

Galileo
UNIVERSIDAD

La Revolución en la Educación

**FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA COMUNICACIÓN**

Diseño de material informativo impreso para promover en niños de 7 a 10 años el Patrimonio Cultural del Centro Histórico de la ciudad capital. Municipalidad de Guatemala, Guatemala, Guatemala 2018.

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la facultad de Ciencias de la Comunicación
Guatemala C. A.

ELABORADO POR:

Luis Pablo Castellanos Lavagnino
Carné: 15002362

Para optar al título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, febrero 2018

Diseño de material informativo impreso para promover en niños de 7 a 10 años el Patrimonio Cultural del Centro Histórico de la ciudad capital. Municipalidad de Guatemala, Guatemala, Guatemala 2018.

Luis Pablo Castellanos Lavagnino

Universidad Galileo

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Nueva Guatemala de la Asunción, febrero 2018

Carta de solicitud de tema

II

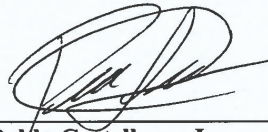
Guatemala 10 de abril de 2017

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

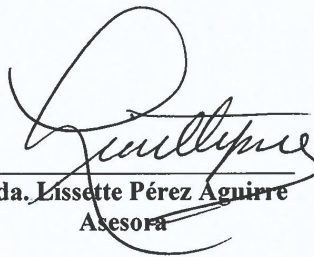
Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado: **DISEÑO DE MATERIAL INFORMATIVO IMPRESO PARA PROMOVER EN NIÑOS DE 7 A 10 AÑOS EL PATRIMONIO CULTURAL DEL CENTRO HISTÓRICO DE LA CIUDAD CAPITAL. MUNICIPALIDAD DE GUATEMALA, GUATEMALA, GUATEMALA 2018.** Así mismo solicito que la Licda. Lissette Pérez Aguirre sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



Luis Pablo Castellanos Lavagnino
15002362



Licda. Lissette Pérez Aguirre
Asesora



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación



Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 11 de mayo de 2017

Señor:
Luis Pablo Castellanos Lavagnino
Presente

Estimado Señor Castellanos:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE MATERIAL INFORMATIVO IMPRESO PARA PROMOVER EN NIÑOS DE 7 A 10 AÑOS EL PATRIMONIO CULTURAL DEL CENTRO HISTÓRICO DE LA CIUDAD CAPITAL. MUNICIPALIDAD DE GUATEMALA, GUATEMALA, GUATEMALA 2018.** Así mismo, se aprueba a la Licda. Lissette Pérez Aguirre, como asesora de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Carta del asesor de entera satisfacción con el proyecto

IV



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM

Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 13 de enero de 2018

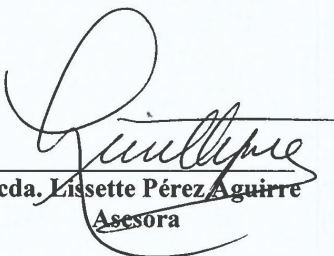
Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE MATERIAL INFORMATIVO IMPRESO PARA PROMOVER EN NIÑOS DE 7 A 10 AÑOS EL PATRIMONIO CULTURAL DEL CENTRO HISTÓRICO DE LA CIUDAD CAPITAL. MUNICIPALIDAD DE GUATEMALA, GUATEMALA, GUATEMALA 2018.** Presentado por el estudiante: Luis Pablo Castellanos Lavagnino, con número de carné: 15002362, 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,


Licda. Lissette Pérez Aguirre
Asesora



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM

Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 01 de febrero de 2018

**Señor
Luis Pablo Castellanos Lavagnino
Presente**

Estimado Señor Castellanos:

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**

Carta de corrector de estilo

VI

Ciudad de Guatemala, 6 de marzo de 2018.

Licenciado

Leizer Kackler

Decano FACOM

Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: ***DISEÑO DE MATERIAL INFORMATIVO IMPRESO PARA PROMOVER EN NIÑOS DE 7 A 10 AÑOS EL PATRIMONIO CULTURAL DEL CENTRO HISTÓRICO DE LA CIUDAD CAPITAL. MUNICIPALIDAD DE GUATEMALA, GUATEMALA, GUATEMALA 2018***, del estudiante Luis Pablo Castellanos Lavagnino, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente.



Lic. Edgar Lizardo Porres Velásquez

Asesor Lingüístico

Universidad Galileo



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 06 de marzo de 2018

Señor:
Luis Pablo Castellanos Lavagnino
Presente

Estimado Señor Castellanos:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado **DISEÑO DE MATERIAL INFORMATIVO IMPRESO PARA PROMOVER EN NIÑOS DE 7 A 10 AÑOS EL PATRIMONIO CULTURAL DEL CENTRO HISTÓRICO DE LA CIUDAD CAPITAL. MUNICIPALIDAD DE GUATEMALA, GUATEMALA, GUATEMALA 2018**. Presentado por el estudiante: Luis Pablo Castellanos Lavagnino, 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 Kächler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Autoridades

Rector

Dr. Eduardo Suger Cofiño

Vicerrectora General

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. Leizer Kachler

Vicedecano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Rualdo Anzueto, M.Sc.

Dedicatoria

Culminar una etapa de estudios, como en el presente caso; los estudios de pre-grado, es una meta significativa y un motivo de alegría en mi vida. Aunque el título se acredita a mi persona, detrás del presente título o “cartón” como muchos le llaman, no solamente se encuentra el esfuerzo que he realizado, se encuentra el esfuerzo y apoyo de personas que han demostrado su amor y aprecio a mi persona durante años.

Principalmente dedico este logro a mi mamá y a mi papá, por tantas millas extras de esfuerzo que han hecho para que yo tuviera más oportunidades de las que tuvieron de jóvenes. Por enseñarme algo tan valioso que no podría haber aprendido en ninguna institución; los valores aprendidos en casa, que fueron los cimientos para formarme como hombre y como persona, siempre tratando de enseñarme con el ejemplo. Gracias por tanto amor, los amo con todo mi corazón. Este logro también es de ustedes.

A Dios, por culminar una etapa más académicamente: proveíste sin falta en cada momento, porque me respaldaste siempre y renovaste mis fuerzas cuando era necesario. Por el amor de padre que he recibido de ti, día con día. Gracias por cuidar de mi y sé que donde quiera que camine, lo hago con libertad, seguridad y autoridad, porque tú marcas mi camino.

A mis compañeros de clase que convivimos durante años en las aulas, y allí nos convertimos en amigos. Por cada momento, cada broma y cada risa que se han convertido en gratos recuerdos. Por el apoyo y motivaciones que nos brindábamos cuando el otro lo requería. Los llevo en el corazón.

También a cada persona que ha aportado a mi vida. Son tantas las personas que han formado parte de mi crecimiento académico, personal, moral, ético, espiritual y laboral. Gracias por formar parte de ello y por el aporte tan valioso que han hecho en mi.

Sinopsis

A través del acercamiento con la Municipalidad de Guatemala se identificó que no cuenta con material informativo impreso que para promover el patrimonio cultural del Centro Histórico a niños de 7 a 10 años de la ciudad.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Diseñar material informativo impreso para promover en niños de 7 a 10 años el Patrimonio Cultural del Centro Histórico de la ciudad capital.

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

La herramienta de investigación se aplicó a un promedio de 120 personas entre grupo objetivo, cliente y expertos en comunicación y diseño.

El principal hallazgo, entre otros, es que se logró diseñar material informativo impreso para promover en niños de 7 a 10 años el patrimonio cultural del Centro Histórico de la ciudad capital.

Se recomendó que el material informativo impreso para promover en niños de 7 a 10 años el patrimonio cultural del Centro Histórico de la ciudad capital esté disponible y accesible al grupo objetivo como herramienta para aprender sobre la importancia y valor del patrimonio cultural que se encuentra en la ciudad capital.

Para efectos legales, únicamente el autor, Luis Pablo Castellanos Lavagnino, es responsable del contenido de este proyecto, ya que es una investigación científica y puede ser motivo de consulta por estudiantes y profesionales.

Índice

Capítulo I: Introducción

1.1 Introducción	1
------------------------	---

Capítulo II: Problemática

2.1 Contexto	4
2.2 Requerimiento de comunicación y diseño	5
2.3 Justificación	5
2.3.1 Magnitud	5
2.3.2 Vulnerabilidad	6
2.3.3 Trascendencia	6
2.3.4 Factibilidad	6

Capítulo III: Objetivos de diseño

3.1 Objetivo general	8
3.2 Objetivos específicos	8

Capítulo IV: Marco de referencia

4.1 Información general del cliente.	9
---	---

Capítulo V: Definición del grupo objetivo

5.1 Perfil geográfico	14
5.2 Perfil demográfico	14
5.3 Perfil psicográfico	15
5.4 Perfil conductual	16

Capítulo VI: Marco Teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio	17
---	----

6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño 27

6.3 Ciencias auxiliares, teorías y tendencias 41

Capítulo VII: Procesos de Diseño y Propuesta Preliminar

7.1 Aplicación de la Información obtenida en el Marco Teórico 54

7.2 Conceptualización 60

7.3 Bocetaje 61

 7.3.1 Proceso de Bocetaje Formal 64

 7.3.2 Proceso de Digitalización de los Bocetos 68

7.4 Propuesta preliminar 79

Capítulo VIII: Validación Técnica

8.1 Población y muestreo 88

8.2 Método e Instrumentos 89

8.3 Resultados e Interpretación de resultados 91

8.4 Cambios en base a los resultados 98

Capítulo IX: Propuesta Gráfica Final

Propuesta Gráfica Final 112

Capítulo X: Producción, Reproducción y Distribución

10.1 Plan de costos de elaboración 144

10.2 Plan de costos de producción 144

10.3 Plan de costos de reproducción 145

10.4 Plan de costos de distribución 145

10.5 Margen de utilidad 145

10.6 IVA 146

10.7 Cuadro resumen general de costos	146
Capítulo XI: Conclusiones y Recomendaciones	
11.1 Conclusiones	147
11.2 Recomendaciones	147
Capítulo XII: Conocimiento General	
12.1 Conocimiento General	149
Capítulo XIII: Referencias	
13.1 Referencias libros	150
13.2 Referencias documentos web	151
13.3 Referencias sitios web	152
Capítulo XIV: Anexos	
14.1 BRIEF	158
14.2 Tabla de Niveles Socioeconómicos	161
14.3 Cotizaciones	162
14.4 Encuestas	165
14.4.1 Encuesta Profesionales y Cliente	165
14.4.2 Encuesta Grupo Objetivo	168
14.5 Validación	171
14.5.1 Validación Cliente	171
14.5.2 Validación Grupo Objetivo	171
14.5.3 Validación Expertos	173



Capítulo I

Introducción

Capítulo I: Introducción

La Municipalidad de Guatemala, en la Dirección del Centro Histórico desde el año 2012, ha implementado un programa de formación patrimonial, siendo enfocado a personas adultas. Dicho programa tiene por objetivo incrementar en las personas el aprecio e interés en la historia y valor que tiene el patrimonio cultural en la Ciudad de Guatemala.

El programa de formación patrimonial ha obtenido buenos resultados, aunque no cuenta con material adecuado dirigido a un público más joven. Partiendo de ello, se considera que la Municipalidad de Guatemala no cuenta con material informativo impreso para promover el patrimonio cultural del Centro Histórico de la ciudad capital.

En respuesta al problema planteado y con el auxilio de la comunicación y el diseño se presenta el siguiente proyecto de tesis titulado: “Diseño de material informativo impreso para promover en niños de 7 a 10 años el patrimonio cultural del Centro Histórico de la ciudad capital. Municipalidad de Guatemala, Guatemala, Guatemala 2018”.

Como parte de su ejecución comprenderá la investigación preliminar en lo concerniente a la elaboración de materiales informativos para niños, técnicas, conceptos, ilustraciones, para aplicarlos al presente proyecto de graduación.

Las ciencias que lo respaldan serán: Semiología, Sociología, Psicología, Estadística, Pedagogía y la incorporación de algunas teorías y tendencias relacionadas con el diseño y comunicación.

El objetivo general que se planteará es el siguiente: “Diseñar material informativo impreso para promover en niños de 7 a 10 años el patrimonio cultural del Centro Histórico de la ciudad capital. Municipalidad de Guatemala”.

El trabajo de investigación se canalizará hacia un enfoque de carácter cuanti y cualitativo para la obtención de una panorámica general del proyecto:

El enfoque cuantitativo se utilizará para ponderar los resultados obtenidos en base a una encuesta dirigida al cliente, expertos en diseño gráfico y grupo objetivo, cuya temática estará relacionada con las áreas que integran el tema.

El enfoque cualitativo evaluará el nivel de importancia y aceptación que tendrán estos materiales informativos impresos en el grupo objetivo.

El desarrollo del proyecto es un proceso de diversas etapas como: diseño, método y bocetaje, producción, reproducción, que se va a transformar en una propuesta impresa final del proyecto.

La herramienta utilizada para la validación descrita en el enfoque cuantitativo se aplicará a 6 expertos del diseño gráfico, publicidad y comunicación; 1 persona por parte del cliente Municipalidad de Guatemala; 115 personas del grupo objetivo, todos ellos personas comprendidas entre los 7 a 10 años de edad.

El principal hallazgo lo constituye que el 100% de la población considera que es necesario la creación de los materiales informativos impresos para promover, en niños de 7 a 10 años, el patrimonio cultural del Centro Histórico de la ciudad capital, Municipalidad de Guatemala.

En consecuencia, de conformidad con los resultados positivos que mostró la encuesta, se llega a las siguientes conclusiones:

Es necesario diseñar material informativo impreso para promover en niños de 7 a 10 años el patrimonio cultural del Centro Histórico de la ciudad capital, Municipalidad de Guatemala.

Investigar información relacionada a la elaboración de materiales informativos impresos para sustentar el desarrollo de este proyecto de comunicación y diseño.

Recopilar información acerca de la Municipalidad de Guatemala y los servicios que ofrece a la ciudadanía para establecer el contenido del material informativo.

Diagramar los elementos gráficos en base a criterios de jerarquización para generar una fácil

redacción de la información al grupo objetivo.

Incluir ilustraciones que representen al Centro Histórico de la Ciudad de Guatemala, para que ayuden al grupo objetivo a comprender de manera correcta la información.

Finalmente, se considera importante incluir ilustraciones que representen al Centro Histórico de la Ciudad de Guatemala, para que ayuden al grupo objetivo a comprender de manera correcta la información.

Con estos materiales informativos se espera contribuir a incrementar el interés y conocimiento del valor que tiene el patrimonio cultural del Centro Histórico de la ciudad capital, a nuevas generaciones desde una temprana edad.

A decorative teal border with rounded corners frames the page. It consists of a top line, a right vertical line, a bottom line, and a left vertical line, all connected by rounded corners.

Capítulo II

Problemática

Capítulo II: Problemática

En conjunto con el cliente, se detectó que la Municipalidad de Guatemala carece de material informativo impreso para promover el patrimonio cultural del Centro Histórico. Al personal se le dificulta adaptar la información para los niños que comprenden dichas edades, ya que no cuentan con material impreso que sea de interés.

Por esta razón, se determinó elaborar material informativo que permita promover, en niños de 7 a 10 años, el patrimonio cultural del Centro Histórico de la ciudad capital.

Este proyecto de graduación tiene como objetivo dar a conocer el Patrimonio Cultural del Centro Histórico a niños, con el fin de instruirles sobre la historia y cultura de la ciudad capital.

2.1 Contexto

La Municipalidad de Guatemala, en la Dirección del Centro Histórico desde el año 2012, ha implementado un programa de atención a visitantes del centro histórico, programas de educación vial, así como otros programas siendo estos enfocados a personas adultas.

Estos mismos programas tienen por objetivo hacer que las personas que lo reciban puedan determinar e interpretar de manera correcta la historia y valores que existen en la Ciudad de Guatemala.

En la actualidad estos programas han crecido sustancialmente y se ha pedido que se implemente a diferentes grupos objetivos. En este caso enfocándose a los niños de 7 a 10 años.

A partir de esto, se ha decidido crear material informativo impreso que permitirá promover el patrimonio cultural del Centro Histórico. Y a su vez dará la oportunidad de que estos conocimientos se impartan a las generaciones más jóvenes, cumpliendo el objetivo del programa mismo.

2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño

La Municipalidad de Guatemala no cuenta con material informativo impreso para promover el patrimonio cultural del Centro Histórico, a niños de 7 a 10 años de la ciudad.

Por ello es necesario diseñar material informativo impreso para promover, en niños de 7 a 10 años, el patrimonio cultural del Centro Histórico de la ciudad capital.

2.3 Justificación

Para sustentar las razones por las que se consideró importante el problema y la intervención del diseñador – comunicador, se justifica la propuesta a partir de cuatro variables: a) magnitud; b) trascendencia; c) vulnerabilidad; y d) factibilidad (se despejan todas y cada una de las variables).

2.3.1. Magnitud

La Municipalidad de Guatemala ha sido anfitrión de visitantes en sus instalaciones y ha llegado a grupos específicos que han estado interesados en tener conocimiento sobre la historia de muchos de los patrimonios culturales que se ubican dentro de la ciudad.

Serán efectuados recorridos por cada uno de esos lugares a turistas de diversas nacionalidades, adultos guatemaltecos y alumnos de educación básica.

Una de las metas que tiene la Municipalidad de Guatemala es hacer llegar la información sobre el patrimonio cultural de Guatemala a niños y niñas de 7 a 10 años.

La magnitud de este proyecto de graduación es del 6.5% en base a lo siguiente:

16.9 millones

República
de Guatemala

3.4 millones

Departamento
de Guatemala

994,604 mil

Ciudad Capital
de Guatemala

79,000 mil

Niños de 7 a 10 años
de la Ciudad Capital

10,300 mil

Colaboradores
Municipales

2.3.2. Vulnerabilidad

No tener material informativo impreso que promueva el patrimonio cultural del Centro Histórico a niños de 7 a 10, años dificulta que se impartan los programas que brinda la Municipalidad de Guatemala.

Debido a esto, el objetivo de la Municipalidad de Guatemala es informar a los menores para que puedan determinar los valores y cultura de la Ciudad de Guatemala, pero se complica y no se completa en su totalidad.

2.3.3. Trascendencia

Con el apoyo de la comunicación y el diseño gráfico se disminuirá el desconocimiento del patrimonio cultural del Centro Histórico, a niños de 7 a 10 años por medio de los programas que ofrece la Municipalidad.

Al contar con estos materiales informativos impresos se impulsará el conocimiento del patrimonio cultural de centro histórico a niños de 7 a 10 años, que permitirá adquirir conocimiento acerca de los diversos inmuebles patrimoniales y culturales significativos el patrimonio cultural de la nación.

2.3.4. Factibilidad

El proyecto sí es factible porque la institución cuenta con el recurso humano, organizacional,

económico y tecnológico.

2.3.4.1 Recursos Humanos

La Municipalidad de Guatemala cuenta con el capital humano adecuado que tiene la capacidad, el conocimiento, la experiencia y las habilidades para el manejo de las funciones que se desempeñan dentro de la organización.

2.3.4.2 Recursos Organizacionales

Los ejecutivos de la Municipalidad de Guatemala autorizan al personal para que esté en disposición de brindar toda la información necesaria de la entidad para llevar a cabo este proyecto.

2.3.4.3 Recursos Económicos

La Municipalidad de Guatemala actualmente cuenta con los recursos necesarios, que posibilita la realización de este proyecto; para la impresión del material se cuenta con un monto que asciende a Q23,615.00

El profesional de la Comunicación y Diseño Gráfico, Luis Pablo Castellanos Lavagnino, donará el desarrollo del diseño, artes finales del material informativo impreso, cantidad cuyo monto es de Q12,500.00

2.3.4.4 Recursos Tecnológicos

La Municipalidad de Guatemala cuenta con el equipo y las herramientas indispensables para elaborar, producir y distribuir el resultado del proyecto de graduación.



Capítulo III

Objetivos de Diseño

Capítulo III: Objetivos de diseño

3.1 Objetivo general

Diseñar material informativo impreso para promover en niños de 7 a 10 años el patrimonio cultural del Centro Histórico de la ciudad capital. Municipalidad de Guatemala.

3.2 Objetivos específicos

3.2.1 Investigar información relacionada a la elaboración de materiales informativos impresos para sustentar el desarrollo de este proyecto de comunicación y diseño.

3.2.2 Recopilar información acerca de la Municipalidad de Guatemala y los servicios que ofrece a la ciudadanía para establecer el contenido del material informativo.

3.2.3 Diagramar los elementos gráficos en base a criterios de jerarquización para generar una fácil redacción de la información al grupo objetivo.

3.2.4 Incluir ilustraciones que representen al Centro Histórico de la Ciudad de Guatemala para que ayuden al grupo objetivo a comprender de manera correcta la información.

A decorative teal border with rounded corners frames the page. It consists of a single line that forms a large, irregular shape, leaving the text area in the center.

Capítulo IV

Marco de Referencia

Capítulo IV: Marco de referencia

4.1 Información general del cliente

Nombre: Dirección del Centro Histórico, Municipalidad de Guatemala

Dirección: 7a avenida 11-66 zona 1

Teléfonos: 2285-8950 /51 /52

Correo electrónico: acrodriguez@munigate.com

Contacto: Anayansy Rodríguez

Presentación

La Dirección del Centro Histórico es la dependencia encargada de regular las actividades sociales, culturales y deportivas, el manejo del marco regulatorio y revitalización del Centro Histórico, con el objetivo último de mejorar y recuperar elementos de nuestra identidad guatemalteca y su patrimonio.

Es por ello que esta dirección delimita el área del Centro Histórico con base en criterios sociales, históricos y culturales, para desarrollar el Plan Municipal para la Revitalización del Centro Histórico y velar por el cumplimiento de normativas y reglamentos que protegen el Centro Histórico en sus diferentes aspectos.

Historia

La Municipalidad de Guatemala es la institución que en base a lo establecido en el Código Municipal y la Constitución de la República, es la responsable de la administración del territorio y demás recursos del Municipio de Guatemala.

Su origen se remonta a los inicios del periodo hispánico, época en la que las formas nativas de administración de la “cosa pública” son sustituidas por el modelo europeo implantado por los españoles. La implementación de esta nueva forma de administrar data de 1524, cuando es fundada

la Villa de Santiago de Guatemala, en Iximché, Chimaltenango; a partir de entonces surgen en nuestro país las figuras de “Ayuntamiento” y “Alcalde”.

El ayuntamiento crece en alcance e importancia con el aumento de la población y el ensanchamiento del territorio bajo su jurisdicción; de esta forma, funciona formalmente de 1527 a 1541 en el territorio conocido actualmente como San Miguel Escobar, de 1543 a 1773 en el Valle de Panchoy (Antigua Guatemala) y a partir de 1776, inicia sus funciones en la Nueva Guatemala de la Asunción, habiendo transcurrido hasta la fecha 241 años desde que se celebrara la primera reunión del “Cabildo” en este Llano de la Virgen.

Para 1791, la ciudad para su administración se dividía en 6 cuarteles, contando cada cuartel con 2 barrios cada uno. Esta división administrativa evolucionó a cantones y desde finales de los años cincuenta, el territorio a cargo de la Municipalidad de Guatemala se encuentra conformado por 22 zonas, cada una con una alcaldía auxiliar.

Servicios

La razón de ser: El Estado es el bienestar de la sociedad. La sociedad se agrupa, elige y concede la administración de sus recursos al Estado; éste, busca satisfacer las necesidades y demandas de la sociedad a través las instituciones públicas. En este sentido, es responsabilidad de la Municipalidad de Guatemala prestar todos aquellos servicios que procuren el bienestar de la población localizada en el territorio del Municipio de Guatemala.

De todos los servicios necesarios para el cumplimiento de este objetivo se consideran vitales: el suministro de agua potable, el servicio de alcantarillado, la extracción y tratamiento de los residuos, el control y ordenamiento del territorio, el transporte urbano, y el cobro y administración del Impuesto Único Sobre Inmuebles.

Misión

Ser una dependencia municipal que promueva la revitalización del Centro Histórico, como un lugar de historia, tradición y cultura, de orgullo de pertenencia para la ciudadana. A través de la implementación de diferentes estrategias de gestión que conlleven a construir un lugar ideal para vivir, con espacios públicos recuperados, servicios, infraestructura y equipamientos que garanticen una alta calidad de vida.

Visión

Mejorar las condiciones para vivir, trabajar y visitar el centro, promoviendo la mejora de las condiciones de habitabilidad, la regulación de los usos de suelo y la vocación de sus barrios.

Con una mayor convivencia, promoviendo la recuperación del paisaje urbano de manera que permitan entrelazar la vida barrial y el tejido urbano.

Que promueva la reactivación económica, el desarrollo y la sostenibilidad, ofreciendo más oportunidades de lograrlo.

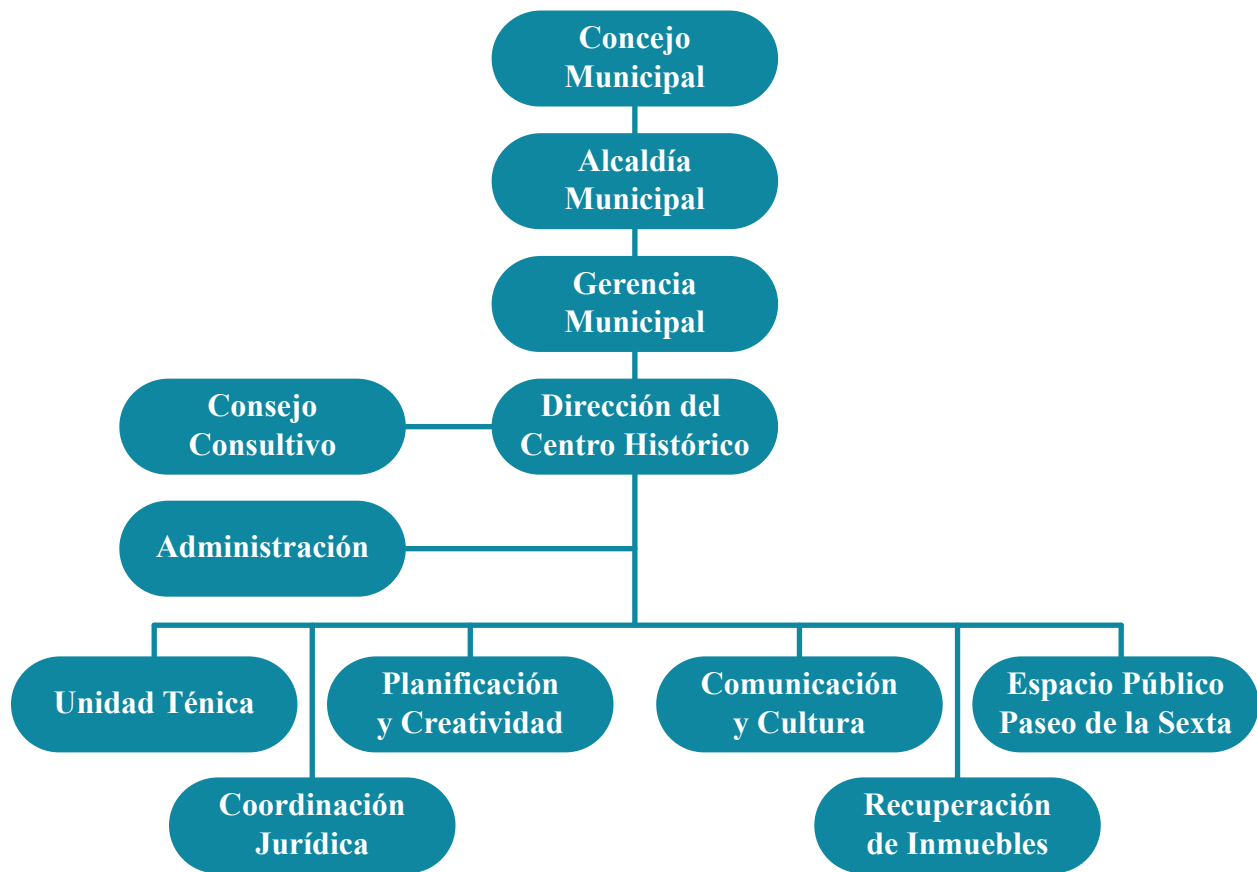
Marco Legal

Decreto Número 26-97. Ley para la Protección del Patrimonio Cultural de la Nación
Reglamentos para la Protección y Conservación del Centro Histórico y los Conjuntos Históricos de la Ciudad de Guatemala

Acuerdo Ministerial Número 328-98 del Ministerio de Cultura y Deportes. Declaración del Centro Histórico y Conjuntos Históricos de la Ciudad de Guatemala/Nómina de los inmuebles que lo integran.

Marco regulatorio del manejo y revitalización del Centro Histórico.

Organigrama



Logotipo



**Muni
Guate**



**PANTONE
Blue 072 C**

HEX: 10069F
RGB:
16, 6, 159
CMYK:
100, 95, 0, 3



**PANTONE
Red 32 C**

HEX: EF3340
RGB:
239, 52, 64
CMYK:
0, 86, 63, 0



**PANTONE
306 C**

HEX: 00B5E2
RGB:
0, 181, 226
CMYK:
75, 0, 5, 0



**PANTONE
7480 C**

HEX: 00BF6F
RGB:
0, 191, 111
CMYK:
75, 0, 71, 0

FODA

Fortaleza

- La dirección cuenta con colaboradores profesionales en diversas áreas, capacitado, y con gran capacidad de gestión.
- El personal posee conocimiento del área de influencia, dinámicas urbana, la historia, y la correcta aplicación de las normas.
- La dirección posee relaciones positivas con otras instituciones públicas, privadas, desarrolladores y empresarios.
- A través de la Dirección del Centro Histórico se coordina y gestiona el uso del espacio público.

Debilidades

- Falta la sistematización de los procesos internos.
- Falta recurso humano y económico para ampliar las meta de los productos del Centro Histórico.
- Falta del sustento legal específico para amparar los procesos del Centro Histórico.
- Desconocimiento del trabajo que realiza la Dirección del Centro Histórico por parte de otras dependencias municipales.

Oportunidades

- La creación de la marca Centro Histórico, que permita desarrollar el marketing a través de productos representativos del Centro de la Ciudad.
- Dar a conocer el centro histórico por medio de recorridos patrimoniales.
- El acercamiento y atención al vecino a través de los servicios de Centro Histórico.
- El Centro Histórico cada vez esta siendo más visitado por el público.

Amenazas

- No existe un plan de manejo que ordene el crecimiento urbano del centro histórico.
- Reducción de inversión en el Centro Histórico, por exceso de procesos burocráticos y falta de certeza legal en las gestiones.
- Generación de violencia por falta de seguridad en el espacio público.
- Falta de certeza para la inversión privada.

Capítulo V

Definición del Grupo Objetivo

Capítulo V: Definición del grupo objetivo

Según la ejecución de la estrategia de mercadeo, el grupo objetivo define con claridad hacia quién va dirigido el proyecto, este se encuentra conformado por niños entre 7 a 10 años de la ciudad capital de Guatemala, con el fin de dar a conocer el patrimonio cultural del Centro Histórico.

Perfil Geográfico 5.1

El presente proyecto se va a desarrollar en la Ciudad Capital de Guatemala, en el municipio de Guatemala, en el departamento de Guatemala, de la República de Guatemala. Con todos sus componentes geográficos de interés en niños de 7 a 10 años. El cual comprende las 22 zonas de la ciudad de Guatemala.

La ciudad se encuentra ubicada en el área sur-centro del país, asentada en el Valle de la Ermita a una altura que varía desde 1500 metros a 1600 metros. Su nombre oficial es la Nueva Guatemala de la Asunción, es el cuarto asentamiento del Reino de Guatemala.

Guatemala cuenta con una amplia diversidad de climas, en la meseta central el clima es templado aproximadamente de 15 °C. En sus zonas costeras el clima es tropical y húmedo, y se mantienen en promedio de 28,3 °C y cuenta con una población de 16.9 millones de personas.

Perfil demográfico

Los aspectos demográficos a evaluar en este perfil es de niños y niñas de 7 a 10 años de la Ciudad Capital de Guatemala, ubicados en los niveles B, C+, C y C-, quienes residen en la Ciudad Capital, reciben y cursan grados de educación académica de pre-primaria o primaria, saben leer y escribir.

Los niños son hijos de padres que cuentan con educación superior, licenciatura, maestría, doctorado o educación media completa que laboran como empresarios, ejecutivos de alto nivel, profesionales, ejecutivos medios, comerciantes, vendedores y dependientes. Viven en casa o

apartamentos de lujo en propiedad financiada de tres a cuatro habitaciones, de uno a dos baños, de una a dos salas de estar, garage y vehículos.

