



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



FACULTAD DE  
ARQUITECTURA

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

## Proyecto de Graduación

---

Diseño de material educativo como apoyo al Museo de la Universidad de San Carlos, MUSAC, en el traslado de información a visitantes.

Proyecto desarrollado por:  
**Erick Francisco Pereira Chacon**

al conferírsele el título de:  
**Licenciado en Diseño Gráfico**



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

## Proyecto de graduación

---

Diseño de material educativo como apoyo  
al Museo de la Universidad de San Carlos, MUSAC,  
en el traslado de información a visitantes.

Presentado por  
**Erick Francisco Pereira Chacon**

al conferírsele el título de:  
**Licenciado en Diseño Gráfico**

**Guatemala, enero de 2020**

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





# Nómina de autoridades

---

MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos

**Decano**

Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea

**Vocal I**

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini

**Vocal II**

MSc. Arq. Alice Michele Gómez García

**Vocal III**

Br. Andrés Cáceres Velazco

**Vocal IV**

Br. Andrea María Calderón Castillo

**Vocal V**

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca

**Secretario Académico**

# Tribunal examinador

---

Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón

Msc. Publio Alcides Rodríguez Lobos

Licda. Larisa Caridad Mendóza Alvarado

**Asesora Gráfica**

Licda. Lourdes Eugenia Pérez Estrada

**Asesora Metodológica**

Licda. Gladys Elizabeth Barrios Ambrocy

**Tercer Asesor**

# Agradecimientos

---

## **A mis padres**

Por todos sus esfuerzos y el apoyo que me han brindado durante todo este tiempo, en especial a mi mamá por toda su paciencia, amor y comprensión a lo largo de toda mi vida.

## **A mis hermanos**

Por su compañía, consejos y experiencias vividas a través de todo este tiempo.

## **A mi familia**

A mis abuelitos por su constante apoyo y preocupación por mi, a mis tíos, tías, primos y primas, que de alguna manera contribuyeron para poder alcanzar esta meta en mi vida.

A mis amigos y a todas aquellas personas que estuvieron en cada momento de esta etapa de mi vida y que con su cariño, apoyo y comprensión, formaron parte importante para poder lograr de esta meta.

## **Al Museo de la Universidad de San Carlos**

Por abrirme las puertas y facilitar todos los procesos para la realización de este proyecto.

# Índice

---

## **Capítulo 1 - Introducción**

Antecedentes .....	17
Definición y delimitación del problema.....	18
Objetivos .....	19

## **Capítulo 2 - Perfiles**

Perfil de la institución .....	23
Perfil del grupo objetivo.....	26

## **Capítulo 3 - Planeación operativa y costos**

Flujograma.....	31
Cronograma .....	35

## **Capítulo 4 - Marco teórico**

Marco teórico.....	39
--------------------	----

## **Capítulo 5 - Definición creativa**

Brief creativo.....	51
Estrategia de diseño.....	59
Tendencias de diseño y referentes visuales.....	66

## **Capítulo 6 - Producción gráfica**

Nivel de visualización 1 .....	75
Nivel de visualización 2 .....	94
Nivel de visualización 3 .....	118
Fundamentación de la propuesta de diseño.....	135

## **Capítulo 7 - Síntesis del proyecto**

Lecciones aprendidas.....	141
Conclusiones y recomendaciones.....	142
Bibliografía.....	143
Índice de imágenes.....	144
Glosario.....	146
Anexos.....	147

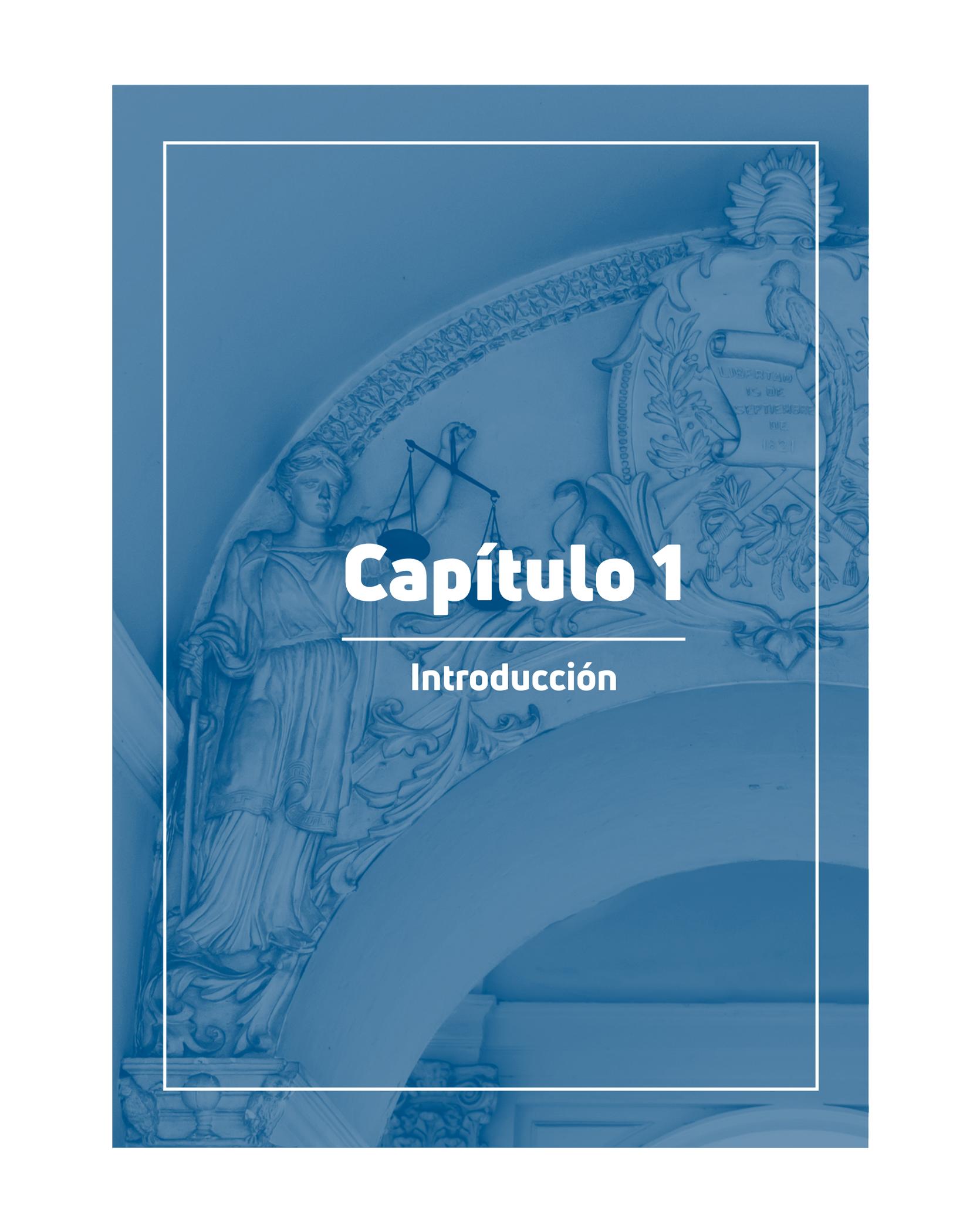
# Presentación

---

Los museos en Guatemala son organizaciones culturales complejas, con múltiples propósitos tales como educar, comunicar, promover la valoración y comprensión de la temática que exponen; con la finalidad de desarrollar la identidad cultural y el aprendizaje de la sociedad guatemalteca, por medio de experiencias visuales, estéticas y cognitivas de calidad.

Para contribuir con la labor que realiza el MUSAC, se elabora el proyecto con el título “Diseño de material educativo como apoyo al Museo de la Universidad de San Carlos, MUSAC, en el traslado de información a visitantes”, debido a que se evidenció, a través de un diagnóstico previo, la ausencia de materiales gráficos adecuados que apoyen la divulgación de la formación cultural e histórica que realiza el museo.

La finalidad de este proyecto es proporcionar al Museo de la Universidad de San Carlos de Guatemala, MUSAC, material didáctico y educativo que facilite el traslado de información y el apoyo en los procesos de enseñanza a los visitantes del Museo de la Universidad de San Carlos, MUSAC. Con la correcta implementación de este material, se espera que la población obtenga la información suficiente sobre la temática que aborda el museo y así lograr que una cantidad mayor de personas se sienta motivada a visitarlo y conozcan más acerca de este.



# Capítulo 1

---

## Introducción



# Introducción

---

## Antecedentes

### *Museo de la Universidad de San Carlos, MUSAC*

El Museo de la Universidad de San Carlos, es una unidad de servicio de la Dirección General de Extensión de la Universidad de San Carlos de Guatemala, creado por el Consejo Superior Universitario en 1981, designándose para su funcionamiento el Antiguo Edificio Universitario, declarado Monumento Nacional en 1970, por su valor histórico y estético, conocido como Antigua Facultad de Derecho, ubicado en el Centro Histórico de la ciudad.

Dicho edificio fue dañado severamente por los terremotos de 1917-18 y de 1976, la Universidad emprende su rescate de 1985 a 1989, y emprenden los estudios para el establecimiento del Museo Universitario, que se conoce desde entonces como MUSAC. Su funcionamiento da inicio el 22 de junio de 1994, como un Museo Académico, espacio abierto para el encuentro entre el pueblo, y las personas vinculadas al arte, ciencia, historia y cultura en general; así como medio difusor del quehacer de los universitarios, a través de exposiciones y actividades con sentido educativo, que capten el interés, con temas multidisciplinarios y de aporte a la superación de los visitantes.

Teniendo en cuenta el patrimonio cultural que el Museo de la Universidad de San Carlos, MUSAC posee, se pretende comunicar y divulgar la importancia de su pasado histórico y labores que realiza, por ello surge la necesidad de realizar material didáctico y educativo que faciliten los procesos de enseñanza-aprendizaje, en el cual el visitante conozca y se informe más acerca de la formación cultural e histórica que realiza el museo y el pasado histórico que este posee.

## Definición y delimitación del problema

Es en este sentido que los museos desempeñan una labor importante en la sociedad guatemalteca, al presentar colecciones y exposiciones con el objetivo de tener argumentos claros de lo que fuimos y de lo que somos como sociedad y más aún como país.

La sociedad guatemalteca se caracteriza por ignorar su pasado histórico, teniendo como consecuencia la incapacidad de interpretar adecuadamente su presente. La ausencia de este conocimiento le impide involucrarse en la construcción de un futuro mejor para el país.

Por medio del diseño gráfico se orientará a la población, en forma visual, por medio de material didáctico y educativo sobre la historia del museo y, a la vez, se sensibilice e interese a la sociedad guatemalteca en la labor cultural y así aumente el número de visitantes interesados en el tema.

## Justificación del proyecto

### Trascendencia

El desarrollo y la creación del material gráfico que se propone en el proyecto sin duda contribuirá en incrementar la cantidad de visitantes al MUSAC. Además, se estima que en el largo plazo ayude a que la población comprenda su historia, es decir, que aprenda del pasado, para que pueda entender e interpretar la realidad del país.

### Incidencia del diseño gráfico

Este proyecto busca beneficiar tanto al Museo de la Universidad de San Carlos, MUSAC, así como a todos los guatemaltecos, ya que, al proveer al museo de material gráfico, la población se identificará con él, conocerán su labor histórica y cultural.

El Museo de la Universidad de San Carlos desea que la población valore, por medio de una experiencia vivencial el patrimonio histórico y cultural que este posee. El reto principal del diseñador gráfico es desempeñar la labor fundamental en lograr que la población conozca el museo y sus funciones, por medio de la elaboración material gráfico adecuado que permita que se le identifique fácilmente.

### Factibilidad del proyecto

En el desarrollo del material educativo que tiene como objetivo este proyecto, el museo cuenta con un presupuesto de manera directa, siendo este una extensión de la USAC. Además, el MUSAC administra su propio sitio web, en donde se muestra información relevante, al igual que los contactos de la institución y boletines informativos sobre las actividades que se elaboran, haciendo que las personas interesadas visiten el museo y se pueda utilizar el material desarrollado.



## Objetivos

### Objetivo general

Contribuir con el Museo de la Universidad de San Carlos, MUSAC, a través del desarrollo y creación de material educativo didáctico para facilitar el traslado de información en apoyo en sus procesos de enseñanza.

### Objetivos específicos

#### Objetivo de Comunicación

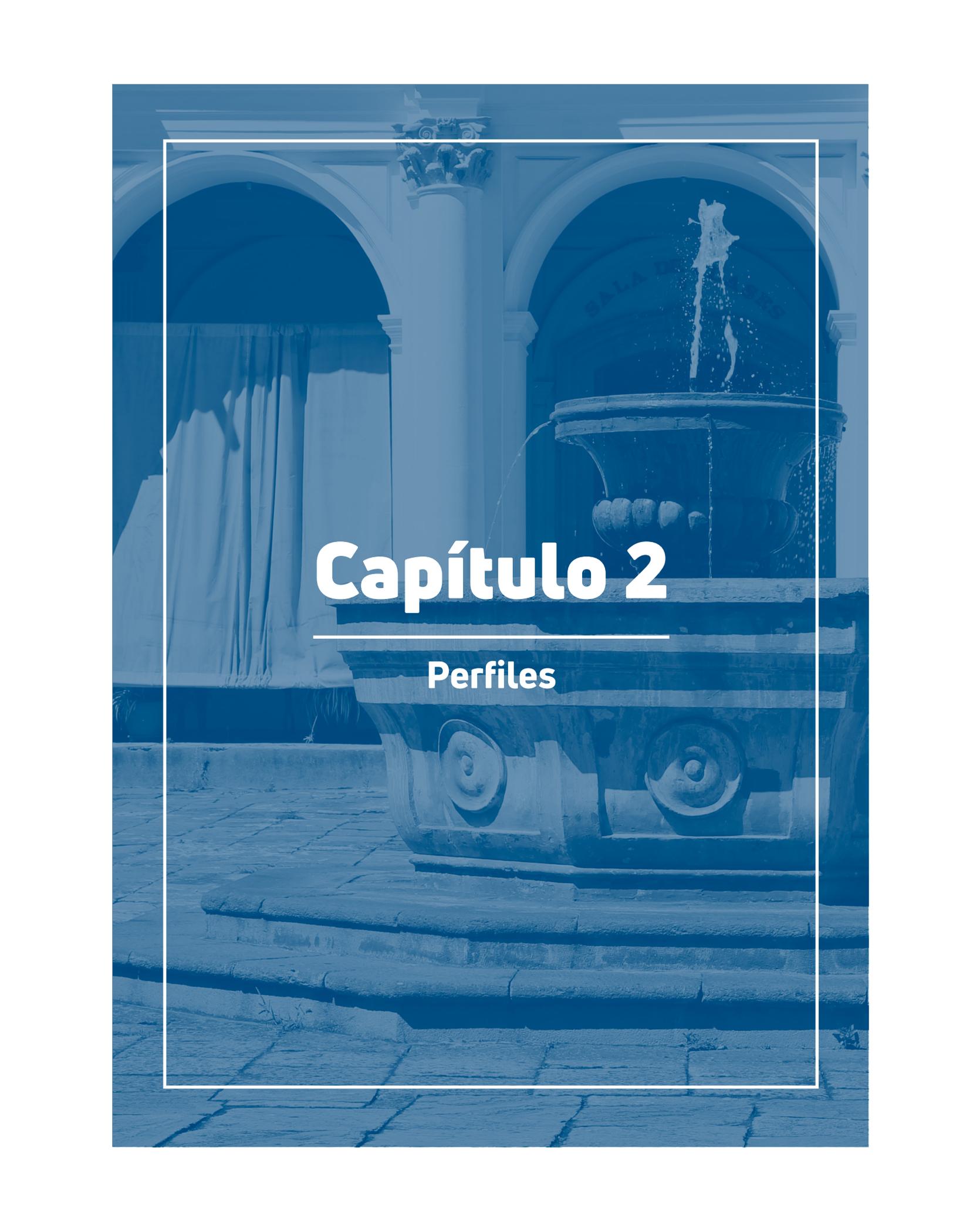
Emplear diferentes piezas y materiales elaborados para que la institución pueda desempeñar internamente una mejor función en sus procesos de enseñanza.



#### Objetivo de Diseño

Desarrollar y conceptualizar aspectos esenciales en la creación de nuevo material educativo didáctico y que este impulse un mejor funcionamiento en la labor de enseñanza.





# Capítulo 2

---

## Perfiles



# Perfiles

---

## Perfil

### *Museo de la Universidad de San Carlos, MUSAC*

Según describe el Museo de la Universidad de San Carlos, MUSAC (2015-2016) en su sitio web: “El Museo de la Universidad de San Carlos. MUSAC, es una unidad de servicio de la Dirección General de Extensión de la Universidad de San Carlos de Guatemala, contribuye a la difusión de la cultura y el saber científico. Como una respuesta a los museos contemporáneos, es un medio dinámico de brindar educación, a través de exposiciones permanentes, temporales e itinerantes y actividades multidisciplinarias, que fortalecen en la comunidad los vínculos de identidad, solidaridad y respeto por la naturaleza y el medio ambiente”.

Presenta exposiciones sobre la historia y el quehacer de la Universidad, la cultura nacional y el arte, cuenta con un área para exposiciones temporales en donde se presenta exhibiciones de interés nacional e internacional. Desarrolla paralelamente un programa educativo con actividades de tipo pedagógico y andragógico que complementan y fortalecen la temática expuesta en sus salas, a la vez funciona como un canal difusor de las actividades universitarias de docencia, investigación, extensión y servicio.



Figura 2.1. Logotipo del Museo de la Universidad de San Carlos, MUSAC.  
Recuperado de: Manual de normas gráficas.



Figura 2.2. Fachada del Museo de la Universidad de San Carlos, MUSAC.  
Recuperado de: <http://static.panoramio.com/photos/original/88881884.jpg>

*Ubicación:* 9a. avenida 9-79, zona 1, Centro Histórico.

*Teléfono:* (502) 2232-0721

*Correo:* [infomusac@musacenlinea.org](mailto:infomusac@musacenlinea.org)

*Sitio web:* [www.musacenlinea.org](http://www.musacenlinea.org)

El Museo de la Universidad de San Carlos (MUSAC), se estableció bajo el concepto moderno de Museo Académico, dando a conocer la magnitud del aporte de la Universidad en el desarrollo de nuestro país; convirtiéndose así en un Museo Vivo que proyecta una imagen positiva, por medio de una comunicación permanente con nuestra sociedad.

El Museo universitario, funciona en el antiguo edificio de la Universidad de San Carlos, monumento nacional conocido como Antigua Facultad de Derecho, con lo cual se valoriza la arquitectura de estilo neoclásico. Conformando su patrimonio, con los bienes muebles universitarios y nacionales, usando su colección con fines educativos, siendo un lugar invitador, divulgador de la creación artística, tecnológica y científica del hombre.

## Misión

“Ser una unidad de extensión con vocación intercultural, académica, museológica, participativa, con programas novedosos y dinámicos; que investiga, divulga, expone, educa y fomenta los valores para la convivencia pacífica, de respeto al medio ambiente y la superación sostenible de la comunidad. Con programas de fines didácticos, permite el encuentro entre generadores de bienes de cultura y espectadores, logrando la participación del visitante para que aprecie y valore las cualidades tecnológicas, históricas y estéticas de culturas propias y extranjeras.

## Visión

“Somos una entidad de servicio, que contribuye a la difusión de la cultura y el saber científico. Medio dinámico de brindar educación, a través de exposiciones permanentes, temporales, itinerantes y actividades educativas-culturales multidisciplinarias, que fortalecen en la comunidad los vínculos de identidad, fraternidad, solidaridad y respeto por la naturaleza. A la vez que conserva los bienes materiales del pasado y presente, con el compromiso de preservarlos para las generaciones venideras.”



Figura 2.3. Fachada del Museo de la Universidad de San Carlos, MUSAC.  
Recuperado de: [https://i1323.photobucket.com/albums/u598/d1e9o123/Centro%20Historico%20Guatemala/P1040770\\_zps98f80cdd.jpg](https://i1323.photobucket.com/albums/u598/d1e9o123/Centro%20Historico%20Guatemala/P1040770_zps98f80cdd.jpg)

## Objetivos específicos

- Salvaguardar los bienes culturales de la Universidad de San Carlos de Guatemala, ya sean éstos históricos, científicos o artísticos, por medio de la preservación, conservación y restauración de las colecciones del Museo.
- Fomentar la investigación en sus distintos niveles; cooperando en su adecuada exposición y divulgación por los medios que su organización le permita.
- Identificar, catalogar e inventariar los distintos bienes muebles e inmuebles que la Universidad posee en las diferentes unidades académicas y administrativas locales y regionales.
- Realizar programas educativos que contribuyan a la formación de la comunidad universitaria como al pueblo en general, con temas culturales, artísticos y científicos.
- Montar exposiciones educativas que den a conocer los resultados de investigaciones científicas, históricas y de labor creativa surgidas en el seno de la Universidad.
- Promover la difusión del quehacer universitario hacia la población guatemalteca, mediante los medios a su alcance, para lograr una dinámica de participación.

## Objetivos generales

- Promover la difusión de la Cultura, sentando los aspectos de la identidad, contribuyendo en el desarrollo del país y de la Universidad.
- Manifestarse como el centro de información del quehacer universitario que exponga, divulgue y difunda la cultura el arte, la ciencia y la tecnología, razón de ser de la Universidad de San Carlos.
- Mantener el vínculo entre pueblo y Universidad en sus distintos niveles culturales, artísticos y científicos, a través de la generación de exposiciones y de actividades educativas.
- Cooperar estrechamente con otras instituciones nacionales e internacionales afines, para la promoción de la cultura, el arte y la ciencia de nuestro país y de otras culturas.
- Proporcionar a la Comunidad Universitaria y al pueblo de Guatemala los beneficios de una museología adecuada que invite a la participación activa del público visitante.

## Perfil

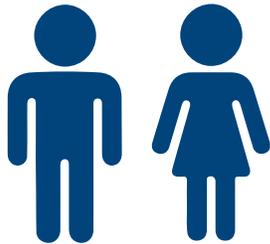
### Grupo objetivo



#### Perfil geográfico

- **Departamento:** Guatemala.
- **Municipio:** Ciudad de Guatemala.
- **Área:** urbana.

Es



#### Perfil demográfico

- **Audiencia:** adolescentes de diversos establecimientos educativos del país y universitarios.
- **Edad:** 12 a 25 años de edad.
- **Género:** masculino y femenino.
- **Nacionalidad:** guatemaltecos.
- **Educación:** nivel primario, básico, diversificado y universitario.
- **Ciclo de vida:** son hijos de padres comprendidos entre los 25 a los 40 años aproximadamente, el tamaño de la familia suele ser de 3 a 5 individuos.
- **Idioma:** español.



#### Perfil socio económico

- **Rango Socioeconómico:** Desde tipo B+ a D-, poseen un ingreso mensual económico promedio entre Q.4,000 a Q.15,000.

## Perfil psicológico



- **Personalidad:** Niños y adolescentes en la etapa donde pueden valerse por sí mismos, les gusta realizar actividades, participar, son atentos, dinámicos, activos, desarrollan mejor las habilidades motrices finas y gruesas mejorando así el potencial de aprendizaje.



- **Lectura visual:** Les gusta que se les presente todo tipo de información de manera clara y resumida, con letra grande y legible.



- **Conducta:** Por lo general empeñan mucha dedicación y esfuerzo en sus estudios y todas las actividades que realizan con normalidad, saben resolver los problemas que se les presenta.

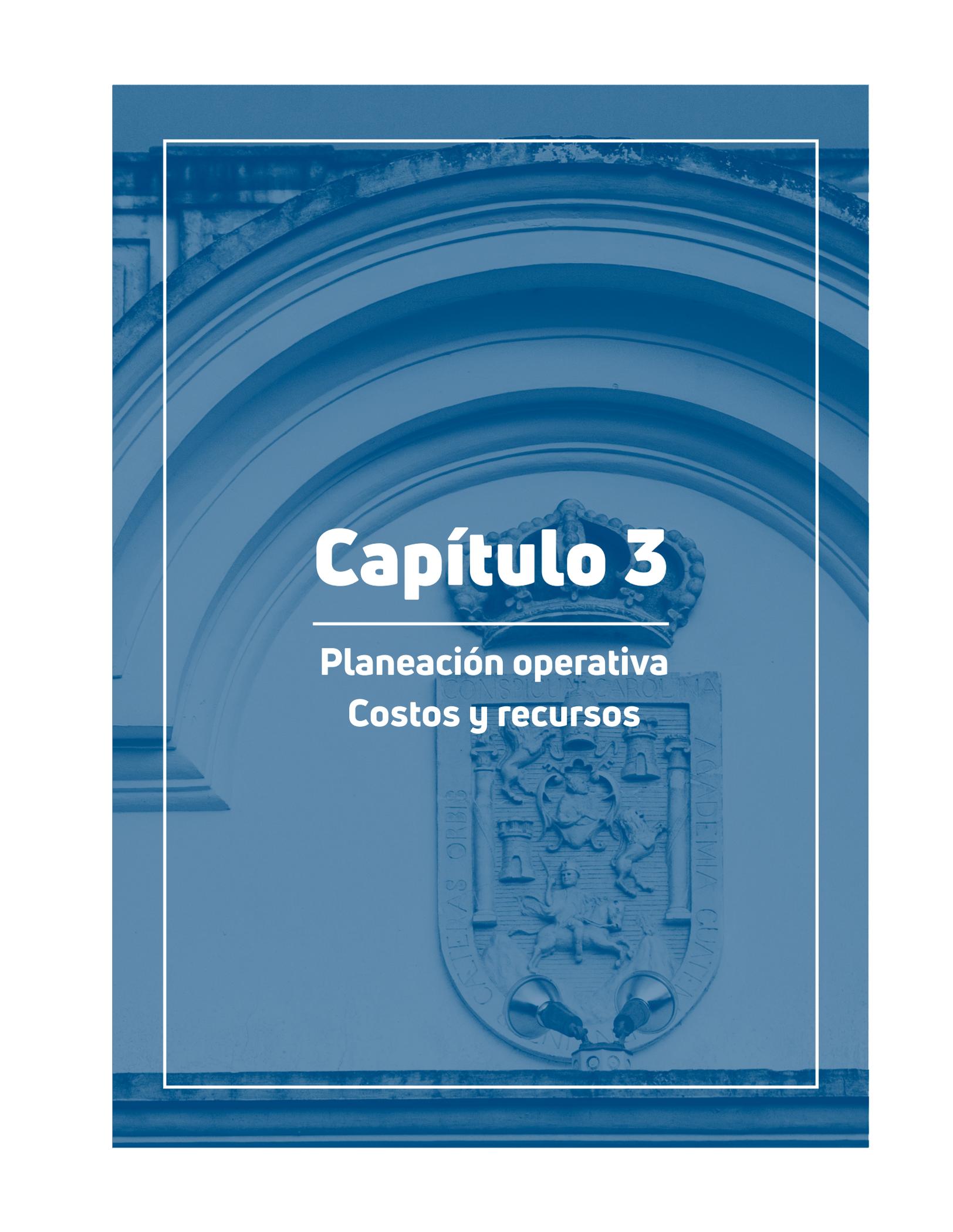


- **Intereses:** Buscan la superación personal demostrando los valores y educación que han recibido.



