta autoridades de centros educativos.

“Guatemala en materia de educación, es uno de los países que menos invierte en esta importante área. El gasto en educación como porcentaje del Producto Interno Bruto, PIB, de Guatemala es de aproximadamente 2,4%, en comparación al 4,4% del promedio en América Latina. (Unicef, 2003)

A partir de una buena educación donde las autoridades se involucren y se pueda cambiar el sistema actual, menos niños abandonarán las escuelas, esto beneficiará de gran manera al país, como también a las instituciones que promueven la cultura.

Por esta razón los modelos educativos tienen que ser más incluyentes y modernos para que todos los estudiantes puedan tener acceso a este tipo de información y así la información adquirida la puedan socializar en su entorno social.



### 5.1.3 Bibliografía

Sobre el origen del nombre de Guatemala, ver Robert Carmack, *Historia social de los Quiches*, Guatemala, Seminario de Integración Social, Editorial Jose de Pineqa Ibarra Ministerio de Educación, 1979; pp. 432-433.

Be, L. d. (2014). *El desinterés por el aprendizaje de la historia*. Mérida, Mexico: Universidad Pedagógica Nacional.

Etnología, M. N. (2015). *Estadística de Visitantes*. Guatemala.

Girard, R. (1962). *Los Mayas Eternos*. Mexico: B. Costa-Amic.

Libre, P. (Miércoles 18 de Mayo de 2016). *Vida*. Obtenido de <https://www.prensalibre.com/vida/escenario/asi-eran-los-primeros-museos-de-guatemala>

Ministerio de Cultura y Deportes. (Viernes de Septiembre de 2018). *Día de los Museos*. Prensa Libre, pág. 1.

Morales, M. R. (2014). *Breve Historia Intercultural de Guatemala*. Guatemala: Consucultura.

Unicef. (Noviembre de 2003). *Unicef*. Obtenido de Unicef: [https://www.unicef.org/guatemala/spanish/resources\\_2562.htm](https://www.unicef.org/guatemala/spanish/resources_2562.htm)



## 5.2 APOORTE DEL DISEÑO GRÁFICO EN LA SOCIEDAD

### 5.2.1 Introducción

El objetivo principal del diseño gráfico es comunicar o resolver problemas de comunicación visual dentro de una sociedad o una institución, la pregunta es ¿será posible mejorar o transformar el mundo a través del diseño gráfico?

Se puede decir que el diseño podría reencausarse hacia un grupo que ha sido desfavorecido, para muchos puede resultar confuso, pero se podría relacionar con los resultados que puedan tener cada ser humano que tenga contacto o relación con el trabajo que se ha realizado para su beneficio, por ejemplo los colores institucionales en una empresa, darán mayor confianza a sus trabajadores y esto generaría mayor producción, los elementos visuales y colores en una clínica ayudarán al paciente para que se recupere pronto, el trabajo editorial e ilustrativo en un libro, ayudará a comprender de mejor manera la lectura y así muchos ejemplos que nos ayudarán a entender de mejor manera el trabajo y la importancia del diseño gráfico.

Es importante comprender el significado de diseño gráfico y su función, para muchos es significado de publicidad o una forma de promocionar una marca.

El diseño gráfico en sí, tiene cierta relación con la publicidad aunque su verdadero propósito es encontrar los problemas de comunicación visual que afronta una sociedad o institución.

Para que el diseño gráfico en una sociedad funcione correctamente es necesario adentrarse y conocer su forma de vida, conocer sus costumbres, sus creencias, sus hábitos, en fin aprender o convivir directamente con ellos, de esta manera el impacto que tendrá será de mucha importancia y beneficio para todos.

Como muchos otros profesionales es un personaje muy importante en la sociedad, a medida que pasa el tiempo el trabajo de diseño es más valorado por los conocimientos y procesos sociales, lo importante aquí es destacar el desarrollo que puede traer el diseño a una sociedad todo

esto de la mano con un trabajo responsable de parte del diseñador, como diseñador no se trata de ser como se quiere ser, si no ser como se debe ser, esto para beneficio de la mayoría.

Según Hembree, Ryan 2008 "A lo largo de la historia, los diseñadores han colaborado para crear propuestas de diseño que sirvieran para sensibilizar a la gente sobre una situación social o política con el objetivo de provocar su mejora".

*Valorar la riqueza cultural de Guatemala a través del diseño gráfico:* Tomando en cuenta la importancia del diseño gráfico en la sociedad, es necesario enfocarlo en la educación y el fomento de la cultura en el país, no es posible prescindir de la herencia cultural, ya que en muchos lugares está presente y esto da identidad y riqueza en la sociedad, gracias al avance tecnológico el diseño gráfico ha tenido mucha aceptación en diferentes sectores de la sociedad.

*Diseño gráfico en la sociedad guatemalteca:* En Guatemala el diseño gráfico ha avanzado aunque muchos aún no lo reconozcan, esto debido a las tendencias que se manejan a través de los diferentes medios de comunicación, cuando se tiene en las manos un periódico de los años 80's, uno de los 90's y uno actual vemos la diferencia abismal dentro de cada uno de ellos, en lo que a diseño editorial se refiere, la sociedad ha evolucionado y el diseño gráfico ha contribuido en mucho, la sociedad guatemalteca ya no puede prescindir fácilmente del trabajo profesional del diseño, gracias al diseño gráfico los mensajes se comprenden de mejor manera, y así obtienen mejor aceptación.

*Responsabilidad social del diseñador gráfico:* Se hablará acerca de los tipos de diseño que existen, el primero está dirigido a una sociedad en común donde el beneficio es colectivo o mejor dicho de carácter social, el otro es el de tipo comercial donde se busca un grupo o segmento de una sociedad en específico al cual irá dirigido el mensaje.





El trabajo del diseñador gráfico debe estar muy apegado a la ética profesional, esto debido al consumismo en el que vive el ser humano y al constante bombardeo promocional del que es víctima, es un momento de reflexión en el que todo profesional del diseño gráfico debe caer, a menudo se presentan proyectos a los cuales el diseñador debe decidir de qué lado estar. Campañas que pueden representar mucho dinero para los promotores de esta, pero a la vez dañan a grupos que resultan ser vulnerables por la situación en la que viven, un ejemplo claro sería una campaña a favor de las minerías a cielo abierto, por un lado está el sector poderoso donde hay mucho dinero y por el otro lado las personas que serán afectadas por el deterioro de ecosistema en el que viven.

“Basta ver las campañas mediáticas que llevan a cabo las empresas mineras y los discursos que en su favor pronuncian empresarios y funcionarios de gobiernos de turno. En contraste, las protestas ciudadanas en los lugares de explotación son una alerta sobre la ingobernabilidad generada por esta actividad”. (Zeissig, 2017)

Es importante destacar que para todo tipo de campaña publicitaria, en su mayoría está la participación de profesionales del diseño gráfico. Como desarrolladores de ideas o estímulos visuales de comunicación se tiene una gran responsabilidad para trabajar en beneficio colectivo o de bienestar social para cuidar el medio ambiente, muchos diseñadores han innovado a partir de la investigación de campo donde han encontrado nichos de mercado y que a la vez resultan ser de beneficio colectivo.

Se puede identificar muchos lugares en los que puede ser aplicado el diseño gráfico desde la ciudad hasta la provincia, esto por la necesidad de comunicación que existe, el diseño gráfico es esencial para la sociedad pues esto garantiza el desarrollo y convivencia en distintos sectores, a través del diseño se puede cambiar el entorno y mejorar la calidad de vida de las personas, gracias al diseño se puede persuadir al público objetivo y motivarlo a cambios necesarios en una comunidad.

Prensa Libre en una publicación Dic. 2016 Sergio Luis Morales Lázaro dice “Se tiene la impresión de que el Diseño Gráfico está al servicio solo de grandes firmas que se

manejan en los ámbitos de la publicidad y del mercadeo, pero eso no tiene por qué ser así”.

La idea de Morales Lázaro es rescatar los valores culturales de un barrio o colonia a través de la intervención del diseño gráfico, esto le da identidad propia al barrio, como también apropiación de espacios públicos a través del arte.

#### *Diseño Editorial:*

Por otro lado se presenta el diseño editorial, este a través de la historia ha generado cambio revolucionario, desde una constitución, una biblia, una carta hasta un revista, vienen a transformar completamente a la sociedad, gracias al diseño editorial la humanidad es más culta, educada, ha unido culturas y religiones sobre todo, para algunos el diseño editorial nació desde la creación de la imprenta, gracias a esto se han transformado sociedades completas, no existe ninguna creación que no lleve registros de diseño editorial. Dentro de estos se puede incluir medios de comunicación masivos como periódicos y revistas en donde es necesario el trabajo del diseño editorial, las sociedades no avanzan en su desarrollo e intelecto si no están informadas.


Cuando se realiza una pieza de diseño editorial para una sociedad o institución se hace un estudio o diagnóstico exhaustivo para poder identificar al público objetivo, la creación de una pieza gráfica editorial muchas veces va de la mano con la edad y el nivel cultural al que estará dirigido para que se pueda comprender de mejor manera.

“El diseño dejó de ser exclusivamente gráfico, hoy nuestros estudiantes reciben cursos especializados de producción audiovisual, hay una formación más multimedia, el diseño gráfico es más integral, no solo es impreso, hay diseño digital y multimedia son cosas que hoy estamos explotando.” (Jurado, 2016)

Los libros:

La forma material del libro ha ido evolucionando a lo largo del tiempo según las necesidades de información y materiales disponibles. En la Edad Media el material más utilizado en Europa fue el pergamino. Un conjunto de hojas de pergamino eran cosidas y encuadernadas





formando los códices, los cuales fueron evolucionando hasta los libros que hoy conocemos. Acontecimientos importantes fueron la generalización del uso del papel, la creación de la imprenta.

Dentro del proceso educativo son muy importantes, en ellos se guarda información muy importante para el desarrollo intelectual y cultural de las personas que lo adquieren, la historia del libro como lo conocemos se remonta a la invención de la imprenta con Johannes Gutenberg aunque anteriormente existían manuscritos, fue hasta la invención de la imprenta donde se le dio un estilo único a los libros tanto en las portadas como en los interiores, con el transcurso del tiempo se fueron adquiriendo nuevas tecnologías para la realización de libros, por mucho tiempo los libros eran hechos artesanalmente esto significaba tiempo y destreza para poder realizarlos, hoy en día resulta ser más fácil por el tipo de tecnología que existe, el uso de colores y tipografías ha variado significativamente.

De esta manera se puede ver que el diseño gráfico va más allá de figuras y símbolos, transforma espacios públicos, genera identidad en la sociedad, como también trata de generar conciencia colectiva para un solo fin.

## 5.2.2 Conclusión

Es importante reconocer que como comunicadores visuales tienen gran responsabilidad en la sociedad, pues gracias al trabajo del diseñador gráfico se pueden cambiar los hábitos y costumbres de toda una sociedad.

Los profesionales en el diseño gráfico tienen que ser responsables al momento de trasladar una idea o campaña a los diferentes públicos, gracias al trabajo del diseño se pueden lograr grandes beneficios para la sociedad como también pueden generar conflicto dentro de la misma.

El objetivo de esta investigación es dar a conocer la importancia que representa el diseño gráfico en la sociedad y ver cómo ha cobrado relevancia en los últimos años, todas las instituciones públicas o privadas necesitan de la participación de un diseñador dentro de sus instalaciones, esto para que se pueda desarrollar una comunicación visual efectiva y se obtengan los objetivos esperados.



### 5.2.3 Bibliografía

Educación, M. d. (martes de Enero de 2013). CNB. Obtenido de <http://www.mineduc.gob.gt/DIGECUR/?p=CNB.asp>

D, R. (Domingo de Diciembre de 2016). Identidad Barrial. Obtenido de Prensa Libre: <https://www.prensalibre.com/revista-d/ondearan-las-banderas-de-identidad-barrial>

Educación, M. d. (30 de Septiembre de 2018). Ministerio de Educación. Obtenido de <http://www.mineduc.gob.gt/portal/index.asp>

Gispert, C. (1999). Enciclopedia Guatemala. Barcelona, España: Oceano.

Hembree, R. (2008). Entender el diseño gráfico y la comunicación visual. Barcelona: Naturart. S.A.

Jurado, G. (Miércoles de Noviembre de 2016). <http://periodico.usac.edu.gt>. Obtenido de [http://periodico.usac.edu.gt/?page\\_id=1861](http://periodico.usac.edu.gt/?page_id=1861)

Zeissig, J. M. (Martes de Julio de 2017). [www.prensalibre.com](http://www.prensalibre.com). Obtenido de <https://www.prensalibre.com/opinion/opinion/se-debe-suspender-la-mineria-en-guatemala>





**CAPÍTULO**

**NIVELES DE VISUALIZACIÓN Y EVALUACIÓN GRÁFICA**

- PRIMER NIVEL DE VISUALIZACIÓN Y AUTOEVALUACIÓN
- SEGUNDO NIVEL DE VISUALIZACIÓN Y COEVALUACIÓN
- TERCER NIVEL DE VISUALIZACIÓN Y VALIDACIÓN



# 6.1 Producción Gráfica

Al momento de empezar a diseñar un libro es necesario hacer una investigación acerca de las retículas editoriales, esto con el fin de garantizar un diseño editorial con simetría y elegancia, así también garantizando el buen uso de los espacios y bordes para mantener estética en todo el diseño editorial.

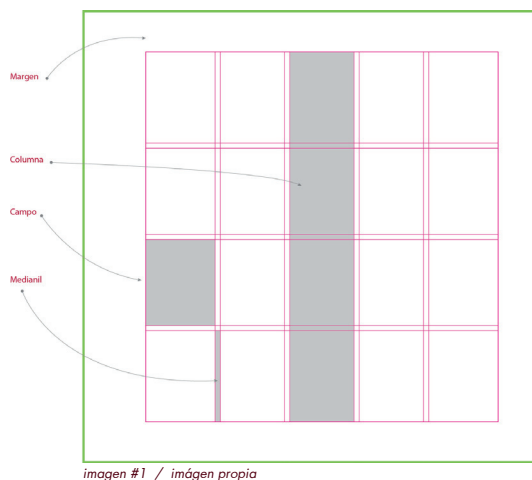
Se puede decir que las retículas editoriales son fundamentales en el diseño editorial, estas consisten en subdivisiones verticales y horizontales en la página.

Estas se usan básicamente para poder organizar y ubicar de mejor manera todos los elementos en el diseño editorial, esta se utiliza en documentos que contienen varias páginas, de esta manera se acelera el proceso de diseño como también garantiza la coherencia de las páginas entre sí.

## Elementos de una Retícula

Para realizar una maquetación a través de una retícula es fundamental conocer los elementos que la componen, teniendo este conocimiento el trabajo será más efectivo como también práctico.

Una de las partes más importante de la retícula es el margen, este ayudará a mantener el texto fuera del alcance del corte final del documento.



## Sistema de Diagonales o Canon de Van der Graaf

Esta técnica es una de las más antiguas que existen con ella empezaron con la edición de libros, básicamente los libros siguen canones, de esta manera se encuentra la elegancia, el equilibrio y la armonía de una página.

Regularmente se usa una combinación de rectángulo áureo y de la secuencia Fibonacci, para establecer la proporción general de la página.

A continuación se mostrarán algunos ejemplos acerca de la utilización de esta técnica.

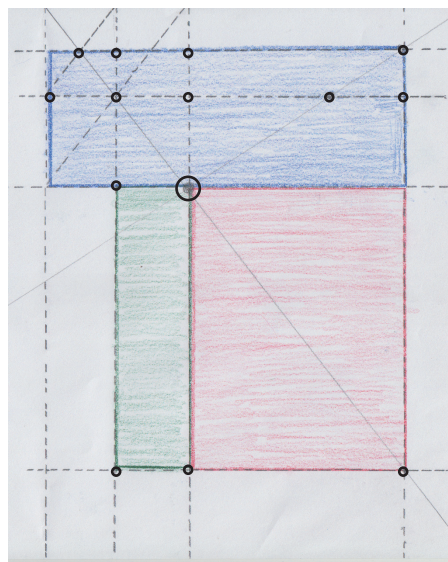


imagen #2 / imagen propia / Construcción de técnica lineal

## Diagramación Manual utilizando retícula

Para el diseño del material gráfico editorial, fue necesario hacer propuestas de bocetaje de diagramación en las que se incluyeron índice, portadas y páginas internas que incluyen imágenes y elementos gráficos, para este proceso fue necesario utilizar diferentes técnicas de retículas para obtener un mejor resultado.

En para el proceso de bocetaje se tomó en cuenta el concepto creativo "contando historias", es importante que el concepto creativo esté relacionado directamente con el documento, esto incluye elementos gráficos y composición.

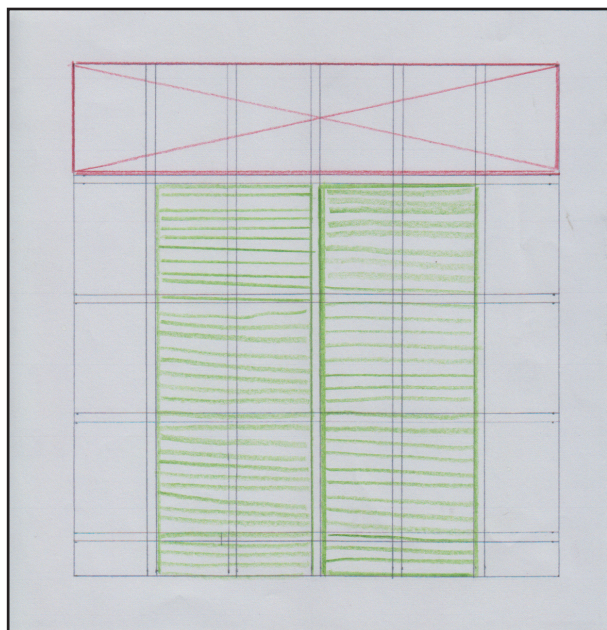


imagen # 3 / imagen propia / bocetos utilizando retículas

En este espacio se pretende mostrar a través de bocetos como quedarán las páginas diagramadas y así que tengan armonía en cada una de las composiciones.

En los recuador enmarcados con una X simboliza una fotografía, los cuadros que tienen líneas simboliza textos así también se puede observar un recuadro relleno este simboliza elementos gráficos o ilustraciones.

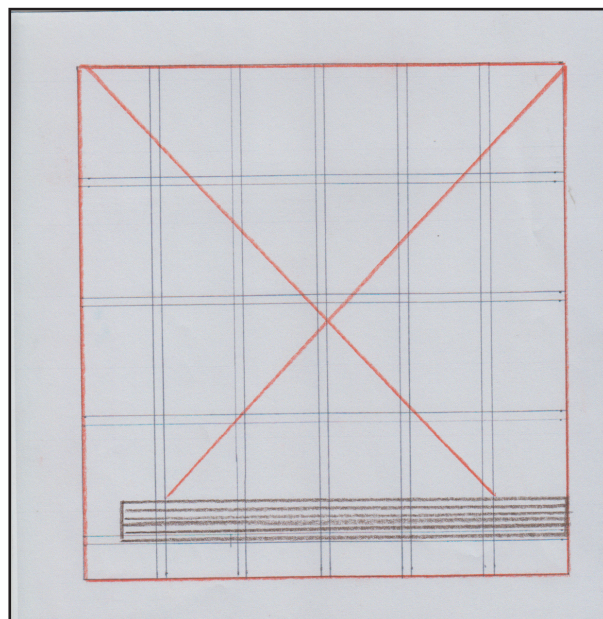


imagen # 4 / imagen propia / bocetos utilizando retículas

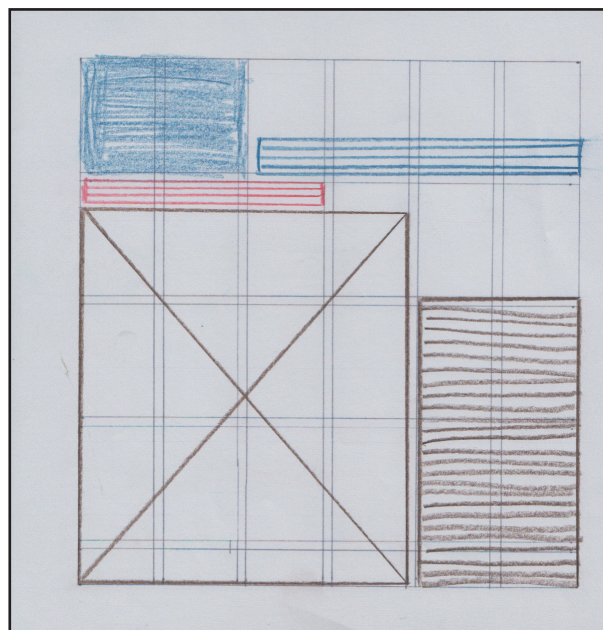


imagen # 5 / imagen propia / bocetos utilizando retículas



A continuación se mostrará una imagen con texto real e imágenes donde se puede detallar la composición áurea utilizando la técnica lineal o canon de Van der graaf.

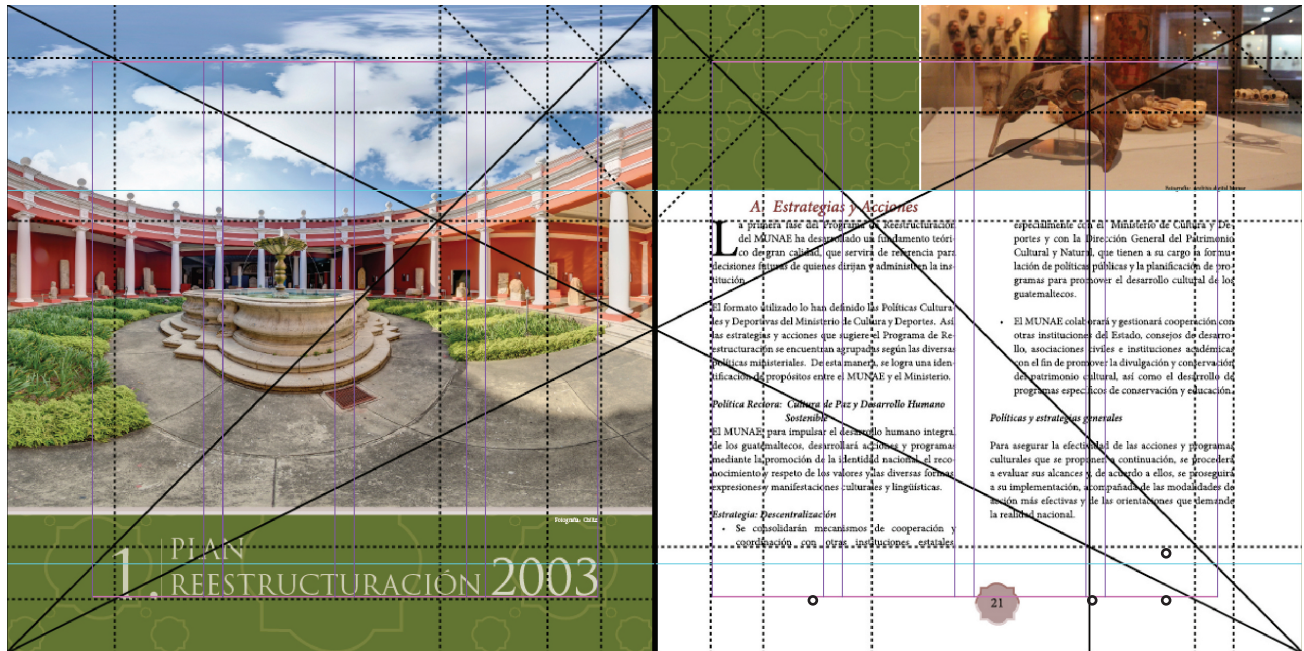


imagen # 6 / imagen propia / Construcción de técnica lineal con imágenes

### A. Estrategias y Acciones

El formato utilizado lo ha definido las Políticas Culturales y Deportivas del Ministerio de Cultura y Deportes. Así las estrategias y acciones que sugiere el Programa de Reestructuración se encuentran agrupadas según las diversas políticas ministeriales. De esta manera, se logra una identificación de propósitos entre el MUNAEG y el Ministerio.

**Política Recreación, Cultura de Paz y Desarrollo Humano**  
Sostendrá el MUNAEG para impulsar el desarrollo humano integral de los guatemaltecos, desarrollará acciones y programas mediante la promoción de la identidad nacional, el reconocimiento y respeto de los valores y las diversas formas de expresión y manifestaciones culturales y lingüísticas.

**Estrategia: Descentralización**  
Se consolidarán mecanismos de cooperación y coordinación con otras instituciones culturales y deportivas del país.

El MUNAEG colaborará y gestionará cooperación con otras instituciones del Estado, consejos de desarrollo, asociaciones civiles e instituciones académicas con el fin de promover la divulgación y conservación del patrimonio cultural, así como el desarrollo de programas específicos de conservación y educación.

#### Políticas y estrategias generales

Para asegurar la efectividad de las acciones y programas culturales que se proponen a continuación, se procederá a evaluar sus alcances y de acuerdo a ellos, se procederá a su implementación, acompañada de las modalidades de trabajo más efectivas y de las orientaciones que demandan la realidad nacional.

## 6.1 PRIMER NIVEL DE VISUALIZACIÓN

Para poder llegar al objetivo trazado ha sido necesario hacer una serie de pasos desde el proceso de bocetaje hasta la validación con autoridades de la institución como también asesores académicos.

Una vez definido y revisado por asesores el concepto creativo, se continúa con el proceso de la producción gráfica, la cual está conformada por tres partes o etapas.

Toda pieza que se realizó fue analizada y aprobada con anterioridad debido al diagnóstico de necesidades que se realizó dentro y fuera de la institución.

El primer nivel de bocetaje se realizó con el acompañamiento de autoridades del MUNAE, como también de los asesores académicos, es importante mencionar que el diseño de cada una de las piezas como también los íconos y logotipos tienen que tener una relación directa con el concepto de diseño, de esta manera se buscan elementos que tengan esa relación.

Cada una de las asesorías académicas como también la información proporcionada por autoridades del MUNAE, contribuyeron a la creación de los bocetos hasta llegar a la propuesta final, de donde convergieran todos los elementos con el concepto creativo.