Perfil psicográfico

CARACTERÍSTICAS	NIVEL B	NIVEL C+	NIVEL C	NIVEL C-
EDUCACIÓN	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura,	Superior, Licenciatura,	Media completa
DESEMPEÑO	Empresario, Ejecutivos de alto nivel, Profesional, Comerciante	Ejecutivo medio, comerciante, vendedor	Ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente	Comerciante, vendedor, dependiente
INGRESO MENSUAL	Piso Q45 mil	Piso Q20 mil	Q12 mil	Q8 mil
VIVIENDA	Casa/departamento de lujo, en propiedad, financiado, 3-4 recámaras, 2-3 baños, 2 salas, pantry, alacena, 1 estudio area de servicio separada, garage para 2-4 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 2-3 recámaras, 2-3 baños, 1 sala, estudio area 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,
OTRAS PROPIEDADES	Sitios/terrenos condominios cerca de costas	Sitios/terrenos interior por herencias		
PERSONAL DE SERVICIOS	1-2 personas de tiempo completo, chofer	Por día	Por día, eventual	Eventual
EDUCACIÓN GRUPO	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 estatal	Hijos menores escuelas, mayores en U estatal
POSESIONES	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
BIENES DE COMODIDAD	2 tel, minimo, cel cada miembro de la familia, Direct TV, internet dedicada, cable, 2 equipos de audio, 3 TV, 1 planas o plasma, maquinas de lavar secar, platos ropa, computadora, internet porton eléctrico y todos los electrodomesticos	1 tel, minimo, 1-2 cel, cable, internet dedicada, equipo de audio, 2 TV, maquina de lavar ropa, computadora/familia electrodomésticos básicos	1 tel, minimo, 1-2 cel, cable, radio, 2 TV, electrodomésticos básicos	1 tel, 1 cel, cable, equipo de audio, TV, electrodomésticos básicos
DIVERSIÓN	Clubes privados, vacaciones en el interior o exterior	Cine, CC, parques temáticos locales,	Cine, CC, parques temáticos locales,	CC, parques, estadio
SERVICIOS BANCARIOS FINANCIEROS	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

Fuente:Niveles Socioeconómicos 2009/Multivex

El grupo objetivo a quien va dirigido el proyecto es a personas de 7 a 10 años, quienes se encuentran en proceso de formación académica. Disfrutan de métodos de enseñanza informativos y que tareas de forma manual tales como colorear, recortar, pintar, pegar, diversos materiales de objetos o figuras de interés. Que disfrute de impresos que tengan colores y con tonalidades

llamativas.

Perfil conductual

Niños en búsqueda de efectuar actividades que los entretengan, diviertan y disfrutar del resultado de su esfuerzo y trabajo en la realización de cada actividad. Amantes de utilizar y poseer materiales que están hechos con contenido para su edad y que son llamativos.

El proyecto beneficiará a niños y niñas de 7 a 10 años para que obtengan información sobre el patrimonio cultural de la ciudad capital de tal forma podrán ampliar su cultura general. Al crecer se interesen aún más en su propia cultura y sepan el valor que le da a la nación y a ellos como guatemaltecos.

A decorative teal border with rounded corners frames the page. It consists of a top line, a right vertical line, a bottom line, and a left vertical line, all connected by rounded corners.

Capítulo VI

Marco Teórico

Capítulo VI: Marco Teórico

A continuación el desarrollo de algunos conceptos relacionados con el proyecto, que respaldan y fundamentan el marco teórico, los cuales contribuyen a la obtención de los objetivos planteados.

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio

Para el desarrollo folleto informativo impreso, es conveniente tener al alcance toda la información teórica conceptual, que se conjuga para dar a conocer el patrimonio cultural que se encuentra dentro del Centro Histórico de la ciudad capital, considerando a la Municipalidad de Guatemala, con todos sus componentes como el patrocinador de dicho proyecto, para alcanzar los objetivos propuestos.

6.1.1 Municipio

Proviene del latín *municipium*, municipio es un grupo de personas que habitan en un mismo espacio jurisdiccional el cual esta dirigido por un alcalde o consejo. Se el conoce como una entidad administrativa directamente a nivel local. Este es conformado como parte del estado pero a pesar de ello tiene autonomía en su administración girando en base a el interés y beneficio de una comunidad.

El municipio esta conformado por un alcaldía, conformado por el alcalde quien es la máxima autoridad ejecutiva de la misma y junto a el alcalde un consejo municipal.

A continuación se muestran algunas de las características:

- El municipio se rige por un organismo, denominado como ayuntamiento o municipalidad.
- Es el ente que integra una administración local.
- Es de carácter administrativo.
- Posee personalidad jurídica.
- Los tres elementos del municipio son: territorio, población y organización.

(Municipio, S.F.)

Ejemplo:

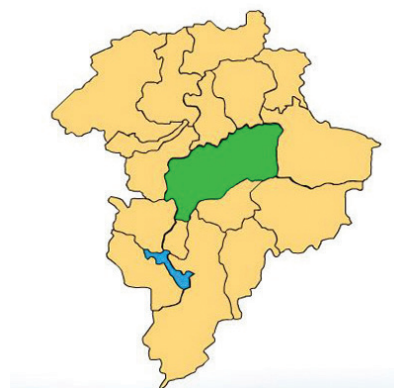


Imagen: Municipio de Guatemala

Fuente: <https://aprende.guatemala.com/historia/geografia/municipio-de-guatemala-guatemala/>

6.1.2 Municipalidad

Se le llama así a la corporación estatal, que tiene como objetivo principal el de gestionar y administrar un municipio. Se encarga de los términos que estén relacionados con una localidad. Así mismo, se le conoce como municipalidad al edificio público al cual todo ciudadano se dirige para concretar cualquier tipo de trámite.

Es una institución pública que se encarga del gobierno de aquellos territorios pequeños y reducidos. Para garantizar que el sistema democrático cumple su función, la municipalidad trabaja juntamente con otros dos poderes.

A continuación se muestran algunas de las características:

- Sus funciones: planificación, control, evaluación de desarrollo y crecimiento de su territorio.
- Su principal atención es para aspectos sociales y mejora de calidad de vida a los vecinos.
- Todo lo que la municipalidad contribuye al pueblo es proveniente de los fondos recaudados al realizar obras de caridad, pago de boleto de ornato, entre otros.

(Municipalidad, S.F.)

Ejemplo:



Fotografía: Palacio Municipalidad de Guatemala

Fuente: <http://www.municipalidadesdeguatemala.info/municipalidades-guatemala.php>

6.1.3 Concejo Municipal

Es el grupo de personas que componen el ayuntamiento municipal, juntamente con el alcalde. Así mismo, es una organización de carácter resolutivo, normativo y fiscalizador, cuya finalidad es hacer efectiva la participación del pueblo en cumplir las atribuciones que se señalan en la Ley Orgánica Constitucional de la Municipalidad.

A continuación se muestran algunas de las características:

- Se integra por no menos de siete miembros ni más de veintiuno, esto se define según la cantidad de habitantes que tenga una población.
- Ejercen el poder político de la municipalidad.
- Es el dictador de todas las normas necesarias para el control, preservación y defensa del patrimonio.
- Todo miembro del concejo municipal es elegido por un tiempo de cuatro años.
- Es un organismo deliberativo.

(Concejo Municipal, S.F.)

Ejemplo:



Fotografía: Concejo Municipal de Guatemala

Fuente: <http://pedrovision-noticias.com/2016/01/15/la-nota-chapina-asi-esta-integrado-el-concejo-de-alvaro-arzu-en-la-muni-de-guate/>

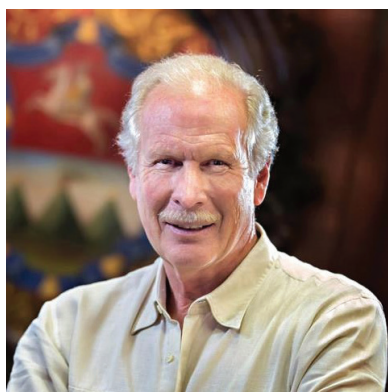
6.1.4 Alcalde

Se le denomina así al puesto o cargo que se encuentra al frente de la administración política de un municipio o ciudad. Normalmente el alcalde puede ser reelegido en casi todos los países, teniendo como obligación principal la de defender los intereses de los ciudadanos por medio de la política, con el fin de obtener el mejoramiento de la calidad de vida. Por lo tanto, es la persona que tiene como responsabilidad “realizar un buen gobierno”.

El alcalde se caracteriza por ser el líder del concejo municipal, ser honesto, dinámico, humilde, concentrados, transparente, debe saber delegar, confiar en su equipo y los funcionarios.

(Alcalde, S.F.)

Ejemplo:



Fotografía: Alcalde Álvaro Arzú

Fuente: <http://www.muniguate.com/alcalde-y-su-esposa/alvaro-arzu/>

6.1.5 Centro Histórico

Se llama así al centro de construcción en un área urbana, normalmente es aquel que posee cierta atracción social, cultural, económica y política, caracterizada por poseer muchos bienes relacionados con la historia de una ciudad.

Es considerado como la base del movimiento económico del país. Conocido también como el espacio que abarca diversos fenómenos durante lo largo de la historia.

A continuación se muestran algunas de las características:

- Su característica principal es la de conservar y recuperar el patrimonio tangible e intangible.
- Posee variedad de sitios que muestran la historia de un país.
- Su función es la de cuidar y conservar la historia de su país.
- Posee fines asistenciales o benéficos.
- Resulta demasiado interesante al ser incluido en parte de la educación.

(Centro Histórico, C.F.)

Ejemplo:

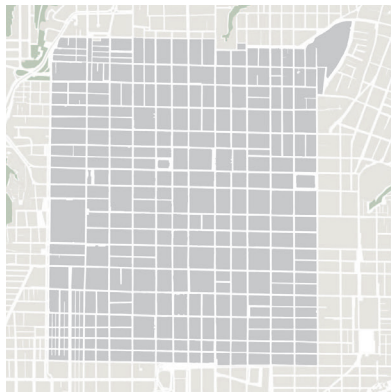


Imagen: Delimitación Centro Histórico
Fuente: Municipalidad de Guatemala

6.1.6 Patrimonio Cultural

Se le llama así a toda la herencia cultural de un país, la cual ha permanecido hasta la actualidad y ha sido transmitida de generación en generación, el cual se ha ido recreando tiempo tras tiempo

por los mientras o grupos funcionarios de su alrededor, teniendo interacción entre la naturaleza y su historia. Es considerado de una manera especial como uno de los mayores valores para la humanidad.

A continuación se muestran algunas de las características:

- Transmite un sentimiento de entidad y continuidad a los miembros de un país.
- Su finalidad es promover respeto a la diversa cultura y creación humana.
- Se caracteriza por incluir a sus miembros de una manera especial.

(Patrimonio Cultural, C.F.)

Ejemplo:



Fotografía: Patrimonio Cultural

Fuente: <https://aprende.guatemala.com/cultura-guatemalteca/patrimonios/centro-historico-ciudad-guatemala/> WT4M5caZORs

6.1.7 Sociedad

Grupo de personas que tienen en común su cultura, que por lo tanto comparten de sus costumbres y tradiciones, así como de un propio estilo de vida.

La sociedad humana, formada por poblaciones, se relaciona en un contexto similar que les permite obtener una entidad.

Cabe mencionar que el término sociedad puede ser definido, a su vez, como la unión de al menos dos individuos, comprometidos a realizar esfuerzos para desarrollar actividades.

A continuación se muestran algunas de las características:

- Toda sociedad se establece en dos formas, es decir, de manera general y específica.
- Todo miembro forma parte de la relación de transmisión genética y llegan al grado de comunicación y cooperación.
- Es una entidad poblacional.
- Está conformada por industrias culturales.

(Sociedad, S.F.)

Ejemplo:



Fotografía: Sociedad Guatemalteca
Fuente: <http://guatemarket.com/social/proyeccion-de-la-poblacion-en-guatemala/>

6.1.8 Ciudadano

Nombre dado a todo miembro en un estado, el cual está sometido a ciertas leyes, según el país donde este habite. Es aquel que comparte derechos y obligaciones con los que a su alrededor se encuentren.

De una manera más clara, ciudadano es quien vive en la ciudad y que, por lo tanto, genera un trabajo en el sector.

A continuación se muestran algunas de las características:

- Tiene derechos políticos
- Debe cumplir una serie de obligaciones y responsabilidades.
- Debe ser una persona de buenos principios.

- Debe respetar los derechos y forma de vida de los demás habitantes.

(Ciudadano, S.F.)

Ejemplo:



Fotografía: Ciudadano Guatemalteco

Fuente: <http://www.cogant.cog.org.gt/noticias/2014/11/histórico-oro-en-el-ciclismo.aspx>

6.1.9 Información

Es una agrupación de datos de forma ordenada con el fin de influenciar en el razonamiento de del sujeto a quien sera dada la información. La información tiene como ventaja resolver problemas y por medio de la misma hacer más practica la tomar decisiones ya que el uso racional es la base del conocimiento.

La información es un medio que otorga significado a la realidad, por medio de la información se asientan los modelos de pensamiento humano. Hay variedad de especies que utilizan la información como recurso para la supervivencia, los seres humanos no son la excepción a lo mencionado y ademas de ellos el ser humano tiene la capacidad de crear códigos con significado propios y designados por su razonamiento, haciendo estos códigos parte del lenguaje y ayudando a la supervivencia de una comunidad o sociedad.

Los sentidos perciben lo datos que se generaron de forma ordenada, estos datos una vez integrados generan la información y esto se denomina como conocimiento. Especialistas creen que existe relación entre códigos, datos, información, sabiduría, pensamiento y lenguaje.

El acceso a la información a lo largo de la historia ha ido variando, en la época medieval el acceso a la información era por medio de bibliotecas que eran contenidas en los monasterios y era necesario estar presente en el lugar para poder tener acceso a la información. La creación de la imprenta ayudo de manera significativa el acceso a la información ya que los impresos podían estar en más lugares por medio de la producción masiva de cada documento.

En el siglo XX con la aparición de los medios de comunicación tales como: radio y televisión, y posteriormente el internet, con dichos medios el acceso a la información se volvió más práctico y rápido haciendo que la información relevante que surgía pudiera hacerse del conocimiento público en ese mismo momento, sin necesidad de esperar grandes cantidades de tiempo.

(Información, S.F.)

Ejemplo:



Imagen: Información
<https://www.ombushop.com/blog/wp-content/uploads/2015/07/41.jpg>

6.1.10 Niños

Se le conoce así a toda aquella persona que no posee madurez suficiente para tener autonomía total. Es también, toda aquella criatura humana que no ha alcanzado la adolescencia.

Si bien es cierto, todo niño/niña es como una esponja, ya que es capaz de absorber todo aquello que se le enseñe.

Todo niño/niña es el futuro de la sociedad, por lo tanto se le debe inculcar de la mejor manera,

teniendo como objetivo principal el de poder hacer en el una persona de bien.

Un niño puede transmitir por medio de su comportamiento, la forma de vida que lleve en su casa; es decir, no todos tienen un estilo de vida igual, pues todos están formados de manera distinta.

A continuación se muestran algunas de las características:

- Seres capaces de conquistar el corazón de cualquier persona.
- Tiene un corazón tan sincero y lleno de sentimientos.
- Son demasiado inteligentes y astutos.
- Siempre tienen temas que comentar con los demás.
- Son muy conversadores.
- Utilizan su imaginación de una manera increíble.

(Niños, S.F.)

Ejemplo:



Fotografía: Niños Sonriendo

Fuente: <https://www.guatemala.com/noticias/sociedad/hogar-de-ninos-en-guatemala-compite-para-un-mejor-futuro.html>

6.1.11 Lúdico

Se conoce por lúdico a todo aquello relativo al juego o entretenimiento. Esta se realiza en el tiempo extra o libre de los individuos, teniendo como objetivo principal el entretenimiento y movimiento de la rutina a todo aquel que la practique. La práctica de las actividades lúdicas proporciona beneficios indispensables en el desarrollo del crecimiento mental y corporal.

Se le considera como acto para aumentar el autoestima, sociabilizar, enseñar y preparar.

A continuación se muestran algunas de las características:

- Se emplea en niños, adolescentes y adultos.
- La actividad lúdica debe ser acorde a la edad del individuo.
- Debe ser objetiva y positiva para quien participe en ella.
- No importa el lugar donde se realice, lo principal es motivar al individuo de manera

múltiple.

(Lúdico, S.F.)

Ejemplo:



Fotografía: Niña Jugando

Fuente: <http://pedagogiainfantilunilivre.blogspot.com/2014/09/principio-ludico.html>

6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño

La elaboración del presente proyecto, la comunicación y el diseño son las bases fundamentales para su realización, dado que basados en el diseño gráfico se lleva a solucionar problemas de comunicación.

Por ellos es importante investigar a todo concepto relacionado a ambas disciplinas, que será de utilidad para la creación del folleto impreso, convirtiéndose así en un material que satisfaga los deseos de investigación y de los niños de la ciudad capital.

6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación

6.2.1.1 Comunicación

Fuente principal con la que cuenta el ser humano para relacionarse con los demás, viéndolo desde varios puntos (familiar, laboral).

La principal función de la comunicación, es la de intercambiar ideas y pensamientos, tomando en cuenta que se mostrarán diversidad de pensamientos. Es el acto donde varios individuos comparten comunicación de diferente calidad.

Es el sistema natural de todo ser humano, el cual permite la interrelación del uno a otro en todo el mundo.

A continuación se muestran algunas de las características:

- La estructura debe facilitar la comprensión de los hablantes.
- Debe ser de forma clara y ordenada.
- Debe tener coherencia definitiva.

En lo que corresponde al proceso de comunicación, se debe tomar en cuenta que existen componentes fundamentales en la comunicación. Entre ellos se encuentra el receptor que es la persona que recibe el mensaje, el emisor es la persona que envía el mensaje, el mensaje es la información que se desea transmitir, el canal es el medio por el cual se envía el mensaje, el código es la regla utilizada para enviar el mensaje y el contexto es la situación en la que se produce la comunicación. La información tendrá éxito, solamente si el receptor interpreta correctamente lo que el emisor quiere transmitir.

También es necesario conocer las funciones de la comunicación que esta tiene, las cuales son sumamente importantes para el desarrollo humano, debe ser efectiva ya que todo ser humano se relaciona emocionalmente con los demás, expresando sus sentimientos y afectos, es decir que esta

función es importante para la estabilidad emocional de la persona. Debe ser reguladora, ya que por medio de ella se puede controlar o medir la conducta de otros y así hacer más fácil su adaptación en el entorno. Debe ser informativa, ya que por medio de ella se transmite información necesaria en cuanto a las experiencias y es esencial para el ámbito educativo.

(Beth H.,1987) (Frascara J., 2000) (Paniagua, M., Esquivel, J., Viggiano, N., 2009) (Corbin J., 2007) (Mérida I., 2011) (Solís H., 2012) (Universidad de Valencia, 2012) (Yulieth P., 2012) (Comunicación, S.F.)

Ejemplo:



Imagen: Emisor y Receptor

Fuente: <https://lamenteesmaravillosa.com/evitar-errores-malentendidos-la-comunicacion/>

6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño

6.2.2.1 Diseño

Nombre que se da a un boceto o esquema que se realiza de forma material o mental, con el fin de corregir cualquier error antes de concretar la producción en algo. Se denomina también de esta manera a la apariencia de ciertos productos. Este término suele utilizarse para hacer referencia a cualquier arte o creación, que trata de dar a conocer parte de la imaginación o creatividad que ha tenido una persona.

Algunas de las características del diseño gráfico es que todo diseño posee un concepto real o abstracto, debe transmitir un buen mensaje y un concepto creativo, debe ser aplicable en diferentes

medios, tiene como objetivo llamar la atención de las personas.

(Diseño S.F.)

Ejemplo:



Fotografía: Diseño

Fuente: <http://www.a2estudiolegal.com/que-es-el-diseno-industrial/>

6.2.2.2 Diseño Gráfico

Hoy en día se le llama así a una profesión, cuya finalidad es la de proyectar comunicaciones visuales que transmiten mensajes a los grupos. Esta también es conocida como “diseño visual”.

Se ocupa de organizar imágenes y textos producidos por medios industriales para dar a conocer un mensaje específico, con muy buenos objetivos.

A continuación se muestran algunas de las características:

- Un diseñador gráfico no es un diseñador de formas, si no un creador de comunicaciones.
- El diseño gráfico muestra curiosidad por el mundo.
- Libera la mente, logrando en ella la creación de nuevas cosas.

(Bridgewater, P.,1992) (Frascara J., 2000) (Tappended Curtis, 2004) (Diseño Gráfico, S.F.)

Ejemplo:



Imagen: Diseño Gráfico
Fuente: <http://netus.mx/diseño-grafico>

6.2.2.3 Diseño Editorial

Es una rama del diseño gráfico, asimismo se le considera como una forma de periodismo visual. A lo largo del tiempo se ha mostrado que el diseño editorial incluye términos que suelen parecer confusos y complejos. Esta no solo requiere de creatividad, si no al mismo tiempo conoce y domina la técnica que se quiere producir.

Este mismo ha ido evolucionando con el paso del tiempo y es muy seguro notar los cambios desde su inicio hasta la actualidad.

A continuación se muestran algunas de las características:

- Se enfoca en la maquetación de documentos.
- Posee una definición del perfil de todo el público.
- Motiva la persuasión de todo aquel que se interese en su contenido.
- Estimula el interés por el contenido.

(Martín A., 2016) (Tappended Curtis., 2004) (Zappaterra Y., 2008) (Fiori M., Mayo, 2014) Diseño Editorial, S.F.)

Ejemplo:



Fotografía: Diseño Editorial

Fuente: <http://master.iedmadrid.com/cursos/master/master-de-diseño-editorial-medios-impresos-y-digitales-vme472s/>

6.2.2.4 Diagramación

Nació juntamente con los diferentes métodos de reproducción gráfica utilizados por el ser humano, que trata de equilibrar elementos a través de las páginas, organizando todo lo relacionado con textos.

La diagramación posee varios aspectos que se deben de tomar en cuenta a la hora de realizar un trabajo.

Dentro de las características de la diagramación se encuentra que los titulares resultan ser una de las partes mas fundamentales del contenido, la finalidad de las fotos es dar un término descriptivo de cierta información, las imágenes tienen como finalidad ilustrar y complementar el contenido, el color debe transmitir un buen mensaje y debe tener sentido propio. (Maquetación, S.F.)

Ejemplo:



Fotografía: Diagramación de Contenido

Fuente: <http://ditipo.blogspot.com/2013/10/diagramaciones-creativas.html>

6.2.2.5 Bocetaje

Conocido también como esbozo y se define como un dibujo realizado de manera esquemática, sin preocupación alguna por los detalles o terminaciones para representar una idea, una persona o bien cualquier cosa.

El boceto puede construir un fin en si mismo y es accesible a cualquier persona.

Dentro de las características se distingue que permite la realización de un estudio para diversos tipos de trabajo, representa una variedad artística versátil y gratificante, existe el boceto burdo, comprensivo y dummy. (Rodríguez A.,2016)

Ejemplo:

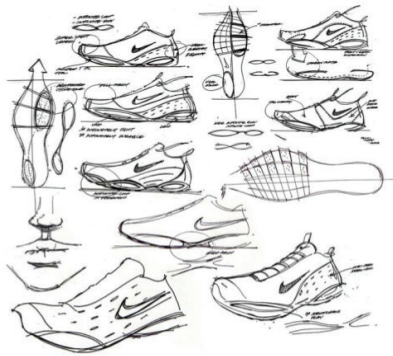


Imagen: Bocetaje

Fuente: <https://www.emaze.com/@AZFOOCLC/fotograf%C3%ADa>

6.2.2.6 Imagen

Se le llama así a una representación visual, que tiene como finalidad transmitir algo de manera real o imaginaria.

Es inevitable mencionar que el entorno en el que se vive está formado de imágenes diversas, tomando en cuenta que cada una de ellas tiene un significado distinto entre sí, pero el objetivo siempre será el de transmitir mensajes a los demás.

Se puede mencionar que el término imagen se divide en dos dominios, el primero como una representación visual, la cual se define como una imagen que se percibe por los sentidos en el

mundo exterior. Por otra parte, una imagen es conocida como una apariencia moral y física que tiene como finalidad proyectar una persona o institución y todo lo que se le caracteriza.

A continuación se muestran algunas de las características:

- Es una representación de la realidad.
- En ocasiones puede tener un contenido abstracto.

(Definición imagen, S.F.) (Imagen, S.F.)

Ejemplo:



Imagen: Real o Imaginario
Fuente: <http://deimagen.mx/talleres-2/>

6.2.2.7 Píxel

Se llama así a la mínima unidad de color que forma parte de una imagen digital. Para reconocer un píxel en una imagen se debe hacer zoom o ampliar la imagen y así se podrán observar los píxeles que la componen. Cada píxel se codifica a través de un grupo de bits.

Para hacer mención a una parte de la historia del píxel, se puede decir que fue descubierta aproximadamente en la década del treinta cuando empezó siendo utilizada para un concepto del cine. La calidad de una imagen se determina mediante la cantidad de bits que se utilicen para representar un píxel.

A continuación se muestran algunas de las características:

- Cuentan con tres o cuatro elementos de color a elegir, tales como: rojo, verde, azul y

amarillo.

- Los píxeles son puntos de color.
- Un píxel se representa de manera homogénea.

(Píxel, S.F.)

Ejemplo:

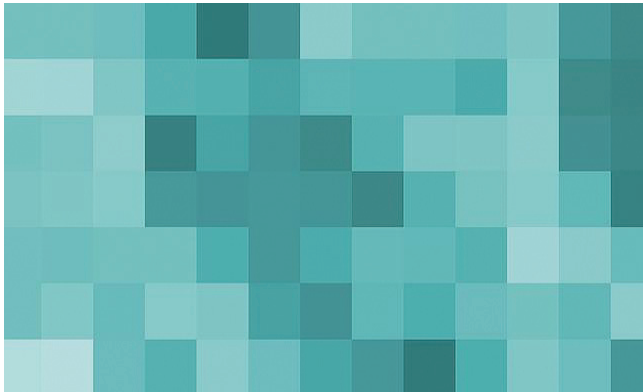


Imagen: Píxeles Verdes

Fuente: <http://www.abc.es/tecnologia/consultorio/20150130/abci-pixel-definicion-que-es-para-que-sirve-201501291322.html>

6.2.2.8 Vector

Un vector es una magnitud física que posee dirección, sentido, origen y módulo. Este término se define en dos puntos extras, el primero hablando de forma matemática, el cual se define como un elemento de un espacio vectorial, mencionando que es una noción abstracta

Definido desde la física, un vector es una magnitud física definida en un sistema que se caracteriza por tener longitud y orientación.

Se caracteriza por poseer longitud, orientación, sentido, dirección, define por sus coordenadas y representa normalmente como un segmento rectilíneo.

(Vector, S.F.)

Ejemplo:



Imagen: León en Vector

Fuente: <https://www.redbubble.com/people/hndra/works/20279847-triangle-lion?p=travel-mug>

6.2.2.9 Folleto

Nombre que se le da a un documento impreso con pequeña cantidad de hojas y sirve como instrumento de información. En cierto punto, un folleto es una forma fácil de hacer publicidad a una empresa, el contenido debe ser claro en cuanto a su redacción.

Normalmente un folleto no es utilizado para divulgar información en abundancia. Los folletos existen hace mucho tiempo, pues son parte de la vida del ser humano; por medio del mismo se conoce mucha información.

Su forma de distribución es variada, los folletos deben tener una comprensión total del mismo y cuenta con imágenes, títulos y palabras atrayentes. (Folleto, S.F.)

Ejemplo:



Imagen: Folleto Impreso

Fuente: <http://www.neserideas.com/disenio-grafico/disenio-de-folletos/>

6.2.2.10 Impresión

Es el resultado de producir textos, elaborados con tinta sobre papel, mediante máquinas y aparatos adecuados.

También se le conoce así al conjunto de textos que se han impreso con una misma base. Una impresión se lleva a cabo en una imprenta, tomando en cuenta que puede producirse en diferentes materiales y con diferentes tintas según sea el caso.

Hablando desde un punto emocional, una impresión es el efecto de ánimo que alguien produce en una persona.

En cuanto a sistemas de impresión se debe tener en cuenta que una buena impresión debe pasar por cierto proceso de calidad, por lo que es necesario mencionar:

- El sistema de impresión se caracteriza por la forma en que es transferida una imagen al soporte final.
- Cada sistema actúa bajo ciertas tintas específicas según la máquina que se utilice.
- Posee un soporte completo, es decir todo aquello que se desee imprimir en cierto material para que sea proyectado el documento.
- La forma de la impresión puede ser directa o indirectamente, según sea el caso.

A continuación se muestran algunas de las características:

- Toda impresión pasa por un proceso, en algunos casos la calidad tiende a variar, esto es debido a la calidad de máquina utilizada.

(Impresión, S.F.) (Sistema de Impresión, S.F.)

Ejemplo:



Fotografía: Maquinaria de Impresión
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=TIKPg2B0Sx8>

6.2.2.11 Software

Se conoce así al conjunto de programas que hacen posible el funcionamiento de una computadora al realizar ciertas tareas, de igual manera se comprende que el software es el equipo lógico de un ordenador.

Uno del software más importante es el “software de sistemas” el cual permite tener el control del hardware y así mismo dar soporte a otros programas informáticos.

El software se compone por: Word, Excel, PowerPoint, navegadores web, juegos, entre otros, que en su totalidad forman un buen equipo de programas sumamente importantes para la humanidad.

A continuación se muestran algunas de las características:

- El software debe satisfacer las ideas relativas de quien vaya a utilizarlo.
- Posee un fácil aprendizaje.
- El mantenimiento del software debe ser fácil para cualquier usuario.
- Debe tener la capacidad de llevar a cabo las mismas funciones en cualquier entorno.
- Se debe de actualizar con frecuencia para que trabaje de una forma más fácil y rápida.

(Software, S.F.)

Ejemplo:



Imagen: Software

Fuente: <http://www.vix.com/es/btg/tech/2007/03/18/¿que-es-la-programacion-de-software>

6.2.2.12 Photoshop

Se llama así a un editor de gráficos, usado principalmente para realizar mejoramientos en fotografías o gráficos. De igual manera puede utilizarse para modificar imágenes digitalizadas y para crear y editarlas a su vez. Esta palabra traducida al español puede definirse como “taller de fotos”.

El photoshop permite cambiar forma, luz, color, fondo y demás, según el editor que se utilice. Generalmente el photoshop es utilizado por diseñadores gráficos ya que les permite hacer cambios instantáneos.

A continuación se muestran algunas de las características:

- Facilita la conversión de una foto o imagen, creando efectos notorios.
- Permite crear cosas increíbles en cualquier imagen que se desee.
- Hay aplicaciones de photoshop que permiten remover objetos no deseados en una imagen.
- Da una mejor calidad de imagen a cualquier archivo.

(Adobe Photoshop, S.F.)

Ejemplo:

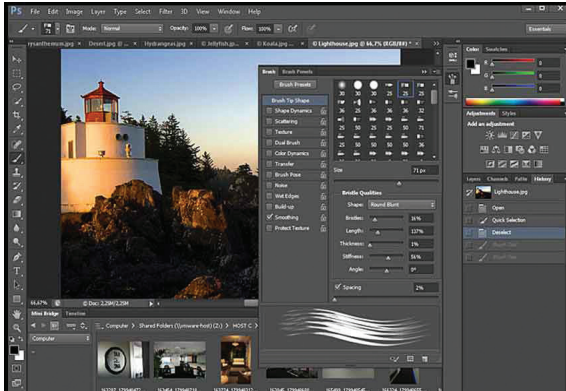


Imagen: Programa Photoshop

Fuente: <https://download.ir/عجب-هس-ملي-ف-رون-ت-خ-اس-ش-زوم-ملي-ف-دول-ن-اد/>

6.2.2.13 Illustrator

Se le ha llamado así a un editor de gráficos vectoriales, que tiene como finalidad la creación de dibujo y pintura para ilustraciones. Este editor posee opciones creativas, acceso rápido a las herramientas, entre otras, que permite producir de manera rápida, gráficos, videos, publicaciones, etc.

Resulta de manera increíble los resultados que se han obtenido desde la creación de este editor, puesto que ha sido utilizado a nivel mundial por artistas gráficos.

Actualmente forma parte de Adobe Creative Cloud y posee como función principal la creación de material gráfico profesional.

A continuación se muestran algunas de las características:

- Importa y manipula varios formatos de imagen.
- Puede convertir las fuentes en vectores editables.
- Permite la creación de contenido digital, así como otras tareas profesionales.

(Adobe Illustrator, S.F.)

Ejemplo:

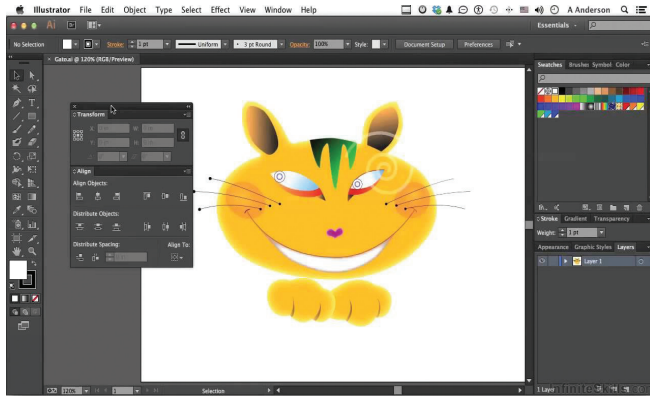


Imagen: Programa Illustrator
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=78ixKfAL9iQ>

6.2.2.14 Indesign

Se ha dado este nombre a una aplicación que desarrolla la creación de páginas. En el año de 1999 fue presentada en el mundo de las artes gráficas, al ser evaluada se mostró que presentaba innovaciones espectaculares y una utilidad fundamental en la base creativa.

Hoy en día, esta aplicación está orientada a cualquier tipo de trabajo editorial, posee ya varias versiones y así ha ido incorporando nuevas herramientas.

A continuación se muestran algunas de las características:

- Es dirigida por maquetadores.
- Se relaciona con el gráfico de vectores.

