



Facultad de Ciencias de la Comunicación

Licenciatura en Comunicación y Diseño

Diseño de un libro impreso ilustrado para colorear, con los distintos diseños utilizados en la elaboración de textiles Guatemaltecos, para dar a conocer a los niños la riqueza textil que se encuentra en Guatemala.

Museo Ixchel, Guatemala, Guatemala, 2020

Elaborado por:

Fernando Miranda / 1600263

Para optar al título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, 2020

Facultad de Ciencias de la Comunicación
Licenciatura en Comunicación y Diseño

Diseño de un libro impreso ilustrado para colorear, con los distintos diseños utilizados en la elaboración de textiles Guatemaltecos, para dar a conocer a los niños la riqueza textil que se encuentra en Guatemala.

Museo Ixchel, Guatemala, Guatemala, 2020

Elaborado por:

Fernando Javier Miranda Martínez / 16002633

Para optar al título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, 2020

Rector. Dr. Eduardo Suger Cofiño

Vicerrectora, Dra. Mayra de Ramírez

Vicerrector Administrativo, Lic. Jean Paul Suger Castillo

Secretario General, Lic. Jorge Retolaza

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación, Lic Lizer Kachler

Vicedecano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación, Lic Rualdo Anzueto, M.Sc.

Guatemala 17 de abril de 2019

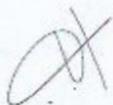
Licenciado
Leizer Kachler
Decano-Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado: **DISEÑO DE UN LIBRO IMPRESO ILUSTRADO PARA COLOREAR, CON LOS DISTINTOS DISEÑOS UTILIZADOS EN LA ELABORACIÓN DE TEXTILES GUATEMALTECOS, PARA DAR A CONOCER A LOS NIÑOS LA RIQUEZA TEXTIL QUE SE ENCUENTRA EN GUATEMALA. MUSEO IXCHEL, GUATEMALA, GUATEMALA 2020.** Así mismo solicito que el Ms.C. Rualdo Anzueto sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,


Fernando Javier Miranda Martínez
16002633


Ms.C. Rualdo Anzueto
Asesor



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 14 de mayo de 2019

Señor:
Fernando Javier Miranda Martínez
Presente

Estimado Señor Miranda:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE UN LIBRO IMPRESO ILUSTRADO PARA COLOREAR, CON LOS DISTINTOS DISEÑOS UTILIZADOS EN LA ELABORACIÓN DE TEXTILES GUATEMALTECOS, PARA DAR A CONOCER A LOS NIÑOS LA RIQUEZA TEXTIL QUE SE ENCUENTRA EN GUATEMALA. MUSEO IXCHEL, GUATEMALA, GUATEMALA 2020.** Así mismo, se aprueba al Ms.C. Rualdo Anzueto, como asesor de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano

Facultad de Ciencias de la Comunicación



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM | Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 01 de junio de 2020

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE UN LIBRO IMPRESO ILUSTRADO PARA COLOREAR, CON LOS DISTINTOS DISEÑOS UTILIZADOS EN LA ELABORACIÓN DE TEXTILES GUATEMALTECOS, PARA DAR A CONOCER A LOS NIÑOS LA RIQUEZA TEXTIL QUE SE ENCUENTRA EN GUATEMALA. MUSEO IXCHEL, GUATEMALA, GUATEMALA 2020.** Presentado por el estudiante: Fernando Javier Miranda Martínez, con número de carné: 16002633, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Ms.C. Rualdo Anzueto
Asesor



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 22 de junio de 2020

Señor
Fernando Javier Miranda Martínez
Presente

Estimado Señor Miranda:

Después de haber realizado su examen privado para optar al título de Licenciatura en Comunicación y Diseño de la **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN** de la Universidad Galileo, me complace informarle que ha **APROBADO** dicho examen, motivo por el cual me permito felicitarle.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Guatemala, 11 de noviembre de 2020.

Licenciado
Leizer Kachler
Decano FACOM
Universidad Galileo
Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: **DISEÑO DE UN LIBRO IMPRESO ILUSTRADO PARA COLOREAR, CON LOS DISTINTOS DISEÑOS UTILIZADOS EN LA ELABORACIÓN DE TEXTILES GUATEMALTECOS, PARA DAR A CONOCER A LOS NIÑOS LA RIQUEZA TEXTIL QUE SE ENCUENTRA EN GUATEMALA. MUSEO IXCHEL, GUATEMALA, GUATEMALA 2020**, de la estudiante Fernando Javier Miranda Martínez, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente.


Lic. Edgar Lizardo Porrés Velásquez
Asesor Lingüístico
Universidad Galileo



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 19 de noviembre de 2020

Señor:
Fernando Javier Miranda Martínez
Presente

Estimado Señor Miranda:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE UN LIBRO IMPRESO ILUSTRADO PARA COLOREAR, CON LOS DISTINTOS DISEÑOS UTILIZADOS EN LA ELABORACIÓN DE TEXTILES GUATEMALTECOS, PARA DAR A CONOCER A LOS NIÑOS LA RIQUEZA TEXTIL QUE SE ENCUENTRA EN GUATEMALA. MUSEO IXCHEL, GUATEMALA, GUATEMALA 2020.** Presentado por el estudiante: Fernando Javier Miranda Martínez, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciado en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Resumen

A Través del acercamiento con el Museo Ixchel del traje indígena se identificó que el museo Ixchel no cuenta con un libro impreso ilustrado, con los distintos diseños utilizados en la elaboración de textiles Guatemaltecos, para darlos a conocer a los niños la riqueza textil que se encuentra en Guatemala.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Diseñar un libro impreso ilustrado, con los distintos diseños utilizados en la elaboración de textiles Guatemaltecos, para darlos a conocer a los niños la riqueza textil que se encuentra en Guatemala.

El enfoque de la investigación es mixto porque se utilizó el método cuantitativo y cualitativo. El primero para cuantificar los resultados de la muestra, y el segundo evalúa el nivel de percepción y utilidad en el proyecto.

La herramienta de investigación se aplicó a 25 personas entre grupo objetivo, cliente y expertos en diseño y en historia.

El principal hallazgo entre otros, se puede afirmar que se pudo diseñar un libro impreso ilustrado, con los distintos diseños utilizados en la elaboración de textiles Guatemaltecos, para darlos a conocer a los jóvenes la riqueza textil que se encuentra en Guatemala.

Y se recomienda que se le entregue una copia a todos los jóvenes entre 9 y 14 años de edad, para que puedan llevar esa información y puedan estudiarla.

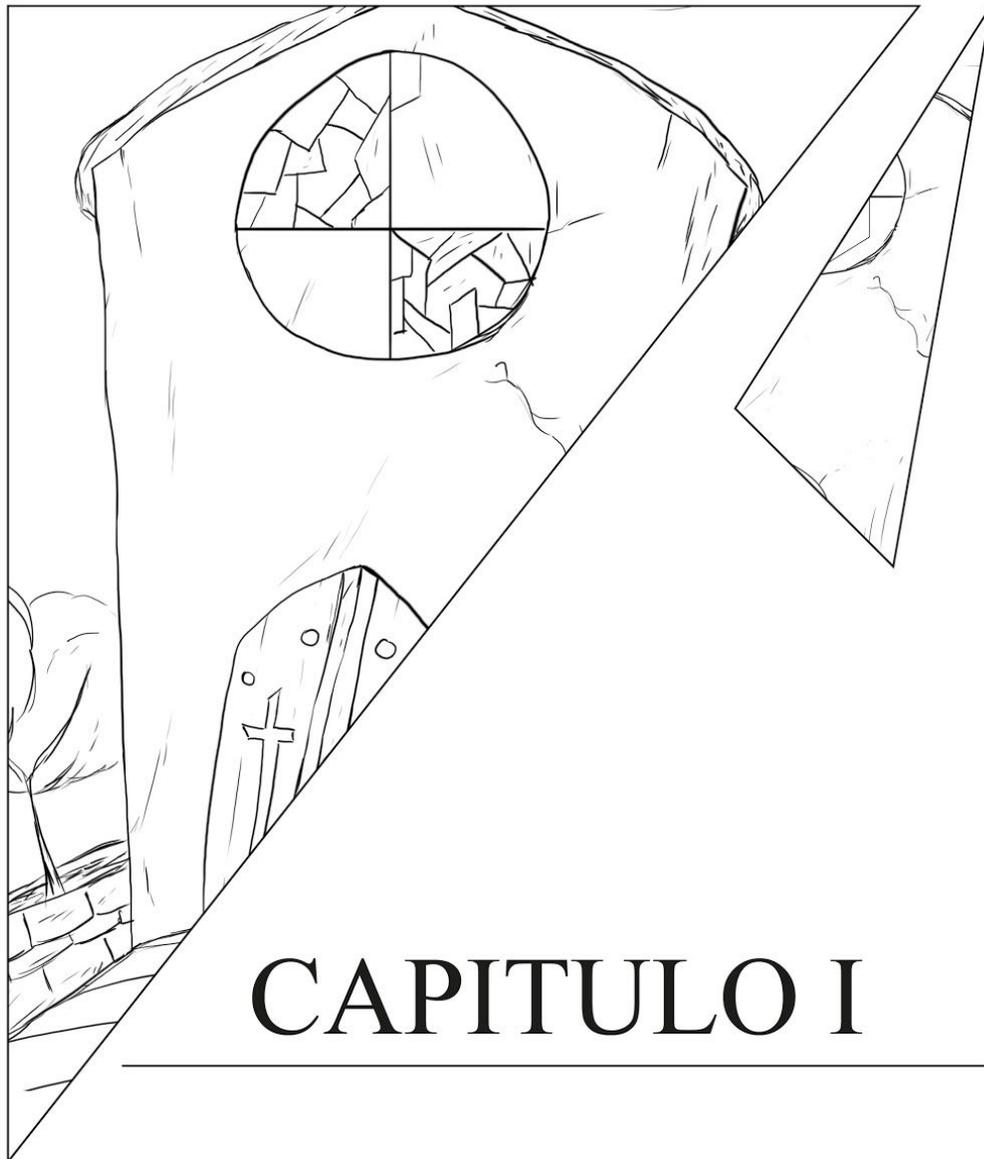
Hoja de Autoria

Para efectos legales únicamente el autor Fernando Javier Miranda Martínez es responsable del contenido de este proyecto ya que es una investigación científica y puede ser motivo de consulta por estudiantes y profesionales.

Indice

Capítulo I: Introducción	1
Capítulo II: Problemática	2
2.2 Requerimientos de Comunicación y diseño	3
2.2.1 Justificación.	3
2.2.1.1 magnitud.	3
2.2.1.2 trascendencia.	4
2.2.1.3 vulnerabilidad.	4
2.2.1.4 factibilidad.	4
Capítulo III: Objetivos	6
3.1 Objetivo General:	6
3.2 Objetivos Específicos	6
Capítulo IV: Marco de Referencia	7
Capítulo V: Grupo Objetivo	13
5.1 Perfil Geográfico:	13
5.2 Perfil Demográfico:	13
5.3 Perfil Psicográfico:	14
5.4 Perfil Conductual:	14
Capítulo VI. Marco Teórico	16
6.1 Conceptos relacionados a la organización:	16
6.2 Conceptos relacionados a la comunicación:	19
6.2.1 Comunicación:	19
6.3 Conceptos relacionados al Diseño:	20
6.3.1 Diseño:	20
6.3.2 Diseño Gráfico:	21
6.4 Ciencias Auxiliares:	22
6.4.1 Semiología:	22
6.5 Artes:	24
6.5.1 Dibujo:	24
6.6 Teorías:	24
6.6.1 Teoría de la Gestalt	24
6.7 Técnicas:	25
6.7.1 Ilustración	25

6.7.2 Grunge	25
Capítulo VII: Aplicación de la información obtenida en el marco teórico	27
7.1 Bocetaje de Hojas de contenido	29
7.2 Diagramación y tipografías	35
7.3 Primera Propuesta Preliminar	41
Capítulo VIII: Metodología	55
8.1 Población y muestreo	55
8.2 Interpretación de respuestas	60
8.3 Cambios a base de resultados	72
Capítulo IX: Propuesta Final	76
9.1 Propuesta Final de portada	76
Capítulo X: Producción, reproducción y distribución	93
Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones	97
11.1 Conclusiones	97
11.2 Recomendaciones	98
Capítulo XII: Conocimiento general	99
Capítulo XIII: Referencias	100
Capítulo XIV: Anexos	101



CAPITULO I

Capítulo I: Introducción

En Guatemala va aumentando el interés por la cultura e historia del país. Esto se ve reflejado en las personas que promueven el turismo nacionalmente, que se sienten orgullosos de ser guatemaltecos y están dispuestos a aprender más de su propio país.

Este proyecto presenta un libro impreso ilustrado, con los distintos diseños utilizados en la elaboración de textiles Guatemaltecos, para dar a conocer a los niños, la riqueza textil que se encuentra en Guatemala.

Al final del proyecto se podrá apreciar el proceso que se llevó a cabo para diseñar el libro impreso, con el objetivo de darlo a conocer a los jóvenes guatemaltecos para que puedan enriquecer su conocimiento acerca de nuestra cultura e histor

Capítulo II: Problemática

El museo Ixchel no cuenta con un libro impreso ilustrado, con los distintos diseños utilizados en la elaboración de textiles Guatemaltecos, para dar a conocer a los niños, la riqueza textil que se encuentra en Guatemala.

2.1 Contexto

El museo busca informar a todas las personas a las que estén a su alcance. Busca que cada proyecto y actividad realizada sirvan de educación para las personas que visitan el museo, en este caso, niños estudiantes que oscilan entre los 9 y 14 años de edad.

Actualmente, el museo Ixchel cuenta con un libro con los distintos diseños que se pueden encontrar en los textiles Guatemaltecos, pero este libro tiene un diseño muy formal, serio y poco llamativo para los niños estudiantes de nivel primario que visitan el museo.

Así, el museo Ixchel necesita de un nuevo libro que comunique creativamente a los niños estudiantes de primaria que visiten el museo, los conocimientos acerca del significado de las formas y figuras que se encuentran en los textiles guatemaltecos

Según lo indicó la directora del museo Ixchel, Licda. Violeta Gutierrez, necesitan adaptar el Libro de formas y figuras para ser más llamativo para niños estudiantes de primaria que visitan el museo. Se realizó una reunión donde se pudo llegar a una estrategia para hacer más llamativo el tema para los niños que visiten el museo.

Se acordó en la reunión de trabajo que se utilizarán ilustraciones estilo Grunge, para ilustrar las interpretaciones de los distintos diseños textiles guatemaltecos.

2.2 Requerimientos de Comunicación y diseño

El museo Ixchel no cuenta con un libro impreso ilustrado, con los distintos diseños utilizados en la elaboración de textiles Guatemaltecos, para darlos a conocer a los niños la riqueza textil que se encuentra en Guatemala.

2.2.1 Justificación.

Para sustentar de manera consistente las razones por las cuales se consideró importante el problema y la intervención del diseñador – comunicador, se justifica la propuesta a partir de cuatro variables:

2.2.1.1 magnitud.



Información obtenida del instituto nacional de estadística. Visitantes del museo obtenidos como información directa del muso

2.2.1.2 trascendencia.

El libro de formas y figuras fomentará el interés de los niños hacia la cultura e historia que existe en los textiles de los trajes típicos guatemaltecos. Este libro servirá a los jóvenes para aprender acerca de los distintos significados de los diseños presentes en los textiles guatemaltecos.

2.2.1.3 vulnerabilidad.

Los jóvenes Guatemaltecos cada vez se ven identificados con su país y se debe aprovechar esta situación para poder educarlos al respecto de su cultura. Al no fomentar el interés en la cultura e historia Guatemalteca, toda está se perderá. Al no tener un libro que explique e interprete gráficamente los patrones textiles, perderán el interés hacia los textiles nacionales ya que no entenderán el significado de estos.

2.2.1.4 factibilidad.

La realización del folleto de formas y figuras para el Museo Ixchel, es factible porque se cuentan con los recursos:

Humano: El museo Ixchel cuenta con el capital humano adecuado que tiene la capacidad, el conocimiento y la experiencia para el manejo de las funciones que se desempeñan dentro de la organización.

Recursos Organizacionales: El museo está en disposición de brindar toda la información necesaria para la elaboración del proyecto.

Recursos Económicos: La organización cuenta actualmente con los recursos necesarios, que posibilita la realización de este proyecto.

Recursos Tecnológicos: El estudiante cuenta con el equipo y las herramientas indispensables para elaborar y producir el resultado de este proyecto de graduación.



CAPITULO III

Capítulo III: Objetivos

3.1 Objetivo General:

Diseñar un libro impreso ilustrado, con los distintos diseños utilizados en la elaboración de textiles Guatemaltecos, para darlos a conocer a los niños, la riqueza textil que se encuentra en Guatemala.

3.2Objetivos Específicos

3.2.1 Recopilar información acerca del Museo Ixchel, por medio de la página web y entrevistas hacia los encargados del museo Ixchel, para mantener la identidad del museo en el diseño del libro de formas y figuras que ilustran los distintos tejidos utilizados en la elaboración de textiles Guatemaltecos

3.2.2 Investigar términos, conceptos y tendencias de diseño relacionadas con la ilustración y diseño editorial, para respaldar la propuesta gráfica del libro de formas y figuras que será entregado a los jóvenes que visitan el museo Ixchel.

3.2.3 Ilustrar por medio de la técnica Grunge, la interpretación de los distintos diseños de los tejidos típicos Guatemaltecos, para ser incluidas en el diseño del libro de formas y figuras.



CAPITULO IV

Capítulo IV:Marco de Referencia

4.1 Información General del Museo

El museo Ixchel del traje Indígena satisface una necesidad en la rama social, cultural y educativa del país, esto a través del rescate, colección, exhibición y educación de la tradición textil del pueblo maya de Guatemala.

4.2 Identidad y Comunicación Visual

El museo cuenta con un manual de normas gráficas que regula el quehacer al respecto a sus publicaciones en diferentes soportes tanto como empresas como marca a la institución en cuanto al uso del color, las formas, la tipografía y aplicaciones del logotipo.

4.3 Redes Sociales

El Museo Ixchel del traje indígena cuenta en este momento, agosto de 2019, con una página de Facebook con más de 6,000 me gusta que es utilizada como medio de difusión masivo donde se brinda información de eventos: visitas guiadas y especializadas, álbumes fotográficos para los eventos mensuales, artículos del museo Ixchel, la sección “sabías que” con fines de educación pedagógica.

4.4 Datos de la organización

El museo presta asesoría a especialistas, investigadores, estudiantes y profesionales de distintas disciplinas, tanto nacionales como extranjeros.

El museo cuenta con una biblioteca especializada en la historia textil guatemalteca, temas afines y disciplinas conexas referentes al país.

El museo cuenta con un archivo fotográfico con más de 30,000 fotografías, donadas, patrocinadas o tomadas por el personal del museo Ixchel.

4.5 Antecedentes

En Guatemala existe una gran riqueza de indumentarias indígenas que aún se utilizan en muchas comunidades, en cuyos tejidos se ve la evolución que estos han tenido.

Barbara Knoke, antropóloga e investigadora asociada del museo Ixchel del traje indígena, afirma que “más allá del escenario universal, el vestuario maya o indígena de Guatemala encierra miles de años de historia y una cultura actual diversa, cuya riqueza y complejidad es un reto dilucidar”, este se enmarca dentro de los aspectos del patrimonio nacional y se contextualiza como un tema importante en la diversidad de la sociedad guatemalteca.

A pesar de la riqueza cultural que tiene Guatemala, todo esto se está perdiendo gracias a distintos factores, como la economía, la tecnología, la moda y la discriminación a lo largo del país.

4.6 Oportunidad Identificada

El museo no cuenta con un folleto de formas y figuras que comunicara los distintos significados de los patrones presentes en los tejidos textiles enfocado a los adolescentes. El museo no posee un folleto que interprete de una manera gráfica los distintos patrones. Los jóvenes necesitan una interpretación gráfica creativa para poder capturar su interés y crear intriga de su parte en aprender más sobre estos temas culturales.

4.7 Mision

Coleccionar, documentar, rescatar, exhibir y educar en torno al patrimonio textil indígena guatemalteco resaltando su valor cultural, técnico y artístico.

4.8 Vision

Mantener su liderazgo en el campo en el que se desarrolla y continuar contribuyendo al conocimiento y difusión de la riqueza cultural de Guatemala.

4.9 Áreas de trabajo

El museo cuenta con un programa de investigación, el cual inició en 1983, con el fin de conocer la evolución de la indumentaria indígena de diversas comunidades y los procedimientos textiles utilizados en su elaboración a partir del siglo XIX.

El museo ha realizado en conjunto de patrocinios por diferentes entidades, proyectos dedicados a la conservación textil; gracias a estos proyectos más del 60% de la colección del museo están debidamente catalogados almacenados de acuerdo a normas y métodos de conservación modernos.

4.10 Grupo Objetivo

Para mejorar la comprensión de las exhibiciones, educar y difundir el conocimiento sobre los tejidos y sus técnicas, Educación Ixchel ofrece a grupos escolares y universitarios una visita guiada por los diferentes espacios del Museo.

La visita guiada incluye el recorrido por las exhibiciones, la presentación del video: “Indumentaria maya de Guatemala” y el acompañamiento de una guía por las siete salas de exhibición.

Para una experiencia interactiva, puedes sumarle un taller a tu visita. Estos talleres están diseñados acorde a los tres hilos conductores de la metodología Educación Ixchel.

4.11 Valores:

- Transparencia

- Honestidad
- Puntualidad
- Excelencia
- Lealtad
- Respeto
- Calidad
- Solidaridad
- Responsabilidad
- Trabajo en equipo
- Responsabilidad

4.12 Competencia:

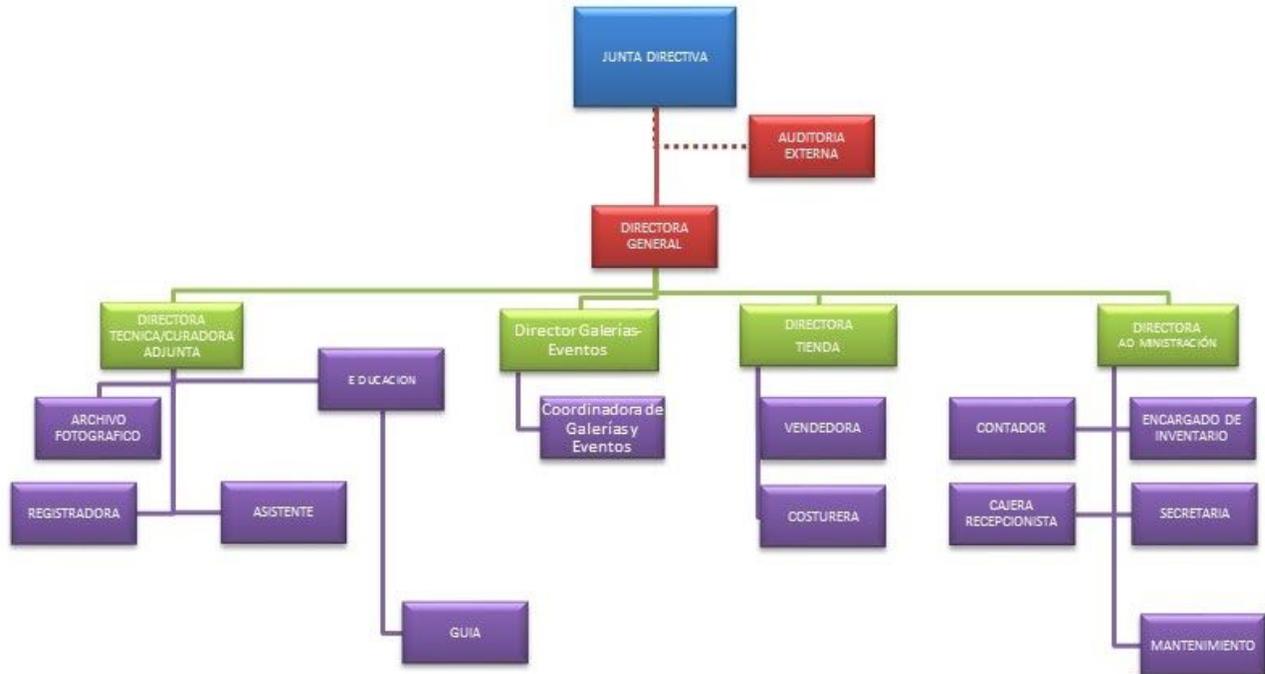
El museo no consideran tener competencia directa, ya que son el único museo de textiles mayas en Guatemala.

El museo cuenta con competencia indirecta, está siendo los otros 35 museos del país.

4.13 Organigrama institucional



ORGANIGRAMA





Capítulo V: Grupo Objetivo

Jóvenes hombres y mujeres, estudiantes de primaria, que viven con sus padres en un entorno socioeconómico C2. El proyecto va dirigido principalmente hacia niños, que oscilan entre los 9 hasta los 14 años de edad. Ellos presentan un interés peculiar en la cultura Guatemalteca, en los trajes típicos y en la historia de Guatemala.

5.1 Perfil Geográfico:

niños que oscilan entre los 9 hasta los 14 años de edad que viven y estudian en el área metropolitana de Guatemala.

5.2 Perfil Demográfico:

Niños hombres y mujeres, estudiantes de primaria, que hablen y lean español y que vivan aún con sus padres en un entorno socioeconómico C2.

Características	Nivel
ingresos	17,500.00
Educación padres	Superior, universitaria
Educación hijos	Colegios privados, U privadas o estatal.
Desempeño	Ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente
Vivienda	Casa/departamento rentada o financiado, 1-2 recamaras, 1-2 baños, sala, garage para 2 vehículos.
Otras prioridades	
Personal de servicio	Por día, eventual
Servicios financieros	1cta. Q monetarios y ahorro. 1 TC total
Posesiones	Auto compacto, sin seguro

Bienes de comodidad	1 teléfono fijo mínimo 1-2 cel; cable, radio, 2 TV eléctricos domésticos básicos
Diversión	Cine, CC, Parques tematicos, locales

5.3 Perfil Psicográfico:

El proyecto va dirigido principalmente hacia jóvenes, motivados a aprender más sobre los cortes típicos Guatemaltecos. Les gusta asistir a las ferias, celebran la mayoría de las tradiciones guatemaltecas como “La quema del diablo”. Utilizan su tiempo libre para convivir con otros jóvenes de su edad, les gusta compartir en familia y amigos.

5.4 Perfil Conductual:

La conducta del grupo objetivo es favorable hacia el servicio. Ellos asisten al museo por lo menos una vez al mes, ellos realizan con entusiasmo las actividades que realiza el museo. Valorán los folletos y libros que son otorgados por el museo.



Capítulo VI. Marco Teorico

6.1 Conceptos relacionados a la organización:

6.1.1 Museo

Es una institución pública o privada, permanente, con o sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, y abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica, expone o exhibe, con propósitos de estudio y educación, colecciones de arte, científicas, entre otros, siempre con un valor cultural, según el Consejo Internacional de Museos.

6.1.2 Museo de Textiles

Es una institución encargada de la restauración y conservación de textiles representativos de algún grupo étnico, cultural o social.

6.1.3 Textil

Etimológicamente el vocablo textil proviene del latín "textilis" que a su vez deriva de "texere" que significa tejer.

Todas las telas que usan como materia prima fibras entramadas o tejidas, reciben el nombre de textiles.

6.1.4 Arqueología

Ciencia que estudia, describe e interpreta las civilizaciones antiguas a través de los monumentos, las obras de arte, los utensilios y los documentos que de ellas se han conservado hasta la actualidad.