### 6.1.2 Portada

La idea principal estaba relacionada directamente con la construcción de una pieza que se identificara con el museo, elementos que nos transportaran, los primeros bocetos se hicieron con elementos arquitectónicos propios del edificio, esto fue evolucionando para poder unificar el concepto creativo con el diseño.

Tomando en cuenta el concepto creativo, "contando historias", se utilizaron módulos, cada uno de ellos tendrá una fotografía que demuestra como el museo ha evolucionado a través del tiempo, actividades culturales, restauraciones, diferentes autoridades.

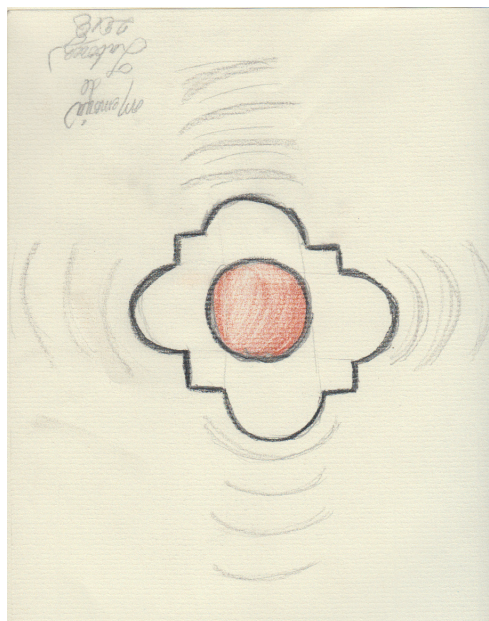


imagen #7 / propuesta 1 / bocetos a mano



imagen #8 / propuesta 2 / bocetos a mano



imagen #9 / propuesta 3/ bocetos a mano

### 6.1.3 Autoevaluación

Este método consiste en evaluar uno mismo el diseño, tomando en cuenta el aporte que le puede dar a la institución, se realiza a través de un instrumento donde se valora la calidad del trabajo y su función, esto con el fin de saber cual es la apropiada para el grupo objetivo.

#### PROPUESTAS:

1. El objetivo era mantener elementos arquitectónicos del edificio del MUNAE, para darle el valor histórico que se merece.
2. Esta fue la propuesta que más acercamiento tuvo con el concepto, contar historias, a través de módulos o tiempos.
3. Definir un elemento arquitectónico clave que todo mundo recuerde del museo.

#### PROPUESTAS ELEGIDA:

Luego de realizar la autoevaluación de las diferentes propuestas se tomó la decisión de elegir la propuesta No. 2 es la propuesta que mejor se acercó al concepto creativo, el objetivo principal al hacer las propuesta era poder graficar en el diseño el concepto creativo (ver anexo # 1).

Tomando en cuenta el concepto creativo, "contando historias", se utilizaron módulos, cada uno de ellos tendrá una fotografía que demuestra como el museo ha evolucionado a través del tiempo, actividades culturales, restauraciones, diferentes autoridades.



imagen #10 / propuesta de portada elegida

## 6.1.4 Cubierta

Como elemento adicional se decidió hacer una cubierta que pudiera transmitir un mensaje de lo que se puede encontrar dentro de la pieza principal de diseño.



imagen # 11 / propuesta 1 / cubierta bocetos a mano



imagen # 12 / propuesta 2 / cubierta bocetos a mano

### PROPUESTAS

1. Comunicar el concepto creativo a través de una ilustración, que invitara a descubrir las maravillas históricas que hay dentro y la evolución que ha tenido la institución.
2. Estilizar la parte principal de la fachada sin perder el objetivo del mensaje.

### PROPUESTAS ELEGIDA:

Tomando en cuenta la autoevaluación de las diferentes piezas a través del instrumento, se eligió la primera propuesta, esta propuesta invita al público objetivo a descubrir lo que guarda dentro, la idea de redibujar la fachada principal del edificio, para que le de reconocimiento a la pieza gráfica por el valor histórico que representa. (ver anexo # 1).



imagen # 13 / propuesta elegida / cubierta bocetos a mano

Esta propuesta fué elegida como idea principal para poder construir una propuesta que incluya toda la imagen del edificio.

## 6.1.5 Logotipo centenario

Para la elaboración del logotipo conmemorativo, debido a los cien años de historia del museo, se hará una versión especial del logotipo que existe actualmente, esto utilizando elementos propios del edificio.

El objetivo es combinar elementos arquitectónicos con el logotipo del museo, utilizando referentes visuales del museo, columnas, ventanas, puertas, luces, detalles arquitectónicos.

La decisión de hacer un logotipo conmemorativo es porque tiene mucha relación con la pieza gráfica, a partir de la creación de la memoria de labores se empieza a darle la bienvenida a los cien años, con diferentes actividades dentro y fuera del MUNAE.



imagen # 14 / propuesta 1 / logotipo bocetos a mano

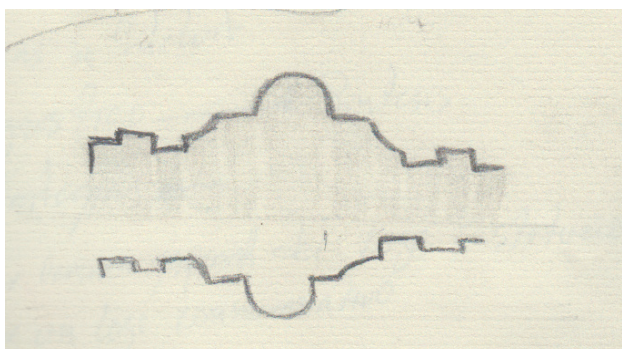


imagen # 15 / propuesta 2 / logotipo bocetos a mano



imagen # 16 / propuesta 3 / logotipo bocetos a mano

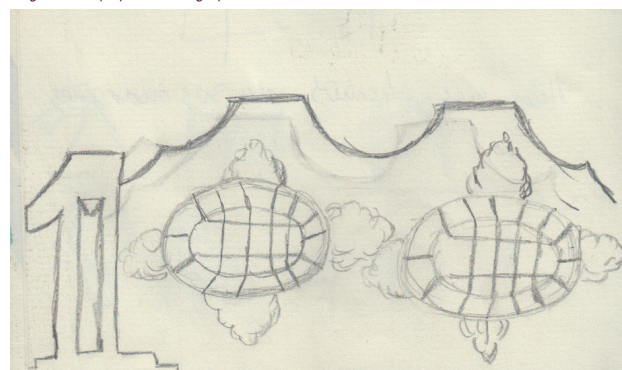


imagen # 17 / propuesta 4 / logotipo bocetos a mano

## PROPUESTAS

1. Para lograr mantener la propuesta del concepto creativo de la pieza principal, era necesario usar elementos existentes en la estructura arquitectónica del edificio.
2. Utilizar partes del edificio, en forma simple pero que se pueda reconocer fácilmente.
3. Combinar elementos arquitectónicos del edificio con fuentes tipográficas.
4. Utilizar elementos que puedan tener relación con las fuentes tipográficas, que su composición sea agradable visualmente.

## PROPUESTAS ELEGIDA

Después de realizar la autoevaluación, se tiene que tomar en cuenta la importancia de mantener la conexión con el concepto creativo, de esta manera se tomó la decisión de elegir la propuesta No. 4. (ver anexo #3)

Que la combinación de elementos arquitectónicos tenga mucha relación con el tipo de fuente que se utilizará, y esta que mantenga la línea gráfica que se utiliza actualmente.

Esta idea está pendiente de cambios para la estructura de la misma es la que mejor aporta a la construcción del proyecto.

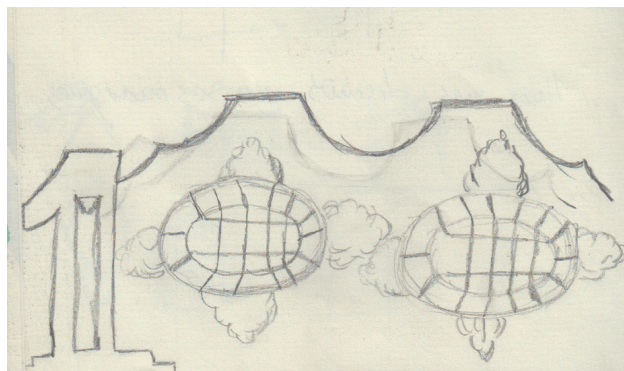


imagen # 18 / propuesta elegida / logotipo bocetos a mano

## 6.2 SEGUNDO NIVEL DE VISUALIZACIÓN

La etapa de visualización 2 se refiere a las piezas de diseño digitalizadas, en esta parte se mostrarán las diferentes propuestas que se realizaron en el proceso de bocetaje.

También se agregará los resultados de la coevaluación que se realizó con diseñadores.

### 6.2.1 Elementos gráficos

Los elementos gráficos que se utilizaron en la memoria de labores se realizaron tomando la idea principal del proceso de bocetaje, para luego digitalizarlos no perdiendo así la idea principal de cada uno de ellos.

Dentro de estos podemos destacar partes que identifican plenamente el edificio de la institución.

Cada una de las piezas fueron evaluadas por profesionales en el diseño gráfico.

Cada elemento gráfico se hizo lineal para no distanciarse de la línea gráfica actual con la que cuenta el museo, se tomó la decisión de digitalizar todas las imágenes que se bocetaron, para tener más opciones de elementos gráficos al momento de diseñar la pieza final.

Se enumerarán cada una de ellas para identificar cuáles fueron las que se utilizaron, aunque en algún momento algunas de ellas se fusionaron para lograr el objetivo de comunicación que se busca.

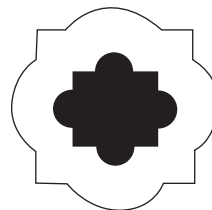


imagen # 19/ digitalizados

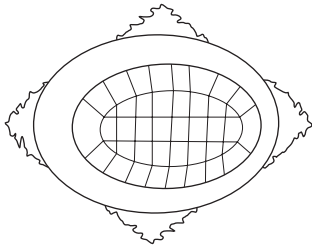


imagen # 20/ digitalizados



imagen # 23/ digitalizados

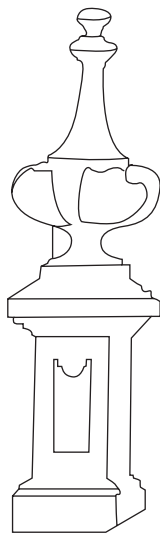


imagen # 21/ digitalizados

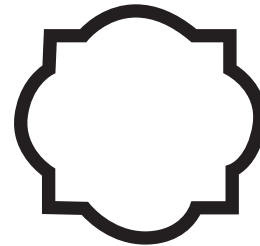


imagen # 24 / digitalizados

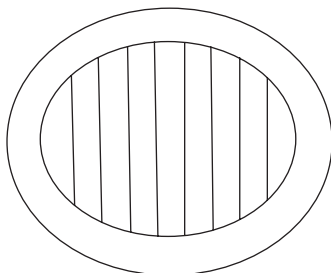


imagen # 22/ digitalizados

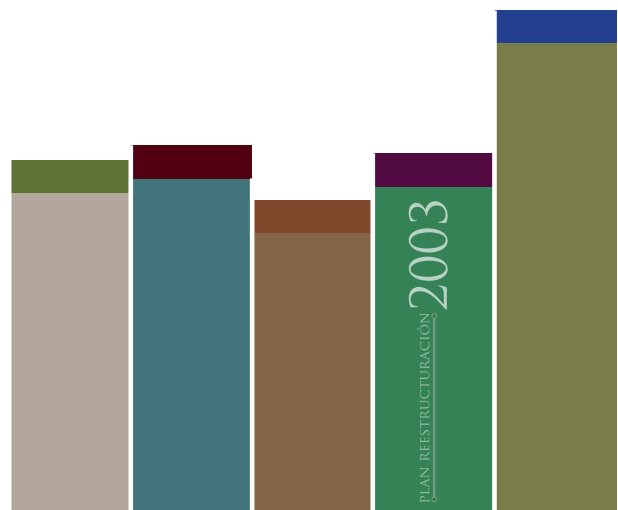


imagen # 25/ digitalizados

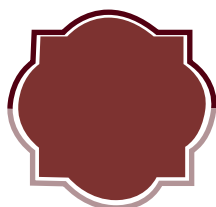


imagen # 26 / digitalizados

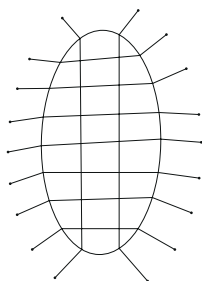


imagen # 27 / digitalizados

Todos los elementos gráficos antes expuestos forman parte de la pieza principal de diseño gráfico, como también de la composición del logotipo centenario este será parte importante del enfoque de comunicación que se pretende alcanzar.

## 6.2.2 Cubierta o funda

Uno de los elementos más importantes e icónicos en la institución es su edificio, con más de 85 años de fundación no ha sufrido cambios en su estructura, del cual se quiso potencializar este elemento y así darle la importancia que se merece dentro de la institución.

Muchos de los elementos gráficos utilizados en la memoria de labores fueron referencias extraídas del edificio, dentro de ellas podemos mencionar, sus ventanales, detalles coloniales de su fachada, líneas curvas, entre otros.

Tomando como referencia la línea gráfica existente en la institución, se realizó la digitalización de la cubierta de forma lineal.



Las formas lineales y colores de la línea gráfica existente fueron fundamentales para construir las piezas gráficas, esto para mantener la relación.

### PRIMERA VERSIÓN

En la primera versión se utilizó la imagen digitalizada No. 6, se evaluó con las partes involucradas en el proyecto, al momento de ver la pieza completa se podía observar un vacío según la opinión de las partes.

### SEGUNDA VERSIÓN

Algunas piezas o elementos gráficos sufrieron cambios otros solamente complementos, en esta versión se puede observar como la idea principal se utilizó pero se le agregaron elementos que pudieran completar la imagen para que sea más relevante y cumpla la función de comunicar el concepto creativo.



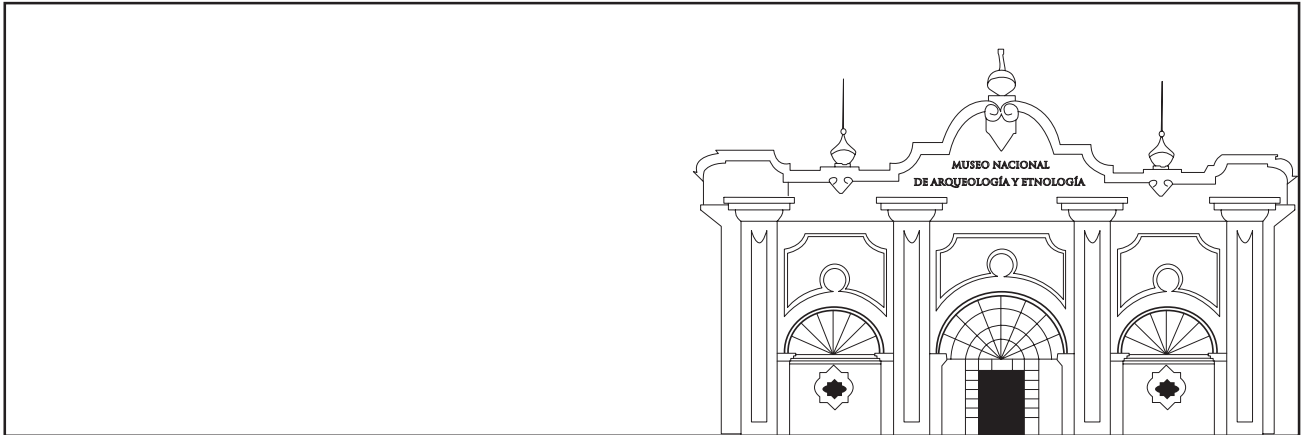


imagen # 28 / primera versión de funda o cubierta

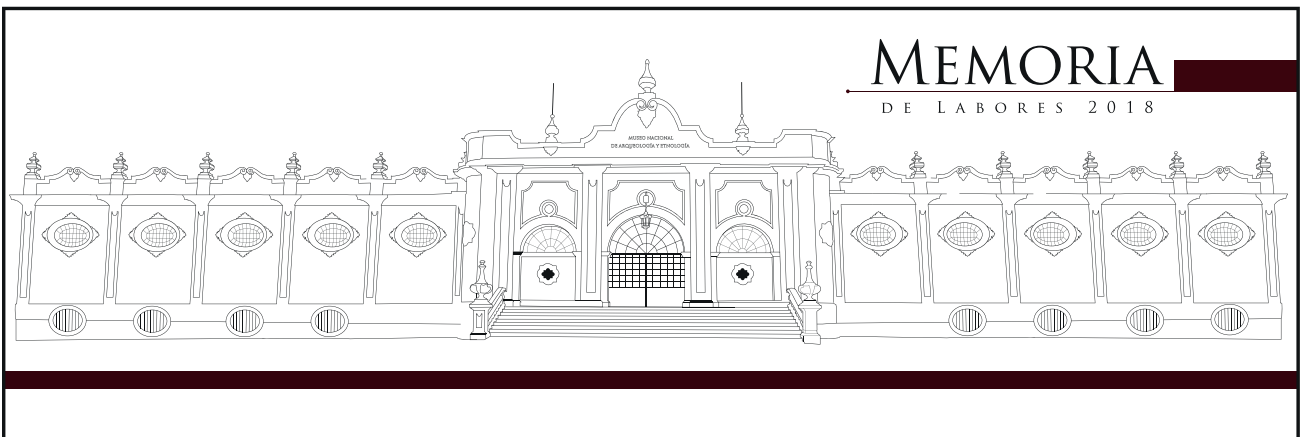


imagen # 29 / segunda versión de funda o cubierta

### 6.2.3 Portada

El concepto creativo es "CONTANDO HISTORIAS", la memoria de labores consta de 5 títulos principales, cada título tendrá su propia portadilla, para poder gráficar el concepto "Contando Historias" se creó la portada utilizando módulos a partir de estos se empieza a contar la historia y el proceso o evolución que ha tenido el museo a través de los años. Cada módulo será representado por una fotografía y un color en particular, estas se repetirán en las portadillas internas.

Se realizarón dos versiones distintas para poder validarlas con los diseñadores gráficos y así determinar la mejor opción.

En la portada se utilizó la tipografía trajan pro esta por ser parte de la línea gráfica ya existente, esta tipografía connota historia y elegancia por los detalles que tiene.

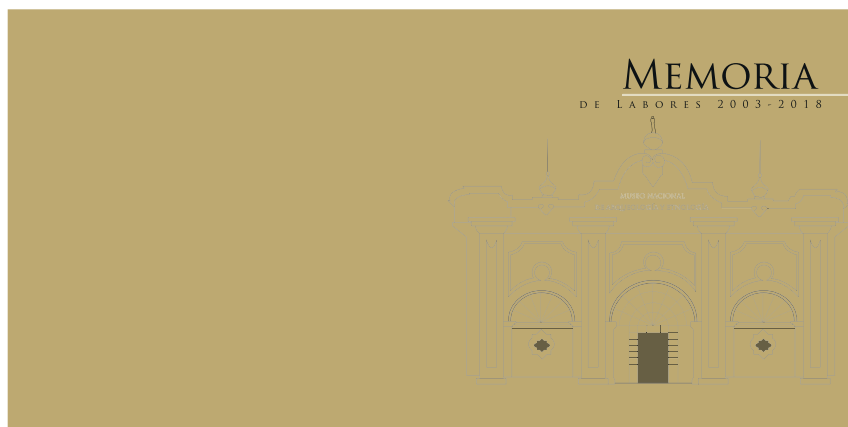


imagen # 30 / primera versión de portada

En la primera versión de la portada se busca crear una portada similar a la cubierta para poder unificar los diseños.

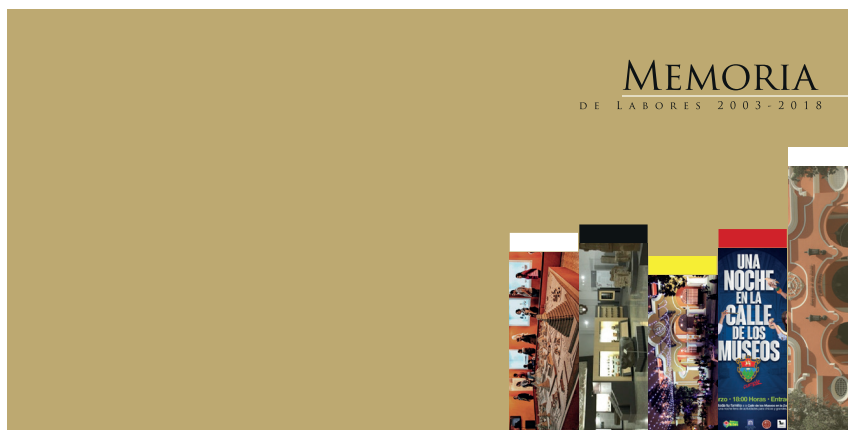


imagen # 31 / segunda versión de portada

Esta es una versión que tiene mucha relación con el concepto creativo, gracias a esto fué la que se eligió.



## 6.2.4 Logotipo

Construir un ícono que representara los cien años del museo, la idea principal en el logotipo es encontrar los elementos necesarios que acompañen al logotipo actual de la institución.

Crear composición gráfica donde el centro de atención sea el logotipo de la institución sin variantes en su estructura, la idea es agregarle elementos gráficos para que sea una versión especial al que se utiliza actualmente, para la construcción del logotipo conmemorativo fue necesaria la participación de autoridades del museo, proyectista y asesores.

Se hicieron varias versiones utilizando la misma idea en su estructura.



imagen # 35/ cuarta versión de logotipo



imagen # 36 / quinta versión de logotipo



imagen # 37 / séptima versión de logotipo



imagen # 32 / primera versión de logotipo



imagen # 33 / segunda versión de logotipo



imagen # 34 / tercera versión de logotipo

Como se puede observar todas las versiones del logotipo comunican lo mismo y la estructura es similar, la versión No. 1 es la que mejor se adapta a los diferentes tamaños y soportes a los que será expuesta es por esta razón que se decidió como primera opción, aunque en algunas versiones sufra alguna descomposición esto será sin alterar la estructura del logotipo.

Las otras versiones fueron descartadas por la cantidad de elementos que tenían y no eran funcionales al cambio de escala muy pequeñas.

## 6.2.5 Guardas

El propósito de incluir un logotipo centenario si aún faltan 13 años es por la importancia que representa para la institución llegar a los cien años, a través de este tipo de proyectos se busca posicionar en la mente del grupo objetivo, la importancia que representa la institución dentro de la sociedad guatemalteca.

Por esta razón que se creó una versión especial del logotipo actual, para que fuera incluido en las guardas de la memoria.

Se utilizó el color negro de fondo para darle mayor contraste y elegancia al logotipo.

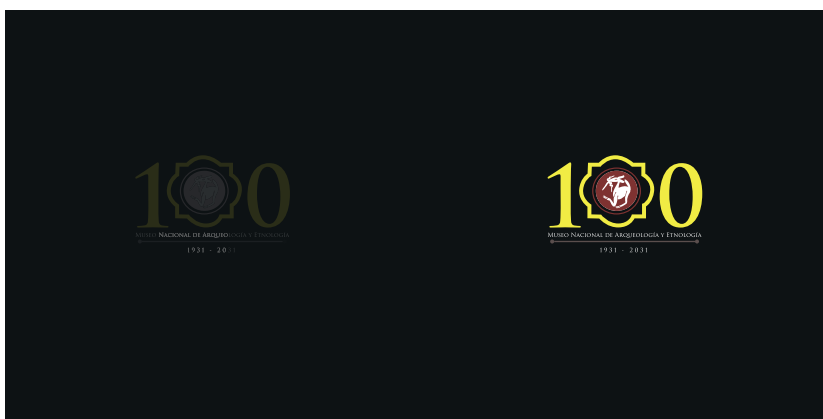
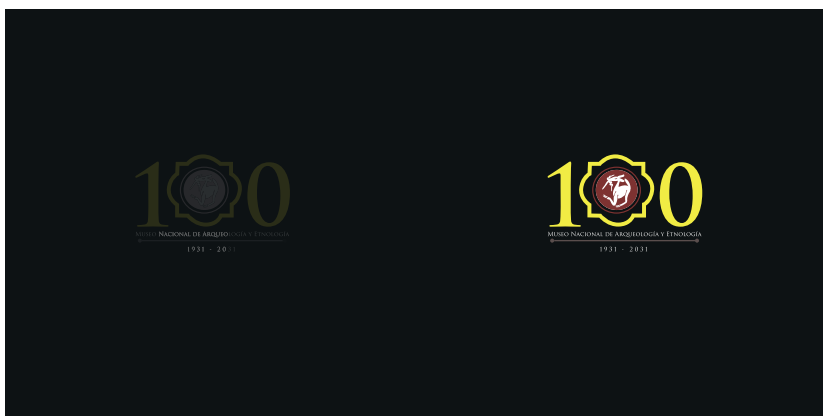


imagen # 38 / visualización de guardas principal y final

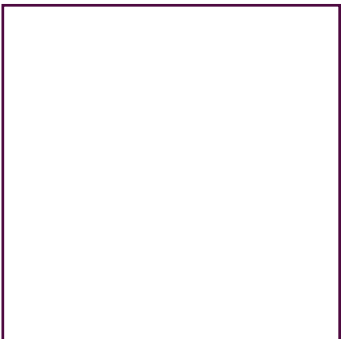
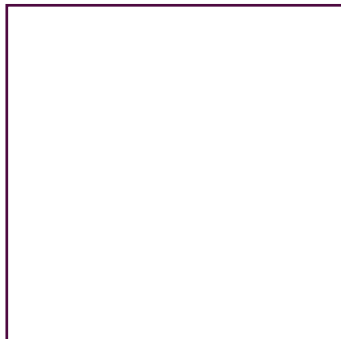


## 6.2.6 Diagramación de páginas interiores

Se realizó una diagramación que mejor se adecuara a la pieza gráfica que también que representara a la institución, de esta manera se utilizaron elementos que han sido utilizados en el logotipo, como también elementos arquitectónicos que se pueden apreciar en la estructura del edificio.



imagen # 39 / composición de imágenes de la primera propuesta de diagramación pag. de la 1 a la 8



**Portada:** La referencia para utilizar los colores en la portada fueron los colores que indentifican a la cultura maya, rojo, amarillo, blanco y negro, esto también tiene relación con la función del MUNAE.

