



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

**Diseño de material editorial educativo para la
enseñanza del Holocausto a estudiantes que
visitan el Museo del Holocausto en Guatemala,
Departamento de Guatemala**

Jimena María López Guillén

A decorative graphic at the bottom of the page consisting of several thick, rounded, grey shapes that resemble stylized fingers or petals, arranged in a fan-like pattern.



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

**Diseño de material editorial educativo para la
enseñanza del Holocausto a estudiantes que
visitan el Museo del Holocausto en Guatemala,
Departamento de Guatemala**

Proyecto desarrollado por:
Jimena María López Guillén

Para optar por el título de
Licenciada en Diseño Gráfico

Guatemala, Julio 2023

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

Nomina de Autoridades

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano

MSc. Licda. Ilma Judith Prado Duque
Vocal II

Arqta. Mayra Jeanett Díaz Barillas
Vocal III

Br. Oscar Alejandro La Guardia Arriola
Vocal IV

Br. Laura del Carmen Berganza Pérez
Vocal V

Ma. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría
Secretario Académico

Tribunal Examinador

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano

Ma. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría
Secretario Académico

Lcda. Anggely María Suceth Enríquez Cabrera
Asesor Metodológico

M.A. Lcda Ana Carolina Aguilar Castro
Asesor Gráfico

Lcda. Anahí Daphne Ramírez Pérez
Tercer Asesor



Agradecimientos

A Dios, por ser quien guía el camino.

A mi mamá, por todo el amor, el apoyo y las noches de desvelo.

A mi papá, que aunque ya no está presente de forma física conmigo, sé que así como me acompañó en cada paso para que yo llegara a este momento, así lo seguirá haciendo en cada nuevo paso que yo dé.

A mis hermanos: Juan, Andrea y José. Porque en cada uno hay muchas cosas que admirar; y que por su ejemplo, es la razón por la que cada día yo intento ser mejor.

A mi cuñada/hermana Ruth, por el apoyo y por darme los mejores regalos, mis sobrinos Martín e Ínes. Desde que supe de su existencia, han hecho cada día bueno y cada día malo, un día mucho mejor.

A Oldin, gracias por muchas cosas, pero especialmente por siempre hacerme reír y por creerme capaz de todo.

A mis amigos, especialmente a Bryan, Diego, Kathy y Alejandra, gracias por tantos años de amistad y apoyo en todo momento.

A los docentes que marcaron mi vida universitaria, gracias por todas las enseñanzas tanto personales como profesionales.

A la Universidad de San Carlos de Guatemala y la Facultad de Arquitectura, mi segunda casa durante todos estos años.

Índice

Pág.13

Capítulo 1 Introducción

- Antecedentes del problema de comunicación visual 15
- Definición y delimitación del problema de comunicación visual 17
- Justificación del proyecto 18 - 19
- Objetivos del proyecto 19 - 20

Pág. 21

Capítulo 2 Perfiles

- Perfil del cliente 23 - 26
- Perfil del grupo objetivo 27 - 30

Pág. 31

Capítulo 3 Planeación operativa

- Previsión de insumos y costos 33
- Diseño de flujograma 34 - 37
- Cronograma de trabajo del proceso creativo 38

Pág. 39

Capítulo 4 Marco teórico

- Dimensión social y ética 41 - 43
- Dimensión funcional y estética 43 - 46

Pág. 47

Capítulo 5 Definición creativa

- Brief **49**
- Descripción de la estrategia de aplicación de la pieza **50 - 51**
- Insight **52 - 54**
- Concepto creativo **54 - 55**
- Premisas de diseño **55 - 57**
- Códigos visuales **57 - 60**

Pág. 61

Capítulo 6 Proceso de producción gráfica

- Previsualización **63 - 64**
- Nivel de producción gráfica 1 **65 - 70**
- Nivel de producción gráfica 2 **71 - 80**
- Nivel de producción gráfica 3 **81 - 87**
- Propuesta gráfica final fundamentada **87 - 88**
- Vista preliminar de la pieza gráfica **89 - 96**
- Lineamientos para la puesta en práctica **97 - 98**
- Honorarios **99 - 100**

Pág. 101

Capítulo 7 Síntesis del proceso

- Lecciones aprendidas **103 - 104**
- Conclusiones **105 - 107**
- Recomendaciones **108**

Pág. 109

Otros

- Bibliografía **111 - 112**
- Glosario **113 - 116**
- Anexos **117 - 136**
- Índice de figuras **137 - 142**
- Índice de tablas **143 - 146**

Resumen

En el sistema educativo guatemalteco, tanto público como privado, el tema de la Segunda Guerra Mundial es muchas veces tratado de forma superficial, dándole a los estudiantes un conocimiento mínimo o nulo sobre los sucesos ocurridos durante esta etapa histórica.

El objetivo del presente proyecto es abordar de una forma práctica los recursos que el **Museo del Holocausto en Guatemala** ofrece en sus distintos programas y capacitaciones. Dirigido a jóvenes entre 13 a 17 años cursando secundaria en los institutos públicos y privados del país que visitan el museo. Al enfrentarse a la situación de la pandemia causada por el COVID-19 en el año 2020, el museo empezó a buscar formas de continuar el proceso de educación de forma virtual.

Sin embargo, las visitas presenciales al museo eran la forma en que la información se transmitía de manera más efectiva, por lo que al mismo tiempo que se elaboraban estrategias digitales, se empezaron a planificar los materiales que se realizarían cuando la organización pudiera abrir de nuevo sus puertas al público.

De forma que se pueda colaborar a posicionar al Museo del Holocausto en Guatemala como un ente educativo, se propone el desarrollo de material editorial educativo para su uso digital e impreso, dando así la oportunidad de que se pueda compartir con más jóvenes.



Introducción

El Museo del Holocausto en Guatemala abre sus puertas en 2016 con la misión de educar y culturizar a la sociedad guatemalteca con base en los distintos temas que abarca la Segunda Guerra Mundial y el Holocausto Judío derivado de la misma. En el transcurso de cumplir esta misión, el Museo se encontró con una sociedad en donde el racismo se vive en el día a día, y donde los temas de tolerancia y comprensión no son inculcados de la manera correcta a las nuevas generaciones.

Con el objetivo de posicionarse como un ente educativo más fuerte que nunca, el Museo crea una alianza con el Ministerio de Educación, el ente responsable de la educación en el país, y gracias a esto los programas de capacitación y enseñanza se pueden llevar a cabo.

Sin embargo, el problema constante cuando se trata de temas culturales es la falta de interés por parte de las personas. A esta problemática se le suma en 2020 la crisis por la pandemia de COVID 19, que obliga al Museo a cerrar sus puertas y limita su interacción solamente a medios digitales.

Al reconocer esta situación, surge la necesidad de material digital que ayude a mantener la comunicación y educación con los estudiantes por medio de plataformas digitales del Museo.

Es por ello que el presente proyecto se realizó como un apoyo a cumplir el principal objetivo del Museo, elaborando material que funciona tanto de forma digital como física, logrando así llevar la educación a todas partes.



Capítulo

01

Introducción

En este capítulo se presenta los antecedentes, la definición y la delimitación del problema de comunicación visual, al igual que la justificación y los objetivos del proyecto.

Antecedentes del problema de comunicación visual

«Desde el primer día en que Israel se presentó como un estado, fueron sembradas las raíces de las excelentes relaciones con Guatemala, debido a que este fue el segundo país que reconoció oficialmente a Israel».¹ Por lo tanto la amistad entre los dos países siempre ha sido reconocida en cada aspecto, tanto así que solo en Guatemala existe por ley un día de amistad entre los dos países; y siempre comunica su solidaridad ante los sucesos ocurridos durante las épocas oscuras del Holocausto.

El Museo del Holocausto en Guatemala abre sus puertas al público en 2016, con la visión de «trascender como una institución referente indispensable en la temática relacionada a la lucha contra el antisemitismo, la tolerancia y los Derechos Humanos; tanto a nivel nacional como internacional».²

De igual forma abrió sus puertas a un país en donde los temas tales como el Holocausto muchas veces son tratados de la forma más superficial posible, esto principalmente por que entre los guatemaltecos sigue existiendo el miedo a hablar de ciertos temas debido a experiencias propias del pasado.

El área cultural y artística en Guatemala muy pocas veces recibe el apoyo que necesita, tanto colaborativo como económico de parte de las organizaciones del gobierno, como de la propia población, por lo que la existencia del Museo del Holocausto desde sus inicios ha pasado desapercibida por muchos.

Sumándole a la poca cultura de museos que existe en Guatemala, el poco apoyo y promoción que se les da, no es de extrañarse no ver a muchas personas visitándolo, creando como consecuencia que la falta de enseñanza sobre tolerancia, empatía, respeto y memoria histórica a las nuevas generaciones que reciben educación en las instituciones de enseñanza media, siga siendo mínima o nula.

La falta de material de enseñanza dentro de la organización complica aún más el problema, ya que sin poder llevar a cabo su misión de «enseñar a las nuevas generaciones la importancia de la memoria de las causas que provocaron el holocausto y sus consecuencias mundiales; y educar para ser más abiertos, incluyentes, tolerantes y evitar el antisemitismo en la sociedad»³ la cultura de racismo en el país, seguirá siendo la misma.

¹ Mattanya Cohen, «Israel y Guatemala: 73 años de cooperación y amistad» Prensa Libre, 15 de abril de 2021. Acceso el 25 de julio de 2021. <https://www.prensalibre.com/hemeroteca/el-racismo-un-mal-enquistado/>

² «Inicio» Museo del Holocausto Guatemala. Acceso el 01 de marzo de 2020, <http://www.mdh.org.gt/>

³ «Inicio» Museo del Holocausto Guatemala. Acceso el 01 de marzo de 2020, <http://www.mdh.org.gt/>

Contextualización de la necesidad

Problema identificado a través del diagnóstico

El tema del Holocausto siempre se ha tratado como un tema de cultura general, pero nunca se ha estudiado a profundidad en la educación media, ni en la educación superior de Guatemala.

A pesar de que el Holocausto en Europa sucedió hace más de 70 años, actualmente hay personas que siguen practicando el antisemitismo en todas partes. «Con sucesos históricos como este, siempre se dice que no hay que dejar de recordarlos para que no vuelvan a suceder; sin embargo ya no se ha hablado ni educado lo suficiente a las nuevas generaciones acerca de este tema».⁴

Contexto social y cultural

«El racismo está tan inserto en la sociedad que tanto ofensores como ofendidos lo consideran normal; por eso se ha convertido en una actitud heredada, ya que desde hace siglos en el país la diferencia de trato entre personas de distinto nivel económico, racial, social o cultural, etc, ha estado presente en el día a día».⁵

Más que un recorrido normal y tradicional, el Museo del Holocausto Guatemala busca ofrecer una experiencia en la que el visitante se conecte con el genocidio ocurrido en Europa durante la II Guerra Mundial.

Contexto institucional

Desde su apertura en 2016, el Museo se ha enfocado en compartir la historia del Holocausto en Europa a través de exposiciones en sus instalaciones, pero fue hasta 2019 cuando el Ministerio de Educación se acercó a su director para crear una alianza entre ellos. A partir de esto se inició la idea de un proyecto educativo para jóvenes que cursan el nivel de educación media acerca del tema del holocausto y el antisemitismo, sin embargo, no se contaba con los medios para que este proyecto se pudiera llevar a cabo de una forma más completa.

Desde el cierre del museo por motivo de la emergencia COVID 19 en 2020, sus trabajadores se han hallado en la necesidad de expandir sus ideas a las plataformas digitales, por medio de Webinars y Facebook Live, «alcanzando así 10,609 asistentes, y 11,009 personas capacitadas».⁶

En 2021 con la reapertura del museo cada vez más cerca, el Museo quiso llevar a cabo su proyecto de capacitación a docentes más allá de lo digital, por lo que el material didáctico volvió a ser una necesidad para empezar a recibir nuevamente a las personas en el museo.

⁴ José Ángel del Valle (Director del Museo del Holocausto), en conversación con la autora, febrero de 2020.

⁵ Néstor Galicia, «El racismo un mal enquistado» Prensa Libre, 19 de julio de 2017. Acceso el 8 de febrero de 2021. <https://www.prensalibre.com/hemeroteca/el-racismo-un-mal-enquistado/>

⁶ «Acerca de Nosotros» Museo del Holocausto Guatemala. Acceso el 01 de marzo de 2020, <http://www.mdh.org.gt/>

Definición y delimitación del problema de comunicación visual

Desde su fundación en 2016, el Museo del Holocausto Guatemala, no ha recibido la atención que un museo que trata un tema tan importante en la historia de la sociedad debería recibir. «Las personas en Guatemala no poseen la cultura de visitar museos, y al mismo tiempo, no tienen conocimiento sobre ellos, razones por las que casi nunca se ve gente visitando».⁷

Al visitar las instalaciones se puede confirmar que el material que posee actualmente el museo es principalmente digital, limitando la comunicación impresa que se le otorga a los visitantes del mismo a folletos con información que no está actualizada, que no profundiza en todo lo que tiene para ofrecer, y que carece de atractivo visual para los grupos a los cuales los encargados del museo desean llegar.

Debido a esto las visitas del museo suelen ser bastante rápidas, ya que sin material físico que complementa las obras expuestas en el museo las personas no pueden profundizar ni aprender más sobre el tema.

Según José Ángel del Valle, director del Museo del Holocausto en Guatemala, «el diseño estuvo a cargo de la administración anterior; reconocemos la necesidad de un rediseño de varios aspectos del Museo.

Las redes sociales del Museo se encuentran a cargo de Ovaproducciones: página web (pendiente de rediseño), Facebook, YouTube, Instagram. Asistencia en conferencias en línea, Zooms, etc.

La señalización se encuentra también en proceso de cambiarse por una más adecuada. Materiales variados: acrílicos, iluminación, proyecciones, fotografías, etc.»⁸ por lo que la falta de material visual y de enseñanza dentro de la organización complica aún más el problema, ya que sin poder llevar a cabo su misión de educar a nuevas generaciones sobre la importancia de las causas que provocaron el holocausto y sus consecuencias mundiales; y de educar para ser más abiertos, incluyentes y tolerantes, la cultura de racismo en el país seguirá siendo la misma.

⁷ José Ángel del Valle, en conversación con la autora, 12 de febrero de 2021.

⁸ José Ángel del Valle, correo electrónico al autor, 23 de febrero de 2021

Justificación del proyecto

Trascendencia del proyecto

El Museo del Holocausto en Guatemala, ubicado en la zona 1 de la ciudad de Guatemala, cumple su labor social y educativa como parte de su colaboración con el Ministerio de Educación, en programas que buscan educar a la población guatemalteca sin importar su género, edad, nivel socio económico, o clase social. Sin embargo el desarrollo de estos programas se ven afectados por la falta de material gráfico editorial dentro de su Departamento de Educación, por lo tanto la población desconoce los programas y la información que el museo ofrece.

Con base a lo anterior, se resalta la importancia de proporcionar a la institución material gráfico editorial para que pueda ser utilizado, y de esta manera mejorar la enseñanza que el Museo del Holocausto en Guatemala brinda a la población estudiantil del nivel medio.

De esta forma se busca lograr a nivel de comunicación visual que los estudiantes de secundaria de institutos públicos y privados que visiten el museo aprendan sobre los hechos ocurridos durante la Segunda Guerra Mundial a través de los materiales gráficos editoriales adecuados y que estos influyan en el aprendizaje de las futuras generaciones creando así un impacto no solamente educativo sino que también social.

Incidencia del diseño gráfico

Haciendo uso del diseño gráfico en el proyecto, se busca crear materiales editoriales educativos que resultarán útiles para llevar a cabo los objetivos que desea transmitir el Museo del Holocausto en Guatemala. De esta manera se podrá suplir al museo de materiales de uso físico y digital, ampliando así los medios de alcance que tendrá dentro del ámbito educativo, logrando educar a los jóvenes que visiten el museo o a los que busquen información sobre el tema en internet, y al mismo tiempo que obtienen esta información, la compartan con más personas al dejar las instalaciones.

Factibilidad del proyecto

El Lic. José Ángel del Valle (Director del Museo del Holocausto en Guatemala) y la Licda. María José Rivas (Encargada del Departamento de Educación del Museo del Holocausto en Guatemala) han sido los encargados de brindar materiales informativos necesarios para el desarrollo del proyecto, ya que lo ven como una oportunidad de potenciar al museo como un ente educador, tomando en cuenta que los materiales por realizarse serán producidos con el apoyo del Ministerio de Educación y la organización fundadora Yahad In Unum, y compartidos al grupo objetivo tanto de forma física dentro de las instalaciones del museo, como de forma digital en la página web de la institución en donde estarán disponibles para ser descargados; esto con la finalidad de llegar a la mayor cantidad posible de jóvenes.

La información que poseen estos materiales, y que será esencial para la elaboración del proyecto, se ha obtenido gracias a la organización mundial Yahad In Unum, fundadora y patrocinadora del Museo del Holocausto en Guatemala, la cual tiene como objetivo crear conciencia sobre las ejecuciones realizadas por las unidades de matanza nazis durante la Segunda Guerra Mundial.