- **Valores:** Familia, responsabilidad, compromiso, solidaridad, humildad.





# Capítulo 3

---

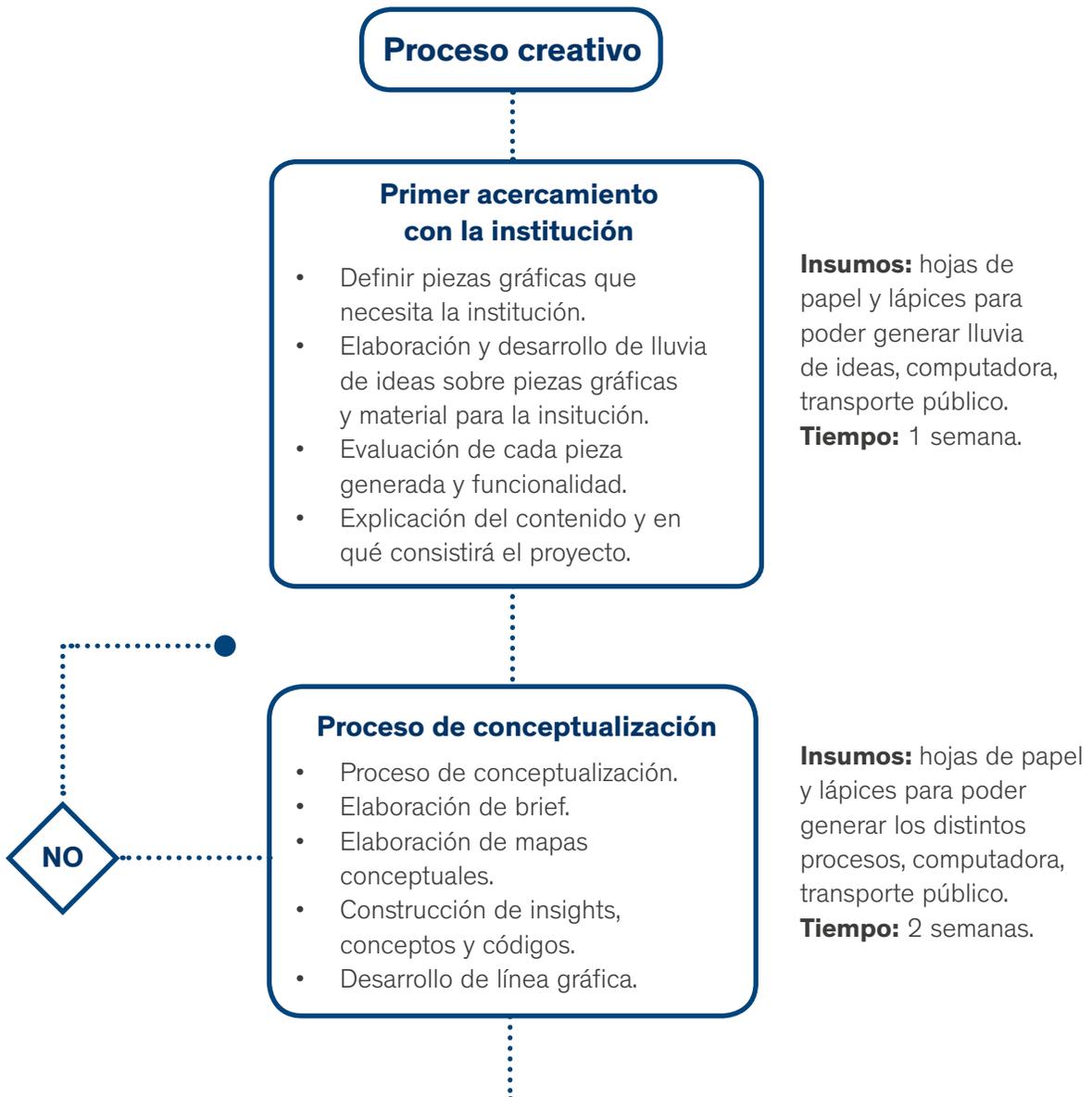
Planeación operativa  
Costos y recursos



# Planeación operativa y costos

## Flujograma

Se realizó un diagnóstico institucional para determinar las diferentes necesidades de comunicación y así poder definir el tipo de proyecto que se construirá para la estrategia de comunicación visual del material educativo. A continuación se presenta una gráfica que explica y sintetiza las diferentes actividades, recursos, tareas y tiempo que implicó el proyecto.



### Primer nivel de bocetaje

- Elaboración de pre bocetos.
- Elaboración avanzada de primeros bocetos en base al concepto creativo generado.
- Fundamentación de primer nivel de bocetaje en base al proceso de investigación y diagnóstico.

### Segundo nivel de bocetaje

- Selección y corrección de bocetos de la primera etapa.
- Proceso de digitalización.
- Elaboración de retículas, diagramación, jerarquía y otros elementos para las piezas establecidas.
- Ilustración de personaje.
- Fotografías de la institución para implementarlas en las piezas.

**Insumos:** hojas de papel y lápices para poder generar los primeros procesos de bocetaje, computadora, impresiones transporte público.

**Tiempo:** 2 semanas.

**Insumos:** hojas de papel y lápices para poder generar bocetos y cambios, computadora.

**Tiempo:** 2 semanas.

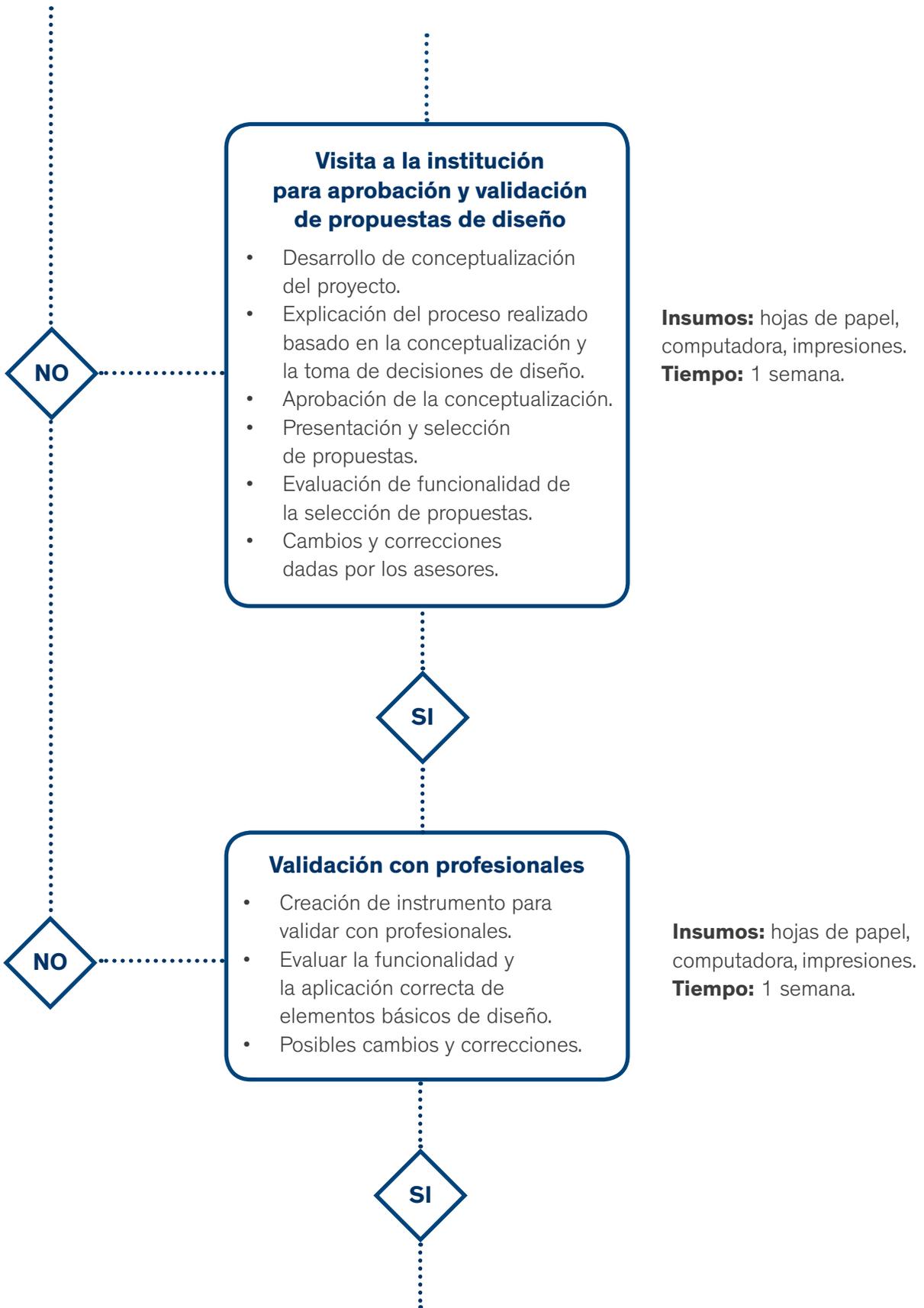
SI

### Crear herramiendo de validación

- Desarrollar una encuesta para evaluar la funcionalidad del concepto y las piezas a desarrollar.
- Serie de correcciones por asesores.

**Insumos:** hojas de papel, computadora, impresiones.

**Tiempo:** 1 semana.



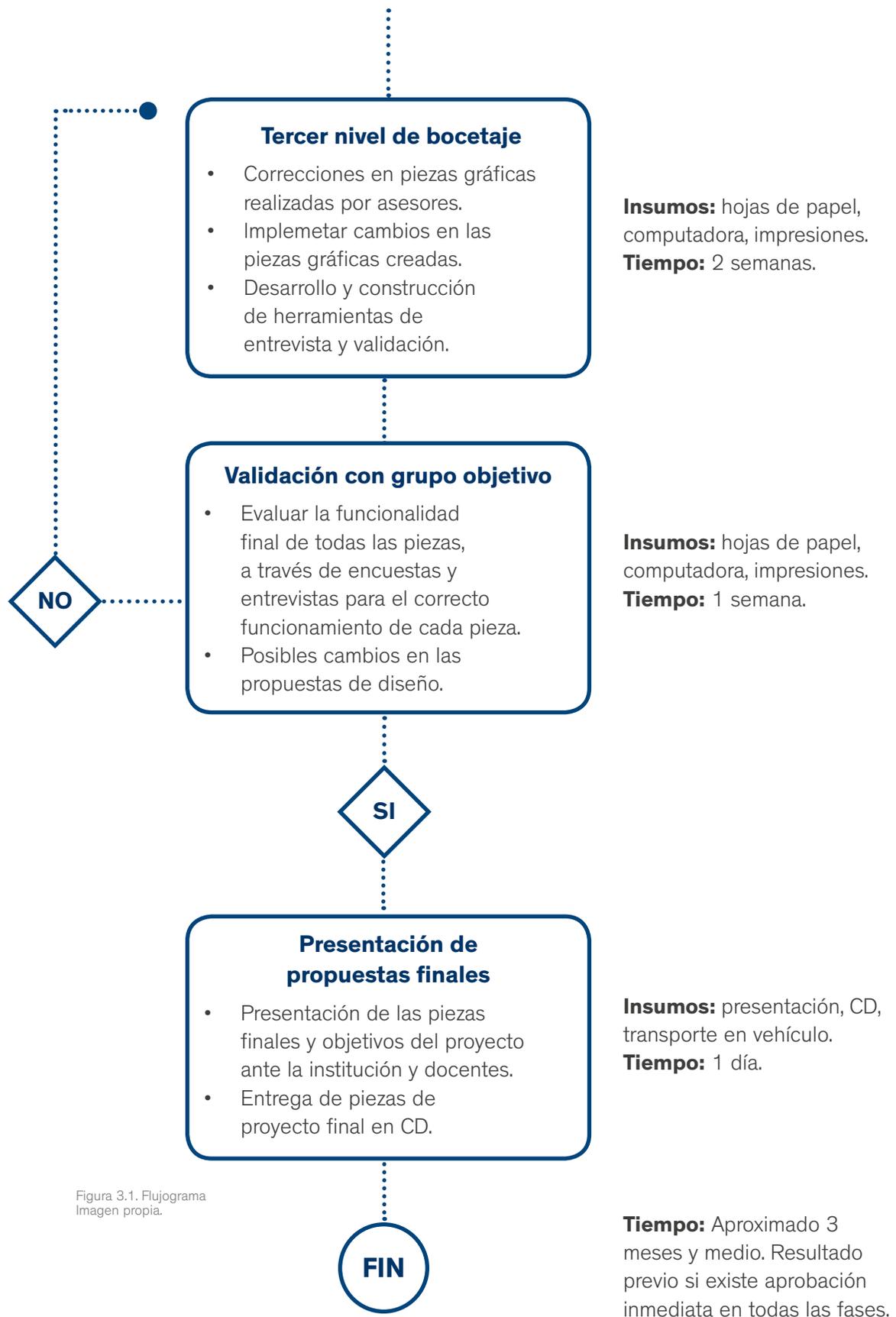


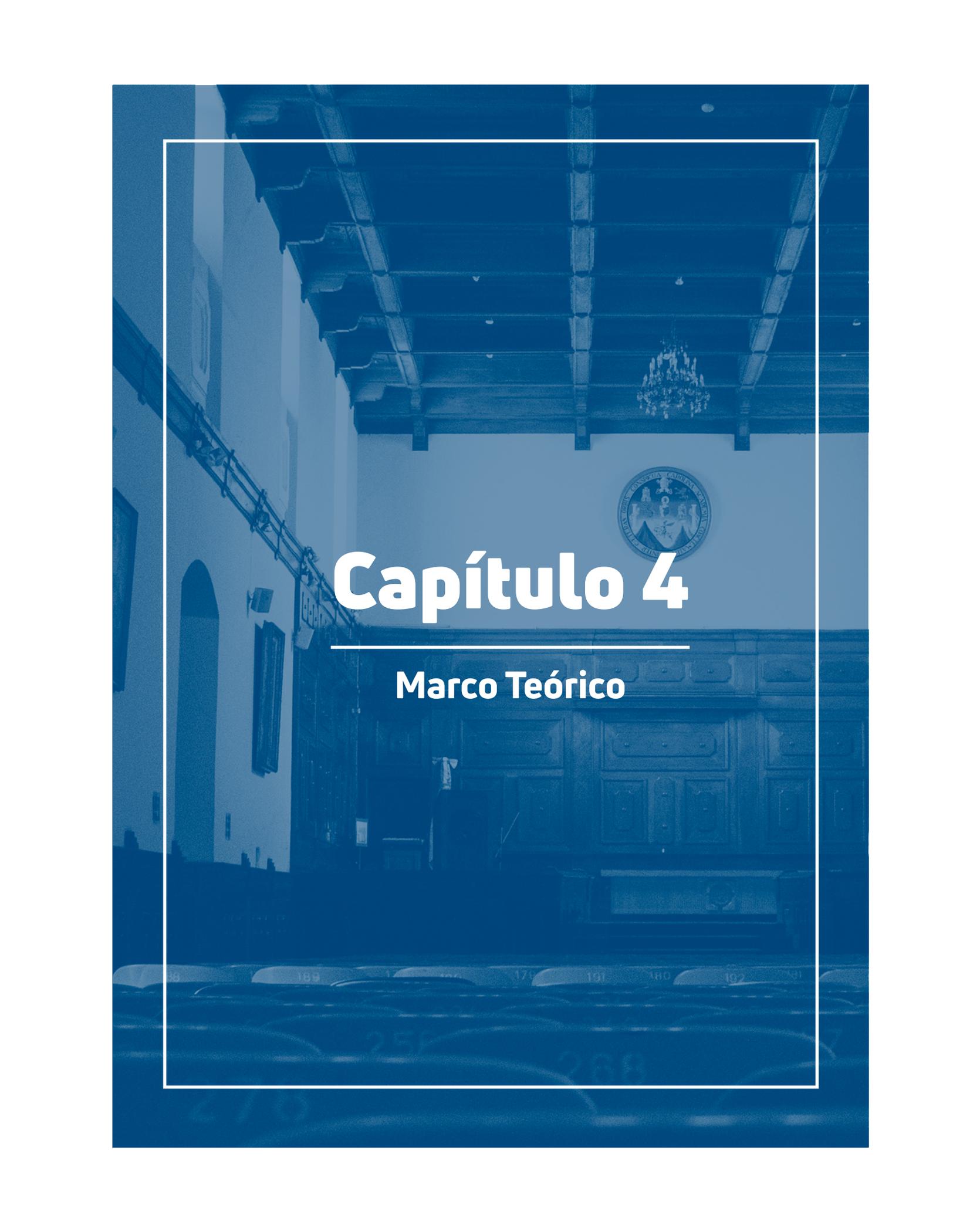
Figura 3.1. Flujoograma  
Imagen propia.

## Cronograma de actividades

Actividad	Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Primer acercamiento con la institución	■															
Proceso de conceptualización		■														
Primer nivel de bocetaje			■	■												
Creación de herramientas de validación					■											
Segundo nivel de bocetaje						■	■									
Visita a la institución para aprobación y validación de diseño								■								
Asesoría y validación con profesionales									■							
Tercer nivel de bocetaje										■	■					
Creación de herramienta de validación												■				
Validación con grupo objetivo y la institución													■			
Presentación de propuestas finales														■		

Figura 3.2. Cronograma de trabajo. Imagen propia.





# Capítulo 4

---

## Marco Teórico



# Marco Teórico

---

## Estructura del marco teórico

### Dimensión social y ética

- Función de un museo.
- Papel que juegan los museos para crear una sociedad sostenible.
- Los museos como espacios para la educación.
- Metodología de la museología.
- Importancia del Diseño Gráfico ante la sociedad.

### Dimensión funcional y estética

- Funciones del Diseño Gráfico.
- El Diseño Gráfico en la educación y enseñanza.
- ¿Qué es el Design Thinking?
- Material didáctico en los procesos de enseñanza.
- Funciones del material didáctico.
- Material audiovisual.
- Diseño de infografía.
- El audio como recurso didáctico.
- Ilustración
- Diseño de personaje.
- Elementos y bases de diseño.

## **Introducción**

En el proyecto a desarrollar con el título de “Diseño de material didáctico como apoyo al Museo de la Universidad de San Carlos, MUSAC, en el traslado de información a visitantes”, se pretende abordar y exponer los fundamentos teóricos que respaldan las diferentes tomas de decisiones, así como los aspectos y conceptos de diseño gráfico pertinentes que se utilizarán para el desarrollo y ejecución de esta manera el contenido en base a los objetivos del proyecto.

## **Dimensión social y ética**

### **Función de un museo**

Un museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de estudio, educación y recreo.

Los museos son espacios públicos de especial significado político y cultural en el mundo moderno. A través de ellos se preservan obras y documentos de valor estético o histórico, se cultivan la sensibilidad estética y la memoria, se incentiva la calidad, la innovación y la crítica. Definición por Musacenlinea.org.

### **Papel que juegan los museos para crear una sociedad sostenible**

El museo no es un lugar, sino una institución que a lo largo del tiempo ha desarrollado formas particulares de comunicación y ha generado diversos conocimientos y estrategias para divulgarlos. La importancia actual de los museos se debe a que se reconocen como potentes instrumentos para el diálogo entre sociedades, para la promoción cultural, para la formación y consolidación de identidades individuales y colectivas, para la expresión de situaciones y perspectivas, para favorecer el encuentro, la interacción y el diálogo entre distintas personas o grupos, para el esparcimiento y recreación, para abordar, informar, sensibilizar y educar sobre todos los aspectos de la vida a fin de comprender la realidad y su evolución.

Se debe de reconocer el papel de los museos para concienciar al público sobre la necesidad de una sociedad menos derrochadora, más solidaria y que aproveche los recursos de una manera más respetuosa, según Núñez, Angélica (2007) los museos también juegan un papel muy importante en el ámbito de la educación, la formación y conocimientos, ya que los museos son espacios educativos importantes. Cada vez se piensa más en estas instituciones como recurso didáctico, como apoyo para la formación y la promoción cultural.

## **Los museos como espacios para la educación**

Como explica Ochoa, Luz (2008) los museos son espacios educativos importantes, cada vez se piensa más en estas instituciones como recurso didáctico, como apoyo para la formación y la promoción cultural, particularmente en el campo de la educación de personas jóvenes y adultas. Las actividades educativas de los museos son interdisciplinarias y comprenden una gran variedad de métodos de aprendizaje, que se caracterizan por centrarse en problemáticas y actividades prácticas.

La enseñanza en los museos se caracteriza por su carácter académico y su compromiso social. Por ello, los programas educativos en los museos constituyen un complemento esencial de la educación en los centros de enseñanza.

Los museos devienen un contexto de aprendizaje en muchos sentidos. La museología contemporánea propone distintos niveles y tipos de educación para cumplir la función educadora de los museos. Por un lado, la museología plantea entre sus elementos formativos los “servicios educativos”, es decir, programas y actividades que complementan la visita al museo y que buscan favorecer la comprensión y una mejor interpretación o asimilación de los temas de las exposiciones; y/o que establecen una relación en diversos programas de educación.

Las actividades para lograr estos propósitos son muy variadas; pueden ser visitas guiadas, conferencias, talleres, cursos, seminarios, proyección de películas, representaciones teatrales, actividades artísticas, la edición de materiales didácticos (audioguías, fichas de actividades en sala, historietas, juegos, videos, etc.) y de publicaciones, entre otras.

## **Metodología de la museología**

La museología emplea tres niveles de comunicación para divulgar el conocimiento en las exposiciones: el emotivo, el didáctico y el lúdico. El emotivo consiste en producir emociones en el público a través de la evocación y de la experiencia estética que se generan mediante la museografía (luces, colores, “escenografías”, etc.). El nivel didáctico implica brindar información organizada y sintetizada para la interpretación o lectura de los temas de la exposición, haciendo más accesible la secuencia, la lógica y los niveles diversos de información a través de mapas, diagramas, fotografías, gráficos, cedularios, etc. En el museo se reconoce expresamente el nivel de comunicación didáctica como otro de los caminos para cumplir con la tarea educadora. La comunicación lúdica supone la participación directa de los públicos, y promueve su interacción con dispositivos manipulables o en actividades dentro de la exposición.

## **Importancia del Diseño Gráfico ante la sociedad**

Como dice Duranjobweb.com (2013) en su página, no todos son conscientes de la importancia que el Diseño Gráfico posee ante la sociedad, por ende no todos comprenden ni valoran la labor que desempeña un diseñador, a raíz de eso en la sociedad aún existe una gran cantidad de personas que desconocen la labor de un diseñador gráfico y hasta lo creen innecesario.

Vivimos en una sociedad en la que se piensa que un logotipo, un cartel o una página web se crean “solos”, o tal vez presionando un par de teclas del ordenador, que no se necesita una ciencia o lógica alguna que determine cómo hacerlo, pero ciertamente quienes piensan así, no conocen como funciona la mente humana ni el efecto positivo que el trabajo realizado por un especialista en la materia puede llegar a ocasionar en las personas.

El diseñador gráfico tiene la responsabilidad de producir mensajes que contribuyan positivamente a la sociedad, así mismos la creación de objetos visuales que ayuden al desarrollo y la posibilidad de identificar problemas con la capacidad de transformarlos.

Más que hacer logos o ‘dibujitos’, el diseño actual crea la llamada ‘comunicación visual’, la cual transforma el entorno común de letras a iconos, radicando a la vida social actual en como se comunica a través de imágenes, dándole poder a lo visual y teniendo a lo literario como complemento de la imagen para así simplificando todo, pero sin perder la esencia.

El diseño es un proceso de creación visual con un propósito, que cumple una función muy importante con respecto a la comunicación y que puede afectar el conocimiento, las actitudes, el comportamiento, sensaciones y sentimientos en las personas.

Esta profesión es capaz de responder de forma acertiva y positiva a diversos problemas por medio de una acción comunicada visualmente, siempre y cuando sea estructurada con responsabilidad, conocimiento, creatividad, conciencia e iniciativa, en pro de contribuir a proyectos que mejorarán la realidad de la sociedad.

La importancia del diseño en la sociedad actual radica en su poder de comunicar ideas a través de la imagen, color, forma, tipografía y las técnicas adecuadas que se conocen como teoría del diseño.

## Dimensión funcional y estética

### Funciones del Diseño Gráfico

El diseño gráfico es un proceso de comunicación visual que resuelve un conjunto de necesidades basadas en un marco social, cultural y económico. Tiene como particularidad resolver problemas de identidad visual, los cuales necesariamente tienen como objetivo la creación de mensajes efectivos dirigidos a un grupo objetivo. Éste tiene sus propias tendencias y disposición por determinados mensajes para orientar el trabajo gráfico. El campo de acción del diseño gráfico sugiere que cada vez existe mayor participación en tres áreas importantes, que son la publicidad, diseño editorial y la multimedia. Dentro de ellos podemos apreciar desde un logotipo, la diagramación de una revista, la creación de una página web o material didáctico, el cual puede ser un excelente apoyo en el traslado y comprensión de diferente tipo de información, así el diseño tiene mayor incidencia para lograr una comunicación efectiva.

Actualmente la imagen debe ser omnipresente y reconocida en cualquier lugar. Rompe barreras lingüísticas, no conoce límites; al contrario, se vuelve una imagen poderosa y fuerte. Muchas veces representa la filosofía y los valores subjetivos como la calidad y el buen servicio. Estos valores se encuentran cada vez mejor identificados y los vemos en las calles, la prensa, los medios de transporte, etc. Estos elementos, identificados desde la marca y el logotipo, desarrollan todo un sistema integrado y normativo que comienza con el manual de normas gráficas y se desarrolla a través de la lingüística, tipografía, color y otros elementos de diseño según menciona Emperatriz, M. (2006).

Se evidenció a través de un diagnóstico previo, la ausencia de materiales gráficos adecuados que apoyen la divulgación de la formación cultural e histórica que realiza el museo. Para lograr un diseño completamente exitoso y eficaz, se necesitan incorporar elementos básicos de diseño que fundamenten y brinden un soporte a su proceso, así como el recorrido visual este influye en el espacio de trabajo, la mayor importancia visual dependerá a tener las imágenes, su colocación en el formato es muy importante y debe cuidarse al máximo. Su ubicación y disposición condicionará el orden de lectura, el recorrido y la atención del lector, en este caso los visitantes del museo.