**Títulos:** Colocar la fotografía como encabezado para darle mejor calidad visual a la composición.

**Hojas con Subtítulos:** Cuando son textos grandes, crear una composición donde los títulos y subtítulos tengan mayor jerarquía en comparación de los bloques de textos.

**Hojas en blanco:** Que sean simples que se mantengan sin impresión.

## PRESENTACIÓN

Ministerio de Cultura y Deportes

Ministerio de Cultura y Deportes

# MEMORIA

## DE LABORES 2018

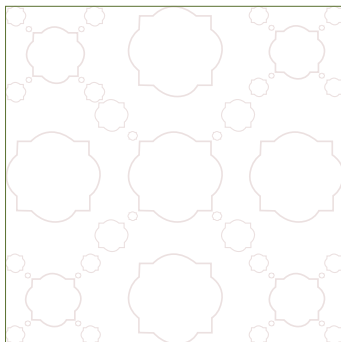
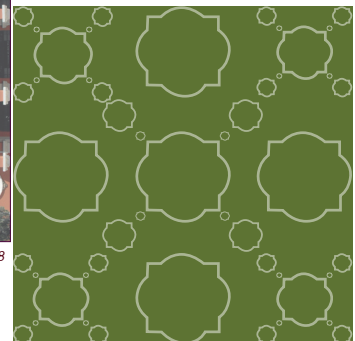


imagen # 40 / composición de imágenes de la segunda propuesta de diagramación pag. de la 1 a la 8



**Portada:** En la segunda propuesta se descartaron los colores que identifican a la cultura maya, esto porque los colores en la cultura maya solo son 4, y agregar otro que se repita puede generar confusión.

**Títulos:** Se cambió para que pueda tener mejor equilibrio la composición visual, de igual manera se agregaron elementos que comunican el concepto creativo, cada página con titulares tienen el color de la imagen que aparece en la portada y la imagen representa el tema del que se hablará en el capítulo.

**Hojas en blanco:** Para darle mejor calidad visual se agregó color a las páginas en blanco como también elementos gráficos que unidos forman un patrón.

Las páginas de títulos principales en el retiro se utiliza el mismo patrón para las páginas en blanco pero con el color que se está utilizando en el titular con esto se identifica de mejor manera cada tema.



imagen # 41 / propuesta de diagramación pag. 82

**Hojas con Subtítulos:** Que las jerarquías tipográficas sean más pronunciadas, que puedan tener una línea en la parte inferior como soporte, se puede observar en el número de página un elemento gráfico que comunica el concepto creativo.

**Hojas con texto:** Las hojas con textos grandes tendrán una fotografía para el inicio de cada tema, esta tendrá un espacio con el color del titular como elementos gráficos que forman un patrón.

PROPUESTA ELEGIDA:

Se eligió la segunda propuesta a partir de la autoevaluación como también por recomendaciones de los asesores. (ver anexos # 4)

La portada de la primera propuesta podría generar confusión esto por ser cinco temas y los colores de la cultura maya están representados por 4 colores de esta manera tendría que repetirse un color.

Al inicio de cada bloque de texto se utilizará letra capital para darle elegancia y estética a cada bloque, las hojas que no tienen información en la parte del retiro se colocarán un patrón utilizando elementos arquitectónicos del edificio estos serán con una tonalidad del 30% del color para no generar ruido en el diseño.

Todas las fotografías se colocarán en la parte superior, de esta manera se representa la idea de contar historias a partir de la imagen.

## Contando historias



imagen # 42 / propuesta de diagramación elegida pag. 82

## 6.2.7 Premisas del diseño

Las tipografía Trajan Pro para titulares, se mantienen por la elegancia y relevancia que le da a la composición, es necesario incluirla por ser parte de la línea gráfica actual.

Para los bloques de textos se utilizará la fuente tipográfica Minion Pro, los subtítulos tendrán la misma fuente tipográfica solo cambiará el tamaño para así mantener la jerarquía, es una fuente que utilizando un interlineado adecuado es de fácil lectura.

En los bloques de texto se utilizaron dos columnas, esto ayudará al lector por la fluidez en la lectura, también se utilizarán un interlineado más grande para mejorar la lectura.

Los títulos se realizarán en combinación con elementos gráficos que se utilizaron en la construcción del logotipo, para mantener la línea gráfica en toda la composición de la pieza gráfica.

## 6.2.8 Evaluación con expertos

La evaluación de piezas gráficas y su construcción se realizaron con profesionales del diseño gráfico, esto para darle mayor validez al proyecto que se está realizando.

Fué gratificante escuchar cada una de las opiniones por el aporte profesional, todas las opiniones son constructivas.

### ASPECTOS A EVALUAR

- Concepto Creativo
- Composición Visual
- Diseño de elementos gráficos
- Diagramación
- Colores
- Tipografía
- Retícula
- Piezas que componen el documento

### OBJETIVO

El objetivo principal de la evaluación es obtener información acertada acerca de las diferentes piezas gráficas y los elementos que la componen, de esta manera se obtuvieron comentarios constructivos para poder mejorar todos los elementos visuales que componen el proyecto.

### INSTRUMENTO

El instrumento es una encuesta consta de 9 preguntas con elección múltiple y comentarios basados en la respuesta. (ver anexo #5)

Las opiniones que se reciben ayudan a mejorar la calidad del diseño y ver de mejor claridad el trabajo que se está realizando.

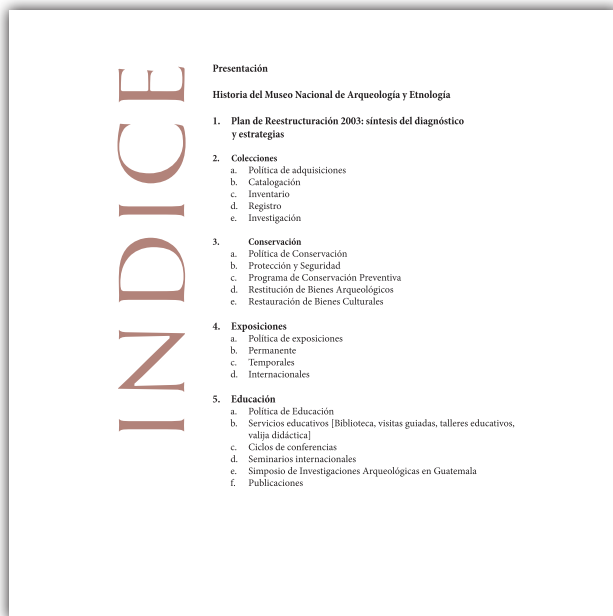
### COMENTARIOS

- La paleta de colores aporta elegancia al diseño y las imágenes agregadas mejoran la diagramación.
- El concepto y la línea gráfica se mantiene en cada pieza.
- El color, el diseño y la diagramación se ajustan al concepto.
- La cantidad grande de texto puede ser tediosa de leer pero reforzada con imágenes y bien distribuida puede ser algo que de gusto leer.
- La presentación del libro es profesional, elegante y llamativa con un diseño que realmente comunica e invita a leerlo.
- Los colores, tipografía y elementos son muy sobrios y orientados a la institucionalidad por lo que son funcionales para el material, el uso del módulo representativo de las ventanas de los museos es muy efectivo ya que identifica a cabalidad a dicha institución, por ser un ícono que se reconoce de inmediato, aunque podría mejorarse al darle un toque de modernidad utilizando las tendencias actuales, por ejemplo utilizar la misma imagen en repetición para simular profundidad.



## SUGERENCIAS

- El índice está bien distribuido pero se puede mejorar con numeración.
- El espaciado entre líneas está muy abierto en relación al tamaño del texto
- La portada y contraportada parecen elementos independientes del contenido, principalmente por la utilización de colores diferentes.
- Los colores están bien empleados en el concepto de institucionalidad, pero deberían estar presentes en cada pieza y no por separado, lo cual debería dar la sensación de uniformidad.

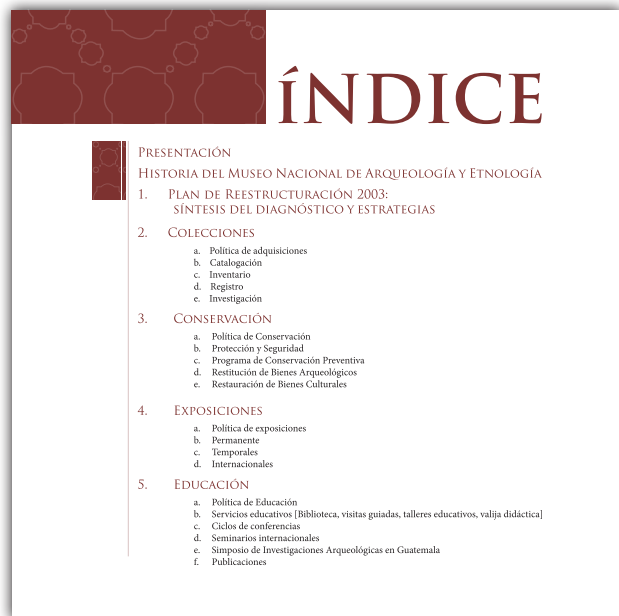


**INDICE**

Presentación  
Historia del Museo Nacional de Arqueología y Etnología

1. Plan de Reestructuración 2003: síntesis del diagnóstico y estrategias
2. Colecciones
  - a. Política de adquisiciones
  - b. Catalogación
  - c. Inventario
  - d. Registro
  - e. Investigación
3. Conservación
  - a. Política de Conservación
  - b. Protección y Seguridad
  - c. Programa de Conservación Preventiva
  - d. Resitución de Bienes Arqueológicos
  - e. Restauración de Bienes Culturales
4. Exposiciones
  - a. Política de exposiciones
  - b. Permanente
  - c. Temporales
  - d. Internacionales
5. Educación
  - a. Política de Educación
  - b. Servicios educativos [Biblioteca, visitas guiadas, talleres educativos, valija didáctica]
  - c. Ciclos de conferencias
  - d. Seminarios internacionales
  - e. Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala
  - f. Publicaciones

imagen # 43 / índice antes de los comentarios.



**ÍNDICE**

PRESENTACIÓN  
HISTORIA DEL MUSEO NACIONAL DE ARQUEOLOGÍA Y ETNOLOGÍA

1. PLAN DE REESTRUCTURACIÓN 2003: SÍNTESIS DEL DIAGNÓSTICO Y ESTRATEGIAS
2. COLECCIONES
  - a. Política de adquisiciones
  - b. Catalogación
  - c. Inventario
  - d. Registro
  - e. Investigación
3. CONSERVACIÓN
  - a. Política de Conservación
  - b. Protección y Seguridad
  - c. Programa de Conservación Preventiva
  - d. Resitución de Bienes Arqueológicos
  - e. Restauración de Bienes Culturales
4. EXPOSICIONES
  - a. Política de exposiciones
  - b. Permanente
  - c. Temporales
  - d. Internacionales
5. EDUCACIÓN
  - a. Política de Educación
  - b. Servicios educativos [Biblioteca, visitas guiadas, talleres educativos, valija didáctica]
  - c. Ciclos de conferencias
  - d. Seminarios internacionales
  - e. Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala
  - f. Publicaciones

imagen # 44 / índice después de los comentarios.



imagen # 45 / portada interna antes de los comentarios.



imagen # 46 / portada interna después de los comentarios.

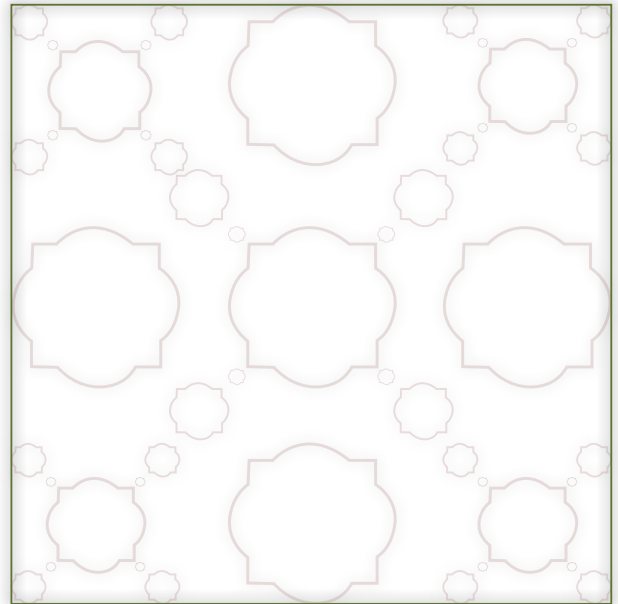


imagen # 48 / hojas en blanco después de los comentarios.



imagen # 47 / hojas en blanco ántes de los comentarios.

## 6.3 TERCER NIVEL DE EVALUACIÓN

Tomando en cuenta las recomendaciones hechas por profesionales del diseño gráfico, se optó por realizar los cambios y hacer pruebas para determinar la mejor opción y de esta manera poder presentárselos al grupo objetivo dentro de las recomendaciones podemos encontrar, que se mantenga la línea gráfica en los títulos y subtítulos en los interiores del libro.



imagen # 49 / propuesta de cubierta con los cambios sugeridos.

En la imagen de la cubierta se sugirió colocar un color tenue oscuro de fondo para dar la sensación de clásico o historia, no utilizar el logotipo centenario en esta pieza para no crear demasiado ruido en ella.

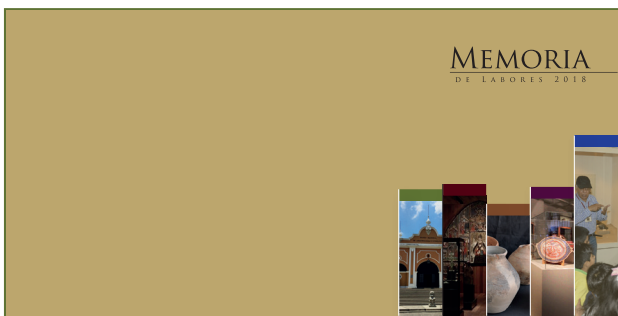


imagen # 50 / propuesta de portada con los cambios sugeridos.

La primera propuesta de la portada era incluir colores que representaran a Guatemala como un país multicultural utilizando los cuatro colores de la cultura maya (amarillo, negro, rojo y blanco) esto debido al tipo de colecciones que guarda el MUNAE, se cambiaron los colores porque la estructura de libro la componen cinco temas y los colores de la cultura maya solo son cuatro sería confuso duplicar uno de ellos, esta recomendación la realizó un experto en el tema etnológico.

### 6.3.1 Elementos gráficos

Utilizar elementos gráficos que tengan relación directa con la institución es algo que le da un valor extra al material, (profesional en Diseño Gráfico).

De esta manera se utilizaron nuevos elementos dentro de la diagramación del libro, todo esto, siempre estuvo apegado a la línea gráfica existente en el MUNAE.

Es importante mencionar la realización del logotipo centenario para darle mayor relevancia a la memoria de labores pues este le dará la bienvenida a los cien años de la creación del MUNAE.

El logotipo centenario por ser parte muy importante de la pieza gráfica se mencionará en esta publicación.

Dentro del diagnóstico se mencionó realizar un logotipo que represente la imagen del MUNAE en toda su estructura (composición, colores y jerarquías), los expertos opinaron que no se utilizaran elemento muy finos, para que no variara en su composición al momento de cambiar la escala, por esta razón se cambió parte del tamaño del texto como también se sustituyó la palabra MUNAE, esto para evitar duplicar nombres.

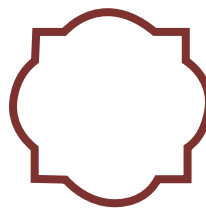


imagen # 51 / elemento gráfico



imagen # 52 / elemento gráfico



imagen # 53 / elemento gráfico incluido en la pieza gráfica



imagen # 56 / elemento gráfico incluido en la pieza gráfica



imagen # 54 / elemento gráfico incluido en la pieza gráfica

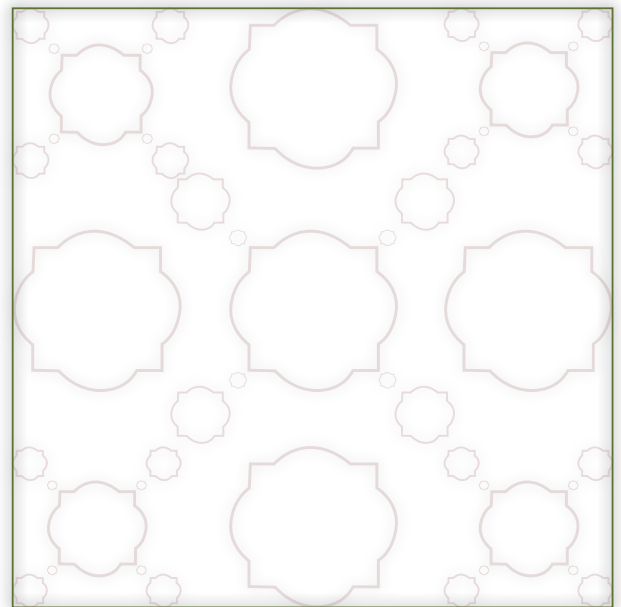


imagen # 57 / elemento gráfico incluido en la pieza gráfica



imagen # 55 / elemento gráfico incluido en la pieza gráfica



## 6.3.2 Cubierta o funda

Los comentarios acerca de la funda o cubierta fueron positivos, los expertos consideraron que simboliza la belleza que se guarda dentro.

Esto se apega mucho al concepto creativo, entrar a un lugar donde se pueda transportar a través del tiempo.

Se utilizará un sustrato o material con textura y color opaco para resaltar la imagen del edificio, los comentarios acerca de la línea en la parte inferior de la imagen fueron que da la sensación de soporte, esto para que no se vea en un vacío la imagen.

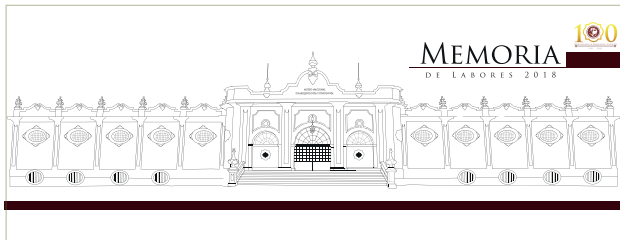


imagen # 58 / propuesta de cubierta antes de los comentarios



imagen # 59 / propuesta de cubierta antes de los comentarios

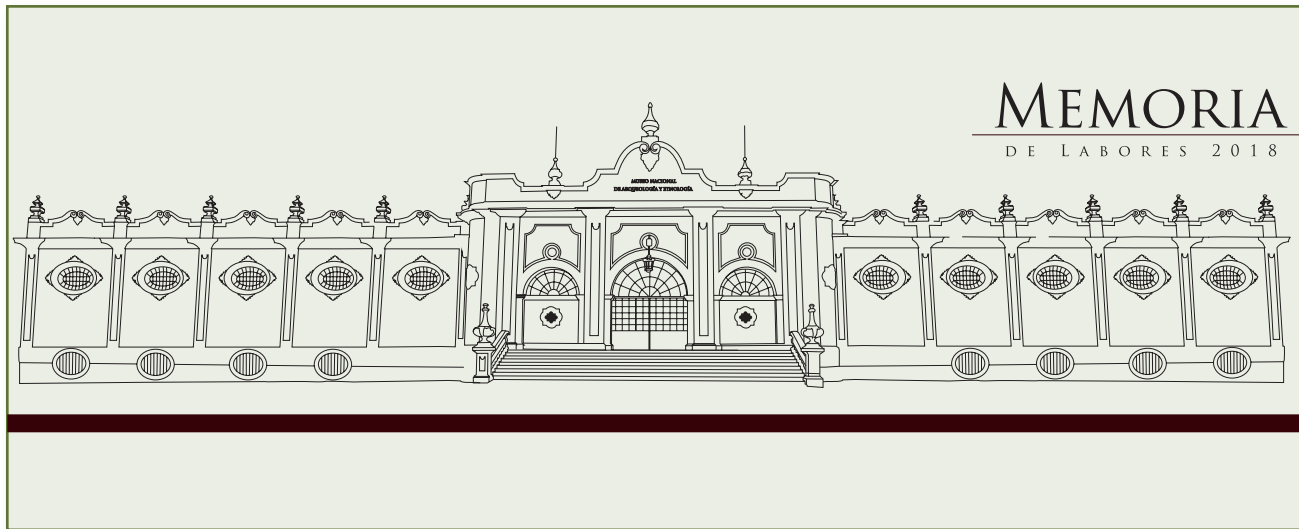


imagen # 60 / propuesta de cubierta después de los comentarios

Por ser un ícono de la institución se tomó la decisión de incluirlo, "es como un caja que guarda los tesoros" (profesional del diseño gráfico), esta cubierta estará impresa en un papel con textura gruesa para darle esa sensación de textura antigua.

En la parte interior tendrá impreso el logotipo conmemorativo, en baja tonalidad para no crear ruido en toda la pieza.

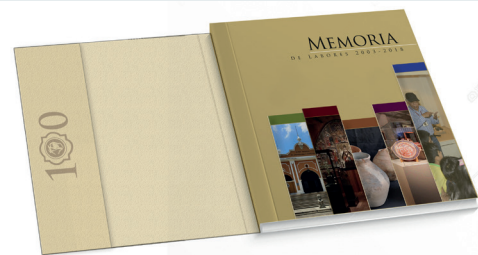


imagen # 61 / composición de cubierta con libro final

### 6.3.3. Portada

En la portada como primera propuesta digital se realizaron líneas para crear textura en el color de fondo, según el análisis de los profesionales, creaba demasiado ruido, mejor utilizar un color plano si se utilizara alguna imagen que fuera propia del museo o elementos de la cultura maya (glifos o monumentos) estos como marca de agua para evitar el ruido o saturación en la misma.

Anteriormente se utilizaron colores que representan a la cultura maya guatemalteca desde su cosmovisión (rojo, blanco, negro y amarillo) esto se cambió porque el libro cuenta con cinco temas y ningún color de la cultura maya se puede repetir para no crear controversia.

Los colores utilizados se acomodaron al tema del cual se habla en el libro.

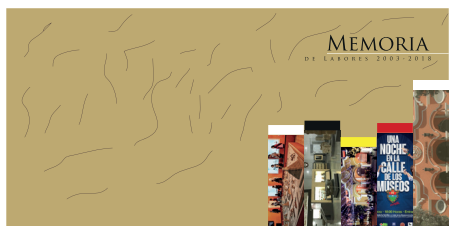


imagen # 62 / propuesta de portada antes de los comentarios

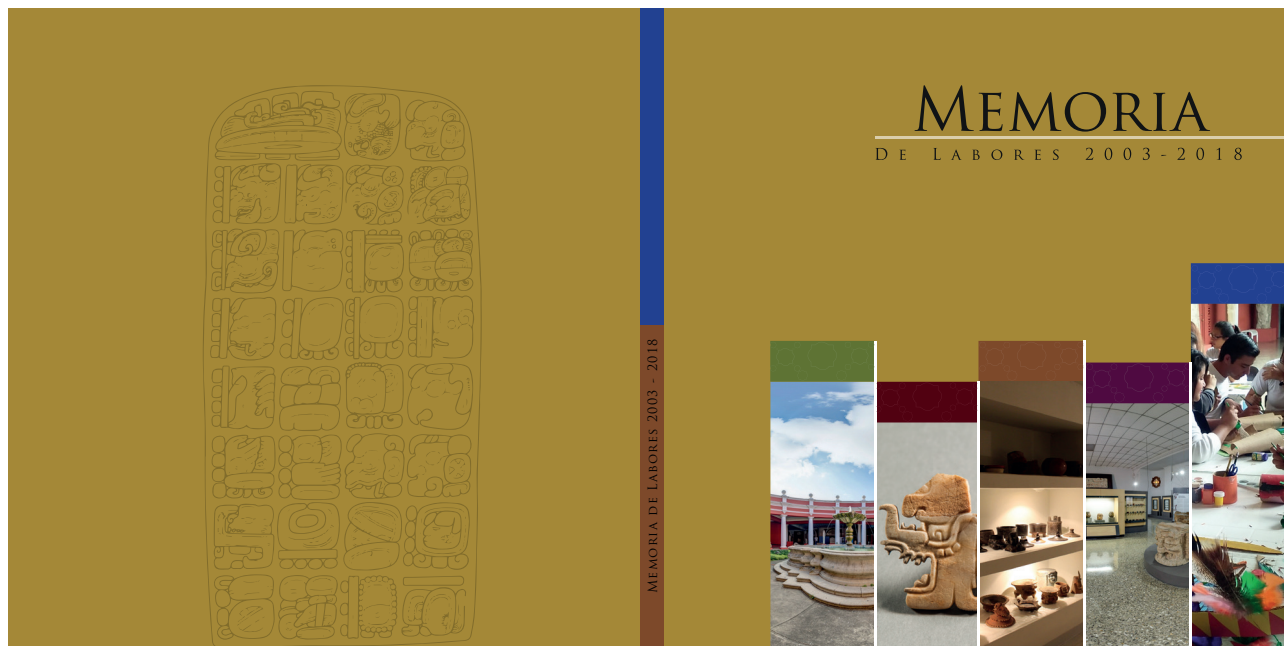


imagen # 63 / propuesta de portada después de los comentarios



### 6.3.4 Guardas

Para los expertos en diseño gráfico no tenía importancia incluir el logo centenario por que no se esta celebrando aún, según el experto en el tema existen dos elementos importantes para incluir el logotipo como también empezar a posicionarlo en la mente del público objetivo, el primero es la poca información que se tiene del valor histórico que representa el MUNAE y el segundo es que junto a logotipo se promocionarán las actividades que están por venir en conmemoración del los cien años.

Luego de este comentario los expertos opinaron que se incluyera en las partes principales del documento, esto puede ser en la cubierta o en las guardas pero al final del documento se pudiera agregar un comentario del porque aparece el logotipo centenario.