6.1.5 Educación. La educación puede definirse como el proceso de socialización de los individuos. Al educarse, una persona asimila y aprende conocimientos. La educación también implica una concienciación cultural y conductual, donde las nuevas generaciones adquieren los modos de ser de generaciones anteriores.

6.1.6 Cultura.

Es todo complejo que incluye el conocimiento, el arte, las creencias, la ley, la moral, las costumbres y todos los hábitos y habilidades adquiridos por el hombre no sólo en la familia, sino también al ser parte de una sociedad como miembro que es.

6.1.7 Bordados:

Un bordado no es más que la decoración de un artículo de tela, ya sea un tejido natural o acrílico, mediante hilos y aguja e hilos de colores variados.

6.1.8 Indumentaria Indígena:

La indumentaria es una expresión significativa, y algunos pueblos indígenas al ser presas de la discriminación, han dejado de usarlo. Sin embargo, existen otras que lo portan orgullosos, o bien lo utilizan sólo para las ocasiones especiales como bodas o fiestas patronales. Es en sí una especie de armadura que significa un rasgo fundamental de identidad cultural.

6.1.9 Biblioteca:

Desde un punto de vista estrictamente etimológico, como el lugar donde se guardan libros. Sin embargo, en la actualidad esta concepción se ha visto superada para pasar a referirse tanto a las colecciones bibliográficas y audiovisuales.

6.1.10 Asesoría:

Es el trabajo que cumple un asesor, que es de brindar consejo, recomendaciones y sugerencias en su ámbito de especialización.

6.1.11 Conservar:

Hacer lo necesario para guardar y mantener un artículo en buenas condiciones.

6.1.12 Rescatar:

Recuperar y sacar de peligro algo olvidado o perdido.

6.1.13 Restaurar:

Reparar del deterioro un artículo para que se pueda estar en el estado que antes tenía.

La restauración es utilizada para poder salvar los textiles destruidos para poder rescatarlos.

6.1.12 Maya:

Los mayas fueron la civilización aborígen americana más desarrollada. Está fue desarrollada mayormente entre el siglo III y el IX. Los mayas son considerados los primeros matemáticos y astrónomos del mundo debido a sus grandes avances en estas áreas.

6.1.13 Libro:

Es una obra impresa, manuscrita o pintada en una serie de hojas de papel, pergamino, vitela u otro material, unidas por un lado (es decir, encuadernadas) y protegidas con tapas, también llamadas cubiertas. Un libro puede tratar sobre cualquier tema.

Según la definición de la Unesco, un libro debe poseer 25 hojas mínimo (49 páginas), pues de 24 hojas sería un folleto y de una hasta cuatro páginas se consideran hojas sueltas (en una o dos hojas).

6.1.14 Folleto:

Instrumento divulgativo o publicitario. Un documento regularmente de 1 hoja que sirve para propagar información.

6.2 Conceptos relacionados a la comunicación:

6.2.1 Comunicación:

Es la acción consciente de intercambiar información entre dos o más participantes con el fin de transmitir o recibir información u opiniones distintas. Los pasos básicos de la comunicación son la formación de una intención de comunicar, la composición del mensaje, la codificación del mensaje, la transmisión de la señal, la recepción de la señal, la decodificación del mensaje y finalmente, la interpretación del mensaje por parte de un receptor.

6.2.2 Comunicación Educativa:

Esta comunicación se refiere a 2 o más seres compartiendo experiencias, sentimientos, ideas y conocimiento, pasando de un plano individual a uno social comunitario.

La comunicación educativa persigue logros académicos, esto se refiere a la construcción de la personalidad del educando mientras este convive, comparte e interactúa con los distintos conceptos construidos anteriormente.

La comunicación es un sistema abierto, que garantiza la distribución y redistribución de los roles y funciones de los participantes, ya que se puede aprender de igual manera de 2 puntos de vista diferentes, con opiniones diversas.

6.2.3 Comunicación interactiva:

Es la comunicación en la que se produce una relación directa entre mínimo emisor y receptor

6.2.4 Comunicación visual

Conjunto de elementos gramaticales que completan una imagen visual. Todas estas imágenes creadas pueden ser interpretadas con un mensaje, ya que este es un medio de expresión, o sea un medio de comunicación.

6.2.5 Comunicación intercultural

Se entiende a la comunicación intercultural como el intercambio de información entre culturas.

Dentro del paradigma de comunicación intercultural, los elementos más relevantes son:

- El estudio sistemático empírico y la clasificación de comunicación no verbal.
- El énfasis, sobre todo en la comunicación no verbal, sobre el nivel inconsciente de cambio de la información.
- Enfoca la comunicación intercultural, no como estudios mono culturales de macro nivel anteriores.
- Una perspectiva libre de juicios hacia la aceptación de diferencias culturales.
- Métodos de educación participativos en la Comunicación Intercultural

6.3 Conceptos relacionados al Diseño:

6.3.1 Diseño:

El momento del diseño implica una representación mental y la posterior plasmación de dicha idea en algún formato gráfico (visual) para exhibir cómo será la obra que se planea realizar. El diseño, por lo tanto, puede incluir un dibujo o trazado que anticipe las características de la obra.

6.3.2 Diseño Gráfico:

Es una profesión cuya actividad consiste en proyectar comunicaciones visuales destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos sociales, con objetivos determinados. Esta actividad ayuda a optimizar las comunicaciones gráficas. También se conoce con el nombre de diseño en comunicación visual, diseño de comunicación visual o diseño visual.

6.3.3 Tipos de Diseño:

6.3.3.1 Diseño editorial. El diseño editorial es una rama del diseño gráfico, dedicada a ordenar, maquetar y componer publicaciones editoriales.

Las publicaciones editoriales tienen como objetivo principal el comunicar o transmitir una idea o narración mediante la organización y presentación de imágenes y palabras.

El diseñador debe tener impacto y renovación a las tapas de las publicaciones editoriales, que pueda sintetizar la idea principal en las

El diseño editorial es el diseño de publicaciones periódicas: revistas impresas que salen a la venta en más de una ocasión y que, por lo general, tienen una apariencia y transmiten unas sensaciones características y únicas.

6.3.3.2 Fuentes. Es un set alfabético completo con estilo y tamaño específico, este incluye minúsculas, mayúsculas, caracteres especiales y puntuaciones.

6.3.3.3 Caracteres. Son todos los símbolos alfanuméricos, o sea números, fuentes, puntuaciones, tipos de letras o un ideograma.

6.3.3.4 Ideograma. Es un signo esquemático no lingüístico que representa un mensaje o una idea a nivel global. Ejemplo podría ser el ideograma del reciclaje.

6.3.3.5 Glifo. Es la representación gráfica de uno, varios o parte de algún carácter.

6.3.3.6 Tipografía. Es el oficio que trata los temas de la forma, estilo y tamaño de un texto impreso.

6.3.3.7 Familia tipográfica. Un conjunto de tipos basados en la misma fuente, con variaciones de grosor, tamaño y anchura pero manteniendo características claves en común.

6.3.3.8 Diseño de personajes. Se le denomina a una parte de la preproducción en la que se crean los personajes que utilizan en la historia. Cada personaje debe tener bien definidas sus características, tanto físicas como psicológicas (debe verse de acuerdo a su actitud). Los personajes deben ser parecidos (en cuanto a estilo); pero, al mismo tiempo deben tener características totalmente diferentes para que la gente no los confundan entre sí.

6.4 Ciencias Auxiliares:

6.4.1 Semiología:

Es la ciencia derivada de la filosofía que trata de los sistemas de comunicación dentro de las sociedades humanas, estudiando las propiedades generales de los sistemas de signos, como base para la comprensión de toda actividad humana. Aquí, se entiende por signo un objeto o evento presente que está en lugar de otro objeto o evento ausente, en virtud de un cierto código

6.4.2 Psicología:

Ciencia o estudio de la mente y de la conducta en personas o animales.

Psicología de la Comunicación:

La psicología de la comunicación, es una conducta científica independiente, que se encarga de estudiar y analizar el proceso de comunicación a partir de los mecanismos biopsicosociales, inconscientes y conscientes que lo conforman.

6.4.3 Antropología

Ciencia que estudia, describe e interpreta las civilizaciones antiguas a través de los monumentos, las obras de arte, los utensilios y los documentos que de ellas se han conservado hasta la actualidad.

6.4.4 Psicología del Color:

Es un campo de estudio que está dirigido a analizar cómo percibimos y nos comportamos ante distintos colores, así como las emociones que suscitan en nosotros dichos tonos.

Hay ciertos aspectos subjetivos en la psicología del color, por lo que no hay que olvidar que pueden existir ciertas variaciones en la interpretación y el significado entre culturas.

6.4.5 Sociología:

Ciencia que trata de la estructura y funcionamiento de las sociedades humanas.

6.4.6 Pedagogía

Es una disciplina que tiene como objeto la educación, está depende del objetivo que se quiera lograr, osea el tipo de personas que se quiera o se necesiten formar, basados en las enseñanzas históricas, políticas y ciencias sociales.

6.4.7 Etimología

Esta disciplina, complementa la educación ya que está se define literal “dirigir al niño” concentrándose en poder dirigir o adaptar la comunicación hacia los niños.

6.5 Artes:

6.5.1 Dibujo:

Es una forma de expresión gráfica en un plano horizontal, o sea en dos dimensiones. Es también una de las artes visuales. A lo largo de los años la humanidad lo ha utilizado como una forma de expresión universal y también de transmisión de la cultura, el lenguaje y demás.

6.5.2 Tipografía:

Se denomina tipografía a la tarea u oficio e industria que se ocupa de la elección y el uso de tipos (letras diseñadas con unidad de estilo) para desarrollar una labor de impresión, la cual hace referencia a los elementos letras, números y símbolos pertenecientes a un contenido impreso, ya sea en soporte físico o digital.

6.5.3 Fotografía:

Se llama fotografía a una técnica y a una forma de arte que consisten en capturar imágenes empleando para ello la luz, proyectándola y fijándose en forma de imágenes sobre un medio sensible (físico o digital).

6.6 Teorías:

6.6.1 Teoría de la Gestalt

Es una teoría muy utilizada actualmente en psicoterapia y resolución de problemas, pero también se ha popularizado por ser uno de los enfoques psicológicos más atractivos para aquellas personas que creen que la manera de ser, comportarse y sentir del ser humano no puede reducirse sólo a lo que es directamente observable o medible.

6.6.2 Teoría del Color

En el arte de la pintura, el diseño gráfico, el diseño visual, la fotografía, la imprenta y en la televisión, la teoría del color es un grupo de reglas básicas en la mezcla de colores para conseguir el efecto deseado combinando colores de luz o pigmento. La luz blanca se puede producir combinando el rojo, el verde y el azul, mientras que combinando pigmentos cian, magenta y amarillo se produce el color negro.

6.7 Tecnicas:

6.7.1 Ilustracion

Dibujo, estampa o grabado que adorna o documenta el texto de un libro. Es el componente gráfico que complementa o realza un texto.

Las ilustraciones son imágenes asociadas con palabras. Esto significa que podemos producir imágenes que llevan un mensaje, como las pinturas rupestres, y los mosaicos religiosos.

6.7.2 Grunge

Estilo artístico urbano, callejero, un estilo descuidado y pesado. Este inició como un género musical, que generó toda una cultura suburbana.

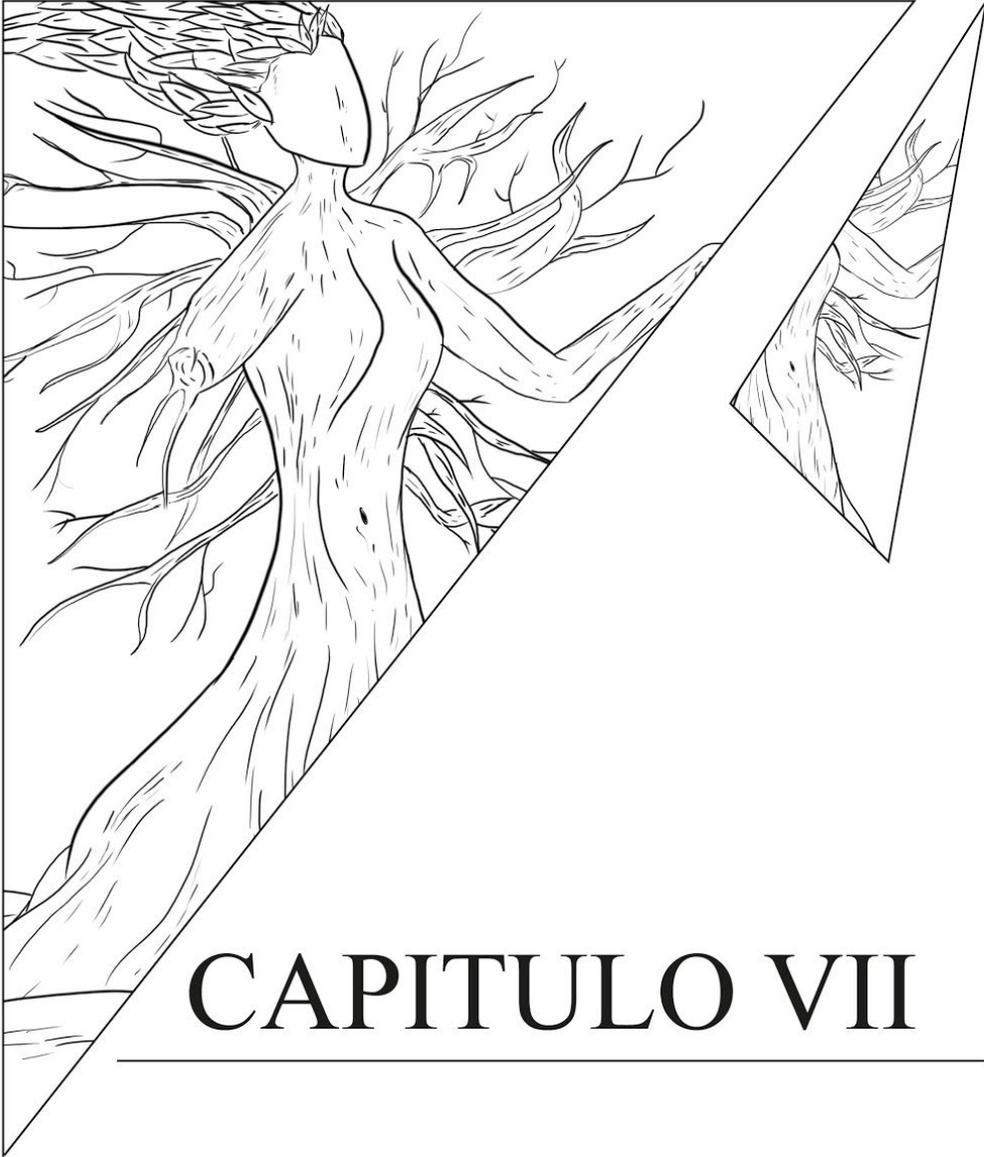
El el diseño grunge, es una tendencia opaca, con elementos visuales de alto texturizado. Los colores recomendados para los diseños grunge son negro, beige, chocolate, marrón y gris.

6.7.3 Ilustración Digital

El arte digital engloba una serie de disciplinas creativas en las que se utilizan tecnologías digitales en el proceso de producción o en su exhibición. Las computadoras forman parte de la industria visual desde las últimas décadas del siglo XX; el aumento de su capacidad para generar, reproducir y difundir imágenes ha llevado a una extensión de su uso en el cine, la televisión y la publicidad, y posteriormente en la industria de los videojuegos, que no deja de mejorar la calidad visual de sus productos.

6.7.4 Ilustración lineal

Las ilustraciones lineales son un arte en regularmente en blanco y negro, donde el artista tiene la libertad de poder realizar su tipo de ilustración sin tener que seguir ningún tipo de reglamento preestablecido.



CAPITULO VII

Capítulo VII: Aplicación de la información obtenida en el marco teórico

La información de conceptos relacionados al servicio brindado por la empresa elegida para elaborar el proyecto de graduación.

Es por ello que el primer concepto desarrollado es el de museo ,que es una institución pública o privada, permanente, con o sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, y abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica, expone o exhibe, con propósitos de estudio y educación, colecciones de arte, científicas, entre otros, siempre con un valor cultural, según el Consejo Internacional de Museos.

El museo Ixchel es una institución privada que se especializa en la conservación y cuidado de los textiles típicos y culturales en Guatemala.

Es por ello que se indagaron los distintos objetivos principales del museo, tales como: Textiles, Educación y bordados.

Posteriormente se desarrollan los conceptos fundamentales que describen y permiten el desarrollo de todo el proyecto, en las áreas de comunicación y diseño.

La comunicación es el proceso de transmisión de información entre dos entidades (un emisor y un receptor) que implica la interpretación de un mensaje determinado y el diseño gráfico es el arte o disciplina, cuyo fin consiste en idear y proyectar mensajes con carácter e identidad propia a través de la imagen.

La pedagogía y etimología son disciplinas enfocadas en la formación y educación de los niños, estas son primordiales debido a la naturaleza del proyecto y el grupo objetivo delimitado.

También para el desarrollo del proyecto es importante el uso de ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias, para la transmisión y aplicación correcta de ideas al momento de la elaboración del mismo.

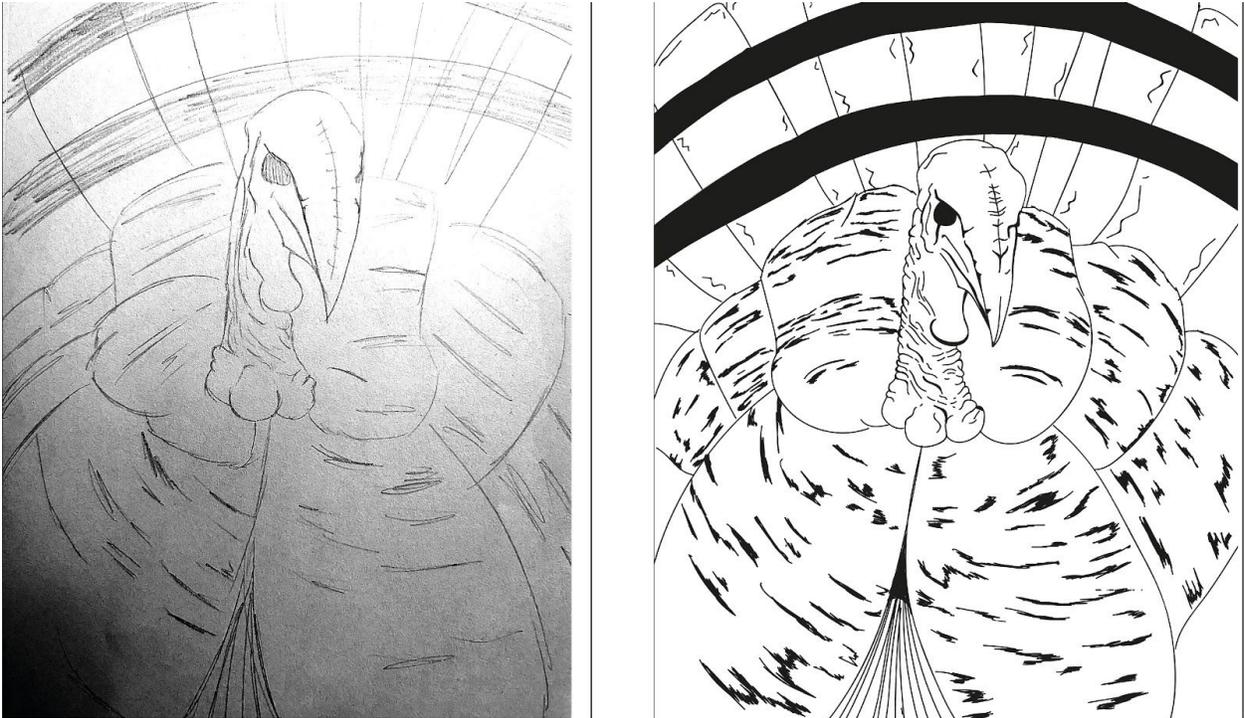
Algunas de las ciencias descritas permiten la transmisión correcta de información, haciendo que esta sea fácil de entender por parte del grupo objetivo del proyecto. Además, estas ciencias ayudan a segmentar la información obtenida a lo largo de la investigación, por lo que permite conocer cuál es la información más importante que se debe de incluir en la realización del proyecto. Algunas ciencias que son importantes para este son: semiología, andragogía, tecnología, entre otras.

En relación a las teorías utilizadas para el proyecto, se sintetizan en dos importantes. La primera de ellas es la teoría del color, que se encarga de describir y reglamentar aspectos de percepción de colores y sobre la que es importante trabajar para que el producto final sea agradable y cumpla con su función ante el grupo objetivo. Mientras que la teoría de la Gestalt permite la suma de todas las partes del proyecto y lo convierte en un único documento de apoyo completo, que cumple con los requisitos solicitados por el cliente.

7.1 Bocetaje de Hojas de contenido

Tamaño carta 8.5 x 11 Pulgadas

Ilustración del Chompipe



El Chompipe fue retratado de una forma realista para su fácil comprensión.

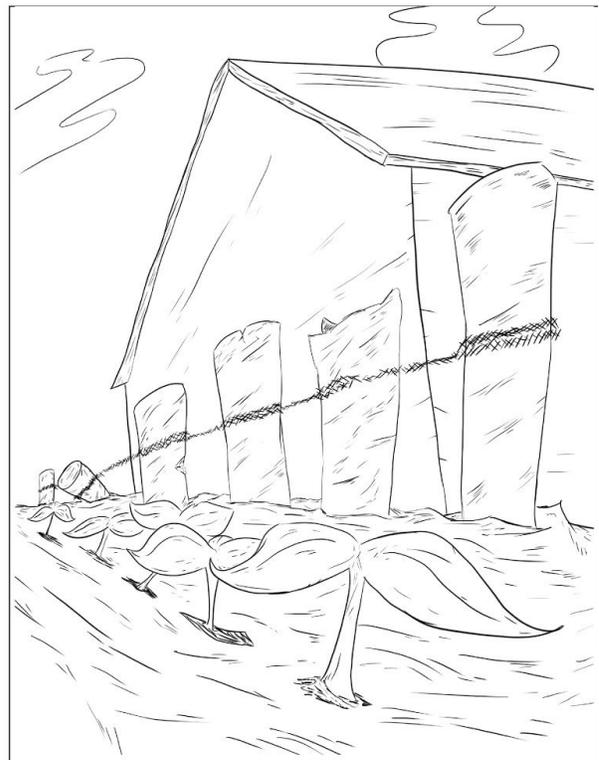
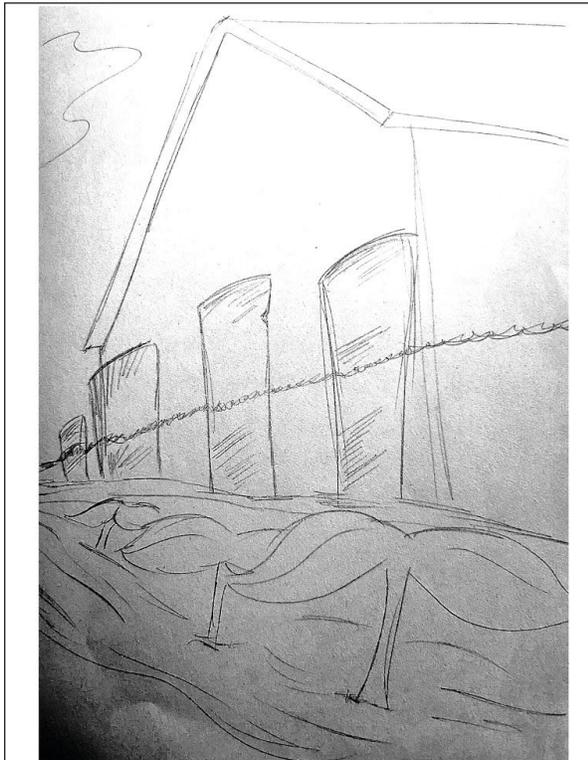
Digitalizado en photoshop a un solo color.

7.1 Bocetaje de Hojas de contenido

Tamaño carta 8.5 x 11 Pulgadas

Ilustración de los Surcos

Primer boceto 8 x 11 a lápiz.



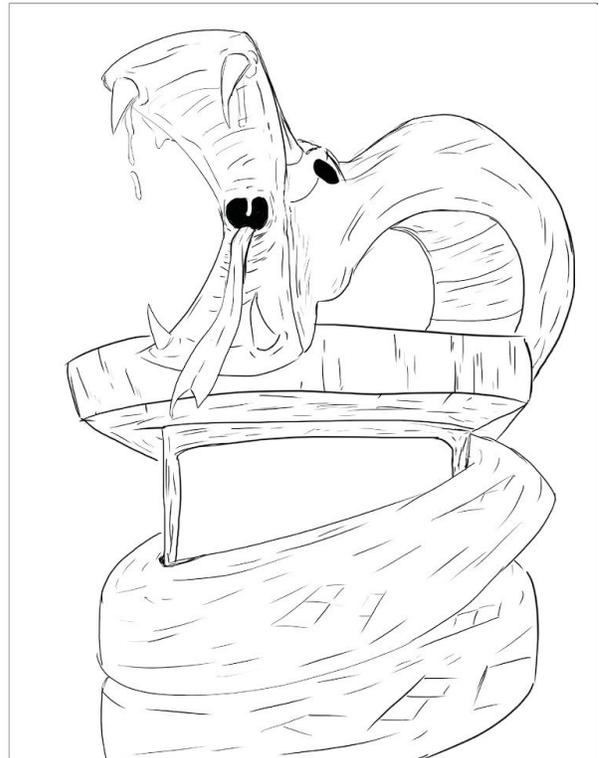
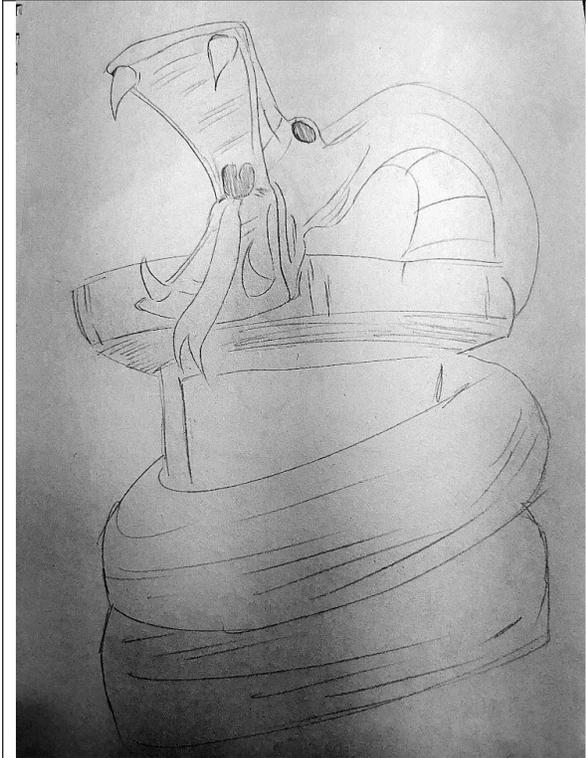
Estos fueron representados con una plantación de zanahorias, y una cabaña de fondo.

Digitalizado en photoshop a un solo color.