(Adobe Indesign, S.F.) *Ejemplo:*

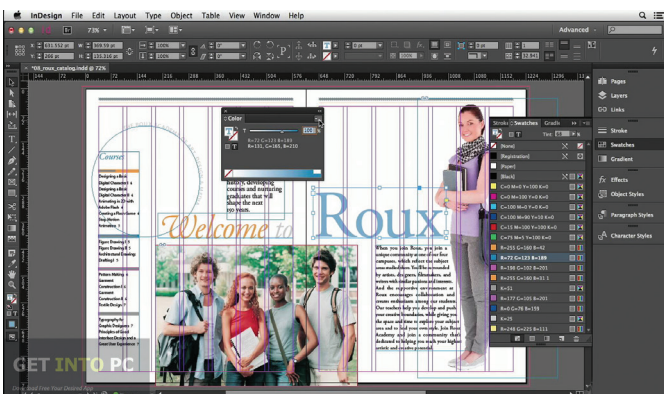


Imagen: Programa Indesign
Fuente: <http://getintopc.com/software/design/adobe-indesign-cc-2014-free-download/>

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias

6.3.1 Ciencias Auxiliares

La creación de un folleto con información del patrimonio cultural del Centro Histórico de la ciudad capital necesita auxiliarse de algunas ciencias, teorías, artes y tendencias inherentes a ellas. La agrupación de estas crean un soporte efectivo y aportan para complementar la esencia de su contenido.

6.3.1.1 Semiología

Palabra formada por dos vocablos del griego “semeion”, que se traduce como “signo” y “logos” sinónimo de “estudio”. Se dice pues, que la semiología es una de las muchas ciencias existentes, pero ella como tal se encarga del estudio de los signos en la vida social.

Por lo tanto, se sabe que la sociología estudia todo lo relacionado con la semántica y escritura, así como del estudio de los signos humanos y de la naturaleza.

A continuación se muestran algunas de las características:

- Permite analizar los procesos básicos del pensamiento.
- Se caracteriza por estudiar todos los sistemas de comunicación existentes.
- Posee arbitrariedad, linealidad, inmutabilidad y mutabilidad.

(Semiología, S.F.) *Ejemplo:*



Imagen: Semiología

Fuente: <https://www.emaze.com/@AOZLFRIL/SEMIOLOGIA-EN-LA-COMUNICACION>

6.3.1.2 Semiología de la imagen

Se entiende así al estudio del signo y los procesos de significación de la imagen. Cuando se habla del estudio de la imagen, básicamente se hace referencia al análisis del color, forma, íconos y composición para dar paso a los elementos que forman parte de la semiótica de la imagen.

La semiología de la imagen es considerada o conocida también como “semiótica de lo visual”, para ello, su estudio resulta demasiado amplio debido a la gran cantidad de imágenes y su diversidad de tipos.

Se sabe que la imagen es una parte fundamental de la sociedad, y por lo tanto se considera como un término capaz de ocasionar reflexión en un amplio sentido en cuanto a la comunicación visual.

A continuación se muestran algunas de las características:

- Posee asimetría, ya que la imagen puede llegar a representar un ser, pero ese ser no es capaz de representar la imagen.
- Tiene singularidad, ya que la imagen representa a un ser aun así cuando haya otra muy similar.
- El objeto que se muestra en una imagen no necesariamente debe existir, por lo que se le llega a considerar como abstracto.

(Semiología de la Imagen, S.F.) *Ejemplo:*



Imagen: Semiología de la Imagen

Fuente: <http://periodismocarrera.blogspot.com/2016/05/semiologia-de-la-comunicacion.html>

6.3.1.3 Sociología

Palabra derivada del latín, principalmente en la unión de dos palabras, la primera “socius” que se traduce como “socio” y “logia” traducida como “estudio”, por lo que se comprende que la sociología es una ciencia que se encarga del estudio del individuo.

Entonces, esta estudia todo aquello relacionado a los individuos que conviven agrupados de diferentes maneras. Dicha ciencia es capaz de analizar la forma en que se organiza o se relaciona un sujeto con otro. Esta se conocía desde mucho antes que se nombrara como una ciencia.

A continuación se muestran algunas de las características:

- Posee un objetivo de estudio, el cual es el hombre.
- Posee un campo de estudio (sociedad) y cumple con el sentido básico de expresar.
- Tiene sus propios métodos y técnicas para comprobar los hechos reales.

(Fichter J., 1994) (Macionis J., 2011) (Sociología, S.F.)

Ejemplo:



Imagen: Semiología de la Imagen

Fuente: <http://periodismocarrera.blogspot.com/2016/05/semiologia-de-la-comunicacion.html>

6.3.1.4 Psicología

Palabra proveniente del griego “psico”, que significa “actividad mental” y “logía” que se define como “estudio”, por lo que se entiende como tal a aquella ciencia que estudia los procesos mentales del ser humano y animales. Esta tiene la tarea de adjuntar toda la información basada en

las experiencias y conductas de todo ser vivo, haciendo así un análisis sobre todo lo obtenido y así poder llegar a tener una clara respuesta, esto con el fin de averiguar el por qué de sus acciones.

Con lo anteriormente mencionado, se puede decir que todo aquel que aplica la psicología como un estudio profesional es llamado “psicólogo”, es decir que el tiene la capacidad de analizar el comportamiento de todo ser vivo.

A continuación se muestran algunas de las características:

- Logra integrar todas las teorías en la actualidad.
- Desarrolla el espíritu y pensamiento.
- Incluye prácticas profesionales y posee determinación.
- Su finalidad principal es la precisión al obtener un buen análisis.

(Morris G., 2014) (Psicología S.F.)

Ejemplo:



Imagen: Psicología

Fuente: <https://www.mindomo.com/es/mindmap/la-psicologia-y-la-filosofia-e566c9eb1fa7442b9f1b4cb21ebb18cf>

6.3.1.5 Antropología

Este término tiene origen del griego “anthropos” lo que es igual a “humano” y “logos” definido como “conocimientos”; por lo tanto es una ciencia que estudia la realidad del ser humano. Georges-Louis Leclerc postuló la antropología como una disciplina independiente. Herbert Spencer fue quien se apoyó en las leyes naturales, la adaptación del ser en su entorno y la transmisión de

factores de generación en generación.

A continuación se muestra la clasificación que caracteriza a la antropología:

- Antropología social: encargada del estudio de características culturales, conductas y estructura del vínculo social.
- Antropología biológica: encargada de analizar los cambios del cuerpo humano con el paso del tiempo.
- Antropología lingüística: encargada de estudiar los lenguajes del hombre.
- Arqueología: se encarga de la interpretación de las formas de vida de comunidades ya extintas

(Antropología, S.F.) *Ejemplo:*

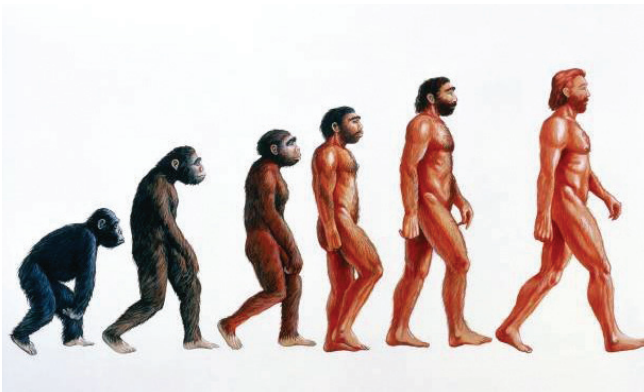


Imagen: Evolución

Fuente: <http://conceptodefinicion.de/antropologia-filosofica/>

6.3.1.6 Estadística

Proviene del latín “*statisticum collegium*” definido como “consejo de estudio” y del derivado italiano “*statista*” que significa “hombre del estado”, es pues una rama de la matemática y a su vez aquella que estudia el uso y análisis de datos.

Esta se divide en dos áreas, estadística descriptiva es aquella que describe, visualiza y resume datos originados de ciertos estudios y estadística inferencial es la que genera modelos, inferencias y predicciones, relacionados a los fenómenos.

A continuación se muestran algunas de las características:

- Tiene un doble trabajo.
- Se caracteriza por mejorar la comprensión de hechos a partir de ciertos datos.

(Estadística, S.F.)

Ejemplo:



Imagen: Estadística

Fuente: <http://evaromeroramos.com/estadistica-descriptiva/>

6.3.1.7 Psicología de la Comunicación

La psicología tiene otras ciencias que se relacionan con el cuerpo humano, mientras que en comunicación estudia la conducta comunicativa del ser humano. Se conoce como psicología de la comunicación a aquella que estudia los actos comunicativos del ser humano y su relación con los demás.

Hablar de comunicación hace referencia a una forma de comportamiento humano, cuya definición es muy variable. Con esta ciencia viene a relacionarse el término “tipos de la comunicación, funciones de la comunicación y todo el proceso de la comunicación”.

A continuación se muestran algunas de las características:

- Se caracteriza por el estudio del lenguaje entre los humanos.
- Esta ciencia está relacionada con todas las ramas de la comunicación.

- Logra, después de varios estudios, la comprensión de las relaciones humanas.

(Psicología de la Comunicación, S,F,)

Ejemplo:



Imagen: Psicología de la Comunicación
Fuente: <https://tephros5340.wordpress.com>

6.3.1.8 Psicología del Color

Es un campo de estudio que tiene como finalidad analizar los efectos del color en la percepción y conducta del ser humano. El estudio de la percepción de los colores se constituye básicamente en el diseño, arquitectura, moda, arte, entre otros.

A continuación se muestran algunas de las características:

- El color tiene muchas lecturas, dependiendo del contexto en el que se trate.
- La variedad de colores influyen en la vida del ser humano, la manera de ver, de entender y así mismo de relacionarse con el mundo.
- Los colores tienen inmensa relación con las emociones y sentimientos.

(Psicología del color, S,F,)

Ejemplo:

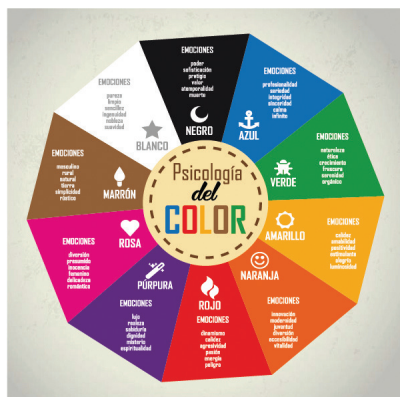


Imagen: Psicología del Color

Fuente: <https://eykpublicidad.wordpress.com/tag/psicologia-del-color/>

6.3.1.9 Pedagogía

Hoy en día se conoce a la pedagogía como el conjunto de conocimientos que están orientados con la educación. Por lo tanto, es una ciencia con características psicosociales que ponen a la educación como principal interés de estudio.

La pedagogía tiene como estudio todo lo relacionado a la educación en el sentido general, por lo que permite profundizar en cuanto al nivel académico de cualquier edad, logrando de esa manera la capacidad amplia para enseñar cualquier tipo de temas.

Tomando en cuenta que esta ciencia estudia la educación, es importante mencionar que va de la mano de la profesión “maestro-maestra” por lo que permite crear en ellos, un deseo mayor de fomentar y educar al ser humano.

A continuación se muestran algunas de las características:

- Permite aprovechar el uso de recursos de conocimientos.
- Crea un mayor deseo por el trabajo cooperativo.
- Desarrolla el pensamiento constructivo, crítico y creativo.

(Rodríguez J., Suárez L., González, L.,2005) (Pedagogía, S.F)

Ejemplo:



Imagen: Pedagogía

Fuente: https://www.aviasales.ru/?utm_source=iframe&utm_medium=http://uktour.ru/page/международная_ассоциация_аэропортов/

6.3.2 Artes

6.3.2.1 Arquitectura

Nombre con el que se le conoce a la técnica de proyectar y construir edificios. Esta se encarga de realizar cualquier modificación en el ambiente, con el fin de agradar y satisfacer el gusto y la necesidad del ser humano.

Es considerada como una de las buenas artes; esta misma está asociada al diseño en su ámbito general. Esta tiene consideración de todo el ambiente físico que rodea a la humanidad. Un arquitecto tiene la libertad de crear sus ideas, poniendo en funcionamiento todos sus conocimientos.

A continuación se muestran algunas de las características:

- Se debe utilizar un buen material para que toda obra tenga éxito.
- Todo diseño debe ser realizado a base de un plano.
- Requiere de un tiempo mayor para poder crear un diseño, después de haber sido aprobado.

(Arquitectura, S.F.)

Ejemplo:



Imagen: Arquitectura
Fuente: <http://www.webfvea.com/estudiar-arquitectura/>

6.3.2.2 Tipografía

Se ha nombrado así al acto de desarrollar la labor de escribir una amplia variedad de letras y caligrafía. La tipografía es un arte, la cual sirve para expresar distintas sensaciones por medio de letras y dibujos.

Se conoce que esta ha existido desde que el ser humano emplea la escritura, ya que desde tiempos muy lejanos han variado los signos. La tipografía suele mostrarse muy fácil, pero requiere de gran esfuerzo, cuidado y dedicación, porque el diseñador debe tener muy presente que cada vez deberá implementar nuevas ideas.

A continuación se muestran algunas de las características:

- Cada diseño creado posee una anchura.
- Posee dos ejes, un vertical y un horizontal.
- La inclinación en la caligrafía deberá ser de un 15%.
- El tamaño de la letra se mide en puntos tipográficos.

(Tipografía, S.F.)

Ejemplo:



Imagen: Tipografía

Fuente: <https://www.nextu.com/blog/uso-de-tipografia-en-la-web-mejores-practicas/>

6.3.3 Teorías

6.3.3.1 Teoría del color

Se considera así al conjunto de reglas básicas en la mezcla de los colores, que tiene como finalidad obtener un tono deseado por medio de la combinación de colores de luz o colores reflejados en pigmentos.

El color es el elemento principal en el que se fija la vista de un individuo ante cualquier objeto, ya que provoca diferentes sensaciones.

La luz es una radiación electromagnética.

A continuación se muestran algunas de las características:

- Los colores poseen una tonalidad ante cualquier circunstancia.
- La posición de un color dentro del círculo depende de las longitudes de onda que posea.
- Un color será cada vez más vivo según la saturación que este tenga.

(Parramón J., 1998) (Teoría del Color, S.F.)

Ejemplo:



Imagen: Circulo Cromático
Fuente: <http://unayta.es/teoria-del-color/>

6.3.4 Tendencias

6.3.4.1 Flat Design

Este es aquel que permite eliminar o reducir todo tipo de decoración en un diseño, es decir que reduce todo aquello que no trae beneficio a un mensaje o información que se desee transmitir, esto facilitará su utilidad. Con el paso del tiempo se han incrementado nuevas tendencias, lo que permite hacer un buen uso de la aplicación.

El flat design se caracteriza por ser una de las tendencias más importantes a nivel mundial y se adapta fácilmente a formatos reducidos.

(Flat Design, S.F.)

Ejemplo:



Imagen: Flat Design
Fuente: <https://design.tutsplus.com/tutorials/10-top-tips-on-creating-flat-design-graphics--cms-25888>

A decorative teal border with rounded corners frames the page. It consists of a vertical line on the left, a vertical line on the right, and two diagonal lines connecting the top and bottom corners, all with rounded ends.

Capítulo VII

Procesos de Diseño y Propuesta Preliminar

Capítulo VII: Procesos de Diseño y Propuesta Preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico

En la actualidad un diseñador tiene como virtud identificar problemas de comunicación visual por lo tanto cuenta las capacidades para ejecutar soluciones a dichos problemas, basándose en el conocimiento teórico y práctico que ha adquirido. La realización de su trabajo se encuentra acompañado de diversas disciplinas que se complementan de manera idónea dependiendo de las circunstancias.

El diseño gráfico es bastante sofisticado, hoy en día la ciencia y la tecnología van en constante evolución, desarrollo, innovación y progreso de forma acelerada, de las cuales se centralizan en el diseño de comunicación visual para la resolución de problemas que requieren decisiones concretas.

El proyecto: “Diseño de material informativo impreso para promover, en niños de 7 a 10 años, el patrimonio cultural del Centro Histórico de la ciudad capital. Municipalidad de Guatemala, Guatemala, Guatemala 2018.” Requiere el uso y aplicación de ciencias auxiliares como fundamento para sustentar dicho proyecto.

La cuantía de conocimientos relacionados con el presente proyecto, respaldan a la exploración de información y son fundamentales para la orientación de las decisiones en la gestión de cualquier proyecto. Las distintas disciplinas que mantienen relación con el diseño gráfico, para poner al servicio del usuario que serán niños y niñas de 7 a 10 años un material gráfico impreso que transmitan conocimiento sobre la importancia y belleza del patrimonio cultural que se encuentra en el Centro Histórico de la ciudad capital de Guatemala.

7.1.1 Diseño

El proyecto se encuentra fundamentado en la disciplina del diseño acompañado de la comunicación que conjuntamente ayudarán a solucionar problema de comunicación de la falta

de conocimiento del patrimonio cultural orientado hacia niños. Como resultado del estudio de sus partes y componentes fundamentaran todos los elementos del material impreso. (Diseño S.F.)

7.1.2 Diseño Gráfico

El diseño gráfico apoyará en la transmisión de los mensajes de forma visual, en su aplicación contribuirá a la propuesta del proyecto desde los primeros bocetajes hasta la parte final del presente proyecto. El diseño gráfico provee de los elementos imprescindibles del proceso de creación del presente proyecto para que este a su vez sea portador de facilidad a niños para la adquisición de nuevo conocimiento. (Bridgewater, P.,1992) (Frascara J., 2000) (Tappended Curtis, 2004) (Diseño Gráfico, S.F.)

7.1.3 Semiología

El ser humano al observar un signo procede a darle un significante, la semiología es la encargada de estudiar los diversos significados que se le pueden llegar a dar a un signo y se caracteriza por estudiar todos los sistemas de comunicación que existen.

Es de utilidad para el proyecto, ya que permite analizar los procesos básicos del pensamiento de las personas y presentar diversos signos al grupo objetivo y transmitir adecuadamente un mensaje. (Semiología, S.F.)

7.1.4 Semiología de la Imagen

La semiología de la imagen se entiende se basa en los procesos de significación específicamente de la imagen, haciendo referencia a al análisis de los colores, forma, proporción, y la composición de todos sus elementos.

En el proyecto cobra importancia, ya que el mismo contendrá imágenes y es funcional tener conocimiento de los elementos de los que se conforma una imagen para el momento de incorporarlas en el proyecto, que proyecten lo deseado y transmitan el mensaje de claramente. (Semiología de

la Imagen, S.F.)

7.1.5 Psicología

La psicología es la ciencia que se encarga del estudio de la actividad mental del ser humano, los procesos mentales, adjuntando la información conductual de todo ser vivo al basarse en experiencias y conocimiento.

Para llegar de forma idónea al grupo objetivo y lograr el objetivo del proyecto es importante saber cuál es la forma de pensar del grupo objetivo, en que se centra su forma de pensar, qué es lo que llama su atención, para que este proyecto pueda ser funcional y cumplir con cada uno de sus objetivos. (Morris G., 2014) (Psicología S.F.)

7.1.6 Psicología de la Comunicación

La forma de comunicación entre una persona y otra es de vital importancia, ya que la psicología de la comunicación estudia la conducta comunicativa del ser humano, actos comunicativos y su relación con los demás.

Dentro del proyecto hay diversos mensajes claves que son necesarios transmitir a los usuarios, por medio de un lenguaje adecuado. La correcta comprensión de estos mensajes permitirá que el proyecto sea satisfactorio en sus resultados. (Psicología de la Comunicación, S,F)

7.1.7 Psicología del Color

Cada uno de los colores tiene un efecto de percepción y conductas diferentes en las personas, la psicología del colores es la encargada de estudiar estos cambios conductuales que tienen los colores en las personas.

Al ver que los colores causan diferentes percepciones en las personas, es clara la importancia que tiene la psicología del color en el proyecto, ya que al utilizar las combinaciones de colores correctas la percepción de los usuarios puede cambiar y enfocarlo para que sea de forma positiva

para el proyecto. (Psicología del color, S.F.)

7.1.8 Estadística

La estadística además de ser una rama de la matemática, es la ciencia encargada del estudio y análisis de datos, pudiendo ser de forma descriptiva o inferencial.

El proyecto cuenta con una parte relacionada directamente a la estadística, tomando un segmento del grupo objetivo para validar la información que este contiene y es fundamental. Gracias a la estadística podemos deducir si el proyecto causará un buen impacto en el grupo objetivo y en base a ello realizar los cambios necesarios para que cause dicho impacto. (Estadística, S.F.)

7.1.9 Pedagogía

Se conoce como pedagogía al conjunto de conocimientos relacionados con la educación, por lo tanto ponen a la educación como principal punto de estudio. Permite así profundizar en el nivel académico en personas de diversos rangos de edad. De tal forma lograr ampliar el conocimiento en muchos temas.

El presente proyecto tiene como objetivo enseñar a niños de cierto rango de edad sobre el patrimonio cultural que se encuentra en el Centro Histórico de la ciudad capital de Guatemala, por lo que para transmitir dicha información es necesario entender qué es la pedagogía como ciencia y la forma de aplicarla. (Rodríguez J., Suárez L., González, L.,2005) (Pedagogía, S.F.)

7.1.10 Arquitectura

La arquitectura es la encargada de realizar cambios en ambientes, para proyectar diversas emociones a las personas, por ello se considera un arte, por el impacto que tiene dentro de una sociedad y la riqueza que puede llegar a representar a un grupo, nación o humanidad.

Este proyecto es acerca del patrimonio cultural, basándose directamente en la arquitectura. El proyecto transmite el entendimiento del valor que tienen las edificaciones, su historia, la razón

y contexto de su construcción. Por ello es importante el conocimiento y la razón de ser de la arquitectura. (Arquitectura, S.F.)

7.1.11 Tipografía

La tipografía es el arte de expresar diversas sensaciones por medio de la caligrafía, pudiendo transmitir alegría, tristeza, antigüedad, modernidad, tragedia entre otras. Es de suma importancia, ya que un mensaje acompañado de la tipografía adecuada puede transmitir de forma aún más clara el mensaje.

El material impreso contará con información escrita, por ello es necesario tener conocimiento sobre la tipografía, para complementar lo escrito y que sea una tipografía agradable y exacta para el grupo objetivo al que es dirigido este proyecto. (Tipografía, S.F.)

7.1.12 Teoría del color

Se le considera como teoría del color a las distintas reglas que rigen la mezcla de los colores, el significado de cada uno de los colores, las teorías de como identificar los colores análogos, monocromáticos, complementarios entre otros.

Para el desarrollo del proyecto es importante contar con este conocimiento ya que al desarrollarse material para niños el material impreso contará con diversidad de colores y estos deben complementarse unos a otros y juntos transmitir las emociones adecuadas.

(Parramón J., 1998) (Teoría del Color, S.F.)

7.2 Conceptualización

7.2.1 Método

El método que se utilizará para la conceptualización del proyecto tiene como nombre “Do It”.

La toma de decisiones en el ámbito profesionales son clave para que un problema pueda ser resultado. Con el fin de realizar una toma decisiones acertada, el proceso creativo es de gran ayuda

y se vuelve un paso previo a la resolución de dichos problemas. Basándose en la necesidad de resolver problemas por medio de la creatividad surge el método Do It , llegando a ser de utilidad al liderar en la toma de decisiones.

Esta técnica fue desarrollada por Roger Olsen, que traducida al español tiene como significado “Hazlo”. Cada letra que conforma la palabra “Do it” funciona como sigla, que traducidas al español significan: Definir, Abierto, Identificar y transformar.

Basado en la realización de estos cuatro pasos es que podemos obtener ideas que ayuden al desarrollo de diversos problemas.

El primer paso consiste en definir el problema, ya que el problema debe estar correctamente identificado, para de esa forma encontrar una solución funcional. Como parte de este paso es necesario hacer el cuestionamiento de porqué existe el problema, subdividir el problema, y esto llevará a identificar con mayor claridad las razones de la problemática.

El segundo paso es abrirse de mente a las muchas posibles soluciones para la problemática, hay que tomar en cuenta cada idea que venga a la mente. Utilizar cada una de las ideas para potenciar otras nuevas soluciones. Los pensamientos ridículas son buenas para potenciar la mente a que nuevas ideas puedan surgir. La mente debe sentirse libre de pensar para provocar el libre razonamiento de posibles soluciones.

El tercer paso es identificar las soluciones al problema, estas pueden llegar a ser modificadas hasta obtener una solución que pueda ser ejecutada. Es valido repasar los objetivos, para ver cual de las soluciones es la mas idónea. Para que la solución que se escoja sea aún más efectiva hay que contemplar los aspectos negativos e intentar reducirlos.

El cuarto y último paso consiste en transformar la idea que surgió por medio del proceso creativo, es decir ejecutarla al punto de dar solución a la problemática. (Do It, S.F.)

7.2.2 Conceptualización

DO IT

Paso 1

Definir el Problema

Carencia de material informativo impreso que promueva el patrimonio cultural del Centro Histórico

¿Por qué existe este problema?

Existe por la falta de personal y de la disponibilidad de recursos necesarios para la elaboración del material.

Palabras clave de la problemática:

- Centro Histórico
- Carencia
- Patrimonio Cultural

Resultado de las palabras clave:

Se desconoce el patrimonio del Centro Histórico.

- Usar niños para enseñar a otros niños.
- Un icono que despierte el interés en los niños.
- Transmitir emociones a los niños.
- Personaje que enseñe a niños.
- Personaje icónico que cuente a los niños sobre el patrimonio.
- Tío Llemo con niños.
- Tío Llemo en el Centro Histórico.
- En el centro Histórico con tío Llemo.

Paso 3

Identificar Soluciones

Paso 2

Abrirse a soluciones

Amigos	Risas
Muchos niños	Centro
Personaje Principal	Jugar
Informativo	Muchos colores
Abuelo Guillermo	Figuras Geométricas
Información Adecuada	Tío Guillermo
Llevarlos a los lugares	Llemo
Salto	Historias de los lugares

El concepto en el que se basará la propuesta gráfica del material impreso para dar a conocer el patrimonio cultural del Centro Histórico a niños y niñas de 7 a 10 años será:

“En el Centro con Tío Llemo”

Guillermo es una persona muy conocida en la Municipalidad por su amplio conocimiento de la historia del Centro Histórico, año tras año organiza recorridos para que las personas conozcan más sobre el patrimonio de la ciudad capital. Él será el personaje que enseñe a los niños a cerca del patrimonio cultural, será representado como un personaje de caricatura.

Paso 4

Transformar ideas en acción

7.3 Bocetaje

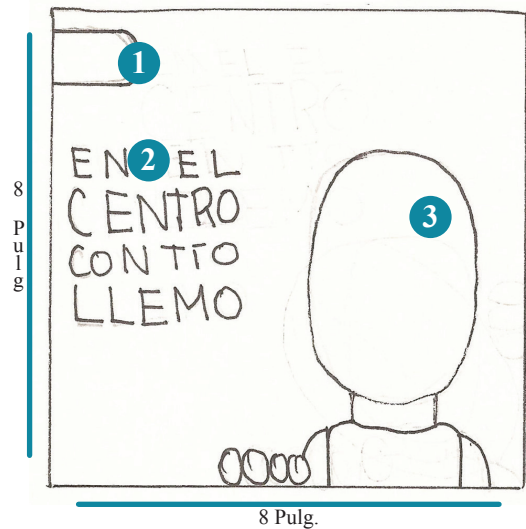
Las ideas preconcebidas para la composición del material gráfico impreso fueron previamente plasmadas en papel y lápiz, posteriormente se delinearón con marcador para remarcar con mayor claridad cada una de las líneas y obtener mayor claridad y legibilidad a la vista.

Teniendo como base los objetivos, en referencia a ellos, se realizó cada uno de los bocetos del folleto y obtenemos como resultado: Diseño de material informativo impreso para promover, en niños de 7 a 10 años, el patrimonio cultural del Centro Histórico de la ciudad capital.

Propuesta I

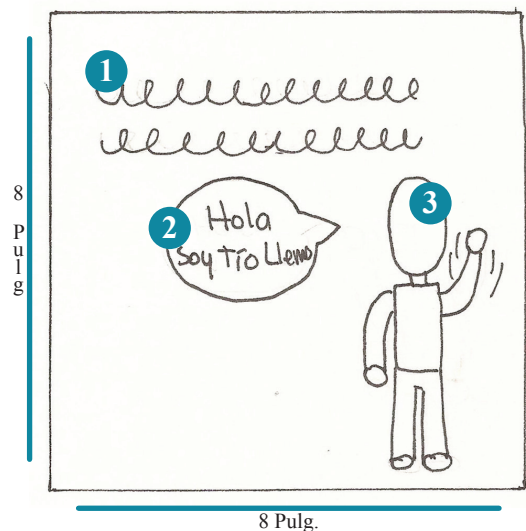
Portada

- 1 Logotipo de Municipalidad de Guatemala.
- 2 Título del material impreso.
- 3 Personaje de Tío Llemo.



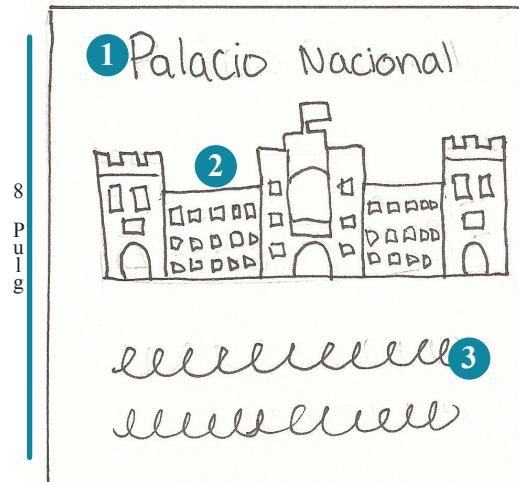
Presentación Personaje Tío Llemo

- 1 Texto introductorio.
- 2 Burbuja con texto de saludo de Tío Llemo.
- 3 Personaje de Tío Llemo saludando a niños.



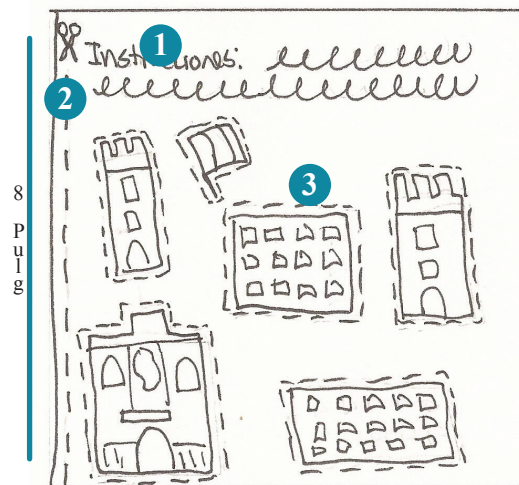
Inmueble Patrimonial

- 1 Nombre del inmueble.
- 2 Inmueble patrimonial.
- 3 Texto informativo del inmueble.



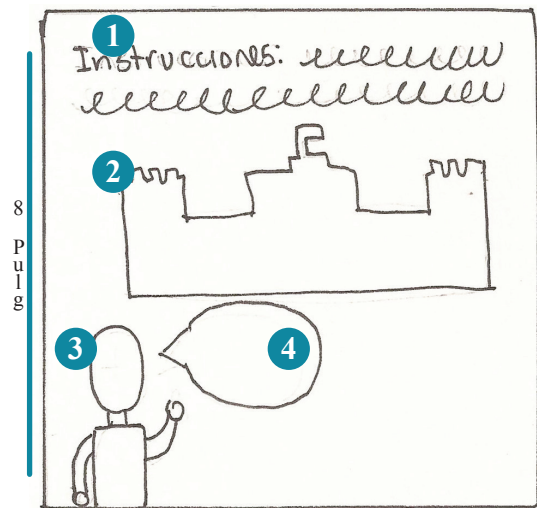
Hoja Arrancable

- 1 Instrucciones acerca de lo que se debe realizar.
- 2 Línea punteada donde debe cortarse la hoja.
- 3 Partes del inmueble a recortar.



Actividad

- 1 Instrucciones acerca de lo que se debe realizar.
- 2 Contorno de inmueble donde irán los recortes.
- 3 Personaje de Tío Llemo.
- 4 Burbuja con palabras de animo de Tío Llemo.



Propuesta II

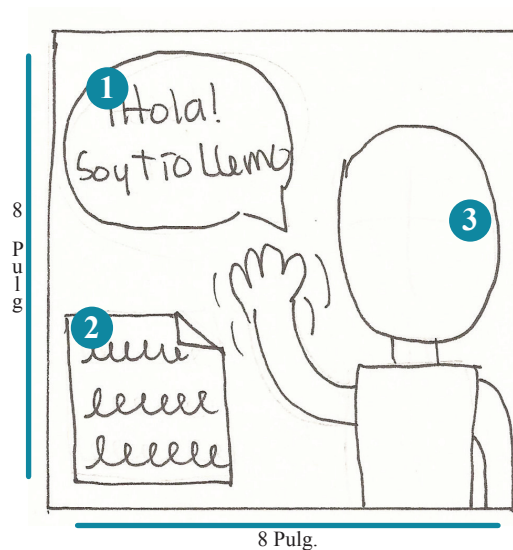
Portada

- 1 Logotipo de Municipalidad de Guatemala.
- 2 Título del material impreso.
- 3 Personaje de Tío Llemo.
- 4 Inmueble de fondo.



Presentación Personaje Tío Llemo

- 1 Burbuja con texto de saludo de Tío Llemo.
- 2 Texto introductorio.
- 3 Personaje de Tío Llemo saludando a niños.