Se tomó la decisión de incluirlo en la parte principal del libro, junto a esto utilizar elementos que lo puedan hacer más visible, la utilización del color es importante para resaltarlo.

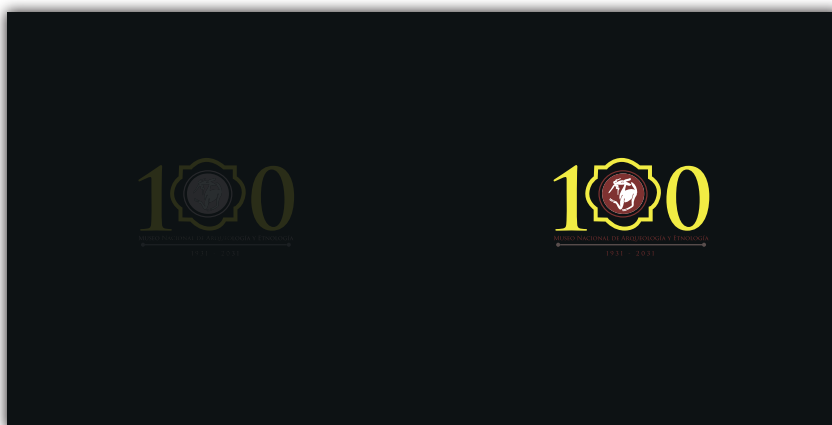


imagen # 64 / cubierta principal

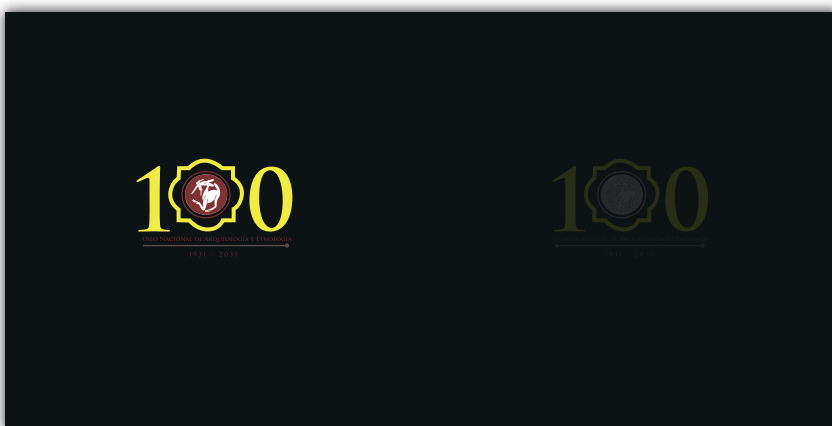


imagen # 65 / cubierta final

### 6.3.5 Portada interna

En la portada interna se analizó con el grupo objetivo como también los expertos de diseño si utilizar la misma imagen de la portada, esto para darle mayor frescura visual al libro, considerando esto se tomó en cuenta dejar la misma imagen de la portada sobre un fondo blanco, la idea es no separe de la línea gráfica y mantener relación con el concepto creativo.

Se utilizaron fotos que mejor se acomodaran al espacio, se tomó en cuenta la posición y el tamaño de las fotos para no crear confusión dentro de cada uno de los módulos de temas.







imagen # 67 / portada interna sin cambios

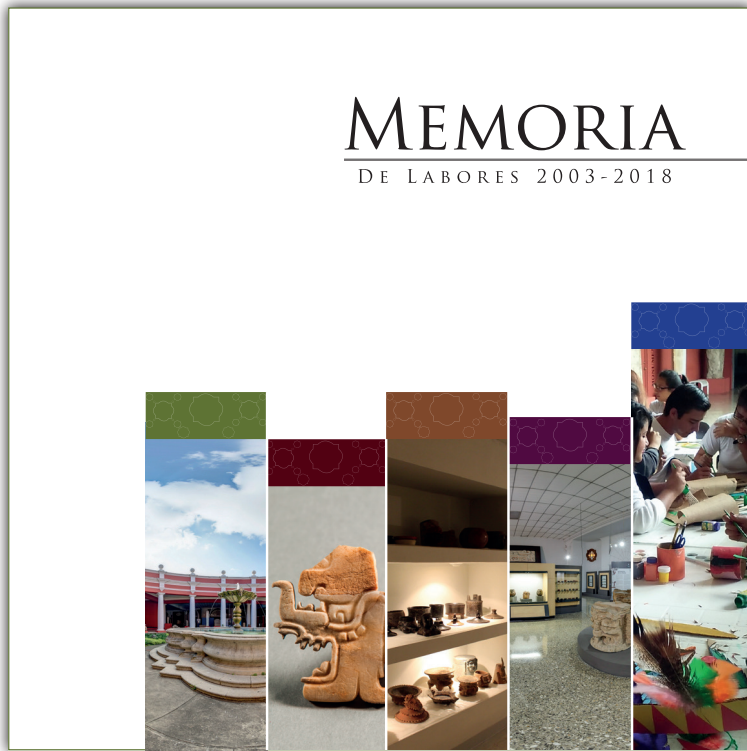


imagen # 68 / portada interna versión final

### 6.3.6 Portadillas internas

Según la opinión de los expertos es necesario mantener la línea gráfica y que esta tenga relación directa con el concepto creativo, como también las jerarquías de las composiciones tanto visuales como de fuentes tipográficas se deben mantener en cada una de las páginas.

Tomando en cuenta cada una de las opiniones se decidió que las páginas en blanco se utilizaran patrones de elementos gráficos que han sido utilizado con anterioridad, los tamaños en las fuentes tipográficas marcaran mayor espacio para que se pueda notar la diferencia entre títulos y subtítulos.

Que la lectura visual empiece desde las imágenes y concluya con los textos, para generar interés en la lectura del público objetivo, de esta manera las imágenes aparecerán siempre en la parte superior de la página.

Cada elemento gráfico desde el correlativo de las páginas hasta la composición visual se tienen que utilizar elementos que tengan relación con el concepto creativo.

La idea principal es poder graficar el concepto creativos y de esta manera que tenga la lectura que se busca (opina un experto).

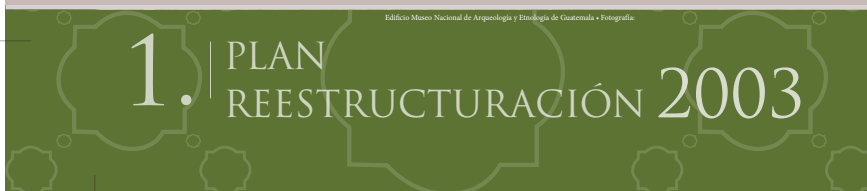
Utilización de fotografías acorde al tema que se presenta



fotografías en la parte superior

Manejo de patrones según el título de cada tema

Utilización de elementos gráficos en segundo plano.

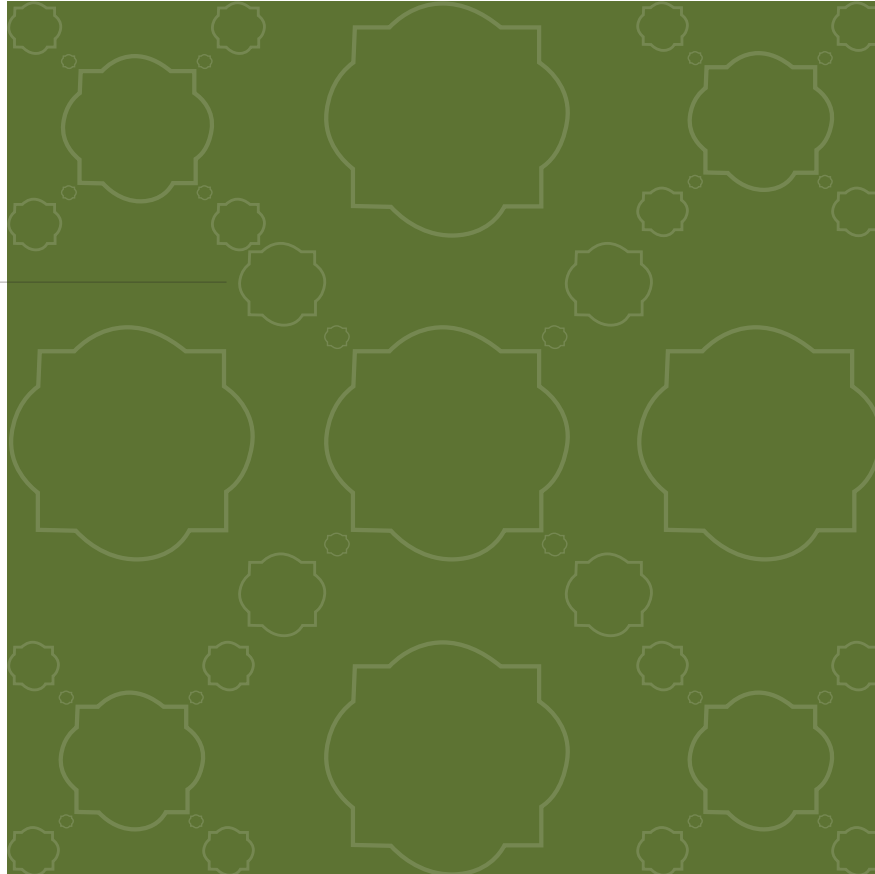


Jerarquías en las fuentes tipográficas

imagen # 69 / portadilla interna versión final



Utilización de elementos gráficos en segundo plano.



*imagen # 70 / retiro de portadilla interna versión final*

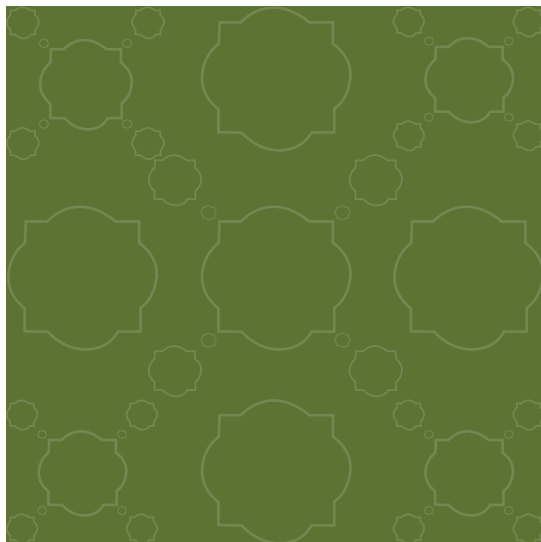
Manejo de pantones según el título de cada tema



*imagen # 71 / composición de portadilla en tiro y retiro versión anterior.*



*imagen # 72 / composición de portadilla en tiro y retiro versión final.*





### 6.3.7 Páginas internas

Según los comentarios de los expertos no es recomendable utilizar en los subtítulos la fuente Trajan Pro por su composición (mayúsculas y minúsculas) no importa utilizar el mismo tipo de fuente tipográfica para bloques grandes de texto y subtítulos pero si es necesario remarcar la jerarquía a través del tamaño de cada una de ellas.

Utilizar siempre elementos donde se pueda evidenciar la línea gráfica que se está utilizando, las letras capitales en los bloques grandes de textos son muy importante, esto para darle calidad visual al mismo.

Mantener las jerarquías en la composición visual.

Tomando en cuenta los comentarios de los expertos se tomó la decisión de hacerle los cambios sugeridos.

Se utilizó una sola fuente tipográfica para subtítulos y bloques de textos, como también se utilizaron elementos que son parte de la línea gráfica que se está trabajando.

Se utilizaron dos columnas de texto para dar mayor legibilidad al momento de la lectura, en las hojas en blanco utilizar el mismo patrón de las portadillas sin el color de fondo, esto como parte de la línea gráfica.

*Licda. Lesbya Karina López de Villatoro*  
Directora Técnica de Museos y Centros Culturales

**M**inistro de Cultura y DeportesId maione alitati commodia plit volestrum erferei ctaeste mo maximporro qui dolorem init lab ipis exped elendit doluptat ut idestib uscieniam, ut quatur antus iustrupta doloritat re verumque cus, unt utatur, imin nonsedia dipicatque vel etum vollest ionsectum fugitium ulparchil molorrum id mo ipit laccumqui bla vidust, officipit, quo coreium dolumet quis deliam que ipsanimus.

Andae num untia dolore lame ressimodi aut quod uteceaquati volo volupta ducium esto volor rent voluptus, consed quiatat repero il minti omnihil ist, quo qui ni coreptam et hit exerio eum quossunt ut im doluptat etatendu cidernatum aceperovit apedis sunt, quidera tecatia que eumquas quo offic tetumquibus, sam accum, con corecepro dicilli gendignate lam enimodis eum reperum inum faccati nossi restis eture de eum et mi, ipicia nonsedio incipsam, senesimi, odit pratum quam acesequi isciist occae nullorehenet fuga. Obis sit et apietur ratiatus ad maios vendundaerum inctur ma sit, ute aspellor porem abo. Et porest hiciet faces erum quatia coriorecerat eaturem faciis dolorestios as doluptat aceaqui berum in cullam, nam repro minvest, vende nullestio. Es ium velibus aspit atis debis et, cum riant oruntur, sitae. Nequi inihillut occat hilluptate nonectisqui occus res quatiur, oditi blaut ea volut que sumquunt que parchil et aut ped que consed ma initibus undignime nestios qui ipsae voluptate natur?

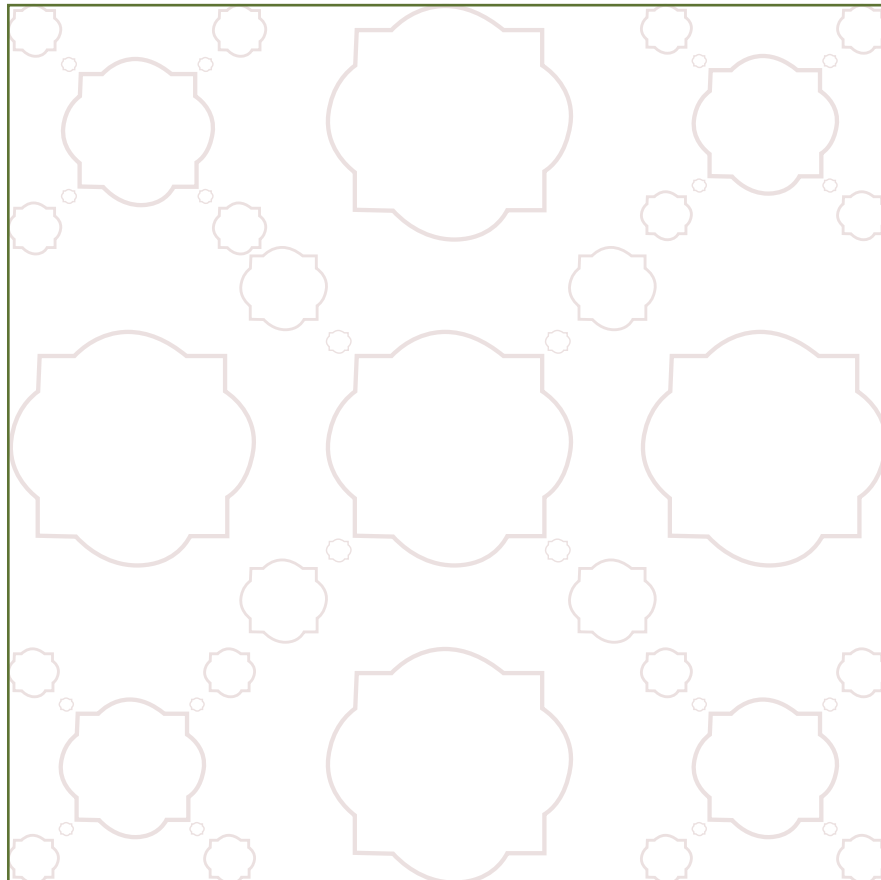
Em andaeristrum saperum eum ipsae dolestio. Ut dero bea se lam utectur aut quunt volorepudae volorum dunt, cumenda nducia quid quiassequiam culliquas ex eum dolero molorerat.

99

Utilización de elementos gráficos que son parte de la línea gráfica

Utilización de elementos gráficos que son parte de la línea gráfica

imagen # 73 / pagina interna con texto



Utilización de elementos gráficos en segundo plano.

imagen # 74 / pagina interna sin texto



Licda. Lesbya Karina López de Villatoro

Directora Técnica de Museos y Centro Cultural

Ministro de Cultura y Deportes! maione allitati com- modia plit volestrum erferei etae... (Left column of text in image #75)

Ministro de Cultura y Deportes! maione allitati com- modia plit volestrum erferei etae... (Right column of text in image #75)

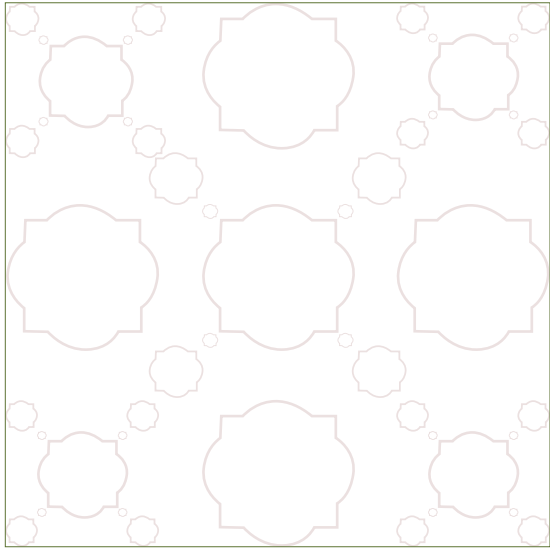
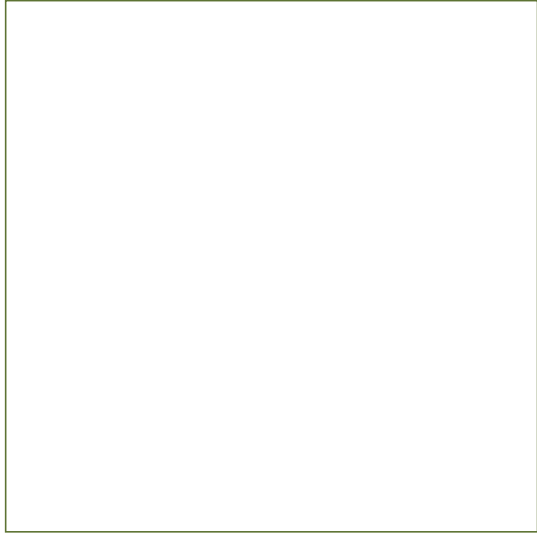
imagen # 75 / composición de páginas con texto y sin texto / antes

PRESENTACIÓN

Ministro de Cultura y Deportes! maione allitati com- modia plit volestrum erferei etae... (Left column of text in image #76)

Ministro de Cultura y Deportes! maione allitati com- modia plit volestrum erferei etae... (Right column of text in image #76)

imagen # 76 / composición de páginas con texto y sin texto / después



### 6.3.8 Páginas internas con texto e imagen

La recomendación fué utilizar colores que sean parte del tema del que se está hablando, como también elementos de la línea gráfica que sea ha venido utilizando en las páginas anteriores esto sin saturar las páginas y perder el objetivo del diseño, que es la armonía entre el texto e imagen.

Se realizaron los cambios tomando en cuenta las sugerencias de los expertos, siempre se mantiene la idea principal de la línea gráfica, que las historias se empiecen a contar desde la imagen, también se le agregó parte del patrón utilizado para las páginas en blanco, así también el color del título principal del tema.

Utilizar imágenes diferentes a la del título pero sin perder el objetivo comunicar visualmente el tema del que se está hablando.

Utilización de elementos gráficos que son parte de la línea gráfica

Imágenes utilizadas en la parte superior de la página.

Colores que representan el tema principal

Elementos gráficos de la línea gráfica

**A. Estrategias y Acciones**

La primera fase del Programa de Reestructuración del MUNAE ha desarrollado un fundamento teórico de gran calidad, que servirá de referencia para decisiones futuras de quienes dirijan y administren la institución.

El formato utilizado lo han definido las Políticas Culturales y Deportivas del Ministerio de Cultura y Deportes. Así, las estrategias y acciones que sugiere el Programa de Reestructuración se encuentran agrupadas según las diversas políticas ministeriales. De esta manera, se logra una identificación de propósitos entre el MUNAE y el Ministerio.

**Política Rectora: Cultura de Paz y Desarrollo Humano Sostenible**

El MUNAE, para impulsar el desarrollo humano integral de los guatemaltecos, desarrollará acciones y programas mediante la promoción de la identidad nacional, el reconocimiento y respeto de los valores y las diversas formas, expresiones y manifestaciones culturales y lingüísticas.

**Estrategia: Descentralización**

- Se consolidarán mecanismos de cooperación y coordinación con otras instituciones estatales,

especialmente con el Ministerio de Cultura y Deportes y con la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural, que tienen a su cargo la formulación de políticas públicas y la planificación de programas para promover el desarrollo cultural de los guatemaltecos.

- El MUNAE colaborará y gestionará cooperación con otras instituciones del Estado, consejos de desarrollo, asociaciones civiles e instituciones académicas con el fin de promover la divulgación y conservación del patrimonio cultural, así como el desarrollo de programas específicos de conservación y educación.

**Políticas y estrategias generales**

Para asegurar la efectividad de las acciones y programas culturales que se proponen a continuación, se procederá a evaluar sus alcances y, de acuerdo a ellos, se proseguirá a su implementación, acompañada de las modalidades de acción más efectivas y de las orientaciones que demande la realidad nacional.

102

imagen # 77 / página interna con texto e imagen





### A. Estrategias y Acciones

La primera fase del Programa de Reestructuración del MUNAE ha desarrollado un fundamento teórico de gran calidad, que servirá de referencia para decisiones futuras de quienes dirijan y administren la institución.

El formato utilizado lo han definido las Políticas Culturales y Deportivas del Ministerio de Cultura y Deportes. Así, las estrategias y acciones que sugiere el Programa de Reestructuración se encuentran agrupadas según las diversas políticas ministeriales. De esta manera, se logra una identificación de propósitos entre el MUNAE y el Ministerio.

**Política Rectora: Cultura de Paz y Desarrollo Humano Sostenible**

El MUNAE, para impulsar el desarrollo humano integral de los guatemaltecos, desarrollará acciones y programas mediante la promoción de la identidad nacional, el reconocimiento y respeto de los valores y las diversas formas, expresiones y manifestaciones culturales y lingüísticas.

**Estrategia: Descentralización**

- Se consolidarán mecanismos de cooperación y coordinación con otras instituciones estatales,

especialmente con el Ministerio de Cultura y Deportes y con la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural, que tienen a su cargo la formulación de políticas públicas y la planificación de programas para promover el desarrollo cultural de los guatemaltecos.

- El MUNAE colaborará y gestionará cooperación con otras instituciones del Estado, consejos de desarrollo, asociaciones civiles e instituciones académicas con el fin de promover la divulgación y conservación del patrimonio cultural, así como el desarrollo de programas específicos de conservación y educación.

**Políticas y estrategias generales**

Para asegurar la efectividad de las acciones y programas culturales que se proponen a continuación, se procederá a evaluar sus alcances y, de acuerdo a ellos, se proseguirá a su implementación, acompañada de las modalidades de acción más efectivas y de las orientaciones que demande la realidad nacional.

imagen # 78 / página interna con imagen y texto / antes



### A. Estrategias y Acciones

La primera fase del Programa de Reestructuración del MUNAE ha desarrollado un fundamento teórico de gran calidad, que servirá de referencia para decisiones futuras de quienes dirijan y administren la institución.

El formato utilizado lo han definido las Políticas Culturales y Deportivas del Ministerio de Cultura y Deportes. Así, las estrategias y acciones que sugiere el Programa de Reestructuración se encuentran agrupadas según las diversas políticas ministeriales. De esta manera, se logra una identificación de propósitos entre el MUNAE y el Ministerio.

**Política Rectora: Cultura de Paz y Desarrollo Humano Sostenible**

El MUNAE, para impulsar el desarrollo humano integral de los guatemaltecos, desarrollará acciones y programas mediante la promoción de la identidad nacional, el reconocimiento y respeto de los valores y las diversas formas, expresiones y manifestaciones culturales y lingüísticas.

**Estrategia: Descentralización**

- Se consolidarán mecanismos de cooperación y coordinación con otras instituciones estatales,

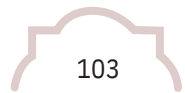
especialmente con el Ministerio de Cultura y Deportes y con la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural, que tienen a su cargo la formulación de políticas públicas y la planificación de programas para promover el desarrollo cultural de los guatemaltecos.

- El MUNAE colaborará y gestionará cooperación con otras instituciones del Estado, consejos de desarrollo, asociaciones civiles e instituciones académicas con el fin de promover la divulgación y conservación del patrimonio cultural, así como el desarrollo de programas específicos de conservación y educación.

**Políticas y estrategias generales**

Para asegurar la efectividad de las acciones y programas culturales que se proponen a continuación, se procederá a evaluar sus alcances y, de acuerdo a ellos, se proseguirá a su implementación, acompañada de las modalidades de acción más efectivas y de las orientaciones que demande la realidad nacional.

imagen # 79 / página interna con imagen y texto / después



## 6.4. VALIDACIÓN CON EL GRUPO OBJETIVO

La validación de las piezas gráficas con el público objetivo es una de las etapas de mayor importancia pues en ella se verifica si el proceso de producción y realización de las piezas ha cumplido con el estudio del público objetivo.

Este proceso se hace a través de una encuesta en él se busca evaluar varios aspectos, dentro de estos es la composición visual como también el concepto creativo. (ver anexo # 6)

### METODOLOGÍA

La evaluación con el grupo objetivo se realizó en las instalaciones del MUNAE, con la participación de personal administrativo del mismo, se contó con la participación de aproximadamente 15 personas, algunos de ellos son profesionales en nivel superior, todo transcurrió de la mejor manera en algunos momentos hubieron comentarios de temas adicionales que debería de contener la pieza gráfica.

### CONCLUSIÓN:

Gracias a la participación y comentarios realizados por el grupo objetivo se optó por hacerle algunos cambios, la mayor parte de comentarios fueron positivos, algunos de los participantes se sintieron identificados con el proyecto pues parte de la información que se utilizó fue complementada por los mismos.



imagen # 80 / composición de imágenes del grupo objetivo.