## **El Diseño Gráfico en la educación y enseñanza**

Cuando se piensa en Diseño Gráfico existe la tendencia a relacionarlo con la publicidad, ya que ha sido el arma usada por empresas comerciales para proyectar su imagen y darse a conocer; esto ha llegado a tal punto que, las personas identifican una marca con solo ver el color o la imagen que las representa. La capacidad del diseño de atraer y de estimular los sentidos provoca que muchos educadores confeccionen material que sirva como elemento ilustrativo de las temáticas y así llamar la atención de los estudiantes o personas a las cuales quieren transmitir un conocimiento, menciona EDUTECH (2013) en su página web.

En la actualidad existen diversidades de materiales didácticos y educativos como: audiovisuales, infografías, audios y libros de texto por mencionar algunos, todos estos materiales hacen que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más interactivo y dinámico. Con todo ello surgen los diseñadores que se especializan en generar y crear piezas de diseño cuyo enfoque son para niños, jóvenes o ya sea adultos. El diseño del material debe contar con nuevas tendencias de diseño caracterizadas por dibujos o ilustraciones sencillas, tipografía de acuerdo al grupo objetivo, un formato amplio y de fácil manejo, así como un diseño creativo e interesante que capte la atención de manera inmediata. En definitiva, el diseño o expresión gráfica está presente en nuestras vidas desde que comenzamos a aprender, siendo un elemento de gran importancia para nuestro desarrollo integral y nuestra libertad de expresión, así como el impulso máximo a la hora de desarrollar nuestra creatividad.

Como apoyo al Museo de la Universidad de San Carlos, MUSAC se diseñará material educativo utilizando la metodología Design Thinking en el cual se generarán importantes beneficios en el diseño de soluciones, permitiendo al MUSAC obtener mejores resultados detectando sus necesidades y finalmente, solucionarlas.

## ¿Qué es el Design Thinking?

Según Esteban Romero (2012), el Design Thinking o Pensamiento de Diseño es una metodología para la resolución de problemas aplicable a cualquier ámbito que requiera un enfoque creativo. El Design Thinking centra sus esfuerzos, en empatizar con los usuarios, en generar ideas creativas y en confrontarlas continuamente con el usuario a través del prototipo como instrumento de aprendizaje, pensamiento y referencia para la evaluación de las soluciones. Se concibe como un proceso iterativo en acercamiento progresivo a una solución mejor.



**Empatizar** comprender al otro. Se pretende descubrir las necesidades y los elementos que son más importantes para la persona para la que se diseña. Es muy importante llegar a comprender a la otra persona, ya sea a través de una mera observación o participando de forma activa.



**Definir** el problema o el reto. Se busca clarificar y concretar el problema que vamos a abordar de manera que sea significativo y podamos diseñar soluciones viables. La definición del problema es fundamental para que el proceso de diseño tenga éxito.



**Idear** posibles soluciones. Consiste en generar ideas, desde las más atrevidas a las más modestas, de modo que podamos generar soluciones innovadoras y eficaces.



**Prototipo** de modelos tangibles con las soluciones. Se diseña una solución y se lleva a cabo de manera tangible. No se trata de presentar la idea del proyecto de forma oral, sino con un artefacto, digital o físico dependiendo el tipo de propuesta que se formule. Prototipar nos ayuda a pensar como creadores y a comunicar con nuestro cliente o usuario.



**Testear** o evaluar los productos. Probaremos nuestros prototipos con los usuarios implicados en la solución que estamos desarrollando, se analiza la efectividad de las piezas con el grupo objetivo, identificando mejoras significativas, fallos a resolver, posibles carencias de los materiales diseñados, hasta lograr que estos funcionen en su totalidad.

## **Material didáctico en los procesos de enseñanza**

Según Patricia Ospina (2010) los materiales educativos están constituidos por todos los instrumentos de apoyo, herramientas y ayudas didácticas (guías, libros, materiales impresos y no impresos, esquemas, videos, diapositivas, imágenes, etc.) que construimos o seleccionamos con el fin de acercar a nuestros estudiantes al conocimiento y a la construcción de los conceptos para facilitar de esta manera el aprendizaje.

Ahora bien, los materiales educativos realizados con la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, son todos los anteriormente enunciados (exceptuado los impresos), con la característica fundamental de ser representados en formato digital y transmitidos por medio de sistemas de telecomunicación. No obstante, es fundamental tener presente que el sentido de estos materiales deriva de la decisión de cómo seleccionarlos, qué utilización darles, para qué y cómo organizarlos en una actividad. Por tanto se debe conocer los materiales, saber manejarlos y descubrir su alcance pedagógico para planificarlos como ayudas didácticas y obtener de su aplicación los mejores resultados. De esta manera, cuando se toma la decisión de diseñar materiales educativos para apoyar ciertas áreas, se debe tener clara la función que cumplen estos materiales dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Es necesario que el diseño y utilización de materiales educativos sea el producto de la reflexión sobre estos y otros aspectos, como el enfoque pedagógico con el cual se trabajará y las estrategias didácticas a utilizar, para así poder generar un conocimiento didáctico.

Lograr un aprendizaje significativo en una persona requiere no solo docentes capacitados que guíen y aporten durante esta etapa, sino también la creación de materiales gráficos que faciliten la adquisición de nuevos conocimientos y estimulen las habilidades para aplicables en su vida personal, académica y profesional. De ahí la importancia de estas herramientas cuyos objetivos primordiales serán fungir como facilitadores y potencializadores de la enseñanza que se quiere significar.

## Funciones del material didáctico

Las funciones que cumplen los materiales educativos están relacionadas con los procesos de enseñanza-aprendizaje, por tanto se dan en las diferentes fases de las cuales podemos señalar las siguientes:



### 1. Motivar el aprendizaje

Los materiales educativos cumplen esta función cuando despiertan el interés y mantiene la función; esto se produce cuando el material es atractivo, comprensible y guarda relación con las experiencias previas de los alumnos, con su contexto sociocultural y con sus expectativas.



### 2. Favorecer el logro de competencias

Por medio del adecuado empleo de los materiales educativos, se ejercitan capacidades que permiten desarrollar competencias, correspondientes a las personas a quien está orientado este material, basándose en la observación, manipulación y experimentación, entre otras actividades.



### 3. Ayudan a la construcción de conocimientos

A través de actividades de aprendizajes significativo en las cuales se haga uso de los materiales educativos pertinentes.



### 4. Presentación de nueva información

Orientan los proceso de análisis, síntesis, interpretación y reflexión.



### 5. Propiciar la aplicación de lo aprendido

Por medio de ejercicios, preguntas, problemas, guías de trabajo, entre otros procedimientos.



### 6. Facilitar la comprobación de los resultados del aprendizaje

En la medida que se presenten elementos que promuevan la auto evaluación también es necesario contar con procedimientos que permitan la coevaluación y la heteroevaluación.

## **Material audiovisual**

Es un adjetivo que hace referencia conjuntamente al oído y a la vista. El contenido audiovisual, por lo tanto, emplea ambos sentidos a la vez. La utilización más frecuente del concepto está vinculada al formato de difusión de contenidos que se vale de imágenes ópticas acompañadas por grabaciones acústicas.

Un material audiovisual es visto y oído por el espectador. Una de las ventajas del contenido audiovisual por sobre el textual, en cuanto al material educativo, es que acerca al estudiante a ciertos conceptos que resultan muy difíciles de imaginar sin ninguna referencia gráfica; lejos de atrofiar su capacidad de pensar por sí mismo, le brinda una perspectiva más amplia, a partir de la cual es posible tomar innumerables caminos diferentes. La comunicación audiovisual, por su parte, es el intercambio de mensajes que utilizan el lenguaje que combina información sonora y visual. (Julián Pérez 2010).

Al recibir de manera simultánea el audio y la imagen, se crea una nueva realidad sensorial que implica la puesta en marcha de distintos mecanismos, como la complementariedad (ambos aportan cosas distintas), el refuerzo (se potencian los significados) y la armonía (a cada sonido le corresponde una imagen).

## **Diseño de infografía**

Una infografía es una combinación de imágenes sintéticas, explicativas y fáciles de entender y textos con el fin de comunicar información de manera visual para facilitar su transmisión. Además de las ilustraciones, podemos ayudar más al lector a través de gráficos que puedan entenderse e interpretarse instantáneamente.

Aunque los cuadros gráficos tienen una existencia que data de muchísimos años atrás, las infografías (del inglés informational graphics) han revolucionado el diseño, especialmente el periodístico y editorial. De acuerdo con Richard Curtis (2010), director de fotografía y diseño de dicho diario, “la gente lee los gráficos primeros; algunas veces es la única cosa que leen”. Las infografías son tremendamente útiles y esenciales para representar la información que es complicada de entender a través del puro texto. Con un simple golpe de vista se puede entender hasta las cosas más complicadas, y además son más fáciles de asimilar y recordar. Cuando el objetivo es explicar, los infográficos permiten que materias o contenidos muy complicados, puedan ser comprendidas de manera rápida y entretenida, sobretodo de forma muy visual que ayuda a la comprensión.

De esta forma, la información numérica, del tiempo, estadística y muchas otras serán más efectivas siendo ilustradas que mediante el puro uso de texto. Además, sirven de elementos diferentes que permiten otorgar mayor variedad y agilidad a la diagramación y pueden ser adecuadamente combinadas con textos y fotografías para maximizar la comprensión de lo que es está informando.

## El audio como recurso educativo

Según Luciano González (2009) los materiales en audios estimulan la autonomía del estudiante, además puede servir, entre otros, para suministrar información y exponer contenidos, para desarrollar habilidades cognitivas, actitudes y valores, para ejercitarse en un proceso, para motivar y crear interés etc. Son de bajo costo, fácil de transportar, fácil remplazo, una buena planeación brindará excelentes resultados, podemos lograr un aprendizaje significativo, se puede repetir el audio las veces que sea necesario, es de gran utilidad con personas con discapacidad visual, es de gran utilidad para las personas que requieren escuchar repetidamente la misma información, no es necesario un grupo de personas, es decir podemos transmitir un aprendizaje individual o a distancia. A través de este medio logramos comunicarnos.

### Aspectos a tomar en cuenta si se utiliza el audio como recurso didáctico.

- Definir los propósitos educativos.
- Valorar si este medio es el adecuado para presentar la información y que el destinatario la reciba apropiadamente.
- El audio requiere de una cuidadosa planeación con variadas actividades para que se aproveche totalmente.
- La mente humana solo presta atención al audio por periodos de tres minutos por lo que se deben intercalar tiempos de descanso y la duración del audio no mayor a quince minutos.
- Combinar actividades de audio con otras para lograr la participación activa de los destinatarios y estudiantes.

Por medio de este material podemos transmitir infinidad de conocimientos siempre y cuando los propósitos estén bien definidos

## Ilustración

La ilustración no es más que el dibujo o imagen que acompaña a un texto o documento con el fin de complementar el mismo, haciendo así más fácil la comunicación con el usuario del producto.

Se entiende por ilustración, cualquier obra trazada con acuarela, tinta china, óleo, aerógrafo u otros materiales similares. La ilustración no debe ser confundida con el dibujo, esta se utilizó desde sus inicios fundamentalmente con fines publicitarios, como en el caso de carteles, anuncios de productos, decoración de portadas de libros, cómics.

### Tipos de ilustración

- **Ilustración publicitaria:** se aplica a las etiquetas de los envases y de productos variados, ofrecen una rápida información sobre el producto.
- **Ilustración editorial:** Es la empleada en periódicos, infografías, revistas, páginas web.

Las ilustraciones son imágenes asociadas con palabras, esto significa que podemos producir imágenes que llevan un mensaje.

## 😊 **Diseño de personaje**

Según Anahí García (2011), cuando se está creando un personaje, se debe pensar en términos de identidad y simplicidad, un buen personaje debe de ser fácilmente identificado. Debe de tener características específicas que lo hagan especial y la simplicidad se refiere al hecho de que el personaje, probablemente se dibujará cientos (sino miles de veces), desde diferentes ángulos y en distintas poses. Si se realiza un personaje que puede parecer un reto dibujarlo por la cantidad de minúsculos detalles que posee o se dificulta variar su pose será mucho más difícil, quizás al final se cansa de él y lo abandone.

Es bueno que realizar bocetos de los personajes en diferentes posiciones, con diferentes expresiones y no olvidar la tradicional representación de frente, de lado y de espalda, señalando los detalles particulares o sus accesorios.

## **Elementos y bases de diseño**

Una de las funciones principales del diseño es el manejo del lenguaje gráfico, es decir, de los elementos visuales, sus propiedades y su disposición en el espacio. La habilidad en el manejo de dicho lenguaje es lo que distingue al diseñador, a pesar de que, con frecuencia, se le mire sólo como el encargado de “embellecer” un producto. Como señala Wong (1989), el embellecimiento es una parte esencial del diseño, pero no lo es todo.

Dondis (2000) afirma que “El proceso de composición es el paso más importante en la resolución del problema visual” dado que este proceso tiene “fuertes implicaciones sobre lo que recibe el espectador”. Es por ello que se requiere de un análisis mesurado de cada uno de los elementos y su disposición relativa en su espacio, de acuerdo con la intención y objetivo que se persigue.

Debemos tener en cuenta que los elementos visuales, junto con sus atributos (color, textura, proporción, tamaño, etc.) y su ubicación, generan sensaciones específicas en el usuario (equilibrio-tensión o reposo-estrés, por ejemplo) que pueden favorecer o inhibir el proceso de aprendizaje. Aunque no existen reglas absolutas para el diseño en el proceso de enseñanza, esto no significa que deban ignorarse los principios de la composición y del lenguaje básico del diseño.

En resumen podemos decir que:

- La disposición espacial de los elementos no debe ser fortuita, sino producto de una intención específica y bien planificada. Todos los elementos, los espacios vacíos y su ubicación espacial deberán tener una razón de ser.
- Se debe evitar la ambigüedad en la disposición de los elementos visuales (definir claramente tensión o equilibrio, por ejemplo).
- Se debe considerar el uso de redes modulares o retículas y decidir si es o no pertinente su uso, decisión que debe obedecer a una razón fundamentada.

El Diseño Gráfico es una disciplina que ofrece soluciones visuales a problemas específicos en diversos campos, por lo que es posible afirmar, entonces, que el Diseño Gráfico permite comunicar un mensaje de forma visual según el medio que se utilice para transmitir.

Algunos de los elementos que se deben tomar en consideración al hablar sobre diseño gráfico son los siguientes:



- **El color:** es un elemento imposible de obviar en el proceso creativo, ya que ayuda a transmitir sensaciones, emociones y sentimientos; esto a su vez se convierte en un canal para comunicar un mensaje y expresar valores o situaciones. Con referencia a lo anterior Velasco (2010) afirma que el color es un elemento clave en el diseño gráfico, es el elemento más visible en un servicio o producto. Antes de iniciar la lectura de un texto o comprender una imagen, el color ya empieza a transmitirnos su mensaje.

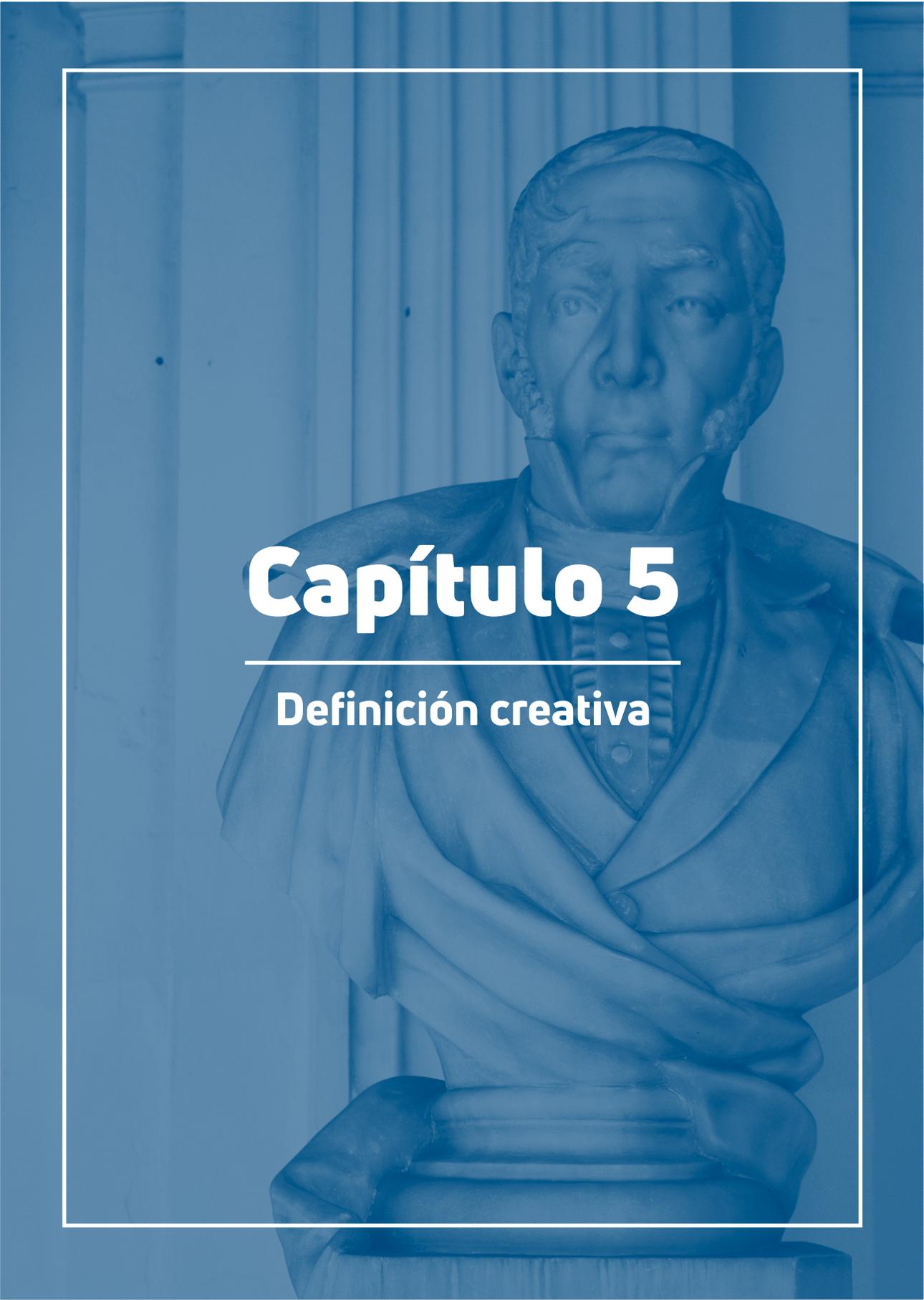


- **La tipografía:** es la expresión gráfica de la voz, a través de la cual se transmite el mensaje, su objetivo es facilitar la lectura del mensaje, por ello, el único aspecto que se debe cuidar cuando se selecciona es el público al cual va dirigido el mensaje, ya que este debe tener la capacidad de leerlo sin ningún inconveniente.



- **Diagramación y alineación :** Es uno de los principios universales del diseño, es la colocación de elementos de manera que los bordes queden alineados en filas o columnas, es decir, en la alineación convergen todos los elementos que conforman el diseño y que guardan una sensación de uniformidad a pesar de no estar unidos, lo que contribuye a la estética del diseño. Aplicar este principio es muy importante puesto que a través de dicha labor se logra crear una composición ordenada y lógica que permitirá visualizar unidades gráficas definidas y relaciones entre los elementos.





# Capítulo 5

---

Definición creativa



# Definición creativa

---

## Brief creativo

### Función de la institución

El Museo de la Universidad de San Carlos, es una unidad de servicio de la Dirección General de Extensión de la Universidad de San Carlos de Guatemala, contribuye a la difusión de la cultura y el saber científico, brinda educación a través de exposiciones permanentes, temporales e itinerantes y actividades multidisciplinarias, que fortalecen en la comunidad los vínculos de identidad, solidaridad y respeto por la naturaleza y el medio ambiente.

### Objetivo del proyecto

Contribuir con el Museo de la Universidad de San Carlos, MUSAC, a través del desarrollo y creación de material educativo-didáctico para facilitar el traslado de información en apoyo en sus procesos de enseñanza y aprendizaje.

### Piezas gráficas solicitadas por la institución

- Material educativo-didáctico, que se divide en:
  - Audiovisual
  - Fichas informativas
  - Diseño de trifoliar
  - Diseño de personaje
  - Fichas con cápsulas de información
- Manual de normas gráficas
- Diseño de infografía

### Mensaje a comunicar

Informar la labor histórica y cultural que realiza el Museo de la Universidad de San Carlos y que la población valore, por medio de una experiencia vivencial el patrimonio histórico y cultural que este posee.

### Premisas de la institución

- Logotipo del MUSAC y la Dirección General de Extensión
- Colores institucionales, azul y blanco
- Tipografía: ZapfHumnst BT principal y Times New Roman secundaria
- Iconos y elementos de apoyo
- Retículas y diagramaciones básicas

Para una mejor toma de decisiones sobre el material a desarrollar se creó un cuadro comparativo del material planeado donde se muestra la intervención del diseño gráfico, la implicación de la pieza y por último sus ventajas y desventajas, para así de esta manera evaluar si su inclusión es conveniente para el proyecto y cumpla sus objetivos.

## Proyecto A

### Material educativo



#### Intervención del Diseño Gráfico

- Implementación de material didáctico y educativo que mejore y optimice el aprendizaje.
  - Diagramación.
  - Ilustración.
- Comprensión lectora.
- Captar la atención del usuario.
- Facilitar la comprensión del tema.

#### ¿Qué implica la pieza?

- Materiales didácticos y educativos que faciliten el traslado de información y el apoyo en los procesos de enseñanza a los visitantes del Museo de la Universidad de San Carlos, MUSAC.

#### ¿Quién es el usuario?

- Niños, jóvenes de escuelas y colegios que visitan la institución por medio del programa educativo.

#### Ventajas

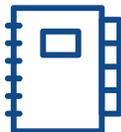
- Por medio de este material se pretende mejorar el desarrollo y proceso de educación y aprendizaje a través de un método más efectivo.
- Las personas conocen el programa educativo del museo.

#### Desventajas

- Deterioro del material debido al uso constante.
- Costos elevados de los materiales para la institución
- Adquirir los recursos suficientes para costear los materiales.

## Proyecto B

### Manual de normas gráficas



#### Intervención del Diseño Gráfico

- Comunicar las normas y guías que se deben de acatar en el de la identidad corporativa.
- Facilitar el uso de la identidad corporativa.
- Presentación de la marca.
- Normas de construcción de la identidad.
- Normas cromáticas y tipográficas.

#### ¿Qué implica la pieza?

- Información estructurada eficientemente mostrando el uso correcto de la implementación de la identidad corporativa, para el personal de la institución.

#### ¿Quién es el usuario?

- Personal del Museo de la Universidad de San Carlos, MUSAC, o practicantes externos.

#### Ventajas

- Refleja una línea gráfica profesional a la institución.
- Implementar el uso correcto de la línea gráfica de la institución.
- Ahorro de tiempo en el diseño de futuras piezas gráficas para la institución.

#### Desventajas

- Implementación de otros elementos en tiempo futuro que se necesiten incluir dentro del manual de normas gráficas. (redes sociales y su manejo.)
- Posible cambio de línea gráfica.

## Proyecto C

### Infografía



#### Intervención del Diseño Gráfico

- Comunicar de manera clara, visual y sintética la información de los puntos del recorrido de la institución.
- Visualizar de manera más clara y efectiva las grandes cantidades de textos e información.
- Acelera la asimilación de conceptos por medio de íconos o gráficas.

#### ¿Qué implica la pieza?

- Información estructurada que aporte datos relevantes de la institución en su recorrido por ella para los visitantes.

#### ¿Quién es el usuario?

- Personas que visitan la institución, fuera del programa educativo que esta maneja.

#### Ventajas

- Comunica información del tema que se quiere comunicar de la institución de manera breve y directa, por medio de imágenes y textos.
- Llama la atención de los visitantes.

#### Desventajas

- Posible deterioro del material en el que se imprimirá.
- Los visitantes muestren desinterés a la información que se maneja en la pieza.
- Debe estar en un espacio específico.

## **Estrategia de diseño**

### **Técnica de las “W”**

Según Carlos Santos (2012) , el método 5 “W” es una herramienta de análisis que apoya la identificación de los factores y condiciones que provocan problemas en los procesos de trabajo o la vida cotidiana.

### **Material educativo**

#### **“What” | ¿Qué pieza?**

Materiales educativos-didácticos que faciliten el traslado de información y el apoyo en los procesos de enseñanza a los visitantes del Museo de la Universidad de San Carlos, MUSAC.

- Trifoliar
- Fichas informativas
- Audiovisual

#### **“Why” | ¿Por qué?**

- Información e instrucciones breves que faciliten la interpretación del tema.
- Captar la atención del grupo objetivo de manera inmediata.

#### **“Who” | ¿Quién?**

- Visitantes del Museo de la Universidad de San Carlos, MUSAC.

#### **“Where” | ¿Dónde?**

- Material visual e impreso que se implementará a partir del año 2017, en las instalaciones de la institución.

#### **“How” | ¿Cómo?**

- Ilustración
- Manejo de información
- Diseño editorial
- Locución
- Animación
- Uso de fotografía

## **Manual de normas gráficas**

### **“What” | ¿Qué pieza?**

Diseño de manual de normas gráficas que facilite el uso de la identidad corporativa del Museo de la Universidad de San Carlos, MUSAC.

### **“Why” | ¿Por qué?**

- Facilitar el manejo y uso de la identidad corporativa.
- Información breve y resumida por medio de textos e imágenes.

### **“Who” | ¿Quién?**

- Personal que labora y dirige la identidad corporativa de la institución.

### **“Where” | ¿Dónde?**

- Material impreso que se implementará a partir del año 2017, en las instalaciones de la institución.

### **“How” | ¿Cómo?**

- Ilustración
- Diseño editorial
- Manejo de información
- Uso de fotografía y montajes

## **Infografía**

### **“What” | ¿Qué?**

Diseño de una infografía que aporte datos e información visual y sintética de los puntos del recorrido de la institución.

### **“Why” | ¿Por qué?**

- Información de interpretación rápida.
- Captar la atención de los visitantes.

### **“Who” | ¿Quién?**

- Visitantes del Museo de la Universidad de San Carlos, MUSAC.

### **“Where” | ¿Dónde?**

- Material impreso que se implementará a partir del año 2017, en las instalaciones de la institución.

### **“How” | ¿Cómo?**

- Ilustración
- Diseño editorial
- Manejo de información
- Uso de fotografía

## Definición de Insight

### Tipos de insights

- Aspiracional
- **Vivencial**
- Intensidad

### Identificación de insights

- Aprendo y practico cosas de otra manera.
- Asisto a un museo por cuenta o interés propio.
- Los museos no son aburridos.
- **Cuando visito un museo espero adquirir nuevos conocimientos.**
- Conozco, aprendo y me divierto.