7.1 Bocetaje de Hojas de contenido

Tamaño carta 8.5 x 11 Pulgadas

Ilustración de la Serpiente



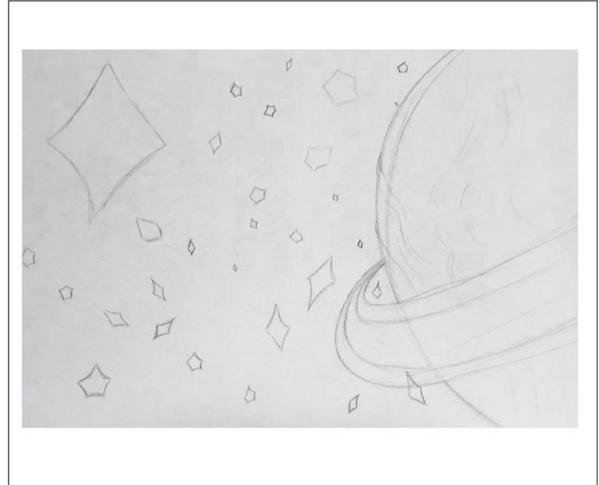
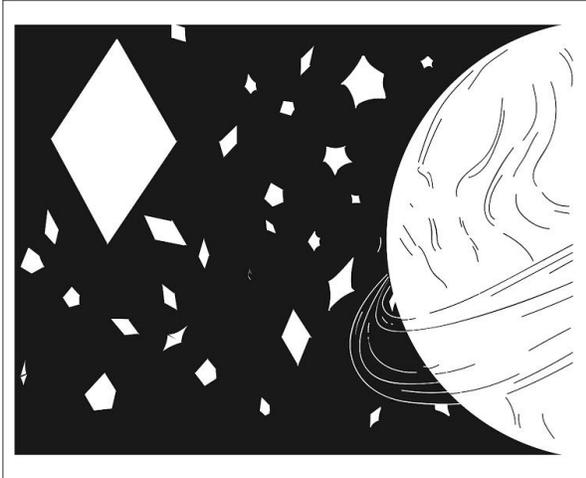
Una serpiente redonda de la cabeza, ya que esta era la manera en la que la serpiente maya era representada.

Digitalizado en photoshop a un solo color.

7.1 Bocetaje de Hojas de contenido

Tamaño carta 11 x 17 Pulgadas

Ilustración de la Estrella

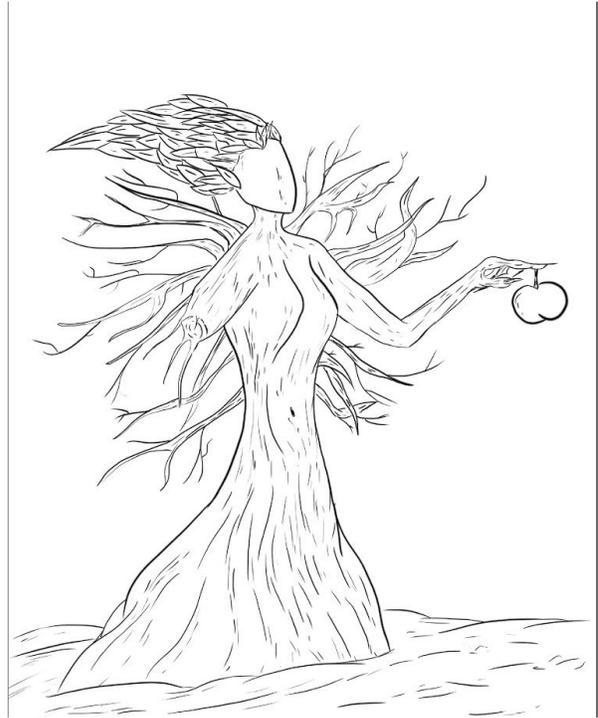


Digitalizado en photoshop a un solo color.

7.1 Bocetaje de Hojas de contenido

Tamaño carta 8.5 x 11 Pulgadas

Ilustración del Árbol de la vida



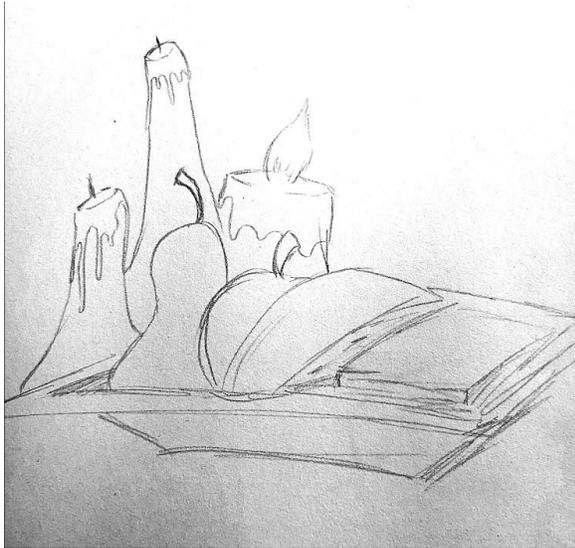
El árbol de la vida fue representado de una manera femenina con ramas secas, mas no muerto.

Digitalizado en photoshop a un solo color.

7.1 Bocetaje de Hojas de contenido

Tamaño carta 8.5 x 11 Pulgadas

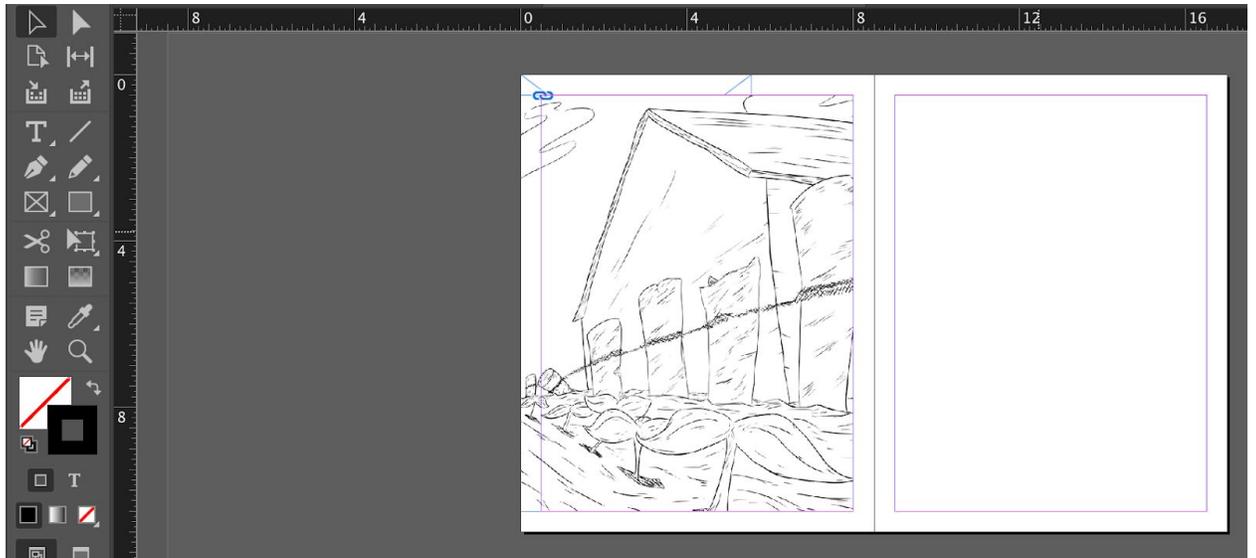
Ilustración del plato ceremonial



Se ilustró un tamal, pan y frutas en representación a lo que los mayas ofrendaban a sus dioses.

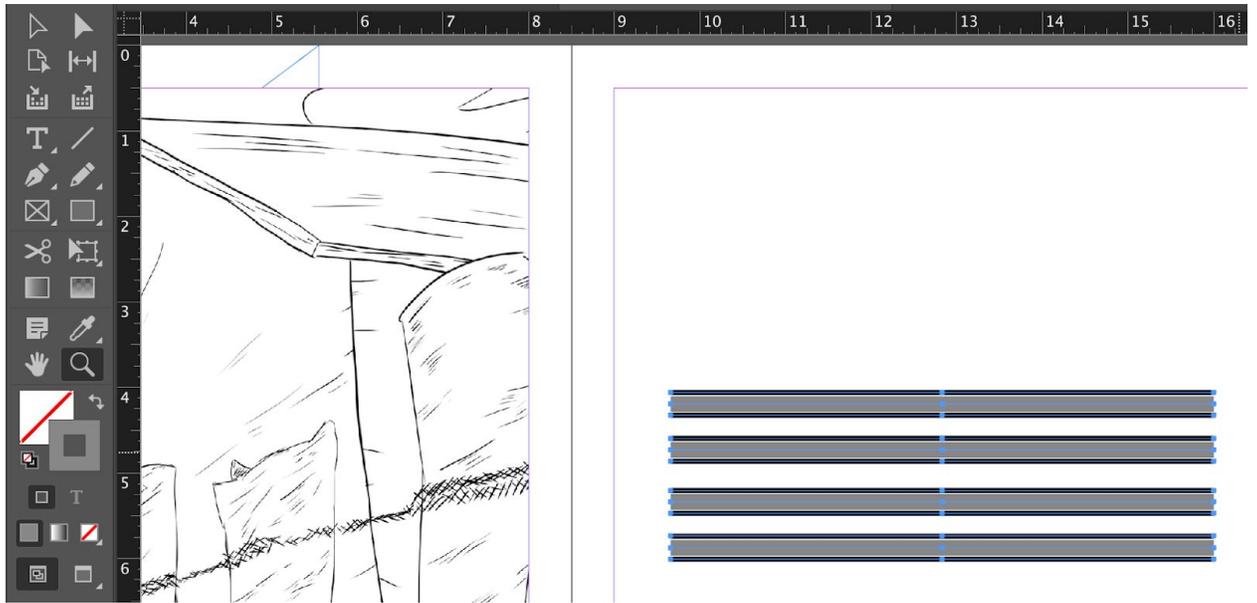
Digitalizado símbolo “Plato ceremonial” en photoshop a un solo color.

7.2 Diagramación y tipografías



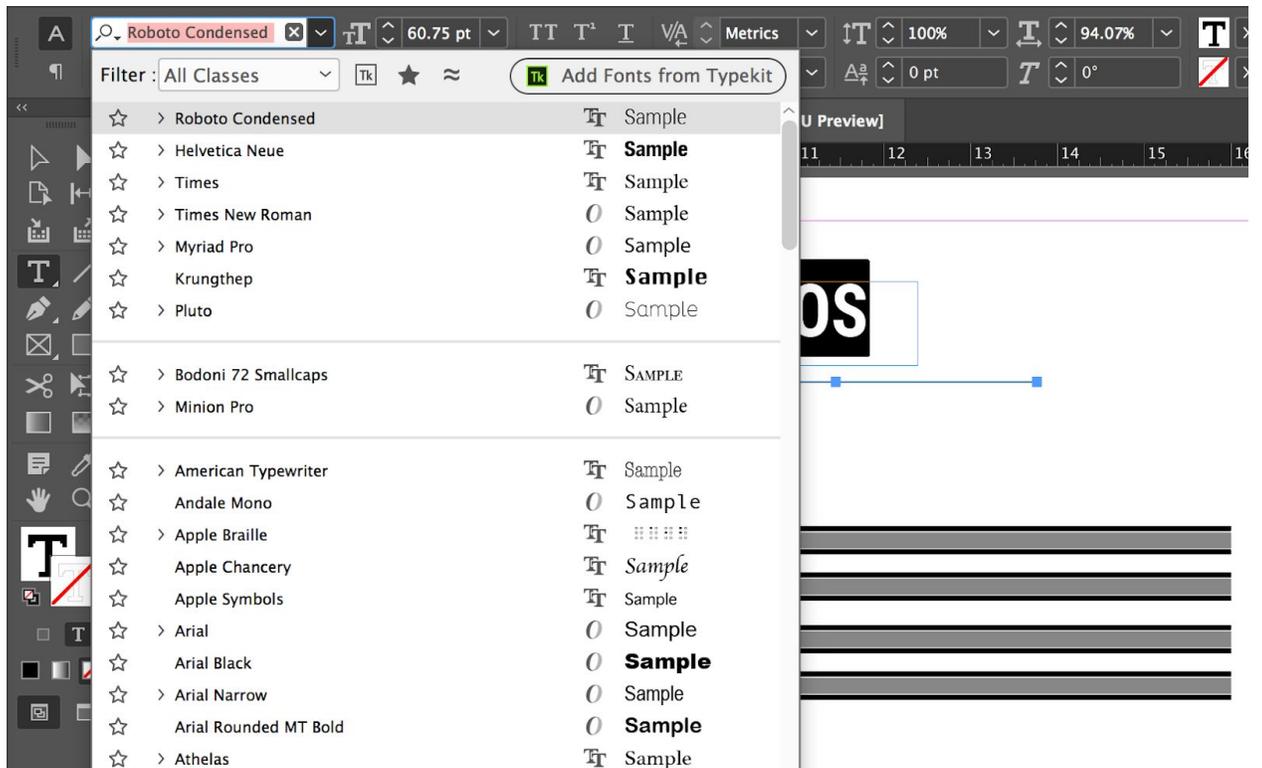
Se colocó la ilustración digitalizada en el documento de Indesign de tamaño de página completa, dándole suficiente espacio para poder ser apreciada.

7.2 Diagramación y tipografías



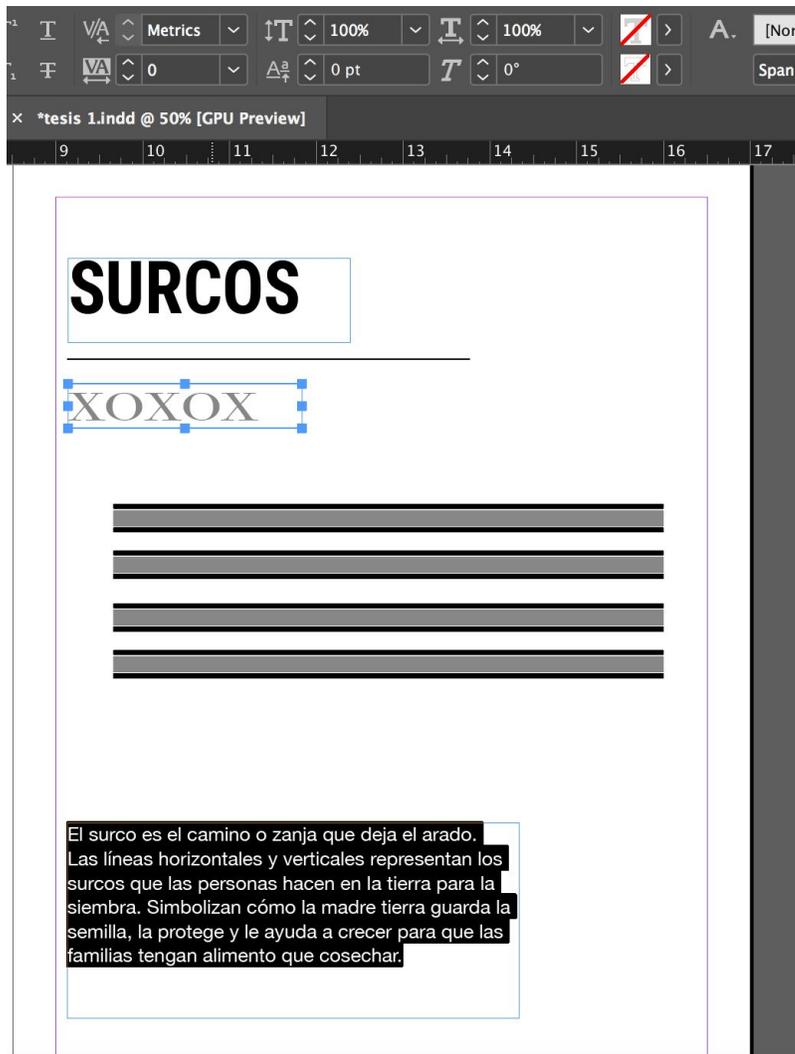
Se colocó el símbolo con el que es representado el surco a $\frac{1}{4}$ del tamaño de la página 8x11" para tener su espacio y que fuera de fácil comprensión.

7.2 Diagramación y tipografías



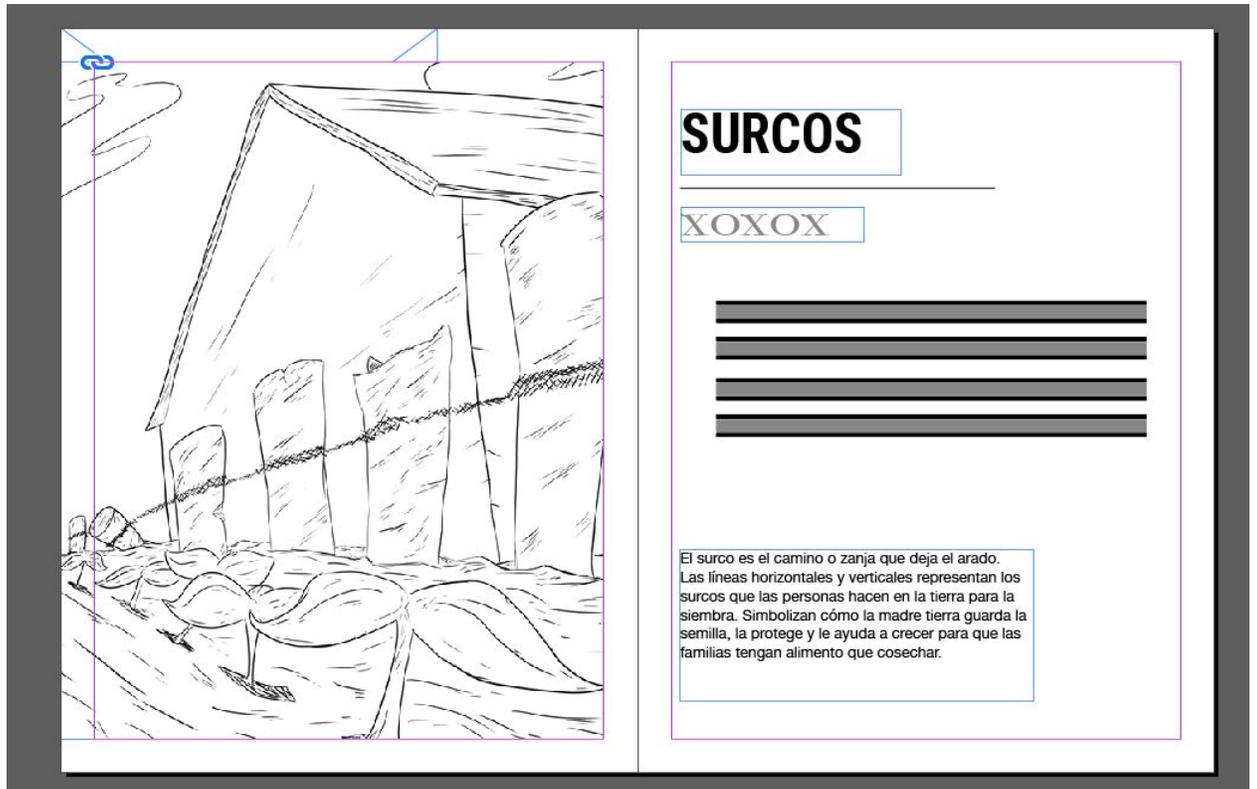
Para el titular se utilizó la tipografía “Roboto Condensed” a 60.75 puntos, la cual es la tipografía proporcionada por el museo como su tipografía institucional.

7.2 Diagramación y tipografías



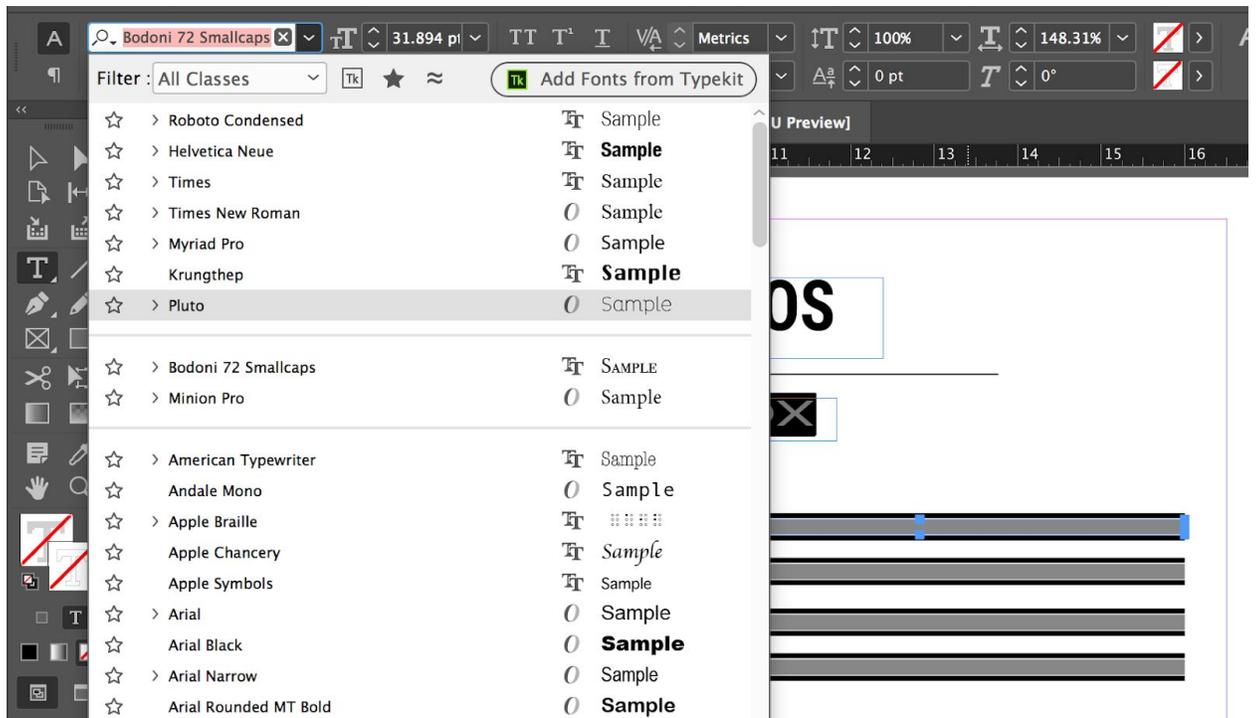
Se utilizó una tipografía “Helvetica” para el texto a 16 puntos de tamaño para su fácil lectura.

7.2 Diagramación y tipografías



Propuesta preliminar 01 del diseño interior de las páginas del libro de formas y figuras, identificando el símbolo “Surcos”.

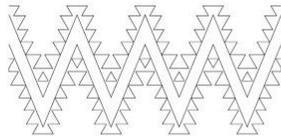
7.2 Diagramación y tipografías



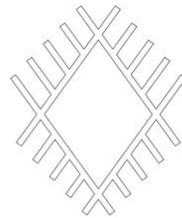
Se utilizó una tipografía “Bodoni 72 small caps” para el subtítulo, el cual sera la palabra del titular en el idioma k’iche.

7.3 Primera Propuesta Preliminar

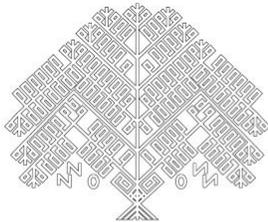
Formas y figuras:



SERPIENTE



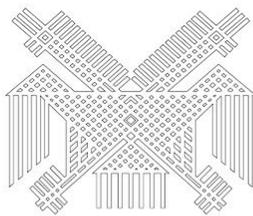
CENTRO DEL PUEBLO



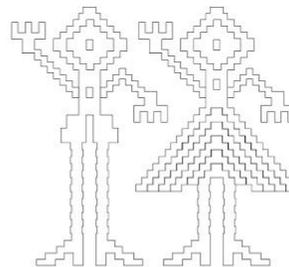
ÁRBOL DE LA VIDA



PLATO CEREMONIAL



ÁGUILA BICÉFALA



PLATO CEREMONIAL



Los diseños que se digitalizaron para la incorporación de su diseño en el libro.

Los diseños que se encuentran en los trajes típicos utilizados de referencia.

7.3 Primera Propuesta Preliminar

Propuestas de hojas de contenido:

Estos son 2 bocetos digitales de las páginas simples, los recuadros amarillos son los espacios donde los huipiles serían colocados.



7.3 Primera Propuesta Preliminar

Bocetaje de Hojas de contenido

Tamaño carta 11 x 17 Pulgadas

Primera propuesta para las hojas de contenido



Chompipe

XOXOX

Esta figura representa la ofrenda o regalo que entregan los padres del novio a los de la novia el día de la boda. En las comunidades se acostumbra matar un chompipe o pavo para el día de la boda. Este rito es muy antiguo, se puede observar en uno de los códices.