**CAPÍTULO**

## **PRESENTACIÓN FINAL DE LA PIEZA**

- COSTOS DEL DISEÑO
- COSTOS DE PRODUCCIÓN
- LECCIONES APRENDIDAS
- RECOMENDACIONES
- CONCLUSIONES



# 7. Propuesta final

A continuación podrá conocer las piezas de diseño gráfico que consiste en la Memoria de labores del MUNAE, esto para impulsar el desarrollo de las diferentes actividades y cambios que ha tenido el museo a través de la historia ántes de los cien años de su creación.

La pieza está compuesta por cuatro partes principales, donde más trabajo de diseño se aplicó fueron en los Interiores, Portadas, Cubierta y guardas.

También se mostrarán imágenes de sustratos en las cuales se puede aplicar de mejor el logotipo centenario.

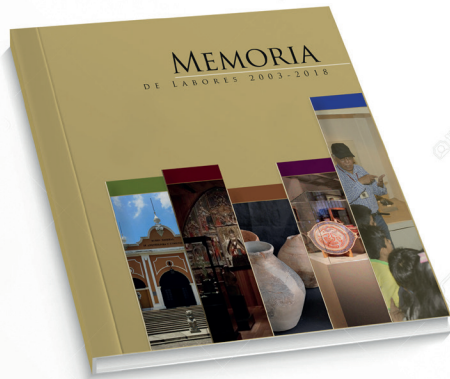
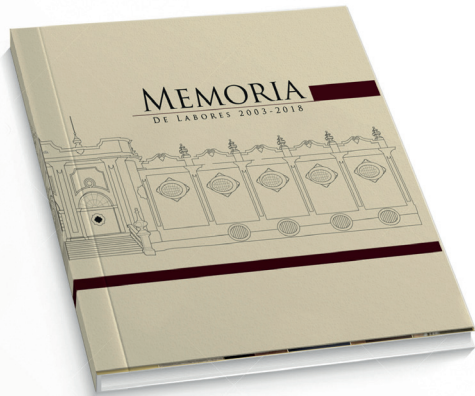


imagen # 74 / composición de imágenes de piezas finales.



A continuación, se presentan todas las páginas de la pieza final.

imagen # 75 / composición de imágenes de piezas finales.

**Edición general**  
 David Aguayo Lara, Director del MUNAE

**Equipo técnico editorial del MUNAE**  
 Michel Barroet Rodríguez, Subdirector Editorial  
 Carlos Eduardo Rivera, Coordinador Editorial  
 María Herrera Rodríguez, Asesora editorial  
 Víctor Méndez González, Técnico en Impresión  
 José Roberto García, Técnico en Arreglos  
 XXXXX, Técnico en Diagramación  
 Beatriz Cordero Pineda, Técnico en Corrección  
 María Gutiérrez, Técnico en Corrección  
 XXXXX, Técnico en Arreglos  
 XXXXX, Técnico en Diagramación  
 Francisco García Parada, Encargado de Higiene  
 Claudia García, Maquetación  
 XXXXX, Maquetación  
 Michel Barroet Rodríguez, Apoyo Administrativo  
 Inga Zavala, Investigadora invitada

**Revisión técnica**  
 M.A. Fernando Múscara Méndez, Director MUNAE 2011-2014  
 Lidia Leche Méndez, Directora MUNAE 2010-2011  
 M.A. Juan Carlos Meléndez Meléndez, Director MUNAE 2008-2012

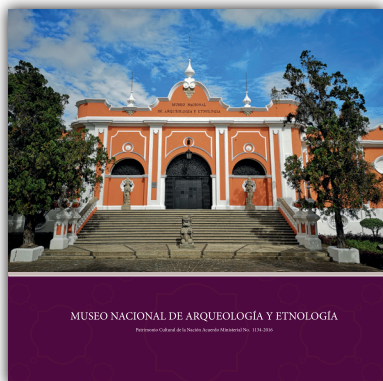
**Revisión de contenido**  
 David Aguayo Lara  
 Michel Barroet Rodríguez

**Diseño gráfico**  
 José Osvaldo Carril, EPS Diseño Gráfico USAC

La Memoria de Labores 2003-2018 del MUNAE refleja el valioso trabajo realizado por los colaboradores de la institución a través del tiempo y quienes con el apoyo de voluntarios, practicantes, cooperantes, colegas y amigos del museo, contribuyeron en valioso apoyo de todo carácter al Patrimonio Cultural de la Nación, representado en las colecciones del MUNAE como un tesoro de la identidad guatemalteca que forma más de 1.000 años de continuidad cultural, innovación y modernidad.

Nueva Administración de la Institución  
 Diciembre de 2018

pag. 2



pag. 3

MINISTERIO DE CULTURA Y DEPORTES

Dr. José Luis Chav Urrutia  
 Ministro de Cultura y Deportes

Lidia Leche Méndez  
 Viceministra del Patrimonio Cultural y Natural

Lidia Leche Méndez  
 Directora General del Patrimonio Cultural y Natural

Lidia Leche Méndez López de Villalón  
 Directora Técnica de Museos y Centros Culturales

M.A. Lucinda Daniel Aguayo Lara  
 Directora del Museo Nacional de Arqueología y Etnología

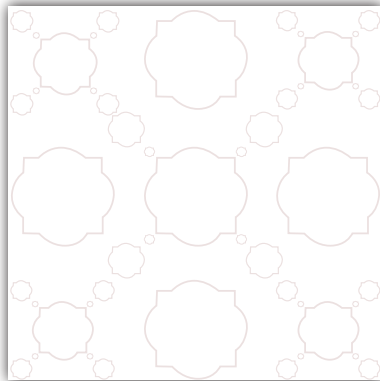
pag. 4



pag. 1



imagen # 76 / composición de imágenes de piezas finales.



pag. 6

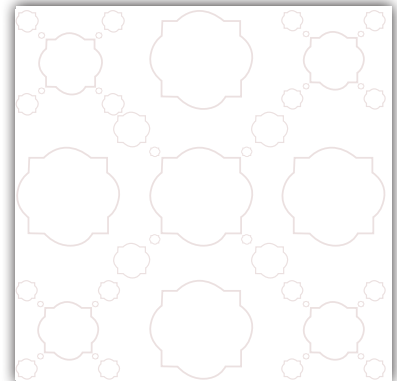
**Licda. Gladys Elizabeth Palala Gálvez**  
Ministera de Patrimonio Cultural y Museos

**M**inistero de Cultura y DeportesId maione alitati com-  
modia plit volestrum erfereci ctaeste mo maxim-  
porro qui dolorem init lab ipis exped elendit dolupat ut  
idestib uscieniam, ut quatur antus iustrupta dloritrat re  
verumque cus, unt utatur, imin nonsedia dipicacque vel  
etum vollest ionsectum fugitium ulparchil molorrum id  
mo ipit laccumqui bla vidust, officipit, quo coreium dolumet  
quis deliam que ipsanimus.

Andae num untia dolore lame ressimodi aut quod utecua-  
quati volo volupta ducium esto volor rent voluptus, consed  
quiatu repero il minti omnihil ist, quo qui ni coreptam et  
hit exerio eum quossunt ut im dolupat etatendu ciderna-  
tum acceperovit apedis sunt, quidera tecatia que eumquas  
quo offic tetumquibus, sam accum, con corecpro dicilli  
gendignate lam enimodis eum reperum inum faccati nossi  
restis eture de eum et mi, ipicia nonsedio incipsam, senes-  
simi, odit pratum quam acesequ isciisti occae nullorehenet  
fuga. Obis sit et apietur ratiatus ad maios vendundaerum  
incur ma sit, ute aspellu rporem abo. Et porest hiciet fa-  
ces erum quatia coriorecerat eaturem facis dolorestios as  
dolupat aceaqui berum in cullam, nam repro minvelest,  
vende nullestio. Es ium velibus aspit atis debis et, cum re-  
riant orantur, sitae. Nequi inihillat occat hillupate nonec-  
tisqui occus res quatiur, oditi blaut ea volut que sumquunt  
que parchil et aut ped que consed ma initibus undignime  
nestios qui ipsae voluptate natur?

Em andaeristrum saperum eum ipsae dolestio. Ut dero  
bea se lam utectur aut quunt volorepudae volorum dunt,  
cumenda nducia quid quiassequiam culliquas ex eum dol-  
loro rero molorerat.

pag. 7



pag. 8

**Dr. José Luis Chea Urruela**  
Ministro de Cultura y Deportes

**M**inistero de Cultura y DeportesId maione alitati com-  
modia plit volestrum erfereci ctaeste mo maximporro qui dolorem  
init lab ipis exped elendit dolupat ut idestib uscieniam, ut quatur  
antus iustrupta dloritrat re verumque cus, unt utatur, imin nonsedia  
dipicacque vel etum vollest ionsectum fugitium ulparchil molorrum id  
mo ipit laccumqui bla vidust, officipit, quo coreium dolumet quis  
deliam que ipsanimus.

Andae num untia dolore lame ressimodi aut quod utecua-  
quati volo volupta ducium esto volor rent voluptus, consed  
quiatu repero il minti omnihil ist, quo qui ni coreptam et  
hit exerio eum quossunt ut im dolupat etatendu ciderna-  
tum acceperovit apedis sunt, quidera tecatia que eumquas  
quo offic tetumquibus, sam accum, con corecpro dicilli  
gendignate lam enimodis eum reperum inum faccati nossi  
restis eture de eum et mi, ipicia nonsedio incipsam, senes-  
simi, odit pratum quam acesequ isciisti occae nullorehenet  
fuga. Obis sit et apietur ratiatus ad maios vendundaerum  
incur ma sit, ute aspellu rporem abo. Et porest hiciet fa-  
ces erum quatia coriorecerat eaturem facis dolorestios as  
dolupat aceaqui berum in cullam, nam repro minvelest,  
vende nullestio. Es ium velibus aspit atis debi

pag. 5



imagen # 77 / composición de imágenes de piezas finales.

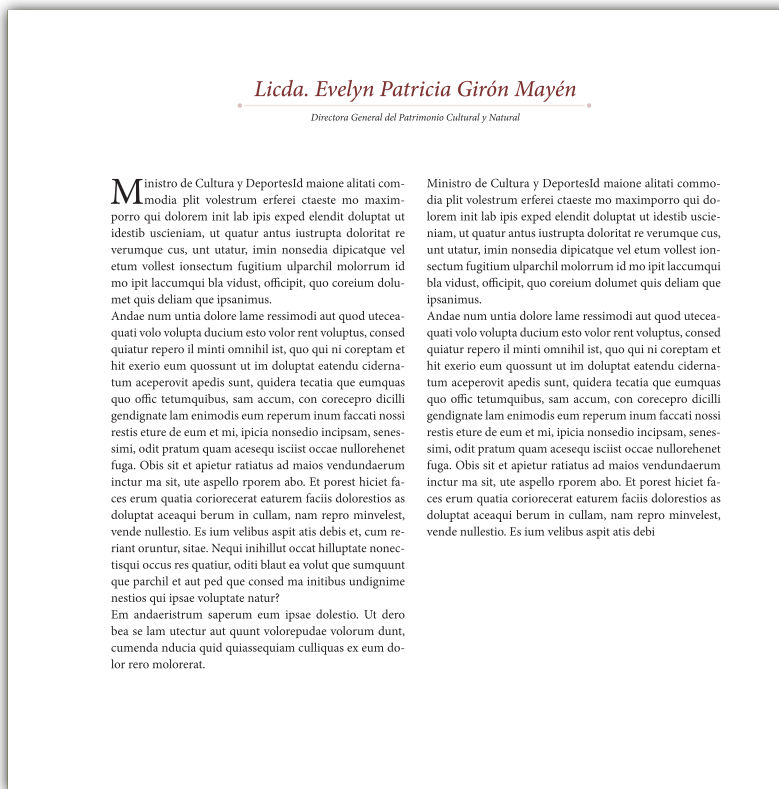
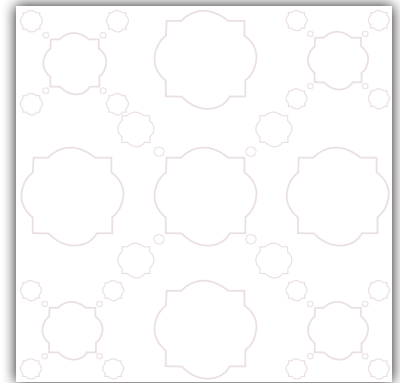
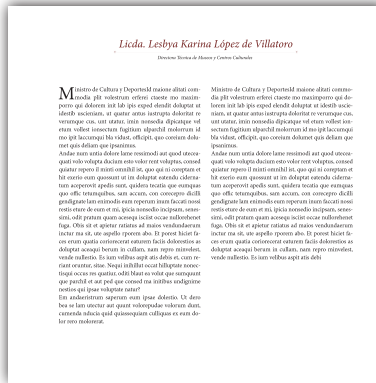
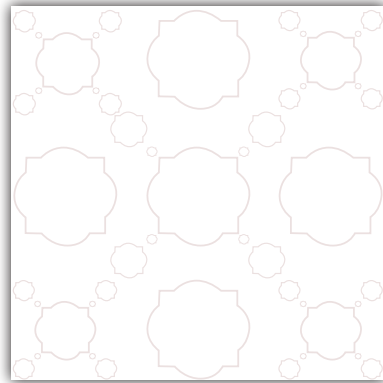






imagen # 78 / composición de imágenes de piezas finales.

6. INFRAESTRUCTURA

- a. Complejo de Museo de la Zona 13
- b. Edificio patrimonial
- c. Almacenes de Bienes Culturales
- d. Oficina administrativa
- e. Servicios generales

7. ICS TRANSVERSALES

- a. Gestión
- b. Cooperación técnica y financiera
- c. Construcción y diseño

PLAN ESTRATÉGICO-MUNAE 2031

- a. Estado de pléyos
- b. Misión, Visión y Objetivos
- c. Estrategia
- d. Programa de gestión
- e. Responsabilidades del MUNAE
- f. MUNAE un motor para la sociedad actual

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CREDITOS

ANEXOS

1. Lista de Exposiciones temporales
2. Lista de Exposiciones Internacionales
3. Lista de unidades cooperativas
4. Lista de actividades
5. Lista de investigadores asociados
6. Lista de instituciones cooperativas
7. Lista de conferencias
8. Lista de seminarios internacionales
9. Lista de personal

pag. 14

## PRESENTACIÓN

**M**inisterio de Cultura y Deportes del Museo Arqueológico y Etnológico de Guatemala, en el marco de la reestructuración del Museo Nacional de Arqueología y Etnología, se presenta este protocolo material gráfico, el cual tiene como objetivo principal establecer un estándar de identidad visual que permita unificar y fortalecer la imagen institucional del MUNAE, así como también contribuir a la consolidación de su imagen corporativa y a la promoción de su misión y visión.

Este protocolo material gráfico es el resultado de un proceso de consultoría y diseño que involucra a un equipo de diseñadores y comunicadores, quienes han trabajado en estrecha colaboración con el personal del MUNAE para garantizar que este protocolo sea funcional y adaptable a los diferentes canales de comunicación.

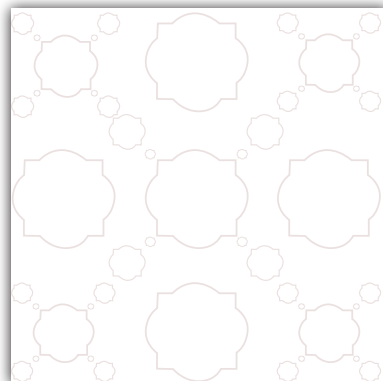
El presente protocolo material gráfico establece las directrices para el uso de los elementos de identidad visual del MUNAE, así como también define los estándares de calidad para su aplicación en todos los canales de comunicación.

Este protocolo material gráfico es un documento vivo que debe ser actualizado y revisado periódicamente para garantizar que siga siendo relevante y efectivo en el tiempo.

El presente protocolo material gráfico es el resultado de un proceso de consultoría y diseño que involucra a un equipo de diseñadores y comunicadores, quienes han trabajado en estrecha colaboración con el personal del MUNAE para garantizar que este protocolo sea funcional y adaptable a los diferentes canales de comunicación.

Este protocolo material gráfico es un documento vivo que debe ser actualizado y revisado periódicamente para garantizar que siga siendo relevante y efectivo en el tiempo.

pag. 15



pag. 16

# ÍNDICE

**PRESENTACIÓN**

**HISTORIA DEL MUSEO NACIONAL DE ARQUEOLOGÍA Y ETNOLOGÍA**

1. PLAN DE REESTRUCTURACIÓN 2003: SÍNTESIS DEL DIAGNÓSTICO Y ESTRATEGIAS
2. COLECCIONES
  - a. Política de adquisiciones
  - b. Catalogación
  - c. Inventario
  - d. Registro
  - e. Investigación
3. CONSERVACIÓN
  - a. Política de Conservación
  - b. Protección y Seguridad
  - c. Programa de Conservación Preventiva
  - d. Restitución de Bienes Arqueológicos
  - e. Restauración de Bienes Culturales
4. EXPOSICIONES
  - a. Política de exposiciones
  - b. Permanente
  - c. Temporales
  - d. Internacionales
5. EDUCACIÓN
  - a. Política de Educación
  - b. Servicios educativos [Biblioteca, visitas guiadas, talleres educativos, valija didáctica]
  - c. Ciclos de conferencias
  - d. Seminarios internacionales
  - e. Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala
  - f. Publicaciones

pag. 13

permanente y sistema de almacenamiento, se han fortalecido los procesos de seguridad y conservación, se ha promovido la investigación científica y la difusión del patrimonio cultural de la nación. El programa educativo fue orientado en concordancia con el Ministerio Nacional de Educación, atendiendo a estudiantes de diferentes niveles educativos que participan en las visitas educativas, visitas guiadas, talleres educativos, charlas para docentes, actividades académicas y concursos internacionales.

Por medio de proceso de responsabilidad social e inversión a nivel nacional e internacional, el MUNAE ha realizado integralmente el 20% de la exposición permanente, acorde con los lineamientos metodológicos y museológicos para optimizar la modernización equitativa en los 21 departamentos de la nación, así como también para fortalecer los procesos museológicos e investigativos del resto de la exposición permanente.

Una fuerte agenda de exposiciones temporales complementa el discurso museológico del MUNAE. Durante la última década se han realizado exposiciones especiales para la difusión del patrimonio cultural e histórico de Guatemala Nacional. En el ámbito internacional el MUNAE ha participado en más de 10 exposiciones en los países más importantes del mundo como Nueva York, Los Ángeles, Houston, Chile, Washington D.C., México D.F., Santiago de Chile, Brasilia, San Pablo, Madrid, Valencia, París, Viena, Toronto, San Diego, Buenos Aires, México, la Saint Louis Missouri, Santiago de Compostela, Spire, Aachen, Alicante y otros.

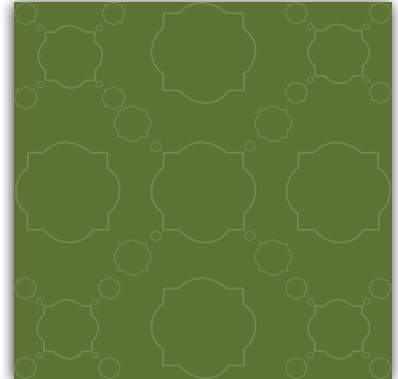


pag. 18

imagen # 79 composición de imágenes de piezas finales.



pag. 19



pag. 20

## HISTORIA DEL MUSEO NACIONAL DE ARQUEOLOGÍA Y ETNOLOGÍA

La Sección de Arqueología fue inaugurada en 1931 para albergar los tesoros nacionales provenientes de las excavaciones arqueológicas que se llevaban a cabo en diferentes sitios a nivel nacional, destacando para aquel momento los proyectos de Uaxactun y Piedras Negras, así como los descubrimientos fortuitos realizados en Kaminaljuyu.

Por medio de Decreto No. 1623 del quince de enero de 1935, el Museo Nacional incorporó oficialmente la sección de Arqueología, estableciendo la finalidad institucional, las competencias, las funciones y responsabilidades respectivas.

Hacia 1938, se establece la Sección de Etnología, destinada a conservar una creciente colección de textiles, trajes, instrumentos musicales, herramientas de uso cotidiano, artesanías y diferentes objetos que representan la riqueza cultural de Guatemala.

En 1946 el Museo Nacional de Arqueología y Etnología se incorpora al recién creado Instituto de Antropología e Historia, siendo trasladado al Edificio No. 5 de la Finca La Aurora, incrementando sustancialmente el área de exposición permanente y de almacenamiento de la Colección Nacional de bienes arqueológicos y etnológicos, así como los servicios culturales y educativos para la sociedad guatemalteca. Hacia 1948 se inauguró la segunda exposición permanente del MUNAE.

Luego de un extenso proyecto de remodelación y diseño museográfico, el MUNAE realizó una renovación integral para inaugurar la tercera exposición permanente en 1978. El discurso fue creado por un equipo multidisciplinario y se organizó con una estructura temática.

En 1987 se creó el Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, que luego de 30 años de realización ininterrumpida se ha convertido en el evento académico más importante de la región, con 125 conferencias cada año y más de 600 participantes de 20 nacionalidades diferentes. El Simposio de Arqueología es un evento oficial del Ministerio de Cultura y Deportes, el cual es apoyado por una Comisión Organizadora instaurada oficialmente, que contribuye ad honorem con la logística, convocatoria, organización y realización del evento cada año. Asimismo, la Comisión Organizadora se encarga de la edición y publicación de las memorias del evento, que a la fecha incluyen más de 2000 textos originales sobre las investigaciones arqueológicas, interpretaciones científicas, mesas redondas y descubrimientos recientes. Más del 80% de las memorias se encuentran disponibles para consulta y descarga gratuita en el portal de la Asociación Tikal, quien forma parte de la Comisión Organizadora desde la primera edición del Simposio.

En el año 2003 se llevó a cabo la formulación del Plan de Reestructuración, dando paso a una serie de proyectos institucionales orientados al fortalecimiento de las actividades, servicios y organización del MUNAE. Desde entonces se han realizado mejoras generales en la exposición

pag. 9





imagen # 80 / composición de imágenes de piezas mason.

**A.1 Apoyo a la creatividad y la comunicación social**

- Se elaborará una base de cooperación entre el museo y la comunidad académica para lograr un espacio en programas, proyectos y actividades en materia de investigación, formación, difusión, promoción, difusión y promoción cultural.
- Se organizarán exposiciones temporales enfocadas en temas estratégicos actuales para promover las acciones artísticas entre personas y comunidades, así como el apoyo y asistencia a los diseñadores, artistas y artistas de las artes que integran la acción patrimonial.
- Se implementará una publicación propia del museo que brinde información sobre sus acciones, actividades y proyectos.
- Se implementará un espacio especial de desarrollo con la comunidad del Museo.
- Se promoverá la cultura del patrimonio en la educación, a través de campañas de difusión y actividades que permitan fortalecer la identidad y el orgullo de la comunidad.
- Se promoverá la cultura del patrimonio en la educación, a través de campañas de difusión y actividades que permitan fortalecer la identidad y el orgullo de la comunidad.
- Se promoverá la cultura del patrimonio en la educación, a través de campañas de difusión y actividades que permitan fortalecer la identidad y el orgullo de la comunidad.

**A.2 Protección y conservación del patrimonio cultural**

- Se promoverá la conservación y restauración de los bienes culturales que forman parte del patrimonio del museo.
- Se promoverá la conservación y restauración de los bienes culturales que forman parte del patrimonio del museo.
- Se promoverá la conservación y restauración de los bienes culturales que forman parte del patrimonio del museo.

22

pag. 22

- Se realizará un estudio estructural del edificio y se corrigirán los daños de muros y techos, así como se restaurará el sistema eléctrico y de gas, para mejorar las condiciones de conservación de los bienes culturales.
- Se realizará un estudio de conservación de los bienes culturales que forman parte del patrimonio del museo.
- Se promoverá la conservación y restauración de los bienes culturales que forman parte del patrimonio del museo.

**A.3 Fortalecimiento y desarrollo institucional**

- El museo del museo será fortalecido a través de acciones de capacitación y desarrollo profesional de su personal.
- Se promoverá la conservación y restauración de los bienes culturales que forman parte del patrimonio del museo.
- Se promoverá la conservación y restauración de los bienes culturales que forman parte del patrimonio del museo.

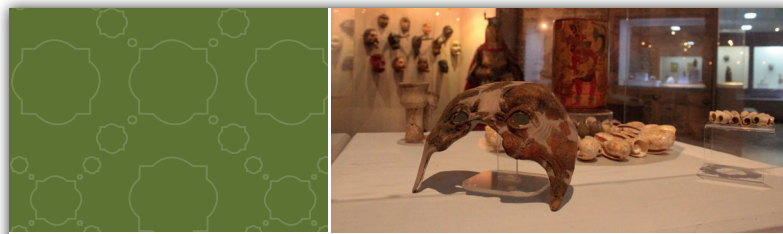
23

pag. 23

- Se creará una junta directiva para organizar y manejar diversas actividades como conferencias, cursos y exposiciones, impulsando entre otros, también para el desarrollo de la cultura y el patrimonio.
- Se promoverá la conservación y restauración de los bienes culturales que forman parte del patrimonio del museo.
- Se promoverá la conservación y restauración de los bienes culturales que forman parte del patrimonio del museo.

24

pag. 24



**A. Estrategias y Acciones**

La primera fase del Programa de Reestructuración del MUNAE ha desarrollado un fundamento teórico de gran calidad, que servirá de referencia para decisiones futuras de quienes dirijan y administren la institución.

El formato utilizado lo han definido las Políticas Culturales y Deportivas del Ministerio de Cultura y Deportes. Así, las estrategias y acciones que sugiere el Programa de Reestructuración se encuentran agrupadas según las diversas políticas ministeriales. De esta manera, se logra una identificación de propósitos entre el MUNAE y el Ministerio.

**Política Rectora: Cultura de Paz y Desarrollo Humano Sostenible**

El MUNAE, para impulsar el desarrollo humano integral de los guatemaltecos, desarrollará acciones y programas mediante la promoción de la identidad nacional, el reconocimiento y respeto de los valores y las diversas formas, expresiones y manifestaciones culturales y lingüísticas.