Objetivos del proyecto

General

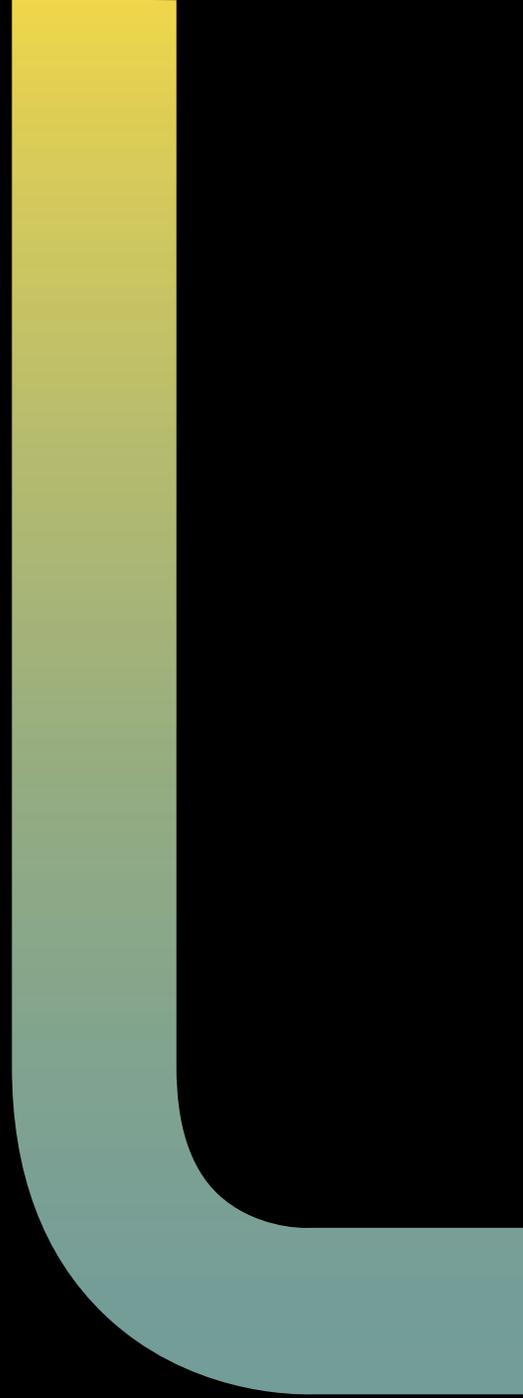
Apoyar al Museo del Holocausto en Guatemala a proporcionar información sobre los sucesos ocurridos durante la Segunda Guerra Mundial a los estudiantes de secundaria que asisten al museo por medio de estrategias de comunicación gráficas editoriales, con el propósito de educarlos en temas sociales y fomentar datos históricos.

Objetivo específico de comunicación visual institucional

Facilitar por medio de material gráfico editorial la información necesaria a alumnos de secundaria que asistan al museo con el propósito de educarlos en temas sociales e históricos relacionados a la Segunda Guerra Mundial y el Holocausto Judío, con la ayuda del Departamento de Educación perteneciente al Museo del Holocausto en Guatemala.

Objetivo específico de diseño gráfico

Diseñar un kit de material editorial digital e impreso, que integre un manual, recurso y juego educativo, en apoyo al fortalecimiento de la misión de educar a los estudiantes de secundaria de institutos públicos y privados que visiten el Museo del Holocausto en Guatemala sobre los hechos ocurridos durante la Segunda Guerra Mundial y sus repercusiones en la sociedad, adecuando conceptos de comunicación visual de gran impacto y simple comprensión.



Capítulo

02

Perfiles

En el siguiente capítulo se presenta a detalle el perfil del cliente y grupo objetivo al cual se dirige el proyecto.

Perfil del cliente

Institución

Museo del Holocausto en Guatemala
Ubicación: 6 AV 1-88 zona 1 ciudad
de Guatemala.
Teléfono: (502) 45002106 / 23083631

«El Museo del Holocausto, Guatemala fue fundado por Yahad-In Unum y abrió sus puertas en enero de 2016. Ubicado en el Centro Histórico de la Ciudad de Guatemala, el Museo ha recibido desde entonces a más de 60,000 estudiantes y ha capacitado a más de 1500 profesores acerca del Holocausto. El Museo y su programa educativo organiza visitas guiadas para estudiantes, capacitaciones para maestros, realiza exhibiciones temporales y lidera en Latinoamérica la enseñanza del Holocausto por Balas, un capítulo relativamente desconocido del Holocausto. Desarrolla herramientas educativas en español para la enseñanza del Holocausto y la lucha contra el antisemitismo a nivel nacional y regional, apoyándose en la cultura existente».⁹

Características del sector social: análisis actual del tipo de enfoque en Guatemala

Enfoque cultural

El tema de la cultura en Guatemala se puede abarcar desde distintos puntos de vista, por una parte se reconoce que «Guatemala es un país multicultural, plurilingüe y multiétnico»¹⁰ y por lo tanto, los guatemaltecos se apegan a este conocimiento de la cultura con la que se identifican y con la que se han rodeado toda su vida. La forma en como la sociedad interactúa con diferentes culturas define muchas veces la forma en como se desarrolla, según Carlos Rodas «el desarrollo de un país, va de la mano con el nivel cultural de su sociedad. Las tradiciones y costumbres, también tienen que ver con la educación y creencias de su gente. Hay tradiciones y costumbres que denotan la falta de educación y la ignorancia».¹¹

Ante la situación de la pandemia del COVID-19 muchas organizaciones culturales que tienen como misión educar a la población sobre temas de importancia social, histórica y cultural se vieron afectadas, provocando su cierre definitivo o temporal.

Para aumentar los niveles de alcance que deben tener estas organizaciones, es necesario brindar educación a la población del país por distintos medios, y de esta forma crear una mejora en el área cultural y educativa de la población.

⁹«Inicio» Museo del Holocausto en Guatemala. Acceso el 05 de febrero de 2021, <http://www.mdh.org.gt/>

¹⁰«Cultura» Oficina de la UNESCO en Guatemala. Acceso el 20 de marzo de 2021, <http://unesco Guatemala.org/cultura>

¹¹ Carlos A. Rodas, «El Tema Cultura» El Periódico, 10 de diciembre de 2016. Acceso el 10 de mayo de 2021. <https://elperiodico.com.gt/opinion/opiniones-de-hoy/2016/12/10/el-tema-cultura/>

Organigrama de la institución

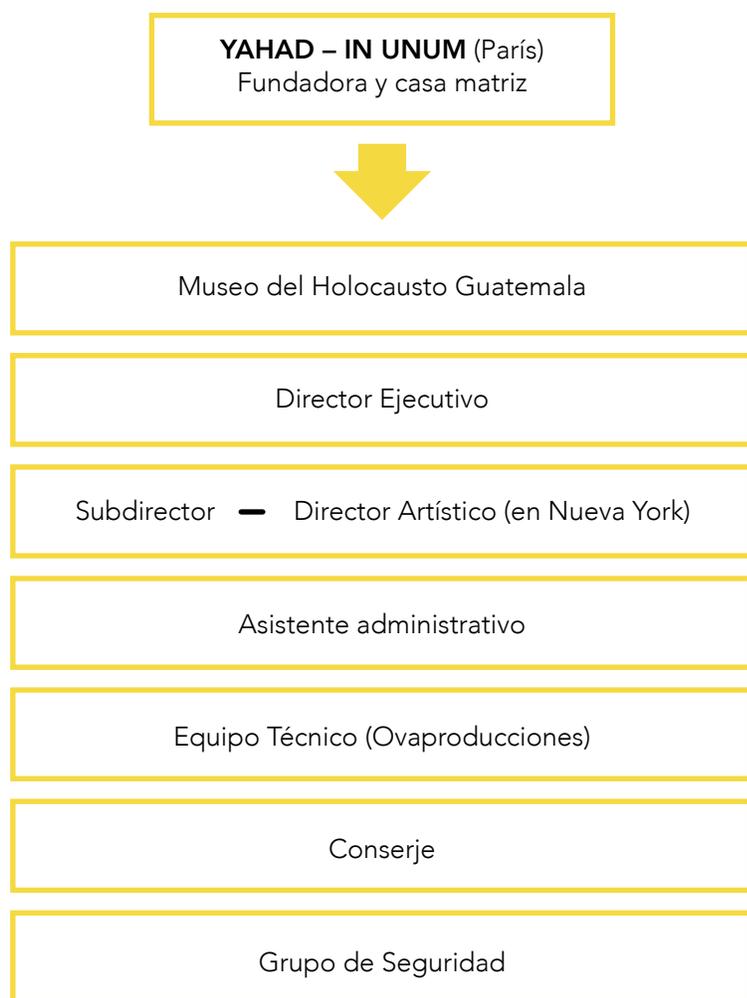


Figura 1, José Ángel del Valle, correo electrónico al autor, 23 de febrero de 2021

Departamento y descripción

«El departamento de educación, a cargo de la Licda. María José Rivas, cumple con la función de mantenerse en constante comunicación con el Ministerio de Educación (MINEDUC) para tratar temas tales como los proyectos que se realizarán en conjunto con el Museo del Holocausto, y las áreas de educación a los que irán dirigidos los mismos para poder llegar a un acuerdo en cuanto a planificación y ejecución».¹²

Información general

Historia

«El Museo del Holocausto, Guatemala fue fundado por Yahad-In Unum y abrió sus puertas en enero de 2016. Ubicado en el Centro Histórico de la ciudad de Guatemala, el Museo ha recibido desde entonces a más de 60,000 estudiantes y ha capacitado a más de 1500 profesores acerca del Holocausto. El Museo y su Programa Educativo organiza visitas guiadas para estudiantes, capacitaciones para maestros, realiza exhibiciones temporales y lidera en Latinoamérica la enseñanza del Holocausto por Balas, un capítulo relativamente desconocido del Holocausto. Desarrolla herramientas educativas en español para la enseñanza del Holocausto y la lucha contra el antisemitismo a nivel nacional y regional, apoyándose en la cultura existente».¹³

Misión y visión

«Trascender como una institución referente indispensable en la temática relacionada a la lucha contra el antisemitismo, la tolerancia y los Derechos Humanos; abarcando tanto a nivel nacional como internacional.

«Enseñar a las nuevas generaciones la importancia de la memoria de las causas que provocaron el holocausto y sus consecuencias mundiales. Educar para ser más abiertos, incluyentes, tolerantes y evitar el antisemitismo en nuestra sociedad».¹⁴

Misión y visión

«Como el primer museo del Holocausto en Centroamérica, tiene como objetivo mostrar a las nuevas generaciones el genocidio cometido contra los judíos durante la Segunda Guerra Mundial. Con exposiciones, videos y guías, los jóvenes y adultos podrán comprender qué fue el Holocausto».¹⁵

Servicios

«Formación de profesores, Museo en Casa, YAHAD IN UNUM (Juntos en uno), Guía de estudios».¹⁶

Cobertura

«El Museo del Holocausto ofrece sus servicios a nivel nacional, se encuentra en la 6ta avenida 1-88 de la zona 1 capitalina».¹⁷

¹² José Ángel del Valle, correo electrónico al autor, 07 de marzo de 2021

¹³ «Acerca de Nosotros» Museo del Holocausto Guatemala. Acceso el 05 de febrero de 2021, <http://www.mdh.org.gt/>

¹⁴ «El Museo, Misión y Visión» Museo del Holocausto Guatemala. Acceso el 05 de febrero de 2021, <http://www.mdh.org.gt/elmuseo/>

¹⁵ Museo del Holocausto Guatemala, «Acerca De», Facebook, <https://www.facebook.com/MDHGt/about/>

¹⁶ «Proyectos» Museo del Holocausto Guatemala. Acceso el 05 de febrero de 2021, <http://www.mdh.org.gt/elmuseo/>

¹⁷ «Acerca de Nosotros» Museo del Holocausto Guatemala. Acceso el 05 de febrero de 2021, <http://www.mdh.org.gt/>

Beneficiarios

«El Museo del Holocausto Guatemala, tras la pandemia del COVID-19, se vió en la necesidad de expandirse virtualmente lo cual nos lleva en este año a dividimos en dos vertientes: Una presencial, que incluye talleres y visitas, así como actividades propias del Museo. Otra en línea: clases, capacitaciones, webinars, comunicación en general, todo esto dirigido a cualquier persona que quiera aprender, sin importar su edad, sexo o posición económica».¹⁸

Fuentes de financiamiento

«La organización fundadora del museo YAHAD IN UNUM, ubicada en Paris, Francia, es la encargada de financiar la existencia del museo en Guatemala».¹⁹

Antecedentes gráficos

Digitales

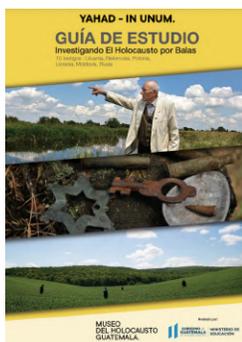


Figura 2, Guía de estudio, 2020.
<http://www.mdh.org.gt/materialenlinea/>.
Captura de Pantalla.

Redes sociales



Figura 4, Museo del Holocausto Guatemala, «Fotos», Facebook,
https://www.facebook.com/MDHGt/photos/?ref=page_internal. Captura de Pantalla.



Figura 3, Guía de estudio, 2020.
<http://www.mdh.org.gt/materialenlinea/>.
Captura de Pantalla.



Figura 5, Museo del Holocausto Guatemala, «Fotos», Facebook,
https://www.facebook.com/MDHGt/photos/?ref=page_internal. Captura de Pantalla.

¹⁸ José Ángel del Valle, correo electrónico al autor, 23 de febrero de 2021
¹⁹ José Ángel del Valle, entrevista, 12 de febrero de 2021.

Perfil del grupo objetivo

Tamaño de la muestra

Población

«1,759,140 personas nacidas entre los años 2004 y 2008».²⁰

Nivel de confianza: 90%

Márgen de error: 10%

Muestra: «69».²¹

Análisis e interpretación de resultados

Características geográficas

«País: Guatemala
Departamento: Guatemala
Municipios: ciudad de Guatemala, Mixco, Villa Nueva».²² (Ver anexo 3)

Al abrir sus puertas nuevamente al público, el Museo del Holocausto quiere presentarse con una nueva imagen del mismo, como un ente educador, para llegar a todo joven que este interesado en visitar el museo y educarlo sobre las temáticas que este ofrece.

Al encontrarse dentro del área más centrica del país, el museo cuenta con varias vías de acceso desde lugares aledaños. Según registros que el museo lleva de las personas que ingresan a sus instalaciones, se pudo determinar que la principal procedencia de sus visitantes es de la ciudad de Guatemala, mientras que los grupos que vienen desde los municipios de Mixco y Villa Nueva son secundarios.

Características sociodemográficas

«Edad: 13-17 años.
Género: masculino y femenino.
Profesión: estudiantes de secundaria.
Etnia: indiferente».²³ (Ver anexo 3)

El material educativo que se planea realizar irá enfocado a los jóvenes cursando los años de secundaria, ya que es durante esta etapa cuando los temas sobre el Holocausto empiezan a ser tratados, aunque de forma muy superficial. Por esta misma razón, fuera del rango de edad, la finalidad del proyecto no tiene ningún grupo étnico o social específico al que quiera llegar, ya que dentro de los valores del museo, se hace énfasis en que la tolerancia es la se debe aprender a practicar, sin importar nada más.

²⁰«Proyecciones Nacionales» Instituto Nacional de Estadística Guatemala. Acceso el 05 de marzo de 2020, <https://www.ine.gob.gt/ine/proyecciones/>

²¹ SurveyMonkey, Página calculadora del tamaño de muestra, (2021), 17 de marzo de 2021, <https://es.surveymonkey.com/mp/sample-size-calculator/>

²² María José Rivas, entrevista, 10 de marzo de 2021.

²³ María José Rivas, entrevista, 10 de marzo de 2021.

Características socioeconómicas

«Clase social: clase media baja - media alta

Hábitos de consumo: La mayoría de jóvenes asisten al museo generalmente en excursiones escolares. Llevan consigo refacción para comer en algún momento del recorrido, esta puede ser comida simple preparada en sus casa, o en otros casos alimentos y bebidas compradas en las tiendas que normalmente hay en los institutos educativos».²⁴ (Ver anexo 3)

El proyecto se enfocará en los jóvenes de instituciones educativas, sin importar si estas son de carácter público o privado, ya que se le quiere dar la oportunidad a todo joven de aprender y poner en práctica las enseñanzas que el museo brindará por medio de los materiales educativos. El precio de entrada al museo es de Q3, ofreciendo ofertas especiales cuando se trata de grupos grandes, dándole así la oportunidad a jóvenes de todo nivel económico de aprender los temas sociales que el museo abarca y se esmera en enseñar a todos.

Características psicográficas

«Estilo de vida: forman parte de una familia, asisten al colegio todos los días, están dispuestos a aprender sobre nuevas cosas, quieren compartir todo lo que aprenden.

Motivaciones: aún son muy jóvenes para entender a totalidad la situación de racismo en el país, sin embargo pueden mejorar el trato hacia sus compañeros, y pueden transmitir esta forma de comportamiento aprendida a personas cercanas a ellos.

Hábitos: suelen poner atención en sus clases pero se aburren rápidamente, les gusta participar en nuevos proyectos y conocer lugares nuevos, les gusta la idea de poder ser el cambio diferente entre sus compañeros. Están acostumbrados a los métodos de enseñanza que se les han dado».²⁵ (Ver anexo 3)

Según la información obtenida en la entrevista realizada, debido a la interacción que tiene el personal del museo con los jóvenes asistiendo al museo en visitas escolares, se puede observar ciertas formas de actuar y de pensar que poseen. Es notoria la actitud despreocupada de la mayoría de los jóvenes, prestan atención a las presentaciones y exposiciones del museo, pero rápidamente pierden el interés, ya que a su edad los temas históricos no son de gran importancia para ellos ya que no saben a gran escala el significado que tienen.

Es importante mencionar que en esta edad es cuando aprenden de sus errores, por lo que se les puede enseñar que tipos de conductas están bien o mal por medio de la relación de causa y efecto.

²⁴ María José Rivas, entrevista, 10 de marzo de 2021.

²⁵ María José Rivas, entrevista, 10 de marzo de 2021.

Relación entre grupo objetivo e institución

«Frecuencia de visita presencial: en tiempos sin pandemia se tenían visitas escolares constantemente, ya que este museo es el único que cuenta con la información necesaria acerca de la de la Segunda Guerra Mundial, tema que es brevemente tratado durante la educación secundaria.

Frecuencia de visita virtual: las visitas virtuales aumentaron notablemente durante la pandemia, ya que el museo adaptó sus programas a las plataformas digitales, alcanzando así 10,609 asistentes por medio de Webinars y Facebook.

Servicios: Museo en Casa, YAHAD IN UNUM (Juntos en uno), y Guía de estudios

Nivel de satisfacción: los institutos educativos reconocen al museo como un ente educador ante los jóvenes, por lo que las visitas de diferentes grupos escolares se esperan cada mes». ²⁶ (Ver anexo 3)

Los museos son reconocidos por su misión de educar, y el Museo del Holocausto en Guatemala no se queda atrás, siempre busca implementar nuevas formas de educación para los jóvenes; sus instalaciones ofrecen varios espacios para poder recibir visitas educativas, y sus programas se expanden a modalidades digitales para que a pesar de la situación, los jóvenes que buscan información del museo puedan encontrarla.