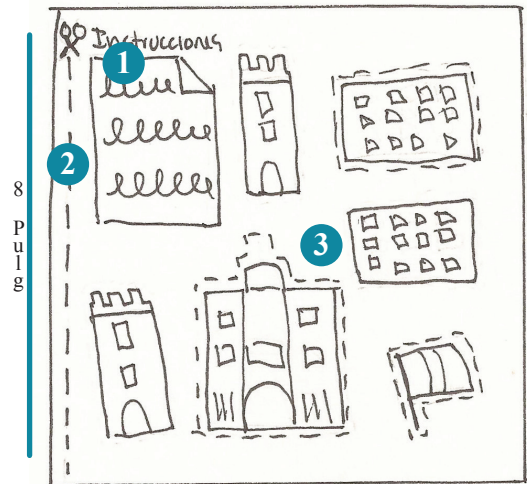
Inmueble Patrimonial

- 1 Nombre del inmueble.
- 2 Texto informativo del inmueble.
- 3 Inmueble patrimonial.



Hoja Arrancable

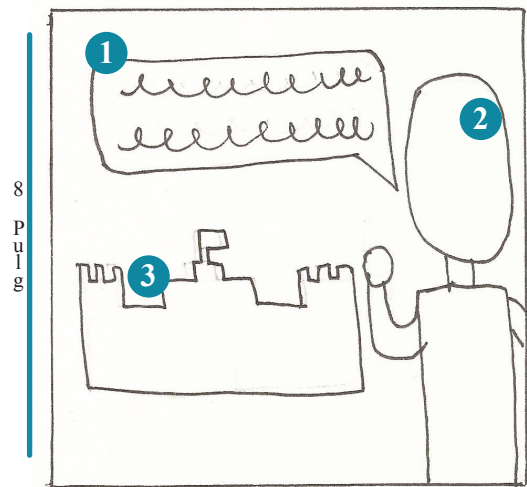
- 1 Instrucciones acerca de lo que se debe realizar.
- 2 Línea punteada donde debe cortarse la hoja.
- 3 Partes del inmueble a recortar.



8 Pulg.

Actividad

- 1 Burbuja con instrucciones dadas por Tío Llemo.
- 2 Personaje de Tío Llemo.
- 3 Contorno de inmueble donde irán los recortes.



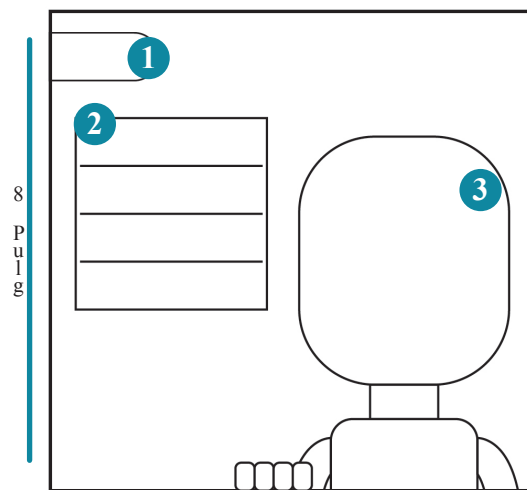
8 Pulg.

7.3.1 Proceso de Bocetaje Formal

Propuesta I

Portada

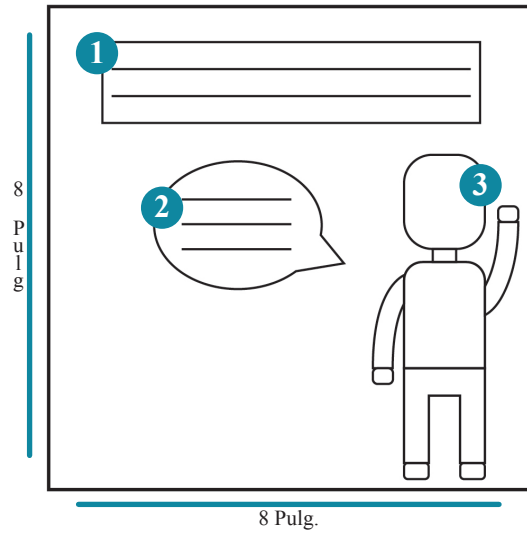
- 1 Logotipo de Municipalidad de Guatemala.
- 2 Título del material impreso.
- 3 Personaje de Tío Llemo.



8 Pulg.

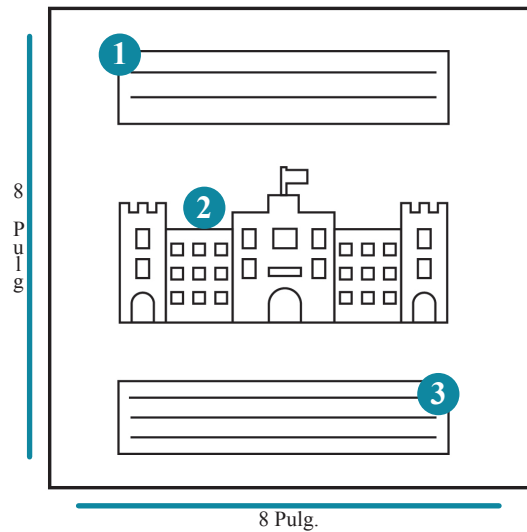
Presentación Personaje Tío Llemo

- 1 Texto introductorio.
- 2 Burbuja con texto de saludo de Tío Llemo.
- 3 Personaje de Tío Llemo saludando a niños.



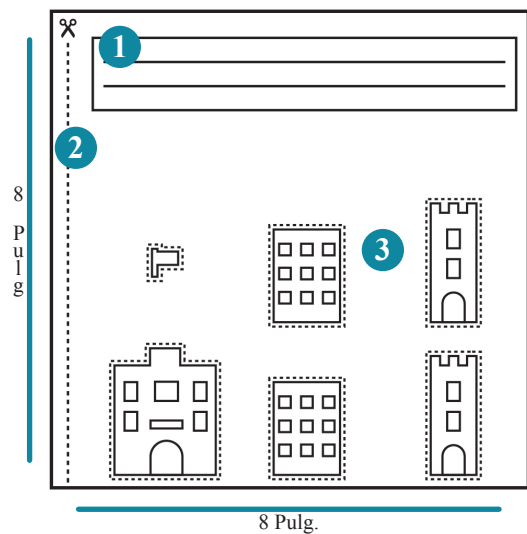
Inmueble Patrimonial

- 1 Nombre del inmueble.
- 2 Inmueble patrimonial.
- 3 Texto informativo del inmueble.



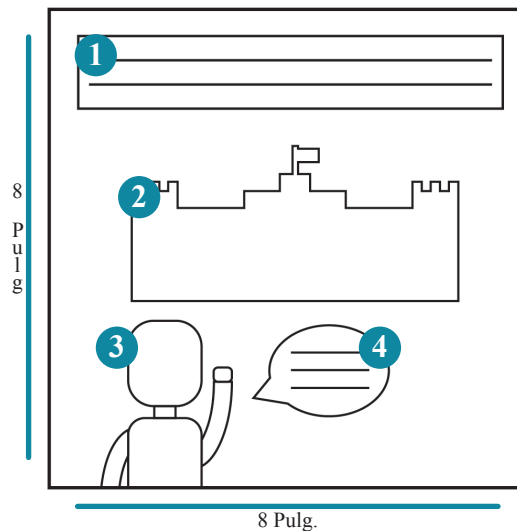
Hoja Arrancable

- 1 Instrucciones acerca de lo que se debe realizar.
- 2 Línea punteada donde debe cortarse la hoja.
- 3 Partes del inmueble a recortar.



Actividad

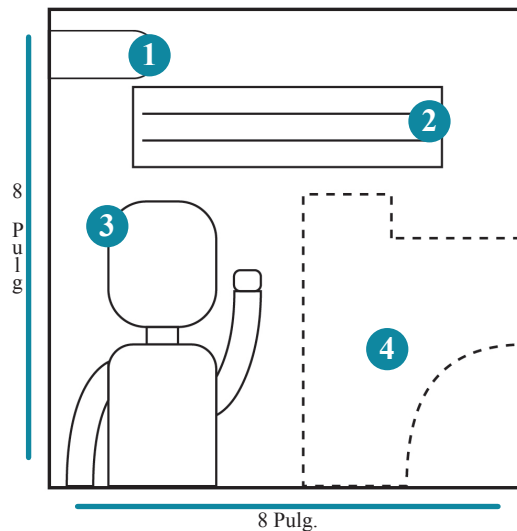
- 1 Instrucciones acerca de lo que se debe realizar.
- 2 Contorno de inmueble donde irán los recortes.
- 3 Personaje de Tío Llemo.
- 4 Burbuja con palabras de ánimo de Tío Llemo.



Propuesta II

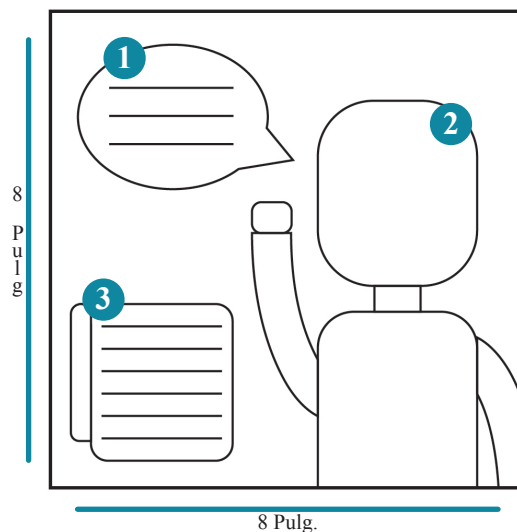
Portada

- 1 Logotipo de Municipalidad de Guatemala.
- 2 Título del material impreso.
- 3 Personaje de Tío Llemo.
- 4 Inmueble de fondo.



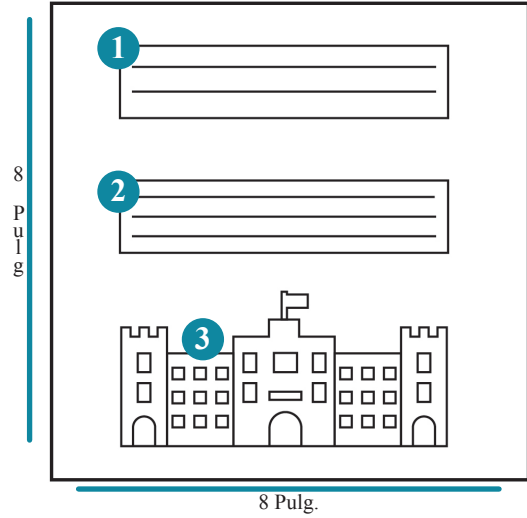
Presentación Personaje Tío Llemo

- 1 Burbuja con texto de saludo de Tío Llemo.
- 2 Texto introductorio.
- 3 Personaje de Tío Llemo saludando a niños.



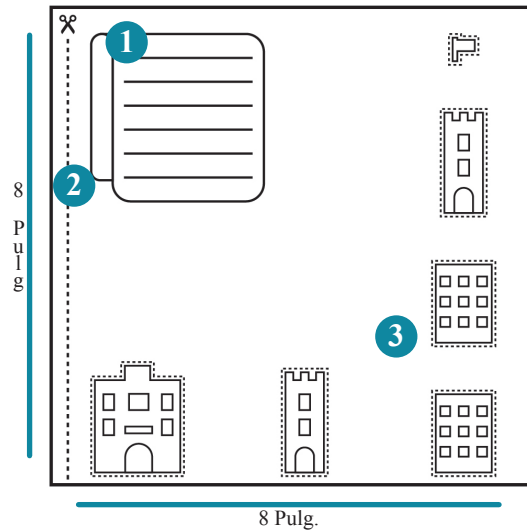
Inmueble Patrimonial

- 1 Nombre del inmueble.
- 2 Texto informativo del inmueble.
- 3 Inmueble patrimonial.



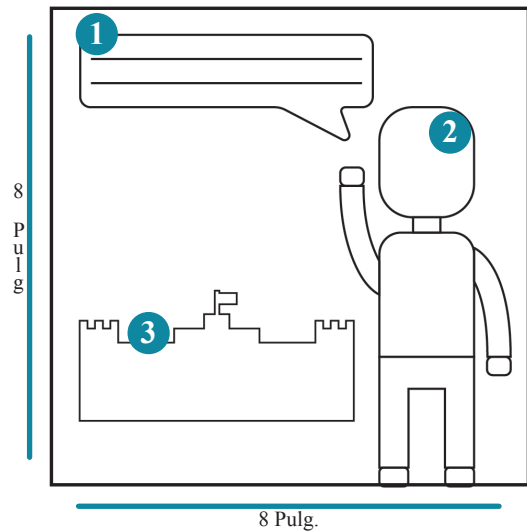
Hoja Arrancable

- 1 Instrucciones acerca de lo que se debe realizar.
- 2 Línea punteada donde debe cortarse la hoja.
- 3 Partes del inmueble a recortar.



Actividad

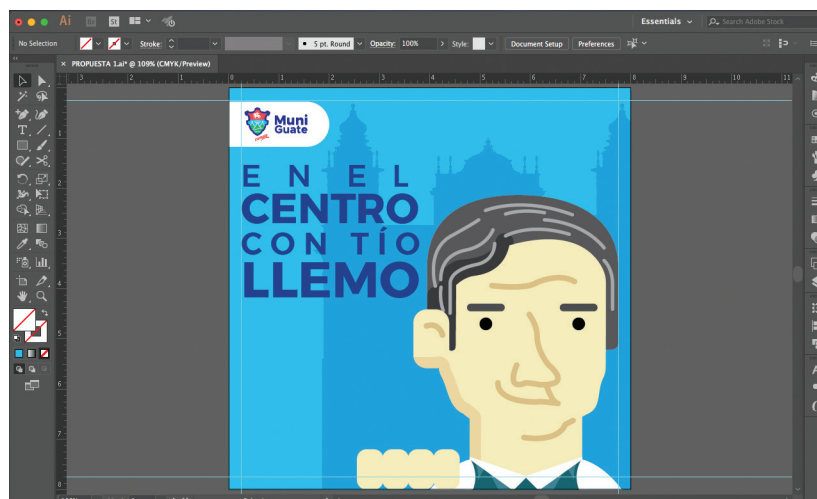
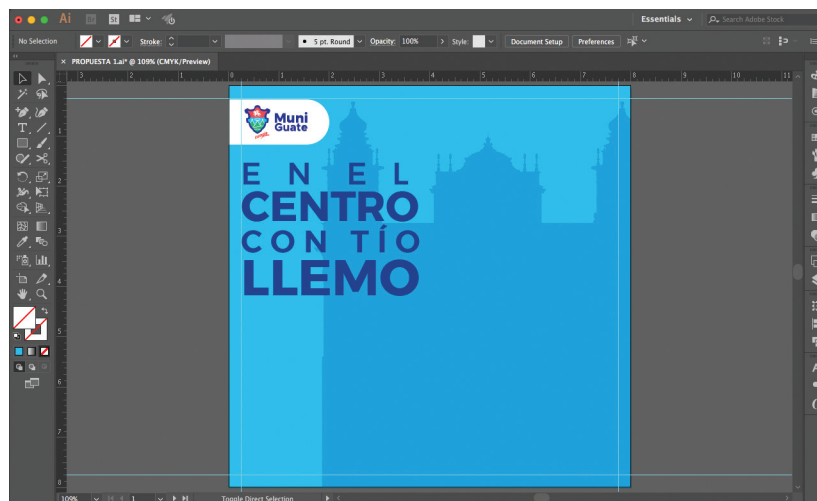
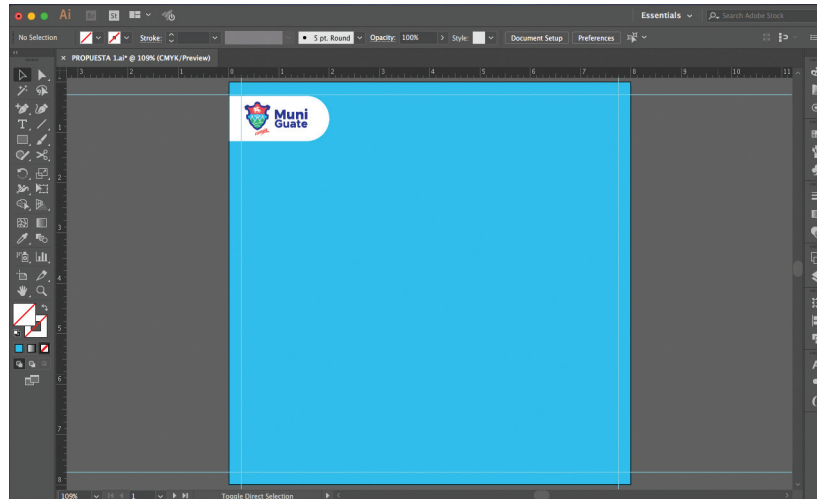
- 1 Burbuja con instrucciones dadas por Tío Llemo.
- 2 Personaje de Tío Llemo.
- 3 Contorno de inmueble donde irán los recortes.



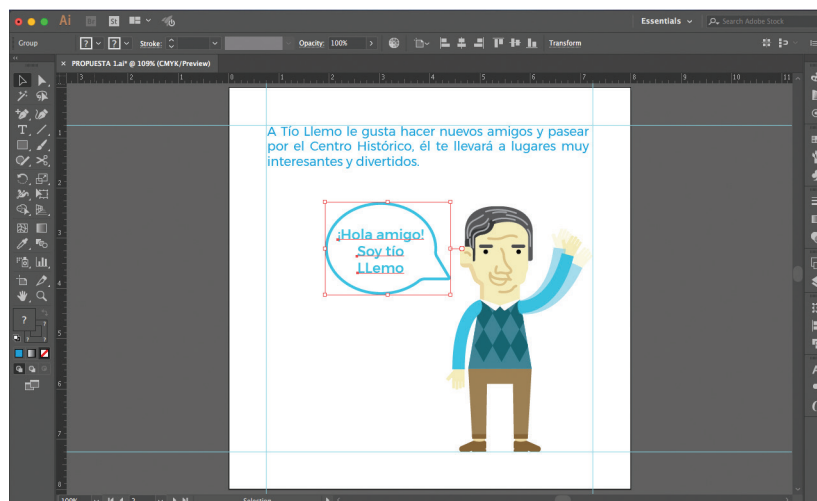
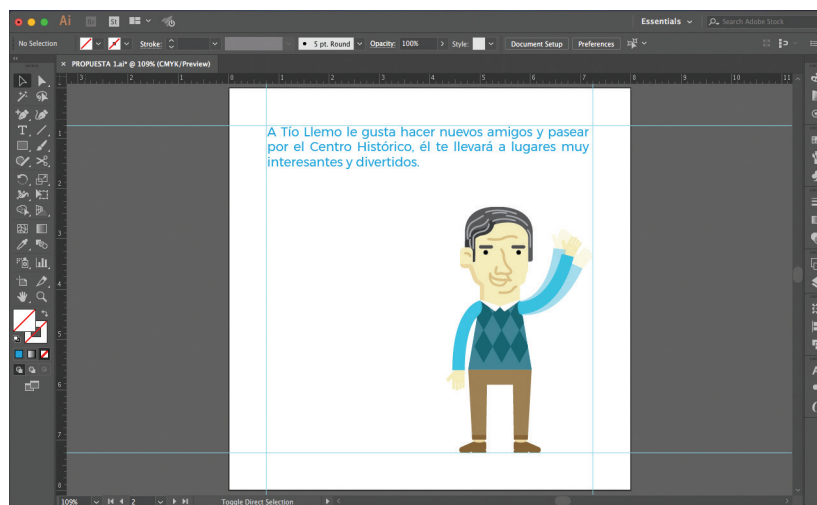
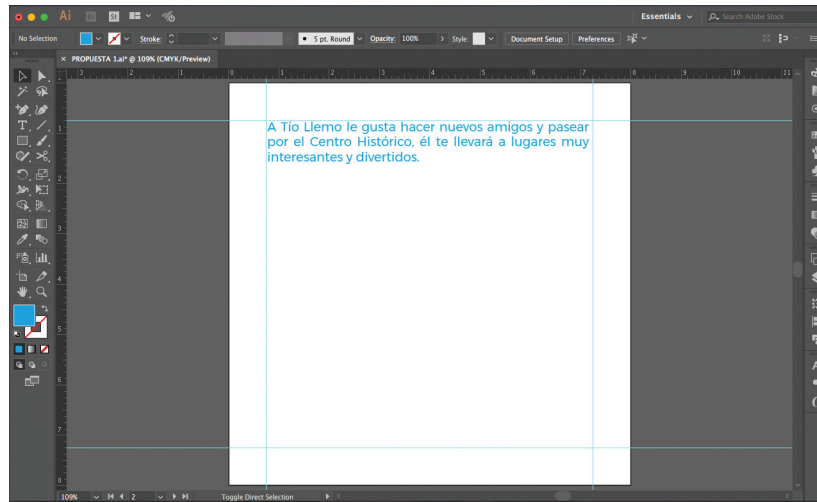
7.3.2 Proceso de Digitalización de los Bocetos

Propuesta I

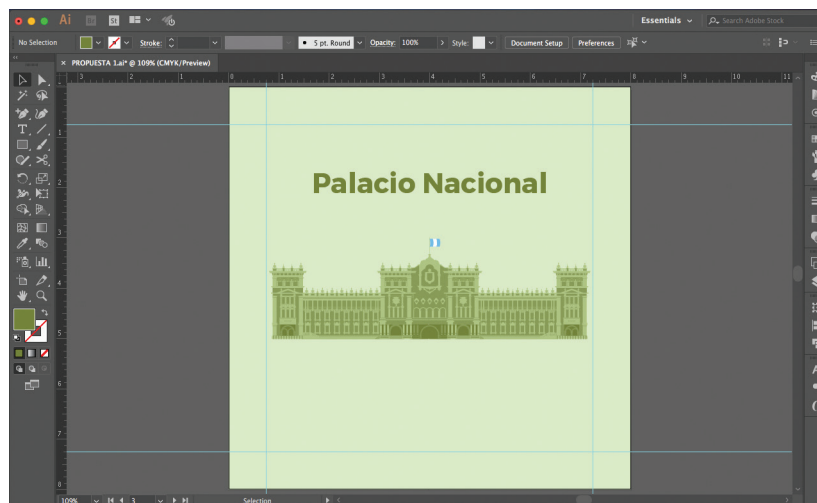
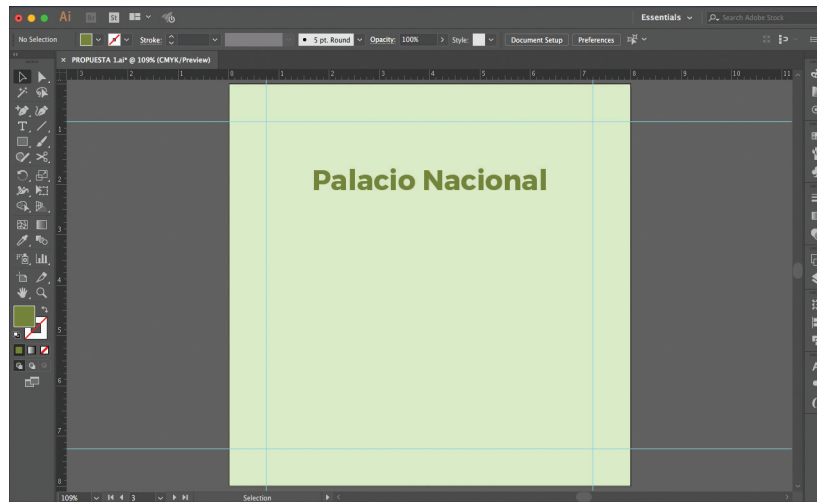
Portada



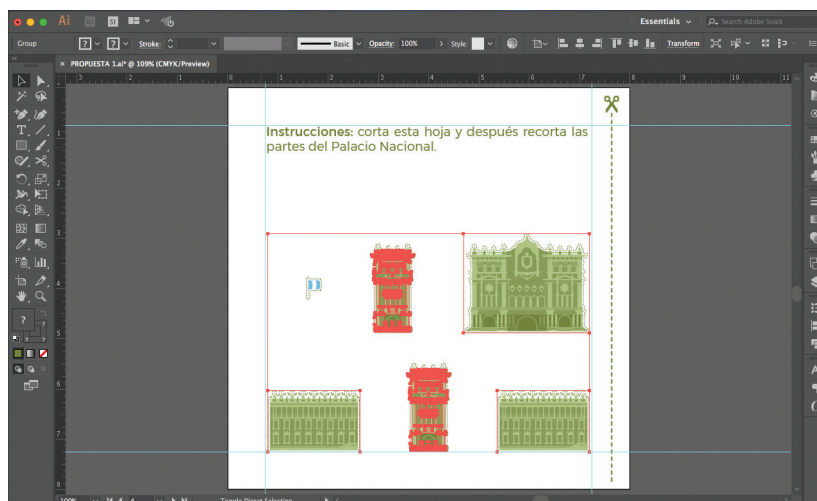
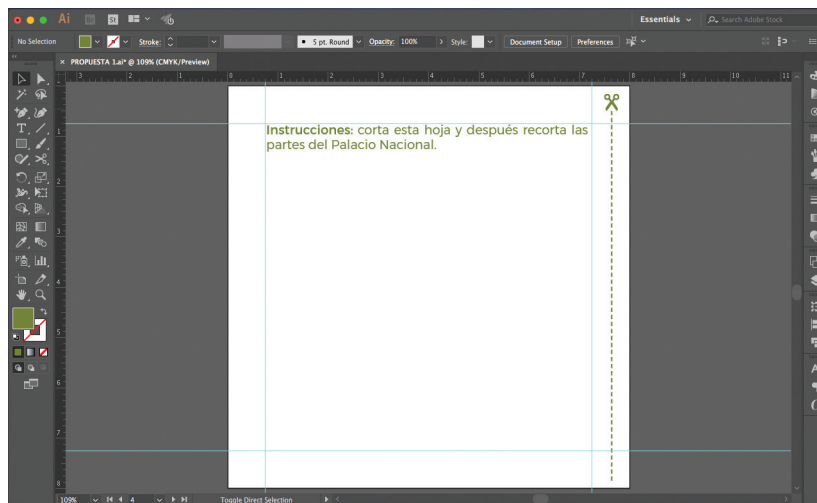
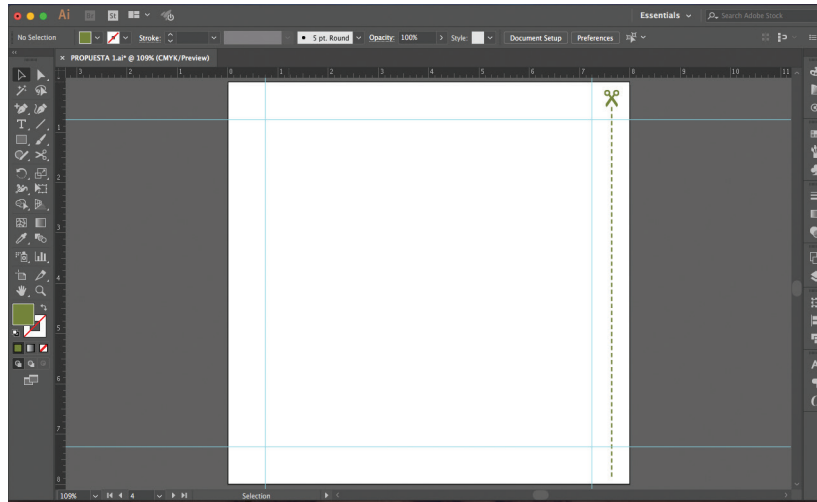
Presentación Personaje Tío Llemo



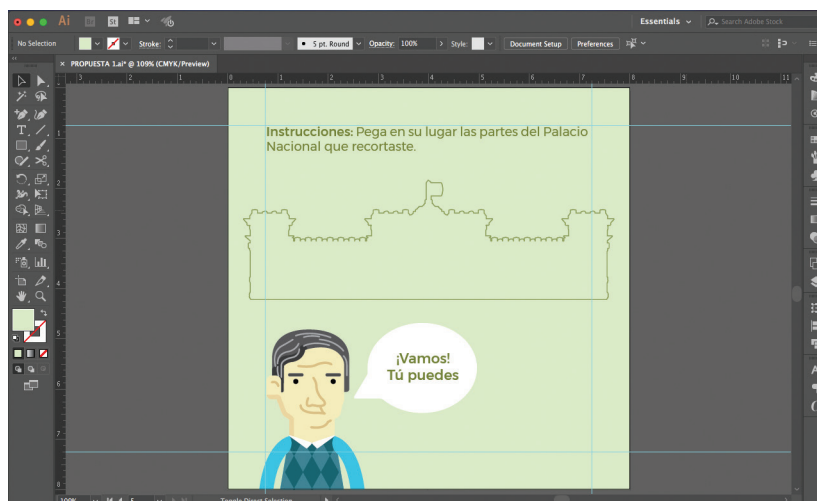
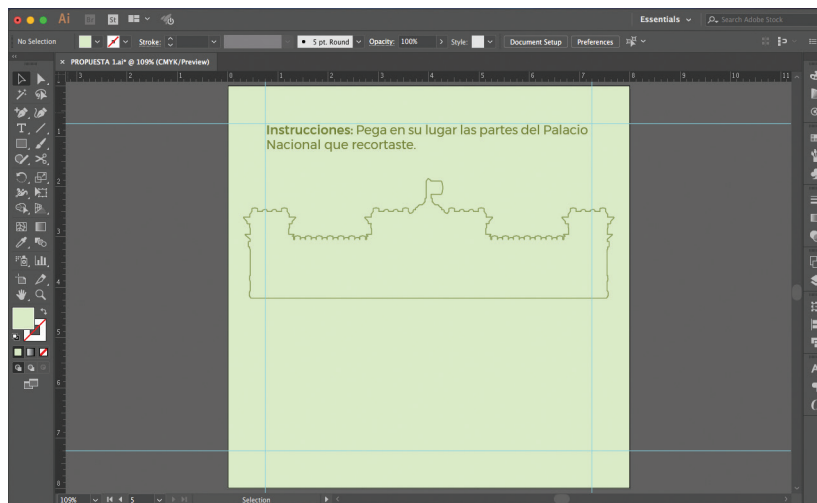
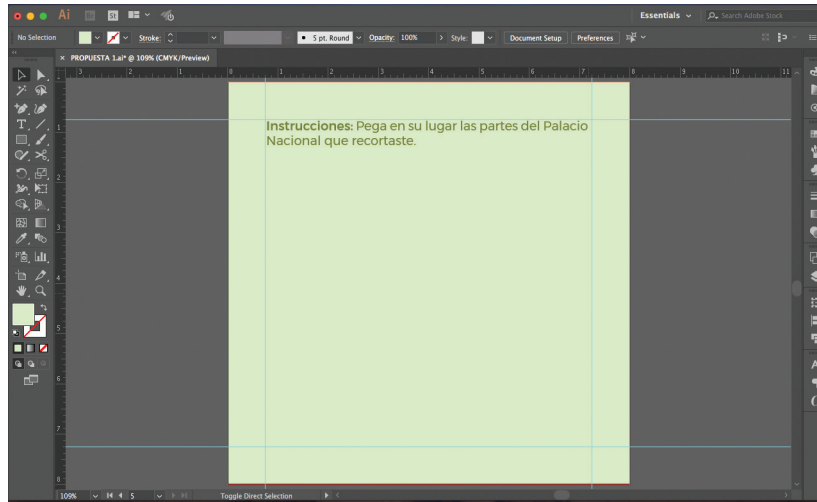
Inmueble Patrimonial