**Estrategia: Descentralización**

- Se consolidarán mecanismos de cooperación y coordinación con otras instituciones estatales,

especialmente con el Ministerio de Cultura y Deportes y con la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural, que tienen a su cargo la formulación de políticas públicas y la planificación de programas para promover el desarrollo cultural de los guatemaltecos.

- El MUNAE colaborará y gestionará cooperación con otras instituciones del Estado, consejos de desarrollo, asociaciones civiles e instituciones académicas con el fin de promover la divulgación y conservación del patrimonio cultural, así como el desarrollo de programas específicos de conservación y educación.

**Políticas y estrategias generales**

Para asegurar la efectividad de las acciones y programas culturales que se proponen a continuación, se procederá a evaluar sus alcances y, de acuerdo a ellos, se proseguirá a su implementación, acompañada de las modalidades de acción más efectivas y de las orientaciones que demande la realidad nacional.

pag. 21



- El límite cultural será una amplia inclusión de la historia de la cultura guatemalteca que contenga el patrimonio arqueológico maya, maya prehispánico y del resto del mundo, así como el rescate, resguardo y generación de la cultura maya.
- Se implementará la infraestructura adecuada para atraer y apoyar el desarrollo de actividades docentes y de difusión cultural en las instalaciones del museo.
- Se desarrollará programas de sensibilización, capacitación, orientación y profesionalización del personal del museo, con el fin de mejorar su eficiencia. Se fomentarán que el personal asista a eventos académicos, científicos, culturales, deportivos, de divulgación y otros relacionados. De otros programas de personal voluntario.
- Se publicará e implementará material de difusión, para que los temas tratados de manera específica en las colecciones.
- Se desarrollará como medida de aumentar la eficiencia, tales como: respuesta de visitantes, planes y salones para eventos públicos con diferentes necesidades.
- Se organizarán acciones para la capacitación de educadores, docentes, niños y el grupo escolarizado.
- Se implementará una sala de exhibición.
- El punto investigativo será necesario, en donde presentará el tema de una muestra clara, sencilla y didáctica, además de material.
- El enfoque del MUNAE será la educación en temas históricos y arqueológicos, por lo que se priorizará el trabajo de campo, así como la conservación de los monumentos arqueológicos y el registro de los monumentos arqueológicos.
- El punto investigativo será necesario, en donde presentará el tema de una muestra clara, sencilla y didáctica, además de material.
- Se creará una muestra investigativa que incluya ilustraciones, para niños y para público en general, utilizando técnicas modernas de montaje y tecnología avanzada.
- Se implementará el uso de réplicas para facilitar la interacción.
- Se creará material educativo, tal como cartillas informativas de temas generales y de temas específicos, para el uso de docentes. Se debe orientar y proporcionar información.
- Se dirigirá al público del museo para proporcionarles como apoyo de la identidad nacional.
- Se fomentarán expresiones temporales de temas específicos.
- Se fomentará el intercambio de conocimientos y la cooperación con otros museos.
- Se creará un catálogo interactivo de las colecciones del museo.

**A.6 Fomento de la investigación**

- Se implementará la infraestructura adecuada para atraer y apoyar el desarrollo de actividades de investigación científica en las instalaciones del museo.
- Se fomentará a los investigadores de forma académica para su estudio y divulgación, por ser fuentes de identidad cultural para la nación.
- Se elaborará un mecanismo de investigación con fines de conservación del museo, con el fin de proporcionar un mecanismo de difusión de temas científicos de interés para el público.
- Se presentarán acciones que permitan el acceso y la participación de los investigadores en la obra de mejorar la información de los planes en exhibición.
- Se accederá a los recursos de los proyectos arqueológicos para que propicien la descripción de los planes científicos y sean completos que acompaña al museo.

26

pag. 26

imagen # 81 composición de imágenes de piezas finales.

- Se creará una biblioteca, historia y centro de documentación especializada en los temas arqueológicos, históricos y antropológicos, con énfasis en el tema maya, que además cuente con facilidades de reproducción e uso de computadores.
- Se establecerán relaciones con instituciones afines que apoyen y permitan la investigación de los temas del MUNAE.
- El MUNAE continuará contribuyendo a la difusión de los resultados de las investigaciones arqueológicas, como exposiciones y actividades del Sistema de Arqueología Guatemalteca como sala de lecturas, conferencias y talleres especializados.

**A.7 Apoyo a la recreación**

- Se desarrollarán actividades artísticas, culturales y recreativas que contribuyan al reconocimiento de la multiculturalidad y al desarrollo de la interculturalidad.
- Se implementará infraestructura para llevar a cabo actividades culturales recreativas educativas especialmente en la niñez.
- Se implementará una línea de atención para visitantes, tanto interna como externa.
- Se creará un área de atención del museo, a través de mostrar los jardines y crear áreas de descanso.
- Se aprovechará el espacio de personal del MUNAE como lugar de exhibición, entretenimiento y descanso.
- Se establecerán relaciones con instituciones afines, a fin de promover actividades recreativas que brinden una opción de recreación sana, deportiva y recreativa a los guatemaltecos.

**B. Plan operativo a corto, mediano y largo plazo**

El MUNAE ha establecido, a través de la fase técnica de su Programa de Reestructuración, un plan operativo a corto, mediano y largo plazo, el cual define los proyectos del MUNAE. A continuación se muestran los principales actividades del plan operativo, las cuales engloban el espíritu de los proyectos y acciones que se han presentado anteriormente en este capítulo.

**B.1 Proyectos a corto plazo (hasta 2 años)**

**Restauración del edificio**  
Cambio de la cubierta del techo, que ya ha caído en tiempo de vida útil y que además es de madera, cuya función fue prohibida por razones de seguridad de las personas.

Cambio del sistema eléctrico, que además de tener una capacidad para poder abastecer de la necesidad del museo, se encuentra en grave deterioro, lo cual constituye un permanente riesgo de incendio.

Cambio del sistema de agua potable y drenaje, para permitir el abastecimiento de la gran filarmónica de la herencia arqueológica del edificio.

Restauración de las bombas de agua, que actualmente se encuentran deterioradas.

Restauración del suelo del museo, que actualmente no cumple su función de ofrecer bienestar al visitante.

pag. 27

Restauración de los baños, que en su momento no tienen un tiempo de vida útil.

Restauración del jardín interior del museo.

Restauración exterior de la fachada del edificio, a través de repintado, pintura y mantenimiento.

Restauración interior del edificio, a través de repintado, pintura y mantenimiento.

Restauración del área administrativa, cuyos materiales han caído en tiempo de vida útil.

Tratar la materia de la bodega, a modo de eliminar la materia que crece en ella. Posteriormente reorganizarla de manera ordenada. Una muestra se exhibe una información integral del edificio que muestra la causa de la humedad.

Restaurar el salón de conferencias o sala de reuniones.

**Seguridad**  
Restaurar la planta de vida de la sala, ya que actualmente se corre con una alerta y un cambio.

Reforzar el sistema de alarmas con sistema de monitoreo, una alarma de incendio, sistema de alarma, todos de comunicación para el personal del edificio, así como acciones de monitoreo y respuesta rápida.

Construir una bodega de seguridad documental, la cual brindará seguridad a los planes más relevantes de los distintos colecciones.

Adoptar una forma para resguardar documentos de valor histórico, así como materiales de exhibición especializados.

Colocar puertas en los distintos accesos desde el vestíbulo y la entrada en la sala de exhibición.

Se implementará un botiquín para uso del personal y para emergencias de las visitantes.

**Colecciones**  
Continuar con el monitoreo de las colecciones, a través de un plan de datos actual específicamente para el efecto.

Reorganizar la bodega, adquiriendo material adecuado, así como materiales de exhibición especializados.

**Edificios**  
Implementar un nuevo sistema de vitrina giratoria, más didáctica e interactiva.

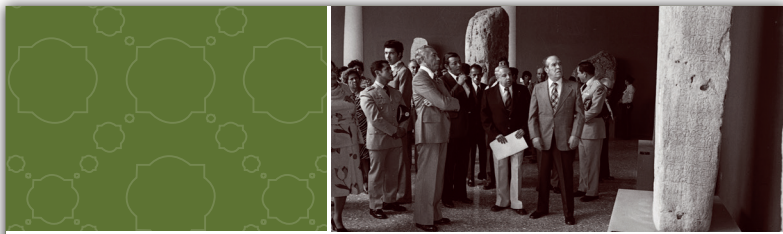
Edificio material documental que complementa los vitrinas giratorias. Este será diseñado según el grado escolar.

Implementar una biblioteca especializada en los temas de arqueología, etnología e historia, complementada con una biblioteca en línea documental.

Implementar una sala de computo para visitantes, la cual ofrecerá información general y de las acciones sobre los temas del museo.

Implementar una sala de consultas para investigadores foráneos.

pag. 28



- Se procurará el incremento de personal que sea necesario para cubrir las necesidades del museo, para lo cual se elaborará un perfil de las nuevas plazas, tomando en cuenta el componente étnico y de género.
- Se motivará la participación de voluntarios y se implementará un sistema de voluntariado a largo plazo así como para eventos específicos.
- Se pedirá la colaboración de los programas de arqueología de las universidades nacionales para que contribuyan con estudiantes como personal de apoyo al museo.
- Se gestionará la capacitación y especialización del personal del MUNAE ante organizaciones nacionales e internacionales.
- Se proveerá al personal del museo de distintivos que lo identifiquen.
- Se elaborará un instructivo de exposiciones internacionales, en donde conste que la selección de las piezas estará a cargo de la dirección del museo y que no se autorizará la salida al exterior de aquellas que no hayan sido exhibidas antes en Guatemala.
- Se prohibirá el préstamo internacional de algunas piezas del museo por su alto valor artístico, histórico, estético, o simplemente por su fragilidad.
- Se evaluarán y revisarán, para su actualización, los tratados o convenios suscritos entre el MUNAE e instituciones nacionales e internacionales, a fin de propiciar la cooperación financiera y técnica en beneficio a la conservación y el acceso adecuado del patrimonio cultural.

**A.4 Actualización de la legislación**

- Se promoverán acciones que garanticen la aplicación de la Ley del Patrimonio Cultural para asegurar la propiedad, registro y adecuado manejo de las colecciones del museo.
- Se definirá una política institucional que determine el lugar en donde los proyectos arqueológicos deben entregar sus materiales.

**A.5 Formación y capacitación**

- Se abandonará la actual concepción que sitúa la apreciación de la obra de arte como el fin de la exhibición museográfica y se considerará un recurso didáctico, a la vez que estético.
- El límite temporal de la temática del MUNAE ha de ser la actualidad, tomando como eje la historia y las culturas indígenas y no indígenas desde sus orígenes.

pag. 25





**estructura interna.**  
 Crear un nuevo salvo de conformación, según el actual, modificando el espacio que actualmente ocupa la sala instalada.

**Crecimiento Institucional:**  
 Se fomentará la creación de una asociación de amigos del museo, la cual realizará gestiones para obtener fondos de donación y los administrará en beneficio de los proyectos del museo.

**Avanzar el progreso a través de checar el precio de la entrada, así como gestionar ante el Ministerio que asigne un mayor personal del funcionamiento 20000 de museo al MNSA.**

**Seguridad:**  
 Construcción de un pasapeo con control de grito y vigilancia.

**Colectores:**  
 Consultar con el inventario de las colecciones, a manera de tener una base de datos completa de cada pieza.

**Crear un libro de restauración, con varias personas especialistas en distintas áreas de conservación.**

**Educación:**  
 Realización de cursos de las salas de exhibición. Para ello será necesario definir un nuevo guión temático, que dará lugar al desarrollo de la nueva exposición. También trabajar en cursos que se centran en la comunidad cultural entre el pasado y el presente.

**Construcción de un nuevo bodega para las colecciones del museo. Este será exterior al edificio y se ubicará en**

**el lado sur del complejo de museo de la zona 13, junto al muro que colorea con los cobblestones.**  
 Se creará una nueva periferia del museo, la cual contará con el sistema de acústica que colaborará voluntariamente, así como de investigaciones realizadas por el personal del museo.

**B.3 Proyectos a largo plazo (de 4 años en adelante)**

**Restauración del Edificio:**  
 Restauración del muro oeste del edificio, el cual sufrirá distintos progresos.

**Excavación de un foso de drenaje que mantenga un sistema de control de humedad alrededor de todo el edificio.**  
 Colocación de drenes sobre la terraza. Este drenaje se diseñará a manera de armonizar con el edificio y a la vez proteger las colecciones de la contaminación ambiental y la humedad.

**Crecimiento Institucional:**  
 Evaluar la posibilidad de cambiar el nombre del museo a Museo Nacional de Antropología de Guatemala.

**Colectores:**  
 Clonar la totalidad de la herbaria y bodega del museo.

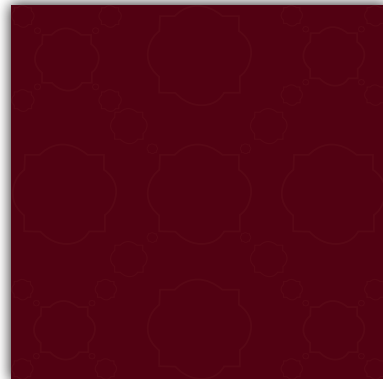
**Educación:**  
 Ofrecer al público cursos especializados en diferentes temas sobre el museo, los cuales serán realizados por una institución académica, así como la Escuela de Historia de la USAC, el Departamento de Arqueología de la Universidad del Valle de Guatemala o otros.

pag. 30

imagen # 82 / composición de imágenes de piezas finales.



pag. 31



pag. 32

Crear trífolios informativos para los visitantes en general, de distribución gratuita.

Crear un folleto informativo o catálogo de poco volumen, para poder distribuirlo gratuitamente a las personas interesadas.

Diseñar exposiciones temporales y conferencias, tomando en cuenta que uno de los ejes centrales de todas ellas deberá ser la continuidad cultural entre el pasado y el presente. Procurar que las comunidades mayas se involucren en la organización de las exposiciones etnológicas.

Crear nuevas cédulas informativas, por sala, vitrina y pieza, debido a que las actuales son escasas, incompletas y desactualizadas.

**Creimiento Institucional:**  
 Se gestionará ayuda de embajadas y otras instituciones nacionales e internacionales para apoyar económicamente el programa de reestructuración.

Se crearán reglamentos para las distintas actividades del museo, tales como: reglamento para la Comisión Organizadora de Simposio, reglamento para establecer créditos a personas e instituciones donantes, reglamento de la Comisión de Exposiciones en el Exterior, reglamento de préstamo de piezas, incluyendo un listado de piezas que no pueden ser prestadas. Además introducir en el reglamento de proyectos arqueológicos la forma de entregar las piezas a los museos.

Se analizarán los diversos convenidos de préstamo de piezas del museo, especialmente con el Museo Miraflores y el Museo Carlos F. Novella.

Se analizará el convenio con la Fundación G&T

Continental y se harán las sugerencias para mejorarlo en beneficio del museo.

Se contratará más personal, el cual deberá llenar los requisitos óptimos. Caso contrario, será muy difícil implementar los cambios que propone el Programa de Reestructuración.

Gestionar la capacitación del personal del museo a través de becas al exterior y cursos dentro del país, ya que las instituciones solamente se desarrollan si su personal es altamente calificado.

Se fomentará la colaboración de voluntarios, haciendo fácil y amable el sistema de reclutamiento.

**B.2 Proyectos a mediano plazo (hasta 4 años)**

**Restauración del Edificio:**  
 Construcción de un elevador para minusválidos, el cual subirá desde una de las actuales bodegas con puerta al exterior, que se encuentran cercanas al nivel de suelo de la fachada principal del museo, hasta el primer piso. Este también será utilizado para carga pesada, como lo son los grandes monumentos líticos.

Jardinización del área exterior del museo, que incluya la recuperación de las jardineras originales del edificio y que actualmente se encuentran en calidad de préstamo en las instalaciones del Club de Hípicas, a pocos metros al sur del Salón No. 3. Las jardineras continúan siendo propiedad del museo.

Restauración de la fuente central de la rotonda del museo, pues por falta de mantenimiento se ha deteriorado en su.

pag. 29



que genes compuestos polifénolicos que incluyen imágenes de los ritos que fueron las ediciones, apogeo cultural y a las presentadas como un espectáculo para atraer más visitantes a los museos que habitualmente permanecen cerrados.

Aunque la dinámica de mercado ha ocasionado el surgimiento de instituciones diversas como los parques de diversiones, desde su desarrollo en concreto, materializan a la obra de arte de este en el mundo con fines especulativos, el patrimonio cultural en los museos sigue siendo determinado por sus colecciones. En la actualidad las instituciones de museo identifican con gran precisión

proceden de las investigaciones científicas realizadas en distintos países culturales del territorio nacional lo que permite realizar nuestro conocimiento y conocimiento sobre la historia precolombina de la cultura Maya.

A través del análisis general de los registros de ingresos e inventarios de la Colección Nacional, hemos podido identificar una serie de bienes culturales que pertenecen a colecciones privadas realizadas principalmente entre las décadas de 1930 y 1975, derivando de colecciones Chocoberry, La Cruz, Escobedo, Briceo y otros, que representan el 11.97% de la Colección Nacional. En esta misma categoría se incluyen los bienes adquiridos a través de la compra y particulares, actividad documental entre 1989 y 1984. Por otra parte, un considerable número de bienes culturales han sido entregados al MUNA para gestionar la Colección Nacional, los cuales provienen de documentos judiciales realizados en el sector y entrega de la propiedad de Guatemala, todos bienes han sido depositados dentro de nuestra bóveda, especialmente por parte de la década de 1980, lo que en su conjunto representa 17.73% de la colección arqueológica.

En consecuencia, hemos podido confirmar que la institución del MUNA se ha apropiado de manera sistemática con material proveniente de diferentes sitios arqueológicos de la República, entre los que se han listado sobre colecciones científicas desde principios del siglo XX. Aunque algunas de las prácticas que contrastan a través de sus colecciones han sido entregadas al MUNA, a partir de una revisión muy compleja elaborada por la Unidad 2010 y en base a los registros del Departamento de Cultura de Guatemala y el Ministerio de Cultura y Patrimonio Prehispánico y Colonial. La representación de los bienes culturales en el MUNA, se ha convertido en un patrimonio que han conformado la Colección Nacional, el Instituto Arqueológico de Guatemala y el Museo de la Colección Nacional es el alto porcentaje de bienes que

**Colección Nacional: importancia del contexto arqueológico**

Algunos otros autores se han expresado acerca de la importancia de la colección nacional del país para el fortalecimiento de la identidad cultural de la sociedad guatemalteca (Escobedo 2010, Casan 2012). Uno de los principales valores de la Colección Nacional es el alto porcentaje de bienes que

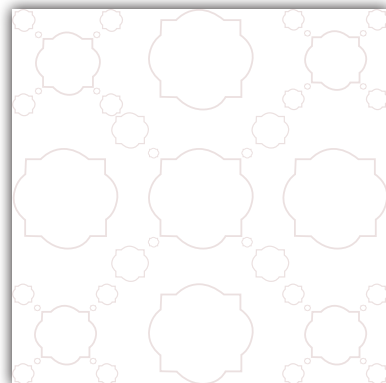
34

pag. 34

imagen # 83 composición de imágenes de piezas finales.

1910-1914), la Institución Carnegie en Unión (1926-1937), Kamoharui (1937-1942, 1942-1950) y Nebaj (1948-1993), la Universidad de Panamericana en Piedad Nigua (1948-1950), Tlal (1948-1949) y Quetzal (1974-1975), la Universidad de Harvard en el Valle de Guatemala (1959-1962) y Cahal (1964-66), la Misión Arqueológica Franco-Guatemalteca en Misma (1954-57, 1961-62) y 1966-67), La United Fruit Company en Zaculo (1946-66), el Comité para Documentación de Monumentos Nacionales y el Fondo Nacional Suro de Investigaciones Científicas en Simul (1958-64), el Museo Volcán de Milwauke en Las Buitones-Bitao-Escuintla (1961-63), la Universidad Estatal de Pensilvania en Guatemala (1968-71), El Centro Nacional de Investigación Científica de Francia en Nebaj (1964-65), en el del Río Chocó (1977-82), en La Verónica (1998-2003, 2009, 2012), en San Juan (2010 hoy), la Misión Científica Francesa en Guatemala en la zona de San Andrés Sajolaj (1972-1977), la Misión Arqueológica e Histórica Francesa en México en la zona de Tactic (1974-76), el Instituto de Antropología e Historia en Tlal (1969-1970-1983), en Tapachula (1989-1997), en Sakax (1996-2004), en San José (2003 hoy), la Universidad de Vanderbilt en Dos Pinos, Aguacate, Yumatul, Arroyo de Piedra y Punta de Chocón (1980-1994), la Universidad de Brown en Piedras Nigua (1997-2001), en Corozal (2002 hoy), la Universidad de Texas en San Antonio en Rio Azul (1981-1987, 2001-2006), la Universidad Metodista de la Universidad de Washington en San Juan Mismitán en El Piro-Wak (2003 hoy), la Universidad de Illinois en Francisco (1982) en el Museo de Biotrop en la Universidad de Vanderbilt y la Universidad de Boston en El Estero de San Juan (1978 hoy), la Universidad de Boston en Totun en El Estero (2003 hoy), la Universidad de Boston en San Juan (2001-2004), la Universidad de Boston en San Juan (2001-2004), 2004, el Instituto Francés de Antropología e Historia en

35



pag. 36



### ¿Qué es el patrimonio en los museos?

Si sin importar el campo del conocimiento, todos coinciden en la existencia del proceso artificial contemporáneo de producción del patrimonio, que selecciona elementos vinculados con el pasado, lo auténtico o lo natural, para convertirlos en productos listos para el consumo moderno (Ashworth 1994, Prats 1998, Kirshenblatt-Gimblett 2001, Davalon 2006, Frigolé 2010). En este sentido, nos referiremos a una producción cultural en el presente que recurre al pasado (Kirshenblatt-Gimblett 2001), o a la representación y materialización del pasado en el presente (Guillaume 1990).

En la teoría, se ha vinculado el patrimonio con dinámicas de poder y legitimación, como objeto del poder y fuente de conflictos, así como elemento de regulación social y cultural. Según Prats (1998) "...ninguna invención adquiere autoridad hasta que se legitima como construcción social y ninguna construcción social se produce espontáneamente sin un discurso previo inventado por el poder...", por su parte, Néstor García Canclini (1999) sostiene que además el patrimonio cultural es un "...proceso social que, como el otro capital, se acumula, se renueva, produce rendimientos que diversos sectores se apropian de forma desigual...".

Considerando que las dinámicas políticas y económicas cada día difuminan los límites territoriales a través de las estructuras supranacionales y la globalización, las identidades nacionales han sido sustituidas por ejercicios locales y limitados territorialmente, recuperando los valores étnicos, culturales y de organización tradicional. En la actualidad, el patrimonio y los museos contribuyen con la capacidad para construir localidad y como medio para la revitalización cultural y social de frente a las dinámicas de globalización (Frigolé y Roigé 2006, del Marmol 2010).

De acuerdo con los expertos, la tendencia actual nos indica que todo es susceptible a ser convertido en patrimonio a través de un proceso artificial de identificación, selección y patrimonialización, incluyendo bienes tangibles e intangibles, materiales e inmateriales, objetivos y subjetivos. Al mismo tiempo, para Jeudy (1989) *el mundo corre el riesgo de convertirse en un gigantesco museo*, lo que supone que estamos ante el fenómeno de museificación.

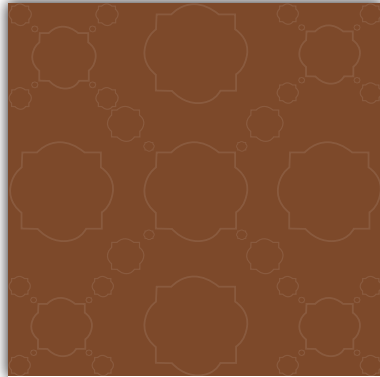
Aunque algunos museos escapan o intentan escapar a esta dinámica de mercado, cada vez es más común que el valor patrimonial de las colecciones se transforme en productos culturales para el consumo de la sociedad. Según Hernández (1992), las exposiciones temporales constituyen el esfuerzo de renovar constantemente el producto cultural.

pag. 33





imagen # 84 / composición de imágenes de piezas finales.



pag. 38



**Democratización de la arqueología**

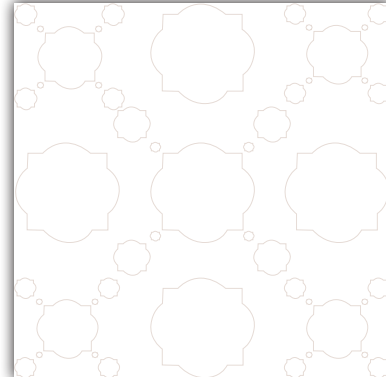
Desde los por la democratización de la arqueología a través de la publicación de los resultados de los trabajos de campo, en un nuevo contexto de segmentación social, y frente de un programa adaptado a las características de cada uno de los públicos identificados. De acuerdo con nuestro mandato institucional y en consonancia con la política científica internacional, el MUNA se compromete a contribuir para democratizar la arqueología, a través del cumplimiento de los siguientes objetivos:

- (1) Promover y respaldar la Colección Nacional de Bienes Arqueológicos e Etnológicos.
- (2) Promover la investigación y análisis de la arqueología en el nivel de profundización en el conocimiento de la Cultura Maya.
- (3) Desarrollar una serie de actividades diversas para divulgar y difundir a nivel nacional e internacional la arqueología de nuestro continente y del mundo.
- (4) Brindar un espacio adecuado para fortalecer los sistemas de educación formal y no formal, principalmente en el ámbito cultural.