La lluvia de ideas es una técnica de pensamiento de ideas creativo, utilizada para estimular la producción de un elevado número de ideas, por parte de un grupo, acerca de un problema y de sus soluciones o, en general, sobre un tema que requiere de ideas originales.

#### Lluvia de ideas

- |                      |                   |
|----------------------|-------------------|
| • Aprendizaje        | • Educación       |
| • Cultura            | • Pasado          |
| • Historia           | • Enseñanza       |
| • Ciencia            | • Colecciones     |
| • Conocimiento       | • Exposiciones    |
| • Tranquilidad       | • Arte            |
| • Tesoros históricos | • Difusión        |
| • Asombro            | • Investigación   |
| • Inspiración        | • Seguridad       |
| • Descubrimiento     | • Información     |
| • Sociedad           | • Estudio         |
| • Obras              | • Orden           |
| • Armonía            | • Motivación      |
| • Arquitectura       | • Patrimonio      |
| • Estructuras        | • Extensión       |
| • Docentes           | • Motivación      |
| • Respeto            | • Universidad     |
| • Institución        | • Valor histórico |

## ✓ Spice & Poems

### **Social**

Son personas que están enfocadas directa e indirectamente en sus estudios, su prioridad es alcanzar sus metas a corto, mediano y largo plazo.

### **Physical**

No se preocupan tanto por su apariencia física pero si por su código de vestimenta, son personas naturales y sin ningún tipo de bloqueos, activos y con mucha energía.

### **Identy**

Les interesan las redes sociales, televisión, películas, videojuegos, aprender mediante métodos que sean fáciles, que no sean aburridos y no complicados.

### **Communication**

Métodos de enseñanza que sean eficaces, aprenden por medios visuales e informativos, les interesa conocer más acerca de los temas.

### **Emotional**

Adquirir conocimientos e información manera dinámica y fuera de lo común, disfrutan estar con su familia, amigos y personas cercanas.

### **People**

Personas que visitan el museo y desean conocer más sobre su patrimonio e historia, estudiantes universitarios y de escuelas o colegios.

### **Objects**

Materiales de apoyo para mejorar y facilitar el traslado de información a los visitantes y mejorar los métodos de enseñanza y aprendizaje.

### **Enviroment**

Recorrido interno por las instalaciones del Museo de la Universidad de San Carlos, MUSAC.

### **Messages and media**

Funcionamiento interno, facilitando el traslado de información y optimizando los métodos de aprendizaje.

### **Servicies**

Actualización de información y los métodos de enseñanza.



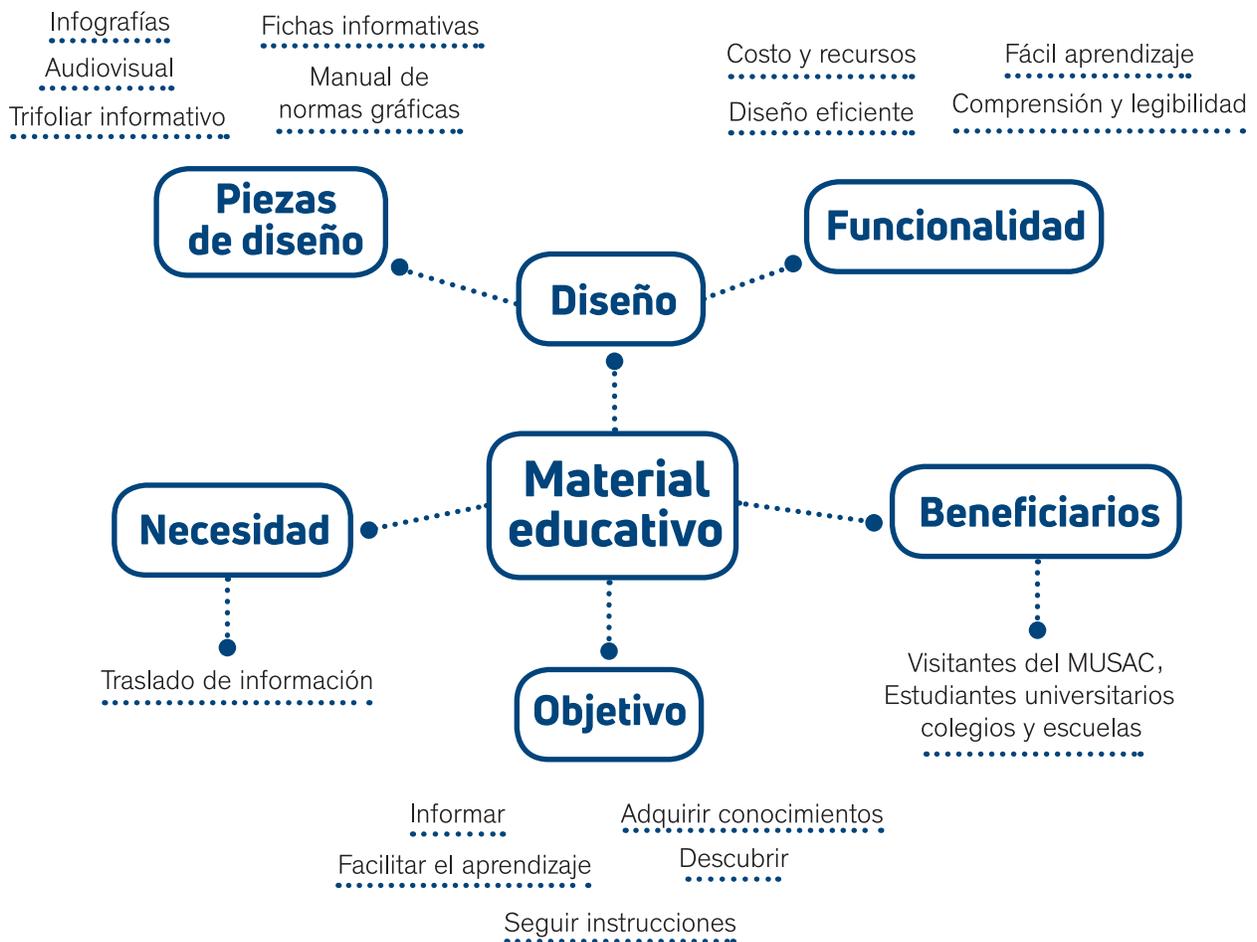
Figura 5.1. Spice and Poems. Imagen propia.

## ✓ Mapa mental

Es utilizado para ayudar con el estudio, el desarrollo de tareas de planificación, encontrar soluciones a problemas y facilitar los procesos de toma de decisiones. Con los mapas mentales se puede conjugar diferentes conceptos y promover la generación de nuevas ideas. Estos se obtienen y desarrollan alrededor de una palabra o texto, colocada en el centro, para luego derivar ideas, palabras y conceptos que son trazados a través de líneas, este permitirá la organización y estructuración de los pensamientos con una mejor sintonía, ya que une la información con aquello que se imagina.

Dentro de los beneficios que traen los mapas mentales están:

- Creatividad
- Recordar con mayor facilidad los aspectos fundamentales señalados en el mapa



## Concepto creativo

### Conceptos generados

- Búsqueda del conocimiento
- Primera vez en un museo
- Pasado en el presente
- Búsqueda del tesoro
- Mi primera vez en un museo
- **Conociendo más acerca de la historia.**
- Un viaje en el tiempo

### Concepto creativo elegido

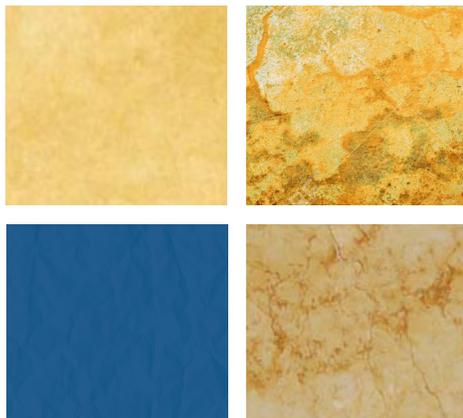
Se seleccionó el concepto creativo **“Conociendo más acerca de la historia”** ya que la institución es un museo, el cual posee un valor histórico que las personas desconocen, y se invita a que estas participen en un recorrido para descubrir datos históricos e importantes dentro del museo, lo que les permitirá ampliar sus conocimientos.

**Conociendo más acerca de la historia**

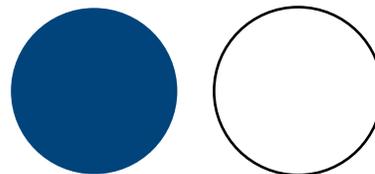
## Premisas de diseño

### Código cromático

El color principal en las piezas de diseño será el color azul institucional y su color blanco de complemento, ya que es requerimiento de la institución que se utilicen ambos colores para que la imagen corporativa se intensifique y se fortalezca su identidad visual. Los otros colores a utilizar en las demás piezas de diseño, son en su mayoría colores ocres, los cuales aparte de complementar y reforzar el concepto creativo, brindan un énfasis y apoyo a los colores que visuales que se manejan dentro del museo.



Diferentes texturas también son complementos en las piezas de diseño, basadas en texturas y colores observados dentro del museo.



## Código tipográfico

Las tipografías que se utilizan brindan apoyo a las propuestas de diseño, siendo estos, legibilidad en los textos en el traslado de información, estética y memorabilidad en la piezas.

Aa Aa Aa Aa

## Código icónico

Se manejan íconos simples en el audiovisual para comunicar de una manera más clara y sencilla las instrucciones que deben de seguir guiadas por el educador.

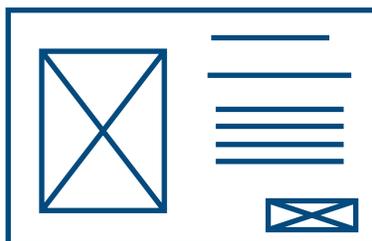


## Código lingüístico

Se utilizará un lenguaje claro y directo de fácil comprensión que transmita de manera clara los mensajes en todas la piezas, tanto impresas como audiovisuales.

## Código de formato

Siendo en su mayoría material impreso se utilizarán diagramaciones sencillas en el formato, pero que mantengan y transmitan la información de manera clara y directa.



## Tendencias de diseño y referentes visuales

### Flat Design

El “Flat Design” o “Diseño Plano” consiste en eliminar o reducir todo tipo de decoración en un diseño, con el objetivo de simplificar el mensaje, facilitando su funcionalidad y comprensión.

- **Colores:** Se suelen utilizar colores vivos en paletas pastel con pocas variaciones de cada color. Se utilizan esquemas de color que ayuden al usuario a “comprender” el diseño de forma visual y así facilitar la interacción. En este caso por premisas de diseño por parte de la institución, se utilizará el color azul institucional como color principal y blanco como color complementario en textos e íconos, en el cual el Flat Design establece que cuando se utiliza un solo color, a este se le añade blanco o negro para crear distintos matices.
- **Tipografía:** La tipografía tiene una fuerte importancia en esta tendencia por lo cual se utilizan mayormente tipografías sans-serif, sencillas, ya sea de grosor bajo o alto y en cuerpos grandes para su fácil lectura, en donde al mismo tiempo que se reducen las longitudes de los títulos y subtítulos.
- **Mensaje:** Si se puede decir algo en 4 palabras no hay que decirlo con 10. Ser directo es importante en esta tendencia, por lo que los mensajes tienden a ser más claros, más cortos y directos, utilizando sólo las palabras necesarias para su comprensión.

A nivel estético es una tendencia moderna, elegante y funcional.

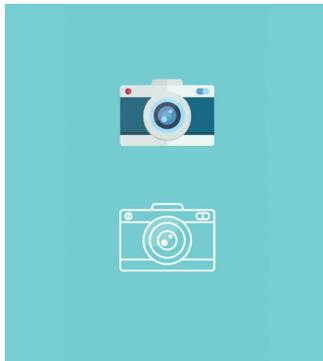


Figura 5.2. Flat Design.  
Recuperado de: <https://www.pinterest.es/pin/455778424774508374/?ip=true>



Figura 5.3. Flat Design.  
Recuperado de: [http://queness3.rssing.com/channel/6820664/all\\_p6.html](http://queness3.rssing.com/channel/6820664/all_p6.html)



Figura 5.4. Flat Design.  
Recuperado de: <http://pererosales.com/la-creatividad-en-la-empresa/>



Figura 5.5. Flat Design.  
Recuperado de: <http://www.webdesignco.co.uk/2013/10/inspiring-examples-of-color-in-website-design-greens-and-blues/>

## Ilustración a mano

Las imágenes realizadas a mano son excelentes para añadir un elemento claramente humano al diseño gráfico. Recientemente las ilustraciones han tendido a ser simples y evocar una especie de sentimiento tierno, infantil y nostálgico. Pueden ser utilizadas en una amplia gama de situaciones y se están volviendo cada vez más populares como una manera de explicar e ilustrar situaciones de la vida diaria, esta tendencia se vuelve más y más popular entre los consumidores.

Gran parte de estas nuevas prácticas de ilustración tienen que ver con un creciente número de ilustradores que mezclan diferentes herramientas y técnicas, sirviéndose de la tecnología para llevar estilos personales hasta la pantalla digital, en lugar de dejar que sean las herramientas las que marquen lo que pueden y lo que no pueden hacer. Según Roger Mexico (2015) explica: “Cada día vemos más y más ilustraciones que son una combinación de analógico y digital, este estilo orgánico no se refiere solamente a ofrecer un aspecto orgánico, sino a un amplio espectro de estilos de ilustración”.



Figura 5.6. Ilustración a mano  
Recuperado de: <http://www.shannonassociates.com/kidshannon/tuesdaymourning>

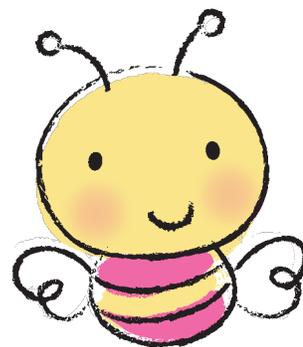


Figura 5.7. Ilustración a mano  
Recuperado de: <http://www.silvitablanca.com.ar/sanvalentin/14-feb-valentin/nancy-kubo/elements-3.htm>

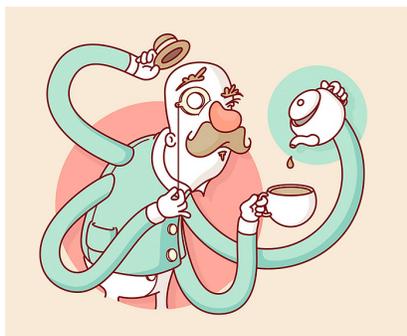


Figura 5.8. Ilustración a mano  
Recuperado de: <https://yosfot.wordpress.com/2015/04/23/burnt-toast-creative-y-sus-desternillantes-ilustraciones/>



Figura 5.9. Ilustración a mano  
Recuperado de: <https://www.pinterest.es/pin/214554369723158996/>

## Colores neutrales

Los colores diferentes y la interacción entre ellos nos revelan una gran cantidad de información en un nivel casi instintivo. Cada color golpea un área en particular en nuestro cerebro y todos los colores que se utilizan deben promover el mensaje que se desea enviar.

La fusión de colores vivos con grises. El conjunto de los colores se apagará un poco respecto a los orígenes planos y estridentes del Flat Design. No olvidemos que una buena combinación siempre son los neutros junto a colores brillantes, pues los primeros hacen resaltar a estos últimos y en realidad ese es el objetivo, que los espacios destaquen.

Al paso que la resolución de las pantallas se vuelve más avanzada, los diseñadores tienen más opciones y una mayor capacidad de representar los detalles. Diseños que usan grano o textura crean una imagen tangible, que nos da la ilusión de que casi se puede tocar. Las texturas pueden ser sutiles y apenas visibles o el punto focal del diseño, dependiendo del efecto que se desea generar. Asimismo, se puede utilizar para enfatizar ciertos elementos y des-enfatizar otros.



Figura 5.10. Colores Neutrales  
Recuperado de: <https://sweetyand.co/portfolio/hnina/>



Figura 5.11. Colores Neutrales  
Recuperado de: <http://beilynmotion.com/tendencias-de-diseño/>



Figura 5.12. Colores Neutrales  
Recuperado de: <https://www.bloglovin.com/blogs/design-seeds-1753322/pineapple-hues-4338683909>

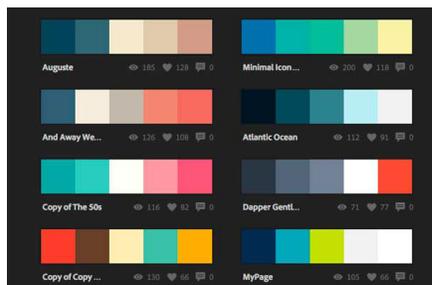


Figura 5.13. Colores Neutrales  
Recuperado de: <https://nemvo.com/articulos/trending/lo-fresco-y-lo-actual-del-diseño-gráfico/attachment/paleta-de-colores-201611/>



Figura 5.14. Referencia de infografía 1. Recuperado de: <http://infografias.com/psicologia-del-color-1933/>



Figura 5.15. Referencia de infografía 2. Recuperado de: <http://infografias.com/psicologia-del-color-1933/>



Figura 5.16. Referencia de infografía 3. Recuperado de: <http://www.clasesdeperiodismo.com/2012/04/18/como-hacer-que-un-hashtag-se-vuelva-relevante/>



Figura 5.17. Referencia de infografía 4. Recuperado de: <https://getstarted.net/5-reasons-need-facebook-page/>



Figura 5.18. Referencia de infografía 5. Recuperado de: <https://www.emprendices.co/16-tips-que-te-ayudaran-ser-mas-productivo/>



Figura 5.19. Referencia de infografía 6. Recuperado de: <https://ticsyformacion.com/2015/11/06/7-tipos-de-clientes-infografia-ideographic-marketing/>



Figura 5.20. Referencia de diseño 1.  
 Recuperado de: <https://graphicriver.net/item/eventconference-brochure>



Figura 5.21. Referencia de diseño 2.  
 Recuperado de: <https://pinthemall.net/pin/5525a6b77b8d4/>



Figura 5.22. Referencia de diseño 3.  
 Recuperado de: [http://www.underconsideration.com/brandnew/archives/follow\\_up\\_new\\_identity\\_for\\_saint\\_louis\\_university\\_by\\_olson.php](http://www.underconsideration.com/brandnew/archives/follow_up_new_identity_for_saint_louis_university_by_olson.php)



Figura 5.23. Referencia de diseño 4.  
 Recuperado de: <http://www.zentra.com.pe/creativos-disenos-de-brochure-para-inspiracion/>



Figura 5.24. Referencia de diseño 5.  
 Recuperado de: <http://www.zentra.com.pe/creativos-disenos-de-brochure-para-inspiracion/>



Figura 5.25. Referencia de diseño 6.  
<https://graphicriver.net/item/brand-guidelines-44-pages/13840650?ref=ksioaks>



Figura 5.26. Referencia de diseño 7.  
 Recuperado de: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals>



Figura 5.27. Referencia de diseño 8.  
 Recuperado de: <http://designspiration.net/image/7817654471933/>



Figura 5.28. Referencia de diseño 9.  
 Recuperado de: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals>



Figura 5.29. Referencia de diseño 10.  
 Recuperado de: <https://elements-cover-images-0.imgix.net/5777452f-2377>

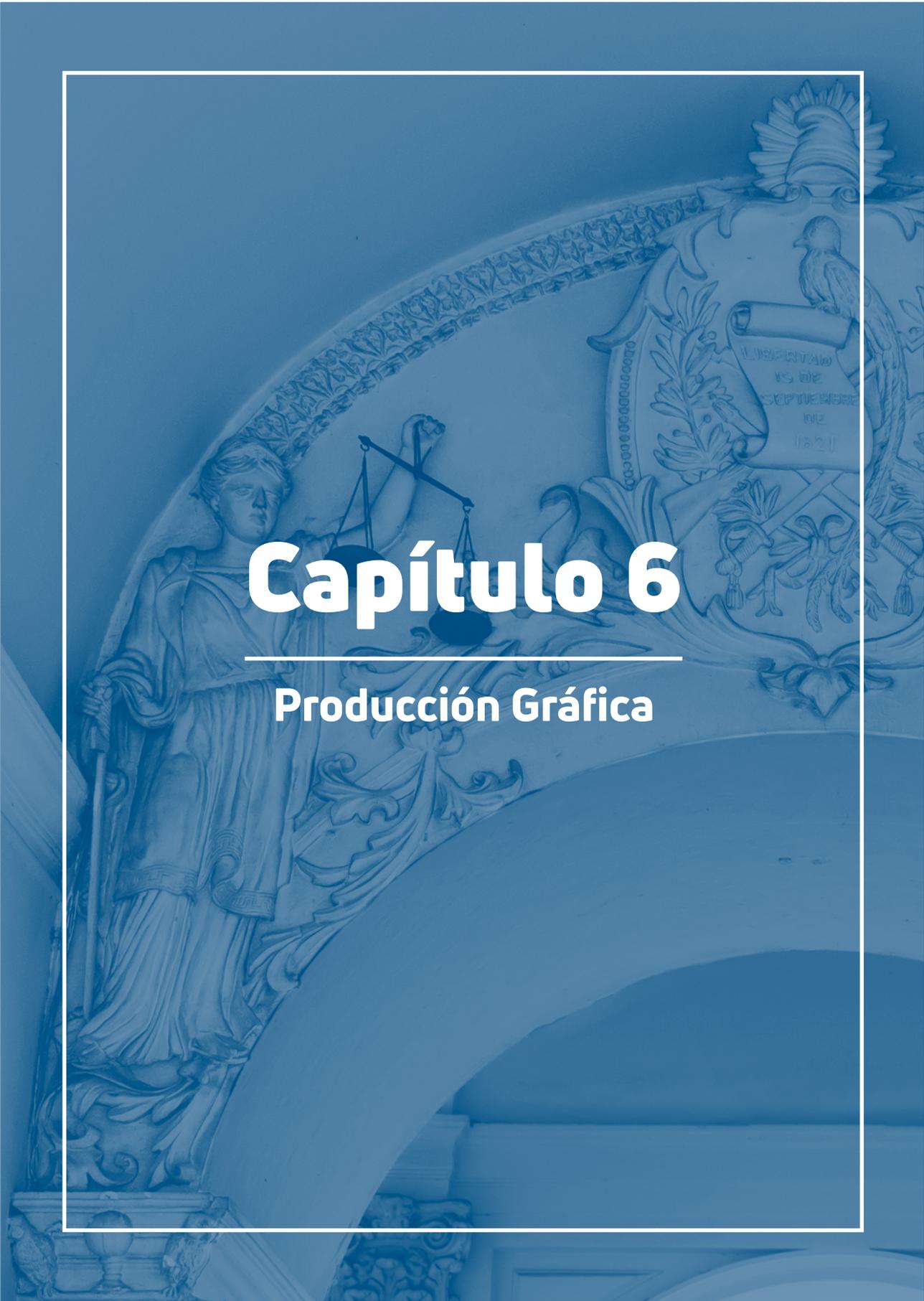


Figura 5.30. Referencia de diseño 11.  
 Recuperado de: <http://img.blogduwebdesign.com/articulos/1759>



Figura 5.31. Referencia de diseño 12.  
 Recuperado de: <https://www.behance.net/gallery/33840386/LADN-n6>





# Capítulo 6

---

Producción Gráfica



# Producción Gráfica

---

En este proceso se inicia con la creación del bocetaje de las piezas de diseño, así como los distintos elementos de apoyo y de diagramación, basados en el concepto creativo, respondiendo de esta manera a las premisas de diseño que se determinaron anteriormente.

Una vez iniciado este proceso se continúa con la fase de bocetaje digital, así como la toma de decisiones de los mismos, con el fin de identificar su efectividad y respondiendo al objetivo principal del proyecto, surgiendo la necesidad de realizar material didáctico y educativo, que faciliten los procesos de enseñanza-aprendizaje, en el cual el visitante conozca y se informe más acerca de la formación cultural e histórica que realiza el museo y el pasado histórico que este posee. Para esto el proyecto se divide en tres categorías, las cuales abarcan las siguientes piezas de diseño:

Proyecto A, consiste en el desarrollo material educativo-didáctico, el cual se divide en:

- Audiovisual
- Fichas informativas
- Diseño de trifoliar
- Diseño de personaje
- Fichas con cápsulas de información

El proyecto B consiste en el desarrollo de:

- Manual de normas gráficas

El proyecto C consiste en el desarrollo de:

- Diseño de infografía

## Primer nivel de visualización

### Proyecto A: material educativo

#### Audiovisual

El diseño de material audiovisual apoyará de la siguiente manera:

- Bienvenida y recibimiento por parte de la institución
- Presentación del personaje
- Información breve de la ubicación y características de la institución
- Explicación y propósito del recorrido
- Fortalecimiento del seguimiento de instrucciones
- Agradecimientos por la visita

Con este audiovisual se pretende explicar de manera breve y funcional las diferentes instrucciones de las cuales consiste el apoyo del material educativo.

#### Perfil de informantes

- **Cliente:** Museo de la Universidad de San Carlos, MUSAC.
- **Grupo Objetivo:** Visitantes del MUSAC, estudiantes universitarios, colegios y escuelas, personas entre 12 a 25 años de edad, ambos géneros.

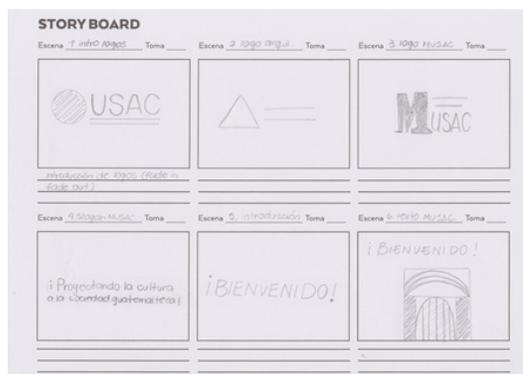


Figura 6.32. Storyboard. Elaboración propia.

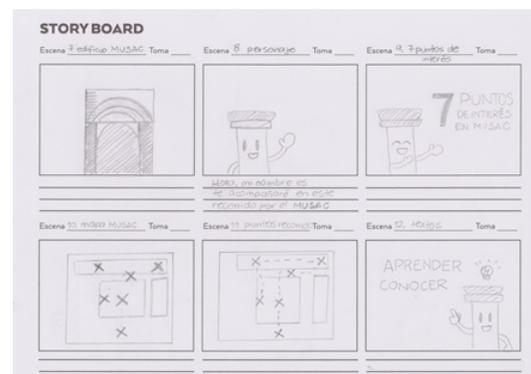


Figura 6.33. Storyboard. Elaboración propia.