²⁶ María José Rivas, entrevista, 10 de marzo de 2021.

Mapa de empatía

Grupo objetivo

Jóvenes entre 13 - 17 años cursando secundaria

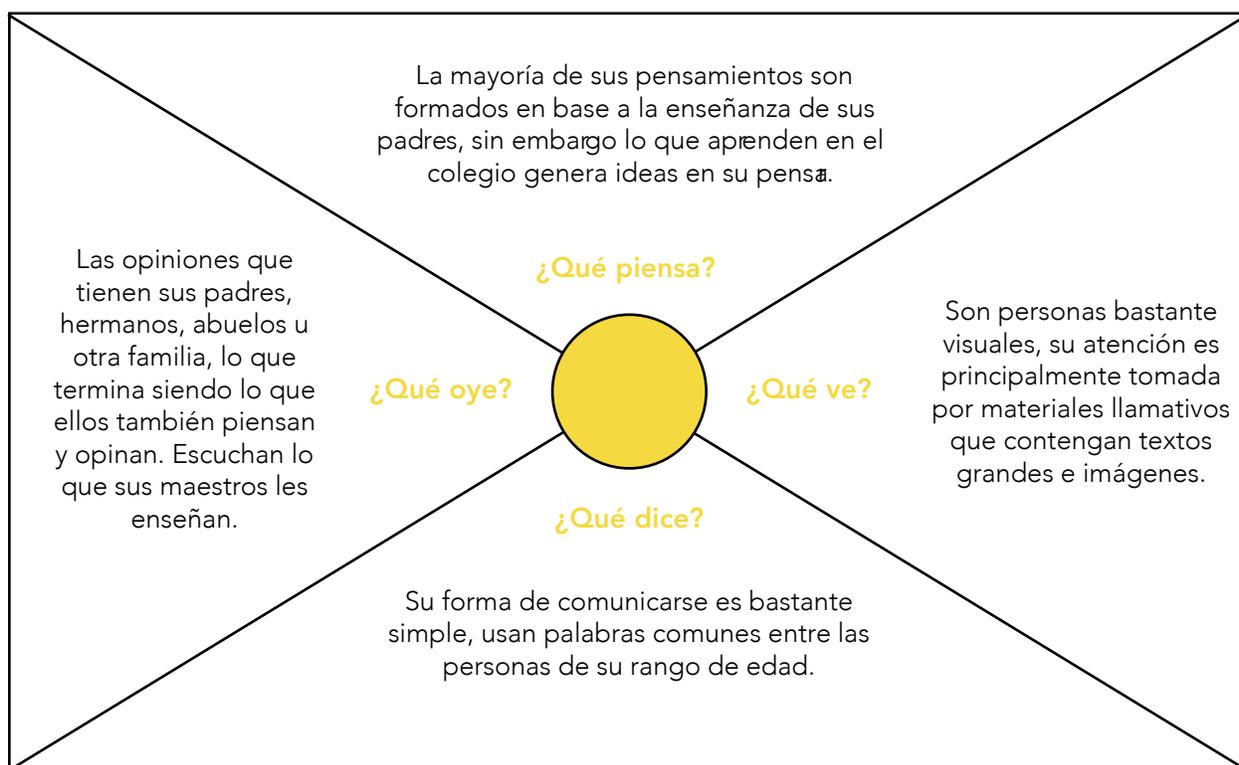


Figura 6, Mapa de Empatía. Descripción de características del grupo objetivo. Fuente: elaboración propia.



Capítulo

03

Planeación Operativa

El siguiente capítulo abarca el tema de los insumos y costos del proyecto, así como el flujograma y el cronograma base para el proceso creativo.

Previsión de insumos y costos

Listado de insumos

- Internet
- Energía eléctrica
- Gasolina
- Teléfono celular
- Computadora
- Tiempos y Horarios:
 - Lunes a viernes: 2:00pm - 8:00 pm.
 - Sábado y Domingo: 12:00pm - 5:00pm.

Cálculo de costos

A continuación se presentan los datos sobre los cuales se originan los costos de las actividades definidas. La referencia de estos datos es de abril de 2021.

• Internet (Casa Tigo)

Costo mensual: Q260
Costo mensual/30 días: $260/30 = Q8.66$
(costo por día)
Costo por día/24 horas: $8.66/24 = Q0.36$
(costo por hora)

• Energía eléctrica

Costo mensual: Q600
Costo mensual/30 días: $600/30 = Q20.00$
(costo por día)
Costo por día/24 horas: $20/24 = Q0.83$
(costo por hora)

• Gasolina

Galón de gasolina súper: Q27
10 galones de gasolina = tanque lleno:
Q250 / duración de 1 semana

8 semanas de proyecto A x 1 semana
duración de gasolina (Q250) = Q2,000.00
costo 8 semanas (Q2,000) / 48 (días de
proyecto A) = Q41.67 costo gasolina
por día

Ya que debido a que las medidas de precaución por la pandemia iniciada en 2020, estuvieron aún vigentes en el año 2021, el EPS se realizó de modo remoto, llegando a un acuerdo con la organización de reunirse una vez al mes.

2 (visitas durante 8 semanas) x Q41.67 =
Q83.34 costo de gasolina (8 semanas)

• Teléfono

Costo mensual: Q300 / Plan fijo Tigo
Costo mensual/30 días: $300/30 = Q10.00$
Costo por día/24 horas: $10/24 = Q0.42$
(costo por hora)

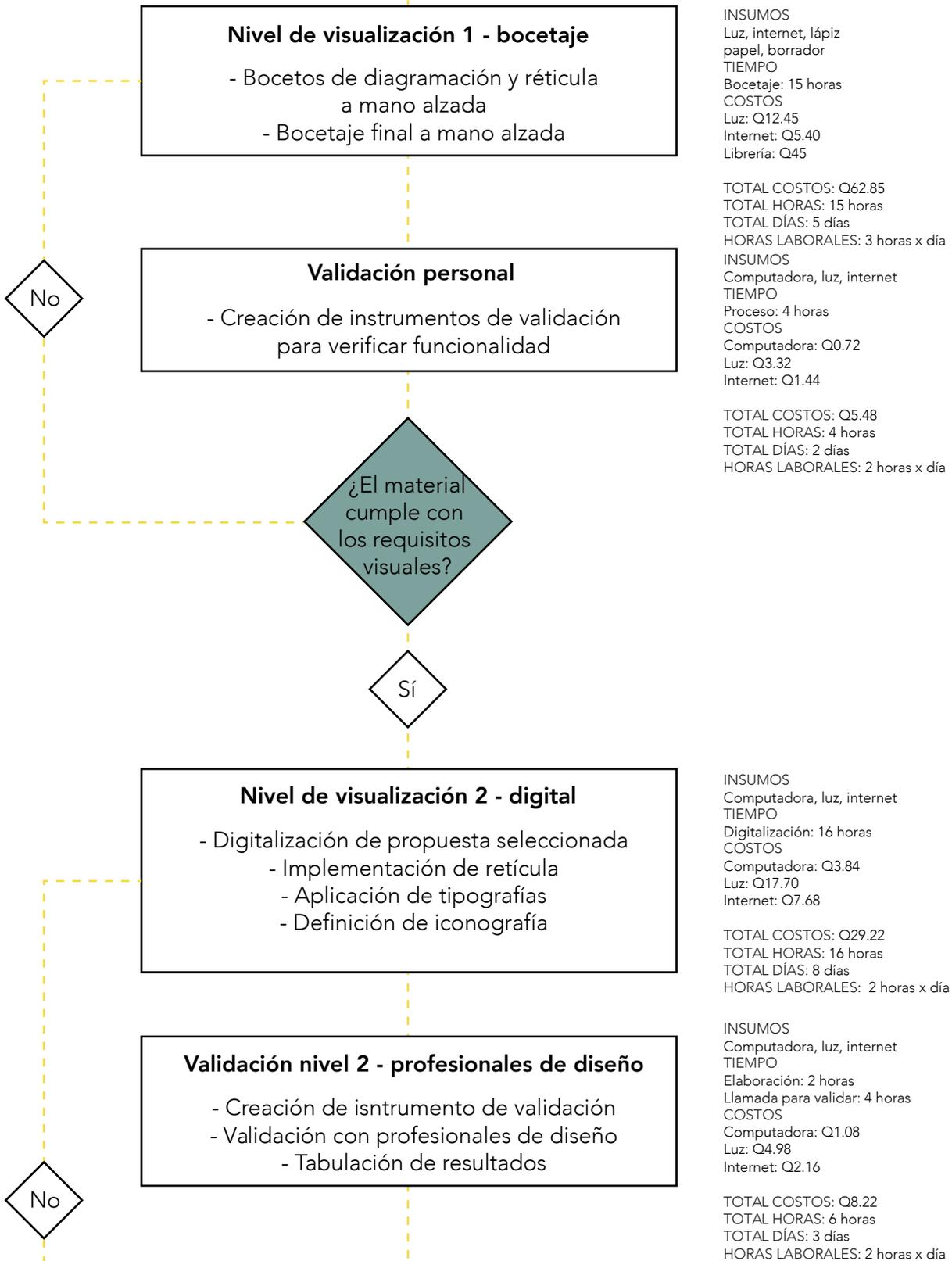
• Depreciación de equipo (MacBook Pro)

Depreciación: inversión total (Q4,800)
x 0.33 («33% de vida útil de hardware
según legislación fiscal»²⁷) = Q1,584
Costo mensual: $Q1,584 / 12 = Q132$
Costo por día: $132 / 30$ días = Q4.4
Costo por hora: $4.4/24 = Q0.18$

²⁷ «Porcentajes de Depreciación según decreto10-2012», Vesco Consultores, acceso el 3 de mayo de 2021, <https://www.vesco.com.gt/blog/depreciaciones-y-amortizaciones-para-efectos-fiscales-en-guatemala/>

Flujograma





INSUMOS
Luz, internet, lápiz
papel, borrador
TIEMPO
Bocetaje: 15 horas
COSTOS
Luz: Q12.45
Internet: Q5.40
Librería: Q45

TOTAL COSTOS: Q62.85
TOTAL HORAS: 15 horas
TOTAL DÍAS: 5 días
HORAS LABORALES: 3 horas x día

INSUMOS
Computadora, luz, internet
TIEMPO
Proceso: 4 horas
COSTOS
Computadora: Q0.72
Luz: Q3.32
Internet: Q1.44

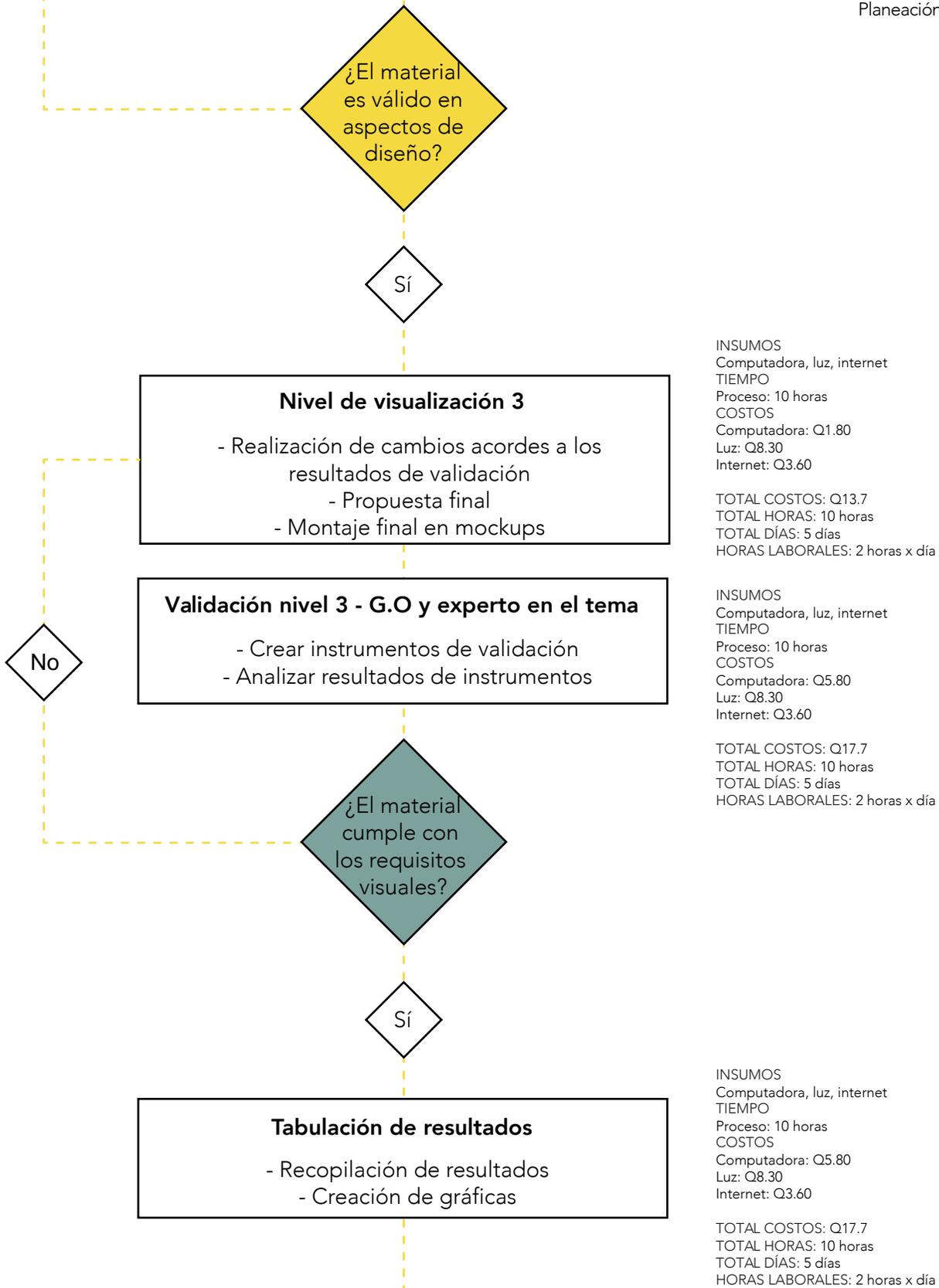
TOTAL COSTOS: Q5.48
TOTAL HORAS: 4 horas
TOTAL DÍAS: 2 días
HORAS LABORALES: 2 horas x día

INSUMOS
Computadora, luz, internet
TIEMPO
Digitalización: 16 horas
COSTOS
Computadora: Q3.84
Luz: Q17.70
Internet: Q7.68

TOTAL COSTOS: Q29.22
TOTAL HORAS: 16 horas
TOTAL DÍAS: 8 días
HORAS LABORALES: 2 horas x día

INSUMOS
Computadora, luz, internet
TIEMPO
Elaboración: 2 horas
Llamada para validar: 4 horas
COSTOS
Computadora: Q1.08
Luz: Q4.98
Internet: Q2.16

TOTAL COSTOS: Q8.22
TOTAL HORAS: 6 horas
TOTAL DÍAS: 3 días
HORAS LABORALES: 2 horas x día



Detalles preliminares

- Definir proceso de materiales impresos
- Definir publicación de material digital

Presentación de arte final

- Presentación de proyecto final

Proceso creativo de "Diseño de material editorial educativo para la enseñanza del holocausto a estudiantes de secundaria que visitan el Museo del holocausto en Guatemala" finalizado.

INSUMOS
Computadora, luz, internet
TIEMPO
Proceso: 4 horas
COSTOS
Computadora: Q0.72
Luz: Q3.32
Internet: Q1.44

TOTAL COSTOS: Q5.48
TOTAL HORAS: 4 horas
TOTAL DÍAS: 4 días
HORAS LABORALES: 1 hora x día

INSUMOS
Computadora, luz, internet
TIEMPO
Envío de artes finales: 2 horas
Presentación: 2 horas
COSTOS
Computadora: Q0.72
Luz: Q3.32
Internet: Q1.44

TOTAL COSTOS: Q5.48
TOTAL HORAS: 4 horas
TOTAL DÍAS: 2 días
HORAS LABORALES: 2 horas x día

TOTAL COSTOS: Q627.59

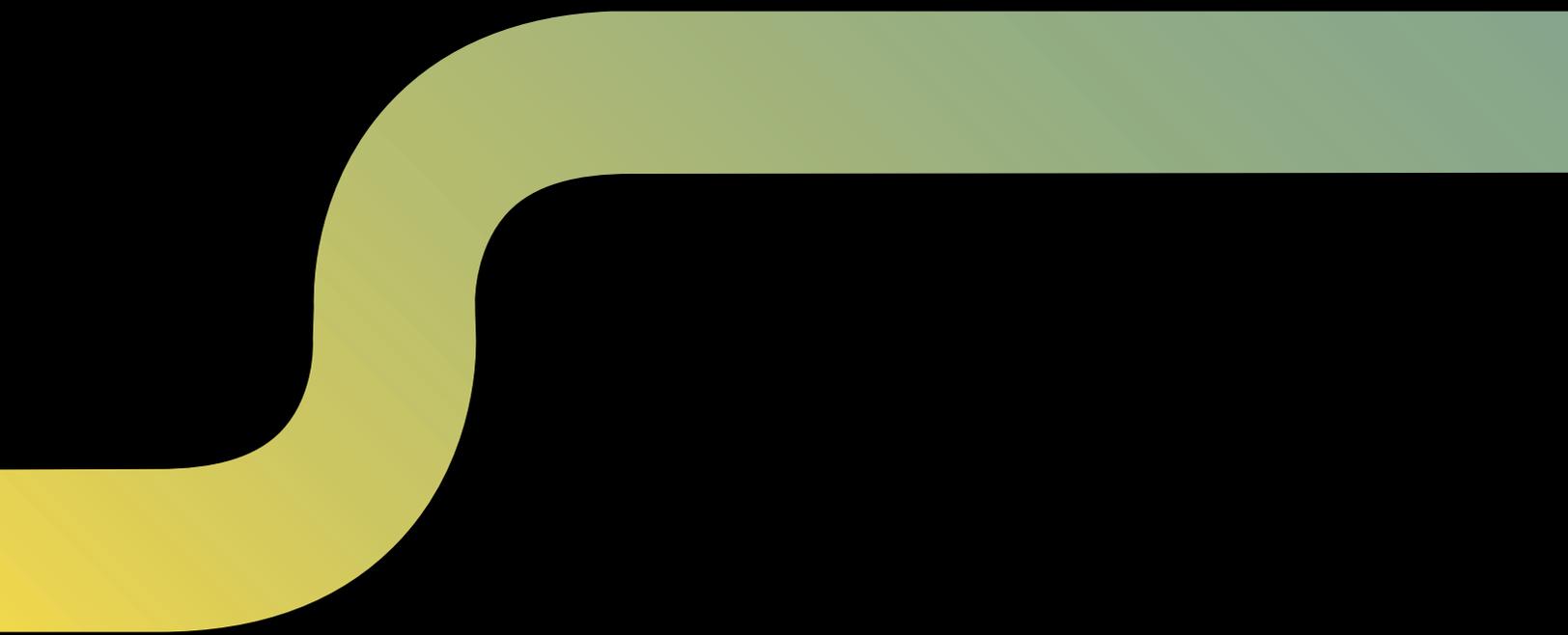
TOTAL TIEMPO: 114 horas
50 días

Cronograma

Tabla #1: Cronograma de actividades.