**Los pilares del MUNA**

Conservación que es un principio fundamental de la democracia y la participación, es necesario conocer con profundidad los valores, para así poder ser reconocidos como pilares de nuestra cultura en un contexto de diversidad de públicos y usuarios que existe en el MUNA. Sin embargo, en un análisis general de los registros estadísticos de 2013 y 2014, ha sido posible conocer algunas acciones de esta variable fundamental para orientar los trabajos orientados a la gestión integral de la arqueología cultural.

pag. 39



pag. 40



Edificio Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala • Fotografía:

### 3. | CONSERVACIÓN

pag. 37



imagen # 85 composición de imágenes de piezas finales.



pag. 42

**Democratización de la arqueología**

Entendemos por la democratización de la arqueología el ejercicio de hacer accesible la arqueología a toda la población o al menos, a un buen número de segmentos sociales, a través de un programa dirigido a las características de cada uno de los públicos identificados. De acuerdo con nuestro modelo teórico y en concordancia con la última investigación internacional, el MUNAEG se considera el candidato para democratizar la arqueología, a través del cumplimiento de los siguientes objetivos:

- (1) Promover y respaldar la Colección Nacional de bienes arqueológicos e etnológicos.
- (2) Promover la investigación y el estudio de la colección, así como el profundizar el conocimiento de la Cultura Maya.
- (3) Desarrollar una serie de actividades diversas para diseñar y difundir a nivel nacional e internacional un programa de visitas escolares y académicas.
- (4) Brindar un espacio adecuado para fortalecer los canales de educación formal y no formal, principalmente en el ámbito cultural.

En este sentido, el MUNAEG es una institución pública de múltiples funciones y usos complementarios, que se articula alrededor de los valores patrimoniales de la Colección Nacional en un lugar para proteger, conservar e investigar los bienes que conforman esa colección, así el espacio para la difusión de la riqueza cultural de la historia precolombina y de la identidad cultural de la sociedad contemporánea, en un complemento a la Colección Nacional. Asimismo, es el ámbito cultural de la formación integral de la población con el fin de promover la riqueza cultural empírica y representativa de la sociedad internacional, al mismo tiempo que se reconoce como un destino turístico y un lugar para el ocio y la recreación.

**Los públicos del MUNAEG**

Considerando que un principio fundamental de la democracia es la participación, es necesario conocer con precisión los públicos identificados para así ser capaces de tener presente de realizar un estudio completo de la diversidad de públicos y visitantes que visita el MUNAEG. Sin embargo, en un estudio general de los registros estadísticos de 2012 y 2013, los datos sirven para conocer algunas aspectos de esta variable fundamental para orientar los libros orientados a la gestión integral de la entidad cultural.

pag. 43

De manera preliminar, los datos sobre la asistencia han permitido diferenciar las categorías de niños y visitantes, desde los primeros meses una intención de asistir a las exposiciones (2012: 8%, 2013: 41%), mientras los registros estadísticos muestran el gran interés de los estudiantes, especialmente por un interés diferente a la visita de las exposiciones, incluyendo las participaciones de actividades académicas, deportivas, culturales e institucionales (2012: 18%, 2013: 19%).

En términos generales, los registros disponibles han permitido identificar tres públicos específicos de acuerdo con la modalidad de la visita y uso del espacio cultural: (1) Familia; (2) estudiantes; (3) visitantes. Se ha observado la discriminación de los grupos que asisten a cualquier actividad que se realiza dentro de las exposiciones de la Colección Nacional, de análisis estadísticos ha determinado que el grupo más representativo correspondió al público estudiantil, que en 2012 y 2013 representó el 39% de los usuarios. En segundo término se encuentran los grupos familiares que contribuyen entre el 30 y 39% de los usuarios de las exposiciones respectivamente, mientras que en tercer lugar se encuentran los visitantes extranjeros que en 2012 alcanzaron un 10% mientras que en 2013 contribuyeron el 12% de los usuarios del MUNAEG. (Figuras 4 y 5).

**Públicos 2013**

Categoría	2012 (%)	2013 (%)
Estudiantes	39	39
Familiares	30	39
Visitantes	10	12
Extranjeros	19	10

Aunque se ha registrado un crecimiento interanual muy importante entre 2012 y 2013 (36.26%), podemos señalar un comportamiento constante en los públicos identificados en el estudio, con few variaciones que no superan 2 puntos porcentuales.

**Exposiciones**

Se es la naturaleza y objetivos del MUNAEG, la estrategia general para llevar a la arqueología a toda la población y usuarios de la institución cultural se centra en las exposiciones. Actualmente se identificaron tres variables altamente discriminadas: (1) exposiciones permanentes, (2) exposiciones temporales en el MUNAEG, (3) exposiciones internacionales.

**Exposición permanente del MUNAEG**

Como el fin de divulgar la riqueza cultural de la colección, el MUNAEG cuenta con una amplia exposición permanente, diseñada en dos áreas principales: arqueológica y etnológica. Las que se encuentran distribuidas en un total de 18 salas que cubren una superficie de 3,000 m<sup>2</sup>, de los cuales el 70.2% está dedicada al área arqueológica.

pag. 44



Edificio Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala • Fotografía:

# 4. | EXPOSICIONES

pag. 41





recuperada muy recientemente y aquellos parques arqueológicos que cuentan con restos de sitio. Desde una perspectiva general y considerando la necesidad de asegurar el mayor grado de representatividad, el MUNAE considera fundamental atender esta situación a través de un proceso de actualización integral de la exposición permanente, lo que constituye un reto más significativo para los próximos años.

### Exposiciones temporales en el MUNAE

En la actualidad, las exposiciones temporales en el MUNAE, únicamente, en tres espacios destinados a fines como lo son la Sala de Temporales (100 m<sup>2</sup>), el Salón Dorado (100 m<sup>2</sup>) y la Galería del Vestíbulo (100 m<sup>2</sup>). Los primeros dos espacios están destinados a exposiciones de bienes arqueológicos y etnológicos, mientras que la Galería del Vestíbulo se ha concebido para recibir muestras etnológicas que complementen las exposiciones.

recuperada muy recientemente y aquellos parques arqueológicos que cuentan con restos de sitio. Desde una perspectiva general y considerando la necesidad de asegurar el mayor grado de representatividad, el MUNAE considera fundamental atender esta situación a través de un proceso de actualización integral de la exposición permanente, lo que constituye un reto más significativo para los próximos años.

Las razones de exposiciones temporales permiten identificar 22 exposiciones realizadas en el MUNAE durante los últimos 6 años. Entre las producciones realizadas por el museo destacan "Dioses del Mundo" (2010) que se presentó originalmente en la Galería del Museo Interamericano de Occidente en Washington D.C., "Waka' Jaguar Acosado del Cerebro" (2012) que se presentó en conjunto con el Museo del Patrimonio Arqueológico de Yucatán y "Tercer Mayo: los vocablos prehistóricos de la Cueva del Viejo Chel" (2016), que se realizó en conjunto con el Museo Comunitario Rabinal Achi, con el apoyo de la Agencia Guatemalteca de Cooperación Internacional. En este apartado el MUNAE también ha sido seleccionada para recibir exposiciones internacionales. En este sentido, cabe mencionar que el MUNAE ha sido seleccionado para recibir algunas muestras entre las que destacan "El arte del Periodo Clásico" (2011) organizado por el Centro Lingüístico Americano de Chicago y el Museo "Tikal: los espejos en la tierra" (2016) con el apoyo del Centro Cultural de Papayá y "Las Máscaras de Apolón" (2017) producido por la Fundación López y promovida a través de la Fundación de Arte de Guatemala.

imagen # 86 / composición de imágenes de piezas finales.

Nº	Título	Año
1	Una Mujer Aboga por la Limpieza para el Mundo	2010
2	Waka' Jaguar Acosado del Cerebro	2012
3	Maya, un mundo de historias	2012
4	El arte del mundo	2013
5	El arte del mundo	2013
6	El arte del mundo	2013
7	El arte del mundo	2013
8	El arte del mundo	2013
9	El arte del mundo	2013
10	El arte del mundo	2013
11	El arte del mundo	2013
12	El arte del mundo	2013
13	El arte del mundo	2013
14	El arte del mundo	2013
15	El arte del mundo	2013
16	El arte del mundo	2013
17	El arte del mundo	2013
18	El arte del mundo	2013
19	El arte del mundo	2013
20	El arte del mundo	2013
21	El arte del mundo	2013
22	El arte del mundo	2013
23	El arte del mundo	2013
24	El arte del mundo	2013
25	El arte del mundo	2013
26	El arte del mundo	2013
27	El arte del mundo	2013
28	El arte del mundo	2013
29	El arte del mundo	2013
30	El arte del mundo	2013
31	El arte del mundo	2013
32	El arte del mundo	2013
33	El arte del mundo	2013
34	El arte del mundo	2013
35	El arte del mundo	2013
36	El arte del mundo	2013
37	El arte del mundo	2013
38	El arte del mundo	2013
39	El arte del mundo	2013
40	El arte del mundo	2013
41	El arte del mundo	2013
42	El arte del mundo	2013
43	El arte del mundo	2013
44	El arte del mundo	2013
45	El arte del mundo	2013
46	El arte del mundo	2013
47	El arte del mundo	2013
48	El arte del mundo	2013
49	El arte del mundo	2013
50	El arte del mundo	2013

Además de los formatos tradicionales de exposiciones temporales en el MUNAE, recientemente se ha abierto una nueva línea de proyectos expositivos, con el fin de generar alianzas colaborativas con otros entes del sector. En el mes de julio de 2014, la exposición "Tikal: el Corazón del Reino Maya" como parte de un convenio de colaboración con el Proyecto de Investigación Arqueológica Peten Norte Occidental y el Centro de Estudios de México y Centro América (CEMCA).

### Exposiciones internacionales

Por otro lado, desde la década de 1970, el MUNAE ha sido involucrado en diversos proyectos de exposiciones internacionales. En estos últimos años se han ido realizando la exposición guatemalteca más allá de nuestras fronteras. En esta línea de acciones institucionales, algunos de los países del MUNAE han participado en exposiciones en diversos lugares de América Latina y Asia, contribuyendo más de 40 por ciento hasta la fecha, lo que ha sido una realidad durante los últimos 25 años.

En la mayor parte de las ocasiones, el MUNAE ha agudado un papel activo involucrando a recibir las solicitudes, colaborando en la preparación de la selección, conciliando y generando el proceso administrativo. Sin embargo, desde 2014 se ha participado de manera activa en los procesos museológicos y museográficos de algunas exposiciones, la elaboración de contenidos textuales y temas para catálogos. Al menos en tres oportunidades, las exposiciones internacionales han sido directamente financiadas por el equipamiento del MUNAE, con el colaboración internacional correspondiente, para el traslado

pag. 46

pag. 47

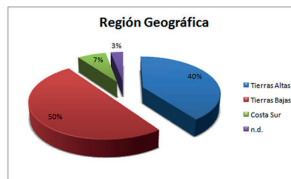
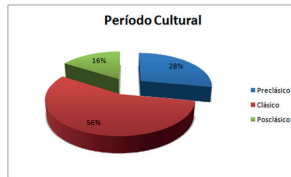
pag. 48

La organización del discurso expositivo del área arqueológica se estructura por medio de un guión cronológico, que muestra las principales características de los diferentes periodos de la historia prehispánica de Guatemala. La exposición permanente inicia con una sala introductoria donde se muestran las características generales de la geografía cultural e histórica, así como los diferentes periodos culturales de la historia arqueológica de Guatemala. A continuación, tres salas muestran los materiales arqueológicos más representativos del periodo Preclásico, destacando los materiales de Kaminjaluyú.

El Periodo Clásico está distribuido en cuatro salas que intentan presentar la riqueza cultural del apogeo de la antigua Civilización Maya, destacando un espacio destinado al sitio arqueológico Tikal, que se complementa con materiales de otros importantes asentamientos de las Tierras Bajas Mayas y algunos materiales del Altiplano.

Una sola sala ha sido destinada a la exposición del periodo Posclásico, incluyendo materiales arqueológicos de los sitios del Altiplano Occidental y Oriental. La exposición permanente sobre la arqueología guatemalteca está complementada con un extenso espacio destinado a los monumentos escultóricos provenientes de las distintas regiones culturales y una sala especial donde se exhibe una muestra de las Obras Maestras del MUNAE, cuya museografía fue renovada integralmente en el año 2007, gracias a la colaboración de empresas y fundaciones culturales. Luego de una revisión general sobre la representatividad de la exposición permanente, hemos podido identificar un alto grado de coherencia entre la colección nacional y la muestra seleccionada para las salas permanentes. Podemos apreciar que el periodo más representado es el Clásico con 56%, seguido por el periodo Preclásico con 28% y al final el Posclásico con una muestra que apenas alcanza el 16%. De acuerdo a las regiones geográficas identificadas en la exposición permanente, destacan las Tierras Bajas con un 50% de las piezas exhibidas permanentemente en las salas

de arqueología, seguida por el Altiplano con 40% y complementada por una pequeña muestra de la Costa Sur con apenas 7%. (Figura 3 y 4)



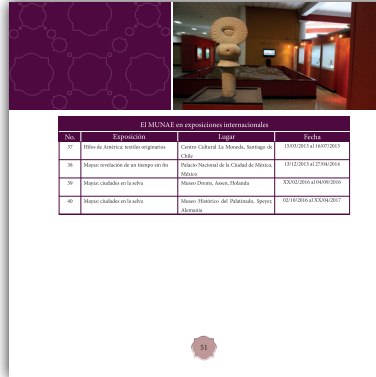
Luego de conocer la relación de los diferentes proyectos de investigación arqueológica en Guatemala, tomando en cuenta las variables de distribución geográfica y la cronología preponderante de cada proyecto, se ha podido comprobar que existe una clara correlación con la conformación de la Colección Nacional y la exposición permanente. Sin embargo, se han identificado algunos vacíos dentro del discurso expositivo del MUNAE, los que se relacionan especialmente con aquellos proyectos de investigación que continúan activos, los que han entregado las piezas

pag. 45

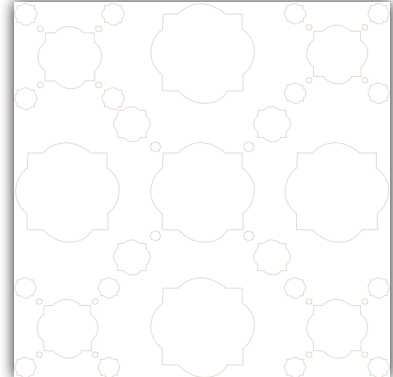
El MUNAE en exposiciones internacionales			
No.	Exposición	Lugar	Fecha
20	Par 4 América : Arte precolombiano	Centro Cultural Banco de Brasil, Rio de Janeiro, Brasil	03/09/2005 al 23/11/2006
21	Par 4 América : Arte precolombiano	Centro Cultural Banco de Brasil, Anápolis, Brasil	20/12/2006 al 23/01/2006
22	Par 4 América : Arte precolombiano	Centro Cultural Banco de Brasil, São Paulo, Brasil	15/03/2006 al 09/09/2006
23	Las Mayas: ciudades de la civilización	Metropolitan Museum of Art, Nueva York, USA	Enero 2006
24	Las Mayas: ciudades de la civilización	The Metropolitan Museum of Art, Nueva York, USA	Enero 2006
25	Las Mayas: ciudades de la civilización	Los Angeles County Museum of Art, LA, USA	Septiembre 2006
26	Religión de las Mayas	Museo de Leónida, León, España	01/12/2006 al 01/12/2010
27	Mayas: Mayas de la sabiduría	Centro de Exposiciones La Catedral de Leónida, Leónida	20/03/2007 al 01/03/2007
28	Mayas: Mayas de la sabiduría	Burnside J. Pittman Museum, Hillsdale, Nueva Jersey	01/12/2007 al 01/09/2008
29	The First Fruit: The Maya and the Mayan	Paul Getty Center Museum, Los Angeles, CA, USA	27/04/2010 al 03/07/2010
30	The First Fruit: The Maya and the Mayan	Carroll Art Museum, Fort Worth, TX, USA	20/09/2010 al 03/01/2011
31	The First Fruit: The Maya and the Mayan	Fort Worth Art Museum, Saint Louis, MO, USA	15/03/2011 al 09/05/2011
32	Mayas del alto y bajo imperio	Museo de Quezaltenango, Guatemala	17/06/2011 al 05/09/2011
33	Mayas del alto y bajo imperio	Museo Nacional de Centro	04/09/2012 al 20/09/2012
34	Mayas del alto y bajo imperio	Museo Cultural de Guatemala, Guatemala	07/09/2012 al 20/09/2012
35	Mayas 2012 (Prophecy becomes history)	Museo de Ciencias Naturales de Houston, TX, USA	20/03/2012 al 15/03/2013
36	Discovery Jack of the Maya	Centro Cultural de El Estero, DC, USA	01/03/2012 al 08/03/2012

pag. 50

imagen # 87 composición de imágenes de piezas finales.



pag. 51

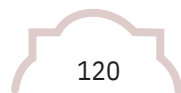


pag. 52

El MUNAE en exposiciones internacionales			
No.	Exposición	Lugar	Fecha
1	Maya: Treasures of an ancient civilization.	Albuquerque Museum, NM, USA	16/11/1986 al 08/02/1987
2	Centro América : Tesori d'Arte delle Civiltà Precolombiana	Palacio Real de Milán, Italia	1992
3	La antigua América: El arte de los parajes sagrados	Chicago Institut of Art, Chicago, IL, USA	10/10/1992 al 03/01/1993
4	La antigua América: El arte de los parajes sagrados	Museum of Fine Arts, Houston, USA	14/02/1993 al 18/04/1993
5	La antigua América: El arte de los parajes sagrados	Los Angeles County Museum of Art, LA, USA	06/06/1993 al 15/08/1993
6	Die welt der Maya	Joest-Museum Fur Volkerkundi Der Stadt Kolin	1994
7	Civilización Maya de Guatemala	Tokio, Japón	1997
8	Maya : Regnskogens Tapte Rike	Museo Didrichsen, Helsinki, Finlandia	1997
9	The exhibition of mayan artifacts	Museo Nacional de Historia de Taiwan, Taiwan,	Agosto de 1997
10	Los Mayas.	Palazzo Grassi, Venecia, Italia	julio de 1998 a junio de 1999
11	Los Mayas.	Antiguo Colegio de San Ildefonso, México	Agosto a Diciembre de 1999.
12	Los Mayas : Ciudades Milenarias de Guatemala	Valencia, España	1999
13	Los Mayas : Ciudades Milenarias de Guatemala	Zaragoza, España	1999
14	Los Mayas : Ciudades Milenarias de Guatemala	Museo de América, Madrid, España	1999
15	Maya: Mysteries in the Jungle	National Museum of Art, Taipei, Taiwan	
16	Maya: Mysteries in the Jungle	Taiwan Museum of Art, Taiwan	Mayo 2002
17	El país del Quetzal : Guatemala Maya e hispana	Fernán Gómez Centro Cultural de la Villa, Madrid	Agosto 2002
18	Maya Kingdoms of Mystery	National Science Museum, Ueno Park, Japón	Mayo a Julio 2002 2003
19	Maya II: The mystery of the lost city	Museo Didrichsen, Helsinki, Finlandia	09/09/2005 al 12/03/2006

49

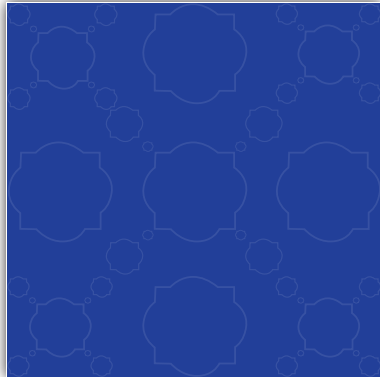
pag. 49




120



imagen # 88 / composición de imágenes de piezas finales.



pag. 54




**Servicios educativos**

Las servicios educativos disponibles actualmente en el MUNSA son:

- Información disponible en la red.
- Información disponible en las exposiciones.
- Asesoramiento de grupo escolar.
- Visita guiada.
- Taller educativo.
- Video didáctico.
- Aspetigo por un día.

El programa educativo básico con una duración mínima de 15 minutos, que permite acceder a la información generada en la visita. Entre otros algunos aspectos son: actividades interactivas de la sociedad guatemalteca, disponibles en la página web, los videos educativos, el material de evaluación interpretativa de las exposiciones. A partir del año 2012 se han ido incorporando publicaciones, materiales multimediales para complementar los contenidos y facilitar la accesibilidad intelectual en favor de personas con discapacidad, pero principalmente para conseguir la atención de los grupos de estudiantes.



55

pag. 55

El MUNSA ha diseñado una serie de materiales educativos adaptados a la Curricula Nacional Libre, de acuerdo a sugerencias organizadas de manera ordenada. Los materiales didácticos consisten en instrumentos interactivos entre la contextualización y la información, se que dichos materiales están orientados a la visita guiada, la visita libre y la visita exploratoria, pero con un contenido especial para transmitir contenidos fundamentales y proporcionar el apoyo didáctico. Los bases de recursos educativos como el Programa Educativo y se agrupan por cada día de actividades durante la jornada, luego se solo diseñar para la educación básica y en diseño compatible para la educación secundaria y pública en general.

En conjunto, el MUNSA está orientado hacia la interactividad personal, a través de recorridos guiados para profundizar en algunas temáticas específicas, alcanzando una cobertura del 20.00% del público estudiantil. Incluye una oferta de actividades que incluye una exploración más altamente profunda para abordar la temáticas seleccionada por los docentes que concuerdan a ésta entre las que pueden ser temas de la alimentación, agricultura, arte, herencia, historia, monumentos y patrimonio cultural, entre otros.

Los talleres educativos son el componente más completo del programa fueron diseñados en 2007, mediante talleres educativos como parte de nuestra historia, siendo materia historia, monumentos prehistóricos, vocales repeta y aprendizaje por un día. Luego de un análisis detallado y detallado de los procesos internos financieros disponibles, podemos saber que apenas el 2.4% de la población estudiantil visitó en el MUNSA los programas en algunos de los talleres durante 2012, cuya cobertura representa la uno de los principales retos organizacionales del servicio educativo.

**Actividades Académicas**

Como se ha señalado previamente, el MUNSA es un centro académico especializado como "La Plaza de la Gran Peten" o "Mundo Peten", "El Peten" en 1984 y el "Difensor Cosmético de Siglo Veintiuno" en 1986 (El Difensor y Cosmo 1986), en el año de 1987 se organizó el primer Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala por iniciativa de Dona Gertrudis de González, con la participación de 18 conferenciantes y la participación de algunos pocos agricultores. Para 2014 se han realizado 24 eventos académicos y la academia guatemalteca se ha transformado en el acontecimiento académico de mayor relevancia a nivel nacional, el cual ha incluido por ejemplo el Acordo Ministerial 31-88 del Ministerio de Cultura y Deportes.

Hoy en día, el Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala está controlado por la presentación de 125 conferencias durante la semana anterior del mes de julio, equipos que representan más de 15 nacionalidades, más de 100 autores, la colaboración de instituciones académicas nacionales y extranjeras, la publicación física anual de los actas del evento, la publicación electrónica de los próximos 25 encuentros académicos y la cobertura de al menos 10 medios de comunicación nacionales.

56

pag. 56



EDICIÓN Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala • Fotografía

5. EDUCACIÓN

pag. 53





## 7.1 Código cromático

Los colores utilizados buscan tener el mayor contraste en las diferentes composiciones gráficas, así también que tengan mucha relación con el tema del que se está hablando.

Se utilizaron diferentes colores, uno para cada tema, en los títulos se utilizó reservados para crear el contraste necesario según la imagen, en los bloques de texto se utiliza color negro 100% por el tamaño de texto, esto para mejor calidad de impresión.

	C 63 M 35 Y 98 K 23	R 99 G 117 B 42
	C 39 M 100 Y 79 K 62	R 89 G 8 B 15
	C 32 M 68 Y 84 K 36	R 135 G 75 B 41
	C 58 M 98 Y 35 K 49	R 86 G 23 B 63
	C 100 M 90 Y 0 K 0	R 39 G 52 B 139
	C 0 M 0 Y 0 K 100	

## 7.2. Código tipográfico

En la premisa del diseño se propuso las diferentes tendencias de tipografías, basado en el tema que se esta trabajando, sin embargo se decidió mantener la línea gráfica existente, de esta manera se utilizó la misma tipografía.

Trajan Pro

Esta para Títulos principales

TIPOGRAFÍA PARA TÍTULO

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789

Minion Por

Se utilizará en los bloques de textos como también en los subtítulos, solamente variará el tamaño.

TIPOGRAFÍA PARA BLOQUES DE TEXTO

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

## 7.3 Puesta en práctica

Pieza	Medio de reproducción	Especificaciones técnicas	Distribución
Un libro de memoria de labores, en este se incluyen los últimos quince años, está comprendido en dos piezas, el libro más una cubierta.	Impreso en papel coushe base 80 los interiores todas las páginas a full color, portada impresa en papel texcote 16 más guardas impresas en papel lino, cubierta impresa en papel lino especial de 240 gramos.	impresión en tinta láser o imprenta litográfica, los logotipos a un color pueden ir grabados.	Este material estará a disposición de las autoridades del MUNAE, como también para profesionales que quieran consultarlo.

### 7.3.1 Costos de Diseño y Reproducción

Se detalla únicamente los costos de producción de diseño, dentro de estos se calcula a partir de las horas trabajadas.

Descripción	Cant.	COSTO DE DISEÑO			COSTOS DE REPRODUCCIÓN		Total	
		Costo por hora	Horas por Unidad	Total de Horas	Costo de Horas	Impresión por Unidad		Costo Total de Impresión
Investigación	1	Q.50.00	590	590	Q.29500.00	0	0	Q.29500.00
Creación de Pieza de Diseño	1	Q.50.00	120	120	Q.6000.00	Q.560.00	Q.560.00	Q.5560.00
Creación de Logotipo y su manual	1	Q.50.00	80	80	Q.4000.00	Q.350.00	Q.350.00	Q.4700.00
<b>Totales</b>	<b>3</b>	<b>Q.72.00</b>	<b>790</b>	<b>Q.56880.00</b>	<b>Q.910.00</b>			<b>Q.39,760.00</b>

### 7.3.2 Costos de reproducción

El costo de reproducción se hace en base a las cotizaciones en los diferentes lugares de reproducción, el material se cotizó en 3 lugares para así elegir la propuesta que más favorezca a la institución. (ver anexo # 6)

En este caso la propuesta que mejor precio proporciona es **all color** Q. 250.00 por libro impreso, tomando en cuenta la cantidad de libros que se le cotizaron, en este caso se le cotizaron 100 unidades.