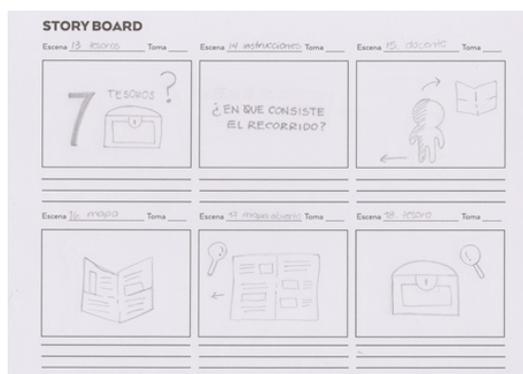


Figura 6.34. Storyboard. Elaboración propia.

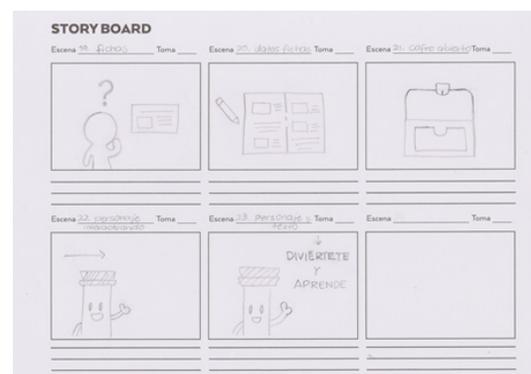


Figura 6.35. Storyboard. Elaboración propia.



Figura 6.37. Diseño de audiovisual, primera etapa. Figura propia.



Figura 6.38. Diseño de audiovisual, primera etapa. Figura propia.



Figura 6.39. Diseño de audiovisual, primera etapa. Elaboración propia.

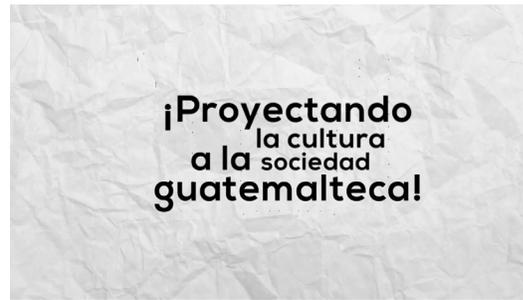


Figura 6.40. Diseño de audiovisual, primera etapa. Elaboración propia.



Figura 6.41. Diseño de audiovisual, primera etapa. Elaboración propia.



Figura 6.42. Diseño de audiovisual, primera etapa. Elaboración propia.



Figura 6.43. Diseño de audiovisual, primera etapa. Elaboración propia.

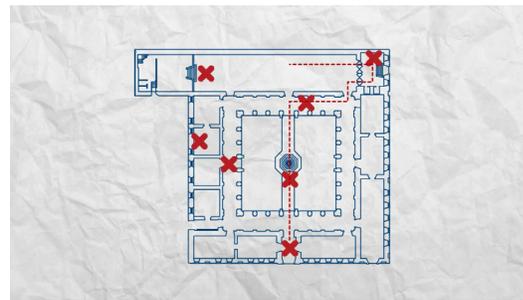


Figura 6.44. Diseño de audiovisual, primera etapa. Elaboración propia.

## Creación de personaje

El Museo de la Universidad de San Carlos, MUSAC cuenta con un personaje que utilizan como mascota y este representa a dicha institución, el problema con este personaje es que las personas que visitan el museo desconocen su nombre, su personalidad y su función dentro de la misma, además de que no cuenta con un aspecto gráfico óptimo que llame la atención de los visitantes por lo cual surge la necesidad de optimizar el diseño de este, mejorando así su línea gráfica, su identidad, la adaptación de nuevas posturas y su función dentro del museo.

Se inició el proceso de bocetaje para la creación del nuevo personaje, se desarrollaron varios estilos gráficos de acuerdo a las características observadas del personaje anteriormente.

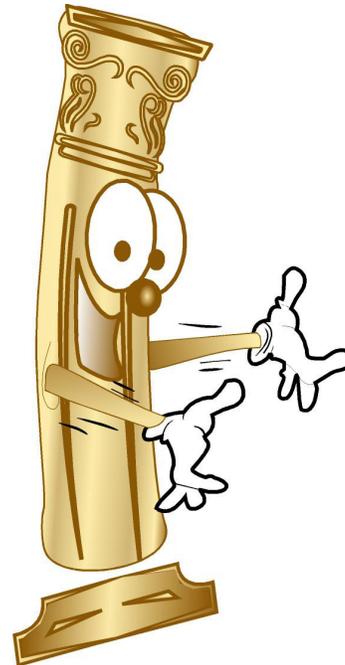


Figura 6.45. Ilustración mascota MUSAC. Recuperado de: MUSAC.

## Arquetipo del personaje

Según Will Eisner, el arquetipo es un modelo o ejemplo de ideas o conocimiento del cual se derivan para modelar los pensamientos y actitudes propias de un individuo. El arquetipo ajusta a un personaje patrones establecidos, y reinventa el estereotipo que teníamos del mismo, añadiendo así nuevas características o modificando las que ya tenía. Un arquetipo no especifica una edad, una raza, un género o cualquier otro rasgo superficial que podría tener un personaje, lo que hace es establecer el rol que él o ella jugarán en la historia o tema.

Para el arquetipo de este personaje se decidió utilizar las características de **Mente, Emoción, Alma y Acción**, al relacionarlas principalmente con el espíritu de aventura, propio del descubrimiento y el conocimiento, que forman parte de un museo, en donde se aprenden y descubren cosas nuevas. Las características que se decidieron darle al personaje ayudaron a crear su imagen agregando accesorios y elementos que hacen que estas características destaquen y resalten.



**Emoción**



**Alma**



**Mente**



**Acción**

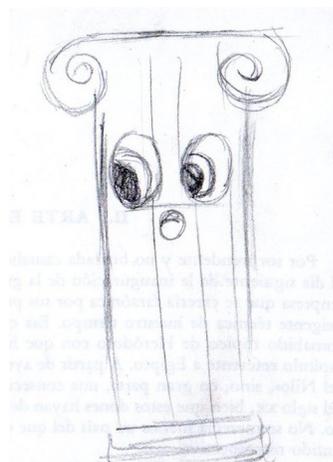


Figura 6.46. Bocetaje personaje.  
Elaboración propia.

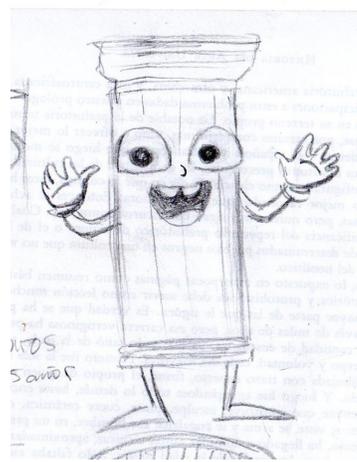


Figura 6.47. Bocetaje personaje.  
Elaboración propia.



Figura 6.48. Bocetaje personaje.  
Elaboración propia.



Figura 6.49. Bocetaje personaje.  
Elaboración propia.



Figura 6.50. Bocetaje personaje.  
Elaboración propia.



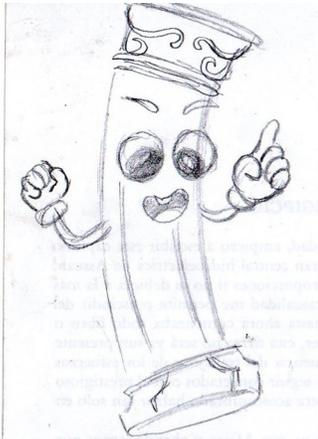
Figura 6.51. Bocetaje personaje.  
Elaboración propia.

## Selección de estilo para personaje

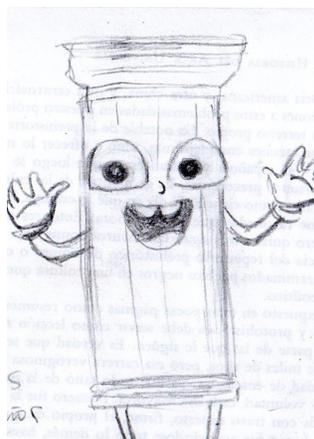
Luego del proceso de bocetaje para la creación del personaje, se realizó una encuesta en donde se evaluaban diferentes características con el objetivo de saber que personaje a nivel de boceto a mano, tiene mayor impacto visual y cual se puede trabajar a nivel digital. 2 de las 5 propuestas fueron seleccionadas, por lo cual se tomó la decisión de trabajar con ambas y desarrollarlas a nivel digital.

ASPECTOS	P1	P2	P3	P4	P5
Corresponde al grupo objetivo (2 pts.)	1	1	0.5	1	1
Posee características fáciles de recordar y que destaquen (2pts.)	1	1	2	1	1
Es agradable visualmente (2 pts.)	2	0	1	2	1
<b>Total 6 pts.</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>3.5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>

1.



2.



3.



4.



5.



## Desarrollo de línea gráfica

De la selección de las propuestas de personajes basados en la evaluación anterior, se procedió a digitalizar el boceto, luego se llevó a cabo un proceso para mejorar la calidad y establecer una línea gráfica.

1.

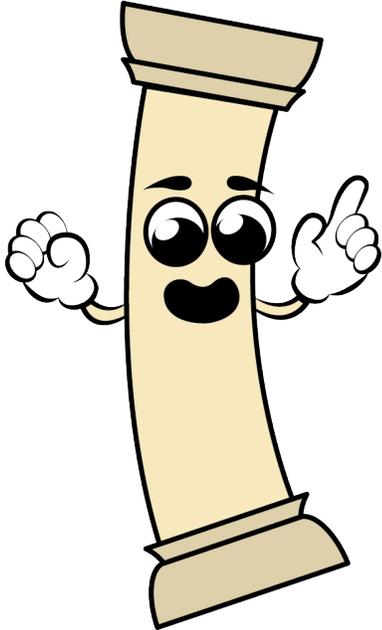


Figura 6.52. Bocetaje personaje.  
Elaboración propia.

2.

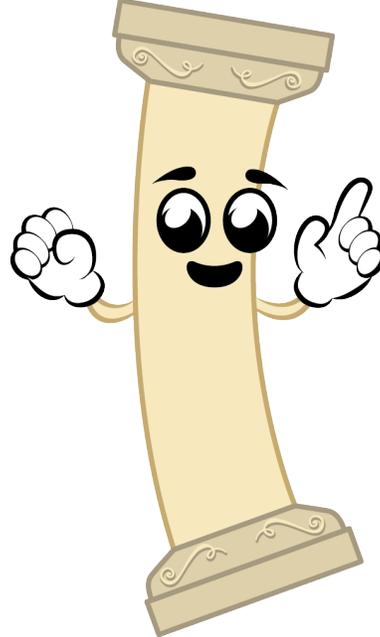


Figura 6.53. Bocetaje personaje.  
Elaboración propia.

3.



Figura 6.54. Bocetaje personaje.  
Elaboración propia.

4.

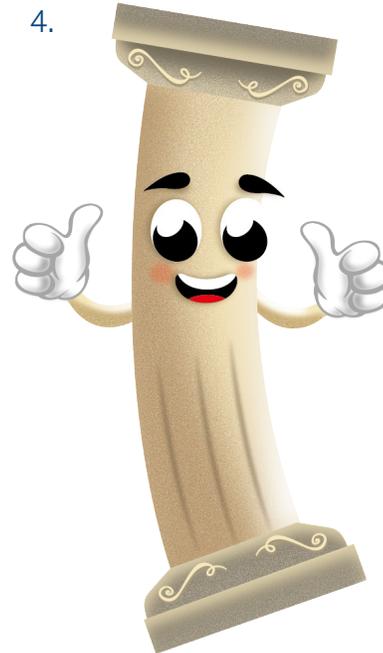


Figura 6.55. Bocetaje personaje.  
Elaboración propia.

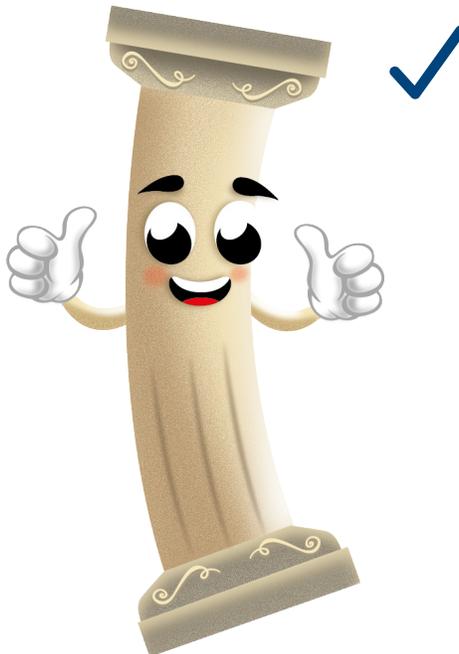
## Evaluación de personaje

De los personajes creados, se utilizaron líneas gráficas, técnicas, colores y texturas diferentes para desarrollar y obtener un resultado que responda la necesidad de la institución.

Se desarrollo una evaluación con el propósito de determinar que técnica, estilo y composición son las más adecuadas para su utilización y aplicación en su desarrollo. La evaluación determinó que el boceto de la propuesta 4 respondían mejor a los aspectos enlistados, siendo estos los más favorables en cuanto al uso de técnica y ejecución del personaje.

ASPECTOS	P1	P2	P3	P4
Técnica empleada (3 pts.)	2	2	2	3
Composición (2pts.)	1	1	2	2
<b>Total 5 pts.</b>	3	3	4	<b>5</b>

4.



## Diseño de fichas informativas

El MUSAC cuenta con el diseño de unas fichas, que sirven para trasladar la información breve a los visitantes durante el recorrido, pero este material carece de una diagramación legible, un tamaño y un soporte adecuado, por lo cual en su rediseño se tomaron en cuenta estos aspectos y se decidió realizar una diagramación base, que incorpore elementos funcionales como el uso de fotografía del punto histórico de interés que se desea presentar, el título del mismo y por último su respectiva información y datos importantes presentado por el personaje creado.

Estas fichas informativas estarán ubicadas en cada punto del recorrido, por la cual se complementará con el diseño de trifoliar, siendo este la guía para llegar a las fichas y presentar dicha información y que los visitantes puedan realizar las actividades que se les indica.

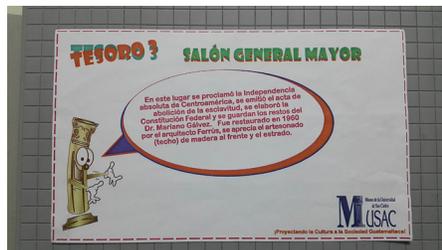


Figura 6.56. Material actual del MUSAC. Imagen propia.



Figura 6.57. Material actual del MUSAC. Imagen propia.

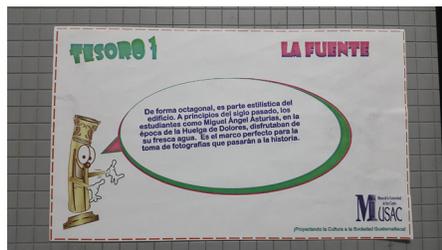


Figura 6.58. Material actual del MUSAC. Imagen propia.



Figura 6.59. Material actual del MUSAC. Imagen propia.

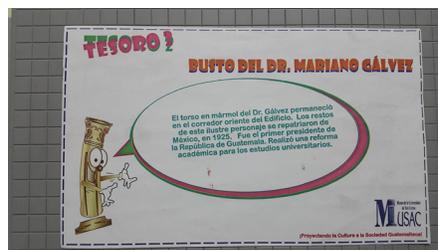


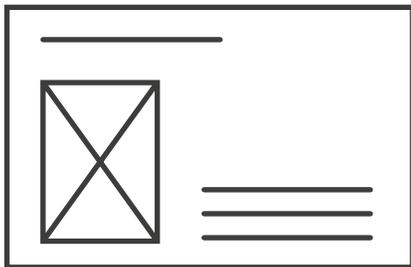
Figura 6.60. Material actual del MUSAC. Imagen propia.

## Selección de diagramación de fichas informativas

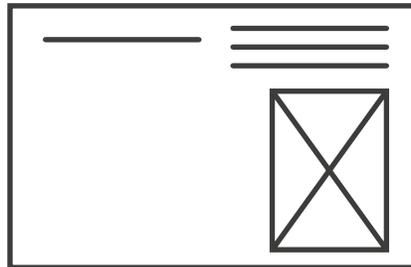
Se generaron 6 propuestas de diagramaciones bases para las fichas informativas de las cuales se escogió a través de una tabla de evaluación la propuesta 1, ya que esta posee una diagramación que se adapta de mejor manera a los textos y todos demás elementos que se utilizarán como la posición del personaje, títulos y subtítulos.

ASPECTOS	P1	P2	P3	P4	P5	P6
Posición del texto (2 pts.)	1.5	1	1	1	1	2
Posición de título y subtítulo (2pts.)	1.5	1	1	1	1	2
Posición y legibilidad del tamaño del personaje (2 pts.)	2	1	2	1.5	2	0.5
Legibilidad del logotipo (2 pts.)	2	2	2	1	1	0.5
<b>Total 8 pts.</b>	<b>7</b>	5	<b>6</b>	4.5	5	5

1.



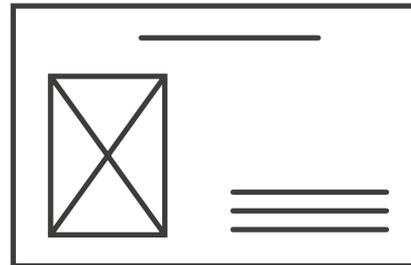
2.



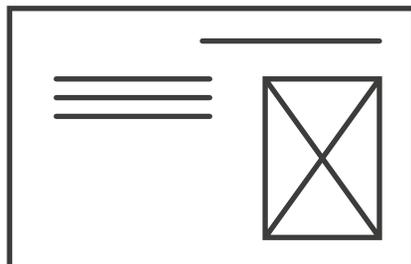
3.



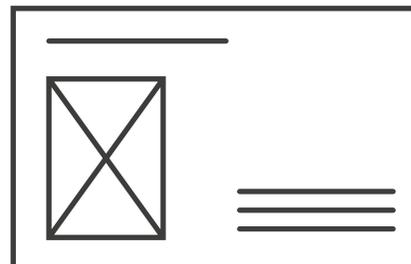
4.



5.



6.



## Desarrollo de fichas informativas

Basado en la diagramación seleccionada en la fase de bocetaje, se procedió a realizar las fichas de contenido con toda la información respectiva. Se utilizaron elementos de diseño como texturas en estilo de un mapa antiguo, tipografías que se adecuen a esta temática y otros códigos visuales como recursos de apoyo.



Figura 6.61. Material actual del MUSAC. Imagen propia.



Figura 6.63. Material actual del MUSAC. Imagen propia.



Figura 6.62. Material actual del MUSAC. Imagen propia.



Figura 6.64. Material actual del MUSAC. Imagen propia.

## Diseño de trifoliar informativo

El MUSAC cuenta con el diseño de una hoja de trabajo en formato carta 13×8.5" oficio, respectivamente, que se utiliza para que los visitantes sigan las debidas instrucciones y realicen las actividades que se les indica durante el recorrido, guidas por el docente a cargo. Se identificó que este material carece de una diagramación legible y un tamaño adecuado, por lo cual en su rediseño se tomaron en cuenta estos aspectos y se tomó la desición de diseño de crear una diagramación que optimice y traslade la informacion de manera eficaz para una mejor comprensión, además del cambio de formato a 11×17" tabloide, siendo este un trifoliar desplegable con el fin de crear un soporte que aproveche de mejor manera el contenido informativo y espacio visual, permitiendo así la incorporación de otros elementos como el contacto de la institución.

Este material se complementa con las fichas informativas, ya que sirven como guía para realizar las actividades que se presentan en este.

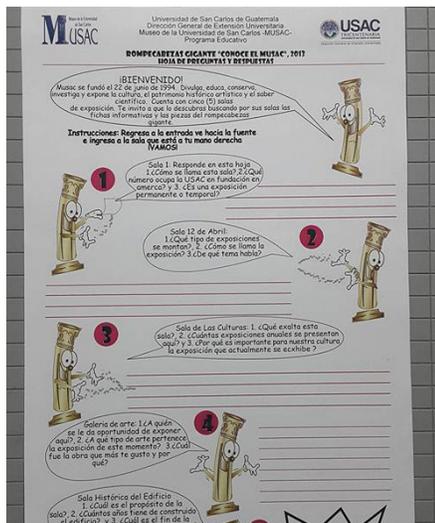


Figura 6.65. Material actual del MUSAC. Imagen propia.

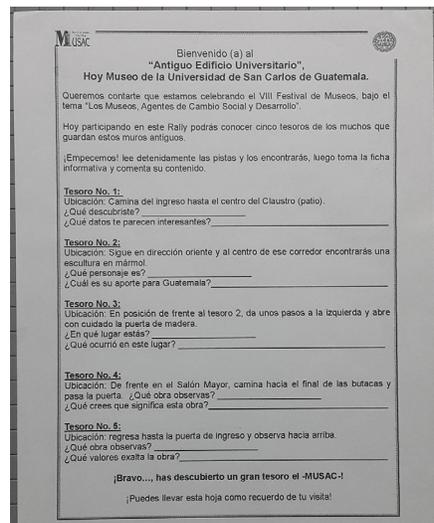


Figura 6.66. Material actual del MUSAC. Imagen propia.

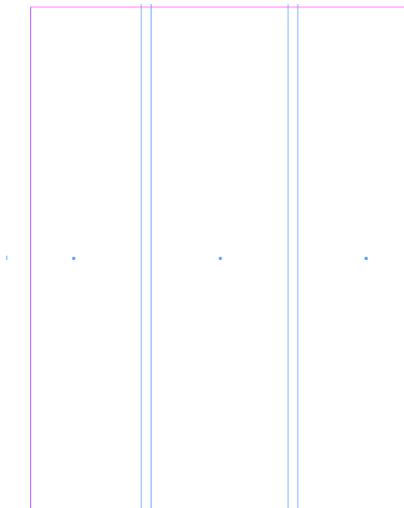


Figura 6.67. Diagramación ficha. Imagen propia.



Figura 6.68. Diagramación ficha. Imagen propia.

## Descubriendo los tesoros del MUSAC

¡Bienvenido al Antiguo Edificio Universitario,  
 Antigua Facultad de Derecho y sede actual del MUSAC!  
 Participando en esta dinámica podrás conocer 7 tesoros  
 que guardan estos muros antiguos.

Instrucciones: Agudiza tus sentidos, observa el mapa y detalles en el edificio. Cuando encuentres cada tesoro, lee la ficha informativa, comenta y realiza la actividad que se te indica. Abre cada cofre y descubre. ¡Diviértete y aprende!

Tesoro \_\_\_\_\_

Ubicación: camina del ingreso hasta el centro del claustro (plaza)

¿Qué descubriste? \_\_\_\_\_

Anota datos que te parezcan interesantes:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

Dibuja la fuente en el recuadro que aparece en la hoja, aprecia su forma y belleza.

Figura 6.69. Diagramación ficha.  
 Imagen propia.

Tesoro \_\_\_\_\_

Ubicación: sigue en dirección oriente y al centro de ese corredor encontrarás una escultura.

¿Qué personaje es? \_\_\_\_\_

¿De qué material está hecha la escultura? \_\_\_\_\_

Escribe datos que te parezcan interesantes:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

Anota, ¿En el billete de qué denominación encuentras a este personaje histórico? \_\_\_\_\_

Localiza en el Salón General Mayor, el retrato Dr. Gálvez y la placa conmemorativa en el estado.

Tesoro \_\_\_\_\_

Ubicación: En posición de frente al tesoro 2, da unos cuantos pasos a la izquierda y abre la puerta de madera.

¿En qué lugar estás? \_\_\_\_\_

¿Qué ocurrió en este lugar? \_\_\_\_\_

Anota los acontecimientos de carácter sociopolítico ocurridos:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

Observa los retratos de personajes ilustres. ¿Reconoces alguno en la historia?

Anota datos importantes de tres personajes:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

Figura 6.70. Diagramación ficha.  
 Imagen propia.

Tesoro \_\_\_\_\_

Ubicación: En el Salón Mayor, camina hacia el final de las butacas y pasa la puerta. Ahora te encuentras en el vestíbulo.

¿Qué obra observas? \_\_\_\_\_

¿Quién es la autora de la obra? \_\_\_\_\_

¿Qué elementos observas? \_\_\_\_\_

Observa la belleza del mural e interpreta su significado.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Puedes leer la Alegoría al *pié del mural*.  
 Visita [www.musaconlinea.org](http://www.musaconlinea.org) y aprecia el documental "Un pincelazo de la vida artística de la guatemalteca Rina Lazo".

Tesoro \_\_\_\_\_

Ubicación: Regresa hasta la puerta de ingreso del Musac y observa hacia arriba.

¿Qué obra aprecias? \_\_\_\_\_

¿De qué material está hecho? \_\_\_\_\_

¿Qué valores exalta la obra? \_\_\_\_\_

Observa las musas de la justicia y la libertad y memoriza sus nombres.

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

¿Qué más elementos contiene este relieve?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Figura 6.71. Diagramación ficha.  
 Imagen propia.

## Diseño de plantilla de fichas de complemento

Como complemento adicional al material educativo el MUSAC cuenta con una serie de pequeñas fichas con cápsulas de información, donde se brindan datos importantes y de conocimiento del punto de interés a los visitantes, las cuales se colocan en una caja, la cual abrirán luego de leer las instrucciones del trifoliar y realizar las actividades, con el fin de reforzar y comunicar información por medio de imágenes y textos.

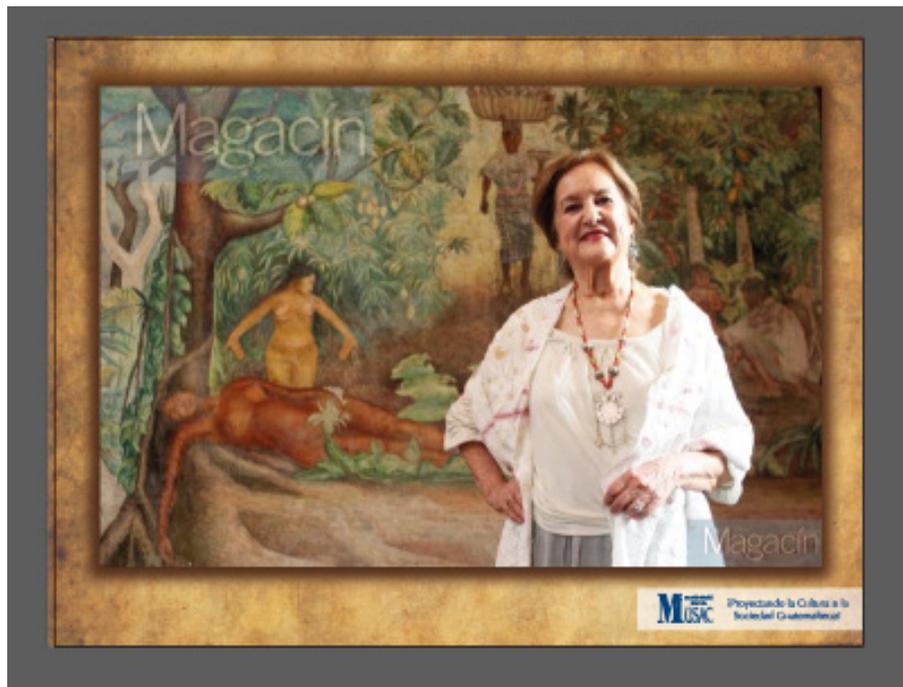


Figura 6.72. Diagramación ficha.  
Imagen propia.