Hoja Arrancable

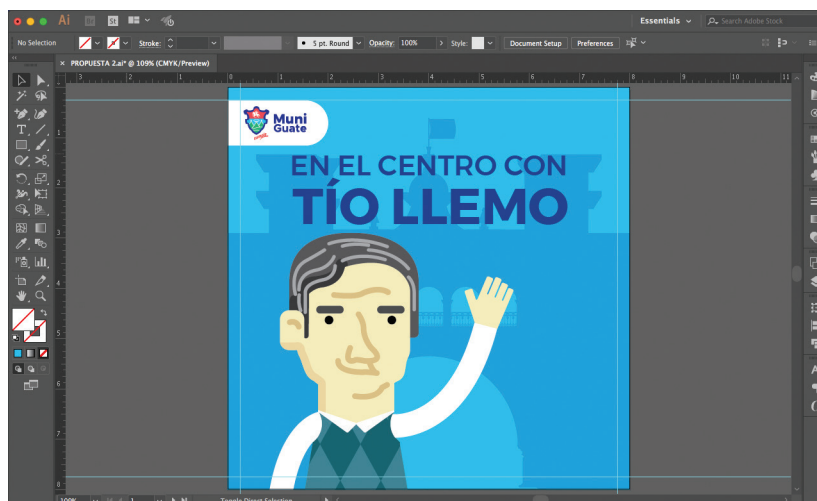
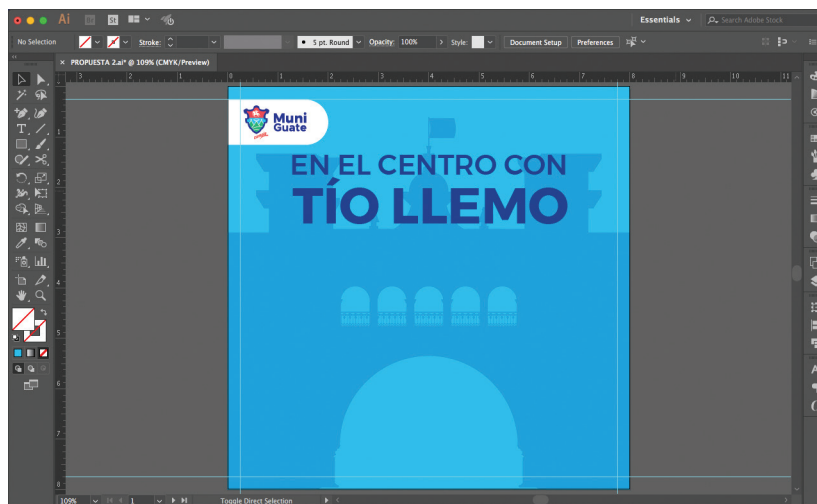
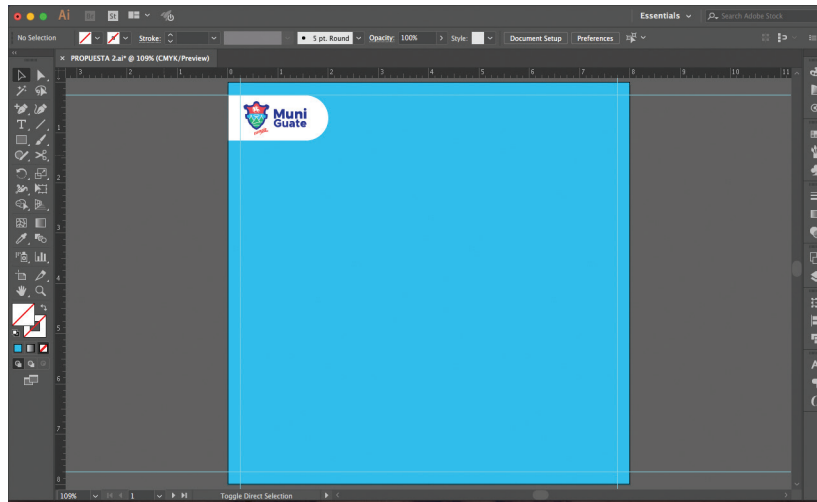


Actividad

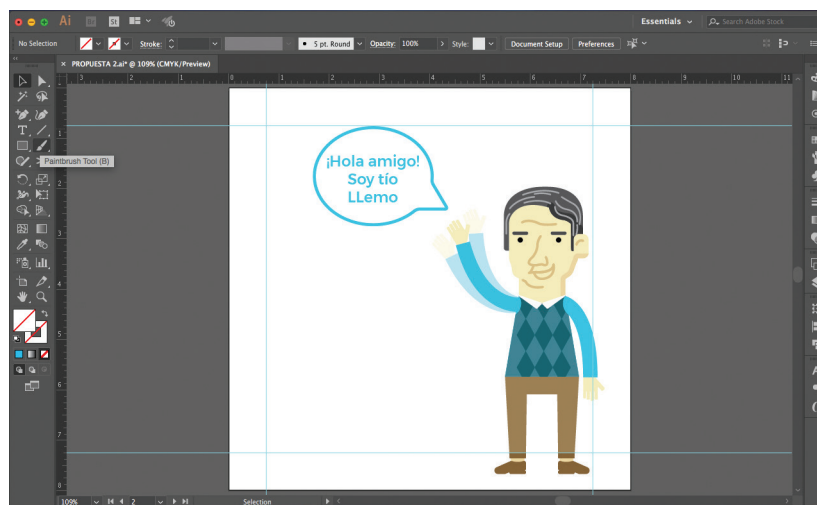
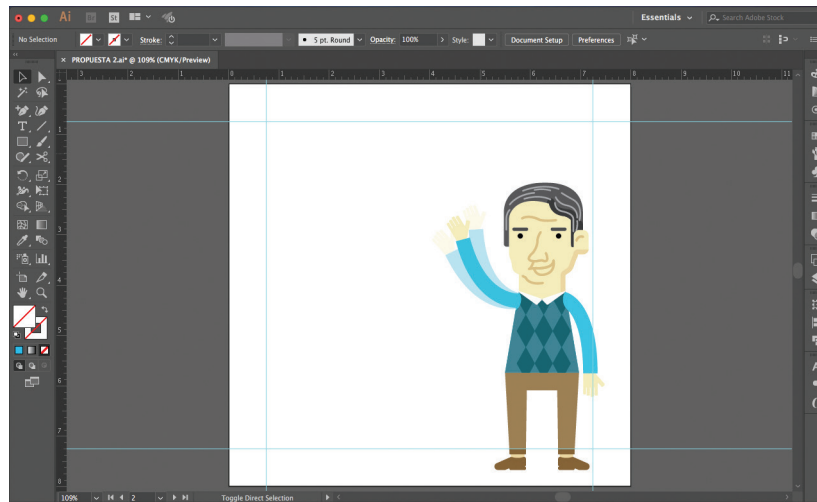


Propuesta II

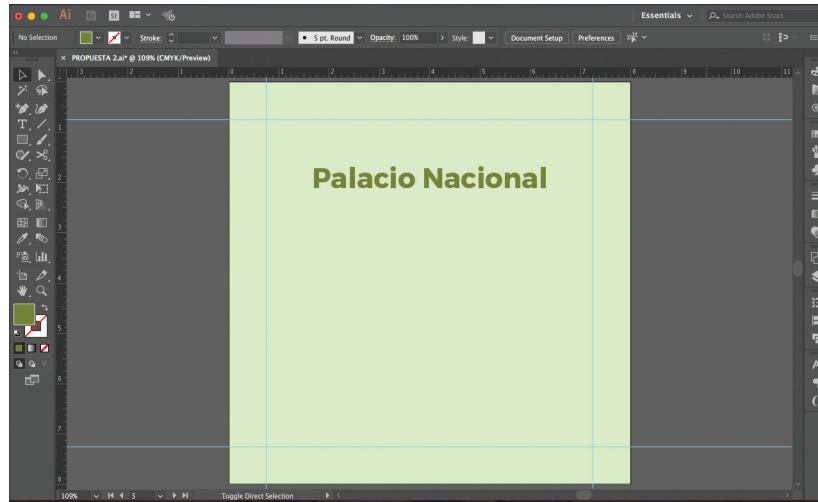
Portada



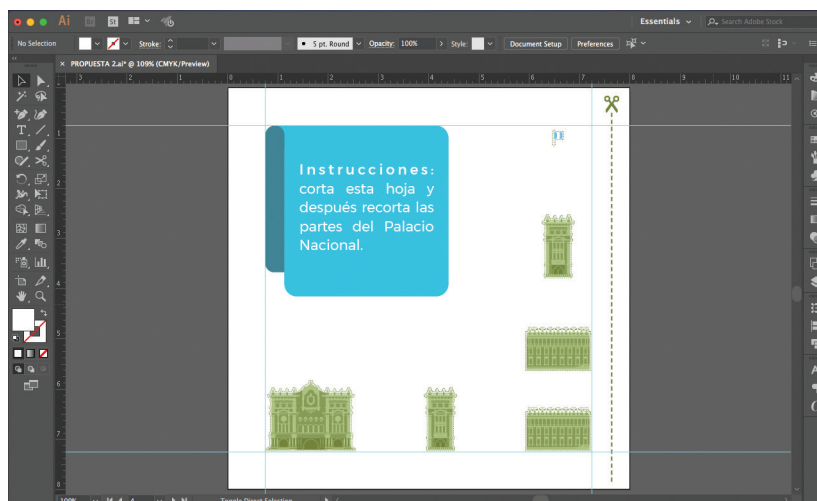
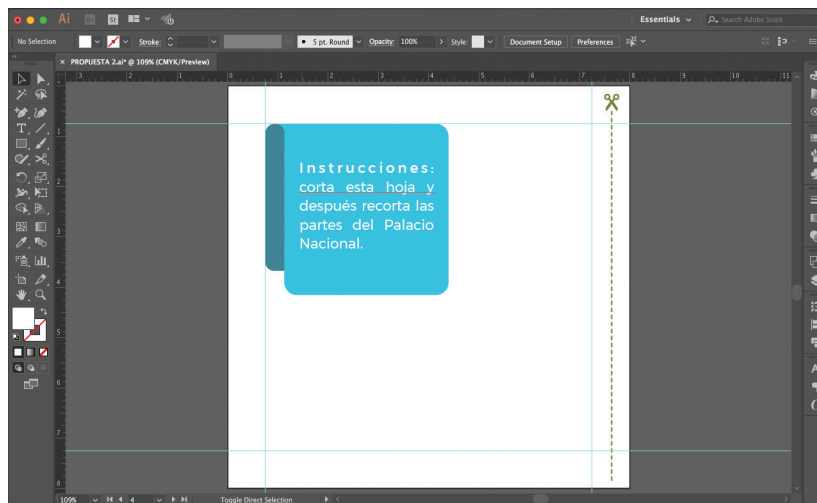
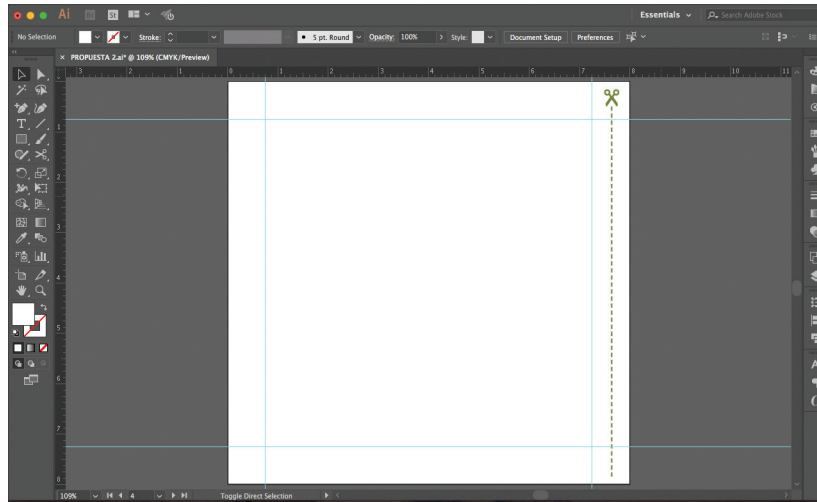
Presentación Personaje Tío Llemo



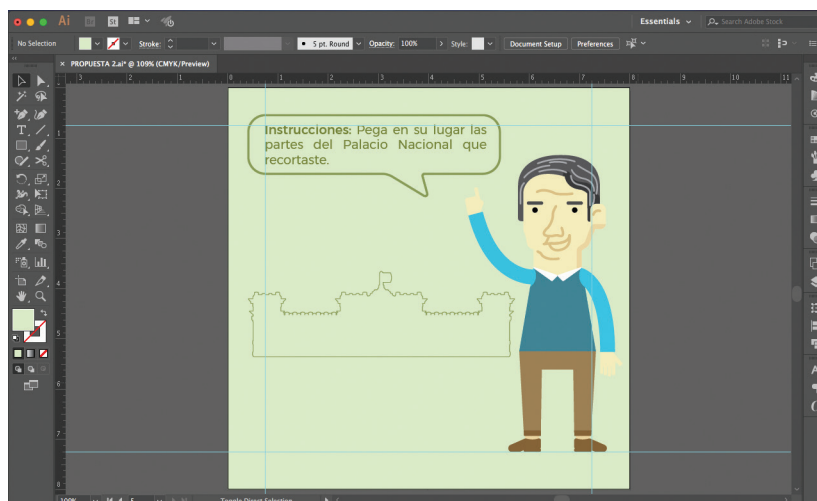
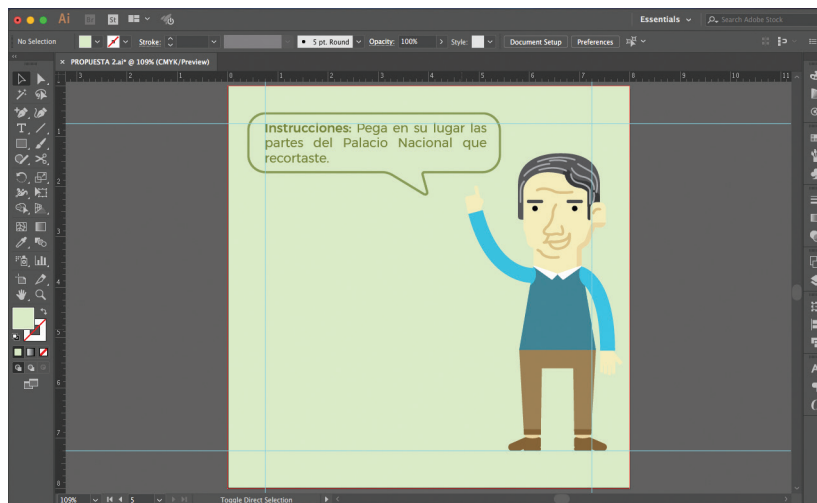
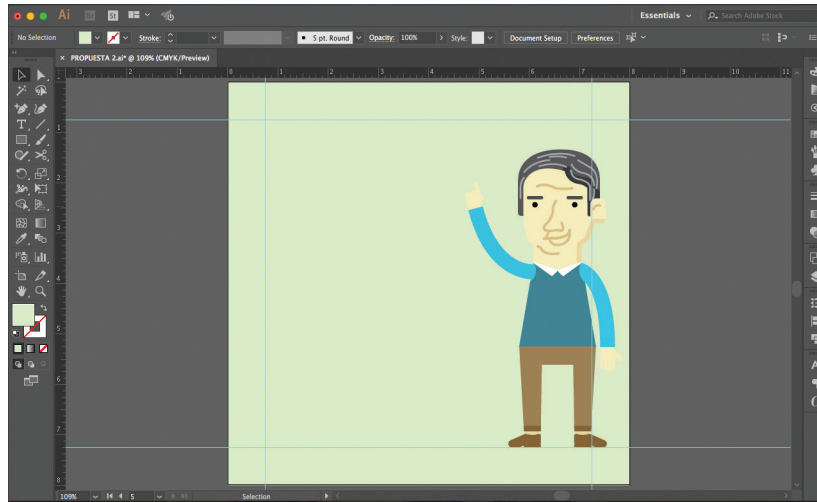
Inmueble Patrimonial



Hoja Arrancable



Actividad



La propuesta número 1 fue seleccionada por el cliente como la forma de diagramación y composición que más fue de su agrado. Será utilizada como la base en la diagramación del material informativo impreso (La propuesta 1 fue seleccionada o validada unicamente por el cliente: Coordinadora de la Unidad de Creatividad del Centro Histórico y su equipo de trabajo).

Las propuesta número 1 y 2 están integradas por la portada, presentación del personaje, inmueble, hoja arrancable y actividad. La propuestas presentan formas de diagramación en que podría llevarse a cabo la impresión del material informativo impreso.

Tipografía

La tipografía a utilizar es Montserrat con las distintas variantes que la conforman, se hizo uso de dicha tipografía porque es la que está aprobada como tipografía oficial de la Municipalidad de Guatemala. La tipografía refleja modernidad, belleza urbana y buena lectura. Debido a las diferentes variantes de la tipografía se puede generar jerarquías visuales entre títulos y contenido.

Diseño

El impreso está conformado por elementos a la tendencia del flat design, tendencia que se ve influenciada por el minimalismo, que simplifica los elementos y conceptualiza la esencia de los mismos pero de forma no saturada. Haciéndose así, menos cargada a la vista.

Colores

La gama de colores que se ha implementado es CMYK debido a que es un material que se destina a impresión, para obtener mayor fidelidad en la tonalidad de colores y que no sufran cambios drásticos.

Las tonalidades de los colores utilizados están conformados por una combinación que es permitida por el Manual de Identidad de la Municipalidad de Guatemala y son característicos de cada uno de los inmuebles patrimoniales del Centro Histórico.

En la portada se destaca el celeste, debido a que es un color sinónimo de juventud, también se encuentra dentro de los colores permitidos en el Manual de Identidad de la Municipalidad de Guatemala, y entre los colores que conforman el logotipo.

7.4 Propuesta Preliminar

A continuación se presenta la propuesta preliminar, basándose en la forma de diagramación, composición de los elementos, colores utilizados, espacios, implementación de la tipografía en titulares y cuerpos de texto. Se tomó en cuenta la opinión del cliente en la propuesta que seleccionó haciéndole participe en los aspectos que más habían sido de su agrado y los elementos que debían tener cierto grado de modificación.

Portada

8 Pulgadas



8 Pulgadas

Presentación Personaje

8 Pulgadas

A Tío Llemo le gusta hacer nuevos amigos y pasear por el Centro Histórico, él te llevará a lugares muy interesantes y divertidos.



8 Pulgadas

Inmueble Palacio Nacional de la Cultura

8 Pulgadas

Palacio Nacional de la Cultura



El Palacio Nacional es el lugar donde el presidente realiza las reuniones más importantes también es un museo y una galería de arte.

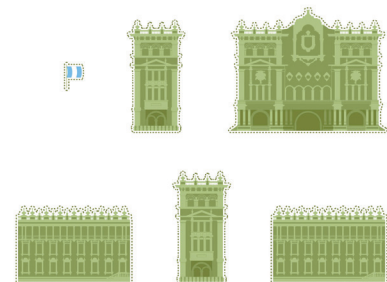
8 Pulgadas

Hoja arrancable Palacio Nacional de la Cultura

8 Pulgadas



Instrucciones: Corta esta hoja y después recorta las partes del Palacio Nacional.



8 Pulgadas

Actividad Palacio Nacional de la Cultura

8 Pulgadas



8 Pulgadas

Inmueble Catedral Metropolitana

8 Pulgadas



8 Pulgadas

Hoja arrancable Catedral Metropolitana

8 Pulgadas



8 Pulgadas

Actividad Catedral Metropolitana

8 Pulgadas



8 Pulgadas

Inmueble Teatro Lux

8 Pulgadas



8 Pulgadas

Hoja arrancable Teatro Lux

8 Pulgadas



8 Pulgadas

Actividad Teatro Lux

8 Pulgadas



8 Pulgadas

Inmueble Casa Ibargüen

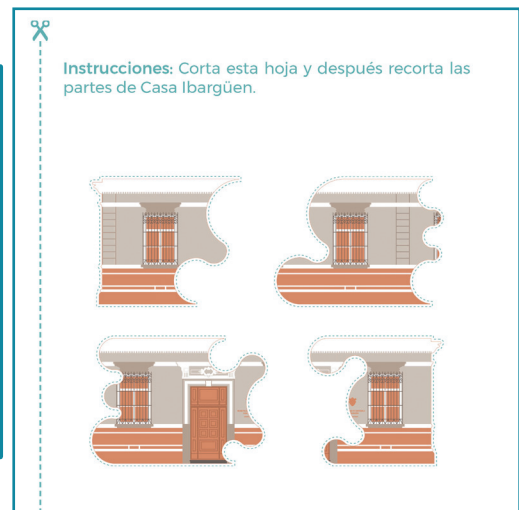
8 Pulgadas



8 Pulgadas

Hoja arrancable Casa Ibargüen

8 Pulgadas



8 Pulgadas

Actividad Casa Ibargüen

8 Pulgadas

Instrucciones: Pega las partes del rombecabezas de Casa Ibargüen en el correcto orden.



¡Wow!
Cada vez te queda mejor

8 Pulgadas

Inmueble Antiguo Palacio de Correos

8 Pulgadas

Antiguo Palacio de Correos



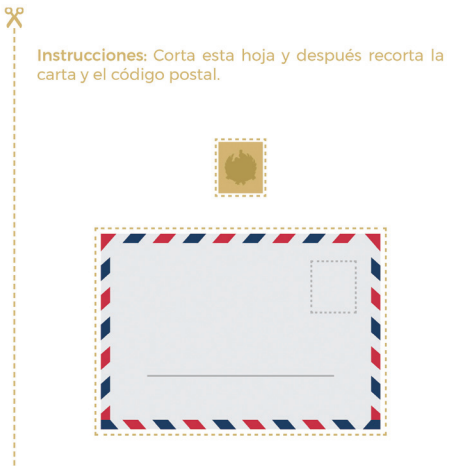
Es el palacio a donde se llevan las cartas y donde estudian los artistas. Tiene un museo donde se puede viajar en el tiempo.

8 Pulgadas

Hoja arrancable Antiguo Palacio de Correos

8 Pulgadas

Instrucciones: Corta esta hoja y después recorta la carta y el código postal.



8 Pulgadas

Actividad Antiguo Palacio de Correos

8 Pulgadas

Instrucciones: Pega la carta en su lugar, después pega la postal encima de la carta y por ultimo escribe el nombre a quien va dirigida la carta.



8 Pulgadas

Inmueble Antigua Imprenta Sánchez & De Guise

8 Pulgadas

**Antigua Imprenta
Sánchez & De Guise**



En esta tipografía se imprimieron documentos muy importantes. Durante más de 100 años aquí se produjo el calendario más famoso de Guatemala.

8 Pulgadas

Hoja arrancable Antigua Imprenta

Sánchez & De Guise

8 Pulgadas

Instrucciones: Corta esta hoja y después recorta las letras que conformen tu nombre.



A	B	C	D	E	F	G	H
I	J	K	L	M	N	Ñ	O
P	Q	R	S	T	U	V	W
X	Y	Z	•	•	A	B	C
D	E	F	G	H	I	J	K
L	M	N	Ñ	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z

8 Pulgadas

Actividad Antigua Imprenta Sánchez & De Guise

8 Pulgadas



8 Pulgadas

Reto de Tío Llemo a los niños

8 Pulgadas



8 Pulgadas

Mapa de los Lugares

8 Pulgadas



8 Pulgadas

Créditos

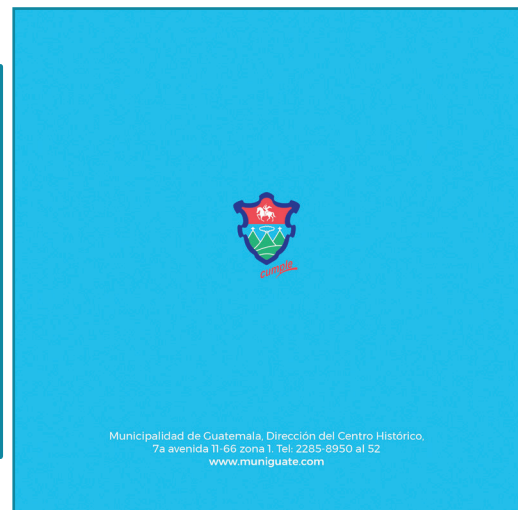
8 Pulgadas



8 Pulgadas

Contraportada

8 Pulgadas



8 Pulgadas

A decorative teal border with rounded corners frames the page. It consists of a single continuous line that forms a large, irregular shape, leaving a central area for the text.

Capítulo VIII

Validación Técnica

Capítulo VIII: Validación Técnica

Al concluir con el proceso de diseño de la propuesta 1 y 2, se presentaron al cliente ambas propuestas. El cliente seleccionó la propuesta 1 acompañando la misma con anotaciones que consideró pertinentes. Tomando en cuenta las anotaciones del cliente, se procedió a la elaboración de la propuesta preliminar.

En base a propuesta preliminar, se elaboró un proceso de validación en el que se determinó la calidad del contenido de la misma, para lo que se tuvo un acercamiento con el cliente para dar lugar a su opinión evaluativa y sugerencias en base al diseño del material gráfico impreso.

8.1 Población y Muestreo

Una vez concluida la pre validación y la propuesta preliminar del material informativo impreso, se procedió a realizar la validación técnica para dictaminar el porcentaje de aceptación del proyecto.

Se llevó a cabo un instrumento de medición cuanti y cualitativa, desglosado en tres áreas de la comunicación y el diseño, conformado por:

- Parte Objetiva
- Parte Semiología
- Parte Operativa

Las mencionadas anteriormente son dirigidas a corroborar los resultados obtenidos en base a los objetivos que han sido planteados del presente proyecto. Constatar los elementos del diseño que conforman el material informativo impreso dirigido a niños. Verificar que se lleva a cabo el cumplimiento del mensaje que se desea transmitir: En el Centro con Tío Llemo.

Para la validación técnica se realizó una recolección de conocimiento, criterio y preferencia de tres grupos de personas, siendo estas:

Especialistas en Comunicación y Diseño Gráfico

El aporte de los 6 especialistas en la rama de comunicación y diseño gráfico fue de vital importancia debido a que su opinión se enfocó desde la perspectiva profesional, en base a los elementos semiológicos que constituyen el material impreso y operativa.

Sus recomendaciones toman en cuenta la efectividad del material que se ha elaborado para la obtención de los resultados positivos que se esperan.

Cliente

La validación por parte del cliente fue realizada por la coordinadora de la Unidad de Creatividad y Planificación de la Dirección del Centro Histórico de la Municipalidad de Guatemala. La opinión del cliente es de gran contribución, ya que conoce la necesidad del material informativo impreso y las necesidades que desea resolver con el mismo.

Grupo Objetivo

Niños y niñas entre 7 a 10 años con interés de aprender por medio de materiales informativos impresos. Alumnos de instituciones públicas y privadas, que se encuentren en el proceso de aprender a leer y escribir o que ya puedan leer y escribir. Turistas del Centro Histórico que se avocan a alguna sede municipal que desee aprender por medio de material informativo impreso adecuado para su rango de edad.

8.2 Método e Instrumento

Para la obtención de los objetivos que se desean, fue necesario concretar una metodología a implementar para validar el presente proyecto, eligiendo una herramienta de investigación que otorgue reunir la información relacionada con la efectividad del diseño de material informativo impreso para promover en niños de 7 a 10 años el patrimonio cultural del Centro Histórico de la ciudad capital y de tal forma estimar el alcance y efectividad de los objetivos planteados.

La Encuesta

Se realizaron 2 versiones de encuestas de selección múltiple. En ambas versiones las preguntas tenían el mismo cuestionamiento, al igual que la misma cantidad de preguntas. Diferenciándose una de la otra en que una sería impartida al grupo objetivo y debía contener un lenguaje sencillo, ya que la responderían niños de 7 a 10 años y la otra propuesta en lenguaje técnico, ya que la responderían profesionales en comunicación y diseño gráfico.

Las encuestas están compuestas por 13 preguntas, distribuidas en tres secciones fundamentales para mejorar los resultados: parte objetiva, semiología y operativa.

La parte objetiva es la que determina y evalúa los objetivos planteados para el proyecto del material informativo impreso, dentro de ellos los objetivos generales como los específicos y los objetivos de comunicación y diseño.

La parte semiológica es la que conforma el conjunto de elementos visuales, informativos, el entendimiento de los mensajes que contiene del material informativo impreso y la idea conceptual, conformado por los colores, fotografía, forma y estilo.

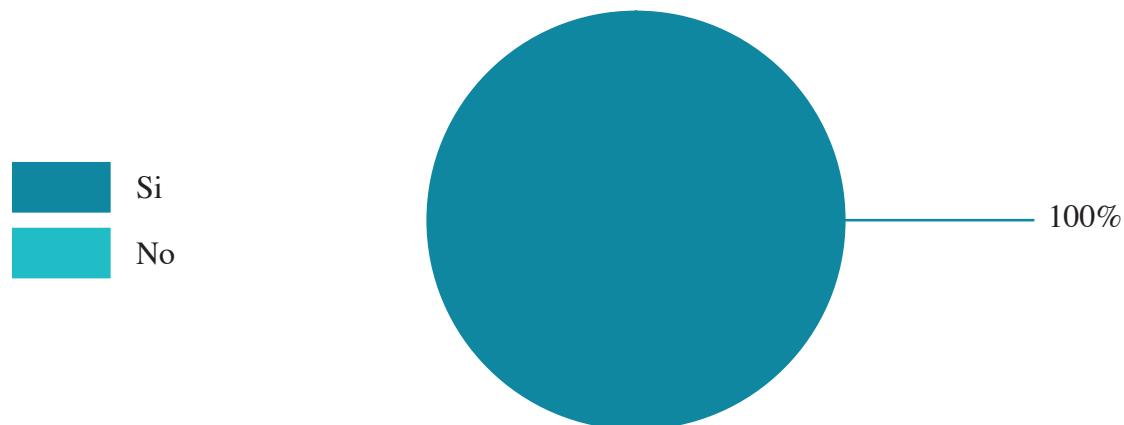
La parte operativa busca determinar que el material informativo impreso sea funcional, efectivo y agradable para el grupo objetivo a quien va dirigido.

8.3 Resultados e interpretación de resultados.

Como producto de la interpretación de los resultados que se obtuvieron en base al instrumento de investigación utilizado. A continuación se presenta por medio de gráficas las conclusiones, acompañado de la interpretación de cada gráfica. Previo a hacer mención de la solución en nivel funcional, tecnológico y expresivo.

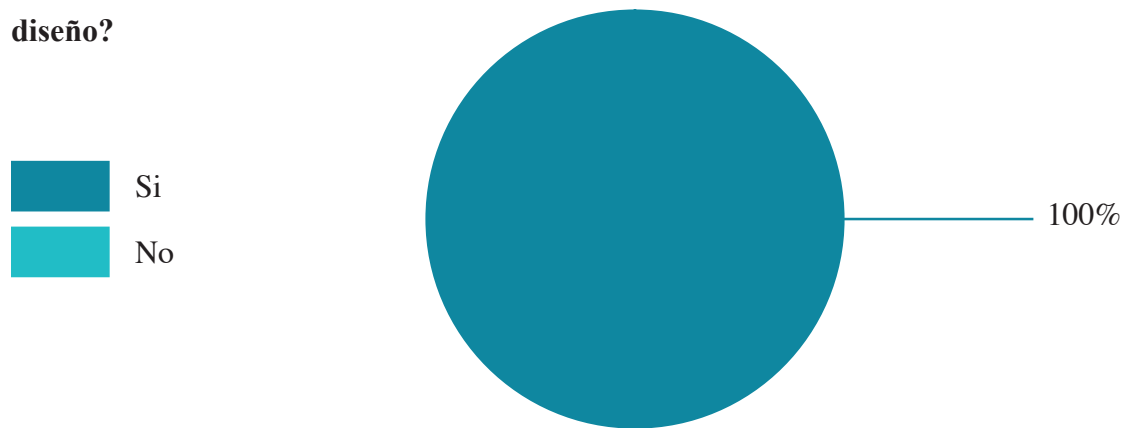
Parte Operativa:

1. ¿Cree necesario diseñar material informativo impreso para promover en niños de 7 a 10 años el patrimonio cultural del Centro Histórico de la ciudad capital?



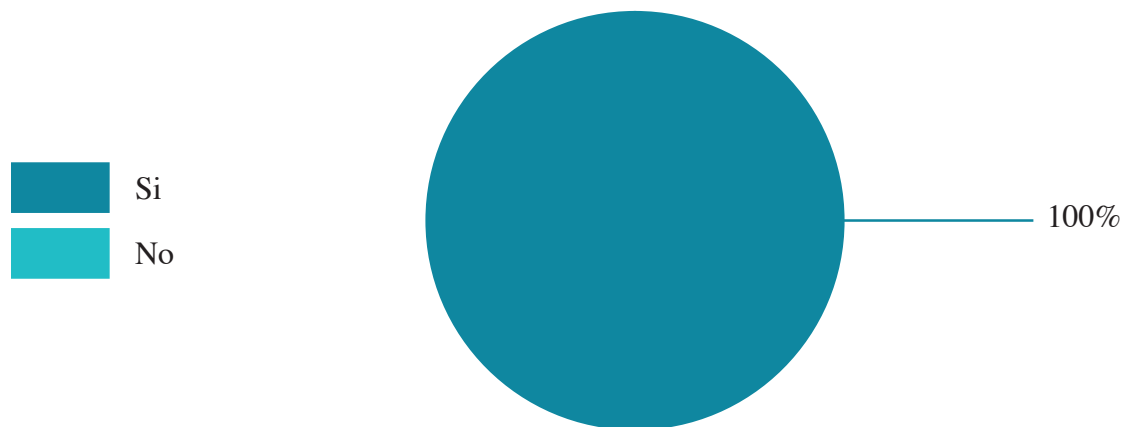
El 100% de la población encuestada cree que sí es necesario diseñar material informativo impreso para promover en niños de 7 a 10 años el patrimonio cultural del Centro Histórico de la ciudad capital.

2. ¿Considera útil investigar información relacionada a la elaboración de materiales informativos impresos para sustentar el desarrollo de este proyecto de comunicación y diseño?



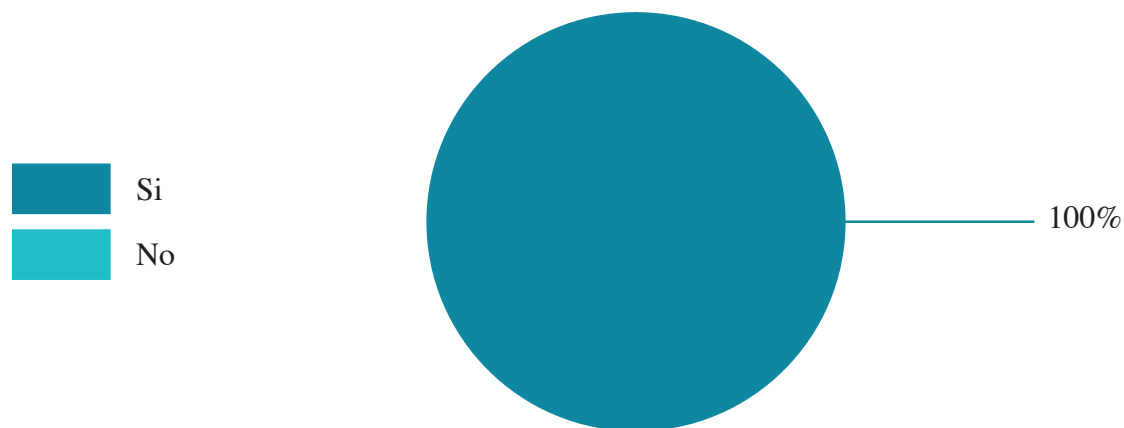
El 100% de la población encuestada considera que sí es útil investigar información relacionada a la elaboración de materiales informativos impresos para sustentar el desarrollo de este proyecto de comunicación y diseño.