ACTIVIDADES	AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE			
	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
Visita a la institución	●															
Definición creativa	●															
Proceso de conceptualización		●														
Nivel de visualización 01			●	●												
Validación personal					●											
Nivel de visualización 02						●	●									
Validación 2 - profesional de diseño							●									
Nivel de visualización 03								●								
Validación 3 - G.O y experto en tema									●							
Tabulación de datos										●						
Detalles preliminares											●					
Artes finales												●	●			
Entrega final														●		

Fuente: Elaboración propia.



Capítulo

04

Marco Teórico

Este capítulo consiste en el desarrollo del proyecto desde un punto de vista «social y ético» y «estético y funcional».

Dimensión Social y Ética

La cultura de un país tiene efecto en el crecimiento y comportamiento de su sociedad

Dentro de una sociedad que funciona según las personas que forman parte de la misma, es común que muchas de sus características y comportamientos sean tradiciones o costumbres heredadas a través de los años. De esta forma al mantener este conjunto de conocimientos, ideas y tradiciones, se crea la cultura de un país.

«Los guatemaltecos y guatemaltecas, como seres humanos eminentemente sociales, establecen relaciones por medio de la cultura, poseen un acervo acumulativo de símbolos verbarles y significados, así como valores estéticos e intelectuales y, a través de éstos, se expresa su cultura, es decir, la suma integrada de conductas que aprenden y comparten.»²⁸

Uno de los mayores espacios culturales en cada país, son los museos. No solo funcionan como una institución cultural propia del país, sino que también cumplen con la función de brindar conocimiento sobre distintas culturas en todo el mundo, con la finalidad de entrelazar ideas que puedan influir en la forma en como se desarrolla una sociedad. «Los museos albergan la memoria de un país y son esta la fuente de información para conocer cualquier cultura. Debemos dejar de ver a los museos como entes inertes o complacientes; estos pueden ser una opción para aprender.»²⁹

Algunas personas se preguntan el porqué de la existencia de algunos museos en Guatemala, ya que tratan sucesos que no son propios del país o no poseen material para informarse acerca del mismo. Marco González, el director ejecutivo de la asociación francesa Yahad-In Unum, la organización responsable de la existencia del Museo del Holocausto en Guatemala, al plantearse esta declaración comenta que «es vital aprender del pasado para que los aspectos malos no se vuelvan a repetir. Infundir la tolerancia entre seres humanos y pelear por un mejor futuro sin violencia.»³⁰ De aquí parte la necesidad de dar a conocer la historia por medios informativos que lleguen a la sociedad y logren culturizar a las personas.

«Aquel que no conoce su historia está condenado a repetirla»

Guatemala cuenta con un museo que tiene como misión recordar el Holocausto, el cual para los judíos representó la persecución y el asesinato sistemático, burocráticamente organizado y auspiciado por el régimen nazi.

Desde su fundación en el 2016, el Museo del Holocausto en Guatemala se ha dedicado a acercar al visitante al genocidio étnico, político y también religioso.

²⁸ Carlos Cáceres, «Cultura en Guatemala» La Hora, 01 de abril de 2018. Acceso el 01 de agosto de 2021. <http://lahora.gt/hemeroteca-lh/cultura-en-guatemala/>

²⁹ Ángel Elías, «Los museos deben ser interactivos» Prensa Libre, 27 de diciembre de 2016. Acceso el 01 de agosto de 2021. <http://www.prensalibre.com/vida/escenario/los-museos-deben-ser-interactivos/>

³⁰ Viviana Ruíz, «En la sombra de la historia» Prensa Libre, 14 de febrero de 2016. Acceso el 01 de agosto de 2021. <http://www.prensalibre.com/revista-d/en-la-sombra-de-la-historia/>

En el 75 Aniversario del Día Internacional en Memoria de las Víctimas del Holocausto, el presidente Alejandro Giammattei indicó que «Guatemala rechaza y condena enérgicamente todos los actos de violencia que atenten contra el derecho a la vida, la libertad, la equidad y la paz, como lo fue este momento en la historia que dejó una cicatriz en la humanidad.»³¹ por lo que la presencia del Museo del Holocausto en Guatemala es más importante de lo que muchas personas consideran, ya que los temas sociales, culturales y de conducta que transmite son necesarios en la cultura de toda sociedad.

«Recibimos muchos colegios y escuelas y trabajamos muy de cerca con el Ministerio de Educación, ya que es el único lugar donde los estudiantes pueden venir y aprender el Holocausto.»³²

El ser el único espacio donde jóvenes estudiantes de nivel secundario aprenden sobre este tema de gran importancia histórica genera cierta presión en el área educativa del país, lo cual puede llegar a iniciar la discusión sobre si se le está dando la importancia y planteamiento suficiente. La distribución de material informativo es un aspecto esencial al momento de representar al Museo del Holocausto como un ente educativo, ya que con existencia, el sector de educación media de la sociedad guatemalteca comprenderá aspectos sociales que afectarán su comportamiento y relación con las demás personas; creando así una cultura más tolerante e incluyente entre los guatemaltecos desde una temprana edad.

La importancia de la educación en la cultura de un país tradicionalmente racista

«La enseñanza y aprendizaje del Holocausto puede demostrar la fragilidad de todas las sociedades e instituciones llamadas a proteger la seguridad y los derechos de todos, y de igual forma demostrar los peligros del prejuicio, de la discriminación y de la deshumanización, ya sea con respecto al antisemitismo que alimentó el Holocausto u otras formas de racismo e intolerancia.»³³

En un país donde el racismo es un mal que ha sido heredado durante siglos, espacios de tolerancia y educación ética y social son totalmente necesarios.

³¹ Ministerio de Relaciones Exteriores, «Comemoración del Día Internacional en Memoria de las Víctimas del Holocausto» Página web del Ministerio de Relaciones Exteriores, 28 de enero de 2020. Acceso el 01 de agosto de 2021. <http://www.minex.gob.gt/noticias/Noticia.asp?id=28530>

³² Priscilla León López, «Museo del holocausto ofrecerá una experiencia sensorial» Diario de Centro América, 12 de febrero de 2020. Acceso el 01 de agosto de 2021. <http://dca.gob.gt/noticias-guatemala-diario-de-centro-america/museo-del-holocausto-ofrecera-una-experiencia-sensorial/>

³³ UNESCO, «La importancia de la enseñanza y el aprendizaje del Holocausto» Página web de la UNESCO, 22 de enero de 2018. Acceso el 01 de agosto de 2021. <http://es.unesco.org/news/importancia-enseñanza-y-aprendizaje-del-holocausto>

Lamentablemente debido a la falta de presupuesto designado a las organizaciones culturales en Guatemala, los museos no pueden producir el material informativo necesario para llegar a la población y poder persuadir de esta forma en su desarrollo.

Este proyecto nace de la necesidad de crear conciencia por medio de materiales editoriales que expliquen lo sucedido en la época del Holocausto, comunicando todos los hechos sucedidos durante esta época que marcó a la humanidad, y de igual forma despertar la empatía entre la población estudiantil guatemalteca, incitando así un crecimiento positivo en los aspectos sociales de la cultura en Guatemala. Al fomentar la tolerancia y la igualdad entre los estudiantes, el museo del Holocausto podrá abrir sus puertas para más personas, y de esta forma cumplir su misión de culturizar a la sociedad dentro de un ambiente positivo que la llevará a evolucionar.

La educación es el arma más poderosa que puedes usar para cambiar el mundo.”
Nelson Mandela

Dimensión funcional y estética

Diseño editorial, desde lo analógico hasta lo digital

«Un diseño gráfico editorial adecuado invita a los usuarios a leer e interesarse por el contenido. La palabra y el diseño están muy unidos aunque no lo parezca. La comodidad de poder leer de forma sencilla, con pequeños matices que te hacen engancharte y sutiles colores que lleguen a aflorar sensaciones nuevas. El diseñador editorial es el encargado de que una sola voz individual llegue de la forma que su autor quiere a un público masivo.»³⁴

Muchos materiales sin importar su temática, dependen del diseño editorial para poder crear el impacto deseado en su público; si no se cuenta con elementos gráficos que hagan de cada material algo diferente y llamativo, su objetivo de ser compartidos y comunicados no se llevará a cabo.

«Para que un medio triunfe en ambos soportes, debe comprender sus especificidades. Resulta esencial adaptar su identidad y funcionamiento a cada espacio. Hace décadas ya que leer dejó de ser algo que relacionamos exclusivamente a soportes físicos como libros o revistas. En la era de la lectura digital, el diseño editorial sigue siendo igual de necesario.»³⁵

Aunque en los tiempos modernos el material analógico sigue teniendo un gran papel en el diseño editorial, la inesperada llegada de una pandemia mundial tomó por sorpresa a muchas personas. Al verse limitados por todas las restricciones, en todos los ámbitos, y principalmente en el educativo, el mundo digital se volvió tanto una prioridad como una necesidad. Temas de gran importancia que se enseñaban a los jóvenes tuvieron que buscar su camino en los medios digitales, para seguir los procesos educativos de formas efectivas a pesar de las complicaciones.

Debido a esto los materiales informativos tanto impresos como digitales se han vuelto esenciales para continuar la enseñanza de temas históricos y sociales en las instituciones educativas y culturales del país, siendo una de estas el Museo del Holocausto, a quien la pandemia por COVID 19 y las restricciones gubernamentales afectaron al tener que cerrar las puertas del museo temporalmente, viéndose aún más limitados en cuanto a exposición de parte de la población guatemalteca.

³⁴ Publifés, «La importancia de contar con un buen diseño editorial» Página web de la Publifés. 15 de octubre de 2020. Acceso el 09 de agosto de 2021. <https://publifés.com/la-importancia-de-un-buen-diseño-editorial-publifés/>

³⁵ Luciano Cimino, «Diseño editorial, de lo analógico a lo digital» Idablog. 15 de enero de 2019. Acceso el 09 de agosto de 2021. <https://blog.ida.cl/diseño/diseño-editorial-analogo-digital/>

El minimalismo como medio de información

«El diseño gráfico minimalista es un estilo que proporciona una experiencia visual caracterizada por diseños sencillos, con colores neutros y propuestas sobrias.»³⁶

En materiales informativos y educativos, es muy importante crear un balance, ya que aunque se desee crear un documento visualmente atractivo e impactante, se debe hacer manera que la información siga siendo el elemento principal.

La educación en tiempos digitales necesita de un alcance simple y minimalista, ya que los estudiantes al no tener contacto directo con los educadores, deben contar con material que haga el trabajo de mantenerlos concentrados e interesados en el mismo. Al crear material editorial educativo, principalmente sobre temas sensibles ante la mentalidad de los jóvenes, es importante presentarlo de forma creativa sin dejar de crear la consciencia que un material sobre temas históricos requiere, por lo que el minimalismo es la forma en cómo se pueden complementar ambas necesidades.

Fotografías que cuentan historia

En los materiales que tratan temas históricos el uso de fotografías es esencial para que el lector pueda vivir una experiencia visual que le permita revivir los sucesos sobre los que está aprendiendo, principalmente cuando se aprende sobre hechos que marcaron a la humanidad, como lo es la Primera y la Segunda Guerra Mundial, el Holocausto por balas, la liberación de los judíos.

Los jóvenes son un grupo objetivo visual, la forma en que la información llega a sus mentes es por medio de lo que ven, gracias a esto el uso de fotografías logrará tanto el objetivo de crear impacto entre el público, como el de crear un material que complemente visualmente su información. Mucho del material utilizado por el Museo del Holocausto en Guatemala hace uso de este recurso, manteniendo una línea de impacto visual.

El color como impacto social

«Dentro del diseño gráfico, la psicología del color es un campo de la ciencia que analiza todos los efectos que tienen los diferentes colores en la percepción de las personas y como pueden influir en su comportamiento, emociones, sentimientos, reacciones e incluso en la toma de decisiones.»³⁷

La forma en cómo se usa el color en favor de las necesidades de diseño es muy importante, ya que el mal uso del mismo puede crear una impresión errónea. Se debe tomar en cuenta el grupo objetivo pero también el tema que se está tratando en el diseño. La paleta de colores institucionales del Museo del Holocausto en Guatemala se adapta de forma ideal a sus objetivos, complementando la temática minimalista y sobria de su imagen, ya que «en el diseño minimalista, la elección del color es estratégica y la cantidad de colores utilizados debe reducirse al mínimo, para obtener un resultado simple pero efectivo en donde se consigue que un único color tenga mayor impacto.»³⁸

³⁶ Agustín Pérez, «¿Por qué el diseño gráfico minimalista está en auge?» EsDesign, 07 de enero de 2020. Acceso el 09 de agosto de 2021. <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/diseño-gráfico/por-que-el-diseño-gráfico-minimalista-está-en-auge>

^{37 38} Blanca Figueroa, «El estilo minimalista en el diseño gráfico y sus características?» Mottpe. Acceso el 16 de agosto de 2021. <https://mott.pe/noticias/el-estilo-minimalista-en-el-diseño-gráfico-y-sus-características/>

La tipografía es el elemento sorpresa del diseño

Desde los titulares hasta el cuerpo de texto, la tipografía en cualquier tipo de material es uno de los elementos a los cuales se les debe prestar principal atención. «Una fuente puede reflejar profesionalidad, dinamismo, creatividad, confianza, innovación, seriedad... la tipografía transmite emociones y tiene su propia personalidad. No es exagerado afirmar que elegir la tipografía correcta puede definir el éxito o fracaso de un diseño.»³⁹

Al realizar material educativo digital las fuentes serif facilitan la lectura y crean fluidez visual que permite la limpieza y funcionalidad en un documento, siendo útil en materiales de carga informativa.

«Básicamente la tipografía es el arte de las palabras. "La tipografía serif puede parecer autoritativa, profesional y sugiere el peso de la historia o la experiencia" comenta el diseñador Dylan Todd, quien usó la tipografía serif para el diseño de un libro que contaba una historia ambientada en la Segunda Guerra Mundial para que los lectores tuvieran la sensación de que estaban en un mundo anterior al de las convenciones del diseño actual.»⁴⁰

³⁹ Juliana Radeff, «Comunicar con tipografía: ¿Por qué es tan importante?» Julianna Radeff, Creative Design. Acceso el 09 de agosto de 2021. <https://julianaradeff.com/en/comunicar-con-tipografia-por-que-es-tan-importante/>

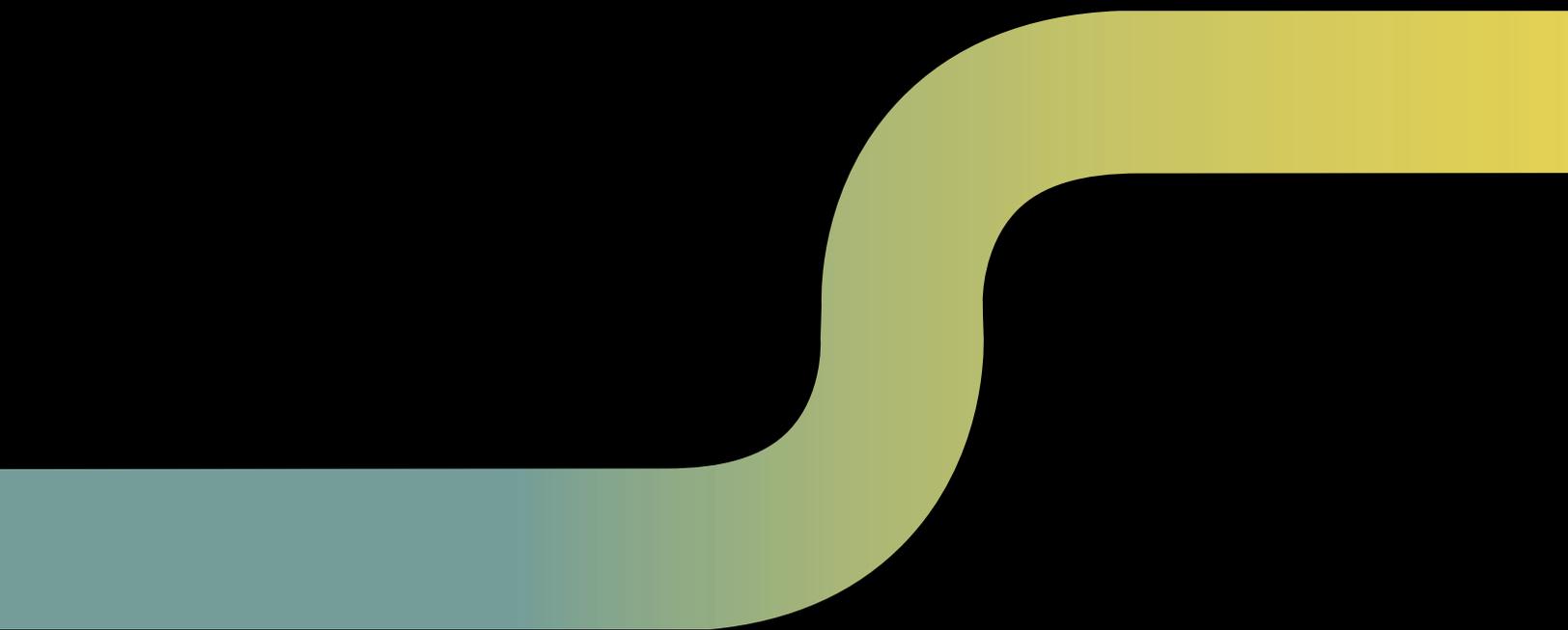
⁴⁰ Madeline DeCotes, «La tipografía básica: serif vs sans serif» Adobe. Acceso el 16 de agosto de 2021. <https://www.adobe.com/la/creativecloud/design/discover/serif-vs-sans-serif.html>

Jerarquía entre la información

«La retícula jerárquica es una retícula construida intuitivamente que se centra en las proporciones de los elementos en el diseño. Este tipo de retícula se usa normalmente cuando el contenido no está estandarizado ni se repite.»⁴¹

Gracias a esto se tiene la finalidad de mostrar los contenidos de acuerdo su importancia y relevancia, por eso al ser utilizado en material digital, se puede decidir la importancia que se le quiere dar a cada elemento, siendo esta una característica útil en material educativo, ya que al tratar con un grupo objetivo más joven, los textos muy similares y extensos en un mismo orden pueden hacer que su concentración en el material no dure mucho.