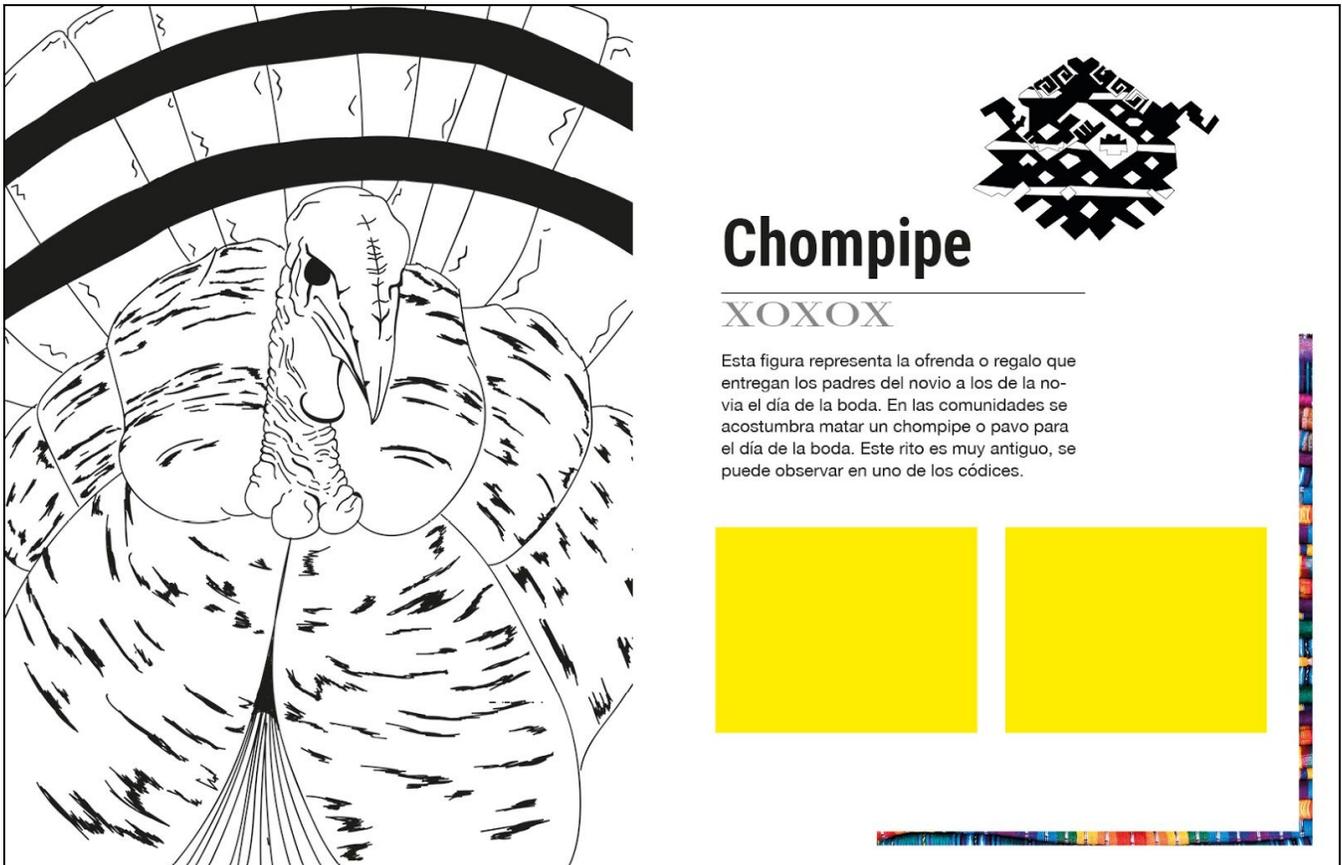


7.3 Primera Propuesta Preliminar

Bocetaje de Hojas de contenido

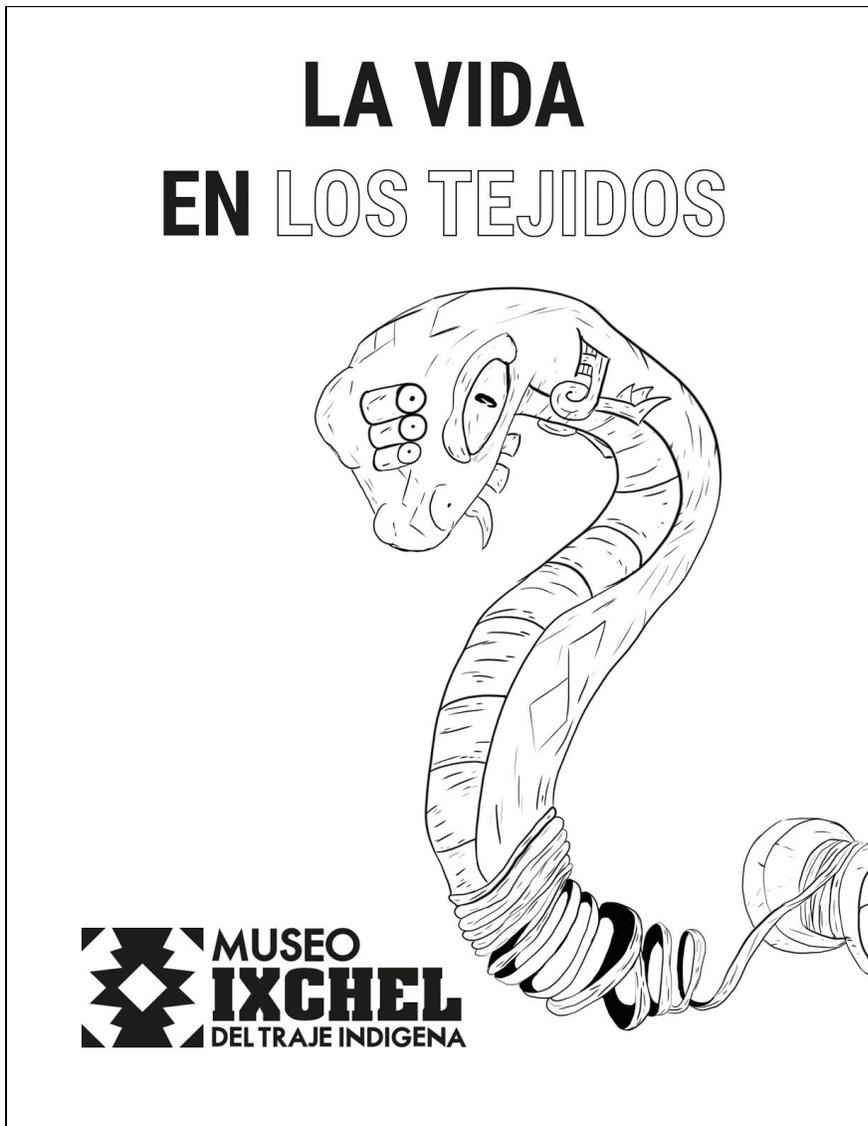
Tamaño carta 11 x 17 Pulgadas

Segunda propuesta para las hojas de contenido



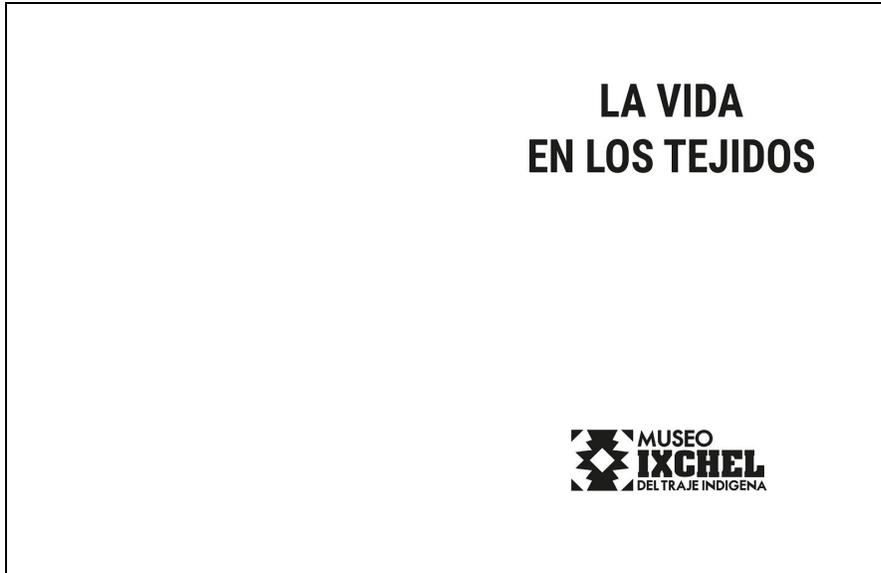
7.3 Primera Propuesta Preliminar

El diseño de las páginas fue modificado, removiendo las fotos de lo huipiles, aumentando el tamaño de las formas y figuras fue aumentado para poder darles un poco más importancia jerárquica.



Propuesta #1 de portada para el libro de formas y figuras

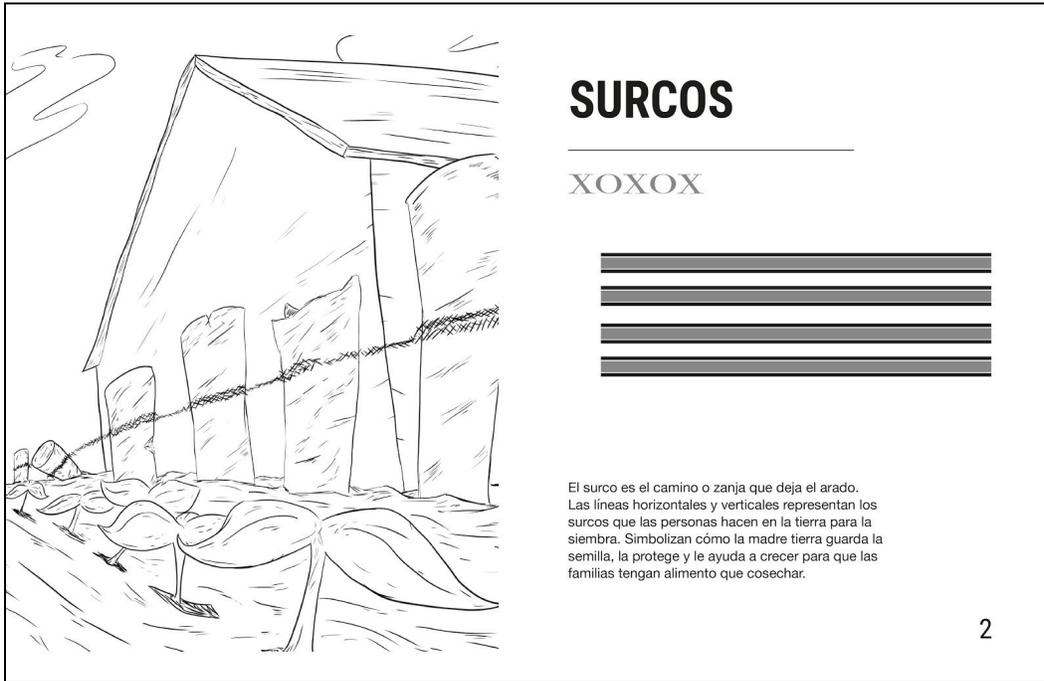
7.3 Primera Propuesta Preliminar (spread)



INDICE	
SURCOS _____	2
SERPIENTE _____	4
CHOMPIPE _____	6
ÁRBOL DE LA VIDA _____	8
ESTRELLA _____	12
PLATO CEREMONIAL _____	14
PAREJA _____	16
CENTRO DEL PUEBLO _____	18
EL ÁGUILA BICÉFALA _____	20
REFERENCIAS _____	21

Propuesta preliminar de la hoja de respeto, y del índice.

7.3 Primera Propuesta Preliminar (spread)



Propuesta de páginas de contenido “Surcos”



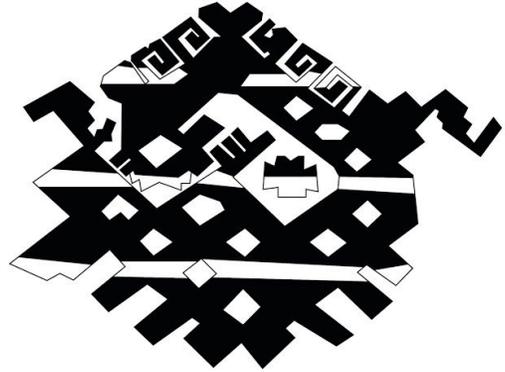
Propuesta de páginas de contenido “Serpiente”

7.3 Primera Propuesta Preliminar (spread)



Chompipe

XOXOX

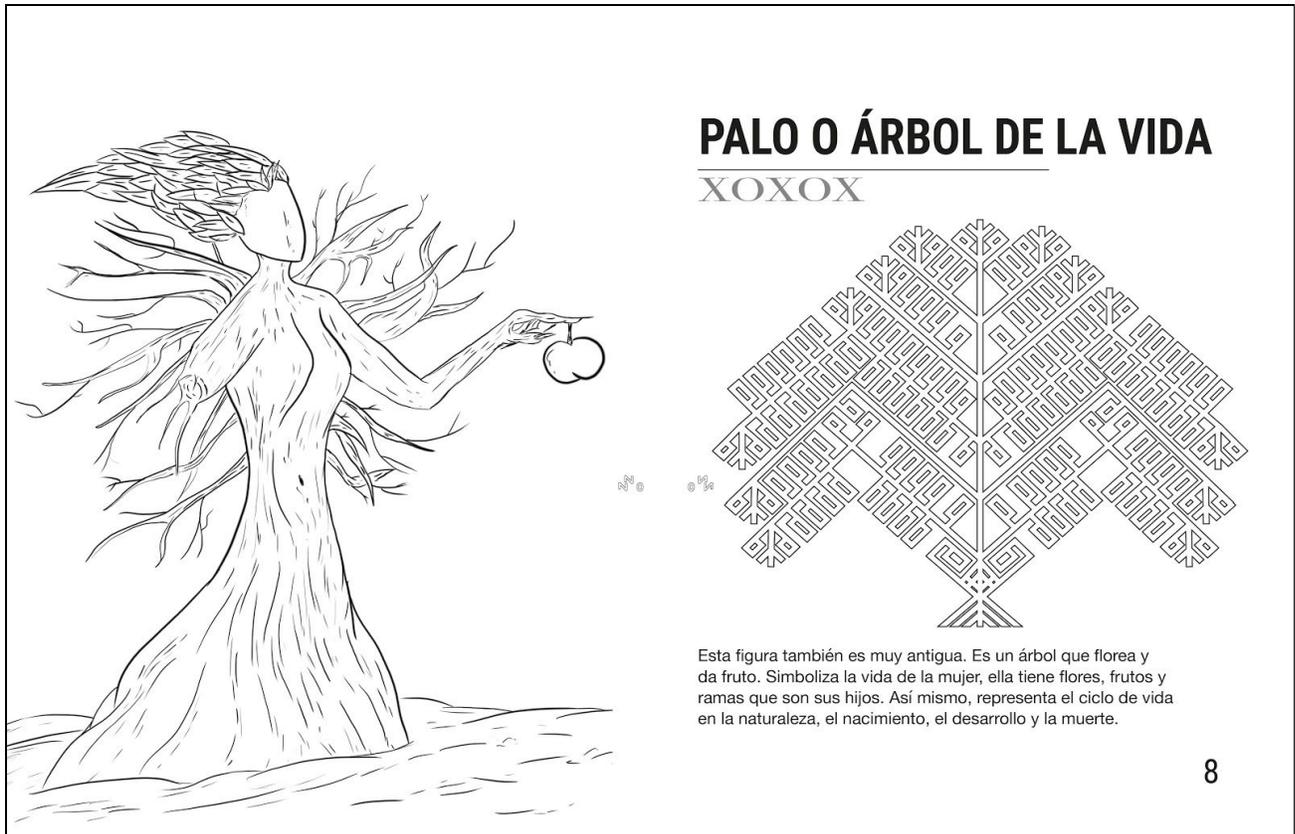


Esta figura representa la ofrenda o regalo que entregan los padres del novio a los de la novia el día de la boda. En las comunidades se acostumbra matar un chompipe o pavo para el día de la boda. Este rito es muy antiguo, se puede observar en uno de los códices.

6

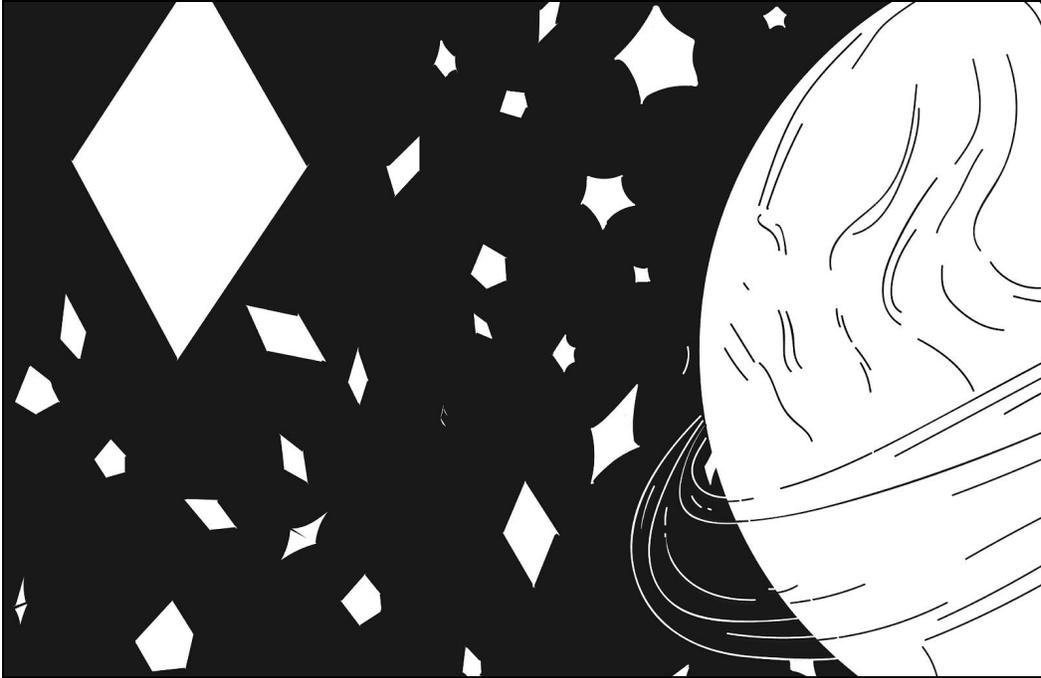
Propuesta de páginas de contenido “Chompipe”

7.3 Primera Propuesta Preliminar (spread)



Propuesta de páginas de contenido “Palo o árbol de la vida

7.3 Primera Propuesta Preliminar (spread)



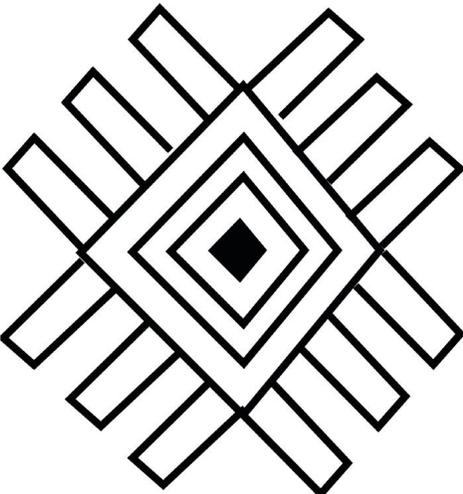
Propuesta Preliminar de la ilustración doble página de la “estrella”

7.3 Primera Propuesta Preliminar (spread)

ESTRELLA

XOXOX

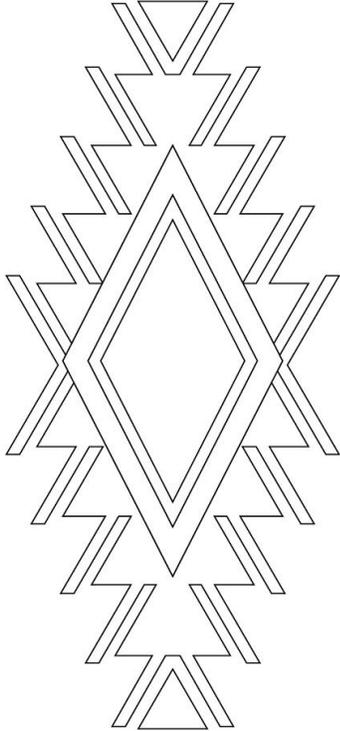
Esta figura aparece en los códices y en el Popol Vuh, refiriéndose al planeta Venus, que se ve como una estrella en las mañanas. Su brillo le indicaba a la gente, la hora de moler el maíz y por eso es importante. Algunas personas creen que cuando alguien muere se convierte en una estrella.



12

Propuesta de páginas de contenido “Estrella”

7.3 Primera Propuesta Preliminar (spread)



PLATO CEREMONIAL

XOXOX

Esta figura es muy antigua. Tiene forma de rombo y representa el plato donde se lleva a ofrenda en alguna ceremonia religiosa. Se ofrendaban frutas, panes, tamales, u otros alimentos. Todo esto se ofrecía para pedir una bendición a través de una buena cosecha o protección en la vida.

14

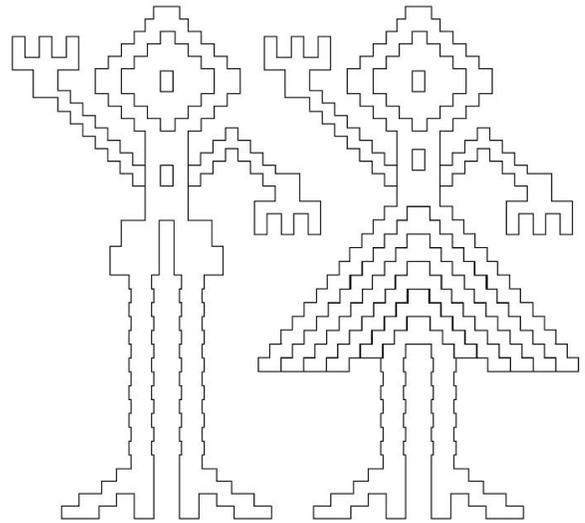
Propuesta de páginas de contenido “Plato ceremonial”

7.3 Primera Propuesta Preliminar (spread)

PAREJA

XOXOX

El hombre y la mujer forman la pareja que guarda el equilibrio en la humanidad. Representan la dualidad, es decir que son dos fuerzas distintas que se complementan, como la noche y el día, el calor y el frío. El hombre y la mujer se necesitan el uno al otro.



16

Propuesta de páginas de contenido “Pareja”

7.3 Primera Propuesta Preliminar (spread)

Páginas de referencia bibliográfica con texto simulado.



Propuesta de páginas de contenido Anexos. El texto en esta imagen es únicamente texto simulado ya que en el momento, el museo no había proporcionado la información necesaria



CAPITULO VIII

Capítulo VIII: Metodología

El trabajo de investigación es mixto, por cuanto se utilizará el enfoque cuantitativo y cualitativo. El primero servirá para cuantificar los resultados de la encuesta aplicada a los sujetos y a través del enfoque cualitativo se evaluará el nivel de percepción de los encuestados con respecto a la propuesta preliminar del diseño. La herramienta a utilizar es una encuesta de respuesta múltiple que se aplicará al cliente (1), a los 25 jóvenes, hombres y mujeres del grupo objetivo y a 4 expertos en el área de comunicación y diseño.

8.1 Población y muestreo

El cliente es solamente 1 persona, Violeta Gutierrez

El muestreo del G.O. será de 20 niños que están entre las edades de 9 y 14 años.

Los profesionales encuestados para la validación serán 6, los cuales estarán divididos de la siguiente manera:

- 4 expertos en el área de Diseño.
- 1 expertos en el área de Historia



GENERO M

F

EDAD

EXPERTO

CLIENTE

GRUPO OBJETIVO

NOMBRE

PROFESIÓN

PUESTO

AÑOS DE EXPERIENCIA EN EL MERCADO

ENCUESTA DE VALIDACIÓN DEL PROYECTO

ANTECEDENTES:

El museo Ixchel del traje Indígena satisface una necesidad en la rama social, cultural y educativa del país, esto a través del rescate, colección, exhibición y educación de la tradición textil del pueblo maya de Guatemala.

INSTRUCCIONES:

Con base a la información anterior, observe la propuesta visual de el libro de formas y figuras y según su criterio profesional conteste las siguientes preguntas de validación, colocando una "X" en los espacios designados.

PARTE OBJETIVA:

1). ¿Considera usted que es importante Diseñar un libro impreso de formas y figuras ilustrado con los distintos diseños utilizados en la elaboración de textiles Guatemaltecos, para educar a los jóvenes con respecto a la riqueza textil que se encuentra en Guatemala.?

Si No

2). ¿Considera usted que es importante Recopilar información acerca del Museo Ixchel, por medio de la página web y entrevistas hacia los encargados del museo Ixchel, para mantener la identidad del museo en el diseño del folleto de formas y figuras que ilustran los distintos tejidos utilizados en la elaboración de textiles Guatemaltecos?

Si No

3). ¿Cree usted que es importante Investigar términos, conceptos y tendencias de diseño relacionadas con la ilustración y diseño editorial, para respaldar la propuesta gráfica del folleto de Formas y Figuras que será entregado a los jóvenes que visitan el museo Ixchel?

Si No

4). ¿Piensa usted que es importante Ilustrar por medio de la técnica Grunge, la interpretación de las distintas formas y figuras de los tejidos típicos Guatemaltecos, para ser incluidas en el diseño del folleto de formas y figuras.?

Si No

PARTE SEMIOLÓGICA:

5). ¿Considera usted que el estilo de ilustración en el libro es?

Muy Apropiado

Poco Apropiado

Nada Apropiado

6). ¿Cree usted que la diagramación es la adecuada ?

Muy adecuada

Poco adecuada

Nada adecuada

7). ¿Piensa usted que las ilustraciones de las formas y figuras son ?

Muy Faciles de comprender

Poco Faciles de comprender

Nada Faciles de comprender

8). ¿Considera usted que la tipografía es?

Muy Adecuada

Poco Adecuada

Nada Adecuada

PARTE OPERATIVA:

9). ¿Cree usted que el tamaño del libro es ?

Muy cómodo

Poco cómodo

Nada cómodo

10.) ¿Considera que los y las ilustraciones son fáciles de entender?

Muy Fácil de entender

Poco Fácil de entender

Nada Fácil de entender

11.) ¿Piensa que el libro de formas y figuras es accesible?

Muy Accesible

Poco Accesible

Nada Accesible

12.) ¿Considera que el papel es el adecuado para la actividad?

Muy adecuado

Poco adecuado

Nadaadecuado

OBSERVACIONES

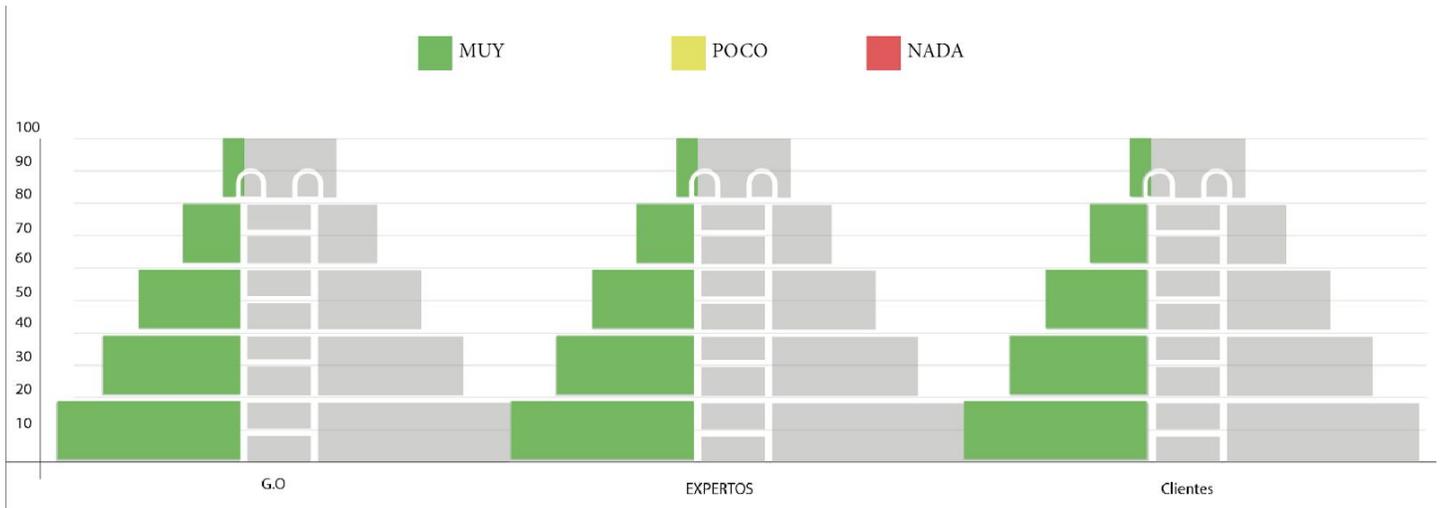
De antemano se agradece la atención y el tiempo brindado para contestar esta encuesta, Si en dado caso usted tiene alguna sugerencia o crítica personal puede hacerlo en el siguiente espacio.

Gracias por contribuir al proyecto de tesis “ Diseño impreso de un libro de formas y figuras ilustrado con los distintos diseños utilizados en la elaboración de textiles Guatemaltecos, para educar a los jóvenes con respecto a la riqueza textil que se encuentra en Guatemala.. ” Su opinión sera tomada en cuenta para la realización de cambios en dicho proyecto.

8.2 Interpretación de respuestas

Pregunta 01:

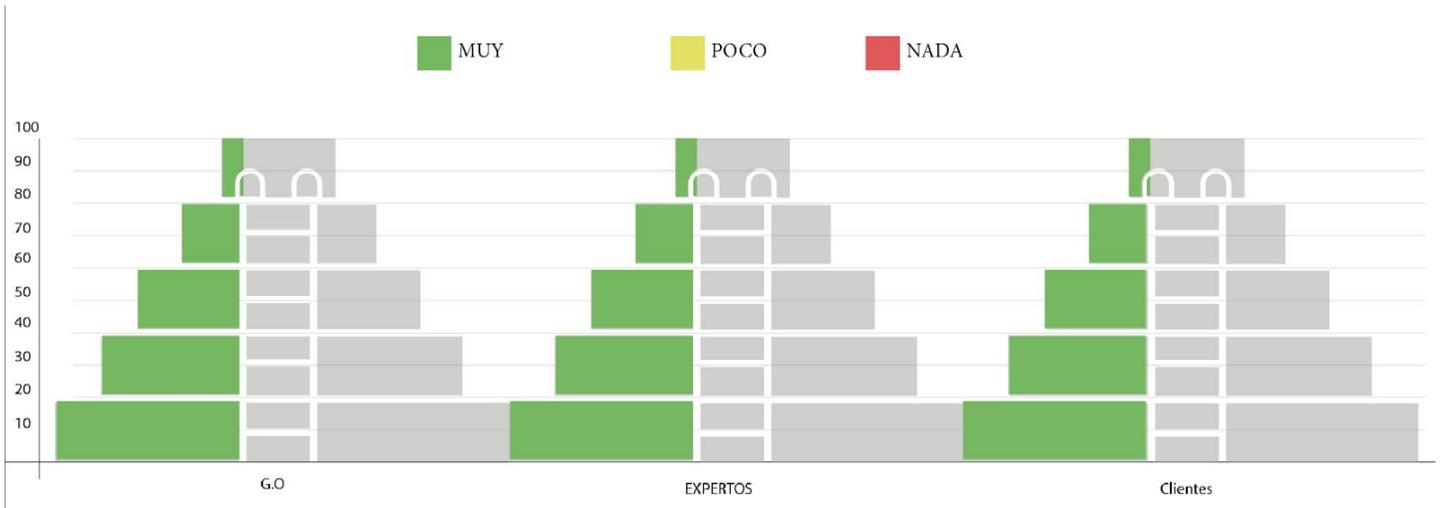
¿Considera usted que es importante Diseñar un libro impreso de formas y figuras ilustrado con los distintos diseños utilizados en la elaboración de textiles Guatemaltecos, para educar a los jóvenes con respecto a la riqueza textil que se encuentra en Guatemala?