3. ¿Considera necesario recopilar información acerca de la Municipalidad de Guatemala y los servicios que ofrece a la ciudadanía para establecer el contenido del manual informativo?



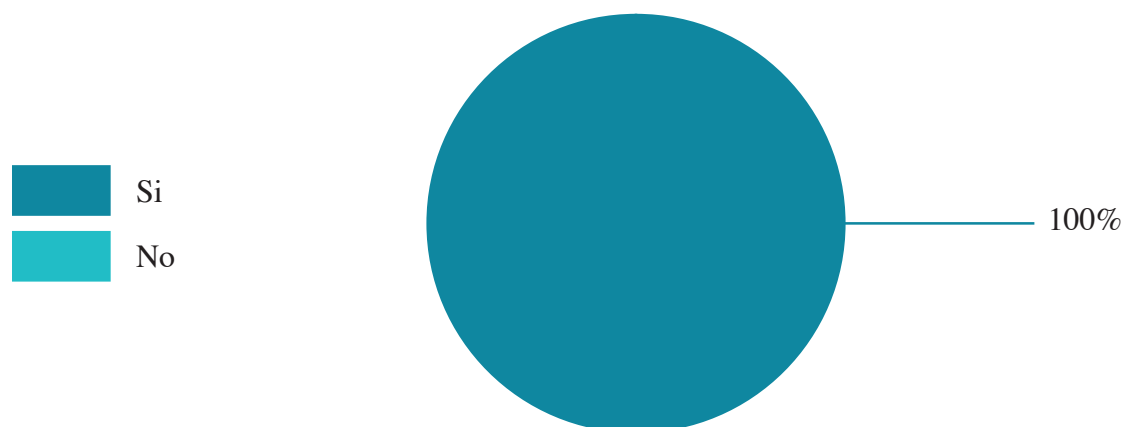
El 100% de la población encuestada considera que sí es necesario recopilar información acerca de la Municipalidad de Guatemala y los servicios que ofrece a la ciudadanía para establecer el contenido del manual informativo.

4. ¿Considera importante diagramar los elementos gráficos en base a criterios de jerarquización para generar una fácil redacción de la información al grupo objetivo?



El 100% de la población encuestada considera que sí es importante diagramar los elementos gráficos en base a criterios de jerarquización, para generar una fácil redacción de la información al grupo objetivo.

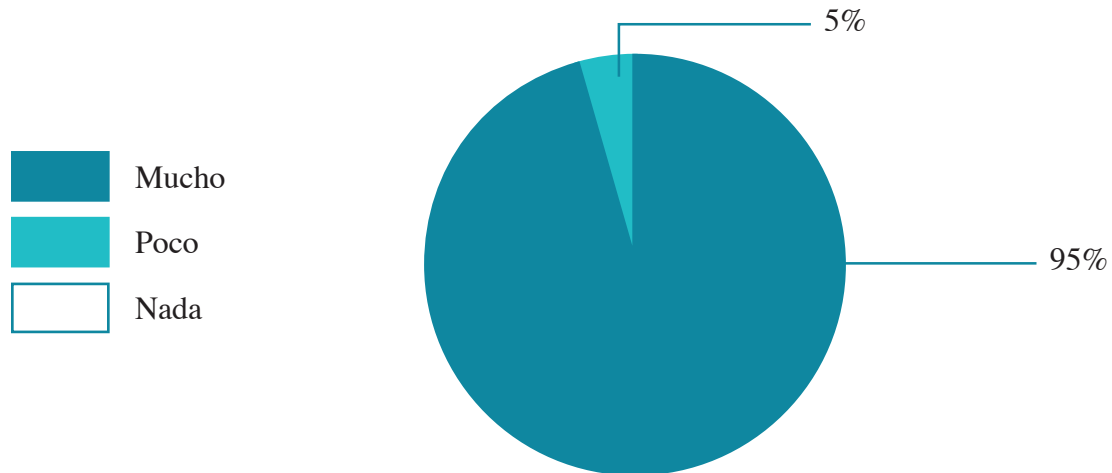
5. ¿Considera indispensable incluir ilustraciones que representen al Centro Histórico de la ciudad de Guatemala para que ayuden al grupo objetivo a comprender de manera correcta la información?



El 100% de la población encuestada considera que sí es indispensable incluir ilustraciones que representen al Centro Histórico de la ciudad de Guatemala, para que ayuden al grupo objetivo a comprender de manera correcta la información.

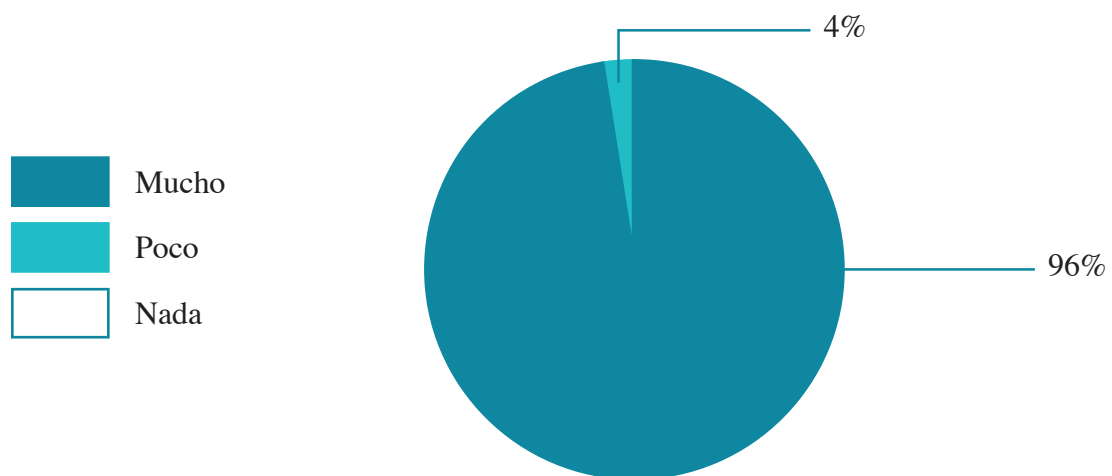
Parte Semiológica

6. ¿Considera el diseño del material informativo impreso es visualmente atractivo?



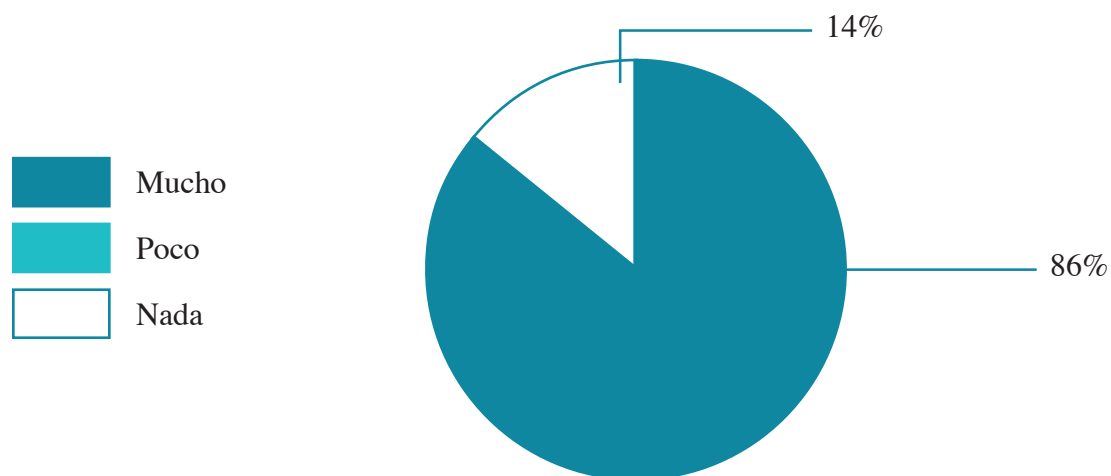
El 95% de la población encuestada afirma que el diseño del material informativo impreso es visualmente atractivo. Mientras que el 5% opina que es poco atractivo.

7. ¿Considera que los colores son adecuados para niños?



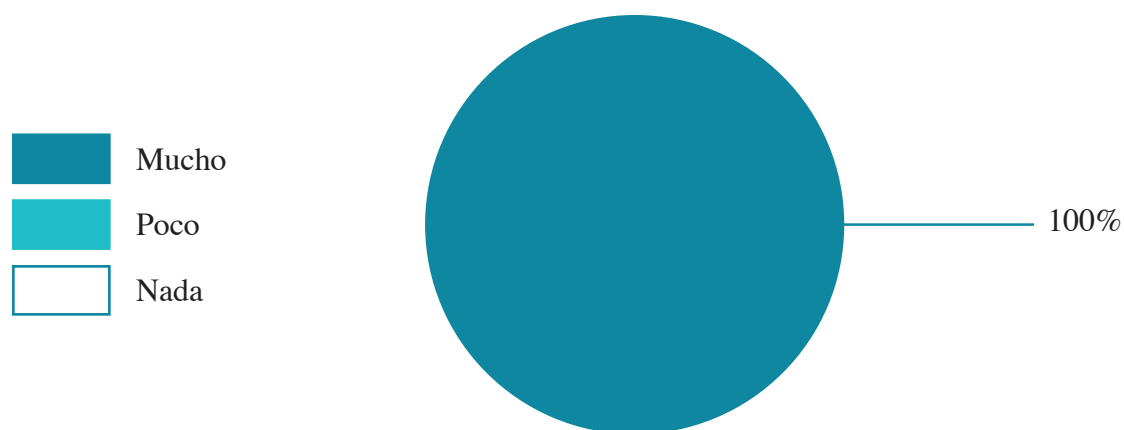
El 96% de la población encuestada afirma que los colores son adecuados para niños. Mientras que el 4% opina que es poco adecuado.

8. ¿Considera el personaje de Tío Llemo es agradable?



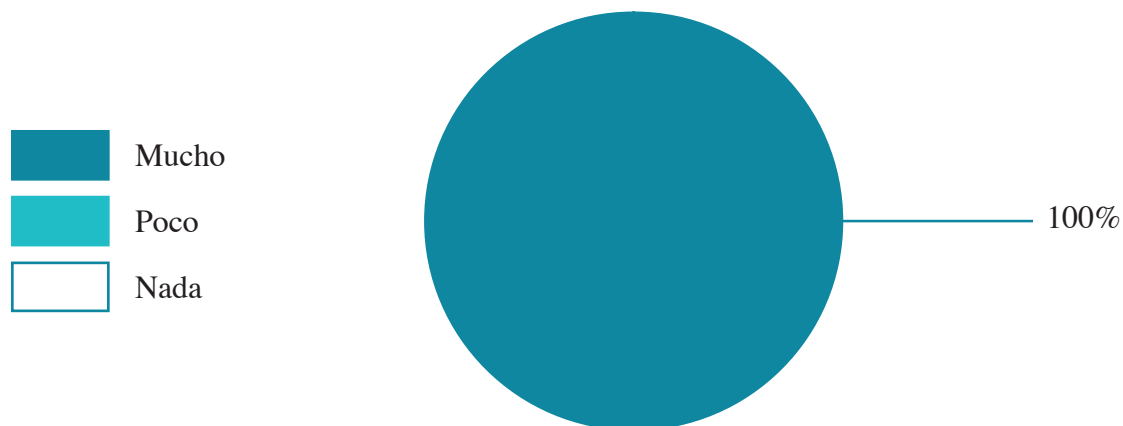
El 86% de la población encuestada afirma que el personaje de Tío Llemo es agradable. Mientras el 14% opina que no es agradable.

9. ¿Considera que la diagramación del material informativo impreso es ordenado y tiene equilibrio visual entre los elementos gráficos?



El 100% de la población encuestada afirma que la diagramación del material informativo impreso es ordenado y tiene equilibrio visual entre los elementos gráficos.

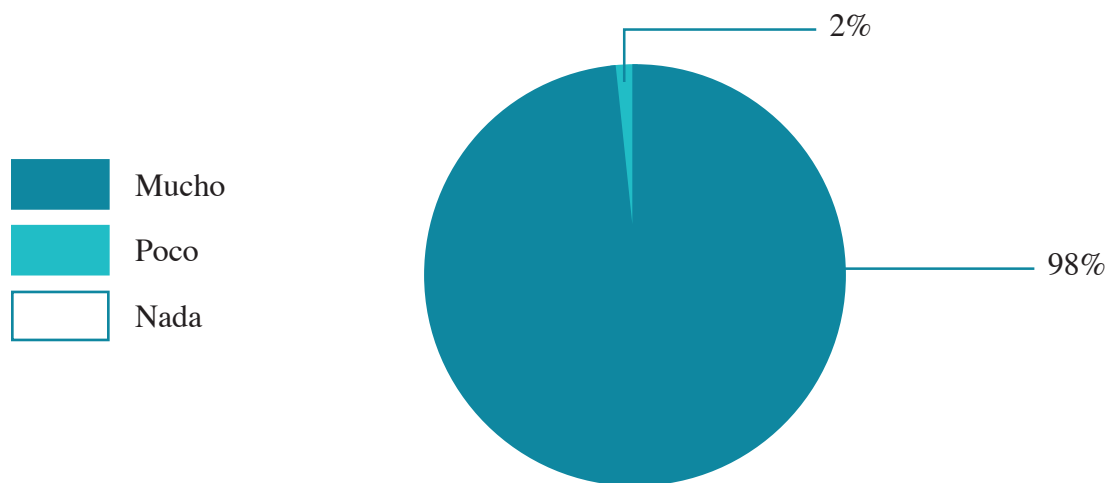
10. ¿Considera que las ilustraciones representan correctamente cada inmueble patrimonial?



El 100% de la población encuestada afirma que las ilustraciones representan correctamente cada inmueble patrimonial.

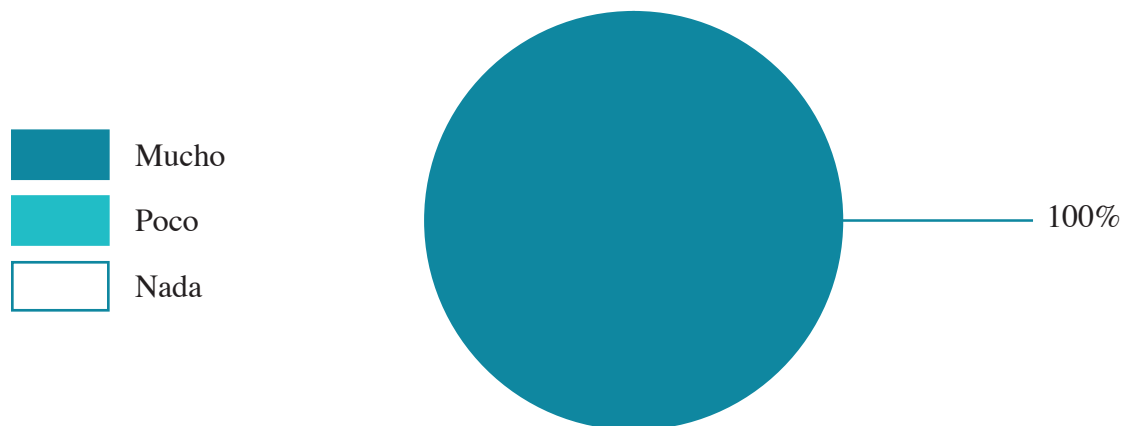
Parte Operativa

11. ¿Considera que al leer el contenido del material informativo impreso la letra es legible?



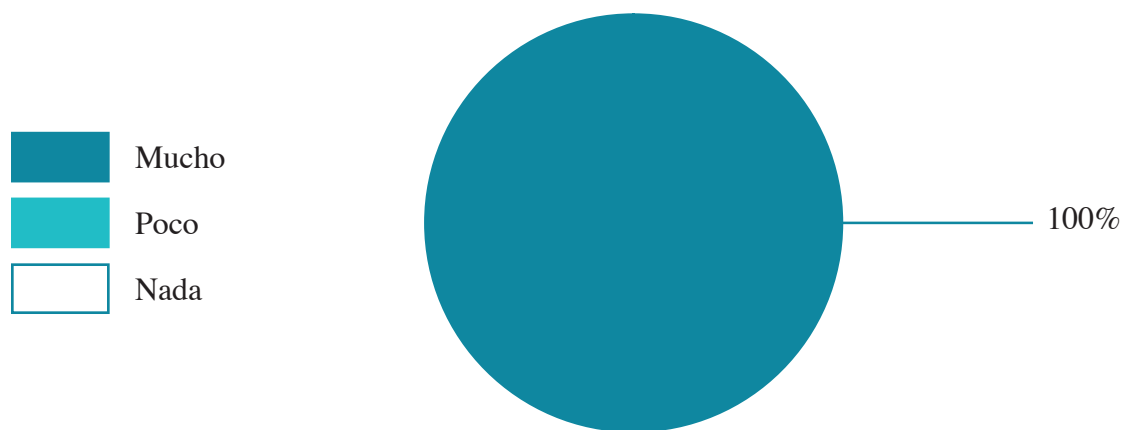
El 98% de la población encuestada afirma que al leer el contenido del material informativo impreso la letra es legible. Mientras que el 2% opina que es poco legible.

12. ¿Considera que las actividades dentro del material son fáciles de comprender?



El 100% de la población encuestada afirma que las actividades dentro del material son fáciles de comprender.

13. ¿Considera que el material informativo impreso es de utilidad para que los niños aprendan sobre lugares patrimoniales en el Centro Histórico de la Ciudad de Guatemala?



El 100% de la población encuestada afirma que el material informativo impreso es de utilidad para que los niños aprendan sobre lugares patrimoniales en el Centro Histórico de la Ciudad de Guatemala.

8.4 Cambios en base a los resultados

Según el proceso de validación por medio del cliente, grupo objetivo y grupo de expertos, dan como resultado las siguientes observaciones:

El cliente compartió su opinión respecto a la información contenida en el material informativo y la redacción del mismo. Después de realizar las anotaciones aprobó el proyecto.

El grupo objetivo fue muy claro al decir lo que le parecía agradable y lo que no le agradaba del material impreso, realizando comentarios de cuál sería la forma en que les sería más grato el material.

El grupo de expertos realizó anotaciones en cuanto a diseño, redacción del material impreso, tamaño de letra, fuente utilizada y diagramación. La opinión de los expertos fue valiosa para mejorar de presentar el contenido al grupo objetivo, haciendo más claro sus objetivos.

Se realizaron los siguientes cambios:

Personaje de Tío Llemo

1. Se modificó el color de pelo a negro 100% y se removieron las canas del pelo.
2. Se eliminó la arruga en la frente.
3. Se cambió la forma de las cejas volviéndose curvas y en color negro 100%.
4. Se removió el chaleco con rombos y se dejó con camisa celeste,
5. Se remplazo el color del pantalón por una variante del color de la camisa.
6. Se cambió el color de los calcetines a una tonalidad más clara.
7. Se modificó el color de los zapatos al mismo color del pantalón.

Antes



Después



Portada

1. Se modificó al personaje: color de pelo, camisa, cejas, canas, arruga de la frente y forma de las cejas.

Antes



Después

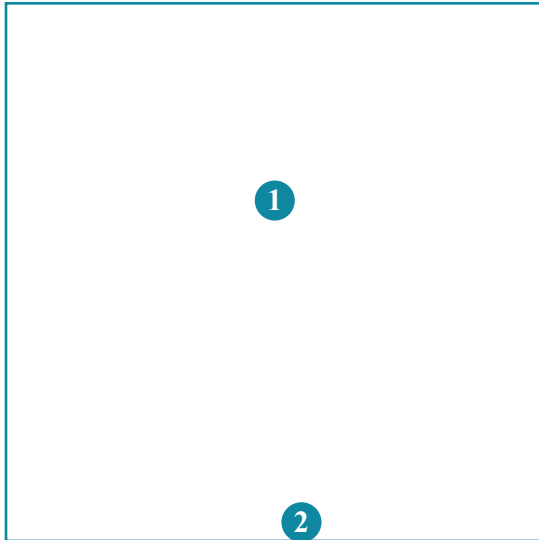


Retiro de Hojas Arrancables

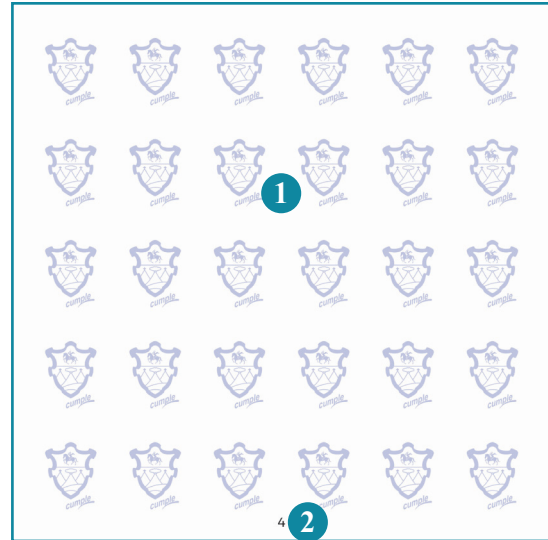
1. Se modificó el retiro de las hojas arrancables, paso de estar en blanco a tener marca de agua del logotipo de la Municipalidad de Guatemala.

2. Se agregó el número de página.

Antes



Después



Presentación Personaje Tío Llemo

1. Se modificó al personaje con los cambios anteriormente mencionados.

2. Se agregó número de página.

Antes



Después



Palacio Nacional de la Cultura

1. Se modificó el color del fondo por un color más llamativo para el grupo objetivo.
2. Se agregó el número de página.

Antes



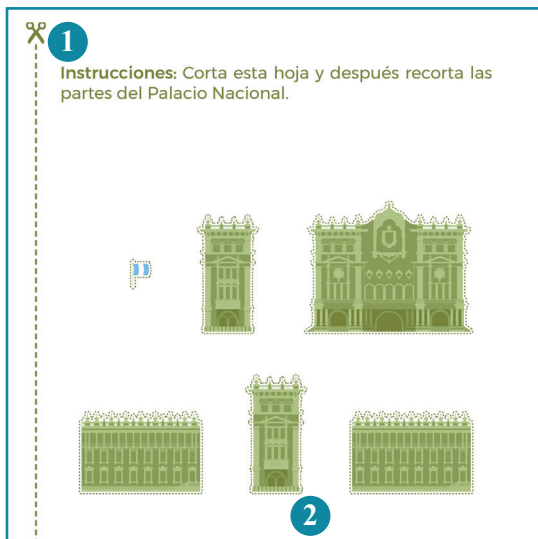
Después



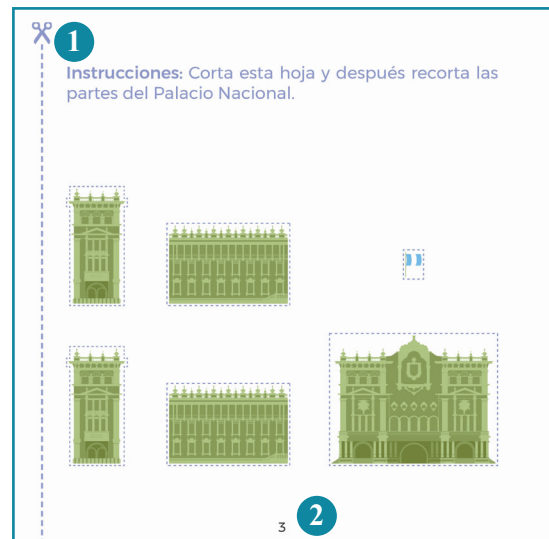
Hoja Arrancable del Palacio Nacional de la Cultura

1. Se cambió el color de la tipografía, tijera y la línea punteada.
2. Se agregó el número de página.

Antes



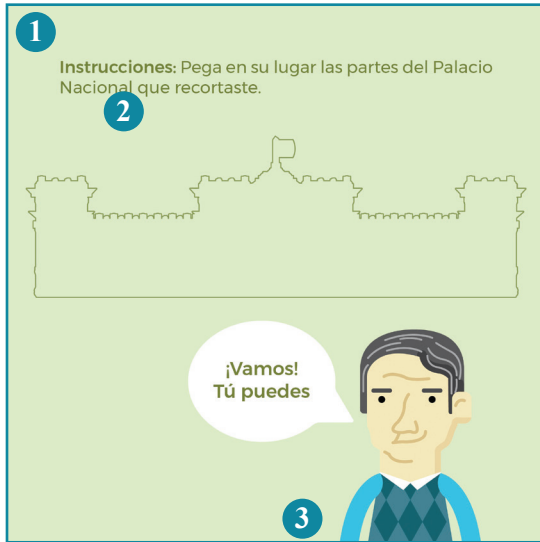
Después



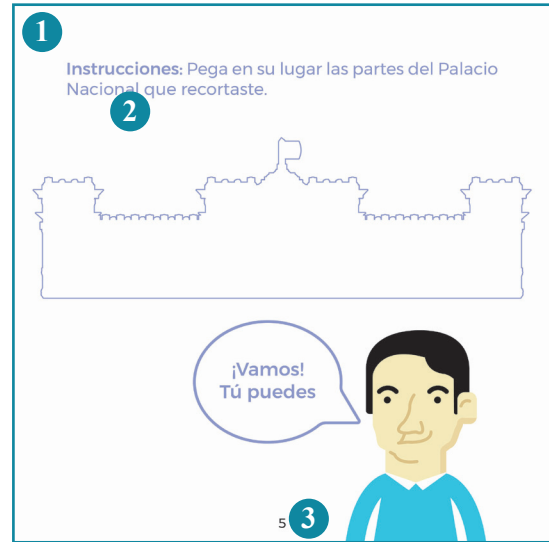
Actividad Palacio Nacional de la Cultura

1. Se modificó el color del fondo.
2. Se cambió el color de la tipografía y trazos.
3. Se agregó el número de página.

Antes



Después



Catedral Metropolitana

1. Se modificó el texto descriptivo de la Catedral Metropolitana.
2. Se agregó el número de página.

Antes



Después



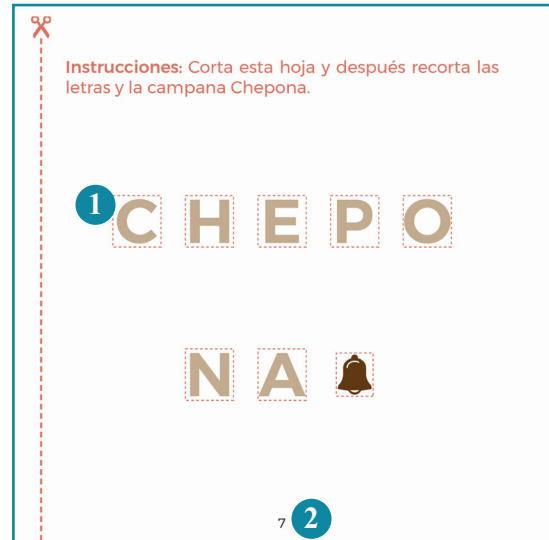
Hoja Arrancable Catedral Metropolitana

1. Se modificó la forma de las líneas punteadas que indican donde se debe recortar.
2. Se agregó número de página.

Antes



Después



Actividad Catedral Metropolitana

1. Se modificó el color de la hoja, color de la tipografía y trazos.
2. Se modificó la línea punteada a cuadrada.
3. Se agregó el número de página.

Antes



Después



Teatro Lux

1. Se agregó el número de la página.

Antes



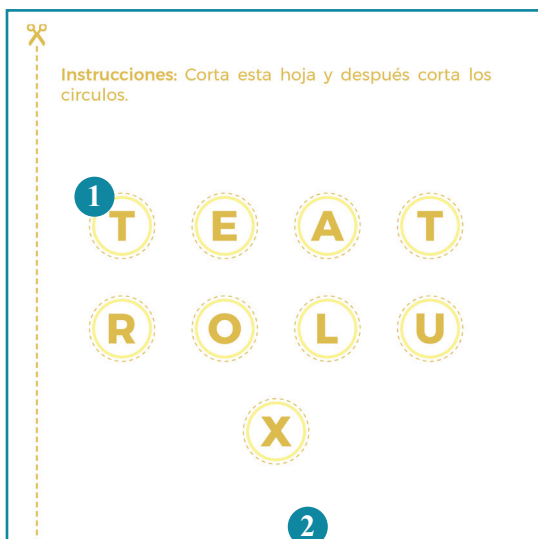
Después



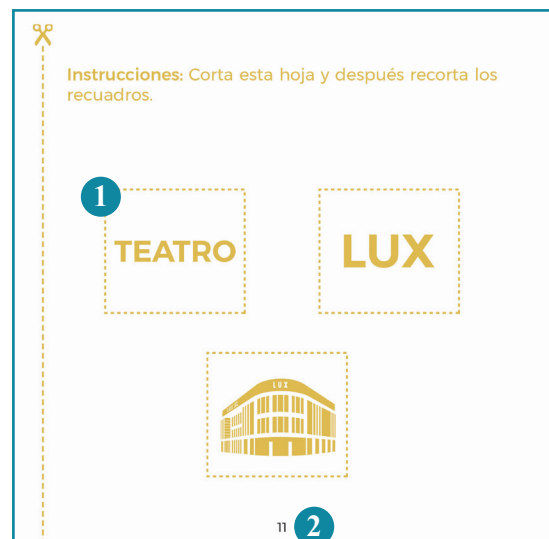
Hoja Arrancalbe Teatro Lux

1. Se modificaron los elementos que deben ser cortados para la realización de la actividad.
2. Se agregó en número de la página.

Antes



Después



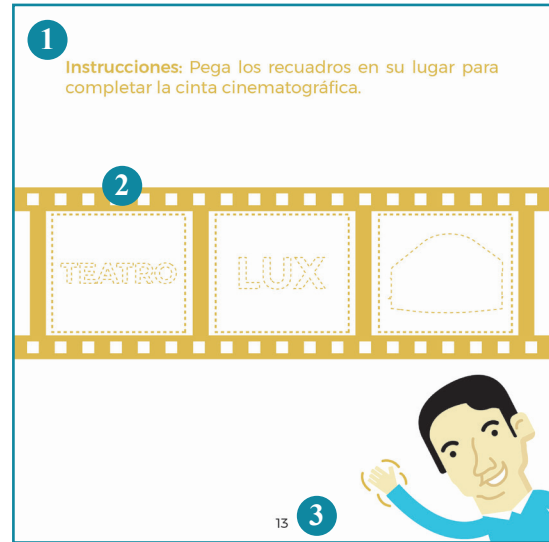
Actividad Teatro Lux

1. Se modificó el color del fondo y de las instrucciones.
2. Se cambió la actividad relacionada con el Teatro Lux.
3. Se agregó el número de la página.