⁴¹ Andrew Coyle, «Anatomía de una retícula» Medium. 18 de noviembre de 2014. Acceso el 16 de agosto de 2021. <https://medium.com/espanol/anatomia-de-una-reticula-a167a67a77e>



Capítulo 05

Definición creativa

Este capítulo presenta la conceptualización del proyecto con base en el *brief*, concepto creativo y códigos visuales definidos.

Brief

Nombre del proyecto

Material educativo que integre: guía o manual, recurso pedagógico y juego educativo.

Cliente

Museo del Holocausto en Guatemala.

Cliente inmediato

El Departamento de Educación, el cual está a cargo de la subdirectora del Museo, la Lcda. María José Rivas, trabaja en conjunto con el Ministerio de Educación para brindar material informativo a jóvenes estudiantes acerca de los temas históricos que trata la institución, tales como la Segunda Guerra Mundial y el Holocausto. El Museo suele producir materiales audiovisuales que tienen el fin de funcionar como exposiciones virtuales, sin embargo, no cuentan con material editorial digital que complemente la información brindada.

Grupo objetivo del proyecto

Jóvenes estudiantes de secundaria, entre las edades de 13 - 17 años que visiten el museo.

Estrategia de comunicación visual del proyecto

Facilitar por medio de material gráfico editorial la información necesaria a alumnos de secundaria que asistan al museo con el propósito de educarlos en temas sociales e históricos relacionados a la Segunda Guerra Mundial y el Holocausto Judío, con el fin de educarlos en temas de tolerancia y respeto hacia los demás, creando así una sociedad más abierta.

Productos y materiales

Manual educativo, recurso pedagógico y juego.

Reproducción, distribución y divulgación

El material estará disponible para su descarga en la página web del museo. En los planes a futuro está la impresión de los materiales para su disponibilidad en las instalaciones del museo.

Presupuesto institucional para el proyecto

Proporcionado por Yahad In Unum y el Ministerio de Educación.

Descripción de la estrategia de la pieza de diseño

6W

- **¿Qué? | What?**

Kit de material editorial educativo para uso digital e impreso que incluye un manual educativo, un recurso pedagógico y un juego.

- **¿Por Qué? | Why?**

Nace desde la situación cultural y educativa del país. Se lleva a cabo por la necesidad del Museo del Holocausto de posicionarse como un ente educativo en la sociedad, esto con el fin de educar a las nuevas generaciones con valores y actitudes positivas por medio de temas históricos.

- **¿Dónde? | Where?**

La elaboración del proyecto se llevará a cabo de forma remota, con visitas mensuales al museo. La exposición del proyecto iniciará de forma digital en las plataformas del museo, para que luego, cuando el museo abra sus puertas nuevamente, ser reproducido como material físico a utilizarse en las instalaciones del museo.

- **¿Cuándo? | When?**

Se inició con el proceso de investigación a partir de 2021, con el objetivo de finalizarlo en octubre.

- **¿Quién? | Who?**

El museo en conjunto con el Ministerio de Educación intenta llegar a un grupo objetivo más joven, en el caso de este proyecto a jóvenes de secundaria de 13 a 17 años de edad de sexo indiferente.

- **¿Cómo? | How?**

Debido a la situación de pandemia por COVID 19, los principales medios de exposición fueron la página web y facebook.

Sin embargo, al momento de volver a abrir sus puertas ya se presentan de forma física.

Cuadro comparativo

Kit de material educativo (manual, recurso y juego)

Tabla #2: Cuadro de ventajas y desventajas.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • El material podrá llegar a todas las personas, de primero de forma digital, y luego de forma más directa al producirse el material de forma física en el museo. • Podrá enseñar de forma más práctica los temas que trata el museo, tratándolos de manera adecuada para el grupo objetivo. • Ofrecerá material didáctico más amplio e interactivo para que los maestros que traten estos temas en las instituciones educativas públicas y privadas puedan compartir mejor la información. • El museo cuenta con apoyo económico para poder desarrollar el material de forma física. 	<ul style="list-style-type: none"> • La falta de interés por gran parte de la sociedad guatemalteca al tratar este tipo de temas. • Incertidumbre sobre cuando se podrá volver a recibir las visitas escolares en el museo, ya que es esencial contar con material físico para su mayor distribución. • Mientras el museo permanezca cerrado será mucho más complicado llevar a cabo los juegos educativos, y llegar a alcanzar el posicionamiento que desea.

Fuente: Elaboración propia.

Insight

Factores psicológicos sociales

Cultura

Los museos son una de las mayores fuentes culturales en un país, sin embargo en Guatemala los museos se mantienen vacíos la mayor parte del tiempo. Una de las únicas costumbres de visita a los museos es por parte de las instituciones educativas, ya que funcionan como medios de aprendizaje sobre los temas que cubren.

Necesidad

En un país con un sistema educativo que no es accesible para todas las personas debido a distintos factores económicos, los museos ofrecen su conocimiento a toda persona que busque aprender, buscando así suplir la necesidad que tiene la sociedad de educar a toda persona sobre temas que no solo los impactan intelectualmente sino también culturalmente.

Innovación

Cada día el mundo va avanzando en temas de tecnología e innovación, y con la llegada de la pandemia del COVID 19, la velocidad en que las distintas industrias se adaptaron y se digitalizaron fue mucho mayor. En el tema de la educación, la innovación se vuelve cada vez una necesidad primordial ya que se buscan nuevas formas de llegar a los estudiantes y de brindarles en distintas plataformas y formatos los materiales que servirán en su formación estudiantil.

Grupos de influencia

Primer grupo: núcleo familiar y amistades

El grupo objetivo del proyecto son jóvenes de 13 - 17 años de edad, por lo que en este momento de su vida la familia que lo rodea tiene la mayor influencia en su forma de pensar y actuar, ya que es con quienes comparten la mayor parte de su tiempo, y son quienes los han educado durante los primeros años de su vida, desarrollando así sus primeras formas de pensar.

Segundo grupo: centros educativos, trabajo, hobbies

Después de sus hogares, los centros educativos son el segundo lugar donde los jóvenes pasan más tiempo y donde más interacciones sociales llegan a tener. Debido a la edad en que se encuentran, empiezan a tener nuevos pensamientos que nacen de estas distintas interacciones con personas de su misma edad, de igual forma empiezan a comprender más a profundidad las cosas sobre las que están aprendiendo.

En cuanto a sus *hobbies*, empiezan a socializar más y buscan realizar más actividades con amigos.

Tercer grupo: líderes de opinión, influenciadores, personajes

Con el uso de redes sociales cada vez más constante entre las generaciones más jóvenes, las figuras públicas e influenciadores crean gran impacto en las mentes inocentes del grupo objetivo. Consumen mucho contenido multimedia que pueden encontrar en plataformas como TikTok, Youtube, Netflix e Instagram, por lo que admiran a personajes populares de películas, videos y series de tendencia.

Motivadores, intereses y actitudes

Motivaciones

- Ser buenos hijos
- Cumplir sus obligaciones en el colegio
- Realizar actividades con sus amigos
- Tener tiempo libre para hacer lo que quieran

Intereses

- Les gusta usar las redes sociales
- Pasar tiempo con su familia
- Compartir con sus amigos
- Ver a sus personajes populares favoritos

Actitudes

- Se empiezan a cuestionar más las cosas
- Empiezan a tener sus propias opiniones
- El internet facilita sus vidas
- No conocen de los museos en Guatemala, a menos que sea por medio del colegio
- A las materias que no les gustan no les prestan mayor atención

Frase de *Insight*

Mtch, ¿de qué me sirve aprender eso?

Descripción

En cierto momento de la etapa escolar, específicamente la que atraviesa el grupo objetivo, existe una actitud de rebeldía que hace que muchas veces se cuestionen de qué les va a servir aprender sobre cosas en las que ellos no están interesados o en las que no se desempeñan bien, ya que las consideran aburridas o innecesarias en sus vidas.

- Educación
- Historia
- Cultura
- Transformación
- Jóvenes
- Institucional
- Aprendizaje
- Cambio
- Pensamiento
- Impactante
- Empatía
- Creatividad

PNI

«El PNI una técnica de creatividad sencilla creada por Edward de Bono. Su acrónimo corresponde a las palabras Positivo, Negativo e Interesante. El objetivo de este método es obligar a nuestra mente a expandirse y analizar una situación desde sus distintos enfoques.»⁴³

• Positivo

Oportunidad de llegar un grupo objetivo más joven y educar sus perspectivas sobre actitudes de la sociedad.

• Negativo

La falta de interés y poco enfoque educativo en temas culturales.

• Interesante

Los temas a tratar son bastante interesantes, a pesar de que han pasado más de 70 años desde que sucedió, sigue impactando el presente.

Concepto creativo

Técnicas creativas

Lluvia de ideas

«Merriam-Webster define *brainstorming* como la "consideración de ideas por parte de una o más personas con el fin de crear o encontrar una solución para un problema".»⁴²

⁴² Atlassian, «Lluvia de ideas: definición, reglas básicas y técnicas» The Workstream, 15 de abril 2019. Acceso el 23 de agosto 2021. <https://www.atlassian.com/es/work-management/project-management/project-planning/brainstorming>

⁴³ René Lorenzo, «PNI | Aprende a evaluar tus opciones con esta técnica de creatividad» Coworkingfy, 23 de marzo 2020. Acceso el 23 de agosto 2021. <https://coworkingfy.com/tecnica-pni/>

Concepto creativo

Aprender para transformar

Descripción

A partir del cambio se transforma, este es el objetivo que el museo desea alcanzar al educar a las nuevas generaciones de la sociedad guatemalteca con temas que impactaran su forma de relacionarse con los demás. «Transformar la estructura de un sistema humano, no significa cambiar la imagen de “lo que somos”, sino cambiar “la forma como vivimos”.»⁴⁴

El término de transformación puede tener muchas representaciones y definiciones, tanto textuales como visuales, por lo que como concepto se adapta al propósito del proyecto, al mismo tiempo que abre la puerta a elementos gráficos que pueden utilizarse a partir de esta definición.

⁴⁴ Marcelo Manucci, «La fórmula de la transformación» Estrategika, 10 de febrero 2019. Acceso el 23 de agosto 2021. <https://www.estrategika.org/transformacion.html>

Premisas de diseño

Cromatología



#F5D93F
CMYK: 7,11,88,0
RGB: 245,217,63



#BAB9AF
CMYK: 30,22,30,4
RGB: 186,185,175



#7CA09C
CMYK: 55,24,37,6
RGB: 124,160,156



#000000
CMYK: 91,79,62,97
RGB: 0,0,0

Como parte de su manual de marca institucional se solicitó utilizar la paleta de colores ya establecida para la elaboración de los materiales. Los colores son bastante sobrios, lo cual ayuda a mantener una paleta de color minimalista que se puede combinar de una forma más práctica y sencilla. El color amarillo funciona como un detonante dentro de la resto de colores más fríos, lo cual será útil al momento de resaltar elementos o textos importantes dentro del material.

Retícula

«La retícula jerárquica es una retícula construida intuitivamente que se centra en las proporciones de los elementos en el diseño. Este tipo de retícula se usa normalmente cuando el contenido no está estandarizado ni se repite.»⁴⁵ Gracias a esto se tiene la finalidad de mostrar los contenidos de acuerdo con su importancia y relevancia, por eso al ser utilizado en material digital, se puede decidir la importancia que se le quiere dar a cada elemento, siendo esta una característica útil en material educativo, ya que al tratar con un grupo objetivo más joven, los textos muy similares y extensos en un mismo orden pueden hacer que su concentración en el material no dure mucho.

Figura

Uso de fotografías como elemento visual principal. El museo cuenta con un banco de fotografías principalmente de retrato y documental de las personas que vivieron durante los sucesos ocurridos durante La Segunda Guerra Mundial, de algunos sobrevivientes, y de ubicaciones importantes. Los jóvenes son un grupo objetivo visual, la forma en que la información llega a sus mentes es por medio de lo que ven, gracias a esto el uso de fotografías logrará tanto el objetivo de crear impacto entre el público, como el de crear un material que complemente visualmente su información, creando una experiencia inmersiva para el lector.

⁴⁵ Andrew Coyle, «Anatomía de una retícula» Medium. 18 de noviembre de 2014. Acceso el 16 de agosto de 2021. <https://medium.com/espanol/anatomia-de-una-reticula-a167a67a77e>

Códigos visuales

Tipografía

Mark Black
Mark Light
Avenir

Se buscaron tipografías similares a las usadas en los materiales ya existentes en las plataformas del museo, ya que no cuentan con un manual de marca donde se puedan encontrar. Usan constantemente la combinación de fuentes serif y sans serif, por lo que se piensa implementar tipografías que faciliten la lectura.

Tendencia

Debido a la profundidad y seriedad de los temas a tratar en los materiales, se decidió elaborar los materiales bajo la tendencia del minimalismo para poder mantener el diseño sobrio pero atractivo, aplicando de forma adecuada los colores institucionales del Museo en complemento con las imágenes compartidas por el mismo, creando una armonía visual.

Aspecto estético

Tendencia

El diseño minimalista crea una experiencia visual con base en diseños simples, elementos gráficos sencillos, paletas de color monocromáticas o de colores complementarios, y tipografías que complementan el estilo minimalista al mismo tiempo que crean impacto en cada texto.

En proyectos donde la información es el tema primordial, el diseño minimalista cumple la misión de generar un atractivo visual de forma que el texto tome el primer plano, posicionando de forma atractiva cada elemento creando armonía en el diseño.

Aspecto didáctico

Material visual

El objetivo didáctico del proyecto es muy importante debido a que está dirigido a jóvenes estudiantes cursando secundaria en las instituciones públicas y privadas. La meta del proyecto es educar al grupo objetivo sobre los temas relacionados con la Segunda Guerra Mundial, el Holocausto Judío, y cómo la tolerancia influye en el desarrollo de la sociedad; y de esta forma posicionar al Museo del Holocausto como un ente educativo entre la sociedad guatemalteca.

Aspecto morfológico

Función informativa

Educar sobre la información que ofrece el Museo del Holocausto, entre ella los proyectos que trata, los materiales educativos que ofrece, y las exposiciones y actividades que realiza.

Función sugestiva

Dar a conocer el Museo del Holocausto entre las nuevas generaciones guatemaltecas, para así crear un impacto cultural, social y educativo entre las personas.

Aspecto sintáctico

Paleta de colores



#F5D93F
CMYK: 7,11,88,0
RGB: 245,217,63



#BAB9AF
CMYK: 30,22,30,4
RGB: 186,185,175



#7CA09C
CMYK: 55,24,37,6
RGB: 124,160,156



#000000
CMYK: 91,79,62,97
RGB: 0,0,0

Amarillo: es el color más llamativo en el círculo cromático. Según la psicología del color representa originalidad y sabiduría en el ámbito educativo, de igual forma ayuda a dinamizar temas complejos.

Gris: se usa muy poco como color principal, pues es más útil sirviendo de equilibrio. El gris representa calma y serenidad.

Verde eucalipto: representa equilibrio y estabilidad, ya que en el círculo cromático se ubica entre los colores cálidos y fríos.

Negro: representa autoridad, fuerza, simpleza y elegancia en el diseño.

Como parte de su manual de marca institucional se solicitó utilizar la paleta de colores ya establecida para la elaboración de los materiales. Los colores son bastante sobrios, lo cual ayuda a mantener una paleta de color minimalista que se puede combinar de una forma más práctica y sencilla. El color amarillo funciona como un detonante dentro de la resto de colores más fríos, lo cual será útil al momento de resaltar elementos o textos importantes dentro del material a realizarse.

Tipografía

Mark Black **Avenir**
Mark Light

Significado connotativo

La tipografía geométrica sans serif demuestra formalidad y limpieza visual. Ideal para generar titulares de gran impacto y legibilidad.

La tipografía geométrica sans serif es una tipografía estilizada muy utilizada en textos importantes para agregarle creatividad de una forma legible y moderna.

Retícula

Retícula jerárquica

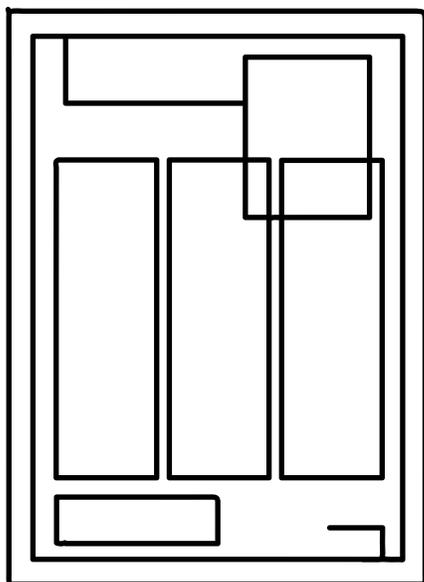


Figura 7. Ejemplo de retícula jerárquica.
Fuente: elaboración propia.

Significado connotativo

«La retícula jerárquica es una retícula construida intuitivamente que se centra en las proporciones de los elementos en el diseño. Este tipo de retícula se usa normalmente cuando el contenido no está estandarizado ni se repite.»⁴⁶

Gracias a esto se tiene la finalidad de mostrar los contenidos de acuerdo con su importancia y relevancia.