Interpretación: El 100% de los encuestados consideran que es importante Diseñar un libro impreso de formas y figuras ilustrado con los distintos diseños utilizados en la elaboración de textiles Guatemaltecos, para educar a los jóvenes con respecto a la riqueza textil que se encuentra en Guatemala.

8.2 Interpretación de respuestas

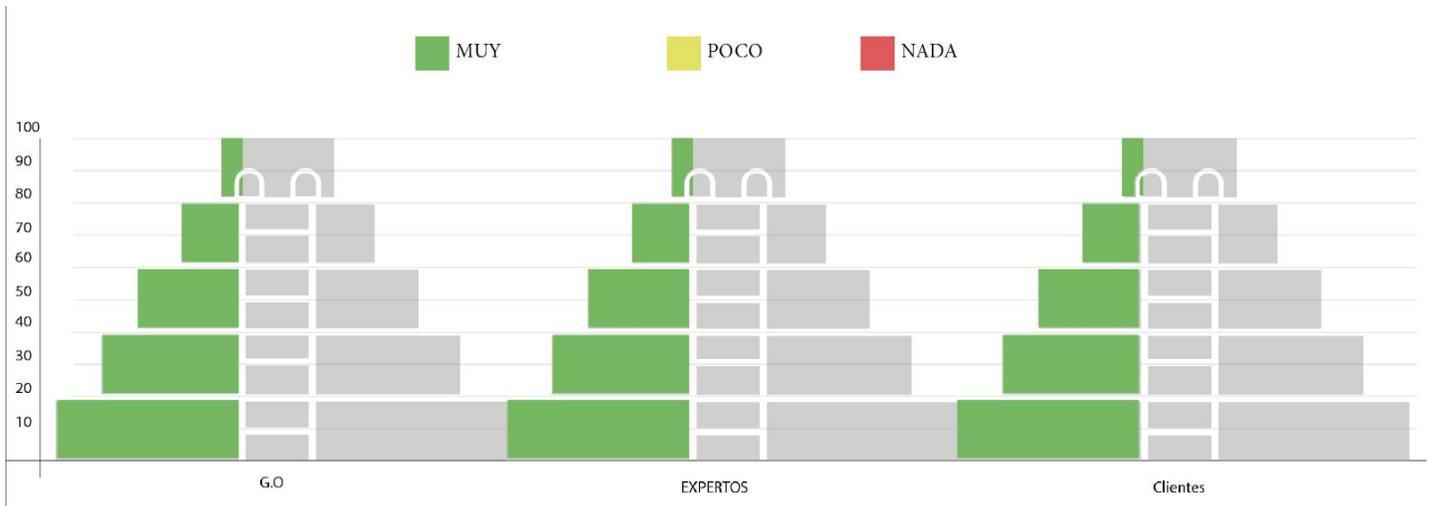
Pregunta 02: ¿Considera usted que es importante Recopilar información acerca del Museo Ixchel, por medio de la página web y entrevistas hacia los encargados del museo Ixchel, para mantener la identidad del museo en el diseño del libro de formas y figuras que ilustran los distintos tejidos utilizados en la elaboración de textiles Guatemaltecos?



Interpretación: El 100% de los encuestados consideran que es importante recopilar información acerca del Museo Ixchel, por medio de la página web y entrevistas hacia los encargados del museo Ixchel, para mantener la identidad del museo en el diseño del libro de formas y figuras que ilustran los distintos tejidos utilizados en la elaboración de textiles Guatemaltecos.

8.2 Interpretación de respuestas

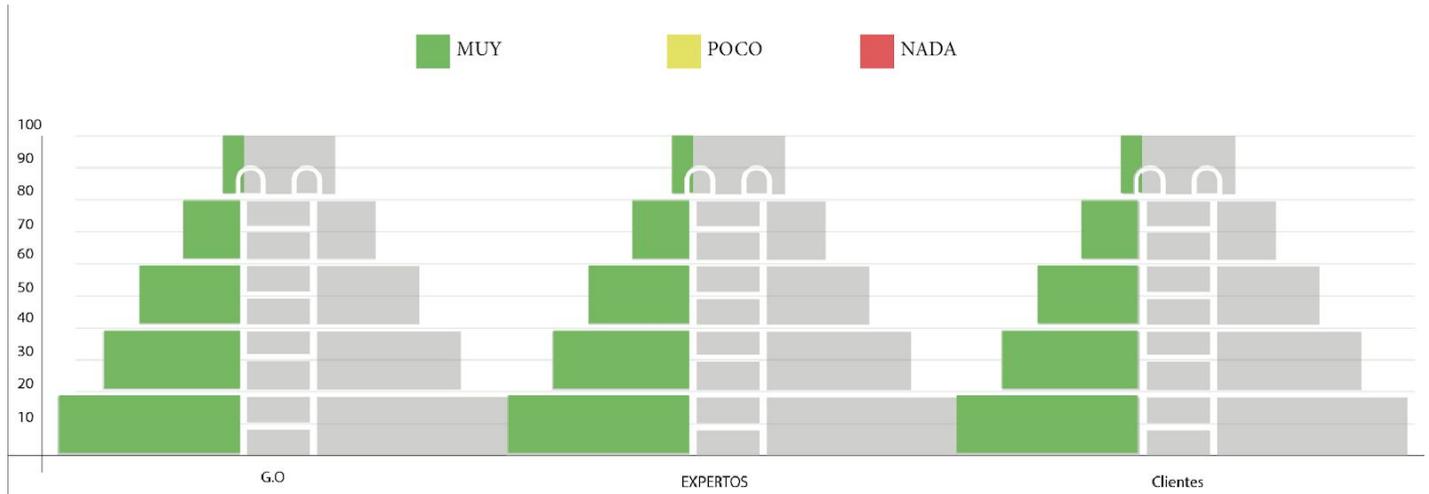
Pregunta 03: ¿Cree usted que es importante investigar términos, conceptos y tendencias de diseño relacionadas con la ilustración y diseño editorial, para respaldar la propuesta gráfica del folleto de Formas y Figuras que será entregado a los jóvenes que visitan el museo Ixchel?



Interpretación: El 100% de los encuestados creen que es importante investigar términos, conceptos y tendencias de diseño relacionadas con la ilustración y diseño editorial, para respaldar la propuesta gráfica del folleto de Formas y Figuras que será entregado a los jóvenes que visitan el museo Ixchel.

8.2 Interpretación de respuestas

Pregunta 04: ¿Piensa usted que es importante Ilustrar por medio de la técnica Grunge, la interpretación de las distintas formas y figuras de los tejidos típicos Guatemaltecos, para ser

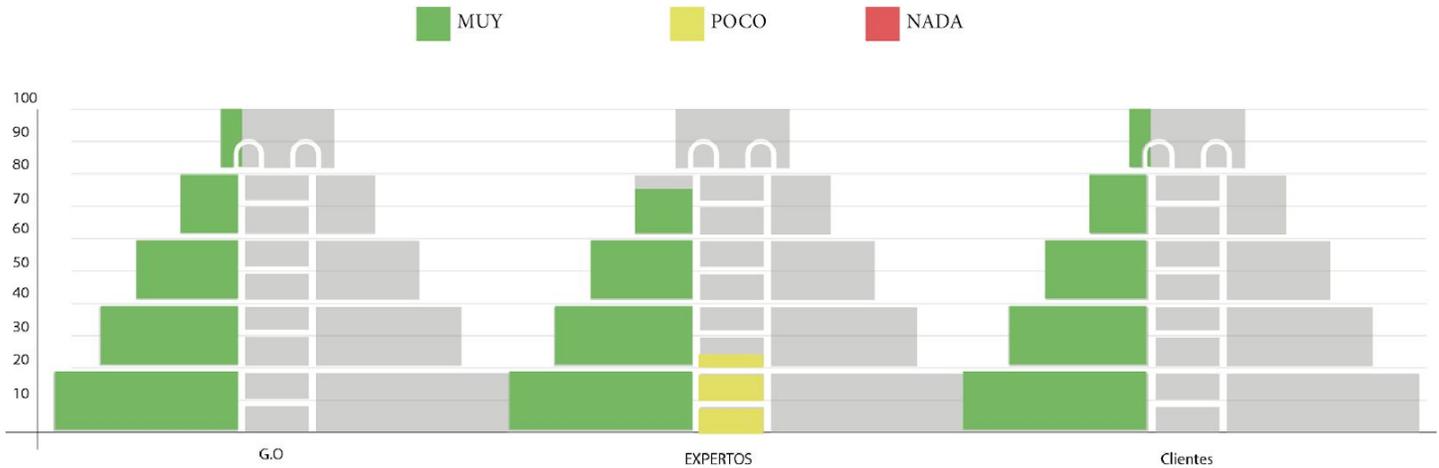


incluidas en el diseño del libro de formas y figuras.?

Interpretación: El 100% de los encuestados piensan que es importante Ilustrar por medio de la técnica Grunge, la interpretación de las distintas formas y figuras de los tejidos típicos Guatemaltecos, para ser incluidas en el diseño del libro de formas y figuras.

8.2 Interpretación de respuestas

Pregunta 05: ¿Considera usted que el estilo de ilustración en el libro es?



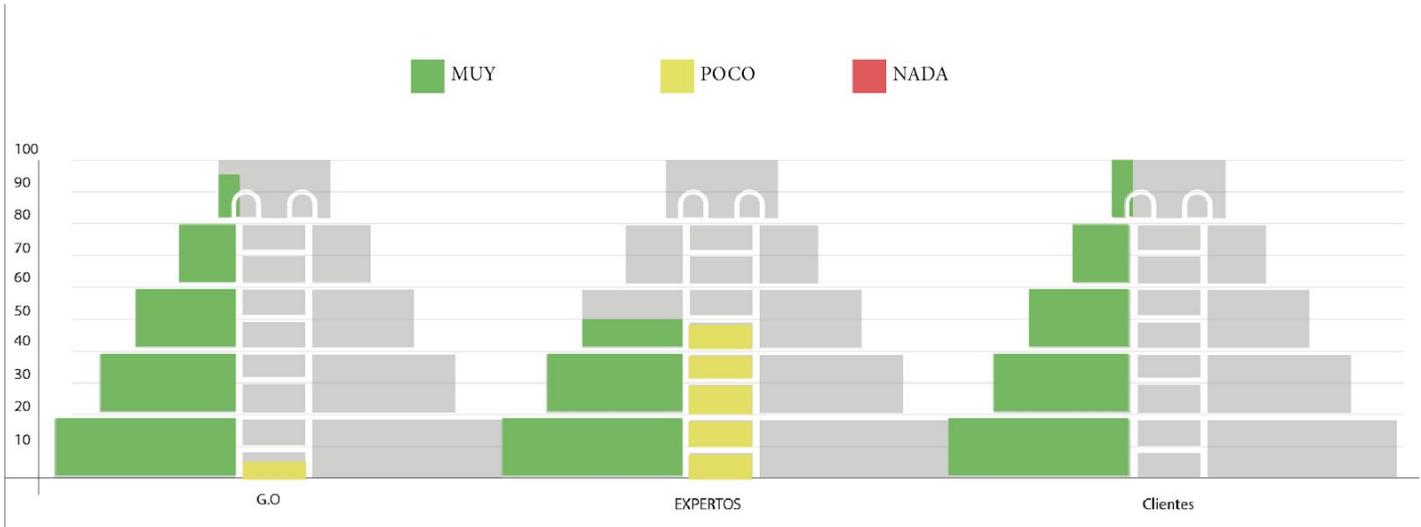
Interpretación: El cliente y el 100% del grupo objetivo considero muy apropiado el estilo de ilustración utilizado en el libro de formas y figuras.

Los el 75% de los expertos consideró apropiado el estilo de ilustración utilizado, el 25% consideró que era poco apropiado, esto fue reflejado en un comentario en el que un experto sugiere hacerlos menos detallados para que los niños agreguen los detalles que ellos quieran.

El cliente considero muy apropiado el estilo de ilustración utilizado en el libro de formas y figuras.

8.2 Interpretación de respuestas

Pregunta 06: ¿Cree usted que la diagramación es la adecuada?



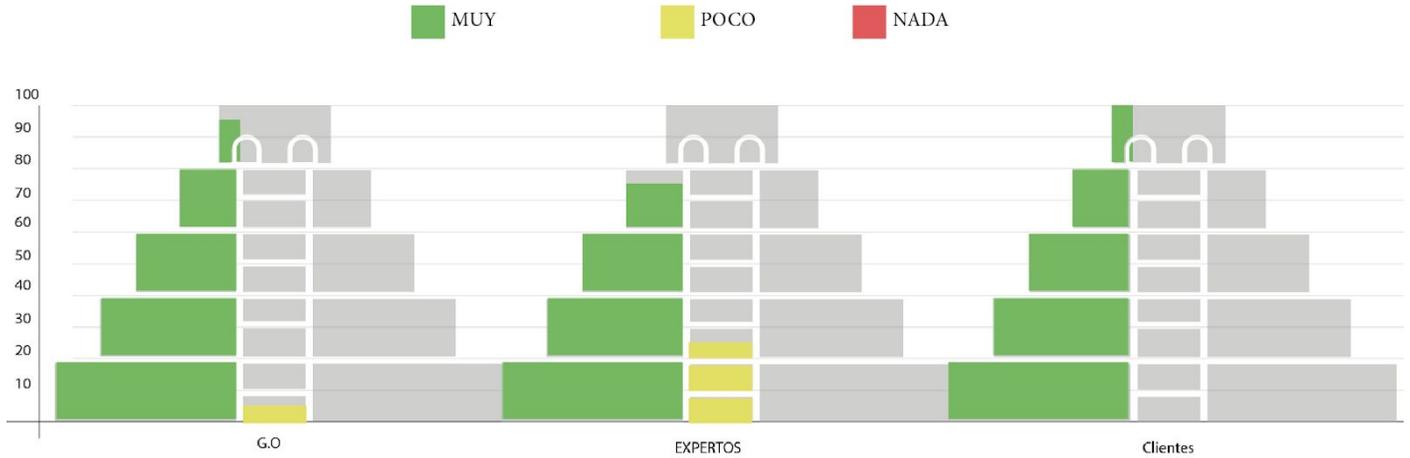
Interpretación: El 95% de los encuestados del grupo objetivo, creen que la diagramación del libro era muy adecuada. El 5% de los encuestados creen que la diagramación es poco adecuada, en los comentarios de las encuestas se hizo la observación de poner un ejemplar de los tejidos referentes al símbolo representado.

El 50% de los expertos considero poco adecuada la diagramación debido a pequeños detalles en la diagramación que deben ser corregidos.

El cliente considero que era muy apropiada la diagramación.

8.2 Interpretación de respuestas

Pregunta 07: ¿Piensa usted que las ilustraciones de las formas y figuras son?



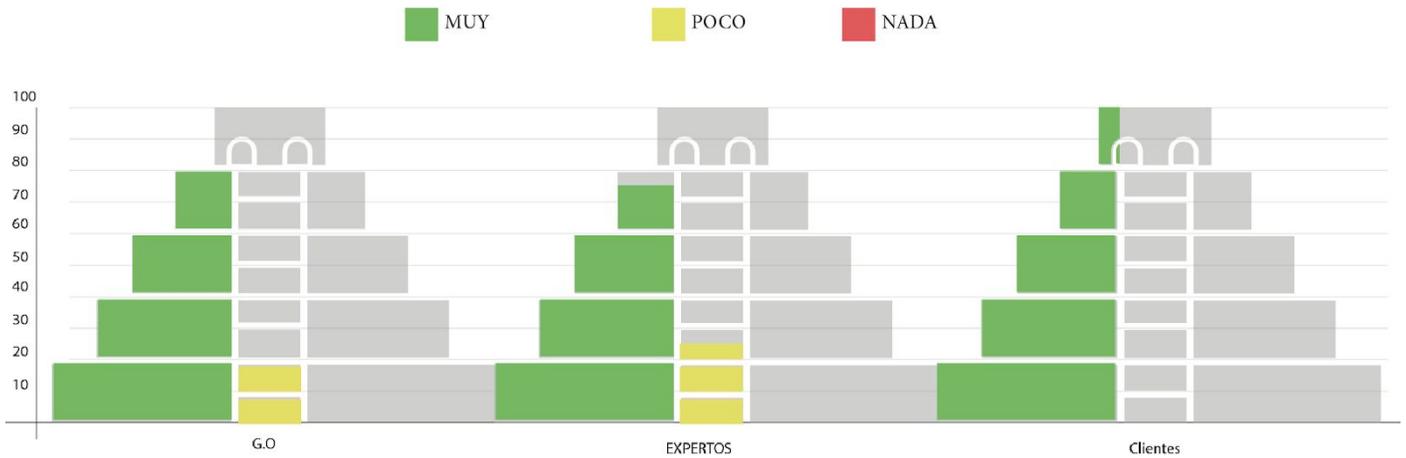
Interpretación: El 95% del grupo objetivo, considera que las ilustraciones de las formas y figuras son muy fáciles de comprender.

El 25% de los expertos considero poco fáciles de entender, esto se debe al a una ilustración en la que el experto tuvo un poco de problemas para entender a qué se refería la ilustración.

El cliente considero que las ilustraciones de las formas y figuras son muy fáciles de comprender.

8.2 Interpretación de respuestas

Pregunta 08: ¿Considera usted que la tipografía es?



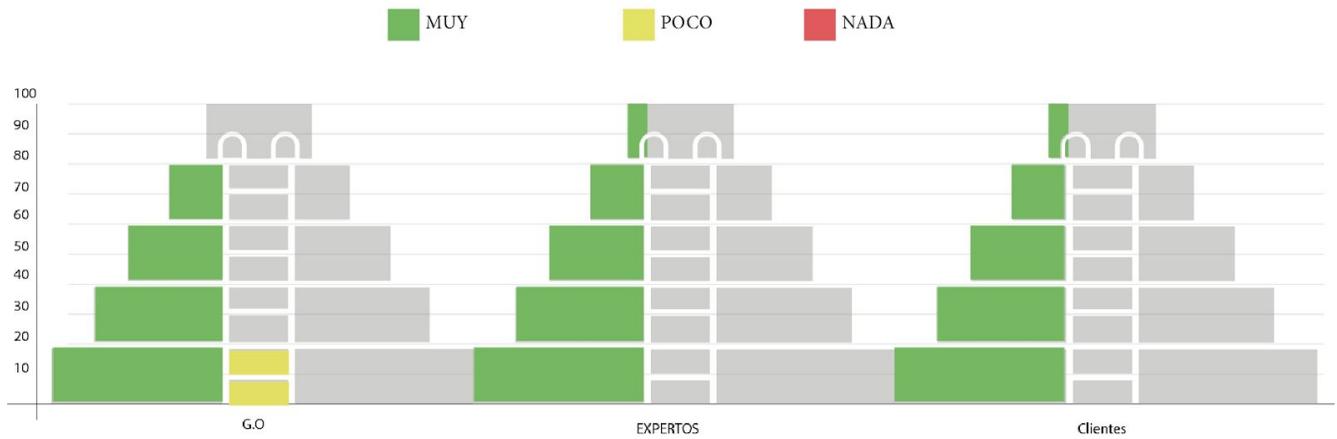
Interpretación: El 20% de los encuestados del grupo objetivo consideraron que la tipografía no era la adecuada, en los comentarios de la encuesta mencionan que la tipografía del cuerpo fuera unificada con la tipografía del titular.

El 75% de los expertos consideran que la tipografía es la adecuada, el 25% de los expertos consideran que debería utilizar la misma tipografía del titular en el cuerpo.

El cliente considera que la tipografía es la adecuada.

8.2 Interpretación de respuestas

Pregunta 09: ¿Cree usted que el tamaño del libro es?

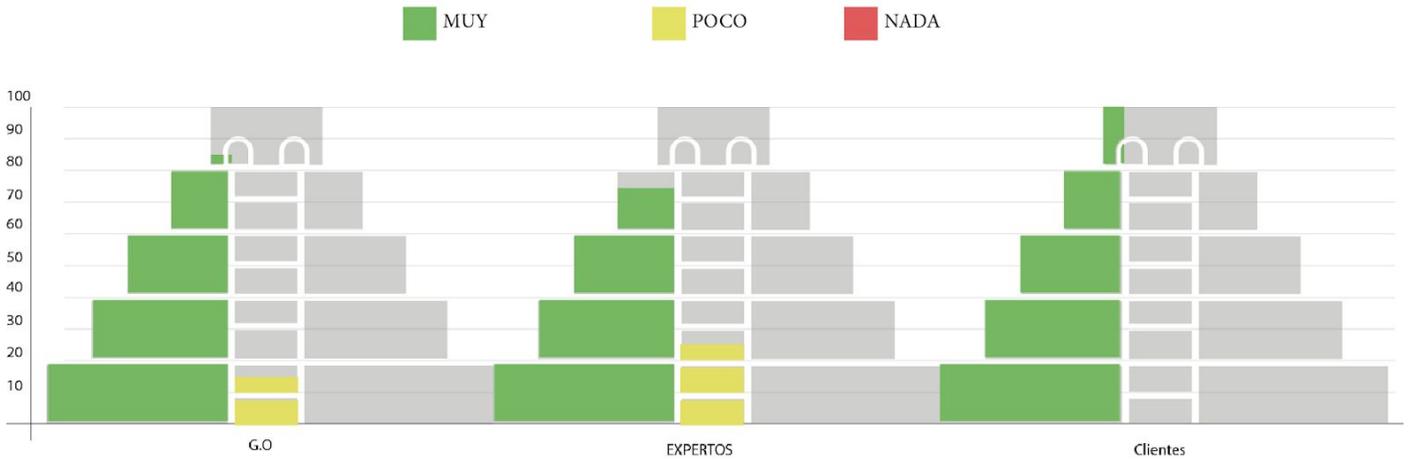


Interpretación: El 80% del grupo objetivo cree que el tamaño del libro es cómodo, el otro 20% marco como poco adecuado, pero no brindó ninguna justificación.

El cliente y el 100% de los expertos consideraron muy cómodo el tamaño del libro.

8.2 Interpretación de respuestas

Pregunta 10: ¿Considera que las ilustraciones son fáciles de entender?



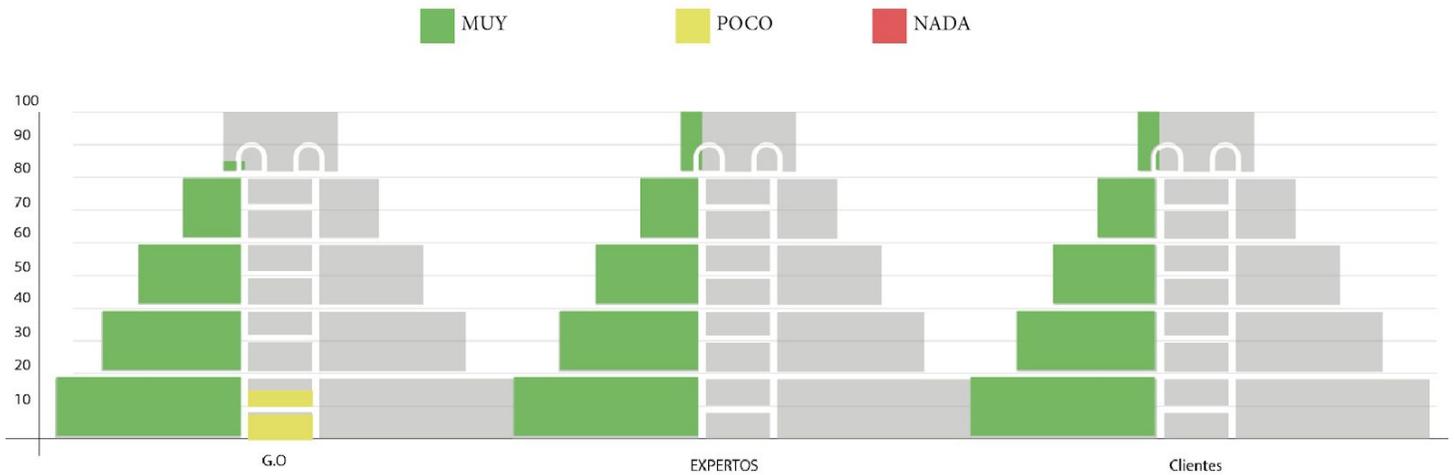
Interpretación: El 85% del grupo objetivo considero que las ilustraciones son fáciles de entender, el otro 15% considera que las ilustraciones son poco entendibles, esto se refiere a una ilustración de la estrellas que se cree que no tiene.

El 25% de los expertos les parecen poco entendibles las ilustraciones, esto se refiere a que se cree que la estrella no cuenta con ilustración.

El cliente considera que las ilustraciones son muy fáciles de entender.

8.2 Interpretación de respuestas

Pregunta 11: ¿Piensa que el libro de formas y figuras es accesible?

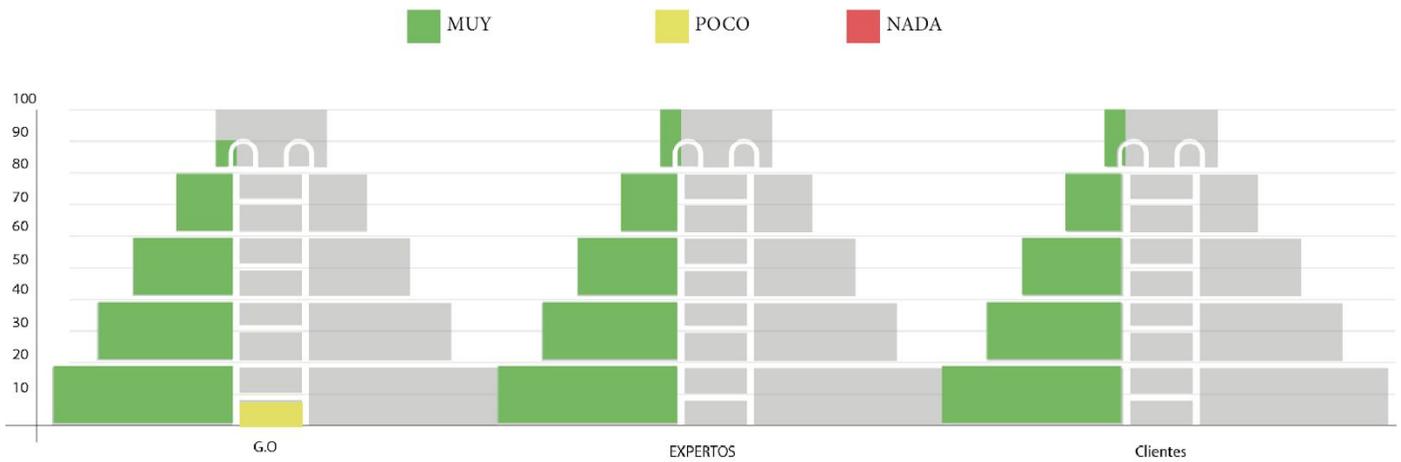


Interpretación: Al 85% del grupo objetivo le parece muy accesible el libro, el 15% no puso razón por la cual le parece poco accesible.