Antes



Después



Casa Ibargüen

1. Se agregó el número de página.

Antes



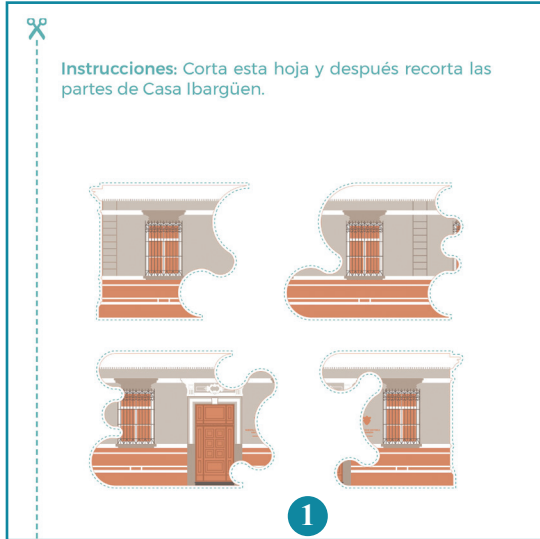
Después



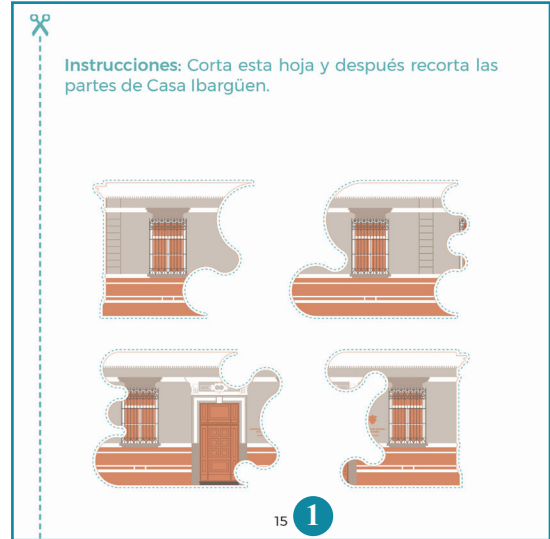
Hoja Arrancable Casa Iburgüen

1. Se agregó número de página.

Antes



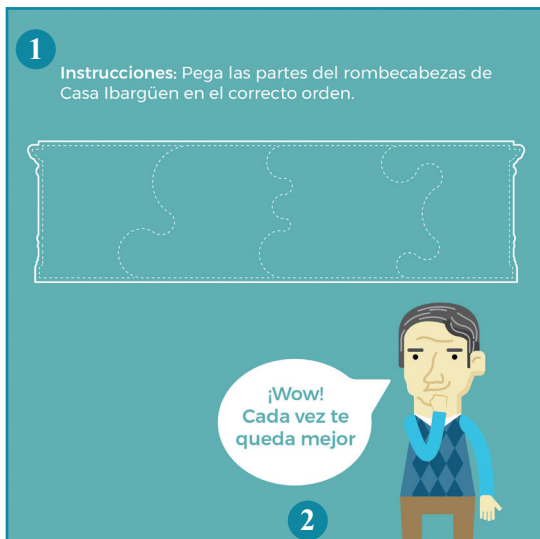
Después



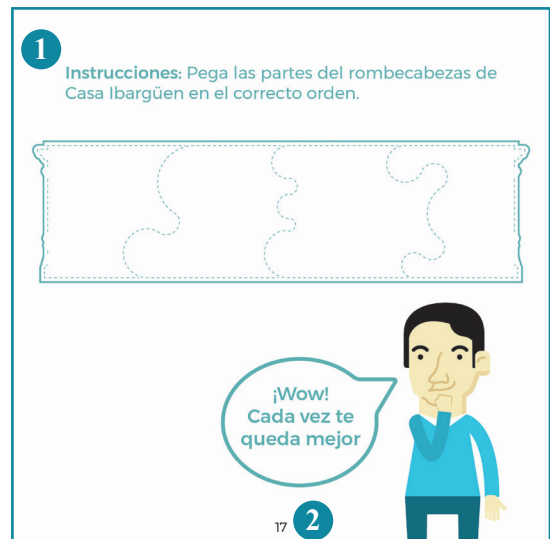
Actividad Casa Iburgüen

1. Se modificó el color del fondo, tipografía y globo de diálogo.
2. Se agregó el número de página

Antes



Después



Antiguo Palacio de Correos

1. Se modificó el texto descriptivo del Antiguo Palacio de Correos.
2. Se agregó el número de página.

Antes



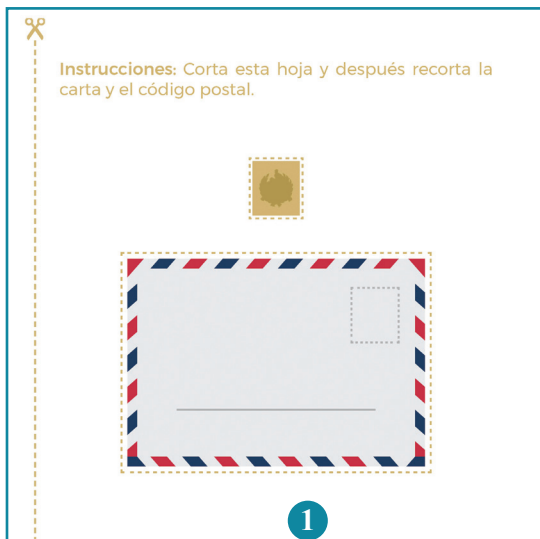
Después



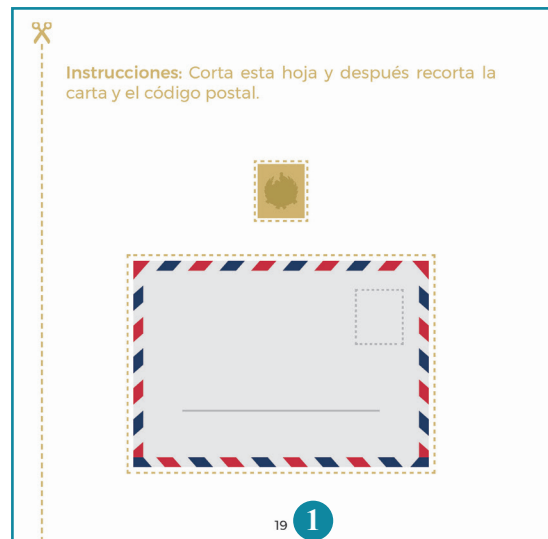
Hoja Arrancable Antiguo Palacio de Correos

1. Se agregó número de página.

Antes



Después



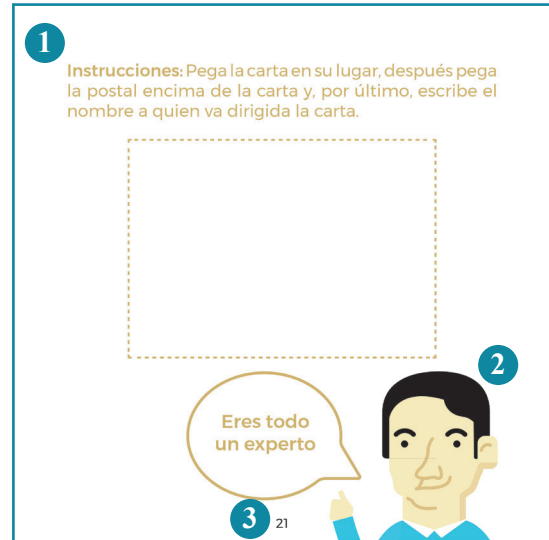
Actividad Antiguo Palacio de Correos

1. Se modificó el color del fondo, tipografía y globo de diálogo.
2. Se cambiaron colores y formas del personaje.
3. Se agregó el número de página.

Antes



Después



Antigua Imprenta Sánchez & De Guise

1. Se agregó el número de página.

Antes



Después



Hoja Arrancable Antigua Imprenta Sánchez & De Guise

1. Se agregó número de página.

Antes



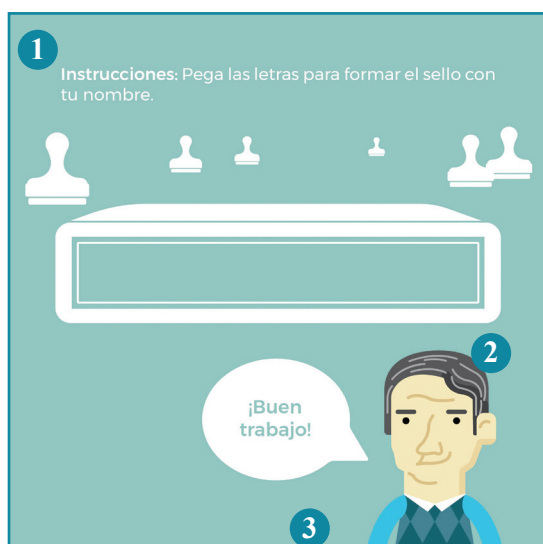
Después



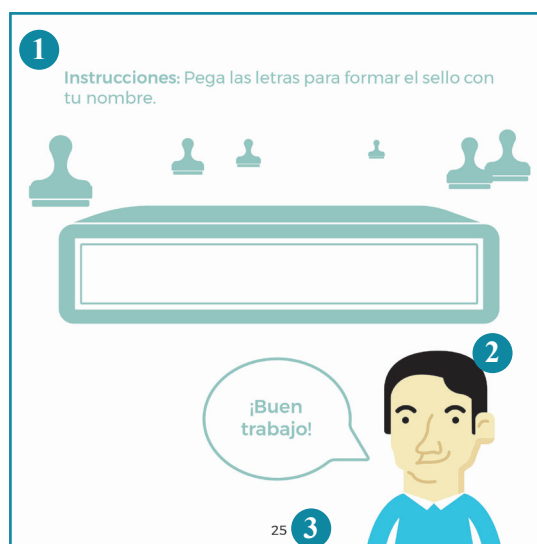
Actividad Antigua Imprenta Sánchez & De Guise

1. Se modificó el color del fondo, tipografía e iconos.
2. Se cambiaron colores y formas del personaje.
3. Se agregó el número de página.

Antes



Después



Ultimo Reto

1. Se modificó al personaje en lo anteriormente señalado.
2. Se agregó el número de página.

Antes



Después



Mapa de los Lugares

1. Se agregó el número de la página.

Antes



Después



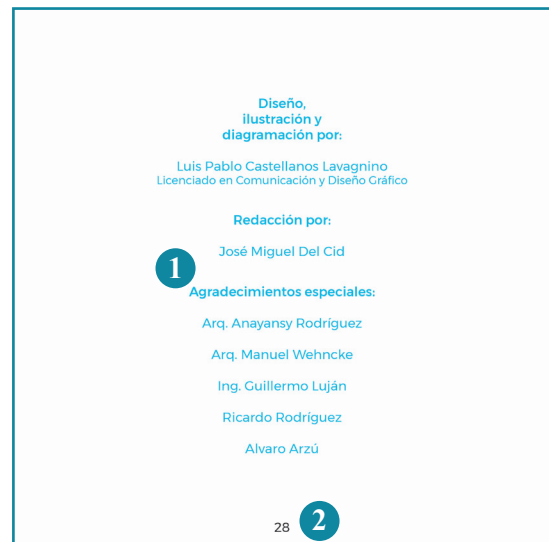
Créditos

1. Se completaron los créditos del material informativo impreso.
2. Se agregó el número de la página.

Antes



Después



A decorative teal border with rounded corners frames the page. It consists of a single continuous line that forms a large, irregular shape, leaving a central area for the text.

Capítulo IX

Propuesta Gráfica Final

Capítulo IX: Propuesta Gráfica Final

Según la solicitud del cliente, se elaboró material informativo impreso, para fundamentar el proyecto de graduación, que se titula:

“Diseño de material informativo impreso para promover en niños de 7 a 10 años el patrimonio cultural del Centro Histórico de la ciudad capital. Municipalidad de Guatemala”.

El material informativo impreso será utilizado para dar a conocer el patrimonio cultural del Centro Histórico, por medio ilustraciones de los inmuebles patrimoniales y de tal forma culturizar a los niños comprendidos en dichas edades.

El material será impreso a full color, a un tamaño de 8 pulgadas por 8 pulgadas. Consta de portada, contraportada y 30 páginas interiores.



**Muni
Guate**

Centro
Histórico

E N E L CENTRO CON TÍO LLEMO

UP
EDITORIAL

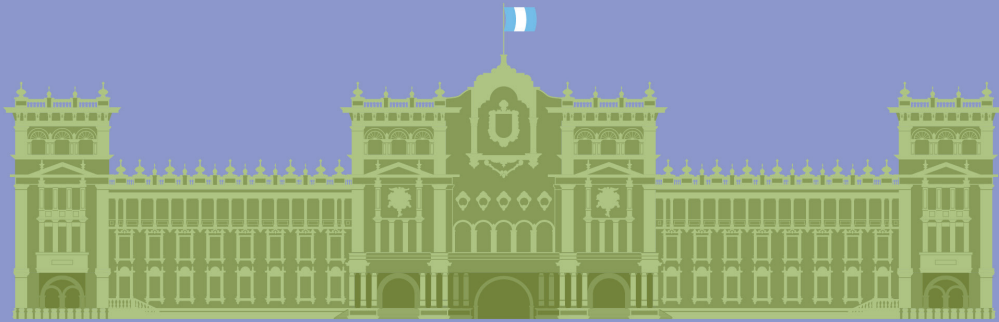


A Tío Lemo le gusta hacer nuevos amigos y pasear por el Centro Histórico, él te llevará a lugares muy interesantes y divertidos.



1

Palacio Nacional de la Cultura

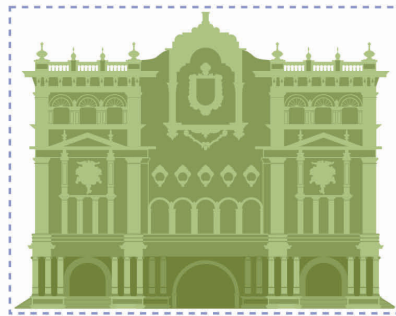
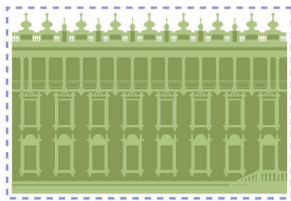
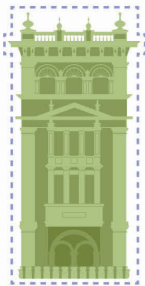
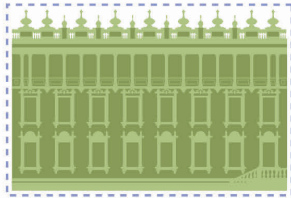
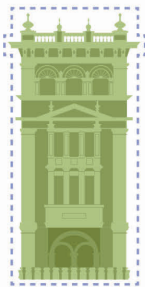


El Palacio Nacional es el lugar donde el presidente realiza las reuniones más importantes, también es un museo y una galería de arte.

2



Instrucciones: Corta esta hoja y después recorta las partes del Palacio Nacional.

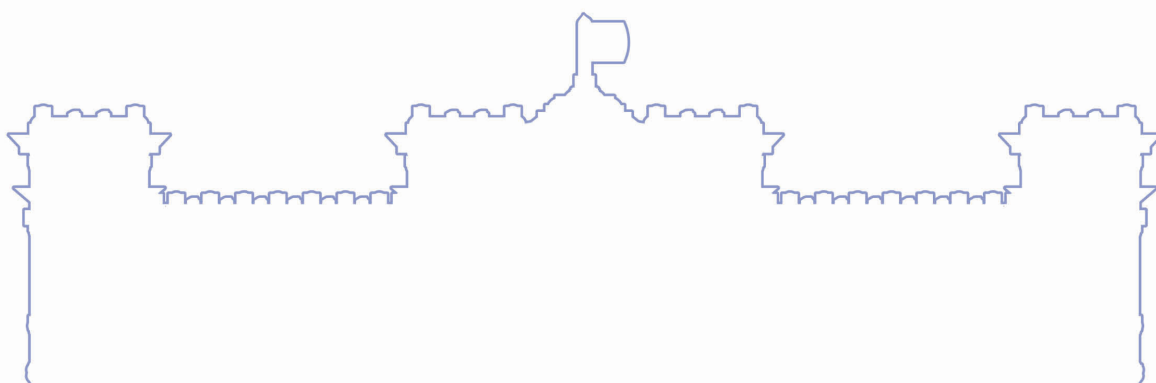


3

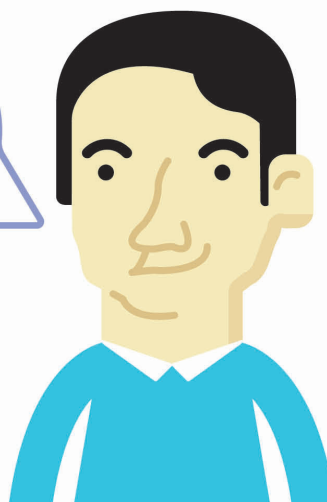
Retiro de hoja arrancable



Instrucciones: Pega en su lugar las partes del Palacio Nacional que recortaste.



¡Vamos!
Tú puedes



5

Catedral Metropolitana



Es la iglesia más importante de la ciudad, tiene más de 200 años y tiene una campana llamada Chepona que pesa 5,000 libras, lo que pesan 100 niños.

6



Instrucciones: Corta esta hoja y después recorta las letras y la campana Chepona.

C H E P O

N A 

7

Retiro de hoja arrancable



Instrucciones: Pega las letras que conforman la palabra y también la campana Chepona.

CHEPONA



¡Eres muy hábil en esto!



9

Teatro Lux



Es el edificio más conocido del Paseo de la Sexta, tiene más de 80 años y allí se presentan muchas obras musicales, de cine y de teatro.

10



Instrucciones: Corta esta hoja y después recorta los recuadros.

TEATRO

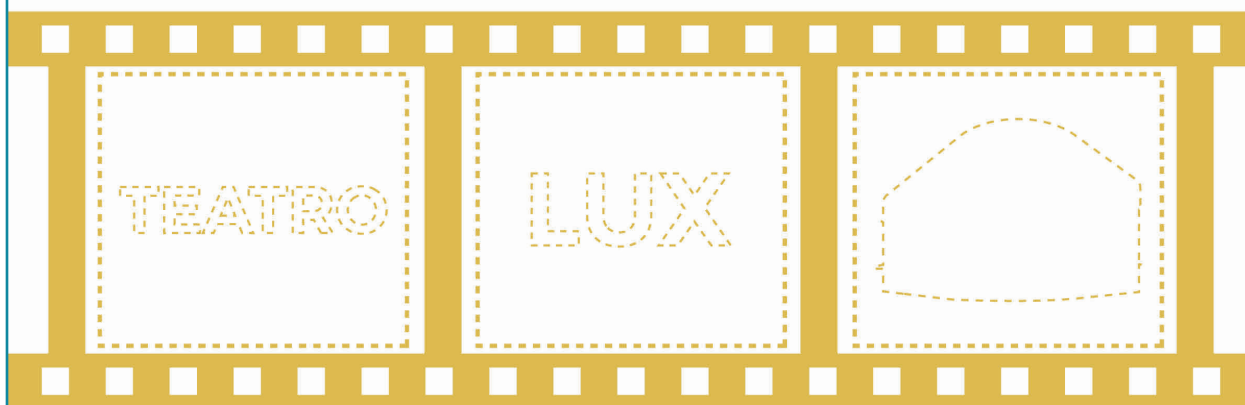
LUX



Retiro de hoja arrancable

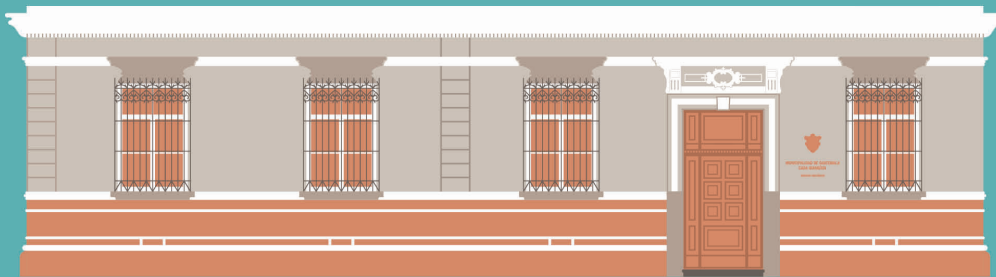


Instrucciones: Pega los recuadros en su lugar para completar la cinta cinematográfica.



13

Casa Ibargüen



Esta es una casa muy antigua, grandota y de mucha historia. En ella trabajan personas que cuidan y hacen cosas buenas por el Centro Histórico.

14



Instrucciones: Corta esta hoja y después recorta las partes de Casa Ibarгүйн.

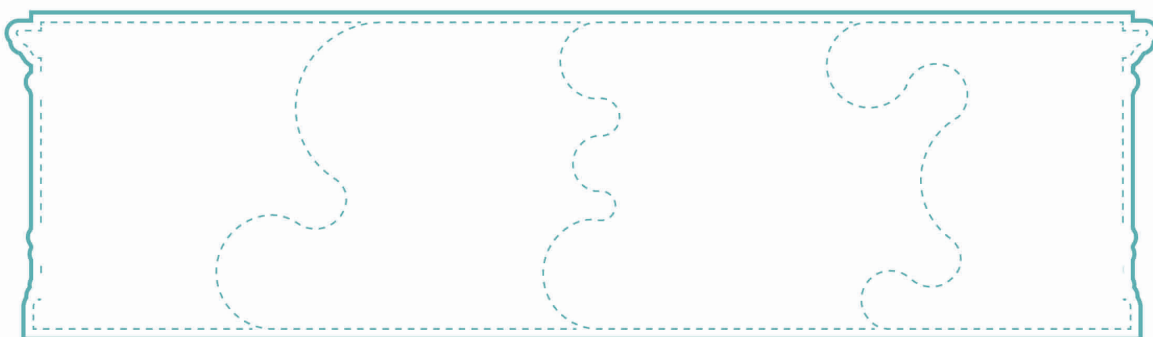


15

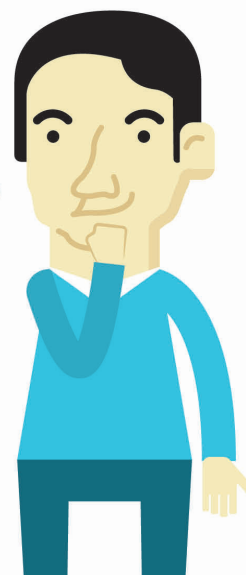
Retiro de hoja arrancable



Instrucciones: Pega las partes del rombecabezas de Casa Ibargüen en el correcto orden.

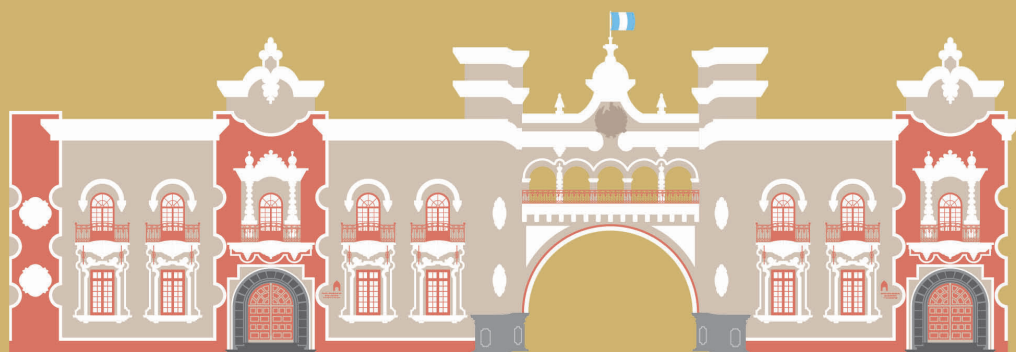


¡Wow!
Cada vez te
queda mejor



17

Antiguo Palacio de Correos



Es el palacio a donde se llevaban las cartas y donde estudian los artistas. Tiene un museo donde se puede viajar en el tiempo.

18



Instrucciones: Corta esta hoja y después recorta la carta y el código postal.

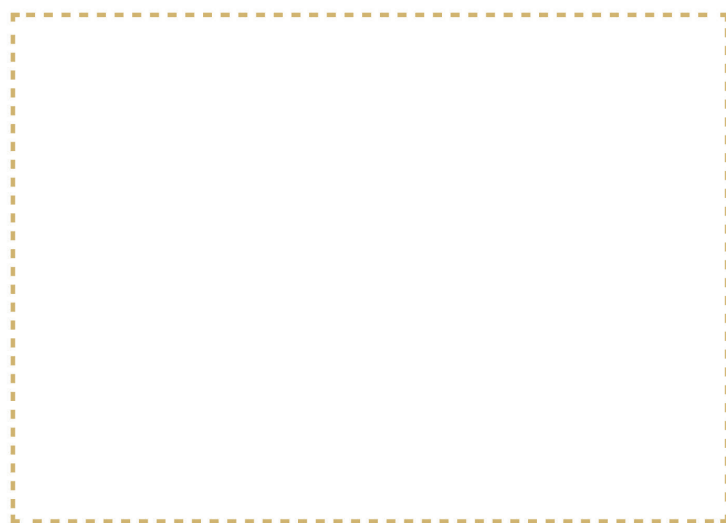


19

Retiro de hoja arrancable



Instrucciones: Pega la carta en su lugar, después pega la postal encima de la carta y, por último, escribe el nombre a quien va dirigida la carta.



21

Antigua Imprenta Sánchez & De Guise



En esta tipografía se imprimieron documentos muy importantes. Durante más de 100 años aquí se produjo el calendario más famoso de Guatemala.



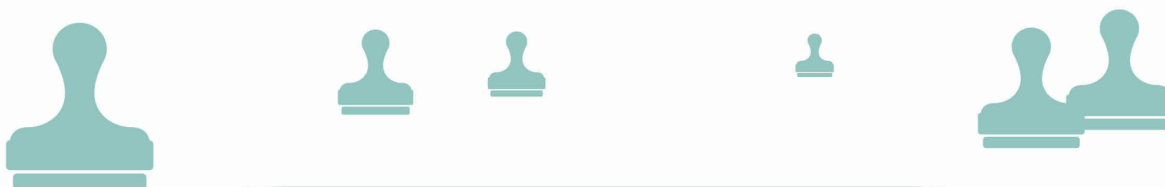
Instrucciones: Corta esta hoja y después recorta las letras que conformen tu nombre.

A	B	C	D	E	F	G	H
I	J	K	L	M	N	Ñ	O
P	Q	R	S	T	U	V	W
X	Y	Z	•	•	A	B	C
D	E	F	G	H	I	J	K
L	M	N	Ñ	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z

Retiro de hoja arrancable



Instrucciones: Pega las letras para formar el sello con tu nombre.



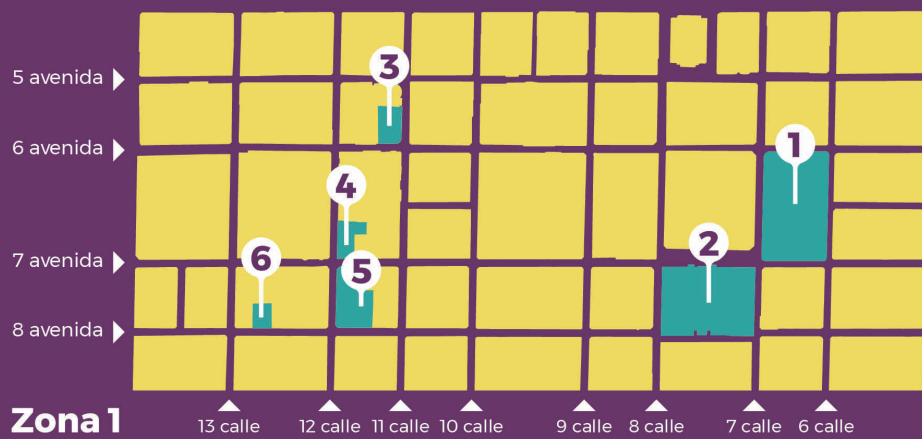
25

Muy bien, ahora eres un conocedor del Centro Histórico. El último reto es visitar cada lugar, marca cada espacio cuando ya lo hayas visitado.



26

Mapa de los Lugares



1



2



3



4



5



6



**Diseño,
ilustración y
diagramación por:**

Luis Pablo Castellanos Lavagnino
Licenciado en Comunicación y Diseño Gráfico

Redacción por:

José Miguel Del Cid

Agradecimientos especiales:

Arq. Anayansy Rodríguez

Arq. Manuel Wehncke

Ing. Guillermo Luján

Ricardo Rodríguez

Alvaro Arzú



Municipalidad de Guatemala, Dirección del Centro Histórico,
7a avenida 11-66 zona 1. Tel: 2285-8950 al 52
www.muniguate.com

A decorative teal border with rounded corners frames the page. It consists of a single line that forms a large, irregular shape, leaving the central text area open.

Capítulo X

Producción, Reproducción y Distribución

Capítulo X: Producción, Reproducción y Distribución

La elaboración en algunos proyectos conlleva disponer de cierta cantidad de recursos, siendo necesario realizar una inversión a mediano plazo para obtener su elaboración. De ese punto se procede a la solicitud de efectuar un presupuesto que se establece como un conjunto de instrumentos que proporcionan la dirección para su desarrollo y realización.

Para la creación del material informativo impreso y este cumpla con la finalidad por el que fue creado y darse a conocer al grupo objetivo. Es útil contar con recursos económicos, técnicos y tecnológicos. Para respaldar económicamente el proyecto se tomarán en cuenta los siguientes elementos:

Plan de costos de elaboración: Ayudará a definir las bases del proceso de elaboración de las propuestas.

Plan de costos de producción: Contribuirá a establecer los costos de los artes finales del material informativo impreso.

Plan de costos de reproducción: Aportará a establecer los costos de impresión del material informativo impreso, esto para que la Municipalidad de Guatemala incluya dentro de su presupuesto la impresión y elaboración del mismo.

Plan de costos de distribución: Ayudará a definir los costos de repartición y entrega del material informativo impreso a los que requieran dicho contenido.

Margen de utilidad: Indicará el porcentaje de utilidad en base al subtotal del plan de costos de elaboración, producción y distribución.

IVA: Indicará el monto en base al porcentaje del 12% por ciento en base al plan de costos de elaboración, producción y distribución.

Cuadro con resumen general de costos: indica el costo total de la gestión del proyecto.

10.1 Plan de Costos de Elaboración

La labor realizada dentro del plan de costos de elaboración corresponde a la elaboración de las propuestas iniciales presentadas al cliente para definir una línea gráfica. Seguido de ello, la elaboración de la propuesta preliminar.

Costo Elaboración

Total de semanas laboradas	12 semanas
Total de días laborados	60 días (5 días a la semana)
Total de horas laboradas	420 horas (7 horas al día)

Total del costo de elaboración: 420 horas por Q25 cada hora

Q10,500.00

10.2 Plan de Costos de Producción

La labor realizada dentro del plan de costos de producción corresponde a elaboración de la propuesta final.

Costo Producción

Total de semanas laboradas	2 semanas
Total de días laborados	10 días (5 días a la semana)
Total de horas laboradas	80 horas (8 horas al día)

Total del costo de producción: 80 horas por Q25 cada hora

Q2,000.00

10.3 Plan de Costos de Reproducción

Cotización efectuada con la empresa “Mayaprin”: 5,000 unidades impresas a full color tamaño 8x8 pulgadas en texcote 12, más UV brillante en tiro, más 28 páginas en bond b 90 blanco pegado al calor con lomo cuadrado.

Costo Reproducción

Total del costo de reproducción

Q23,615.00

10.4 Plan de Costos de Distribución

La distribución del material informativo impreso no tendrá costo alguno, ya que la Municipalidad de Guatemala, por medio de su personal, distribuirá a centros educativos y visitantes en general, haciendo entrega del material al público.

Costo Distribución

Total del costo de distribución

Q0.00

10.5 Margen de Utilidad

El porcentaje de margen de utilidad es del 10%.

Margen de Utilidad

Total margen de utilidad (10%)

Q3,611.50

10.6 IVA

El monto del impuesto sobre la renta se obtiene del 12% del plan de costos de elaboración, producción y distribución.

IVA

Total del Impuesto al Valor Agregado

Q4,333.80

10.7 Cuadro Resumen General de Costos

A continuación se detalla el resumen general de costos, que incluye los costos de: elaboración, producción, reproducción, distribución, margen de utilidad e IVA.

Costo Total

Plan de costos de elaboración	Q10,500.00
Plan de costos de producción	Q2,000.00
Plan de costos de reproducción	Q23,615.00
Plan de costos de distribución	Q0.00
<i>Subtotal</i>	<i>Q36,115.00</i>
Margen de utilidad 10%	Q3,611.50
IVA	Q4,333.80

TOTAL

Q44,060.3

A decorative teal border with rounded corners frames the page. It consists of a single line that forms a large, irregular shape, leaving a central area for the text.

Capítulo XI

Conclusiones y Recomendaciones

Capítulo XI: Conclusiones y Recomendaciones

11.1 Conclusiones

Se logró diseñar material informativo impreso para promover a niños de 7 a 10 años, el patrimonio cultural del Centro Histórico de la ciudad capital.

Se investigó información relacionada a la elaboración de materiales informativos impresos, para sustentar el desarrollo de este proyecto de comunicación y diseño.

Se recopiló información acerca de la Municipalidad de Guatemala y los servicios que ofrece a la ciudadanía para establecer el contenido del material informativo.

Se diagramaron los elementos gráficos en base a criterios de jerarquización, para generar una fácil redacción de la información al grupo objetivo.

Se incluyeron ilustraciones que representen al centro histórico de la ciudad de Guatemala, para que ayuden al grupo objetivo a comprender de manera correcta la información.

11.2 Recomendaciones

Que el material informativo impreso para promover en niños de 7 a 10 años el patrimonio cultural del Centro Histórico de la ciudad capital este disponible y accesible al grupo objetivo como herramienta para aprender sobre la importancia y valor del patrimonio cultural que se encuentra en la ciudad capital.

Que la investigación y recolección de información relacionada a la elaboración de materiales informativos impresos sea actualizada, para estar al día con las tendencias de diseño.

Que la recopilación de información acerca de la Municipalidad de Guatemala y los servicios que ofrece a la ciudadanía amplíe el conocimiento de las labores que realiza la Municipalidad de Guatemala para el bien de la comunidad y ciudadanía.

Que la diagramación de los elementos en materiales informativos impresos sea en base a

criterios de jerarquización para genera una fácil redacción de la información al momento en que el grupo objetivo haga lectura del material.