Imagen



Figura 8. Fotografía de niños en campos de concentración.
Fuente: Archivo de fotos del Museo del Holocausto.



Figura 9. Fotografía de personas en campos de concentración.
Fuente: Archivo de fotos del Museo del Holocausto.

Fotografía en blanco y negro del Holocausto

Significado connotativo

Los colores y las tomas directas de las personas ayudan a representar la seriedad del momento en que fueron tomadas las fotos, creando un sentimiento de empatía y sobriedad.

⁴⁶ Andrew Coyle, «Anatomía de una retícula» Medium. 18 de noviembre de 2014. Acceso el 16 de agosto de 2021. <https://medium.com/espanol/anatomia-de-una-reticula-a167a67a77e>



Figura 10. Fotografía de mujer sobreviviente del Holocausto.
Fuente: Archivo de fotos del Museo del Holocausto.



Figura 11. Fotografía de mujer sobreviviente del Holocausto.
Fuente: Archivo de fotos del Museo del Holocausto.

Fotografía a color de escenarios y sobrevivientes del Holocausto.

Significado connotativo

Los colores distintos a las demás fotos expresarán el tiempo presente, donde los colores cálidos dan más vida al material. Fotografía de retrato para darle el valor e importancia a los sobrevivientes de la historia.

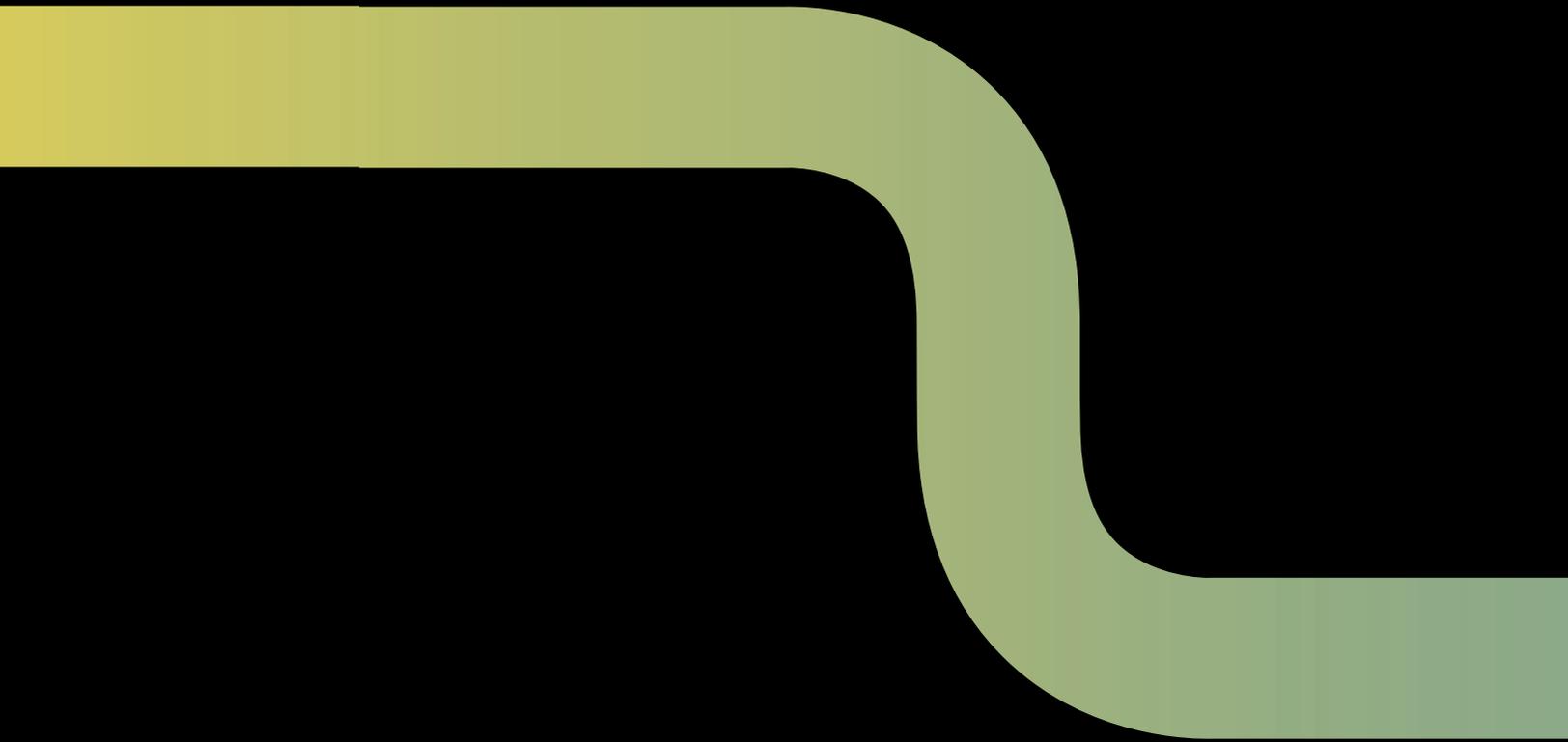
Aspecto semántico

Significado denotativo

Material inicialmente digital destinado a los canales del Museo del Holocausto donde su forma de distribución será vía descarga virtual. En el futuro se producirá material físico que se distribuirá en las instalaciones del museo en forma de manual y recurso educativo.

Posibles significados connotativos

Material educativo que logrará crear un impacto social entre los estudiantes de la sociedad guatemalteca, volviéndolos más tolerantes y empáticos sobre lo que pasa a su alrededor.



Capítulo

06

Proceso de Producción Creativa

El siguiente capítulo abarca la etapa de proceso creativo del proyecto; incluyendo las distintas etapas de previsualización, lineamientos para la puesta en práctica y honorarios de diseño.

Previsualización

Definición del proyecto

Kit de material editorial educativo para uso digital e impreso, incluye un manual educativo, un recurso pedagógico y un juego, con disponibilidad en la página web del museo y sus instalaciones para jóvenes estudiantes de secundaria interesados en aprender sobre los distintos temas que ofrece.

Resumen del tema por abordar dentro de la pieza

Enseñanza acerca de los hechos ocurridos durante la Segunda Guerra Mundial y el Holocausto Judío, y de cómo estos tuvieron un impacto social y cultural, no solamente en los países donde ocurrieron, sino que en el mundo entero. Actualmente se busca la manera en como se puede aprovechar las lecciones que dejaron los hechos negativos ocurridos durante esa época, para educar a una sociedad que logre ser más tolerante, más respetuosa y menos racista.

Secciones principales de la pieza de diseño

Manual educativo

- Portada
- Guardas
- Introducción del museo
- Índice
- Portadillas
- Páginas Internas con texto e imagen
- Contraportada



Figura 12. Ilustración del formato utilizado para la portada del manual educativo. Fuente: elaboración propia.



Figura 13. Ilustración del formato utilizado para la diagramación del manual educativo. Fuente: elaboración propia.

Video pedagógico

- Logo animado
- Introducción
- Contenido
- Créditos

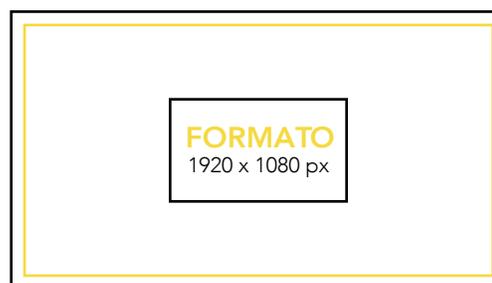


Figura 14. Ilustración del formato utilizado para el video pedagógico. Fuente: elaboración propia.

Juego educativo

- Portada
- Contraportada
- Tarjetas

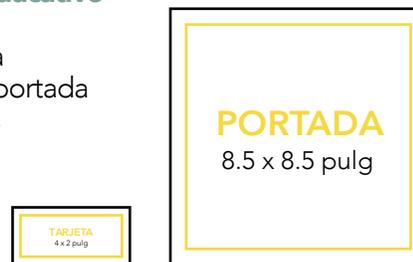
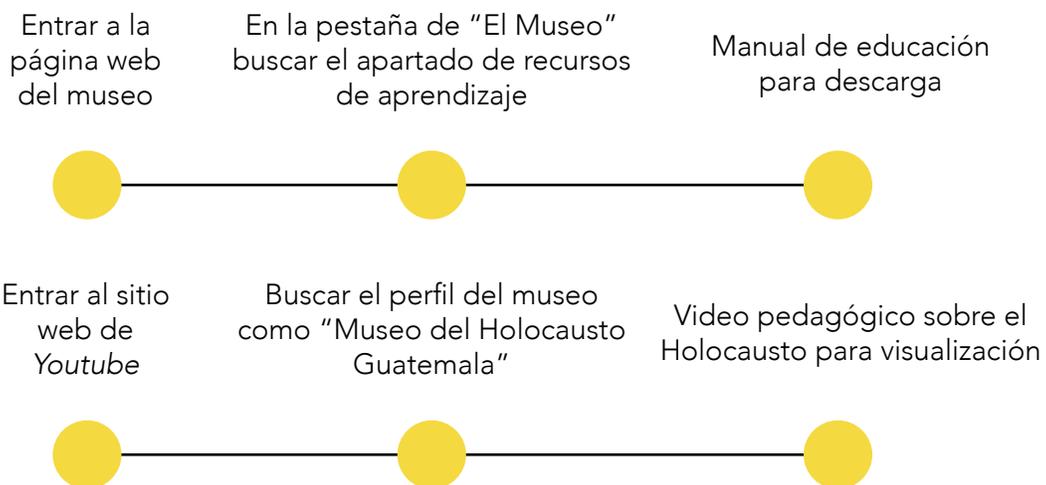


Figura 15. Ilustración del formato utilizado para el juego educativo. Fuente: elaboración propia.

Mapa del usuario

FASE 1

Uso digital



FASE 2

Producción física



Nivel de producción gráfica 1

Pieza gráfica

Sección 1: Portada manual

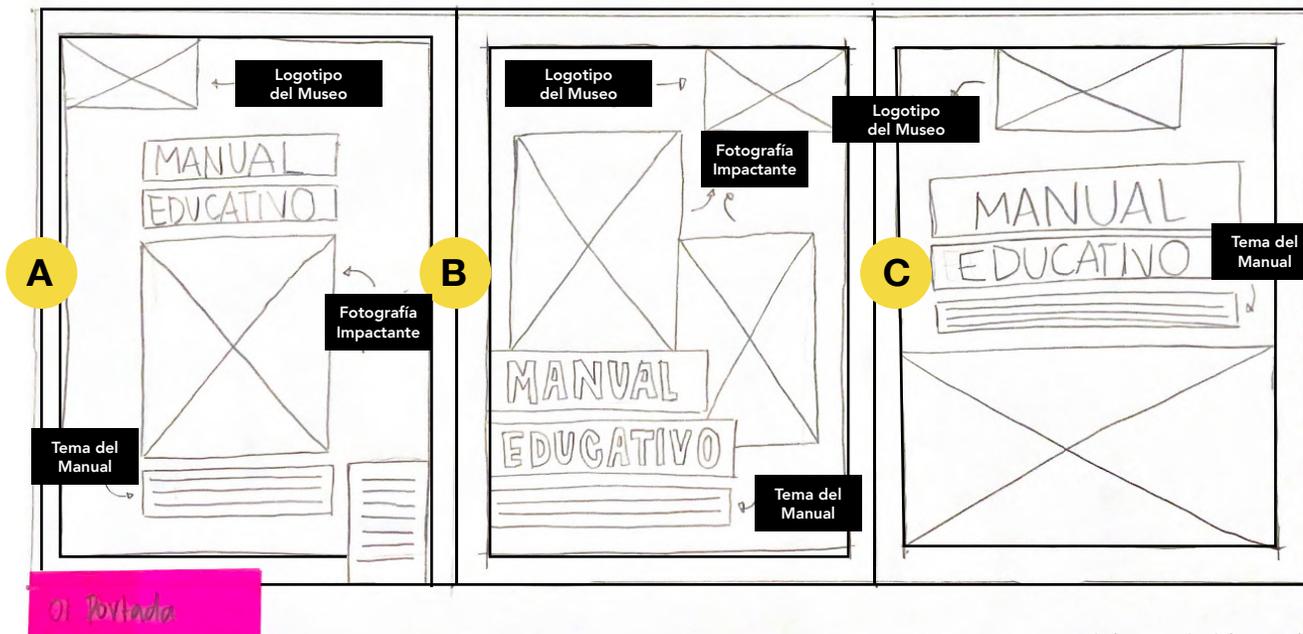


Figura 16. Bocetos a mano de la portada del manual.
Fuente: elaboración propia.

A. Portada con elementos centrados a excepción del logotipo. Fotografía impactante que abarca el mayor espacio para que sea el foco de atención de la portada.

B. Titular en la esquina inferior derecha, complementando la misma cantidad de espacio que abarcan las imágenes. Se usará más imágenes para hacer el titular más llamativo.

C. La imagen abarca la mayor cantidad de espacio en la página, dándole así el enfoque visual principal. Se usará una tipografía geométrica *sans serif* para el titular.

Sección 2: Índice manual

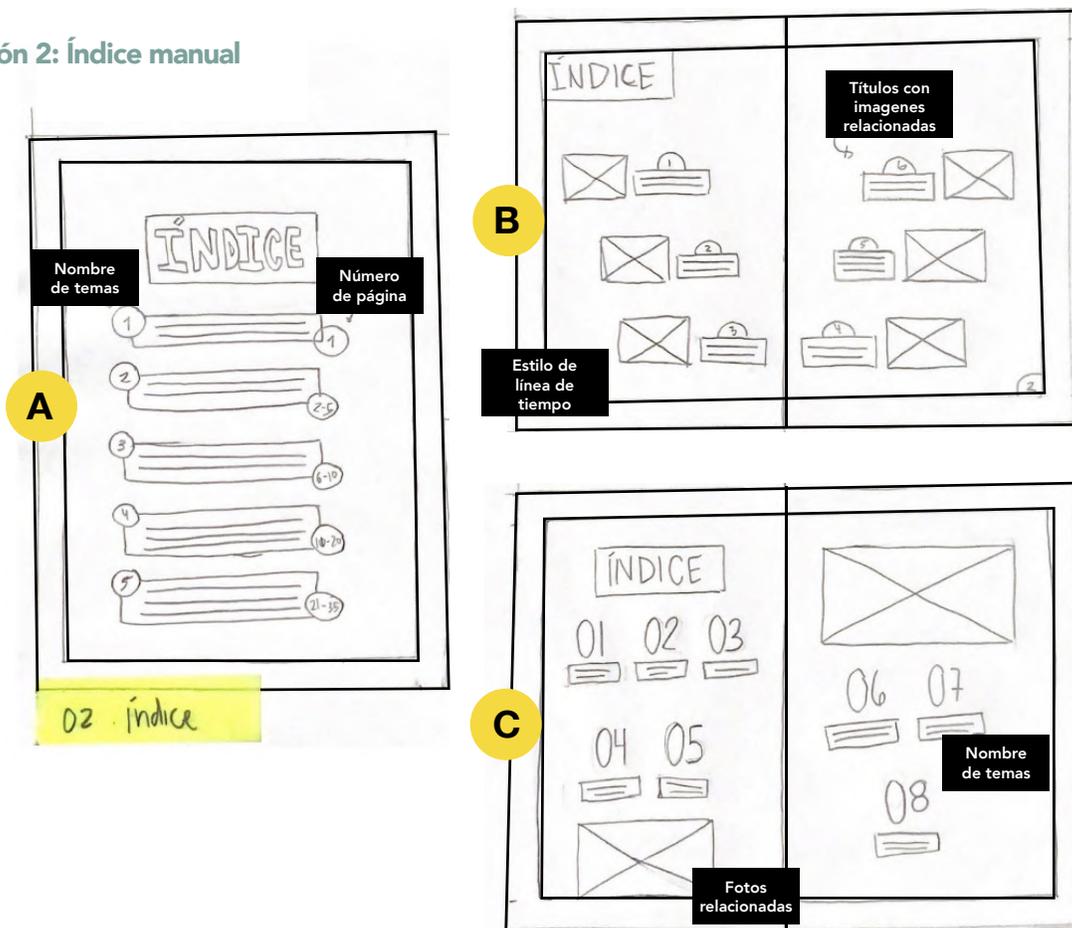


Figura 17. Bocetos a mano del índice del manual.
Fuente: elaboración propia.

A. Texto centrado, con elementos gráficos que creen atractivo visual dándole uso a los colores. Un estilo más tradicional para que la legibilidad sea más fácil.

B. Índice tipo línea de tiempo, usando imágenes para representar de forma más visual cada tema en el contenido. Este estilo le da fluidez y creatividad al material desde el inicio.

C. Mayor importancia a titulares de contenido, creando un recorrido visual atractivo y legible. Otro diseño tradicional y minimalista que le otorga limpieza visual al material.