El costo de reproducción de los libros es de Q.25,000.00 a esto hay que sumarle el costo de diseño gráfico.

Haciendo un total de Q. 64,760.00



## 7.4 LECCIONES APRENDIDAS

En el proceso de la realización de proyecto se fueron adquiriendo nuevos conocimientos y aptitudes, dentro de estas podemos destacar el trabajo en equipo, gracias a la participación de personas que se involucraron para poder concluir este proyecto, aquí se presentarán las diferentes fases durante el desarrollo del proyecto de graduación.

### 7.4.1

Conforme avanza el proyecto de graduación se puede observar la importancia que tiene el diseño gráfico en la comunicación visual dentro de una institución.

### 7.4.2

Es importante tener el equipo necesario para poder desarrollar las piezas de diseño a esto también se le suma el espacio, esto puede limitar a desarrollar un buen trabajo y esto puede repercutir en los resultados.

### 7.4.3

El apoyo por parte de personas expertas en el tema del que se está hablando en el proyecto de diseño ayuda mucho, gracias a esto existen las sugerencias para mejoras del material que se esta trabajando.

### 7.4.4

Una de las dificultades que se pudieron encontrar fué el tiempo que en algunas ocasiones se les dificulta a los encargados de las sedes, muchas veces se tuvieron que posponer algunas reuniones con los encargados de proporcionar información para completar el proyecto de graduación

### 7.4.5

Lo más importante al momento de empezar a realizar el proyecto de graduación es hacer un diagnóstico en la institución para poder detectar las necesidades de comunicación visual, de esta manera se logra identificar el problema.

### 7.4.6

Gracias a la información proporcionada por la institución y el trabajo de campo que se ha realizado, fué fácil identificar al grupo objetivo, aunque este está dividido en tres grupos se decidió trabajar solamente con uno.

### 7.4.7

Un cronograma de trabajo realizado con las autoridades de la institución le dió mayor seriedad a la realización del proyecto de graduación.

### 7.4.8

Mantener siempre la comunicación con el personal administrativo de la institución hace más amena la realización del proyecto de graduación.

### 7.4.9

Al momento de identificar el público objetivo es necesario la investigación para conocer la necesidad de comunicación visual que este presenta, para saber en qué dirección se puede llevar el mensaje.

### 7.4.10

Siempre se tiene que estar pendiente del cronograma de trabajo para poder cumplir con los tiempos lo más cercano posible esto ayudará al desarrollo correcto del proyecto de graduación.

### 7.4.11

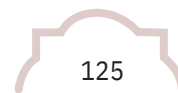
Para la realización del marco teórico es de vital importancia la investigación exhaustiva y así identificar la realizar del problema social que afronta la sociedad, con esto se tiene un panorama más claro de la realidad en la que vive la sociedad.

### 7.4.12

Para obtener mejores resultados en el proceso de diseño de la pieza es necesario hacer bocetos mientras más bocetos se realicen, mejores resultados se obtendrán ya que se tendrán más opciones para diseñar.

### 7.4.13

La evaluación de las piezas de diseño tanto del grupo objetivo como de los expertos, son muy importantes porque a través de estos se logran cambios y mejoras en el proyecto, gracias a esto se corrigen muchos detalles que sin ellos no se hubieran podido detectar.





## 7.5 CONCLUSIONES

Para el director del Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala, fue de mucha importancia la realización de un proyecto como este, esto debido a la situación política que se viene el próximo año (2019) debido al cambio de autoridades superiores, se pretende presentar las expectativas que se tienen en los próximos 13 años.

Gracias a las evaluaciones realizadas con el público objetivo, como también con los expertos en diseño gráfico se determinó que la composición visual que tiene el documento en el manejo de ilustración, fotografía y tipografía lo hacen ser un documento agradable y a la vez invita a la lectura, con esto se puede decir que el proyecto es de gran éxito porque cumple con el objetivo principal, motivar al grupo objetivo a conocer la función de la institución.

Para el experto en Historia el material elaborado cumple con su objetivo de ser una pieza de fácil acceso y también de fácil comprensión del mensaje expuesto, es necesaria la implementación de este tipo de materiales y que estos estén a disposición de todo el público que visita las instalaciones de la institución.





## 7.6 RECOMENDACIONES

### A LA ESCUELA DE DISEÑO

#### 7.6.1

Se recomienda a la escuela de Diseño Gráfico que se pueda establecer un cronograma de trabajo y este pueda cumplirse lo mejor que se pueda, para no tener atrasos al finalizar el proyecto.

#### 7.6.2

El tiempo para la realización del proyecto de graduación es muy corto, sería conveniente tanto para el docente como el alumno que el informe se realizara solo y no eps y proyecto a la vez.

### A FUTUROS ESTUDIANTES

#### 7.6.3

Los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico deben tomar en cuenta el tiempo que representa cada proyecto es importante comprometerse y darle prioridad al proyecto que se pretende realizar, la comunicación con los docentes es muy importante porque de esta depende mucho la calidad del diseño. La responsabilidad al momento de cada entrega es muy importante pues tienen que ser puntuales y no dejar pasar el tiempo en cada entrega para no atrasarse.

#### 7.6.4

A los estudiantes se les recomienda que dentro de la institución sean ellos los que tomen la iniciativa para darle continuidad al proyecto, si es necesario recabar información de campo para el proyecto, que sea el estudiante el que haga esta actividad, muchas veces la institución no cuenta con esta investigación y tampoco con el tiempo suficiente para obtenerla.

#### 7.6.5

Cuando el estudiante toma una actitud positiva y proactiva dentro de la institución donde se realiza el proyecto valoraran mejor el esfuerzo y responsabilidad con la que se está efectuando el trabajo. Esto también puede ayudar a mejorar la comunicación con el personal de la institución, si se toman en cuenta estas recomendaciones se notará la importancia que tiene la profesión del Diseño gráfico para mejorar la comunicación y calidad de vida de las personas.

### A LA INSTITUCIÓN

#### 7.6.6

Es importante valorar el trabajo del diseñador gráfico con esto no quiere decir que la institución no lo haga, si no buscar los mecanismos para que el proyecto se ponga en marcha.

#### 7.6.7

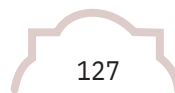
El tamaño y la calidad de los documentos son muy importantes al momento de reproducirlos, esto ayudará a que el grupo objetivo lo comprenda de una manera fácil.

#### 7.6.8

Si el documento se va a reproducir en masa o cantidades grandes, buscar una empresa seria que cuente con diseñadores gráficos dentro de la misma, para que no se cambie nada del documento original que ha sido proporcionado por el proyectista, detalles como variación de color, cambio de fuentes tipográficas pueden pasar si no cuentan con el equipo necesario.

#### 7.6.9

Antes de reproducir el material es recomendable solicitar una muestra final de como quedará la impresión, para que no se cometan errores y signifique pérdida de recursos económicos.



## 7.7 FUENTES CONSULTADAS

- Educación, M. d. (martes de Enero de 2013). CNB. Obtenido de <http://www.mineduc.gob.gt/DIGECUR/?p=CNB.asp>
- D, R. (Domingo de Diciembre de 2016). Identidad Barrial. Obtenido de Prensa Libre: <https://www.prensalibre.com/revista-d/ondearan-las-banderas-de-identidad-barrial>
- Educación, M. d. (30 de Septiembre de 2018). Ministerio de Educación. Obtenido de <http://www.mineduc.gob.gt/portal/index.asp>
- Gispert, C. (1999). Enciclopedia Guatemala. Barcelona, España: Oceano.
- Hembree, R. (2008). Entender el diseño gráfico y la comunicación visual. Barcelona: Naturart. S.A.
- Jurado, G. (Miércoles de Noviembre de 2016). <http://periodico.usac.edu.gt>. Obtenido de [http://periodico.usac.edu.gt/?page\\_id=1861](http://periodico.usac.edu.gt/?page_id=1861)
- Zeissig, J. M. (Martes de Julio de 2017). [www.prensalibre.com](http://www.prensalibre.com). Obtenido de <https://www.prensalibre.com/opinion/opinion/se-debe-suspender-la-mineria-en-guatemala>
- Sobre el origen del nombre de Guatemala, ver Robert Carmack, Historia social de los Quiches, Guatemala, Seminario de Integración Social, Editorial Jose de Pineqa Ibarra Ministerio de Educación, 1979; pp. 432-433.
- Be, L. d. (2014). El desinterés por el aprendizaje de la historia. Mérida, Mexico: Universidad Pedagógica Nacional.
- Etnología, M. N. (2015). Estadística de Visitantes. Guatemala.
- Girard, R. (1962). Los Mayas Eternos. Mexico: B. Costa-Amic.
- Libre, P. (Miércoles 18 de Mayo de 2016). Vida. Obtenido de <https://www.prensalibre.com/vida/escenario/asi-eran-los-primeros-museos-de-guatemala>
- Ministerio de Cultura y Deportes. (Viernes de Septiembre de 2018). Día de los Museos. Prensa Libre, pág. 1.
- Morales, M. R. (2014). Breve Historia Intercultural de Guatemala. Guatemala: Consucultura.
- Unicef. (Noviembre de 2003). Unicef. Obtenido de Unicef: [https://www.unicef.org/guatemala/spanish/resources\\_2562.htm](https://www.unicef.org/guatemala/spanish/resources_2562.htm)
- Unesco. (Martes de Noviembre de 2018). Unesco. Obtenido de <https://es.unesco.org/node/297741>



## 7.8 GLOSARIO

### *Brief de diseño gráfico*

Es un documento integral que reúne los parámetros con los que un diseñador o un departamento de diseño empieza a elaborar una pieza gráfica. No hay un modelo único de briefing creativo, cada diseñador incluye en él los campos que considera necesario.

### *Cronograma*

Es la representación gráfica de un conjunto de hechos o acciones a realizar en función de un tiempo determinado.

### *Flujograma*

Un flujograma o diagrama de flujo, es una muestra visual de una línea de pasos de acciones que implican un proceso determinado.

### *Premisas de diseño*

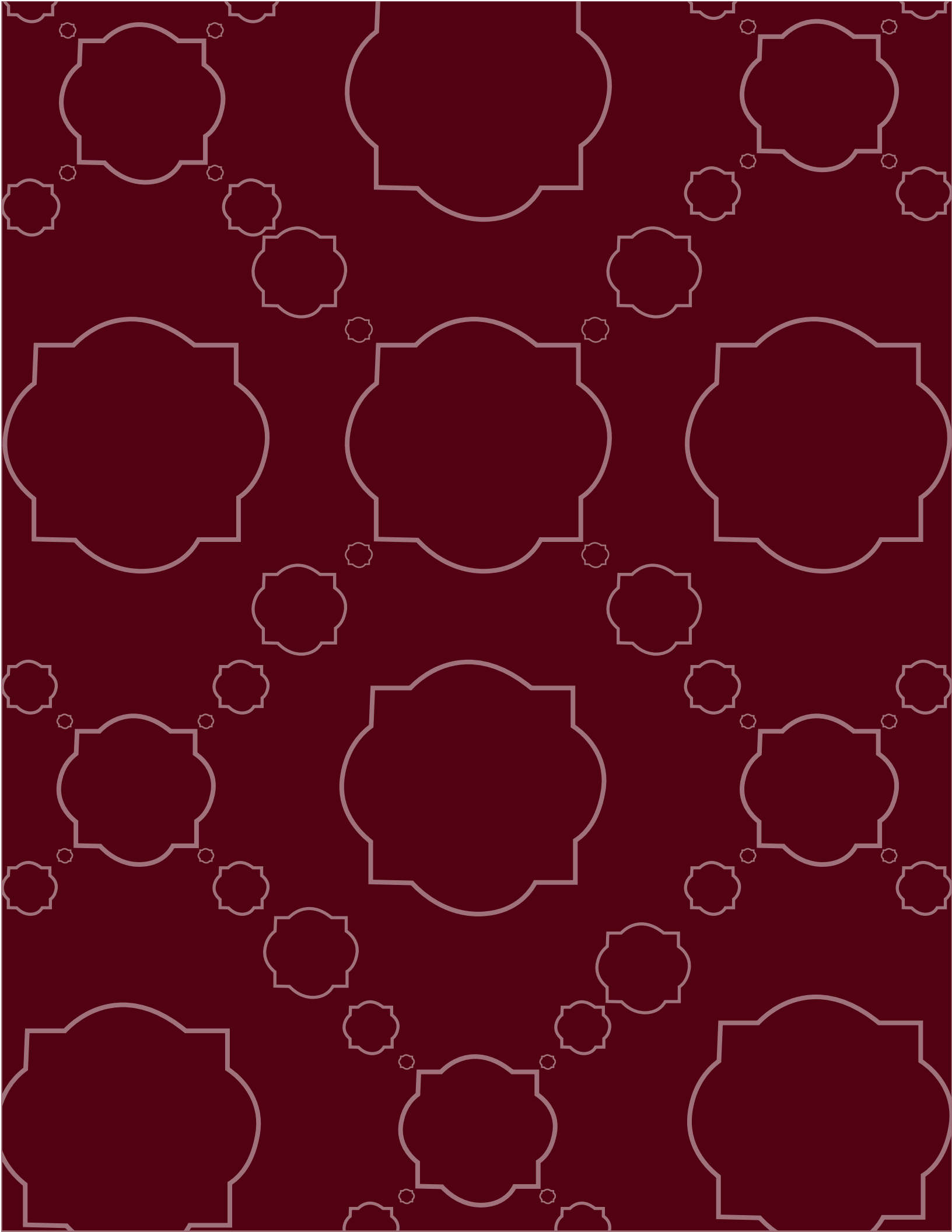
Las premisas de diseño señalan ideas de cómo se configuraran los elementos necesarios para crear una pieza gráfica, desde color, tipografías, elementos gráficos etc.





8  
CAPÍTULO

ANEXOS





## 7.9 Anexos

### ANEXO # 1

Este es un instrumento de autoevaluación donde se mide las diferentes cualidades que representa cada pieza gráfica, y así tomar una mejor decisión al momento de iniciar una pieza de diseño, este instrumento se utilizó para evaluar las opciones de diseño de la funda o cubierta del libro.

Aspectos a evaluar en el diseño	Propuesta No. 1					Propuesta No. 1					Propuesta No. 1				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Guarda relación con el tema, el mensaje es adecuado para el grupo objetivo	X								X			X			
Se asocia al evento principal o tiene relación con el objetivo principal del mensaje.		X							X	X					
Facilita el mensaje a través de las imágenes y construcción de elementos (color, tipografía, elementos).		X								X				X	
La composición visual tiene armonía, es estética, llama la atención del grupo objetivo.		X								X		X			
Se utilizaron elementos construidos a partir de la abstracción, tomar en cuenta si se comprenden de la mejor manera.			X						X			X			
Evaluar si se utilizaron elementos estilizados como también si tienen armonía, son agradables y contribuyen a despertar interés en el grupo objetivo.		X							X	X					
Comunica el concepto creativo en cualquiera de sus piezas que lo componen, portada, contraportada y cubierta.	X									X		X			
	13					31					15				

## ANEXO # 2

A continuación se presenta un instrumento de autoevaluación para identificar las cualidades de cada pieza a evaluar, en este instrumento se evaluó la portada del libro.

Aspectos a evaluar en el diseño	1					2				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Guarda relación con el tema, el mensaje es adecuado para el grupo objetivo				X				X		
Se asocia al evento principal o tiene relación con el objetivo principal del mensaje.					X		X			
Facilita el mensaje a través de las imágenes y construcción de elementos (color, tipografía, elementos).					X					X
La composición visual tiene armonía, es estética, llama la atención del grupo objetivo.					X			X		
Se utilizaron elementos contruidos a partir de la abstracción, tomar en cuenta si se comprenden de la mejor manera.				X				X		
Evaluar si se utilizaron elementos estilizados como también si tienen armonía, son agradables y contribuyen a despertar interés en el grupo objetivo.				X			X			
Comunica el concepto creativo en cualquiera de sus piezas que lo componen, portada, contraportada y cubierta.					X				X	
	32					22				





### ANEXO # 3

A continuación se presenta un instrumento de autoevaluación para identificar las cualidades que presenta cada elemento gráfico y así tomar una mejor decisión, en este instrumento se evaluó la composición para crear el logotipo centenario.

Marcar con una **X** la casilla correspondiente a tu calificación de los diferentes aspectos.

Aspectos a evaluar en el diseño	Propuesta 1					Propuesta 2					Propuesta 3					Propuesta 4				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Guarda relación con el tema, el mensaje es adecuado para el grupo objetivo				X	X							X								X
Se asocia al evento principal o tiene relación con el objetivo principal del mensaje.		X					X					X								X
Facilita el mensaje a través de las imágenes y construcción de elementos (color, tipografía, elementos).			X					X					X							X
La composición visual tiene armonía, es estética, llama la atención del grupo objetivo.	X								X		X									X
Se utilizaron elementos construidos a partir de la abstracción, tomar en cuenta si se comprenden de la mejor manera.					X				X					X						X
Evaluar si se utilizaron elementos estilizados como también si tienen armonía, son agradables y contribuyen a despertar interés en el grupo objetivo.	X								X					X						X
	16					18					15					27				



#### ANEXO # 4

A continuación aparecen los nombres de los profesionales de diseño gráfico que evaluaron la composición visual de las piezas de diseño que se les presentaron.

## Evaluadores

Aura Marina Rodríguez Castillo 34 años  
Licenciada en Diseño Gráfico  
Egresado de la Universidad de San Carlos de Guatemala.


Kelly Raquel Sagastume 29 años  
Pensum Cerrado  
de Licenciatura en Diseño Gráfico  
Universidad de San Carlos de Guatemala.

Sergio Say 38 años  
Licenciado en Diseño Gráfico




## ANEXO # 5

Este es un instrumento de coevaluación que se utilizó con expertos en diseño gráfico, para identificar que la pieza cumpla con aspectos técnicos.



FACULTAD DE  
ARQUITECTURA  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA



USAC  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala

A continuación se presenta una serie de preguntas que nos ayudarán a realizar de una manera más eficiente el proyecto de Graduación el cual consiste en una Memoria de labores. Cada una de las respuestas son muy importantes para obtener los mejores resultados lo recomendamos la mayor sinceridad a la hora de responder.

Fecha: \_\_\_\_\_ Nombre y apellidos: \_\_\_\_\_

sexo:    M     F     Profesión: \_\_\_\_\_

**1. ¿Considera que la diagramación permite que la lectura sea fácil?**

Si, es fácil de leer.     Puede mejorar     Se dificulta la lectura

Porque: \_\_\_\_\_

**2. El tipo de letra (tipografía) del documento la considera adecuada.**

Acorde y legible     Aburrida     Sobria     Dinámica

Porque: \_\_\_\_\_

**3. Considera que la portada es adecuada para el público objetivo.**

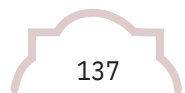
Si     No

Porque: \_\_\_\_\_

**4. Los colores utilizados en la pieza gráfica dan sensación de:**

Frescura en el diseño     Elegancia     Retro     Sin contraste

Porque: \_\_\_\_\_





5. ¿Como material de apoyo, es fácil encontrar información específica?

- Se encuentra fácil un tema     Se dificulta un poco llegar a un tema en específico     Se dificulta mucho llegar a un tema en específico

Porque: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

6. ¿Que opinión prodría dar acerca de la portada?

- Se ve interesante     Se ve llamativa     Se ve aburrida

Porque: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

7. ¿Cree que el diseño de la pieza gráfica tiene relación directa con el concepto?

- No tiene relación     Si tiene relación     Podría mejorar algunos detalles

Porque: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

8. ¿Cual es la parte más débil en lo que a diseño se refiere?

- Portada/portadillas     Cubierta     Diseño interiores     Tipografía     Colores

Explique la razón \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_


9. ¿Alguna sugerencia?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_


Su opinión es muy valiosa e importante pues esto nos ayudará a tomar acciones para mejorar la comunicación de la institución.

## ANEXO # 6

Este es un instrumento de validación con el público objetivo nos ayuda para identificar que el documento sea de fácil comprensión.



FACULTAD DE  
ARQUITECTURA  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA



USAC  
TRICENTENARIO  
Universidad de San Carlos de Guatemala

A continuación se presenta una serie de preguntas que nos ayudarán a realizar de una manera más eficiente el proyecto de Graduación el cual consiste en una Memoria de labores. Cada una de las respuestas son muy importantes para obtener los mejores resultados le recomendamos la mayor sinceridad a la hora de responder.

Fecha: \_\_\_\_\_ Nombre y apellidos: \_\_\_\_\_  
sexo: M  F

1. ¿Conoce la historia del museo Nacional de Arqueología y Etnología?  
 Nada  Muy poco  Mucho
2. ¿Qué impresión le causa un libro de memoria histórica del museo?  
 Identidad  Sin importancia  Importante
3. ¿Cree que la portada del libro le da identidad al museo?  
 Si  No
4. Los colores y diseño de la portada los asocia con:  
 Historia  Revista  Libro para niños  Libro clásico
5. ¿La ilustración de la cubierta tiene relevancia con el libro?  
 No tiene relevancia  Confunde porque no tiene relación  La ilustración nos invita a conocer el museo
6. Encuentra de fácil lectura el diseño y tipo de letra del libro.  
 Confunde  Fácil lectura  Muy entendible
7. ¿Como material de apoyo, es fácil encontrar información específica?  
 Se encuentra fácil un tema  Se dificulta un poco llegar a un tema en específico  Confunden los temas



8. ¿Que opinión podría dar acerca de la portada y cubierta del libro?

- Se ve interesante     Se ve llamativa     Se ve aburrida

9. ¿Si pudiera cambiarle un elemento al libro que le cambiaría?

- Portada     Cubierta     Interiores     Ninguna de las anteriores

Porque: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

10. ¿Que parte del libro se le hace difícil comprender, porque no tiene relevancia o esta sobrando en la pieza gráfica?

- Mejorar la portada     Cubierta esta sobrando     Todo tiene relación no cambiaría nada     M u c h a s imágenes     Colores

Su opinión es muy valiosa e importante pues esto nos ayudará a tomar acciones para mejorar la comunicación entre la institución (museo) e instituciones educativas.


## ANEXO # 7

Entrega del proyecto de graduación con autoridades del Museo de Antropología y Etnología de Guatemala, en la fotografía aparece el Licenciado Daniel Aquino Lara, coordinador del Museo.



ANEXO # 8

Para la futura reproducción de la pieza de diseño fué necesario hacer una cotización, esto para tener una idea del costo que este tendría, a continuación se presentan las cotizaciones de algunas empresas que ofertaron.



breganza@gmail.com • Tel.: 4757-5706  
11 calle 10-22 zona 1, Guatemala, Guatemala

## Cotización

Nombre: Museo nacional de arqueología y etnología de Guatemala Fecha: 11/10/2018

Con Atención a: José Canté

Cant.	Descripción	P / Unit.	Total
100	libros impresos a full color en los interiores, portada en papel texcote base 16, incluye guardas a full color, más una funda para protección del libro en papel lino con textura.. aproximadamente 150 paginas, tamaño 8.5 por 8.5	Q. 280.00	Q. 28000.00

*Alejandro Breganza*  
AUTORIZADO

Cotización válida por 15 Días

FORMA 60 % DE ANTICIPO Y 40% CONTRA ENTREGA

TIEMPO DE ENTREGA 12 DIAS Hábiles  
Después de Autorizado el Arte.





Guatemala 11 de octubre 2018

Jose Cant

## COTIZACIÓN

Deseándole éxitos en sus labores cotidianas, le detallo la cotización según requerimientos

CANTIDAD	DESCRIPCION	P/UNIDAD	PRECIO
100	libros impresos a full color en los interiores, portada en papel texcote base 16, incluye guardas a full color, más una funda para protección del libro en papel lino con textura..  aproximadamente 150 paginas, tamaño 8.5 por 8.5 pegado en caliente	Q250.00	Q25000.00
TOTAL			Q25,000.00

Vigencia de Cotización 8 días.  
Elementos que proporciona el cliente: Arte Final  
Forma de Pago 50% anticipo y 50% contraentrega

En espera de su respuesta y de servirle pronto, quedo de usted

Atentamente

Sergio Say  
Movil:54349897  
sergio.say@gmail.com

2251 2604 /5434 9897

allcolor38@gmail.com

14 avenida 2-47 zona 1



Guatemala, febrero 05 de 2020.

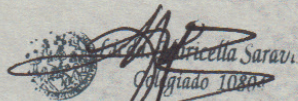
Señor Decano  
Facultad de Arquitectura  
Universidad de San Carlos de Guatemala  
MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos  
Presente.

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que con base en el requerimiento del estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico - Facultad de Arquitectura: **JOSÉ ONELIO CANTÉ MORALES**, Carné universitario: **200218241**, realicé la Revisión de Estilo de su proyecto de graduación titulado: DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO DIGITAL E IMPRESO ACERCA DE LAS LABORES QUE REALIZA EL MUSEO NACIONAL DE ARQUEOLOGÍA Y ETNOLOGÍA, DIRIGIDO A ESTUDIANTES Y PÚBLICO EN GENERAL DE LA CIUDAD DE GUATEMALA, previamente a conferírsele el título de Licenciado en Diseño Gráfico.

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

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



Lic. Maricella Saravia de Ramírez  
Colegiada 10,804

Lic. Maricella Saravia de Ramírez  
Colegiada 10,804

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

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

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



**“Diseño de material gráfico digital e impreso a cerca de las labores que realiza el Museo Nacional de Arqueología y Etnología, dirigido a estudiantes y publico en general de la ciudad de Guatemala”**

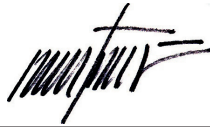
Proyecto de Graduación desarrollado por:



---

José Oneño Canté Morales

Asesorado por:



---

Lic. Marco Antonio Morales Tomas  
No. De Colegiado 127



---

Lic. Carlos Enrique Franco Roldan  
No. De Colegiado 22053

Imprímase:

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”



MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos  
Decano