Figura 6.73. Diagramación ficha.  
Imagen propia.



Figura 6.74. Diagramación ficha.  
Imagen propia.

## Diseño de manual de normas gráficas

El MUSAC, posee actualmente un manual de normas gráficas para regir su identidad corporativa, sin embargo este carece de ciertos elementos, los cuales dificultan que se cumpla su propósito, por lo cual se procedió a realizar un nuevo manual que cumpla correctamente las funciones de identidad corporativa, detectando de esta manera las funciones no existentes, para incluirlas y optimizar el uso correcto, guiando así al usuario a desarrollar la identidad corporativa de la mejor manera. Se desarrolló el nuevo manual de normas gráficas en formato horizontal, con un nuevo tamaño de 7×10”, estructurado a 9×7 columnas.

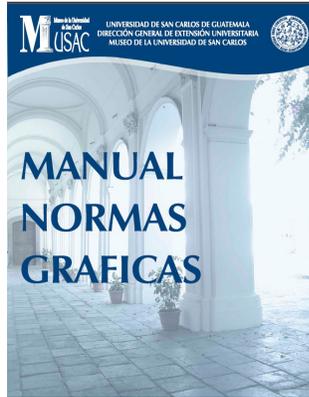


Figura 6.75. Manual de normas gráficas MUSAC. Imagen propia.



Figura 6.76. Manual de normas gráficas MUSAC. Imagen propia.



Figura 6.76 Manual de normas gráficas MUSAC. Imagen propia.



Figura 6.77. Manual de normas gráficas MUSAC. Imagen propia.



Figura 6.78. Manual de normas gráficas MUSAC. Imagen propia.



Figura 6.79. Manual de normas gráficas MUSAC. Imagen propia.



Figura 6.80. Manual de normas gráficas, primer nivel de bocetaje. Imagen propia.

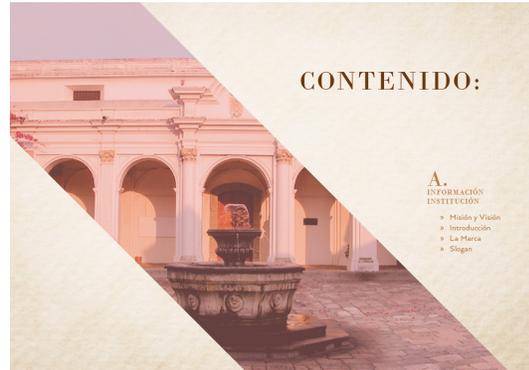


Figura 6.81. Manual de normas gráficas, primer nivel de bocetaje. Imagen propia.



Figura 6.82. Manual de normas gráficas, primer nivel de bocetaje. Creación propia.



Figura 6.83. Manual de normas gráficas, primer nivel de bocetaje. Creación propia.



Figura 6.84. Manual de normas gráficas, primer nivel de bocetaje. Creación propia.



Figura 6.85. Manual de normas gráficas, primer nivel de bocetaje. Creación propia.



Figura 6.86. Manual de normas gráficas, primer nivel de bocetaje. Creación propia.



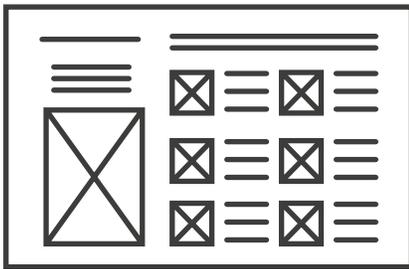
Figura 6.87. Manual de normas gráficas, primer nivel de bocetaje. Creación propia.

## Diseño de infografía

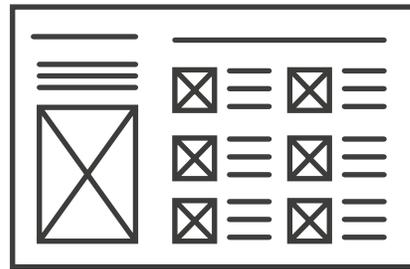
Se propuso al MUSAC el diseño de una infografía que presente a los visitantes la información de los puntos de interés del recorrido de manera resumida, se desarrolló la propuesta de diseño, creando un formato de 35×25” para colocarla en un punto estratégico dentro del museo, las premisas de diseño que se utilizaron, fue la diagramación base de la pieza, el uso de fotografía, la unificación de colores para una comunicación visual efectiva y funcional.

En la infografía se presentarán datos e información de cada punto de interés acompañado de una fotografía del mismo, para que así los visitantes que no puedan realizar el recorrido programado con el docente puedan conocer más acerca del patrimonio histórico que el museo posee.

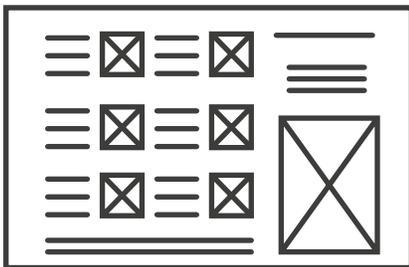
1.



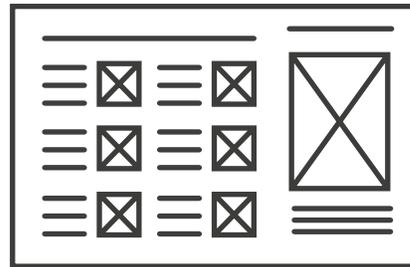
2.



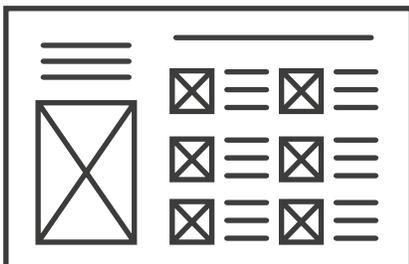
3.



4.



5.



6.

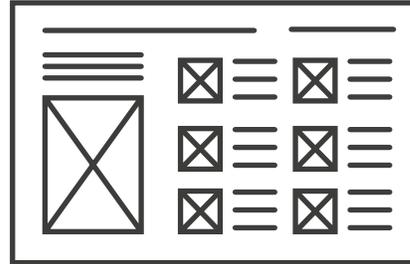




Figura 6.88. Infografía, primer nivel de bocetaje. Creación propia.



Figura 6.89. Infografía, primer nivel de bocetaje. Creación propia.



Figura 6.90. Infografía, primer nivel de bocetaje. Creación propia.

## Segunda etapa de visualización

### Modificación y cambios de personaje

Se realizaron cambios significativos en el personaje, se unificaron los dos personajes creados en la etapa de bocetaje, en donde se unieron las características que más destacaban de ambos para generar uno completamente nuevo.

### Bocetaje y creación de nuevo personaje

Basado en los cambios que se generaron por medio de asesorías en clase se desarrolló un personaje nuevo unificando las propuestas de los bocetos anteriores, en donde se propone el cambio de color y detalles para el mejoramiento de este.



Figura 6.91. Personaje, primer nivel de bocetaje. Creación propia.



Figura 6.92. Personaje, primer nivel de bocetaje. Creación propia.



Figura 6.93. Personaje, primer nivel de bocetaje. Creación propia.



Figura 6.94. Personaje, primer nivel de bocetaje. Creación propia.

## Propuesta de personaje, colorización base

### Colores sólidos



Figura 6.95. Personaje, primer nivel de bocetaje digital.  
Creación propia.

### Colores y sombras



Figura 6.96. Personaje, primer nivel de bocetaje digital.  
Creación propia.

## Posiciones de personaje, boceto digital



Figura 6.97. Personaje, primer nivel de bocetaje posturas. Creación propia.



Figura 6.98. Personaje, primer nivel de bocetaje posturas. Creación propia.



Figura 6.99. Personaje, primer nivel de bocetaje posturas. Creación propia.



Figura 6.100. Personaje, primer nivel de bocetaje posturas. Creación propia.



Figura 6.101. Personaje, primer nivel de bocetaje posturas. Creación propia.



Figura 6.102. Personaje, primer nivel de bocetaje posturas. Creación propia.



Figura 6.103. Personaje, primer nivel de bocetaje posturas. Creación propia.



Figura 6.104. Personaje, primer nivel de bocetaje posturas. Creación propia.



Figura 6.105. Personaje, primer nivel de bocetaje posturas.  
Creación propia.



Figura 6.106. Personaje, primer nivel de bocetaje posturas.  
Creación propia.



Figura 6.107. Personaje, primer nivel de bocetaje posturas. Creación propia.



Figura 6.108. Personaje, primer nivel de bocetaje posturas. Creación propia.



Figura 6.109. Personaje, primer nivel de bocetaje posturas. Creación propia.



Figura 6.110. Personaje, primer nivel de bocetaje posturas. Creación propia.



Figura 6.111. Personaje, primer nivel de bocetaje posturas.  
Creación propia.



Figura 6.112. Personaje, primer nivel de bocetaje posturas.  
Creación propia.

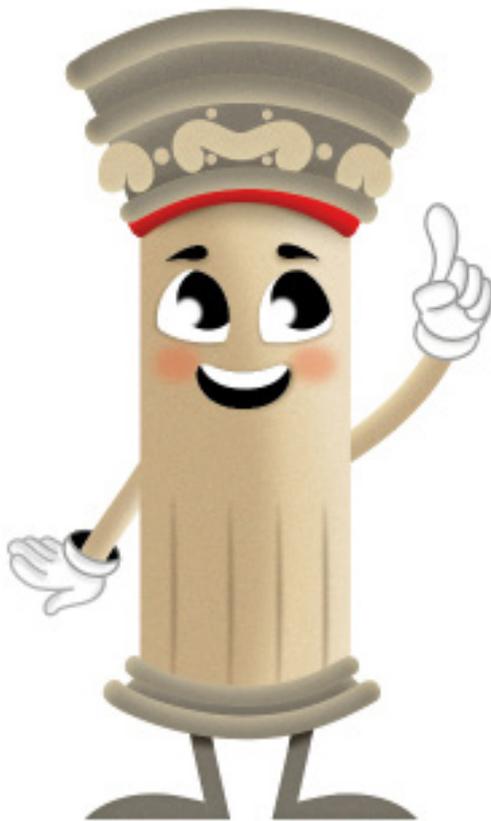


Figura 6.113. Personaje, primer nivel de bocetaje posturas.  
Creación propia.

## Audiovisual, guión literario y grabación de audio

Para el desarrollo y creación del audiovisual y los audios, se contó con el apoyo del Licenciado Gregorio Chávez en la locución, la Licenciada Venus Espina en la edición y corrección del guión técnico, por último el Licenciado Fernando Palacios en la dirección y controles.

Para finalizar el proceso de creación del audiovisual se sincroniza la animación con el audio, revisando detalladamente los diferentes tiempos para lograr así una correcta sincronización.



Figura 6.114. Instalaciones Radio USAC.  
Fotografía propia.



Figura 6.115. Instalaciones Radio USAC.  
Fotografía propia.



Figura 6.116. Instalaciones Radio USAC.  
Fotografía propia.



Figura 6.117. Instalaciones Radio USAC.  
Fotografía propia.



Figura 6.118. Visualización audiovisual.  
Diseño propio.



Figura 6.119. Visualización audiovisual.  
Diseño propio.



Figura 6.120. Visualización audiovisual.  
Diseño propio.

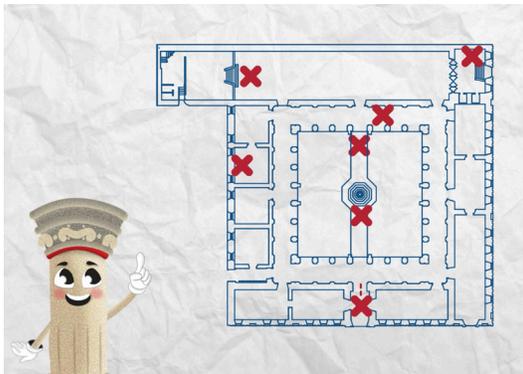


Figura 6.122. Visualización audiovisual.  
Diseño propio.

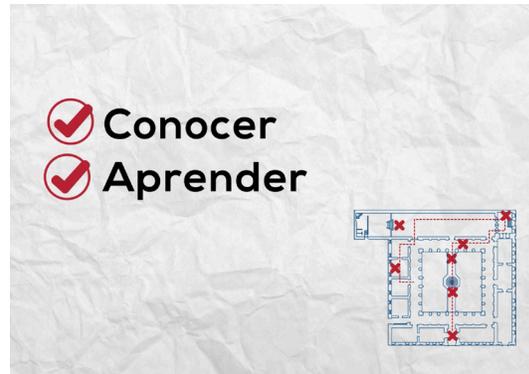


Figura 6.123. Visualización audiovisual.  
Diseño propio.



Figura 6.124. Visualización audiovisual.  
Diseño propio.

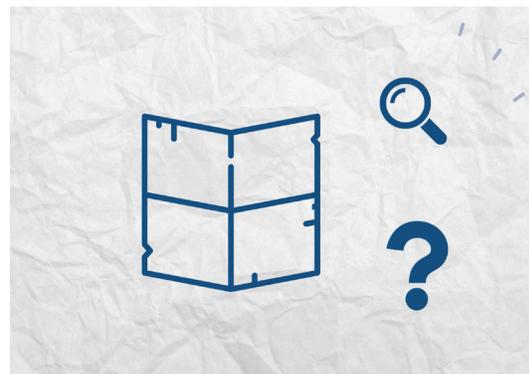


Figura 6.125. Visualización audiovisual.  
Diseño propio.

## Evaluación de material con expertos



Figura 6.126. Validación con expertos.  
Fotografía propia.



Figura 6.127. Validación con expertos.  
Fotografía propia.

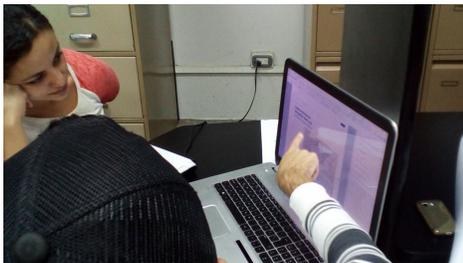


Figura 6.128. Validación con expertos.  
Fotografía propia.



Figura 6.129. Validación con expertos.  
Fotografía propia.

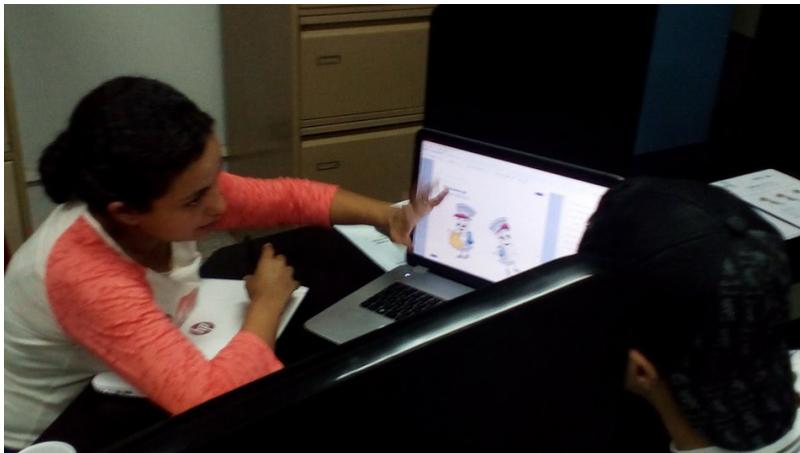


Figura 6.130. Validación con expertos.  
Fotografía propia.

Durante la evaluación del material con expertos, los criterios a evaluar fueron:

- Calidad y detalle del personaje
- Código cromático
- Código tipográfico
- Impacto visual

Los cuales fueron evaluados por la Licenciada Claudia Leal, experta en diseño multimedia e ilustración, validando así las propuestas de diseño, realizando unas pequeñas modificaciones para el mejoramiento de cada pieza y que su uso adecuado al grupo objetivo.



## Validación 2do nivel

Creación de personaje para fichas informativas para el Museo de la Universidad de San Carlos MUSAC.

A continuación se presentan una serie de cambios de en la versión de personaje, por favor indique que versión según su opinión es la mejor.



Aspecto a evaluar	1	2	3	4	5
Detalle de los ojos,					
Comprensión del icónico,					
Impacto visual,					
Funcionalidad					
Código cromático   psicología del color					
<b>TOTAL</b>					

Comentario: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Figura 6.131. Encuesta.  
Diseño propio.

## Desarrollo de fichas informativas

Se generó una nueva propuesta en donde se integran fotografías de los sitios más importantes dentro del museo a las fichas de contenido, se llevó a cabo una serie de fotografías en donde se documentó cada sitio dentro del museo, para luego utilizarlo como recurso gráfico dentro de la pieza.

### Antes



Figura 6.132. Pruebas de fotografía.  
Fotografía propia.

### Después



Figura 6.133. Pruebas de fotografía.  
Fotografía propia.

## Segundo proceso de bocetaje de fichas informativas

Con la integración de las fotografías de los sitios más importantes dentro del museo se generaron las fichas informativas, para ello se precedió a la realización de la diagramación de cada pieza, colocando respectivamente cada elemento utilizando los códigos cromáticos y tipográficos seleccionados.



Figura 6.134. Segunda visualización.  
Diseño propio.

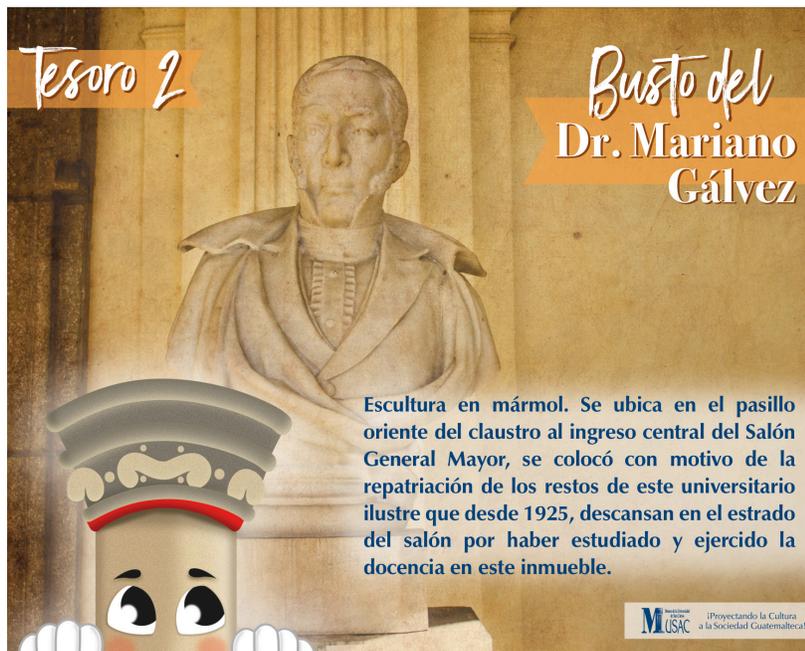


Figura 6.135. Segunda visualización.  
Diseño propio.



Figura 6.136. Segunda visualización. Diseño propio.



Figura 6.137. Segunda visualización. Diseño propio.

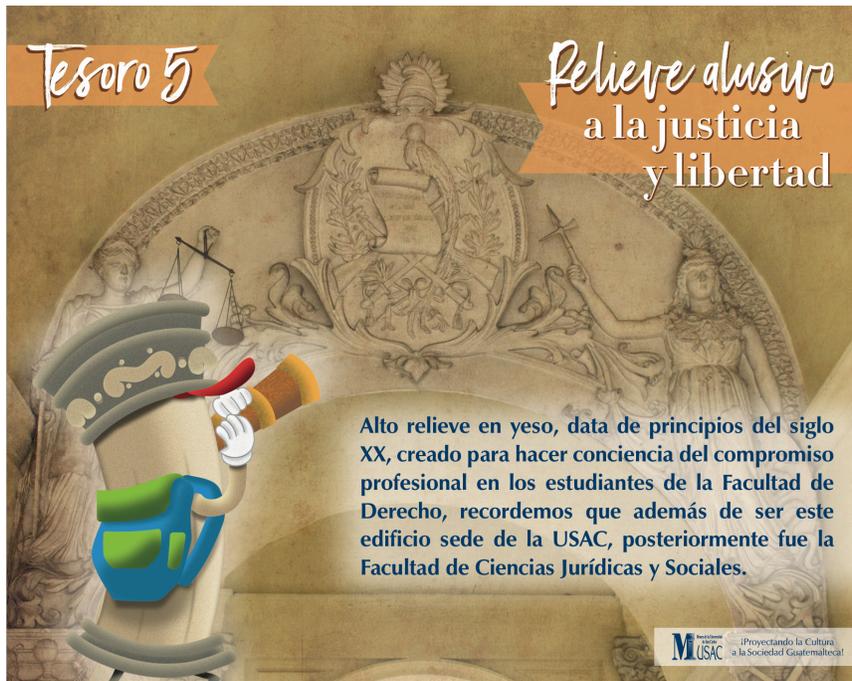


Figura 6.138. Segunda visualización.  
Diseño propio.

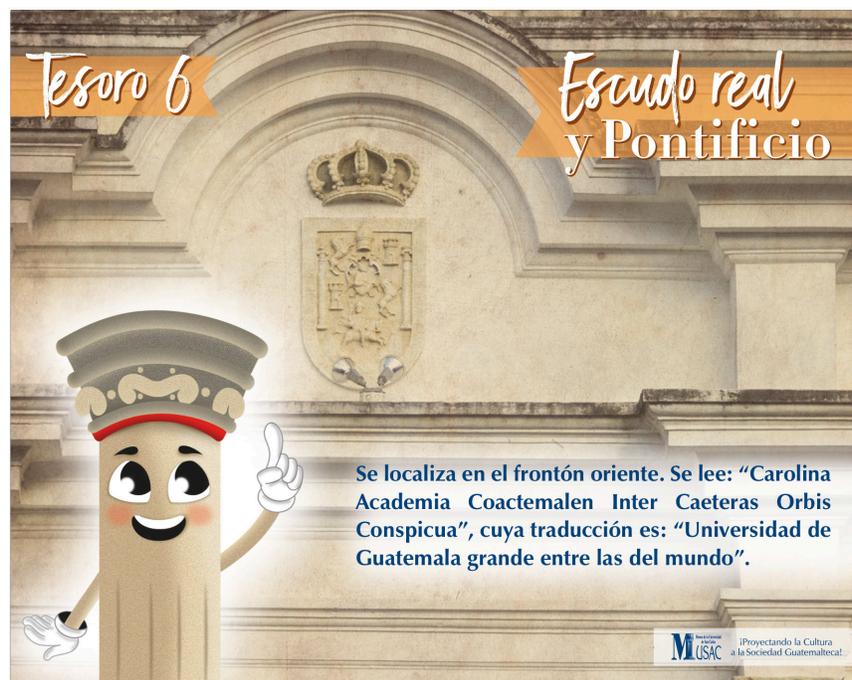


Figura 6.139. Segunda visualización.  
Diseño propio.

## Segundo proceso de bocetaje de trifoliar informativo

Se realizó un trifoliar desplegable, el cual optimiza el espacio y la lectura visual del contenido de la pieza, el código cromático es definido por el manual de marca de la institución al igual que el código tipográfico, parte del color de la pieza es basada en el concepto creativo del proyecto, siendo estos colores ocres para su uso.



Figura 6.140. Segunda visualización. Diseño propio.



Figura 6.141. Segunda visualización. Diseño propio.

¿Qué más observas?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¿Quién es la autora de la obra?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¿Qué elementos observas?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Observa la belleza del mural e interpreta su significado.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Puedes leer la Alegoría al pie del mural. Visita [www.musaconlinea.org](http://www.musaconlinea.org) y aprecia el documental "Un pincelazo de la vida artística de la guatemalteca Rina Lazo".

**Tesoro 5**

**Ubicación:** Regresa hasta la puerta de ingreso del Musac y observa hacia arriba.

¿Qué obra aprecias?

\_\_\_\_\_

¿De qué material está hecho?

\_\_\_\_\_

¿Qué valores exalta la obra?

\_\_\_\_\_

Observa las musas de la justicia y la libertad y memoriza sus nombres.

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

¿Qué más elementos contiene este relieve?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Tesoro 6**

**Ubicación:** Centro de la plaza, frontón oriente, (arriba) indica el significado del origen Real de la USAC.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¿Qué significa el carácter de Pontificia, que se le otorgó a la USAC?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Tesoro 7**

**Ubicación:** Muros del ingreso, corredores y Salón General Mayor.

Menciona algunos acontecimientos que se conmemoran en las plazas.

1. \_\_\_\_\_

Figura 6.142. Segunda visualización  
Diseño propio.

**Tesoro 2**

**Ubicación:** sigue en dirección oriente y al centro de ese corredor encontrarás una escultura.

¿Qué personaje es?

\_\_\_\_\_

¿De qué material está hecha la escultura?

\_\_\_\_\_

Escribe datos que te parezcan interesantes:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

Anota, ¿En el billete de qué denominación encuentras a este personaje histórico? \_\_\_\_\_

Localiza en el Salón General Mayor, el retrato Dr. Gálvez y la placa conmemorativa en el estrado.

**Tesoro 3**

**Ubicación:** En posición de frente al tesoro 2, da unos cuantos pasos a la izquierda y abre la puerta de madera.

¿En qué lugar estás?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¿Qué ocurrió en este lugar?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Anota los acontecimientos de carácter sociopolítico ocurridos:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

Observa los retratos de personajes ilustres. ¿Reconoces alguno en la historia? Anota datos importantes de tres personajes:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

**Tesoro 4**

**Ubicación:** En el Salón Mayor, camina hacia el final de las butacas y pasa la puerta. Ahora te encuentras en el vestíbulo.

¿Qué obra observas?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¿Quién es la autora de la obra?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Tesoro 5**

**Ubicación:** Regresa hasta la puerta de ingreso del Musac y observa hacia arriba.

Figura 6.143. Segunda visualización trifoliar.  
Diseño propio.

## Segundo proceso de bocetaje de fichas de contenido

Como primer cambio se decide establecer una diagramación base para las fichas de contenido, en las cuales se colocará información de interés para los visitantes, además se decidió colocar una imagen del respectivo punto de interés para crear una mejor visualización y referencia con el objetivo de trasladar la información.