Al cliente y al 100% de los expertos les pareció muy accesible la obtención del libro.

8.2 Interpretación de respuestas

Pregunta 12: ¿Considera que el papel es el adecuado para la actividad?



Interpretación: El 90% del grupo objetivo considera muy adecuado el papel utilizado para la actividad, el otro 10% cree que es muy grueso.

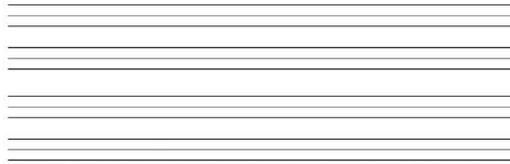
El cliente y el 100% de los expertos consideran que el papel es muy adecuado para la actividad.

8.3 Cambios a base de resultados

ANTES

SURCOS

CHOLAJ



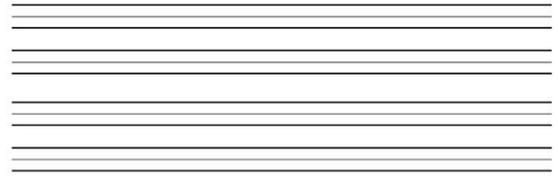
El surco es el camino o zanja que deja el arado. Las líneas horizontales y verticales representan los surcos que las personas hacen en la tierra para la siembra. Simbolizan cómo la madre tierra guarda la semilla, la protege y le ayuda a crecer para que las familias tengan alimento que cosechar.

2

DESPUES

SURCOS

cholaj



El surco es el camino o zanja que deja el arado. Las líneas horizontales y verticales representan los surcos que las personas hacen en la tierra para la siembra. Simbolizan cómo la madre tierra guarda la semilla, la protege y le ayuda a crecer para que las familias tengan alimento que cosechar.

9

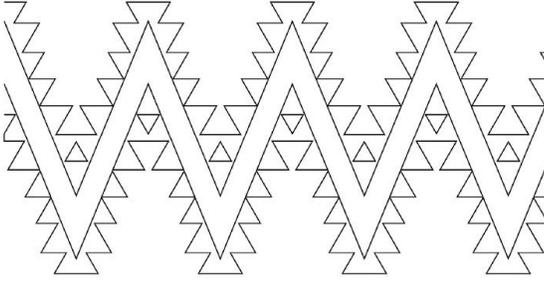
Se unificó el estilo de la letra del cuerpo con el del titular, para tener una lectura más cómoda.

8.3 Cambios a base de resultados

ANTES

DESPUES

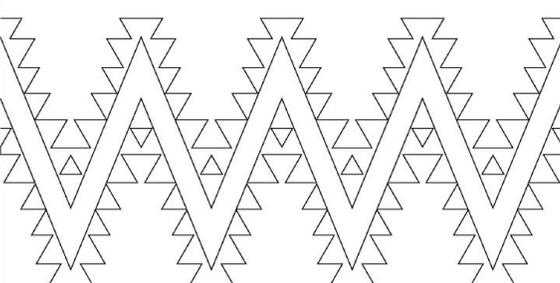
SERPIENTE
KAN / KUMATZ



Esta figura aparece en varios huipiles y en otros tejidos. El zig-zag representa a la serpiente emplumada o Gucumatz. La serpiente para el pueblo maya significa respeto, sabiduría y el poder de Dios. En el Popol Vuh, aparece como uno de los Creadores del ser humano.

4

SERPIENTE
KAN / KUMATZ



Esta figura aparece en varios huipiles y en otros tejidos. El zig-zag representa a la serpiente emplumada o Gucumatz. La serpiente para el pueblo maya significa respeto, sabiduría y el poder de Dios. En el Popol Vuh, aparece como uno de los Creadores del ser humano.

11

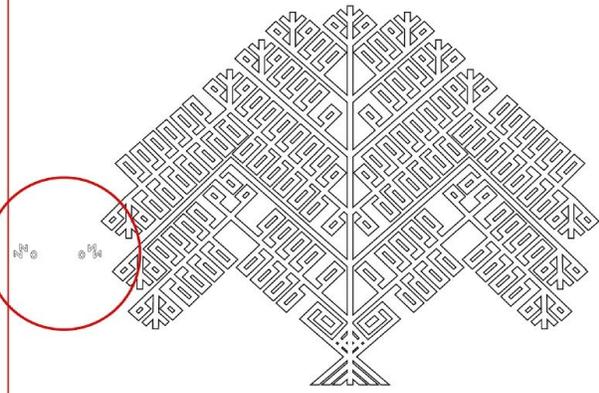
Se arregló la numeración de las páginas, ya que está estaba desordenada y mal

hecha.

8.3 Cambios a base de resultados

ANTES

PALO O ÁRBOL DE LA VIDA
RUCHE'EL K'ASLEMAL

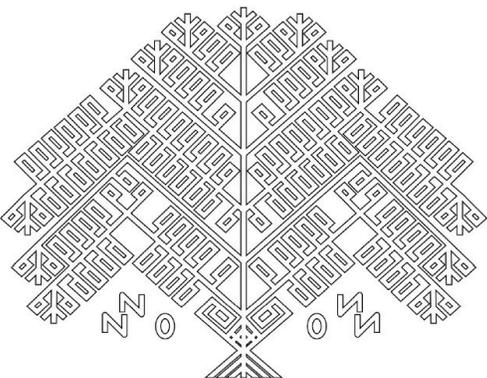


Esta figura también es muy antigua. Es un árbol que florea y da fruto. Simboliza la vida de la mujer, ella tiene flores, frutos y ramas que son sus hijos. Así mismo, representa el ciclo de vida en la naturaleza, el nacimiento, el desarrollo y la muerte.

8

DESPUES

PALO O ÁRBOL DE LA VIDA
ruche'el k'aslemal



Esta figura también es muy antigua. Es un árbol que florea y da fruto. Simboliza la vida de la mujer, ella tiene flores, frutos y ramas que son sus hijos. Así mismo, representa el ciclo de vida en la naturaleza, el nacimiento, el desarrollo y la muerte.

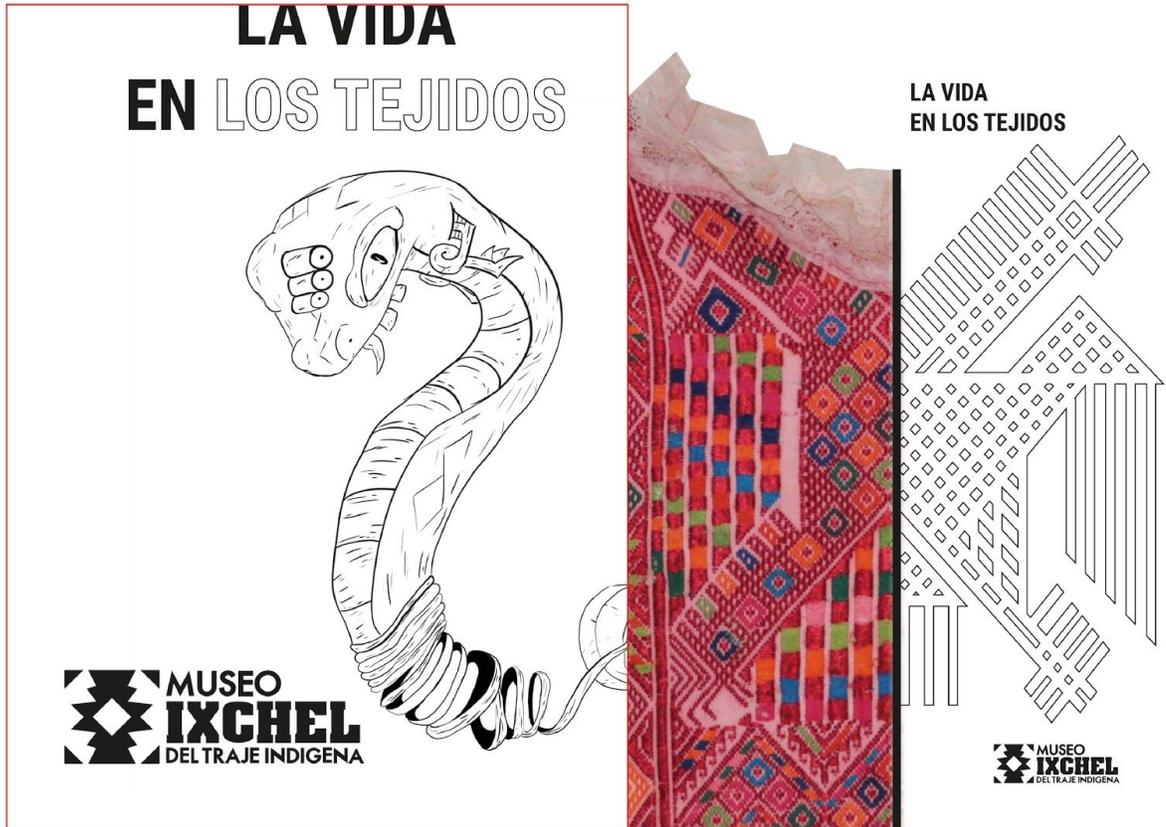
15

Se corrigio el detalle fuera de lugar que se encontraba en la página 15.

8.3 Cambios a base de resultados

ANTES

DESPUES



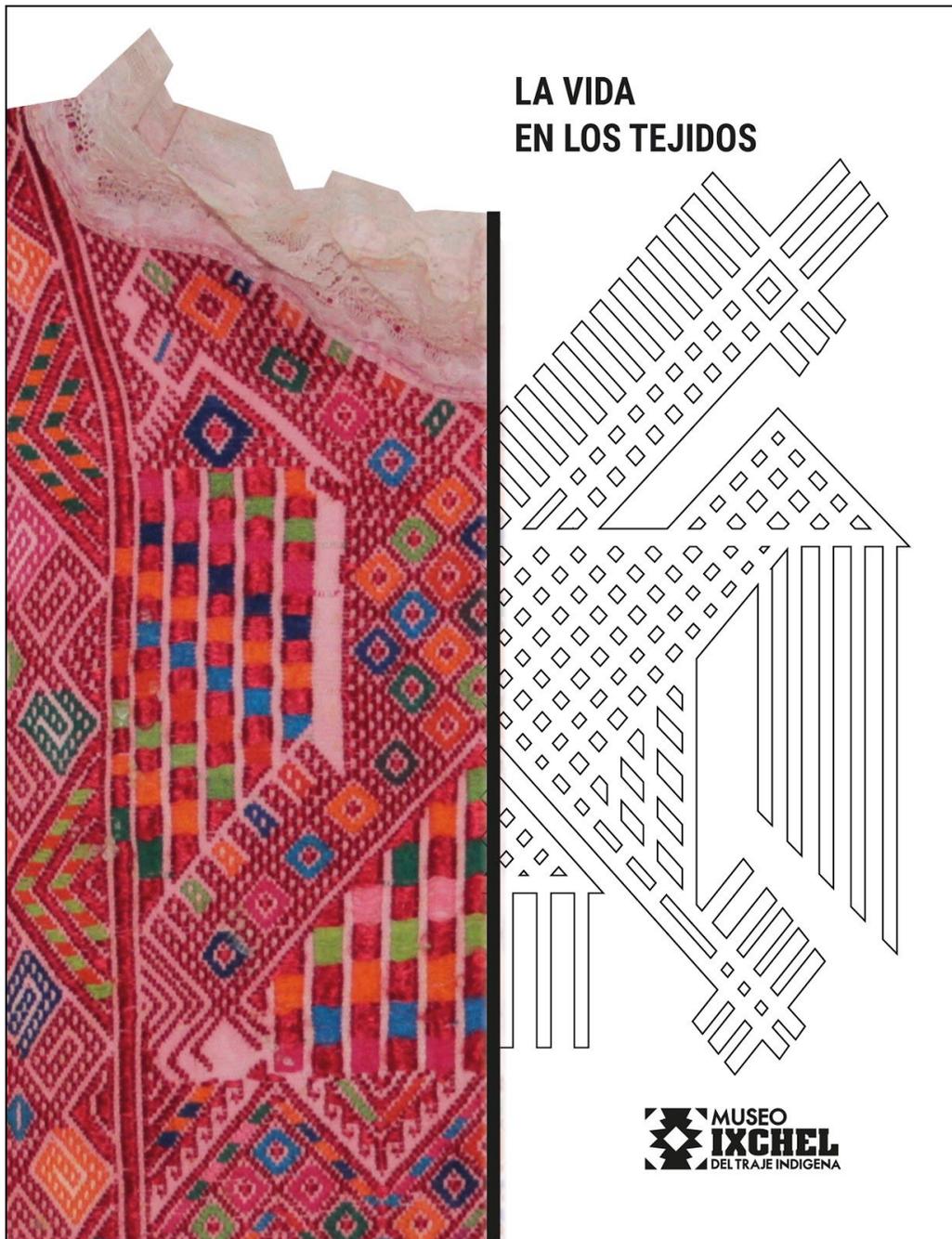
Se cambió el diseño de la portada, a una portada conceptual.



CAPITULO IX

Capítulo IX: Propuesta Final

9.1 Propuesta Final de portada



Propuesta final de portada.

9.1 Propuesta Final de páginas de respeto



Página 02 y 03, hojas de respeto.

9.1 Propuesta Final copyright e introducción

INTRODUCCIÓN

© Copyright 2005:
Símbolos que se siembran
Texto original: Barbara Knoke de Arathoon
Mediación Pedagógica de textos: Claudia Gonzales

Diseño, ilustraciones y diagramación: Fernando Javier Miranda Martínez
Coordinación general: Violeta Gutiérrez y Pedro Pablo Reyes
© Copyright de las fotografías:
© Archivo Fotográfico del Museo Ixchel del Traje Indígena
© Copyright edición:
© Museo Ixchel del Traje Indígena
Guatemala, 2019

Centro Cultural UFM,
Campus Universitario Francisco Marroquín
6ª. Calle final zona 10,
Ciudad de Guatemala, Guatemala
Teléfonos: (502) 2331-3638, (502) 2331-3739, (502) 2361-8081
www.museoixchel.org
info@museoixchel.org

Reservados todos los derechos de conformidad con la ley. No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su traducción, ni su incorporación a un sistema informático, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sin permiso previo y escrito de los titulares del copyright.
Impreso en Guatemala por
Primera edición: 1,000 ejemplares
ISBN:

¡Hola! Esperamos que con este libro te diviertas pintando mientras aprendes más de los símbolos que se encuentran en diversos tejidos mayas.

Si observas con atención un huipil o cualquier otro tejido, te encontraras con figuras que se repiten. Esas figuras son símbolos, porque representan algo importante para las personas que los tejieron; hablan de su vida, de lo que más les gusta, de su forma de relacionarse y de muchas otras cosas.

En este libro te contaremos un poco sobre algunos de estos símbolos y podrás pintarlos como más te guste. Esperamos que aprendas su significado y por qué se utilizan en los tejidos, mientras te diviertes.

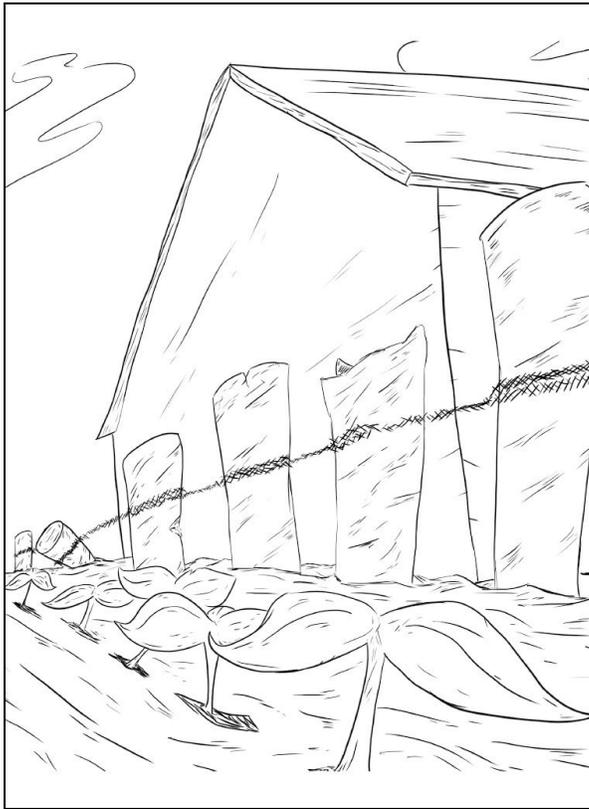
Página 04 créditos del libro y página 05 introducción al libro.

9.1 Propuesta Final indice

INDICE	
SURCOS	2
SERPIENTE	4
CHOMPIPE	6
ÁRBOL DE LA VIDA	8
ESTRELLA	12
PLATO CEREMONIAL	14
PAREJA	16
CENTRO DEL PUEBLO	18
EL ÁGUILA BICÉFALA	20
REFERENCIAS	21

Página 06 de respeto y página 07 índice del libro.

9.1 Propuesta Final hojas de contenido



SURCOS

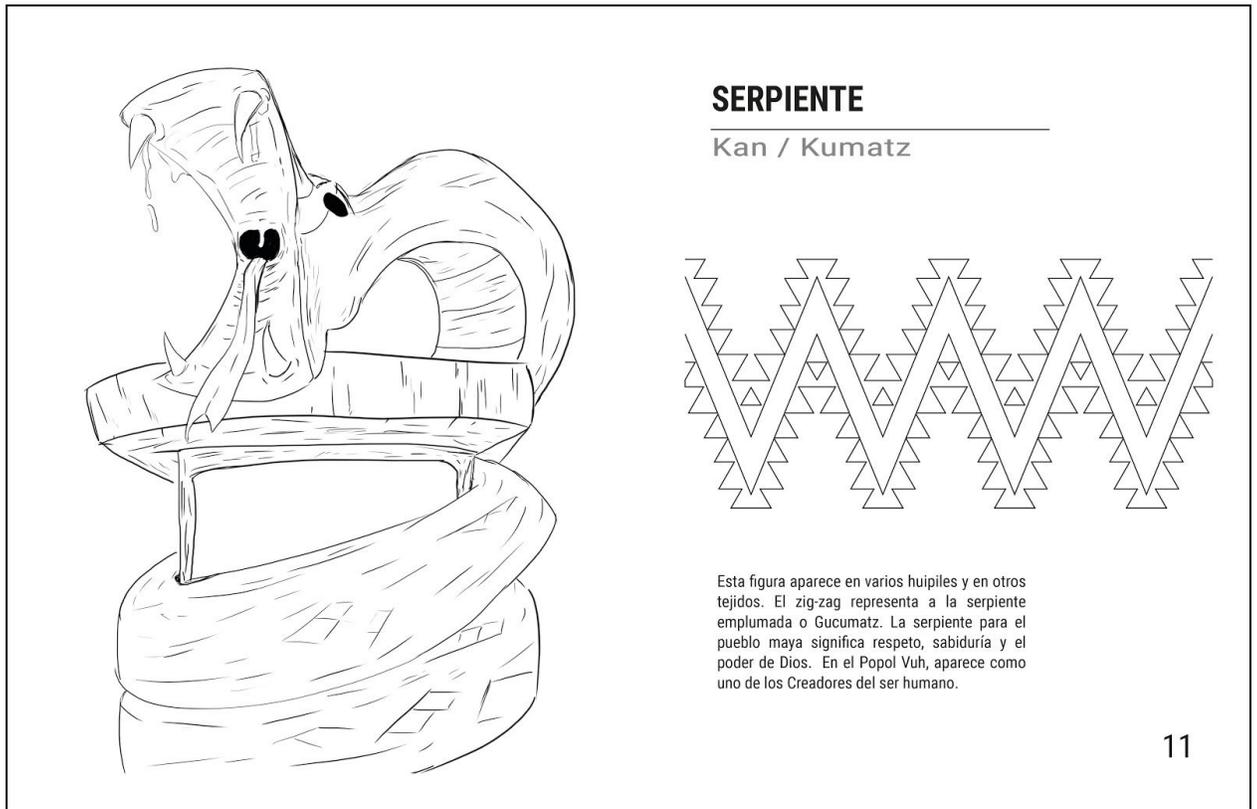
cholaj

El surco es el camino o zanja que deja el arado. Las líneas horizontales y verticales representan los surcos que las personas hacen en la tierra para la siembra. Simbolizan cómo la madre tierra guarda la semilla, la protege y le ayuda a crecer para que las familias tengan alimento que cosechar.

9

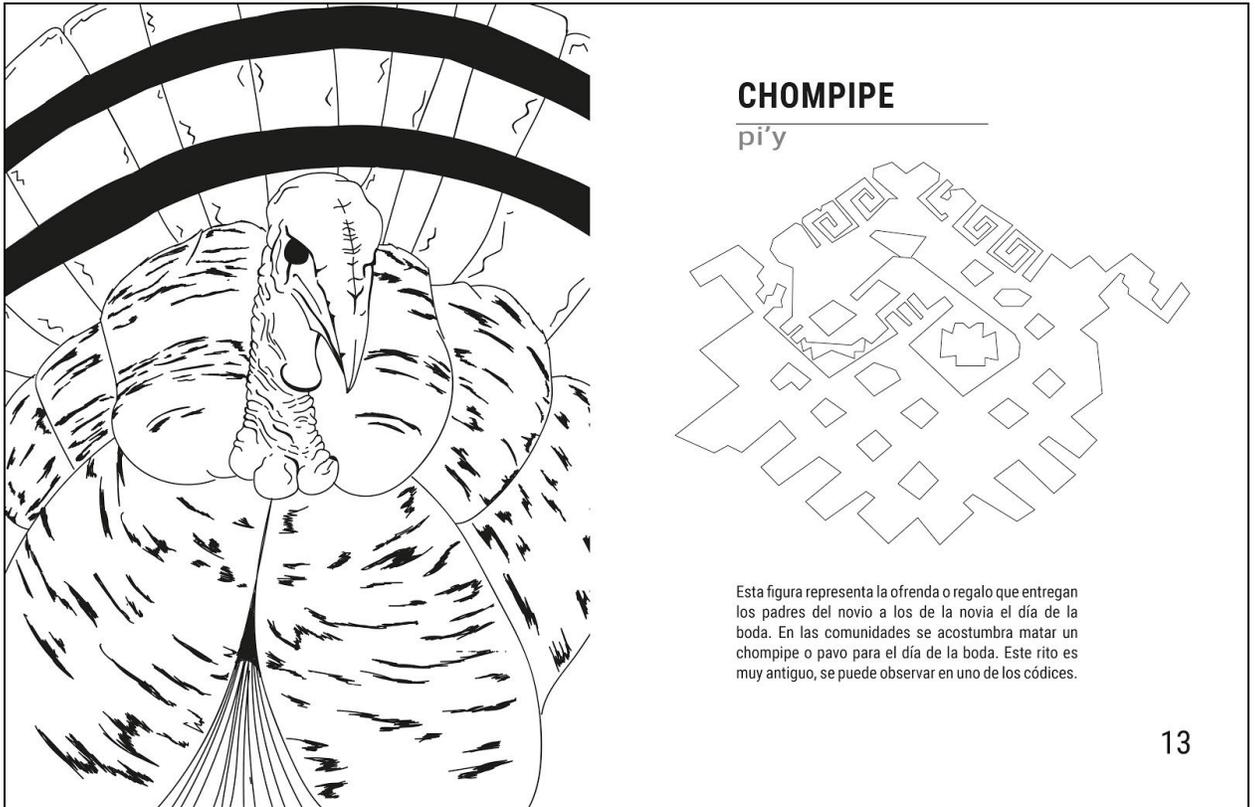
Página 08 se encuentra la ilustración correspondiente al símbolo y página 09 se encuentra el símbolo de los surcos y su explicación.

9.1 Propuesta Final hojas de contenido



Página 10 se encuentra la ilustración correspondiente al símbolo y página 11 se encuentra el símbolo de la serpiente y su explicación.

9.1 Propuesta Final hojas de contenido



Página 12 se encuentra la ilustración correspondiente al símbolo y página 13 se encuentra el símbolo del chompipe y su explicación.

9.1 Propuesta Final hojas de contenido



Página 14 se encuentra la ilustración correspondiente al símbolo y página 15 se encuentra el símbolo del árbol de la vida y su explicación.

9.1 Propuesta Final hojas de contenido

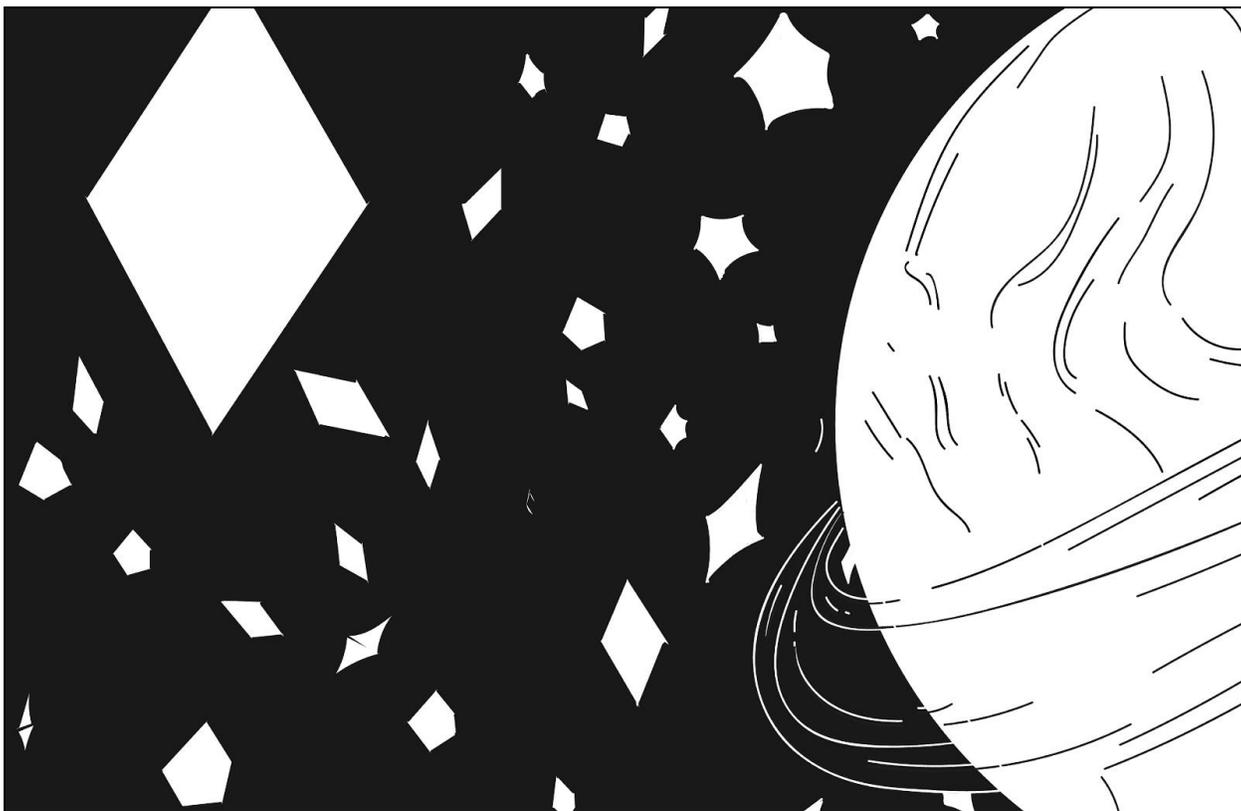
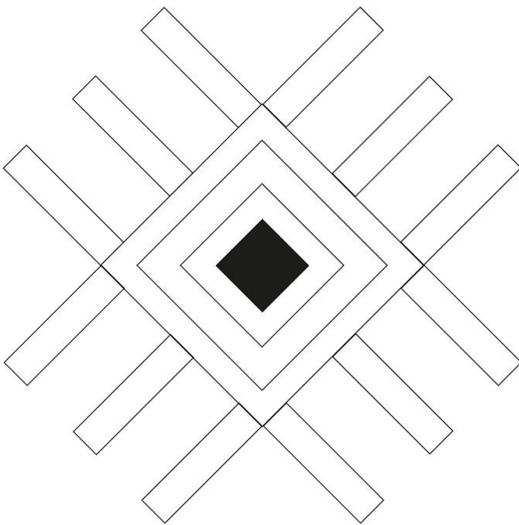
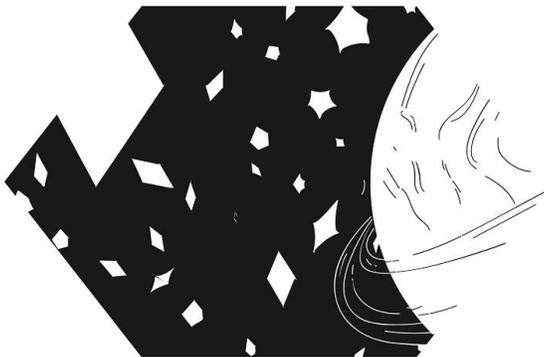


Ilustración doble página de las estrellas en las páginas 16 y 17.