Sección 3: Contenido manual

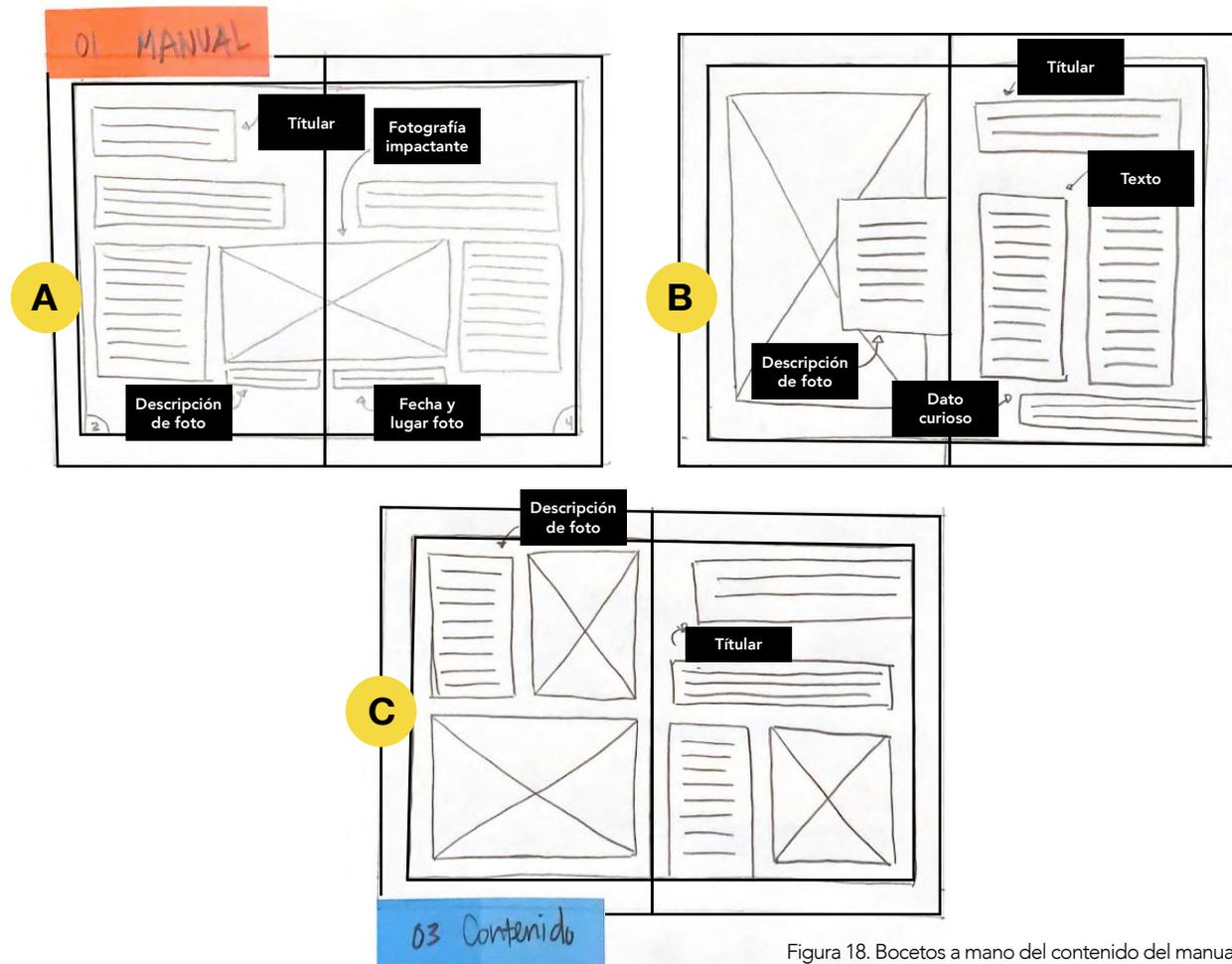


Figura 18. Bocetos a mano del contenido del manual.
Fuente: elaboración propia.

A. Uso de r eticula de una columna, d andole espacio a la im agen para que abarque ambas p aginas. Este dise o le da prioridad a la imagen, haciendo que el texto sea bien utilizado.

B. Espacio dividido en cada p agina para cada elemento, en una im agen y en otra texto en 2 columnas para hacer la lectura m as fluida. Crea m as recorrido visual pero hace el documento m as extenso.

C. Uso de im agenes m ultiples para crear atractivo visual en el material con columnas distribuidas de forma que complementen la imagen. Los textos serviran como complemento de descripci n de los temas.

Descripción de validación 1

Autovalidación

Criterios de autovalidación

Tabla #3: Criterios de autoevaluación

No aplica	Replantear	Bueno	Excelente
0	1	2	3

Fuente: Elaboración Propia.

Parámetros

- a. Versatilidad
- b. Memorabilidad
- c. Reproductibilidad
- d. Atractivo visual

Tabla #4: Autoevaluación sección 1.

AUTOEVALUACIÓN SECCIÓN 1					
Parámetro	a	b	c	d	TOTAL
A	2	1	3	1	7
B	2	3	3	3	11
C	2	2	2	2	8

Fuente: elaboración propia.

Tabla #5: Autoevaluación sección 2.

AUTOEVALUACIÓN SECCIÓN 2					
Parámetro	a	b	c	d	TOTAL
A	2	2	2	2	8
B	3	3	2	3	11
C	3	2	3	2	10

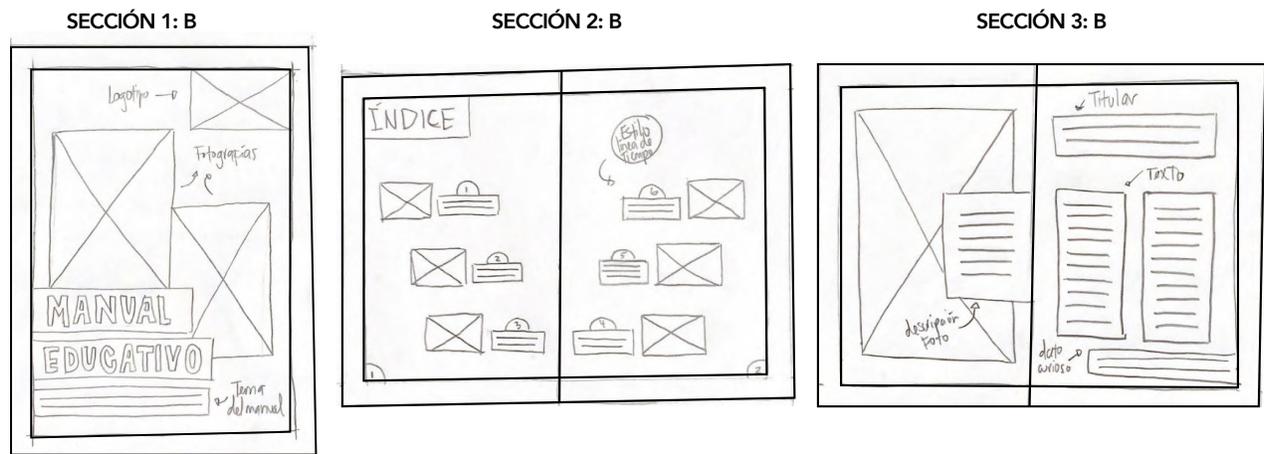
Fuente: elaboración propia.

Tabla #6: Autoevaluación sección 3

AUTOEVALUACIÓN SECCIÓN 3					
Parámetro	a	b	c	d	TOTAL
A	2	1	1	2	6
B	3	3	3	3	12
C	3	3	2	3	11

Fuente: elaboración propia.

Descripción y fundamentación de la decisión final de Diseño Gráfico



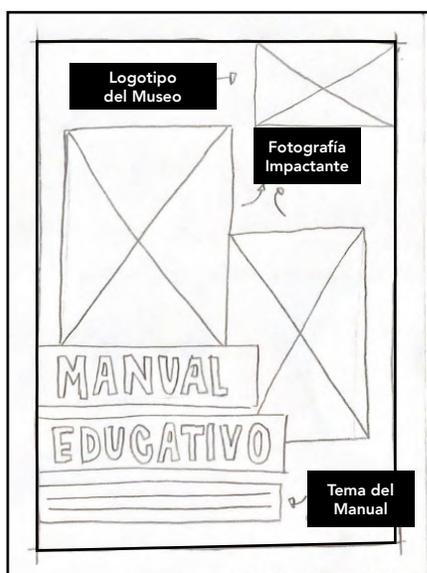
Figuras 19, 20 y 21. Bocetos seleccionados.
Fuente: elaboración propia.

Las opciones seleccionadas de las secciones 1, 2 y 3 fueron consideradas las más adecuadas para llevar a cabo en el proyecto ya que al contener información bastante extensa sobre temas sobrios, es necesario elaborar un diseño donde las imágenes puedan ayudar a crear un atractivo visual que atraiga la atención de los lectores, que en este caso son grupo objetivo joven cuya forma de aprendizaje es bastante visual. De esta manera la información será retenida más fácilmente.

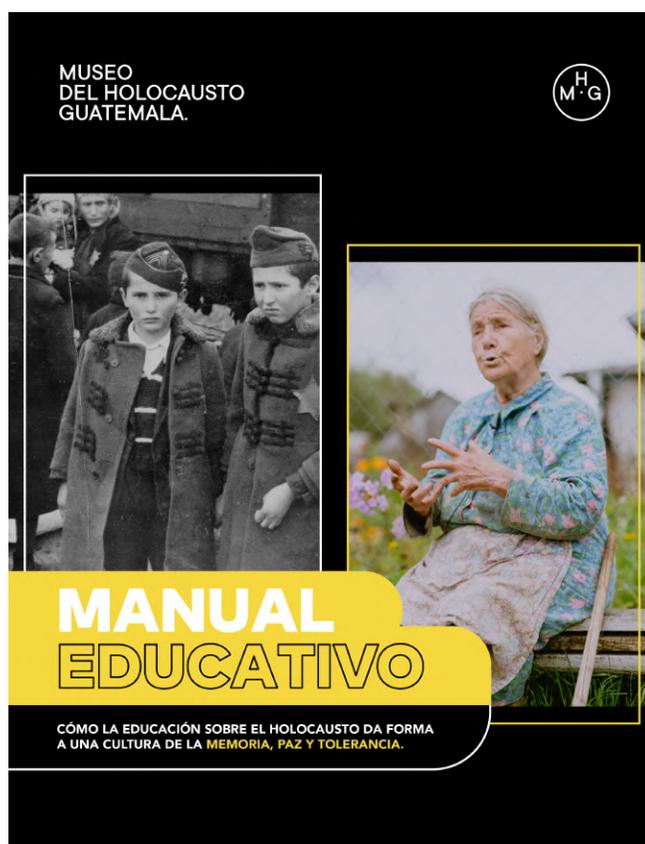
Nivel de producción gráfica 2

Pieza gráfica

Sección 1: Portada manual educativo



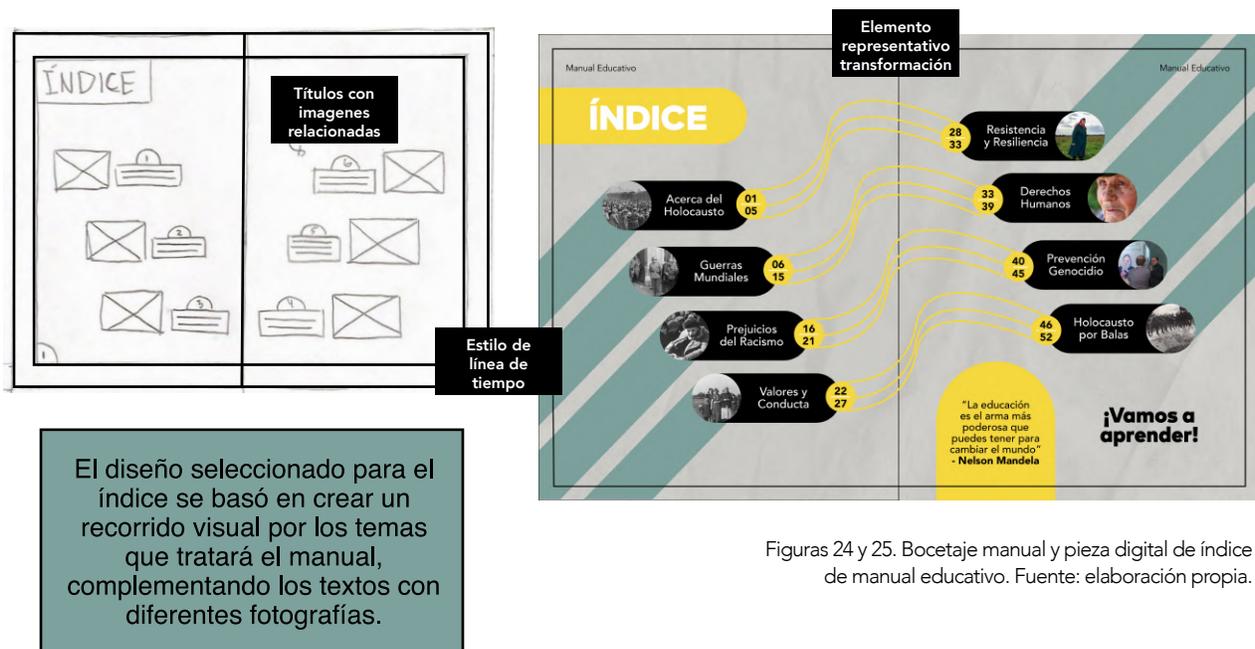
El diseño seleccionado para la portada se basó en el impacto visual que generan las fotografías al tratar temas históricos, ya que transportan a los lectores.



Figuras 22 y 23. Bocetaje manual y pieza digital de portada de manual educativo. Fuente: elaboración propia.

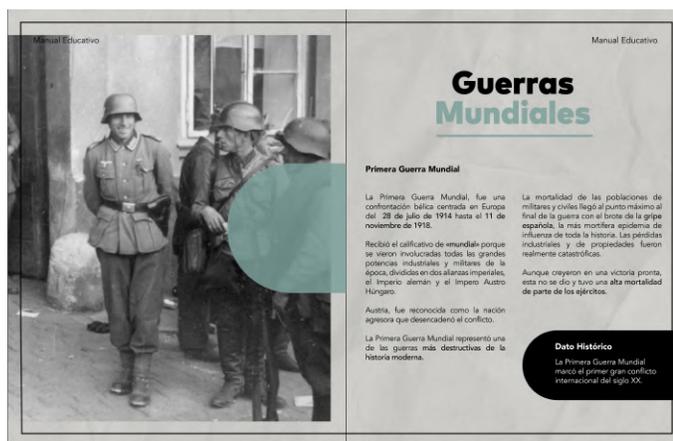
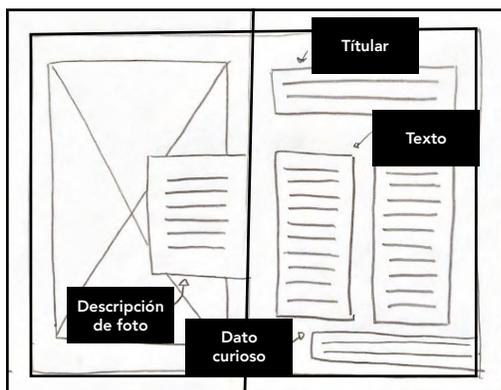
Como imagen principal se hizo uso de dos fotografías, una en blanco y negro, y otra a color, para darle sentido al concepto creativo del proyecto: "Aprender para Transformar", demostrando la transformación del odio y el prejuicio del pasado, en el aprendizaje y la resiliencia del presente y el futuro por medio de los colores. De igual forma se hizo uso de los colores institucionales blanco, amarillo y negro para representar de forma cromática el contraste entre positivo - negativo.

Sección 2: Índice manual educativo



Para crear una experiencia visual entre los lectores, el uso de fotografías es esencial, ya que al unirlas a los diferentes temas que se tratarán a lo largo del manual, le está dando a las personas una imagen que se mantendrá en sus mentes.

Sección 3: Contenido manual educativo



El diseño seleccionado para el contenido se basó en crear un equilibrio entre textos no tan cargados, y fotografías representativas.

Figuras 26 y 27. Bocetaje manual y pieza digital de contenido de manual educativo. Fuente: elaboración propia.

Para complementar los textos extensos que tratan de temas sobrios y que pueden cansar a los lectores, el uso de fotografías impactantes será importante a lo largo de todo el contenido.

Sección 4: Contenido video pedagógico



Figura 28. Pieza digital de contenido de video pedagógico. Fuente: elaboración propia.

El video será de una duración de 10 minutos, por lo que se dividió la cantidad de texto en pequeñas cantidades para que el grupo objetivo no pierda la atención durante su reproducción, y que al mismo tiempo la historia contada a través de las fotografías sea el atractivo principal.

Sección 5: Contenido juego educativo



Figura 29. Pieza digital de contenido de juego educativo. Fuente: elaboración propia.

El juego consta de 4 versiones de sopa de letras. Acompañada de esta irán pequeñas tarjetas que complementarán la función de aprendizaje que debe tener el juego. Para que las tarjetas sean más visuales, cada una va acompañada de una imagen que complementa la descripción.

Descripción de validación 2

Profesionales de diseño gráfico

Técnica

Entrevista y encuesta en línea

Muestra

3 diseñadores gráficos con enfoque en diseño educativo o diseño editorial entre las edades de 20 - 45 años: Lcda. Katherine Stupinian, Lcda. Anahí Ramírez y Lic. Diego Cifuentes.

Aspectos evaluados

Diseño (calidad gráfica, composición y estética), y funcionalidad (contenido, versatilidad, pregnancia y jerarquía).

Proceso

Se programa una videollamada individual vía Google Meet. Se les comparte de forma virtual una encuesta para que al mismo tiempo en el que se vaya exponiendo el concepto creativo y las piezas gráficas, los profesionales puedan ir evaluando cada aspecto.

Al final de la exposición se dará un espacio a comentarios que puedan ayudar a mejorar el material. Las sesiones se graban para tener documentadas las opiniones de los profesionales.

Encuesta

1. ¿La jerarquía entre imagen y texto en los materiales es adecuada?
2. ¿Las tipografías proporcionan legibilidad a los documentos?
3. ¿Los colores institucionales son usados de forma atractiva?
4. Considerando la información tratada en el documento, ¿el diseño posee un atractivo visual al mismo tiempo que mantiene un tono sobrio?
5. ¿Cómo considera la proporción visual de los elementos en las piezas gráficas?
6. ¿Cree que las piezas logran transmitir un mensaje?
7. ¿Qué comentarios u observaciones puede hacer sobre la exposición?