El código cromático se combina siendo este el dictado por el manual de marca y el concepto creativo, al igual que el código tipográfico, donde se emplea la tipografía de la institución y dos más generadas por el concepto creativo.



Figura 6.144. Segunda visualización fichas de información. Diseño propio.

# La Fuente

De forma octogonal, es parte estilística del edificio. A principios del siglo XX los estudiantes como Miguel Ángel Asturias, en la época de la Huelga de Dolores celebraban el jolgorio de la culminación del desfile bufo. Es el marco perfecto para la toma de fotografías que han pasado a la historia.



Figura 6.145. Segunda visualización fichas de información. Diseño propio.

# Busto del Dr. Mariano Gálvez (1794-1862)

Escultura en mármol. Se ubica en el pasillo oriente del claustro al ingreso central del Salón General Mayor, se colocó con motivo de la repatriación de los restos de este universitario ilustre que desde 1925, descansan en el estrado del salón por haber estudiado y ejercido la docencia en este inmueble. Fue el primer presidente del Estado de Guatemala. Creó la Academia de Estudios, con una Reforma para los estudios universitarios.



Figura 6.146. Segunda visualización fichas de información. Diseño propio.

## Mural Tierra Fértil de Guatemala

Representa la riqueza de nuestra tierra con gran vegetación que va desde el norte del Petén a la costa del Pacífico, su mensaje está representado con una estela maya semi enterrada, figuras femeninas que simbolizan la fertilidad, un grupo familiar en la enseñanza de la labor de siembra y una vendedora con indumentaria indígena que proyecta la distribución de los frutos de la tierra.



Figura 6.146. Segunda visualización fichas de información.  
Diseño propio.

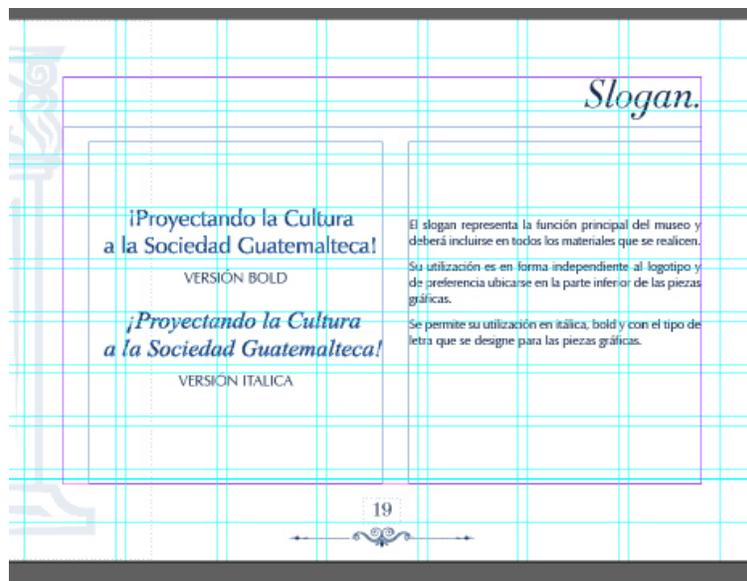


Figura 6.147. Segunda visualización fichas de información.  
Diseño propio.

## Segundo proceso de bocetaje manual de normas gráficas

Como primer cambio se decide establecer una retícula base para la diagramación del manual de normas gráficas, procurando una composición de textos y columnas que faciliten la lectura del usuario.

Para el desarrollo de la pieza el código cromático y tipográfico es dictado por el mismo manual de marca de la institución, se hace uso de fotografías del museo como fondos para descansos visuales.



Figuras 6.148. Segunda visualización manual de normas gráficas. Diseño propio.

## Tipografía institucional

### Times New Roman

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz  
123456789 !"#\$%&'()\*=?;:

Para la papelería y documentos de la institución se designa el tipo de letra Times New Roman, en todas sus formas.

### ZapHumnst BT

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz  
123456789 !"#\$%&'()\*=?;:

Como tipo de letra complementaria se permite el uso de ZapHumnst BT, en todas sus formas.

29



Figura 6.149. Segunda visualización manual de normas gráficas. Diseño propio.



41

Figura 6.150. Segunda visualización manual de normas gráficas. Diseño propio.

## Segundo proceso de bocetaje infografía

Como primer cambio se decide establecer una retícula base para la diagramación de la infografía, procurando una composición de textos e imágenes que faciliten la lectura del usuario.

Para el desarrollo de la pieza el código cromático y tipográfico es dictado por el mismo manual de marca de la institución, se hace uso de fotografías del museo como fondos para descansos visuales.



Figuras 6.151. Segunda visualización Infografía. Diseño propio.



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
DIRECCIÓN GENERAL DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA  
MUSEO DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
DIRECCIÓN GENERAL DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA  
MUSEO DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS

# 7 puntos de interés en el MUSAC

El Museo de la Universidad de San Carlos de Guatemala, abre sus puertas en 1994. Funciona bajo el concepto de MUSEO ACADÉMICO.

Existen 7 puntos de interés que forman parte del MUSAC, cada uno posee su propia historia que ha perdurado a través de los años al igual que poseen una gran variedad de datos curiosos.



**Relojero Alvisivo a la Libertad y el Derecho**

Este reloj no solo indica el tiempo sino que también es un símbolo de la libertad y el derecho. Fue creado por el arquitecto y escultor guatemalteco Juan José Arce y se encuentra en la Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales.



**Pala de Arce**

Este objeto es una copia de la pala que usaba el arquitecto Juan José Arce para trabajar en la construcción del Museo de la Universidad de San Carlos de Guatemala.



**Escudo Roal y Pontificio**

Este escudo es el símbolo de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Fue creado por el arquitecto Juan José Arce y se encuentra en la Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales.



**La Fuente**

Esta fuente es una obra de arte que se encuentra en el Museo de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Fue creada por el arquitecto Juan José Arce y se encuentra en la Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales.



**Busto del Dr. Mariano Gálvez**

Este busto es una obra de arte que se encuentra en el Museo de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Fue creado por el arquitecto Juan José Arce y se encuentra en la Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales.



**Mural Tavera Fértil de Guatemala**

Este mural es una obra de arte que se encuentra en el Museo de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Fue creado por el arquitecto Juan José Arce y se encuentra en la Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales.



**Salón General Mayor Adolfo Mijangos López**

Este salón es una sala de conferencias que se encuentra en el Museo de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Fue creado por el arquitecto Juan José Arce y se encuentra en la Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales.



**Placas conmemorativas**

Estas placas conmemoran los hechos más importantes de la historia de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Se encuentran en el Museo de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Le invitamos a recorrer uno de los edificios emblemáticos de la Universidad de San Carlos, MUSAC, de estilo neoclásico, a través de sus puntos de interés que pertenecen a las páginas de la historia nacional.

¡Bienvenido!  
al Antiguo Edificio Universitario,  
Antigua Facultad de Derecho  
y sede actual del MUSAC.

Admisión: Nacional: Q. 1.00. Extranjero: Q. 8.00.  
Estudiantes y trabajadores con carné: Gratis

Teléfono: 22330721 y 22516840  
Correo electrónico: info@musac.unscc.edu.gt  
Página web: www.musac.unscc.edu.gt

USAC  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Figuras 6.152. Segunda visualización Infografía. Diseño propio.

## **Tercer nivel de visualización**

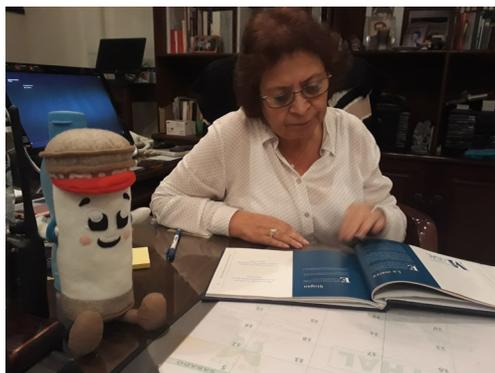
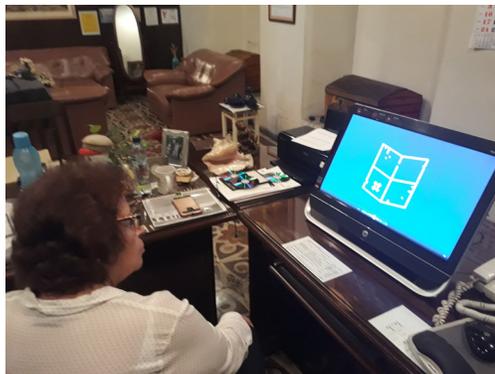
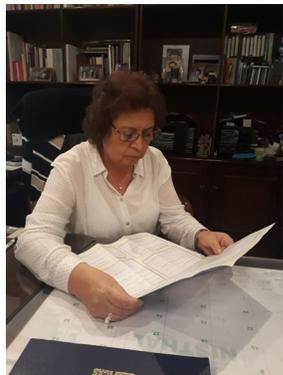
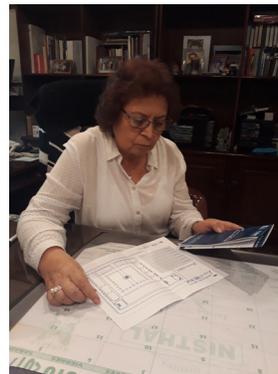
### **Criterios a evaluar**

- Facilidad de lectura y comprensión.
- Interés sobre el tema.
- Contenido claro y entendible.
- Proporción y tamaño de las piezas y demás materiales.
- Comprensión del audiovisual tanto visual como de sonido.
- Materiales impresos en formatos correctos.

### **Conclusiones de evaluación**

- El rediseño del manual de normas gráficas facilitará la realización de todos los diferentes materiales visuales e impresos que este necesite, siguiendo los lineamientos de este para una correcta guía y ejecución.
- El emplear los diferentes materiales didácticos generados facilita el traslado de información a las personas que realicen un recorrido por el museo, ya que ayudan a generar un mejor aprendizaje siendo métodos didácticos creativos.
- Por medio de los material infográfico generado se brinda información importante y rápida del museo que las personas desconocen o simplemente no tienen en cuenta.
- El material audiovisual sirve como una excelente guía para iniciar el recorrido en el museo ya que brinda instrucciones y traslada la información de manera clara y sencilla por medio de íconos que las personas pueden identificar de manera rápida.
- El diseño de formato del trifoliar ayuda y facilita la lectura por medio de sus diagramaciones sencillas en el formato, transmitiendo la información guiada por el docente y el audiovisual de manera clara y directa.
- La simplificación del mapa ayuda y facilita la comprensión de las personas durante el recorrido utilizando pocos textos y como clave emplea el seguir las instrucciones del docente para llevar a cabo el recorrido.

## Evaluación con docentes del MUSAC



Figuras 6.153. Validación MUSAC.  
Fotografías propia.

## **Audiovisual**

Para el tercer nivel de visualización se genera una nueva línea gráfica para la pieza de diseño, en la cual se hace uso de una nueva tipografía la cual permite un mayor impacto visual y mejor comprensión de las instrucciones que brinda el audiovisual.

El audio se sincroniza con cada elemento nuevo de diseño, siendo estos textos, íconos e imágenes generando así un mayor nivel de comprensión y legibilidad.

El uso cromático se rige por el manual de marca y el concepto creativo generado, el código tipográfico que se utiliza permite comunicar de manera clara y directa el mensaje de cada instrucción.



Figura 6.154. Tercera visualización audiovisual.  
Diseño propio.



Figura 6.155. Tercera visualización audiovisual. Diseño propio.



Figura 6.156. Tercera visualización audiovisual. Diseño propio.



Figuras 6.157. Tercera visualización audiovisual.  
Diseño propio.



Figuras 6.158. Tercera visualización audiovisual.  
Diseño propio.

## Fichas informativas, piezas y montajes finales



Figura 6.159. Tercera visualización Fichas de información.  
Diseño propio.



Figura 6.160. Tercera visualización Fichas de información.  
Diseño propio.



Figura 6.161. Tercera visualización Fichas de información.  
Diseño propio.



Figura 6.162. Tercera visualización Fichas de información.  
Diseño propio.



Figura 6.163. Tercera visualización Fichas de información. Diseño propio.



Figura 6.164. Tercera visualización Fichas de información. Diseño propio.

## Desplegable, pieza y montajes final



Figura 6.165. Tercera visualización Trifoliar desplegable.  
Diseño propio.



Figura 6.166. Tercera visualización Trifoliar desplegable.  
Diseño propio.

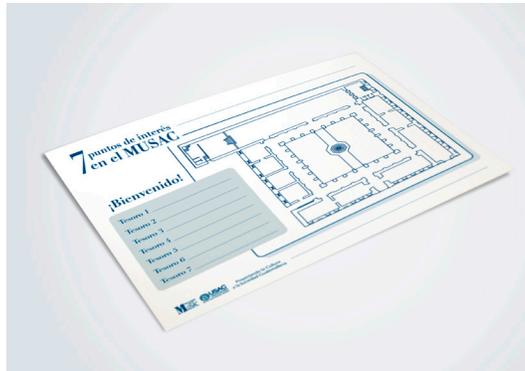


Figura 6.167. Tercera visualización mapa y contenido. Diseño propio.

## Manual de normas gráficas, pieza y montaje final



Figura 6.168. Tercera visualización manual de normas gráficas.  
Diseño propio.



Figura 6.169. Tercera visualización manual de normas gráficas.  
Diseño propio.



Figura 6.170. Tercera visualización manual de normas gráficas. Diseño propio.



Figura 6.171. Tercera visualización manual de normas gráficas. Diseño propio.



Figura 6.172. Tercera visualización manual de normas gráficas. Diseño propio.



Figura 6.173. Tercera visualización manual de normas gráficas. Diseño propio.



Figura 6.174. Tercera visualización infografía. Diseño propio.

# Infografía montaje final

**MUSAC**  
MUSEO DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS

**DIRECCIÓN GENERAL DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA**  
**MUSEO DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS**

**USAC**  
TRICENTENARIA  
1801-2021

Dirección General de Extensión Universitaria

## 7 puntos de interés en el MUSAC

### Bienvenido

Existen 7 puntos de interés que forman parte del MUSAC, cada uno posee su propia historia que ha perdurado a través de los años al igual que poseen una gran variedad de datos curiosos.

#### 1. La Fuente

Se ubica en el centro de la plaza. Posee dos figuras en alto relieve, en cada uno de ellos resulta un animal una cordera nacer.

#### 2. Doctor Mariano Galvez

Se ubica en el lado izquierdo del busto del ingreso central del Salón General Mayor, se colocó con motivo de la repatriación de los restos de este personaje en el año 1925, destacando en el estrado del salón por haber establecido y operado la docencia en este inmueble.

#### 3. "Adolfo Mijangos López"

Ubicado en el sector oriente del edificio. Es un espacio amplio y elegante con techos altos, de historia, donde sucedieron acontecimientos de carácter histórico-político. La universidad lo cedió a la ciudad de Guatemala para ser el espacio de la "República absoluta de Guatemala".

#### 4. Mural Tierra Fértil de Guatemala

Se encuentra en el vestíbulo del Salón General Mayor, donado por la artista guatemalteca Rita Lazo. Pintado al fresco en 1958, en el Club Italiano, representa la fertilidad de Guatemala, de restauración que le devolvió su valor realístico.

#### 5. a la Libertad y el Derecho

Alto relieve en yeso, data de principios del siglo XX, es un símbolo de la facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales.

#### 6. Escudo Real y Pontificio

Se localiza en el frontón oriente. Se lee: "Escudo Real y Pontificio de la Universidad de San Carlos de Guatemala Obispos Compañeros" cuya traducción es: "Universidad de Guatemala grande entre los del mundo". Lo integró:

- El escudo real de España.
- El escudo pontificio de la Santa Sede.
- El escudo de Guatemala.

#### 7. Placas conmemorativas

Colocadas en la fachada, cerrojos y Salón General Mayor, conmemoran los hechos históricos que dan testimonio de la historia de la institución.

USAC Museo de la Universidad de San Carlos. Proyecto de Extensión Universitaria. Dirección General de Extensión Universitaria. Museo de la Universidad de San Carlos. 2021.

Figura 6.175. Tercera visualización infografía montaje. Diseño propio.

## Fundamentación

### Código icónico

Un icono es una imagen o representación que sustituye a un objeto o a una idea por analogía o simbólicamente. Según el sitio definicionabc.com la definición de la palabra ícono proviene del griego eikón, y significa imagen. El término se emplea para referir a imágenes, signos y símbolos que son utilizados para representar conceptos u objetos.

La iconografía es ampliamente utilizada en diversos ámbitos. Puede decirse que prácticamente todo lo que nos rodea en las sociedades contemporáneas son iconos, símbolos, o imágenes representativas. Estos iconos pueden tener un propósito figurativo, decorativo o significativo.

Se manejan íconos simples en el audiovisual para comunicar de una manera clara y sencilla las instrucciones que deben de seguir los visitantes, el objetivo de utilizar íconos es facilitar y agilizar la comprensión, pasos o instrucciones que se comunican.



### Código lingüístico y de formato

El código lingüístico utilizado en las piezas es bastante simple, corto el cual apoya el traslado limpio y directo de información, brindando datos importantes de manera corta y resumida.

Los códigos de formato siendo en su mayoría material impreso se utilizarán diagramaciones sencillas, orientación horizontal basado en 7 columnas las cuales distribuyen el texto y demás elementos de una manera más clara y sencilla. La orientación que se emplea en la mayoría de los materiales es horizontal, esta aprovecha y distribuye al máximo el espacio de la fotografía y los complementos de texto e íconos.

Las piezas generadas contienen en su mayoría información resumida, ya que el propósito es comunicarla de una manera más simple y directa.

## Código tipográfico

Las tipografías que se utilizan brindan apoyo a las propuestas de diseño, siendo esta, ZapfHumnst BT que brinda legibilidad en los textos en el traslado de información, Didot brinda estética y elegancia en textos que son títulos al igual que sus variaciones, por último una letra miscelanea que complementa títulos y subtítulos brindando un toque estético a mano en las piezas.

Las otras tipografías utilizadas sirven como complemento y apoyo a todos los textos generados tanto el los materiales impresos como visuales.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hi Jj Kk Ll Mm Nn Oo  
Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6  
7 8 9 0

ZapfHumnst BT

*Aa* **Bb** Cc Dd Ee Ff Gg Hi Jj Kk Ll Mm Nn  
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1 2  
3 4 5 6 7 8 9 0

Didot

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hi Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp  
Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8  
9 0**

**Uni Sans Heavy**

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hi Jj Kk Ll Mm Nn Oo  
Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6  
7 8 9 0

Times New Roman

Aa Aa Aa Aa

## Código cromático

El color principal que predomina en todas las piezas de diseño es el color azul institucional y su color blanco de complemento, ya que es requerimiento de la institución que se utilicen ambos colores para que para que la imagen corporativa se intensifique y se fortalezca su identidad visual.

Los demás colores que sirven de apoyo a las piezas son en su mayoría colores ocres, los cuales aparte de complementar y reforzar el concepto creativo, brindan un énfasis y apoyo a la diferente paleta de colores visuales que se manejan dentro del museo.

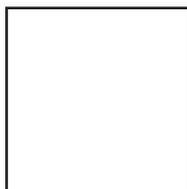


PANTONE 295 CVU

C = 100% M = 57%

Y = 0% B = 40%

WEB = 003366

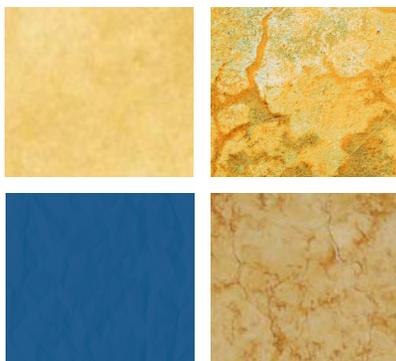


PANTONE 000C

C = 0% M = 0%

Y 0% B = 0%

#ffffff



Los diferentes juegos de texturas también complementan las piezas de diseño, estas están basadas en las texturas y colores observados dentro del museo generando así un concepto de textura visual la cual puede ser vista por el ojo, aunque pueda evocar también sensaciones táctiles siendo decorativas y espontáneas en las piezas de diseño.

Al implementar elementos de textura en las piezas de diseño, se infunde intensidad y dimensión, las texturas poseen un efecto expresivo, están cuidadosamente pensadas y diseñadas para conseguir resaltar la forma de los objetos y hacerlos lucir lo más atractivos posible.

## Presupuesto

### **Proceso de conceptualización** **Q.9,500.00**

- Trabajo e investigación de campo.
- Desarrollo de insights.
- Formulación de concepto creativo.
- Proceso de bocetaje.

### **Proceso digital** **Q.12,500.00**

- Digitalización de bocetos.
- Diseño de diagramación y jerarquías.
- Establecimiento de elementos de diseño.

### **Impresión de artes finales** **Q.10,000.00**

- Creación de artes finales para folletos y otros materiales impresos.
- Diseño de diagramación y jerarquías.

### **Sesión de fotografías** **Q.9,000.00**

- Fotografías de cada punto de interés dentro del museo.

### **Audiovisual** **Q.10,000.00**

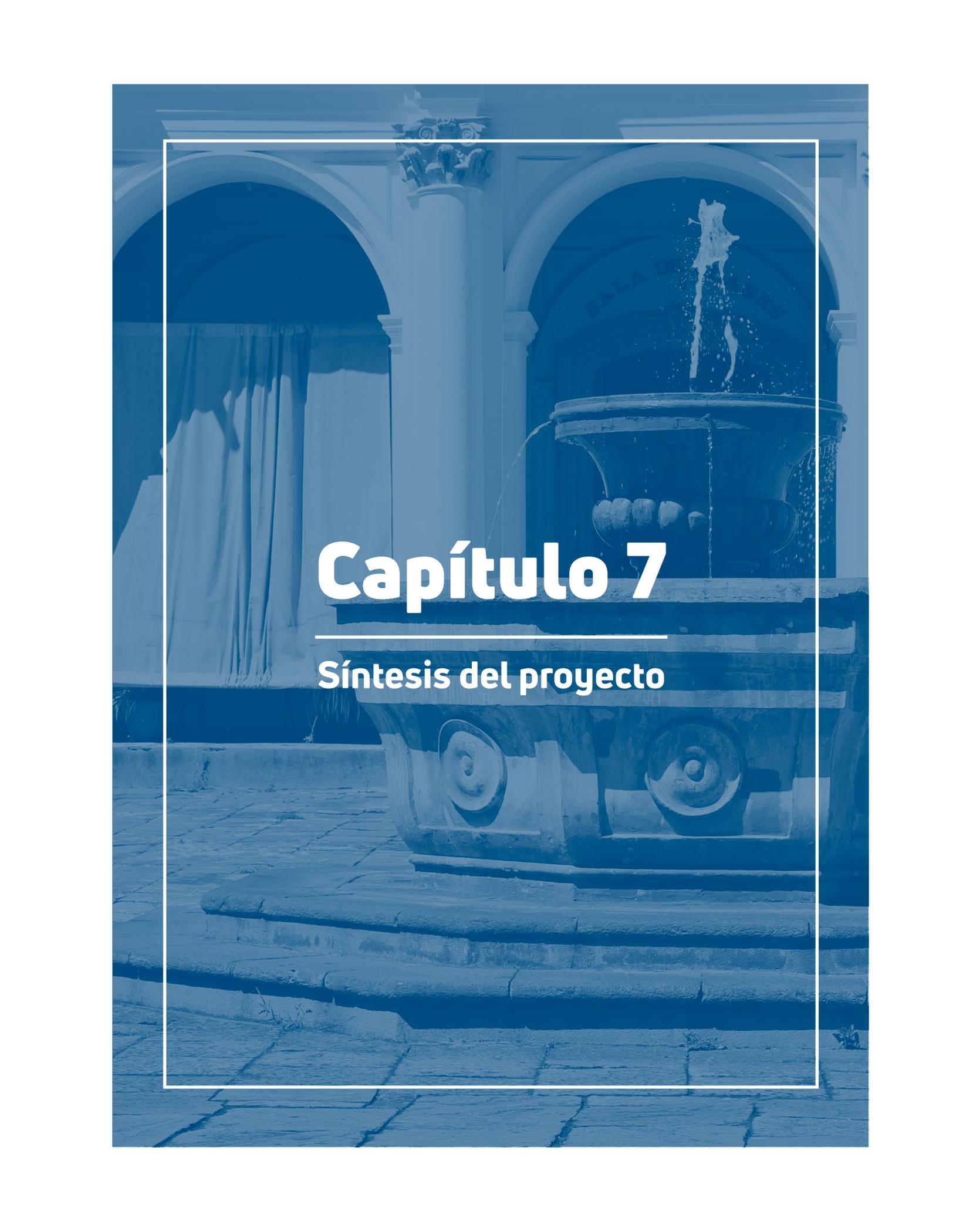
- Locución.
- Elaboración de guión técnico.
- Grabación de audio.

### **Impresiones finales** **Q.4,000.00**

- Impresión de cada material.

**TOTAL: Q.55,000.00**





# Capítulo 7

---

Síntesis del proyecto



# Síntesis del proyecto

---

## Lecciones aprendidas

### Conocimientos

Cada persona aprende de una manera totalmente diferente, esto dependiendo de su edad, género, gustos o preferencias y su nivel de conocimiento, teniendo en cuenta estos aspectos, poder desarrollar materiales didácticos que se adapten a estos con la finalidad que se cumpla ese mensaje u objetivo.

### Habilidad

- Mejora en técnicas de diagramación e ilustración, por medio de referencias visuales como complemento e inspiración para diseñar.
- Gestionar todo tipo de información importante, con autoridades o encargados superiores, personal y docentes, con el objetivo de guiar el desarrollo del proyecto de la mejor manera posible.

### Actitud

- Ser paciente y comprensivo con durante los procesos de realización las personas que están involucradas en el proceso del proyecto.
- Ser perseverante, tomar desiciones correctas en cuanto a y tener iniciativa ante todo, para poder alcanzar las metas propuestas.

## Conclusiones

- La directora, educadoras y personal del Museo de la Universidad de San Carlos, MUSAC indicaron que los materiales generados habían sido de su total agrado, comunicaron su gratitud por el aporte realizado, esperan que con la implementación de este material los visitantes aprendan y se diviertan en la visitas que realicen o las gestiones que el programa educativo genere.
- El diseño y optimización del manual de normas gráficas para el museo facilitará la realización de los diferentes materiales visuales, los cuales tendrán una mejor comunicación estructurada para los procesos de diseño internos.
- El emplear diferentes materiales didácticos facilita el traslado de información y la comprensión de temas, ya que estos están acompañados de gráficos y textos cortos que simplifican la comprensión de los temas.
- Con las piezas creadas se espera que los recorridos y visitas programados al museo ayuden a los visitantes a conocer y comprender el valor histórico que este posee.