9.1 Propuesta Final hojas de contenido

ESTRELLA

ch'umil



Esta figura aparece en los códices y en el Popol Vuh, refiriéndose al planeta Venus, que se ve como una estrella en las mañanas. Su brillo le indicaba a la gente, la hora de moler el maíz y por eso es importante. Algunas personas creen que cuando alguien muere se convierte en una estrella.

19

En la página 18 se encuentra la ilustración correspondiente a la interpretación al símbolo y su explicación, en la página 19 se encuentra el símbolo correspondiente a la estrella.

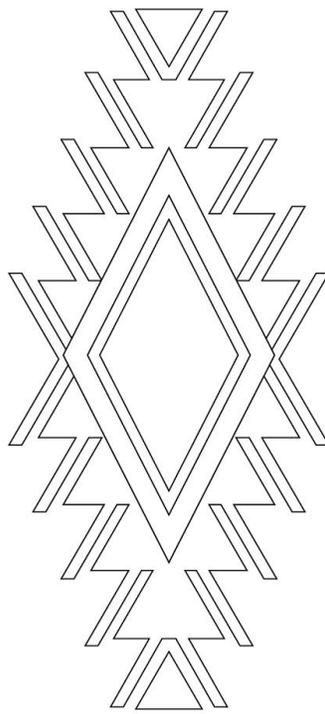
9.1 Propuesta Final hojas de contenido



PLATO CEREMONIAL

LÄQ

Esta figura es muy antigua. Tiene forma de rombo y representa el plato donde se lleva a ofrenda en alguna ceremonia religiosa. Se ofrendaban frutas, panes, tamales, u otros alimentos. Todo esto se ofrecía para pedir una bendición a través de una buena cosecha o protección en la vida.



21

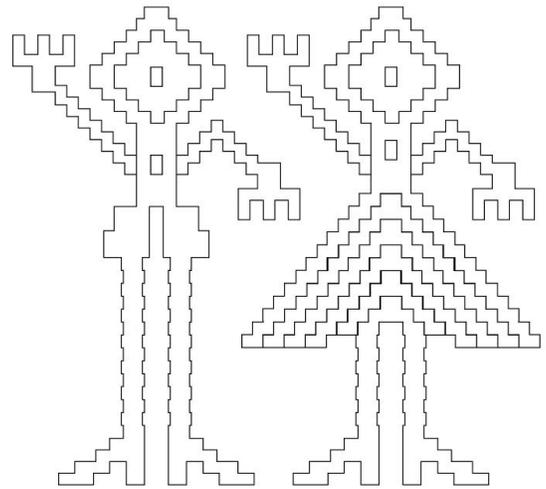
En la página 20 se encuentra la ilustración correspondiente a la interpretación al símbolo y su explicación, en la página 21 se encuentra el símbolo correspondiente al plato ceremonial.

9.1 Propuesta Final hojas de contenido

PAREJA

rachib'il

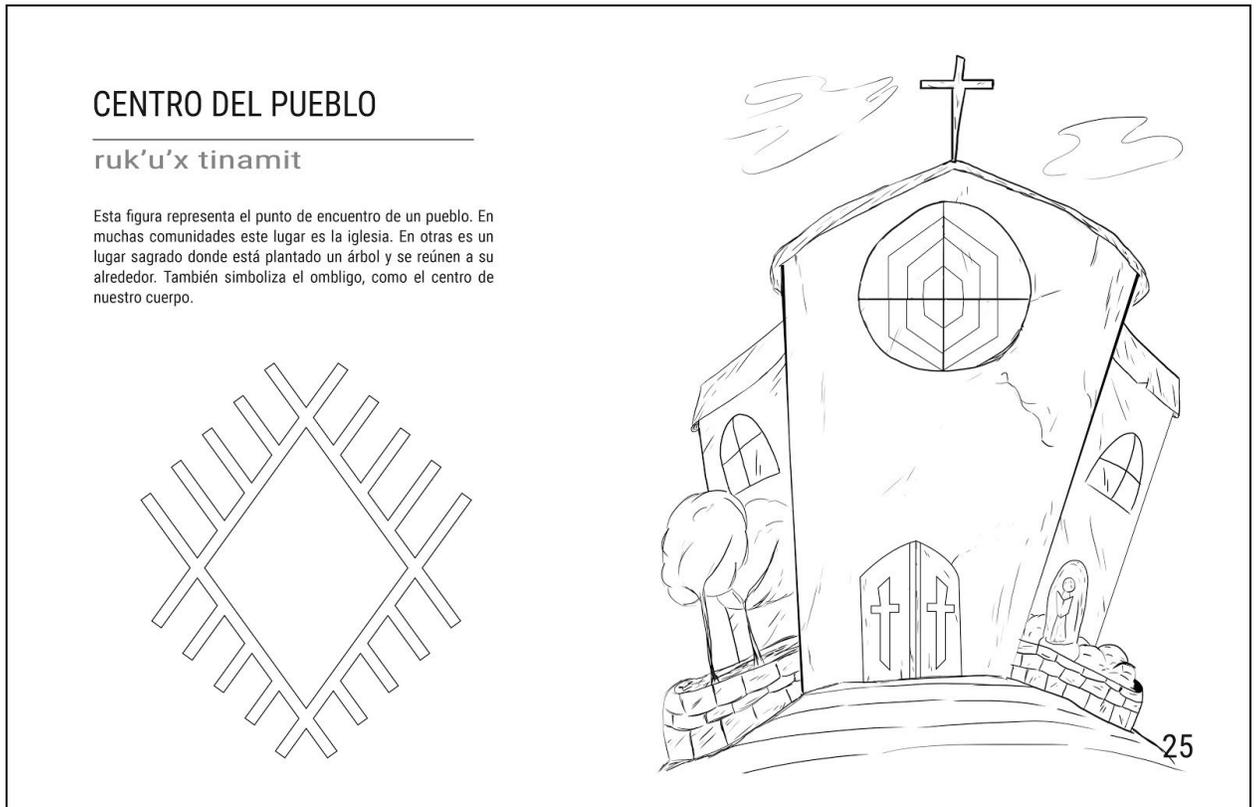
El hombre y la mujer forman la pareja que guarda el equilibrio en la humanidad. Representan la dualidad, es decir que son dos fuerzas distintas que se complementan, como la noche y el día, el calor y el frío. El hombre y la mujer se necesitan el uno al otro.



23

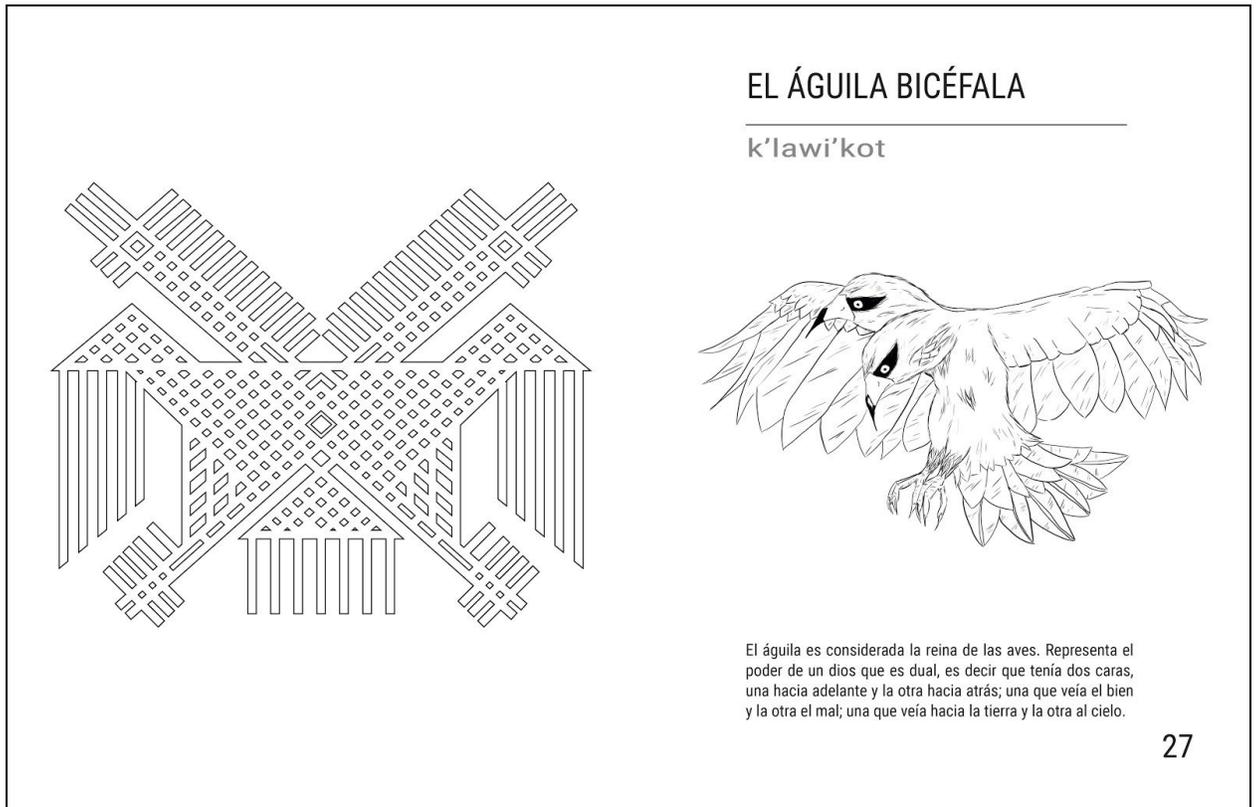
En la página 22 se encuentra la ilustración correspondiente a la interpretación al símbolo y su explicación, en la página 23 se encuentra el símbolo correspondiente a la pareja.

9.1 Propuesta Final hojas de contenido



En la página 24 se encuentra el símbolo correspondiente al símbolo del centro del pueblo y su explicación, en la página 25 se encuentra la ilustración correspondiente al símbolo.

9.1 Propuesta Final hojas de contenido



En la página 25 se encuentra el símbolo correspondiente al símbolo el águila bicéfala, en la página 25 se encuentra la ilustración correspondiente al símbolo y su explicación.

9.1 Propuesta Final Anexos



Páginas 28 y 29 son de referencia para que los lectores del libro sepan de donde provienen los símbolos utilizados en el libro.

9.1 Propuesta Final referencias

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Knoke de Arathoon, Bárbara. (SF) Huellas Prehispánicas en el Simbolismo de Tejidos Mayas de Guatemala. Recuperado el 02 de octubre de 2018 de <http://www.famsi.rg/reports/03101es/01arathoon/01arathoon.pdf>

Knoke de Arathoon, Barbara. (2005). Símbolos que se siembran. Guatemala: Ediciones Museo Ixchel del Traje Indígena.

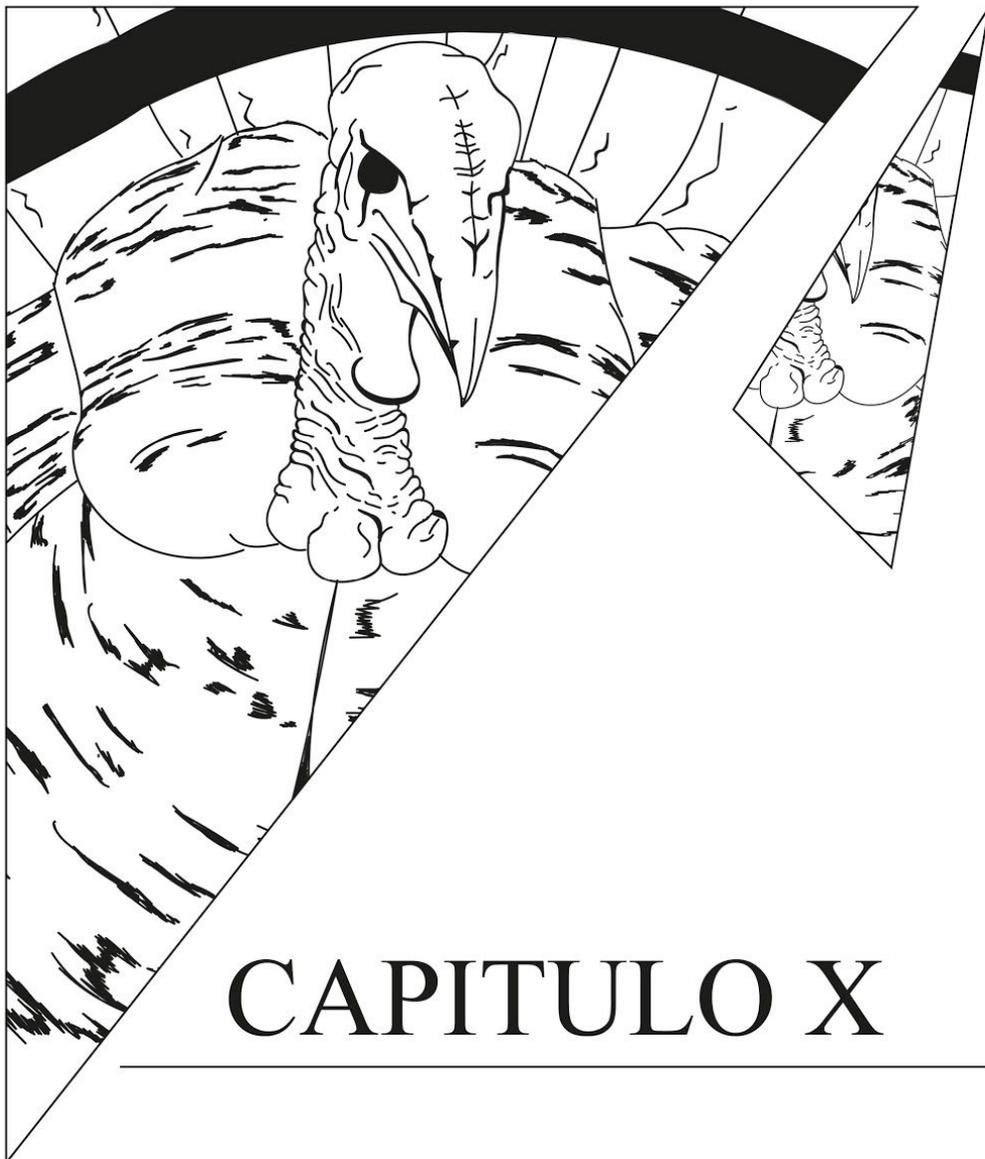
Prensa Libre. (9/11/2014). Legendaria serpiente emplumada. Eduardo Cot Ajú. Recuperado el 04 de octubre de 2018 de <https://www.prensalibre.com/Cultura-legendaria-serpiente-emplumada-0-1245475447>

Página 30 de respeto y página 31 son las referencia bibliográficas utilizadas para la información del libro.

9.1 Propuesta Final contraportada



Página 32, contraportada del libro de formas y figuras.



CAPITULO X

Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

Mayaprin	
Costos de Elaboración	Q350.00
Costos de Producción	Q250.00
Costos de Reproducción	Q18,026.40
Costos de distribución	N/A
Margen de Utilidad	Q1,862.64
IVA	Q2,458.68
Gran total	Q22,947.72

La tabla de los costes de Producción, reproducción y distribución si se reproduce con Mayaprin.

Print Estudio	
Costos de Elaboración	Q350.00
Costos de Producción	Q250.00
Costos de Reproducción	Q10,500.00
Costos de distribución	N/A
Margen de Utilidad	Q1,110.00
IVA	Q1,465.20
Gran total	Q13,675.20

La tabla de los costes de Producción, reproducción y distribución si se reproduce con
Print Estudio.

Producción, reproducción y distribución

Vision Digital	
Costos de Elaboración	Q350.00
Costos de Producción	Q250.00
Costos de Reproducción	Q12,900.00
Costos de distribución	N/A
Margen de Utilidad	Q1,350.00
IVA	Q1,782.00
Gran total	Q16,632.00

La tabla de los costes de Producción, reproducción y distribución si se reproduce con
Mayaprin.

	Horas trabajadas	Coste por hora	Total
Costos de Elaboración		Q25.00	
Bocetaje de las ilustraciones	12	Q300.00	
Bocetaje de la diagramación	2	Q50.00	
Total de elaboración			Q350.00
Costos de Producción			
Digitalización de las ilustraciones	8	Q200.00	
Diagramación	2	Q50.00	
Total de Producción	10		Q250.00
Costos de Reproducción		Coste por millar de impresiones	
Mayaprin		Q18,026.40	Q18,026.40
Costos de distribución	NA	NA	NA
		Subtotal I	Q18,626.40
Margen de Utilidad		10%	Q1,862.64
		Subtotal II	Q20,489.04
IVA		12%	Q2,458.68
TOTAL			Q22,947.72



CAPITULO XI

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones

En conclusión, se puede afirmar que se pudo diseñar un libro impreso ilustrado, con los distintos diseños utilizados en la elaboración de textiles Guatemaltecos, para darlos a conocer a los jóvenes la riqueza textil que se encuentra en Guatemala.

En este sentido se considera que la información recopilada por medio de la página web y entrevistas hacia los encargados del museo Ixchel, permitió mantener la identidad del museo en el diseño del libro de formas y figuras que ilustran los distintos diseños utilizados en la elaboración de textiles Guatemaltecos.

Adicionalmente se puede observar que las ilustraciones por medio de la técnica Grunge, sirvieron para la interpretación de los distintos diseños de los tejidos típicos Guatemaltecos.

Finalmente la investigación de los términos, conceptos y tendencias de diseño relacionadas con la ilustración y diseño editorial respaldan la propuesta gráfica del libro.

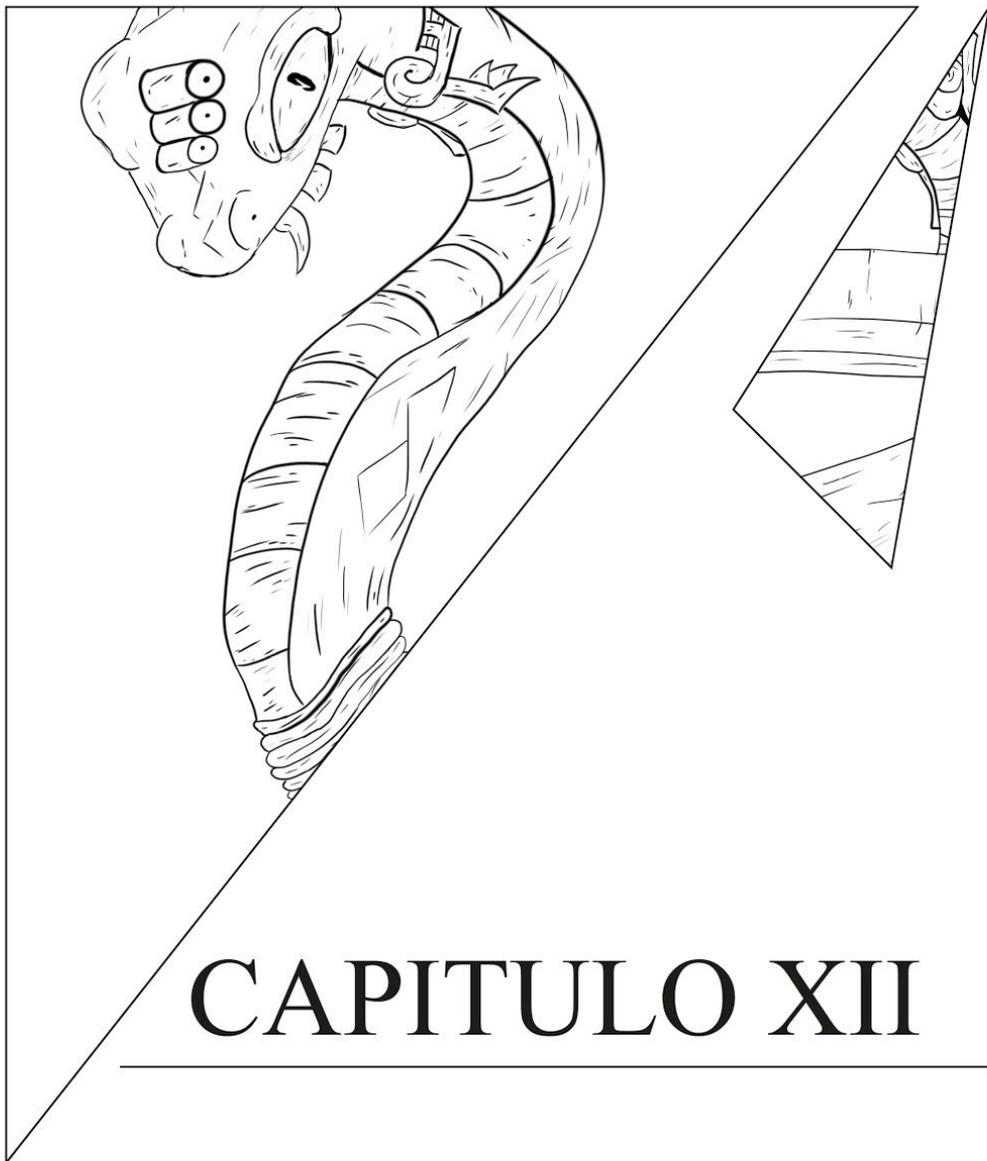
11.2 Recomendaciones

Se recomienda que no se cambie el material de las páginas interiores del libro ya que este es el adecuado para la actividad que se propuso para los jóvenes.

Con quien decidan reproducir el libro, se recomienda que se reproduzca con la misma imprenta para mantener la misma calidad en todos los libros.

Se sugiere que se le entregue una copia a todos los niños entre 09 y 14 años de edad, para que puedan llevar esa información y puedan estudiarla.

Se aconseja que si se desean agregar más símbolos al libro, las interpretaciones de estos se hagan en el mismo estilo para mantener la línea gráfica.



CAPITULO XII

Capítulo XII: Conocimiento general



Tabla del conocimiento utilizado para la realización del proyecto.



CAPITULO XIII

Capítulo XIII: Referencias

- Redacción Paresro (2013), El estilo grunge, una nueva visión del diseño, Septiembre 2019.