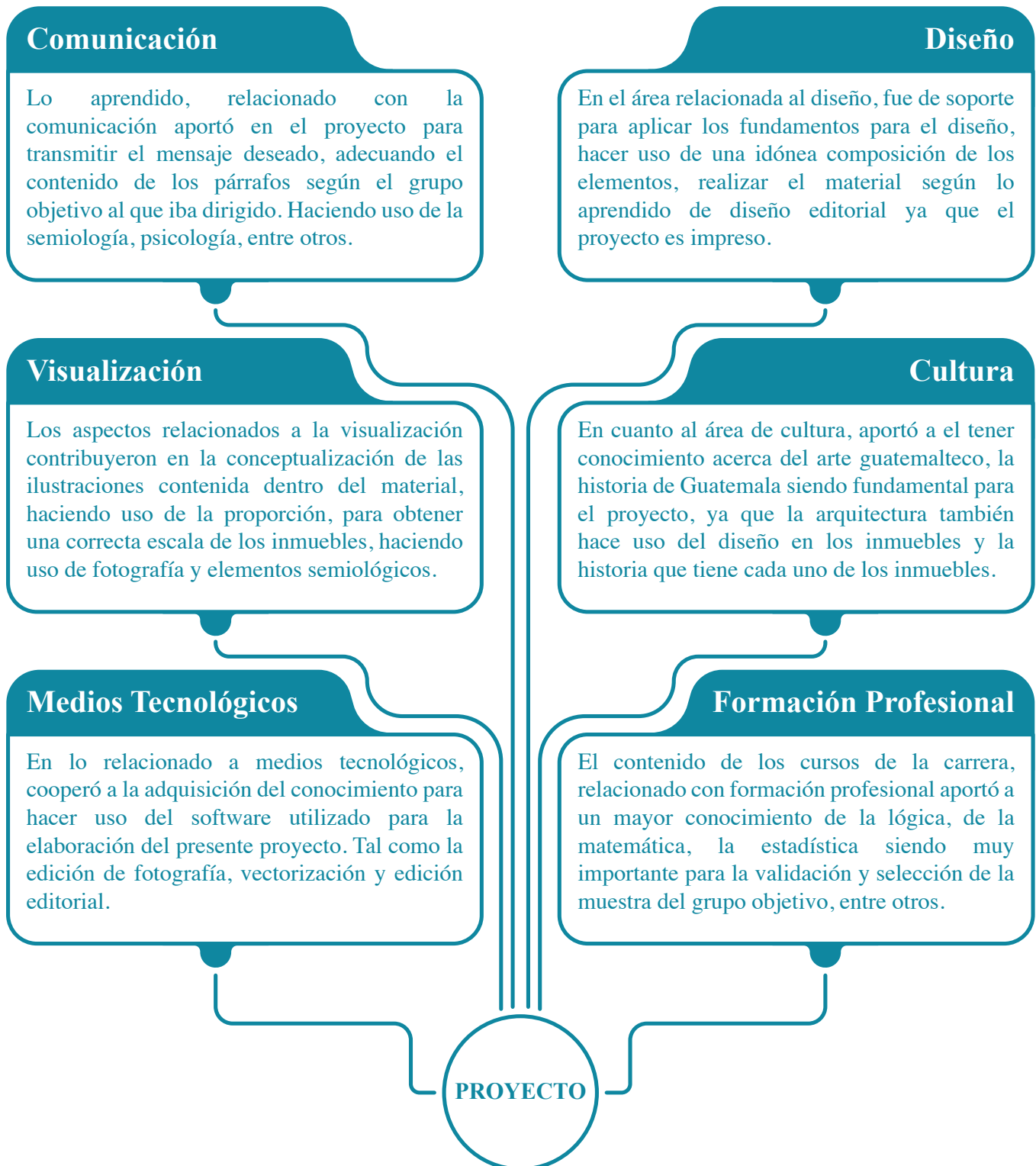
Se recomienda a futuro, cambiar ilustraciones en materiales dirigidos hacia niños para captar su atención y hacer llegar con mayor eficacia el mensaje deseado al grupo objetivo, para que no se vuelva un material viejo y aburrido.



Capítulo XII

Conocimiento General

Capítulo XII: Conocimiento General



A teal-colored decorative border with rounded corners frames the page. It consists of a single continuous line that forms a large, irregular shape, leaving a central area for the text.

Capítulo XIII

Referencias

Capítulo XIII: Referencias

13.1 Referencias Libros

B

Beth, H. (1987). Introducción a la ciencia de la comunicación (2 ed.). Barcelona: anthropos.

Bridgewater, P. (1992). Introducción al diseño grafico. México: Trilla.

F

Fichter, J. (1994). Sociología, 18 ed. Barcelona: Herder.

Frascara, J. (2000). Diseño Grafico y Comunicación. Buenos Aires: Ediciones Infinito.

M

Macionis, j. (2011) Sociología. (4, Ed.) Madrid: Pearson.

Martín, A. (2016) El Diseño Editorial, Guía para la Realización de Libros y Revistas. España.

Recuperado de <http://eprints.ucm.es/39751/1/TFM%20%20autor%20Leonardo%20Guerrero%20Reyes.pdf>

Morris, G. (2014). Psicología. (10, Ed.) México: Pearson.

P

Paniagua, M., Esquivel, J., Viggiano, N. (2009) Lenguaje y Comunicación. Costa rica. Recuperado

de <http://unpan1.un.org/intradoc/groups/public/documents/icap/unpan040441.pdf>

Parramón, J. (1998). Teoría y práctica del color. Barcelona: Parramón Ediciones.

R

Rodríguez, J., Suárez, L., González, L. (2005) Acercamiento Necesario a la Pedagogía General.

Cuba: Pueblo y Educación.

T

Tappended, Curtis. (2004) Graphic Design. Gran Bretaña. Editorial: Cassell Illustrated.

Z

Zappaterra, Y. (2008). Diseño Editorial: Periódicos y revistas. Gustavo Gili.

13.2 Referencias Documentos Web

C

Corbin, J. (Enero, 2017). Los 28 tipos de comunicación y sus características. (13 de junio de 2017),

Recuperado de <https://psicologiaymente.net/social/tipos-comunicacion-caracteristicas>

F

Fiori, M. (Mayo, 2014). Diseño Editorial – Definición y Etapas. (13 de junio de 2017),

Recuperado de <http://www.staffcreativa.pe/blog/disenio-editorial-definicion/>

M

Mérida, I. (Enero, 2011). El Proceso de Comunicación y sus Componentes. (13 de junio de 2017)

Recuperado de <http://argos.portalveterinaria.com/noticia/6581/articulos-archivo/el-proceso-de-la->

R

Rodríguez, A. (Mayo, 2016). El bocetaje es una etapa esencial de todo diseño. (14 de junio de

2017), Recuperado de <https://www.paredro.com/el-bocetaje-es-una-etapa-esencial-de-todo-diseno/>

S

Solís, H. (Marzo, 2012). Clasificación de los Tipos de Comunicación. (13 de junio de 2017),

Recuperado de <http://expresionsocoshernandez.blogspot.com/2012/03/clasificacion-de-los-tipos-de.html>

U

Universidad de Valencia (Octubre, 2012). Funciones de la Comunicación. (13 de junio de 2017),

Recuperado de <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA8.wiki?3>

Y

Yulieth, P. (Marzo, 2012). Tipos de Comunicación, Funciones de la Comunicación. (13 de junio de 2017), Recuperado de <http://lenguajeyulieth.blogspot.com/2012/03/tipos-de-comunicacion-funciones-de-la.html>

13.3 Referencias Sitios Web

A

Adobe Illustrator. (S.F.) En Wikipedia. Recuperado el 15 de junio de 2017 de https://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Illustrator

Adobe InDesign. (S.F.) En Wikipedia. Recuperado el 15 de junio de 2017 de https://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_InDesign

Adobe Photoshop. (S.F.) En Wikipedia. Recuperado el 15 de junio de 2017 de https://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop

Alcalde. (S.F.) De Wikipedia. Recuperado el 13 de junio del 2017 de <https://es.wikipedia.org/wiki/Alcalde>

Alcalde. (S.F.) Diccionario Definición. Recuperado el 13 de junio de 2017 de <https://definicion.de/alcalde/>

Antropología. (S.F.) En Wikipedia. Recuperado el 15 de junio de 2017 de <https://es.wikipedia.org/wiki/Antropolog%C3%ADa>

Antropología. Definicionabc. Recuperado el 15 de junio de 2017 de <https://www.definicionabc.com/ciencia/antropologia.php>

Arquitectura. (S.F.) En Wikipedia. Recuperado el 15 de junio de 2017 de <https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura>

C

Centro Histórico. (S.F.) En Wikipedia. Recuperado el 13 de junio de 2017 de

https://es.wikipedia.org/wiki/Centro_histórico

Ciudadano. (S.F.) En Wikipedia. Recuperado el 13 de junio de 2017 de

<https://es.wikipedia.org/wiki/Ciudadano>

Comunicación. (S.F.) Diccionario definición. Recuperado el 13 de junio de 2017 de

<https://definicion.de/comunicacion/>

Comunicación. (S.F.) En Wikipedia. Recuperado el 13 de junio de 2017 de

<https://es.wikipedia.org/wiki/Comunicación>

Concejo Municipal. (S.F.) En Wikipedia. Recuperado el 13 de junio de 2017 de

https://es.wikipedia.org/wiki/Concejo_municipal

D

Definición de Imagen. (S.F.) Diccionario ConceptoDefinicion. Recuperado el 14 de junio de

2017 de <http://conceptoDefinicion.de/imagen/>

Diseño Editorial. (S.F.) En Wikipedia. Recuperado el 13 de junio de 2017 de

https://es.wikipedia.org/wiki/Diseño_editorial

Diseño Gráfico. (S.F.) Diccionario Definicionabc. Recuperado el 13 de junio de 2017 de

<https://www.definicionabc.com/comunicacion/disenografico-2.php>

Diseño Gráfico. (S.F.) En Wikipedia. Recuperado el 13 de junio de 2017 de

https://es.wikipedia.org/wiki/Diseño_gráfico

Diseño. (S.F.) Diccionario Definición. Recuperado el 13 de junio de 2017 de

<https://definicion.de/disenografico/>

Do It. (S.F.) Neuronilla. Recuperado el 15 de junio de 2017 de

<https://www.neuronilla.com/do-it/>

E

Enseñanza. (S.F.) En Wikipedia. Recuperado el 13 de junio de 2017 de

<https://es.wikipedia.org/wiki/Enseñanza>

Estadística. (S.F.) En Definición. Recuperado el 15 de junio de 2017 de

<https://definicion.de/estadistica/>

Estadística. (S.F.) En Wikipedia. Recuperado el 15 de junio de 2017 de

<https://es.wikipedia.org/wiki/Estad%C3%ADstica>

F

Flat Design. (S.F.) En Departamento de Internet. Recuperado el 15 de junio de 2017 de

<https://www.departamentodeinternet.com/que-es-flat-design-diseno-plano/>

Folleto. (S.F.) En Wikipedia. Recuperado el 15 de junio de 2017 de

<https://es.wikipedia.org/wiki/Folleto>

I

Imagen. (S.F.) En Wikipedia. Recuperado el 14 de junio de 2017 de

<https://es.wikipedia.org/wiki/Imagen>

Impresión. (S.F.) En Wikipedia. Recuperado el 15 de junio de 2017 de

<https://es.wikipedia.org/wiki/Impresión>

Información. (S.F.) En Definicion.de. Recuperado el 15 de junio de 2017 de

<https://definicion.de/informacion/>

Información. (S.F.) En Wikipedia. Recuperado el 15 de junio de 2017 de

<https://es.wikipedia.org/wiki/Información>

L

Lúdico. (S.F.) Diccionario Definicionabc. Recuperado el 13 de junio de 2017 de

<https://www.definicionabc.com/social/ludico.php>

Lúdico. (S.F.) Diccionario Significados. Recuperado el 13 de junio de 2017 de

<https://www.significados.com/ludico/>

M

Maquetación. (S.F.) En Wikipedia. Recuperado el 13 de junio de 2017 de

[https://es.wikipedia.org/wiki/Maquetaci3n_\(edici3n\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Maquetaci3n_(edici3n))

Municipalidad. (S.F.) Diccionario Definición. Recuperado el 13 de junio del 2017 de

<https://definicion.de/?s=municipalidad>

Municipalidad. (S.F.) En Wikipedia. Recuperado el 13 de junio de 2017 de

<https://es.wikipedia.org/wiki/Municipio>

Municipio. (S.F.) Diccionario Definición. Recuperado el 13 de junio de 2017 de

<https://definicion.de/municipio/>

Municipio. (S.F.) En Wikipedia. Recuperado el 13 de junio de 2017 de

<https://es.wikipedia.org/wiki/Municipio>

N

Niños. (S.F.) En Wikipedia. Recuperado el 13 de junio de 2017 de

<https://es.wikipedia.org/wiki/Niño>

P

Patrimonio Cultural. (S.F.) De Wikipedia. Recuperado el 13 de junio del 2017 de

https://es.wikipedia.org/wiki/Patrimonio_cultural

Patrimonio cultural. (S.F.) Junta de Andalucía. Recuperado el 13 de junio del 2017 de

<http://www.iaph.es/web/canales/patrimonio-cultural/>

Pedagogía. (S.F.) En Definición. Recuperado el 15 de junio de 2017 de

<https://definicion.de/pedagogia/>

Pedagogía. (S.F.) En Wikipedia. Recuperado el 15 de junio de 2017 de

<https://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%C3%ADa>

Píxel. (S.F.) En Wikipedia. Recuperado el 15 de junio de 2017 de

<https://es.wikipedia.org/wiki/P%C3%ADxel>

Psicología de la Comunicación. (S.F.) En SlideShare. Recuperado el 15 de junio de 2017 de

<https://es.slideshare.net/StephaniePinzon09/psicologa-de-la-comunicacin-52021953>

Psicología del Color. (S.F.) En Psicología y Mente. Recuperado el 15 de junio de 2017 de

<https://psicologiaymente.net/miscelanea/psicologia-color-significado>

Psicología del Color. (S.F.) En Wikipedia. Recuperado el 15 de junio de 2017 de

https://es.wikipedia.org/wiki/Psicolog%C3%ADa_del_color

Psicología. (S.F.) En Definición. Recuperado el 15 de junio de 2017 de

<https://definicion.de/psicologia/>

Psicología. (S.F.) En Wikipedia. Recuperado el 15 de junio de 2017 de

<https://es.wikipedia.org/wiki/Psicolog%C3%ADa>

S

Semiología de la Imagen. (S.F.) Portal Comunicación. Recuperado el 15 de junio de 2017 de

http://www.portalcomunicacion.com/lecciones_det.asp?id=23

Semiología. (S.F.) En Wikipedia. Recuperado el 15 de junio de 2017 de

<https://es.wikipedia.org/wiki/Semiolog%C3%ADa>

Sistema de Impresión. (S.F.) En prodesgrafica. Recuperado el 15 de junio de 2017 de

http://www.prodesgrafica.com/sitio/contenidos_mo.php?it=88

Sociedad. (S.F.) Diccionario Conceptodefinicion. Recuperado el 13 de junio del 2017 de

<http://conceptodefinicion.de/sociedad/>

Sociedad. (S.F.) En Wikipedia. Recuperado el 13 de junio de 2017 de

<https://es.wikipedia.org/wiki/Sociedad>

Sociología. (S.F.) Definicionabc. Recuperado el 15 de junio de 2017 de

<https://www.definicionabc.com/ciencia/sociologia.php>

Sociología. (S.F.) En Wikipedia. Recuperado el 15 de junio de 2017 de

<https://es.wikipedia.org/wiki/Sociolog%C3%ADa>

Software. (S.F.) En Ecured. Recuperado el 15 de junio de 2017 de

<https://www.ecured.cu/Software>

Software. (S.F.) En Wikipedia. Recuperado el 15 de junio de 2017 de

<https://es.wikipedia.org/wiki/Software>

T

Teoría del Color. (S.F.) En Ecured. Recuperado el 15 de junio de 2017 de

https://www.ecured.cu/Teor%C3%ADa_del_color

Teoría del Color. (S.F.) En Wikipedia. Recuperado el 15 de junio de 2017 de

https://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa_del_color

Tipografía. (S.F.) En Wikipedia. Recuperado el 15 de junio de 2017 de

<https://es.wikipedia.org/wiki/Tipograf%C3%ADa>

V

Vector. (S.F.) Diccionario Conceptodenificion. Recuperado el 15 de junio de 2017 de

<http://conceptodefinicion.de/vector/>

A decorative teal border with rounded corners frames the page. It consists of a single line that forms a large, irregular shape, leaving a central area for the text.

Capítulo XIV

Anexos

Capítulo XIV: Anexos

14.1 BRIEF



BRIEF

BRIEF: Es un documento escrito que debe contener toda la información necesaria para el desarrollo del proyecto de graduación. Es un instrumento de mercadeo que sirve como la plataforma el cual define los objetivos de mercadeo y de comunicación de la organización.

DATOS DEL ESTUDIANTE

Nombre del estudiante: Luis Pablo Castellanos Lavagnino
No. de Carné: 15002362 **Celular:** 5533-2689

Email: Lavagnino4@galileo.edu

Proyecto: Diseño de material didáctico impreso para promover en niños de 7 a 10 años el patrimonio cultural del Centro Histórico de la ciudad capital. Municipalidad de Guatemala, Guatemala, Guatemala 2018.

DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Nombre del cliente (empresa): Municipalidad de Guatemala

Dirección: 7 avenida 11-66 zona 1

Email: acrodriguez@muniguate.com **Tel:** (502) 2285-8950 al 52

Contacto: Anayansy Rodríguez **Celular:** (502) 3022-1205

Antecedentes: La Municipalidad de Guatemala, en la Dirección del Centro Histórico desde el año 2012 ha implementado un programa formación patrimonial así como otros programas, esto enfocado a personas adultas. En la actualidad se carece de material enfocado a niños de 7 a 10 años de formación patrimonial

Oportunidad identificada: A partir de esto, se ha decidido crear por medio de material didáctico impreso que permitirá promover el patrimonio cultural del Centro Histórico.

BRIEF

DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Misión: Ser una dependencia municipal que promueva la revitalización del Centro Histórico, como un lugar de historia, tradición y cultura, de orgullo de pertenencia para la ciudadana.

Visión: Lograr a través de la gestión urbana, un Centro Histórico revitalizado: Que nos haga sentir orgullosos, impulsando la recuperación del patrimonio cultural edificado, las tradiciones, y costumbres.

Delimitación geográfica: Ciudad capital de la Republica de Guatemala

Grupo objetivo: Niños de 7 a 10 años de la Ciudad Capital de Guatemala

Principal beneficio al grupo objetivo: Enseñarles sobre el patrimonio cultural del Centro Histórico

Competencia: Municipalidad de Mixco, Antigua Guatemala, Villa Canales y Villa Nueva

Razón de ser: El Estado es el bienestar de la sociedad. La sociedad se agrupa, elige y concede la administración de sus recursos al Estado; éste, busca satisfacer las necesidades y demandas de la sociedad a través las instituciones públicas. En este sentido, es responsabilidad de la Municipalidad de Guatemala prestar todos aquellos servicios que procuren el bienestar de la población localizada en el territorio del Municipio de Guatemala.

Objetivo de mercadeo: Promocionar el Centro Histórico y la importancia que tiene como eje central en la Ciudad de Guatemala.

Objetivo de comunicación: Enseñar a niños de 7 a 10 años acerca del patrimonio cultural del Centro Histórico de la Ciudad de Guatemala a una temprana edad.

Reto del diseño y trascendencia: Diseño de material didáctico impreso para promover en niños de 7 a 10 años el patrimonio cultural del Centro Histórico de la ciudad capital.

BRIEF

Materiales a realizar: Diseño de material didáctico impreso para promover en niños de 7 a 10 años el patrimonio cultural del Centro Histórico de la ciudad capital.

Presupuesto: Q 44,060.30

DATOS DEL LOGOTIPO

Colores: Azul, verde, celeste y rojo.

Tipografía: Montserrat

Forma: Rectangular y circular

LOGOTIPO



Fecha: 11 de abril del 2017

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'C. Rojas', is written over a horizontal line.



14.2 Tabla de Niveles Socioeconómicos

CARACTERÍSTICAS	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C+	NIVEL C	NIVEL C-	NIVEL D	NIVEL E
EDUCACIÓN	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura,	Superior, Licenciatura,	Media completa	Primaria completa	Primaria incompleta
DESEMPEÑO	Propietario, Director Profesional exitoso	Empresario, Ejecutivos de alto nivel, Profesional, Comerciante	Ejecutivo medio, comerciante, vendedor	Ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente	Comerciante, vendedor, dependiente	Obrero, dependiente	Obrero, dependiente
INGRESO MENSUAL	Piso Q70 mil	Piso Q45 mil	Piso Q20 mil	Q12 mil	Q8 mil	Q4 mil	Q1.4 mil
VIVIENDA	Casa/departamento de lujo, en propiedad, 5-6 recámaras, 4 a 6 baños, 3-4 salas, pantry, alacena, estudios area 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 area de servicio separada, garage para 2-4 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 2-3 recámaras, 2-3 baños, 1 sala, estudio area 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 baños, sala	Casa/cuarto rentado, 1-2 recámaras, 1 baños, sala-comedor
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 SERVICIOS	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		
EDUCACIÓN GRUPO	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 estatal	Hijos menores escuelas mayores en U estatal	Hijos en escuela	Hijos en escuela
POSESIONES	Autos del año, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, Lancha, moto acuatica, moto, helicoptero-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, minimo, cel cada miembro de la familia, Direct TV, cable, internet dedicada, 2 o + equipos de audio, 3-5 TV, varias planas o plasma, maquinas de lavar secar, platos ropa, computadoras/miembro, internet porton eléctrico, todos los electrodomesticos	2 tel, minimo, cel cada miembro de la familia, Direct TV, internet dedicada, cable, 2 equipos de audio, 3 TV, 1 planas o plasma, maquinas de lavar secar, platos ropa, computadora, internet porton eléctrico y todos los electrodomesticos	1 tel, minimo, 1-2 cel, cable, internet dedicada, equipo de audio, 2 TV, maquina de lavar ropa, computadora/familia electrodomésticos básicos	1 tel, minimo, 1-2 cel, cable, radio, 2 TV, electrodomésticos básicos	1 tel, 1 cel, cable, equipo de audio, TV, electrodomésticos básicos	1 cel, cable, radio, TV, electrodomésticos básicos	1 cel, radio, TV, estufa
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,	CC, parques, estadio	CC, parques, estadio	Parques
SERVICIOS BANCARIOS 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	

Fuente:Niveles Socioeconómicos 2009/Multivex

14.3 Cotizaciones

Cotización No. **127307**
Guatemala, 03 octubre 2017

Señores
MUNICIPALIDAD DE GUATEMALA
Atención **LUIS PABLO LAVAGNINO**
Presente

Estimados señores

Tenemos el agrado de someter a su consideración nuestra cotización por:

**LIBRO EN EL CENTRO CON TIO LLEMO TAMAÑO CERRADO 8*8 PLG EN TEXTCOTE 12 MAS
UV BRILLANTE EN TIRO MAS 28 PAGINAS EN BOND B 90 BLANCO PEGADO AL CALOR CON
LOMO CUADRADO**

250	Q	11,891.00
500	Q	12,617.00
1,000	Q	14,181.00
5,000	Q	23,615.00

ESTOS PRECIOS INCLUYEN IVA

Elementos que proporciona el Cliente: ARTE EN CD Y DUMMIE DE ARMADO

Observaciones de Pago: TRAMITE DE PAGO

Tiempo de Producción: 5 DIAS HABILES LUEGO DE APROBADAS SHERPAS

Quedando a la espera de sus apreciables ordenes, nos suscribimos,

Angel Rodriguez
Ejecutivo de Ventas



49 Calle 24-03 zona 12, Guatemala, CA PBX: 2380-3200 Fax: 2380-3232

COTIZACIÓN NO.	MJ-0087
FECHA	16/10/2017
COTIZACIÓN VÁLIDA POR	7 Días
TIEMPO DE ENTREGA	15 Días
FORMA DE PAGO	50% Anticipo
PREPARADA POR	Douglas Quintana



CONTÁCTENOS, S.A.
NIT. 4436888-7

CLIENTE LUIS PABLO CASTELLANOS

TELÉFONO

E-MAIL lavagnino4@gmail.com

CELULAR 5533-2689

CANT.	DESCRIPCIÓN	PRECIO UNITARIO	TOTAL
5,000	LIBRO INFANTIL EN MATERIAL TEXTCOTE 12 Y UV BRILLANTE. INTERIOR EN PÁGINAS BOND 90 GR. TAMAÑO 8*8	Q.5.00	Q.25,000.00
		TOTAL	Q.25,000.00

La variación del color del trabajo puede ser +/- 5% • Forma de pago: 50% de anticipo y 50% contra entrega
Una vez firmada la cotización, esta puede ser tomada como orden de compra y el cliente acepta los diseños como artes finales.

NOTA

Si al momento de recibir el material hay cambios de las especificaciones cotizadas, el valor de esta cotización está sujeto a revisión.

Firma de Aceptado

Fecha

☎ 2384-0888 // 5412-7365

✉ majadas@lastminute.net.gt

www.lastminute.net.gt



Fecha 18 de Octubre de 2017

ATENCIÓN: Luis Pablo Castellanos
FORMA DE PAGO: Contado

***No se aceptan cheques**

DESCRIPCIÓN	PRECIO UNITARIO	UNIDADES	TOTAL
Libro: En el Centro con Tío Llemo. En dimensión 8 por 8 pulgadas. Tiro y retiro en texcote 12 brillante y hojas de interior en bond 90 gramos.	Q4.85	5,000	Q24,250

Tiempo de entrega: 8 días hábiles

Nancy Alvarado
5616-5708

14.4 Encuestas

14.4.1 Encuesta Profesionales y Cliente



Universidad Galileo
Facultad de Comunicación (FACOM)
Licenciatura en Comunicación y Diseño Gráfico
Proyecto de tesis

Edad: _____

Nombre: _____

Género: M F

Profesión: _____

Cliente Experto Grupo Ojetivo

Puesto: _____

Años de experiencia: _____

Encuesta de validación del proyecto:

Diseño de material didáctico impreso para promover en niños de 7 a 10 años el patrimonio cultural del Centro Histórico de la ciudad capital. Municipalidad de Guatemala.

Antecedentes

La Municipalidad de Guatemala, en la Dirección del Centro Histórico desde el año 2012 ha implementado un programa de atención a visitantes del centro histórico, programas de educación vial, así como otros programas siendo estos enfocados a personas adultas. Estos mismos programas tienen por objetivo el hacer que las personas que lo reciban puedan determinar e interpretar de manera correcta la historia y valores que existen en la Ciudad de Guatemala.

La Municipalidad de Guatemala carece de material didáctico impreso que para promover el patrimonio cultural del Centro Histórico a niños de 7 a 10 años de la ciudad.

Objetivos de investigación

El propósito de la encuesta es evaluar el diseño del material didáctico impreso para niños de 7 a 10 años, su funcionalidad y el contenido para analizar los resultados obtenidos y que se pueda realizar mejoras necesarias para garantizar un resultado positivo.

Instrucciones:

En base a la información previa, observe el material didáctico impreso para niños que se le presenta y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, marcando su respuesta con una X.

Parte Objetiva

1. ¿Cree necesario diseñar material didáctico impreso para promover en niños de 7 a 10 años el patrimonio cultural del Centro Histórico de la ciudad capital?
Si No
2. ¿Considera útil investigar información relacionada a la elaboración de materiales didácticos impresos para sustentar el desarrollo de este proyecto de comunicación y diseño?
Si No
3. ¿Considera necesario recopilar información acerca de la Municipalidad de Guatemala y los servicios que ofrece a la ciudadanía para establecer el contenido del manual didáctico?
Si No
4. ¿Considera importante diagramar los elementos gráficos en base a criterios de jerarquización para generar una fácil redacción de la información al grupo objetivo?
Si No
5. ¿Considera indispensable incluir ilustraciones que representen al Centro Histórico de la ciudad de Guatemala para que ayuden al grupo objetivo a comprender de manera correcta la información?
Si No

Parte Semiológica

6. ¿Considera el diseño del material didáctico impreso es visualmente atractivo?
Mucho Poco Nada
7. ¿Considera que los colores son adecuados para niños?
Mucho Poco Nada
8. ¿Considera el personaje de Tío Llemo es agradable?
Mucho Poco Nada
9. ¿Considera que la diagramación del material didáctico impreso es ordenado y tiene equilibrio visual entre los elementos gráficos?
Mucho Poco Nada

10. ¿Considera que las ilustraciones representan correctamente cada inmueble patrimonial?

Mucho Poco Nada

Parte Operativa

11. ¿Considera que al leer el contenido del material didáctico impreso la letra es legible?

Mucho Poco Nada

12. ¿Considera que las actividades dentro del material son fáciles de comprender?

Mucho Poco Nada

13. ¿Considera que el material didáctico impreso es de utilidad para que los niños aprendan sobre lugares patrimoniales en el Centro Histórico de la Ciudad de Guatemala?

Mucho Poco Nada

Observaciones

Gracias por su tiempo.

14.4.2 Encuesta Grupo Objetivo



Universidad Galileo
Facultad de Comunicación (FACOM)
Licenciatura en Comunicación y Diseño Gráfico
Proyecto de tesis

Edad: _____

Nombre: _____

Género: M F

Profesión: _____

Cliente Experto Grupo Ojetivo

Puesto: _____

Años de experiencia: _____

Encuesta de validación del proyecto:

Diseño de material didáctico impreso para promover en niños de 7 a 10 años el patrimonio cultural del Centro Histórico de la ciudad capital. Municipalidad de Guatemala.

Antecedentes

La Municipalidad de Guatemala, en la Dirección del Centro Histórico desde el año 2012 ha implementado un programa de atención a visitantes del centro histórico, programas de educación vial, así como otros programas siendo estos enfocados a personas adultas. Estos mismos programas tienen por objetivo el hacer que las personas que lo reciban puedan determinar e interpretar de manera correcta la historia y valores que existen en la Ciudad de Guatemala.

La Municipalidad de Guatemala carece de material didáctico impreso que para promover el patrimonio cultural del Centro Histórico a niños de 7 a 10 años de la ciudad.

Objetivos de investigación

El propósito de la encuesta es evaluar el diseño del material didáctico impreso para niños de 7 a 10 años, su funcionalidad y el contenido para analizar los resultados obtenidos y que se pueda realizar mejoras necesarias para garantizar un resultado positivo.

Instrucciones:

En base a la información previa, observe el material didáctico impreso para niños que se le presenta y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, marcando su respuesta con una X.

Parte Objetiva

1. ¿Te gustaría un libro con actividades y juegos?
Si No
2. ¿Crees importante ver otros libros con actividades y juegos?
Si No
3. ¿Es importante conocer lo que hace la Municipalidad de Guatemala?
Si No
4. ¿Es bueno que el libro este ordenado y que se entienda facilmente?
Si No
5. ¿Te gustaría que el libro tenga dibujos de lugares del Centro?
Si No

Parte Semiológica

6. ¿Te gusta como se ve el libro?
Mucho Poco Nada
7. ¿Te gustan los colores del libro?
Mucho Poco Nada
8. ¿Te cae bien Tío Llemo?
Mucho Poco Nada
9. ¿Te parece ordenado el libro?
Mucho Poco Nada
10. ¿Se parecen los dibujo a los lugares reales?
Mucho Poco Nada

Parte Operativa

11. ¿Comprendes lo que esta escrito en el libro?

Mucho Poco Nada

12. ¿Entiendes las instrucciones del libro?

Mucho Poco Nada

13. ¿Crees que aprenderas del Centro Histórico mientras juegas y realizas las actividades del libro?

Mucho Poco Nada

Observaciones

Gracias por su tiempo.

14.5 Validación

14.5.1 Validación Cliente



Arquitecta Anayansy Rodríguez

14.5.2 Validación Grupo Objetivo

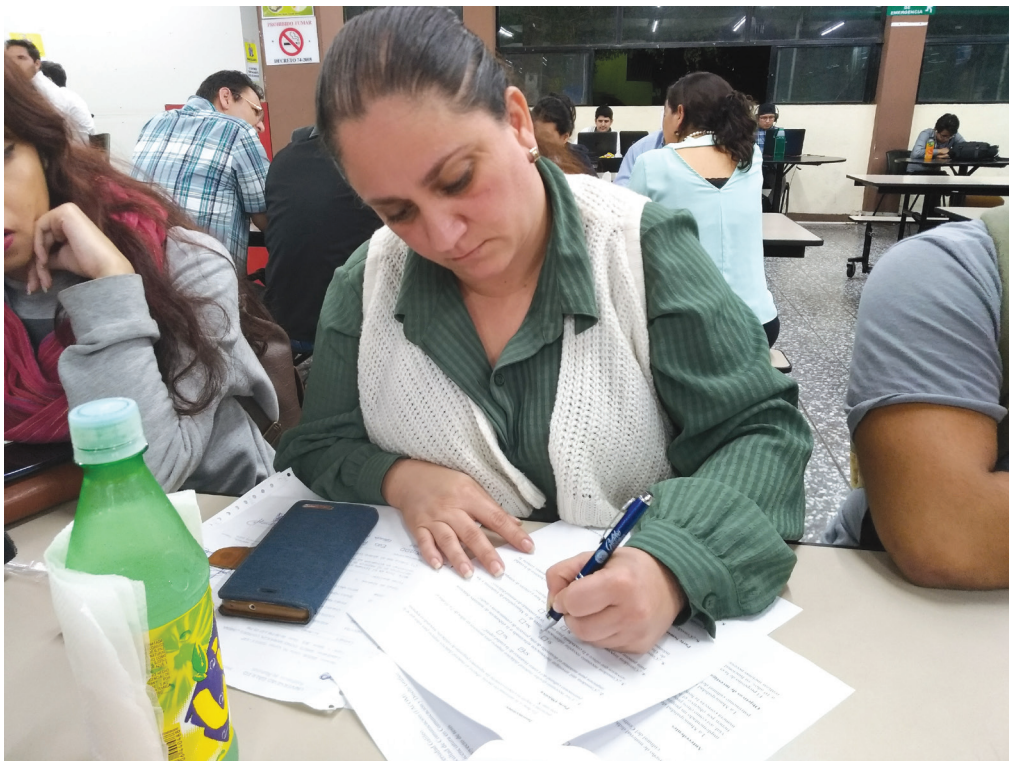




14.5.3 Validación Expertos



Licenciada Alejandra Rodríguez



Licenciada Lourdes Donis



Licenciado Mario Vasquez



Licenciado Manuel Monroy



Licenciado Fernando Orellana



Licenciada Lorena Rojas