## Recomendaciones

### Museo de la Universidad de San Carlos, MUSAC

- Se les recomienda un mejor compromiso con los procesos de traslado de información, al igual que prestar atención a las propuestas y cambios que se sugieren durante la elaboración de algún proyecto.

### A la Escuela de Diseño Gráfico

- Planificar actividades adecuadas para trasladar información y orientar a los alumnos de mejor manera.
- Generar talleres para estimular el conocimiento y lecciones aprendidas durante todo el proceso del proyecto.

### Futuros estudiantes

- Conocer más a fondo a la institución en la cual realizarán su proyecto, ya que puede llegar a provocar ciertas dificultades el no conocer a fondo los procesos y la información que se manejará.
- Recibir la mayor cantidad de asesorías posibles para asegurar un diseño funcional, al igual que observar fuentes de consulta y referencias visuales como inspiración, ya que son un gran apoyo al momento de generar piezas de diseño.
- Encontrar el mayor número de soluciones a los inconvenientes que se pueden ir generando durante el transcurso del proyecto.

## Referencias consultadas

- Carson, David, Análisis retórico del diseño gráfico, recuperado de: <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n37/rgamonal.html>
- Funcionalidad del diseño, recuperado de: <http://www.ideasfrescas.es/disenio-grafico/>
- Planeta Web (2015) Propósito del diseño gráfico, recuperado de: <http://www.planetaweb.com.mx/aplicacion-proposito-y-fin-del-diseno.htm>
- Definición de Código de ética, recuperado de: <http://www.definicionabc.com/social/codigo-de-etica.php>
- Ortega, Pablo, (2012) Diagramación, recuperado de: <http://disenograficoiut.blogspot.com/2012/02/diagramacion.html>
- La psicología del color aplicada al diseño gráfico, recuperado de: <http://www.redcuadrada.com/es/la-psicologia-del-color-aplicada-al-diseno-grafico/>
- Tipografía en el diseño, recuperado de: <http://blogdecienciassocialesyhumanas.blogspot.com/2010/06/la-tipografia-en-el-diseno-grafico.html>
- La imagen en la página, recuperado de: [http://www.aloj.us.es/galba/DIGITAL/CUATRIMESTRE\\_II/IMAGEN-PAGINA/2pagina.htm](http://www.aloj.us.es/galba/DIGITAL/CUATRIMESTRE_II/IMAGEN-PAGINA/2pagina.htm)
- Diseño y comunicación, recuperado de: <http://uzkiaga.com/blog/disenio-grafico/la-retorica-visual-de-las-imagenes-en-diseno-grafico>
- Sin autor, (2006) La función social de los museos, recuperado de: <http://edant.clarin.com/diario/2006/05/23/opinion/o-02602.htm>
- Definición de museo, recuperado de: [http://actividades.musacenlinea.org/definicion\\_de\\_museo.html](http://actividades.musacenlinea.org/definicion_de_museo.html)
- Día internacional del museo, recuperado de: [http://actividades.musacenlinea.org/dia\\_internacional\\_del\\_museo.html](http://actividades.musacenlinea.org/dia_internacional_del_museo.html)
- Museos para una sociedad sostenible, recuperado de: [http://actividades.musacenlinea.org/dia\\_internacional\\_del\\_museo.html](http://actividades.musacenlinea.org/dia_internacional_del_museo.html)
- MUSAC. (2015). Historia. Recuperado el 02 de abril del 2016 de: <http://www.musacenlinea.org>
- MUSAC. (2015). Salas de información. Recuperado el 02 de abril del 2016 de: <http://www.musacenlinea.org/salas.htm>
- Núñez, Angélica (2007). "El museo como espacio de mediación: el lenguaje de la exposición museal pp. 181-199. Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=79106310>

## Índice de Figuras

Figura 2.1. Logotipo del Museo de la Universidad de San Carlos, MUSAC. ....	23
Figura 2.2. Fachada del Museo de la Universidad de San Carlos, MUSAC.	
Figura 2.3. Fachada del Museo de la Universidad de San Carlos, MUSAC.....	24
Figura 3.1. Flujograma Imagen propia.....	34
Figura 3.2. Cronograma de trabajo Imagen propia.....	35
Figura 5.1. Spice and Poems imagen propia.....	62
Figura 5.2. Flat Design .....	66
Figura 5.4. Flat Design	
Figura 5.3. Flat Design	
Figura 5.5. Flat Design	
Figura 5.6. Ilustración a mano .....	67
Figura 5.7. Ilustración a mano	
Figura 5.8. Ilustración a mano	
Figura 5.9. Ilustración a mano	
Figura 5.10. Colores Neutrales.....	68
Figura 5.11. Colores Neutrales	
Figura 5.12. Colores Neutrales	
Figura 5.13. Colores Neutrales	
Figura 5.14. Referencia de infografía 1 .....	69
Figura 5.15. Referencia de infografía 2	
Figura 5.16. Referencia de infografía 3	
Figura 5.17. Referencia de infografía 4	
Figura 5.18. Referencia de infografía 5	
Figura 5.19. Referencia de infografía 6	
Figura 5.20. Referencia de diseño 1.....	70
Figura 5.21. Referencia de diseño 2	
Figura 5.22. Referencia de diseño 3	
Figura 5.23. Referencia de diseño 4	
Figura 5.24. Referencia de diseño 5	
Figura 5.25. Referencia de diseño 6	
Figura 5.26. Referencia de diseño 7 .....	71
Figura 5.27. Referencia de diseño 8	
Figura 5.28. Referencia de diseño 9	
Figura 5.29. Referencia de diseño 10	
Figura 5.30. Referencia de diseño 11	
Figura 5.31. Referencia de diseño 12	
Figura 6.32. Storyboard.....	76
Figura 6.33. Storyboard	
Figura 6.34. Storyboard	
Figura 6.35. Storyboard	
Figura 6.36. Storyboard	
Figura 6.37. Diseño de audiovisual, primera etapa.....	77
Figura 6.38. Diseño de audiovisual, primera etapa	
Figura 6.39. Diseño de audiovisual, primera etapa	
Figura 6.40. Diseño de audiovisual, primera etapa	
Figura 6.41. Diseño de audiovisual, primera etapa	

Figura 6.42. Diseño de audiovisual, primera etapa.....	77
Figura 6.43. Diseño de audiovisual, primera etapa	
Figura 6.44. Diseño de audiovisual, primera etapa	
Figura 6.45. Ilustración mascota MUSAC.....	78
Figura 6.46. Bocetaje personaje.....	79
Figura 6.47. Bocetaje personaje	
Figura 6.48. Bocetaje personaje	
Figura 6.49. Bocetaje personaje	
Figura 6.50. Bocetaje personaje	
Figura 6.51. Bocetaje personaje	
Figura 6.52. Bocetaje personaje.....	81
Figura 6.53. Bocetaje personaje	
Figura 6.54. Bocetaje personaje	
Figura 6.55. Bocetaje personaje	
Figura 6.56. Material actual del MUSAC.....	83
Figura 6.57. Material actual del MUSAC	
Figura 6.58. Material actual del MUSAC	
Figura 6.59. Material actual del MUSAC	
Figura 6.60. Material actual del MUSAC	
Figura 6.61. Material actual del MUSAC.....	85
Figura 6.62. Material actual del MUSAC	
Figura 6.63. Material actual del MUSAC	
Figura 6.64. Material actual del MUSAC	
Figura 6.65. Material actual del MUSAC.....	86
Figura 6.66. Material actual del MUSAC	
Figura 6.67. Diagramación ficha	
Figura 6.68. Diagramación ficha	
Figura 6.69. Diagramación ficha.....	87
Figura 6.70. Diagramación ficha	
Figura 6.71. Diagramación ficha	
Figura 6.72. Diagramación ficha.....	88
Figura 6.73. Diagramación ficha	
Figura 6.74. Diagramación ficha.....	89
Figura 6.75. Manual de normas gráficas MUSAC.....	90
Figura 6.76. Manual de normas gráficas MUSAC	
Figura 6.77. Manual de normas gráficas MUSAC	
Figura 6.78. Manual de normas gráficas MUSAC	
Figura 6.79. Manual de normas gráficas MUSAC	
Figura 6.80. Manual de normas gráficas, primer nivel de bocetaje.....	91
Figura 6.81. Manual de normas gráficas, primer nivel de bocetaje	
Figura 6.82. Manual de normas gráficas, primer nivel de bocetaje	
Figura 6.83. Manual de normas gráficas, primer nivel de bocetaje	
Figura 6.84. Manual de normas gráficas, primer nivel de bocetaje	
Figura 6.85. Manual de normas gráficas, primer nivel de bocetaje	
Figura 6.86. Manual de normas gráficas, primer nivel de bocetaje	
Figura 6.87. Manual de normas gráficas, primer nivel de bocetaje	
Figura 6.88. Infografía, primer nivel de bocetaje.....	93
Figura 6.89. Infografía, primer nivel de bocetaje	

Figura 6.90. Infografía, primer nivel de bocetaje.....	93
Figura 6.91. Personaje, primer nivel de bocetaje.....	94
Figura 6.92. Personaje, primer nivel de bocetaje	
Figura 6.93. Personaje, primer nivel de bocetaje	
Figura 6.94. Personaje, primer nivel de bocetaje	
Figura 6.95. Personaje, primer nivel de bocetaje digital.....	95
Figura 6.96. Personaje, primer nivel de bocetaje digital	
Figura 6.97. Personaje, primer nivel de bocetaje posturas.....	96
Figura 6.98. Personaje, primer nivel de bocetaje posturas	
Figura 6.99. Personaje, primer nivel de bocetaje posturas	
Figura 6.100. Personaje, primer nivel de bocetaje posturas	
Figura 6.101. Personaje, primer nivel de bocetaje posturas.....	97
Figura 6.102. Personaje, primer nivel de bocetaje posturas	
Figura 6.103. Personaje, primer nivel de bocetaje posturas	
Figura 6.104. Personaje, primer nivel de bocetaje posturas	
Figura 6.105. Personaje, primer nivel de bocetaje posturas.....	98
Figura 6.106. Personaje, primer nivel de bocetaje posturas	
Figura 6.107. Personaje, primer nivel de bocetaje posturas.....	99
Figura 6.108. Personaje, primer nivel de bocetaje posturas	
Figura 6.109. Personaje, primer nivel de bocetaje posturas	
Figura 6.110. Personaje, primer nivel de bocetaje posturas	
Figura 6.111. Personaje, primer nivel de bocetaje posturas.....	100
Figura 6.112. Personaje, primer nivel de bocetaje posturas	
Figura 6.113. Personaje, primer nivel de bocetaje posturas	
Figura 6.114. Instalaciones Radio USAC.....	101
Figura 6.115. Instalaciones Radio USAC	
Figura 6.116. Instalaciones Radio USAC	
Figura 6.117. Instalaciones Radio USAC	
Figura 6.118. Visualización audiovisual.....	102
Figura 6.119. Visualización audiovisual	
Figura 6.120. Visualización audiovisual	
Figura 6.121. Visualización audiovisual	
Figura 6.122. Visualización audiovisual	
Figura 6.123. Visualización audiovisual	
Figura 6.124. Visualización audiovisual	
Figura 6.125. Visualización audiovisual	
Figura 6.126. Validación con expertos.....	103
Figura 6.127. Validación con expertos	
Figura 6.128. Validación con expertos	
Figura 6.129. Validación con expertos	
Figura 6.130. Validación con expertos	
Figura 6.131. Encuesta.....	104
Figura 6.132. Pruebas de fotografía.....	105
Figura 6.133. Pruebas de fotografía	
Figura 6.134. Segunda visualización	
Figura 6.135. Segunda visualización.....	106
Figura 6.136. Segunda visualización.....	107
Figura 6.137. Segunda visualización	

Figura 6.138. Segunda visualización.....	108
Figura 6.139. Segunda visualización	
Figura 6.140. Segunda visualización.....	109
Figura 6.141. Segunda visualización	
Figura 6.142. Segunda visualización.....	110
Figura 6.143. Segunda visualización trifoliar	
Figura 6.144. Segunda visualización fichas de información.....	111
Figura 6.145. Segunda visualización fichas de información.....	112
Figura 6.146. Segunda visualización fichas de información	
Figura 6.147. Segunda visualización fichas de información	
Figuras 6.148. Segunda visualización manual de normas gráficas. ....	114
Figura 6.149. Segunda visualización manual de normas gráficas. ....	115
Figura 6.150. Segunda visualización manual de normas gráficas	
Figuras 6.151. Segunda visualización Infografía.....	116
Figuras 6.152. Segunda visualización Infografía	
Figuras 6.153. Validación MUSAC. ....	119
Figura 6.154. Tercera visualización audiovisual.....	120
Figura 6.155. Tercera visualización audiovisual	
Figura 6.156. Tercera visualización audiovisual.....	121
Figuras 6.157. Tercera visualización audiovisual.....	122
Figuras 6.158. Tercera visualización audiovisual.....	123
Figura 6.159. Tercera visualización Fichas de información.....	124
Figura 6.160. Tercera visualización Fichas de información	
Figura 6.161. Tercera visualización Fichas de información.....	125
Figura 6.162. Tercera visualización Fichas de información	
Figura 6.163. Tercera visualización Fichas de información.....	126
Figura 6.164. Tercera visualización Fichas de información	
Figura 6.165. Tercera visualización Trifoliar desplegable.....	127
Figura 6.166. Tercera visualización Trifoliar desplegable	
Figura 6.167. Tercera visualización mapa y contenido.....	128
Figura 6.168. Tercera visualización manual de normas gráficas. ....	129
Figura 6.169. Tercera visualización manual de normas gráficas.	
Figura 6.170. Tercera visualización manual de normas gráficas. ....	130
Figura 6.171. Tercera visualización manual de normas gráficas.	
Figura 6.172 Tercera visualización manual de normas gráficas. ....	131
Figura 6.173. Tercera visualización manual de normas gráficas.	
Figura 6.174. Tercera visualización infografía. ....	132
Figura 6.175. Tercera visualización infografía montaje. ....	133

## Glosario

### **Audiovisual**

Se basa en la utilización conjunta del oído y de la vista, mediante imágenes y sonidos grabados, en especial para elaborar material didáctico o informativo.

### **Boceto**

Esquema en que se bosqueja cualquier obra.

### **Color**

El color es una experiencia visual, una impresión sensorial que recibimos a través de los ojos, independiente de la materia colorante de la misma.

### **Composición**

Arte de agrupar las figuras y accesorios para conseguir el mejor efecto, según lo que se haya de representar.

### **Icono**

En artes gráficas, los iconos son signos o pictogramas que se utilizan para ilustrar una idea con la cual guarda una relación de identidad o semejanza.

### **Infografía**

Es una herramienta de comunicación visual muy potente, dado que se compone de información representada de forma visual mediante diagramas, esquemas y diferentes símbolos.

### **Maquetación**

La maquetación, también llamada a veces diagramación, es un oficio del diseño editorial que se encarga de organizar en un espacio, contenidos escritos, visuales y en algunos casos audiovisuales (multimedia) en medios impresos y electrónicos, como libros, diarios y revistas.

### **Personaje**

Ser ficticio, persona o animal, inventado por un autor.

## Anexos

### Encuesta personaje

#### Creación de personaje.

Por favor, responde el siguiente cuestionario.

¿Qué nombre le darías a este personaje? \*



Texto de respuesta larga



Texto de respuesta larga

¿Cómo crees que es la personalidad de este personaje? \*

Texto de respuesta larga

¿Qué edad crees que posee este personaje? \*

Texto de respuesta larga

## Respuestas a encuesta

¿Qué nombre le darías a este personaje?

16 respuestas

Columnin

histo (de historia, lol :v)

Roco

HUGO

Juancho

Arturo, siento que es un nombre que le encajaría perfectamente.

Musacchito

MUSACHITO

Mr. Columby o Sr. MUSAKY

¿Cómo crees que es la personalidad de este personaje?

16 respuestas

Amistoso

amable, alegre, curioso,

Explorador, Curioso, Inteligente, Líder, Observador.

Alegre, divertido, curioso, amigable

tierno, curioso, explorador

Su personalidad a mi parecer es extrovertida, inspira alegría y confianza dando ganas de interactuar con él.

Tierno, explorador, alegre, con deseos de aprender

CURIOSO, CREADOR, INVESTIGADOR, ALEGRE

ALEGRE

¿Qué edad crees que posee este personaje?

16 respuestas

8

14

9

12 años

Si se toma en cuenta su apariencia infantil le colocaría alrededor de 8 a 10 años.

6

12 AÑOS

45

demaciado joven

## Encuesta estilo de personaje



### Validación 2do nivel

Creación de personaje para fichas informativas para el Museo de la Universidad de San Carlos MUSAC.

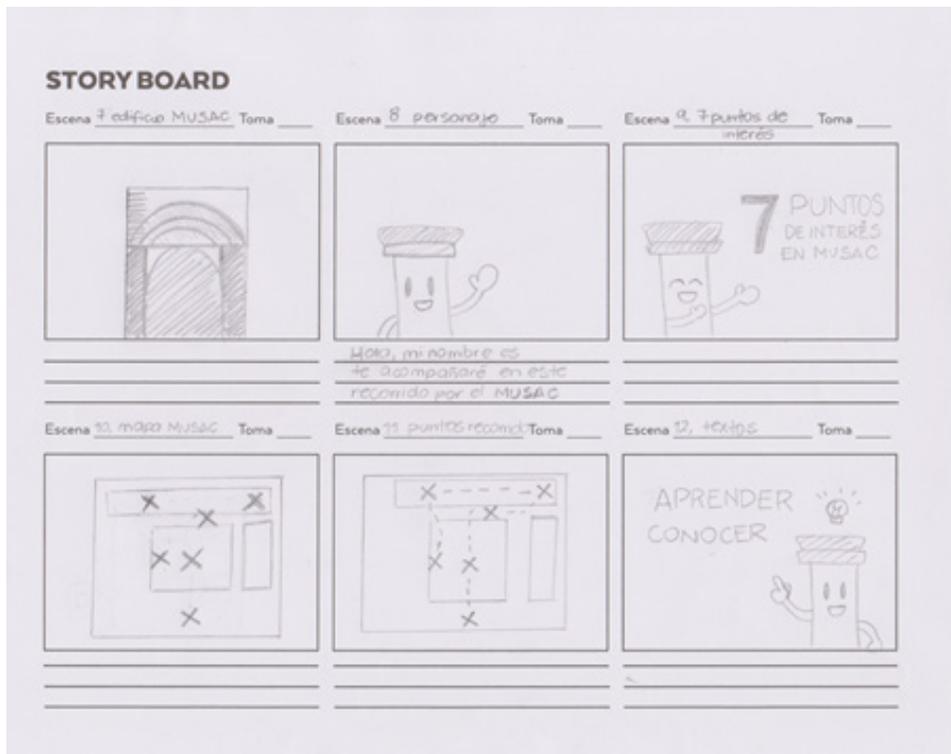
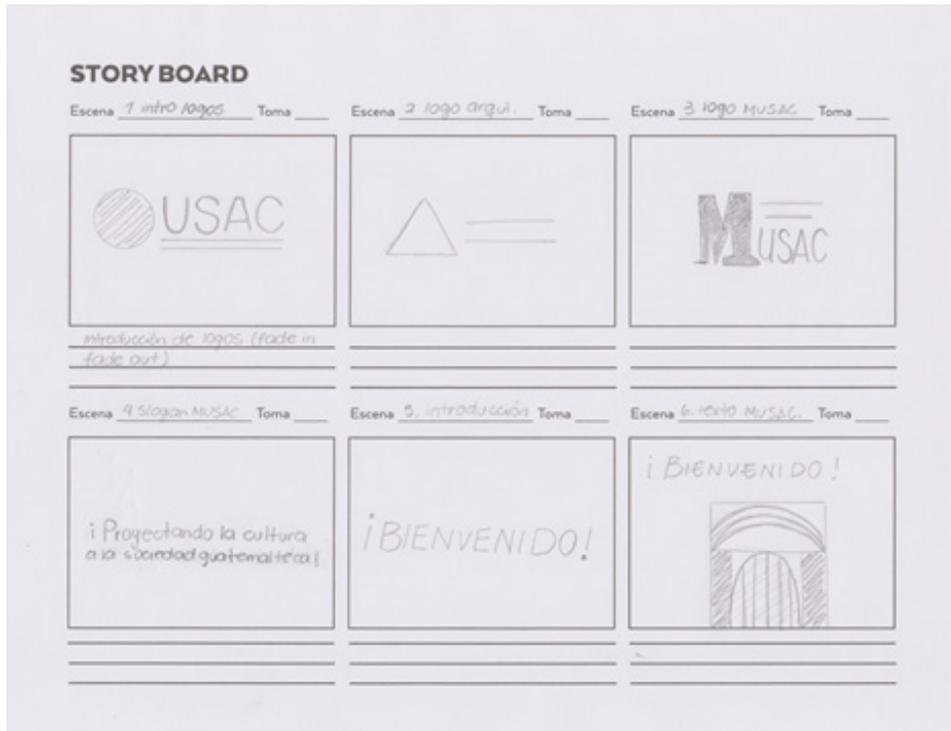
A continuación se presentan una serie de cambios de en la versión de personaje, por favor indique que versión según su opinión es la mejor.



Aspecto a evaluar	1	2	3	4	5
Detalle de los ojos,					
Comprensión del jobnico,					
Impacto visual,					
Funcionalidad					
Código cromático ( psicología del color )					
<b>TOTAL</b>					

Comentario: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## Story board audiovisual

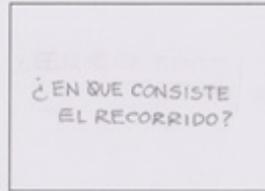


## STORY BOARD

Escena 13. tesoros Toma \_\_\_\_\_



Escena 14. instrucciones Toma \_\_\_\_\_



Escena 15. docente Toma \_\_\_\_\_



Escena 16. mapa Toma \_\_\_\_\_



Escena 17. mapa abierto Toma \_\_\_\_\_



Escena 18. tesoro Toma \_\_\_\_\_



## STORY BOARD

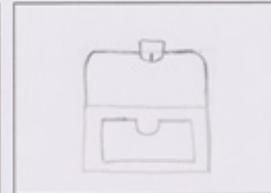
Escena 19. fichas Toma \_\_\_\_\_



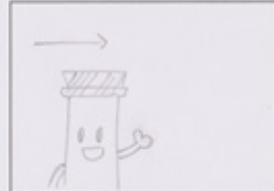
Escena 20. datos fichas Toma \_\_\_\_\_



Escena 21. cofre abierto Toma \_\_\_\_\_



Escena 22. personaje interactuando Toma \_\_\_\_\_



Escena 23. personaje y texto Toma \_\_\_\_\_



Escena \_\_\_\_\_ Toma \_\_\_\_\_



## Guión locución audiovisual

1

**AGENCIA:** INDEPENDIENTE  
**FORMATO:** AUDIOVISUAL  
**PROGRAMA:** NINGUNO  
**DURACIÓN:**  
**CONTROLES:** FERNANDO PALACIOS  
**LOCUTORES:** GREGORIO CHÁVEZ, VENUS ESPINA  
**GUIÓN:** ERICK PEREIRA  
**REVISOR DE GUIÓN:** VENUS ESPINA  
**TEMA:** RECORRIDO POR MUSAC

**CONTROL** **ENTRA: TRACK 001 0:03"**

**LOCUTOR INSTITUCIONAL** 1 Universidad de San Carlos de Guatemala  
2 Dirección general de extensión.  
3 Museo de la Universidad de San Carlos - MUSAC -.  
**LOCUTOR 1 Y 2** 4 ¡Proyectando la cultura a la sociedad guatemalteca!

**CONTROL** **ENTRA: TRACK 002 0:03" SE MANTIENE**

**LOCUTOR 1** 5 ¡Bienvenido al Antiguo Edificio Universitario, Antigua Facultad  
6 de Derecho y sede actual del Museo de la Universidad de San  
7 Carlos de Guatemala –MUSAC-! Mi nombre es Arturo y te  
8 acompañaré en un recorrido por siete puntos de interés dentro  
9 de este maravilloso lugar, ubicado en pleno Centro Histórico  
10 de la Ciudad de Guatemala.

**CONTROL** **SALE: TRACK 002 0:03"**

11 En nuestro viaje por el museo podremos conocer y aprender  
12 más acerca de siete tesoros que guardan sus antiguos muros.

**CONTROL** **ENTRA TRACK 003 0:03" SE MANTIENE**

## 2

### LOCUTOR 1

- 1 ¿En qué consiste el recorrido?
- 2 El docente a cargo te dará un mapa en donde encontrarás las
- 3 pistas para descubrir estos tesoros.
  
- 4 Agudiza tus sentidos, observa el mapa y todos los detalles que
- 5 puedas en el edificio.
  
- 6 Cuando encuentres cada tesoro deberás leer la ficha
- 7 informativa, luego comentar y realizar la actividad que se te
- 8 indica.
  
- 9 Abre cada cofre, descubre ¡Diviértete y aprende!
  
- 10 Muchas gracias por visitarnos.

### CONTROL

**SALE TRACK 003 0:03"**



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



FACULTAD DE  
ARQUITECTURA  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

Señor Decano:

Por este medio hago constar que he realizado la revisión de estilo del Proyecto de Graduación **“DISEÑO DE MATERIAL EDUCATIVO COMO APOYO AL MUSEO DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS, MUSAC, EN EL TRASLADO DE INFORMACIÓN A VISITANTES.”**, del estudiante **ERICK FRANCISCO PEREIRA CHACÓN** perteneciente a la Facultad de Arquitectura, **CUI 2279 19238 0101** registro académico **201220215**, al conferírsele el Título de Licenciado en Diseño Gráfico.

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

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

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

Atentamente,

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

Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández  
CUI 2715 41141 0101  
Colegiado de Humanidades. No. 4509  
[artecrearte@gmail.com](mailto:artecrearte@gmail.com)

**“Diseño de material educativo como apoyo al Museo de la Universidad de San Carlos, MUSAC, en el traslado de información a visitantes”**

Proyecto de Graduación desarrollado por:



Erick Francisco Pereira Chacon

Asesorado por:



Licda. Larisa Caridad Mendóza Alvarado



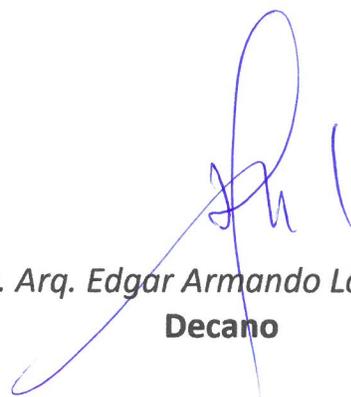
Licda. Lourdes Eugenia Pérez Estrada



Licda. Gladys Elizabeth Barrios Ambrocy

Imprímase:

**“ID Y ENSEÑAD A TODOS”**



MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos  
**Decano**