<https://www.paredro.com/el-estilo-grunge-una-nueva-vision-del-diseno/>

- Wikipedia (2019), Diseño editorial, septiembre 2019

https://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_editorial

- Knoke de Arathoon, Bárbara. (SF) Huellas Prehispánicas en el Simbolismo de Tejidos Mayas de Guatemala. Recuperado el 02 de octubre de 2018 de <http://www.famsi.rg/reports/03101es/01arathoon/01arathoon.pdf>
- Knoke de Arathoon, Barbara. (2005). Símbolos que se siembran. Guatemala: Ediciones Museo Ixchel del Traje Indígena.
- Prensa Libre. (9/11/2014). Legendario serpiente emplumada. Eduardo Cot Ajú. Recuperado el 04 de octubre de 2018 de
- <https://www.prensalibre.com/Cultura-legendaria-serpiente-emplumada-0-1245475>
447



CAPITULO XIV

Capítulo XIV: Anexos

CARACTERÍSTICAS	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C1	NIVEL C2	NIVEL C3	NIVEL D1	NIVEL D2	NIVEL E
Ingresos	+ de Q100,000.00	Q61,200.00	Q25,600.00	Q17,500.00	Q11,900.00	Q7,200.00	Q3,400.00	- de Q1,00.00
Educación padres	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura,	Superior, Licenciatura,	Licenciatura	Media completa	Primaria completa	Sin estudios
Educación hijos	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U del extranjero	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U local, post grado extranjero	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas y post grado extranjero con beca	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas o estatal	Hijos menores escuelas, mayores en U estatal	Hijos en escuela	Hijos en escuela	Sin estudios
Desempeño	Propietario, Director Profesional exitoso	Empresario, Ejecutivos de alto nivel, Profesional, Comerciantes	Ejecutivo medio, comerciante, vendedor	Ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente	Comerciante, vendedor, dependiente	Obrero, dependiente	Obrero, dependiente	Dependiente o sujeto de caridad
Vivienda	Casa/departamento de lujo, en propiedad, 5-6 recámaras, 4 a 6 baños, 3-4 salas, pantry, alacena, estudios, área de servicio separada, garage para 5-6 vehículos	Casa/departamento de lujo, en propiedad, financiado, 3-4 recámaras, 2-3 baños, 2 salas, pantry, alacena, 1 estudio, área de servicio separada, garage para 2-4 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 2-3 recámaras, 2-3 baños, 1 sala, estudio, área de servicio, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala,	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1 baño, sala	Casa/cuarto rentado, 1-2 recámaras, 1 baño, sala-comedor	Casa improvisada o sin hogar
Otras propiedades	Finca, casas de descanso en lagos, mar, Antigua, con comodidades	Sitios/terrenos condominios cerca de costas	Sitios/terrenos interior por herencias					
Personal de servicio	Personal de planta, en el hogar, limpieza, cocina, jardín, seguridad y chofer	1-2 personas de tiempo completo, chofer	Por día	Por día, eventual	Eventual			
Servicios financieros	3-4 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC intl, Seguros y ctas en US\$	2-3 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC intl, Seguros y ctas en US\$	1-2 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, 1-2 TC intl, Seguro colectivo salud	1 cta Q monetarios y ahorro, 1 TC local	1 cta Q ahorro, TC local	cta Q ahorro		
Posesiones	Autos del año, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, Lancha, moto acuática, moto, helicóptero, avion-avioneta	Autos de 2-3 años, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, moto	Autos compactos de 3-5 años, asegurados por Financiera	Auto compacto de 4-5 años, sin seguro	Auto compacto de 8-10 años, sin seguro	moto, por trabajo		
Bienes de comodidad	3 tel mínimo, cel cada miembro de la familia, TV satelital, internet de alta velocidad, 2 o + equipos de audio, 3-5 TV, máquinas de lavar y secar platos, ropa, computadoras/miembro, seguridad domiciliar, todos los electrodomésticos. Todos los servicios de Internet.	2 tel mínimo, cel cada miembro de la familia, TV satelital, internet de alta velocidad, 2 equipos de audio, 3 TV, máquinas de lavar y secar platos, computadora, internet porton eléctrico y todos los electrodomésticos. Todos los servicios de Internet.	1 teléfono, 1-2 celulares, cable, internet, equipo de audio, más de 2 TV, máquina de lavar ropa, computadora/miembro electrodomésticos básicos.	1 teléfono fijo, mínimo, 1-2 cel, cable, radio, 2 TV, electrodomésticos básicos	1 teléfono fijo, celular cada miembro mayor, cable, equipo de audio, TV, electrodomésticos básicos	1 cel, cable, radio, TV, electrodomésticos básicos	1 cel, radio, TV, estufa	Radio, cocina de leña.
Diversión	Clubes privados, vacaciones en el exterior.	Clubes privados, vacaciones en el interior o exterior	Cine, CC, parques temáticos locales.	Cine, CC, parques temáticos locales.	Cine eventual, CC, parques, estadio	CC, parques, estadio	Parques	

Tabla de niveles socioeconómicos (2015) de Guatemala

Anexos

Cotizaciones

Mayaprin



Att. Fernando Miranda
CIUDAD

Presupuesto N°: 35787

Fecha: 29 noviembre 2019

Estimado cliente:

Nos es grato pasarles nuestra mejor oferta para la realización del siguiente trabajo:

Opción n°: 1 - LIBRO

Preimpresión: archivos suministrados por el cliente
Tamaño final: 8.5" Ancho x 11" alto cerrado
17" Ancho x 11" alto abierto
Impresión: Cubierta 4 páginas full color Tiro
Interior 32 paginas con interior a un color negro
y unicamente dos paginas van a full color
Papel: Cubierta Cartulina Opalina 150 GRMS
Interior Papel Bond de 120 gr/m2
Acabados: Cubierta Hendido
Encuadernación: Compaginado/Engrapado
Empaquetado: encajado

Cantidad	Precio
1.000	Q 18.026,40

Conforme Cliente
Firma y sello

Atentamente les saluda,
Maria Jose Flores
5632-3845
mjflores@mayaprin.com

Cotización de parte de Mayaprin

Anexos

Cotizaciones Print Studio

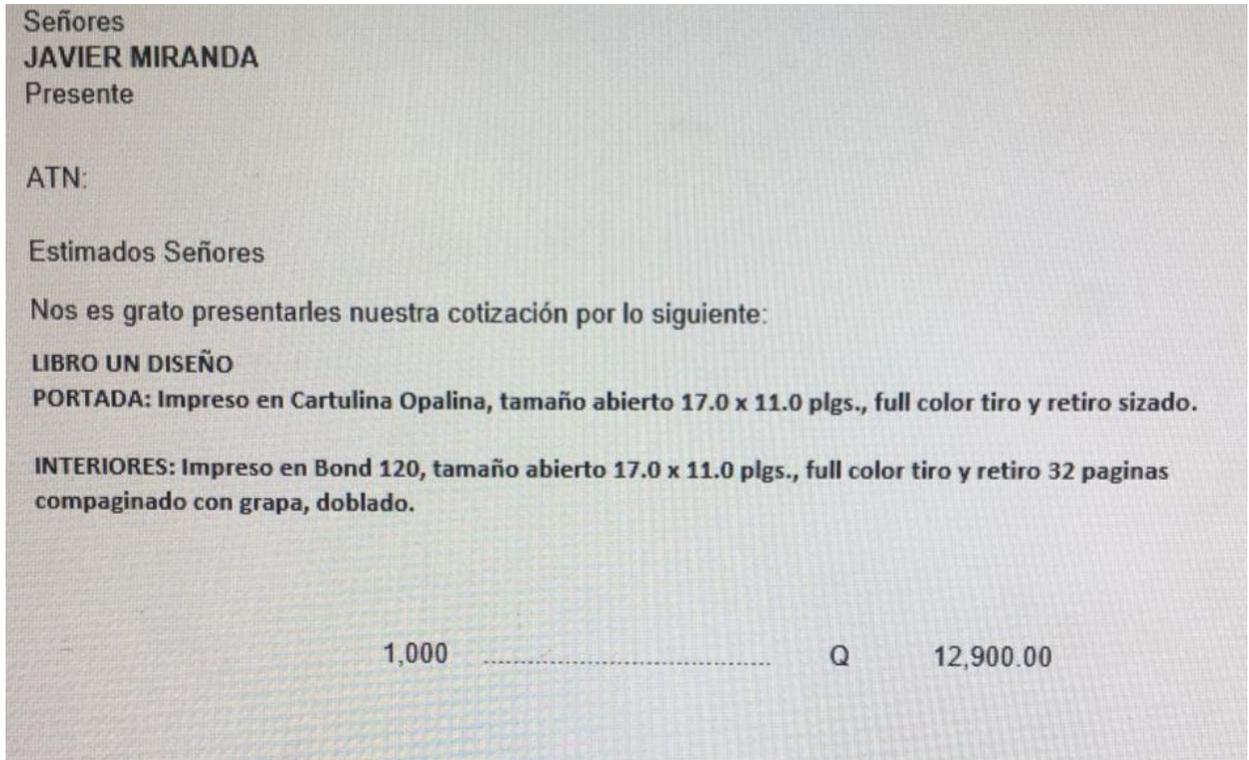
 Dir / 39 calle C 13-50 zona 8, Guatemala Ciudad Tel / 502 2226-2929 Web / www.printstudio.com	Presupuesto: 318
	Fecha: 28-nov-2019
Cliente: Fernando Miarnda Att.: Fernando Miranda	

Descripción	Cantidad	Precio Unitario	Precio total
<p align="center">Libros</p> <p>Medida: 8.5 x 11" cerrado / 17 x 11" abierto</p> <p>Impresión: en cartulina smooth digital 220 gramos a full color tiro la portada y el interior en bond 120 en negro tiro y retiro y página 28 y 29 full color.</p> <p>Acabados: corte, doblado y engrapado. Sisa de portada y empaque. Son 28 páginas interiores + 4 portada = total 32 páginas. Cliente proporciona artes finales.</p> <p align="right">P#172421</p>	1,000	Q10.50	Q10,500.00

Cotización de parte de PrintStudio

Anexos

Cotización Visión Digital



Cotización de parte de Vision Digital.

Anexos

Validaciones

Expertos



Nombre: Carlos E. Franco.

Profesión: Diseñador Gráfico

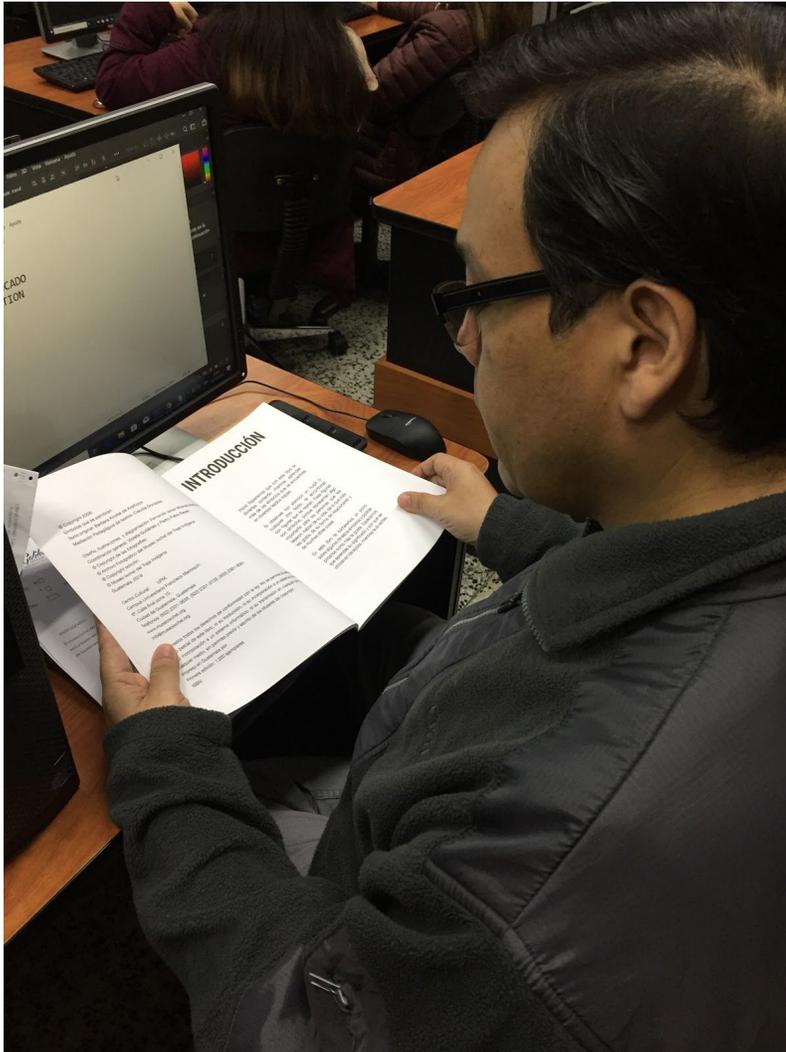
Puesto: Docente

Años de Experiencia: 30 años

Anexos

Validaciones

Expertos



Nombre: Rolando Barahona

Profesión: Diseñador Gráfico

Puesto: Gerente General

Años de Experiencia: 25 años

Anexos

Validaciones

Expertos



Nombre: Fernando Orellana

Profesión: Docente Universitario

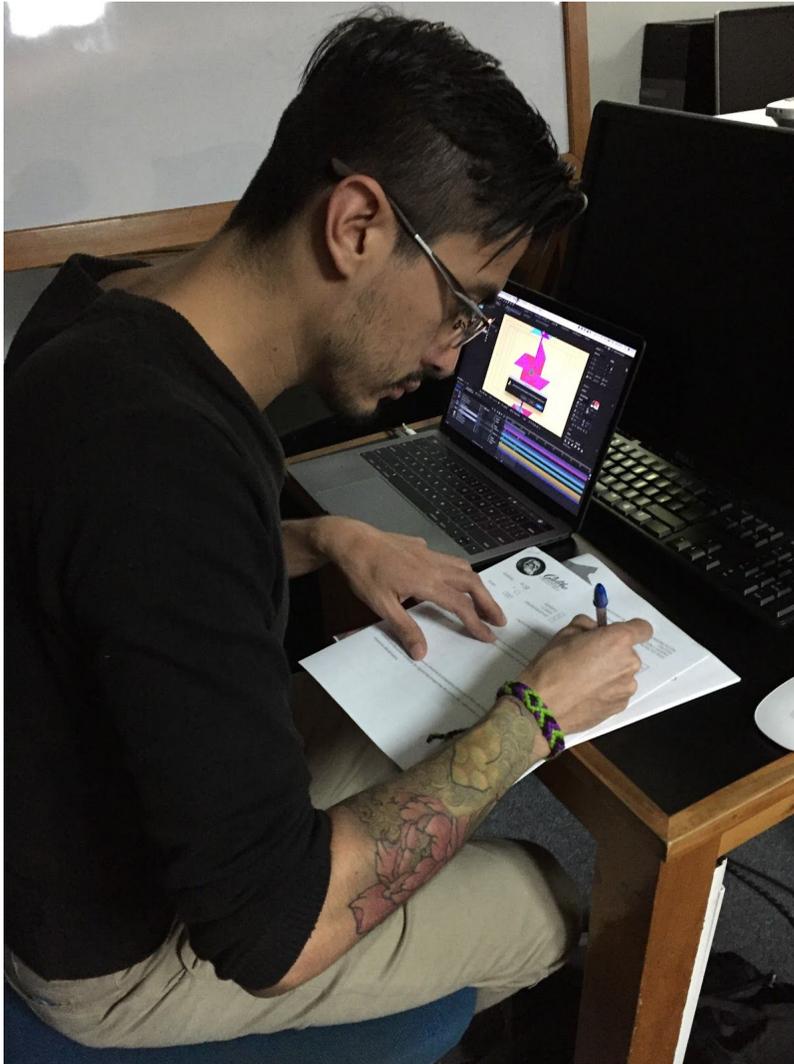
Puesto: Docente

Años de Experiencia: 15 años

Anexos

Validaciones

Expertos



Nombre: Carlos Jiménez

Profesión: Diseñador Gráfico

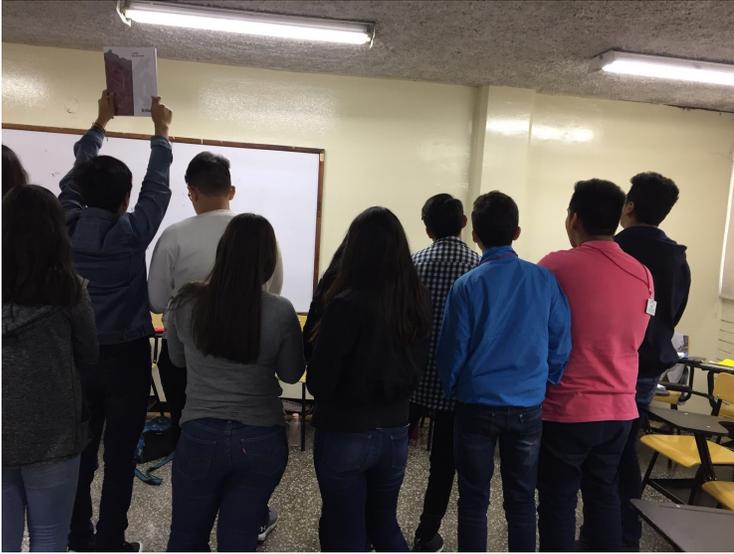
Puesto: Catedratico

Años de Experiencia: 10 años

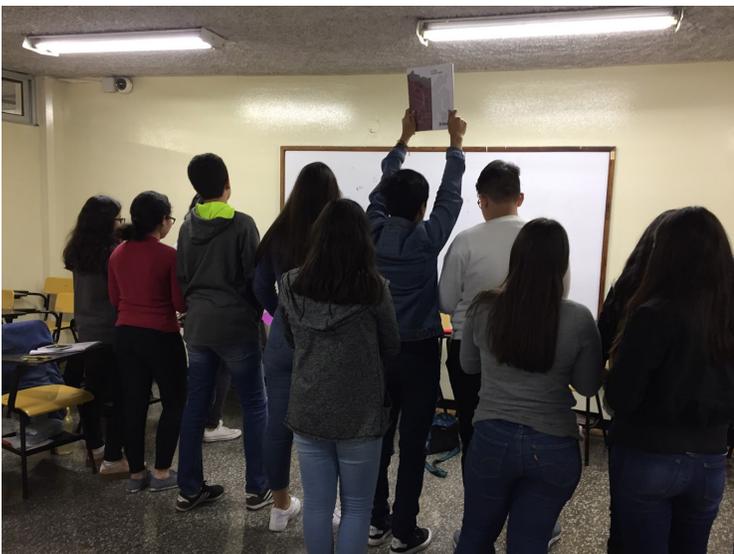
Anexos

Validaciones

Grupo Objetivo



Validación con grupo objetivo, jóvenes entre 13 y 14 años (foto 1/2)



Validación con grupo objetivo, jóvenes entre 13 y 14 años (foto 2/2)

Investigación de tendencias de ilustración.

Introduccion

La ilustración es una rama importante en cada medio de comunicación y entretenimiento , ya que estas dan vida e interpretación a lo textos o al contexto en el que se utiliza.

No todas las ilustraciones son hechas para ser ubicadas en una pieza editorial, algunas son utilizadas como sátira o burla hacia algún tema o persona en específico, como también para interpretar a los personajes de un libro infantil

Existen distintas técnicas de ilustración, las cuales son utilizadas en distintas áreas laborales y de entretenimiento, haciendo de los ilustradores parte importante de un equipo de comunicación y diseño.

Tipos de Ilustración

ILUSTRACIÓN EDITORIAL

La ilustración editorial es aquella que crea ilustraciones para revistas y periódicos. Aunque estos medios impresos tienen una fuerte competencia con los medios digitales, la ilustración editorial es necesaria para ambos. Y parece que es una rama de la ilustración que cada vez cobra más fama y reconocimiento.



Portada “El Grafico”

ILUSTRACIÓN DE LIBROS INFANTILES



Los libros infantiles son un tipo de publicación que contiene un gran número de ilustraciones. Los factores como el tamaño, el número y la estética de las ilustraciones, se ven

afectados dependiendo del rango de edad al que vaya dirigido el libro. Por lo que es un mercado con mucha variedad y oportunidades para los ilustradores.

ILUSTRACIÓN DE CÓMICS



Los cómics son un caso extraño, porque en ocasiones cuentan con hasta 3 tipos de artistas muy especializados. Unos dibujan las viñetas con línea, otros se encargan de entintar el dibujo y un tercero se encargaría únicamente del color.

ILUSTRACIÓN PUBLICITARIA

La ilustración publicitaria tiene el objetivo de persuadir al público, comunicando un mensaje comercial, político o ideológico.

Durante la era dorada de la ilustración, muchas ilustraciones se convirtieron en las imágenes más relevantes de un época y la mayoría de los ilustradores de éxito producían pinturas y dibujos para fines propagandísticos.



Ilustración publicitaria de “Fanta”

ILUSTRACIÓN HUMORÍSTICA O SATÍRICA

Aunque pueda no ser obvio para algunos, la ilustración humorística es un reflejo de la sociedad, y es capaz de documentar una época o momento histórico, de una forma más detallada que cualquier otro tipo de medio. Y es gracias a ilustraciones de este tipo, que podemos conocer detalles sobre la realidad de sociedades que vivieron bajo el poder de regímenes autoritarios.



Ilustración humorsítica de stock.

ILUSTRACIÓN DE FANTASÍA O CIENCIA FICCIÓN

Más que una rama de la ilustración, sería una elección temática enfocada a un tipo determinado de clientes.

Cuando un ilustrador decide especializarse en el género de la ciencia ficción, puede trabajar en varios sectores que van desde el editorial, hasta el cine y el entretenimiento.



Ilustración por Gedomenas

ILUSTRACIÓN CIENTÍFICA

La ilustración científica representa visualmente aspectos científicos, especialmente, observaciones de la naturaleza. La importancia de este tipo de ilustración recae en su utilidad y la exactitud con la que está realizada, dejando el valor estético en un segundo plano.



Ilustración científica de la alimentación de un Colibrí.

ILUSTRACIÓN BIOLÓGICA

La ilustración biológica es una rama de la ilustración científica, cuya finalidad es comunicar la estructura y detalles específicos de sujetos de origen biológico.

Este tipo de ilustración, incluye a su vez otras 4 categorías:

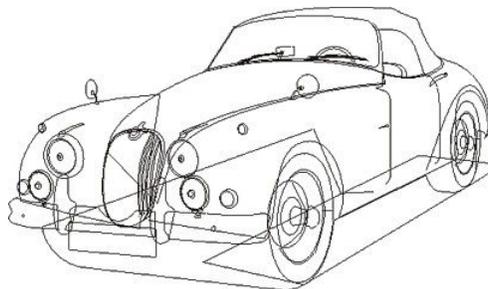
- La ilustración médica
- La ilustración botánica
- La ilustración zoológica
- Paleoart



Ilustración biológica de un ave.

ILUSTRACIÓN TÉCNICA

La ilustración técnica, trata de expresar conceptos técnicos de una forma visual y fácil de entender incluso por una audiencia no especializada.



Las ilustraciones tienen que ser lo más exactas posibles en cuanto a dimensiones y proporciones y tienen que explicar de forma general, la función del objeto representado, de una forma atractiva e interesante.

ILUSTRACIÓN ARQUEOLÓGICA

La ilustración arqueológica es una variante de la ilustración técnica, que analiza y archiva material derivado de un contexto arqueológico.

Se utiliza para interpretar y reconstruir, objetos, edificios, aldeas, ciudades e incluso paisajes y terrenos, de la manera más fidedigna posible.



Ilustraciones arqueológicas de distintas vasijas

ILUSTRACIÓN INFOGRÁFICA

La infografía es la representación de información en un formato gráfico, diseñado para hacer que esta información sea fácil de entender de un vistazo. Por eso también se conoce como data visualization.

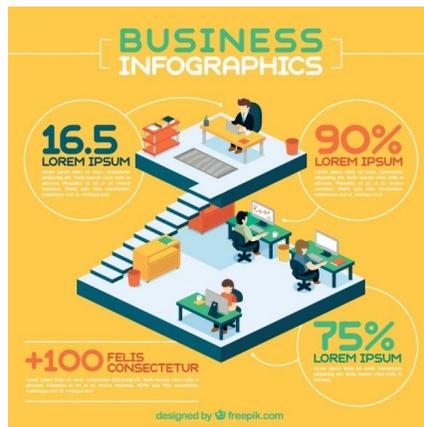


Ilustración infografica

ILUSTRACIÓN DE JUICIOS

Un oficio con varios siglos de antigüedad, que aunque es cada vez más raro y limitado, todavía sigue presente. Normalmente, la función es la de ilustrar un proceso judicial y dejar constancia del mismo.



Ilustración de un juicio Estadounidense.

ILUSTRACIÓN ARQUITECTÓNICA

Dentro de esta categoría, incluyo trabajos relacionados con la arquitectura, diseño de interiores, diseño de eventos, diseño de paisajes, diseño urbano y diseño sostenible.



Todas estas disciplinas son independientes y requieren de profesionales especializados. Pero normalmente, las empresas de arquitectura ofrecen estos servicios y muchas de ellas buscan ilustradores que sean capaces de desarrollar ilustraciones, diagramas, modelos y presentaciones para este tipo de proyectos.

ILUSTRACIÓN AUTOMOVILÍSTICA

La ilustración automovilística se especializa en crear ilustraciones de coches y temas relacionadas con el automóvil para fabricantes y proveedores.

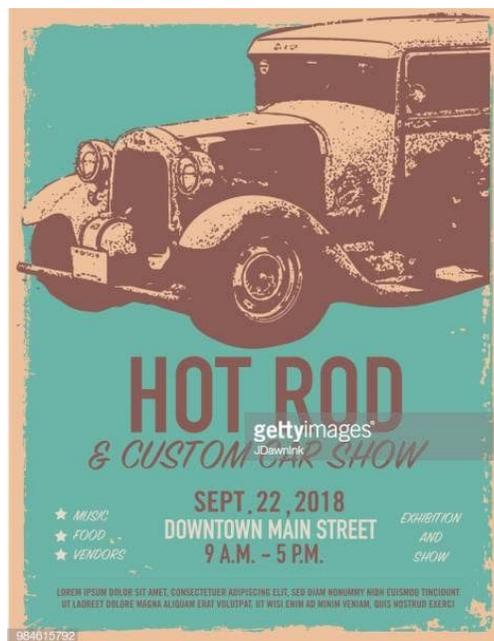


ILUSTRACIÓN HISTÓRICA

La ilustración histórica se dedica a hacer reconstrucciones de edificios históricos, interiores, objetos o acontecimientos importantes.



ILUSTRACIÓN Y ARTE MILITAR

La ilustración militar podría ser considerada como un subgénero de la ilustración histórica e incluye la representación de escenas bélicas, equipo de guerra como armas, armaduras, uniformes, etc...

Este tipo de ilustración aparece en revistas, libros y cualquier publicación histórica que documente momentos bélicos o incluso historias de ficción.



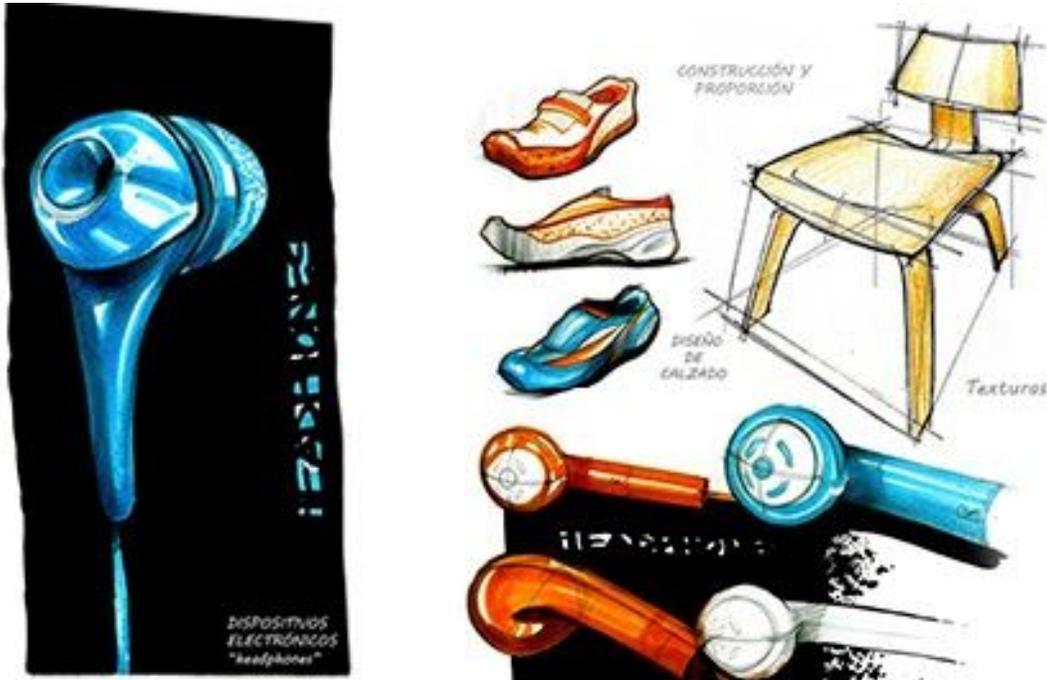
ILUSTRACIÓN DEPORTIVA

Desde logotipos, a atletas en movimiento, hay toda una variedad de motivos con los que trabajar. Los clientes suelen ser marcas deportivas como Adidas, Nike, etc... pero también medios informativos especializados en deportes.



DISEÑO DE PRODUCTOS

Dependiendo del tipo de producto y su complejidad, necesitarás mayor o menor conocimiento técnico. Habría que diferenciar aquí el diseño de productos, del diseño industrial. Ambos poseen una parte técnica, en la que el ilustrador ha de conocer la función y los entresijos



del producto, pero multitud de empresas buscan diseñadores capaces de crear productos con una buena estética y que no necesitan demasiados conocimientos técnicos.

ILUSTRACIÓN DE PATRONES

Los patrones son motivos que se repiten y tienen múltiples usos. Desde manteles de cocina y ropa, hasta materiales de construcción y tecnología



ILUSTRACIÓN DE LETRAS – LETTERING



El lettering es el arte de crear letras a mano para aplicar en la superficie de objetos. Aunque hoy en día también hay cantidad de ilustradores que utilizan herramientas digitales para trabajos de lettering.

ILUSTRACIÓN ARTÍSTICA

Este tipo de ilustración crea un espacio para la experimentación y la abstracción, aunque también hay muchas obras figurativas.



Ilustración artística por Matt Gondek.

ILUSTRACIÓN PARA ANIMACIÓN Y ENTRETENIMIENTO

Dentro de la industria de la animación hay multitud de posiciones que cubrir y diferentes campos en los que especializarse.

Apartados como el diseño de personajes, la creación de storyboards, el diseño de escenarios, etc... las posibilidades son muchas para aquellos que tienen un estilo que encaja con la línea del estudio.



Ilustración de Mafalda.

Referencias Bibliograficas:

<https://definicion.de>

<https://www.wordreference.com>

Conclusiones

- Existen distintas técnicas de ilustración, las cuales son utilizadas en distintas áreas laborales y de entretenimiento, haciendo de los ilustradores parte importante de un equipo de comunicación y diseño.
- La ilustración da vida a distintas áreas del entretenimiento, información y comunicación. Estas crean una representación o interpretación gráfica del tema u objetivo de la comunicación.