Resultados de validación

Primera validación

Lcda. Katherine Estupinian
Diseñadora gráfica

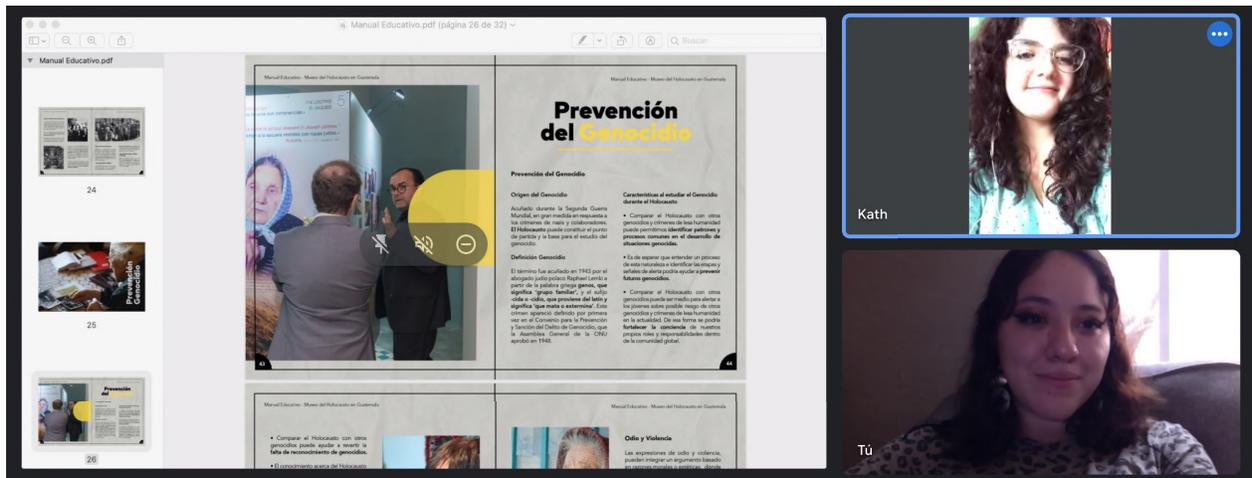


Figura 30. Validación 1 por videollamada. Captura de pantalla

1. ¿La jerarquía entre imagen y texto en los materiales es adecuada? «Si, es adecuada porque tiene buena proporción en ambas cosas.»⁴⁷

2. ¿Las tipografías proporcionan legibilidad a los documentos? «Si, la tipografía era geométrica y san serif por lo que ayudo a la legibilidad de los textos.»⁴⁸

3. ¿Los colores institucionales son usados de forma atractiva? «Se supo hacer una buena combinación entre ambos sin recargar el documento.»⁴⁹

4. Considerando la información tratada en el documento, ¿el diseño posee un atractivo visual al mismo tiempo que mantiene un tono sobrio? Creo que otro tipo de elementos le hubieran quitado seriedad al tema, por lo que la forma en como se trato el diseño fue la adecuada.»⁵⁰

5. ¿Cómo considera la proporción visual de los elementos en las piezas gráficas? «Excelente, porque ayuda muy bien al recorrido visual.»⁵¹

6. ¿Cree que las piezas logran transmitir un mensaje? «Las fotografías ayudaron a transmitir el mensaje de una forma mas visual, ya que es bastante bueno el cambio de fotos en blanco y negro a color.»⁵²

7. ¿Qué comentarios u observaciones puede hacer sobre la exposición?

«Aumentar los márgenes en el manual para lograr mejor impresión, al igual que los margenes en el video para dar más limpieza al texto.»⁵³

47 49 50 51 52 53 Katherine Estupinian, entrevista, 20 de octubre de 2021.

Segunda validación

Lcda. Anahí Ramírez
Diseñadora gráfica

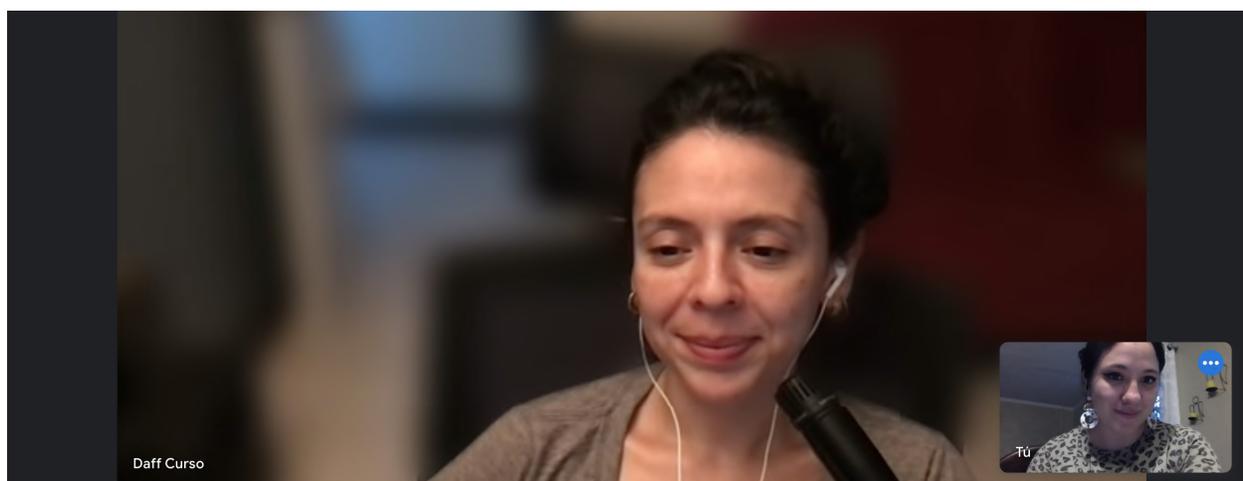


Figura 31. Validación 2 por videollamada. Captura de pantalla

1. ¿La jerarquía entre imagen y texto en los materiales es adecuada? «Trabajar un poco más los estilos de carácter y de párrafo.»⁵⁴

2. ¿Las tipografías proporcionan legibilidad a los documentos? «La tipografía si es la correcta, quizá probar unos puntos menos de tamaño en el cuerpo de texto.»⁵⁵

3. ¿Los colores institucionales son usados de forma atractiva? «Si se utilizaron de forma que beneficia, solo mejorar ciertos aspectos de opacidad.»⁵⁶

4. Considerando la información tratada en el documento, ¿el diseño posee un atractivo visual al mismo tiempo que mantiene un tono sobrio? «Si, es importante mencionar que el tratamiento de un tema sobrio debe ir de la mano con el diseño.»⁵⁷

5. ¿Cómo considera la proporción visual de los elementos en las piezas gráficas? «Mejorar tamaños de fotografías, y poder utilizar elementos de íconos.»⁵⁸

6. ¿Cree que las piezas logran transmitir un mensaje? «Si, el mensaje representa que definitivamente todo puede mejorar.»⁵⁹

7. ¿Qué comentarios u observaciones puede hacer sobre la exposición?

«En cuanto al manual se podría hacer un poco más claro el color del fondo, para que de esta forma sea mayor la legibilidad y los colores complementarios puedan resaltar más en los títulos y subtítulos. Hacer más atractivos títulos y número de páginas.»⁶⁰

⁵⁴ ⁵⁵ ⁵⁶ ⁵⁷ ⁵⁸ ⁵⁹ ⁶⁰ Anahí Ramírez, entrevista, 20 de octubre de 2021.

Tercera validación

Diego Cifuentes

Maestro de arte y diseñador gráfico



Figura 32. Validación 3 por videollamada. Captura de pantalla

1. ¿La jerarquía entre imagen y texto en los materiales es adecuada? «Sí, visualmente se ve ordenado y legible esto logra a que se facilite la lectura y que se haga muy fácil de comprender.»⁶¹

2. ¿Las tipografías proporcionan legibilidad a los documentos? «Si, la tipografía seleccionada para este material ayuda mucho a facilitar la fluidez de lectura sin cansar la vista.»⁶²

3. ¿Los colores institucionales son usados de forma atractiva? «Si, fueron usados en el material sin lograr distracción al lector.»⁶³

4. Considerando la información tratada en el documento, ¿el diseño posee un atractivo visual al mismo tiempo que mantiene un tono sobrio? «Si, el contenido visual logra llevarse de la mano con la información al momento que le da un toque atractivo, resaltando también el hecho de que las imágenes cambian de tono al cambiar de época eso da una sensación nueva e interesante al lector para no perder el interés.»⁶⁴

5. ¿Cómo considera la proporción visual de los elementos en las piezas gráficas? «Considero que son adecuadas ya que esto hace más visual el documento evitando aburrir al momento de leerlo e ilustra muy bien lo que dice el texto.»⁶⁵

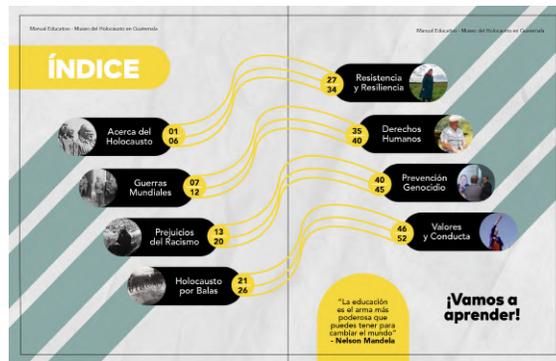
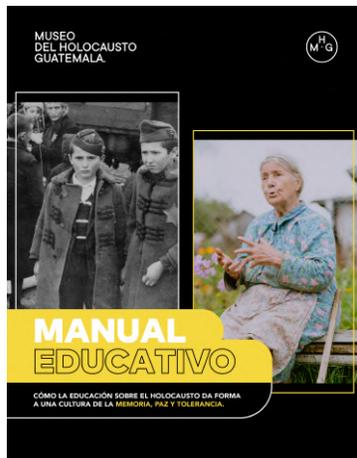
6. ¿Cree que las piezas logran transmitir un mensaje? «Sí, hacen legible el documento de manera que hace entenderlo mejor y causar un efecto de concientizar.»⁶⁶

7. ¿Qué comentarios u observaciones puede hacer sobre la exposición?

«El documento está muy bien elaborado desde la manera en que fue seleccionada la información para hacer que adultos y jóvenes puedan conocer más sobre el tema, hasta como esta bien diagramado y legible para mantener una mejor comprensión u fluidez al texto y no perder la atención con la ayuda de imágenes ilustrativas con una dinámica de cambio de tono que hace que te envuelva en lo que estas leyendo.»⁶⁷

⁶¹ ⁶² ⁶³ ⁶⁴ ⁶⁵ ⁶⁶ ⁶⁷ Diego Cifuentes, entrevista, 20 de octubre de 2021.

Manual educativo



Cambio en la opacidad y color del fondo



Cambio en el diseño de títulos, para definir mejor colores

Cambio en el diseño de indicadores de número de página

Figuras 33, 34 y 35. Artes finales manual educativo. Fuente: elaboración propia.

Video pedagógico



Figura 36. Arte final video pedagógico.
Fuente: elaboración propia.

Al tratar los cambios para el video se tomó en cuenta los márgenes de los textos, ya que al volverlos a redactar se pudo dar una mejor legibilidad.

Juego educativo



Figuras 37 y 38. Artes finales juego educativo.
Fuente: elaboración propia.

El juego mantiene una imagen simple y visualmente limpia para que luego de recibir tanto contenido en los otros materiales, el juego sea una descarga de información donde se ponga en práctica lo aprendido.

Nivel de producción gráfica 3

Pieza gráfica

Sección 1: Portada manual educativo

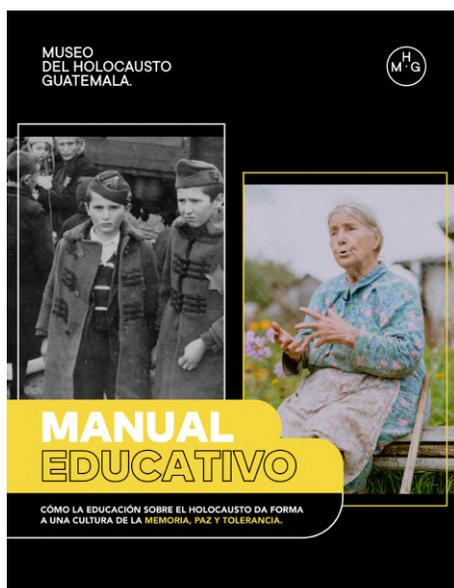


Figura 39. Portada manual educativo.
Fuente: elaboración propia.

En las validaciones anteriores la portada fue considerada atractiva y adecuada para el concepto creativo y los temas a tratar en los mismos, por lo que no se pidió cambios.

Sección 2: Índice manual educativo

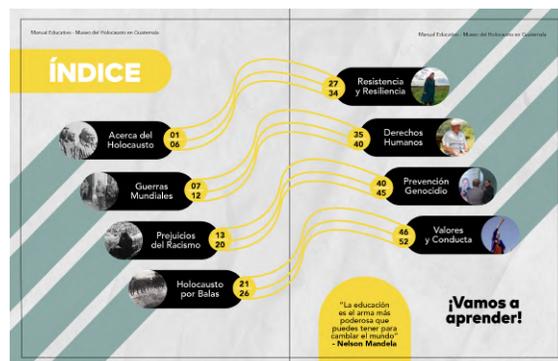


Figura 40. Índice manual educativo.
Fuente: elaboración propia.

En el índice la distribución de textos e imágenes fue considerada adecuada por lo que no hubo cambios en este aspecto. Se realizó cambios en la opacidad del color del fondo para resaltar colores extras.

Sección 3: Contenido manual educativo



Figura 41. Contenido manual educativo.
Fuente: elaboración propia.

Tomando en cuenta las observaciones de la validación, se realizaron cambios en el diseño de los títulos para poder darles más relevancia. De igual forma se hizo un cambio en los marcadores de página.

Sección 4: Video pedagógico



Figuras 42 y 43. Contenido video pedagógico.
Fuente: elaboración propia.

Tomando en cuenta los comentarios de la validación, se revisaron los textos del video y se reorganizó el diseño a lo largo del video.

Sección 5: Juego educativo



Figuras 44 y 45. Contenido juego educativo.
Fuente: elaboración propia.

El diseño del juego en sí junto con las tarjetas complementarias del mismo fueron aceptados en la validación, por lo que solo se hicieron cambios mínimos en el diseño.

Descripción de validación 3

Ciente

Técnica

Entrevista

Muestra

2 encargados del Museo del Holocausto. (Lic. José Ángel del Valle/Director - Lcda. María José Rivas/SubDirectora).

Aspectos Evaluados

Diseño (calidad gráfica, composición y estética), y funcionalidad (contenido, versatilidad, pregnancia y jerarquía).

Proceso

Se les comparte de forma virtual una encuesta para que al mismo tiempo en el que se les comparten las piezas gráficas, los encargados del museo puedan evaluar cada aspecto.

Encuesta

1. ¿Considera que la línea gráfica del Museo se ve reflejada en los materiales realizados?
2. ¿La forma en la que es presentada la información en el material es adecuada para que el grupo objetivo pueda comprenderla fácilmente?
3. ¿El material cumple con el nivel didáctico que ofrece el Museo?
4. ¿Considera que los materiales podrán ser utilizados tanto en medios digitales como impresos?
5. ¿El uso de los recursos brindados por la institución fue el correcto?
6. ¿Considera correcto el uso de las fotografías en complemento con la información en los materiales?

Grupo objetivo

Técnica

Encuesta asincrónica

Muestra

La encuesta se realizó a 25 jóvenes estudiantes que cursan actualmente secundaria en el Colegio Bilingüe Vista Hermosa.

Aspectos evaluados

Diseño (calidad gráfica, composición y estética), y funcionalidad (contenido, versatilidad, pregnancia y jerarquía).

Proceso

Por medio de un contacto en Colegio Bilingüe Vista Hermosa la encuesta es compartida a varios estudiantes entre las edades de 13-17 años cursando secundaria, esta es acompañada de una carpeta donde pueden encontrar los documentos finales para que puedan revisar el proyecto gráfico completo y validarlo.

Encuesta

1. Edad
2. Género
3. ¿Qué grado estás cursando?
4. ¿Qué tanto conoces del Holocausto Judío?
5. Para ti, la cantidad de texto en cada parte de los materiales es...
 - Poca
 - Suficiente
 - Mucho
6. ¿Crees que las fotos utilizadas se relacionan con la información?
7. ¿Te es fácil leer los títulos y los textos con el tipo de letra que tienen los materiales?
8. ¿Cómo te hacen sentir las fotos en blanco y negro?
 - Triste
 - Pensativo/a
 - Enojado/a
 - Otro
9. ¿Cómo te hacen sentir las fotos a color?
 - Feliz
 - Tranquilo/a
 - Pensativo/a
 - Otro
10. Al ver los materiales, ¿te interesaría conocer más acerca de los temas?

Resultados de validación 3

Ciente

¿Considera que la línea gráfica del Museo se ve reflejada en los materiales realizados?

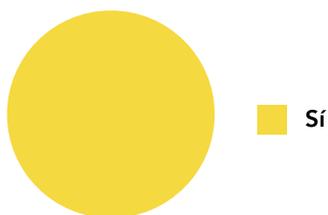


Figura 46. Respuesta 1, validación clientes.
Fuente: elaboración propia.

¿La forma en la que es presentada la información en el material es adecuada para que el grupo objetivo pueda comprenderla fácilmente?

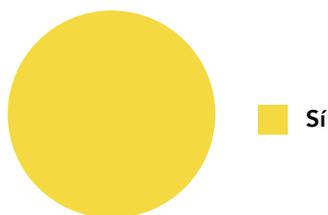


Figura 47. Respuesta 2, validación clientes.
Fuente: elaboración propia.

¿El material cumple con el nivel didáctico que ofrece el Museo?

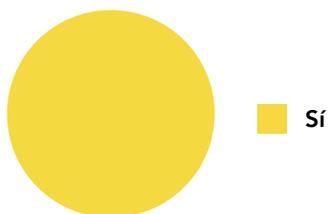


Figura 48. Respuesta 3, validación clientes.
Fuente: elaboración propia.

¿Considera que los materiales podrán ser utilizados tanto en medios digitales como impresos?

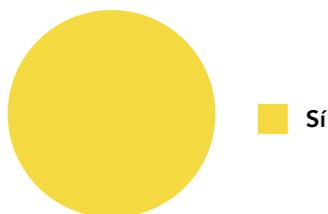


Figura 49. Respuesta 4, validación clientes.
Fuente: elaboración propia.

¿El uso de los recursos brindados por la institución fue el correcto?

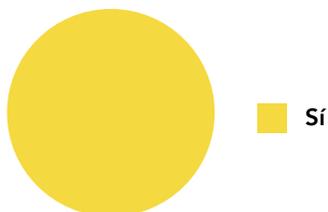


Figura 50. Respuesta 5, validación clientes.
Fuente: elaboración propia.

¿Considera correcto el uso de las fotografías en complemento con la información en los materiales?

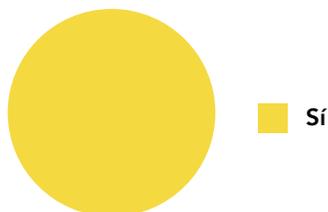


Figura 51. Respuesta 6, validación clientes.
Fuente: elaboración propia.

Grupo objetivo

Edad

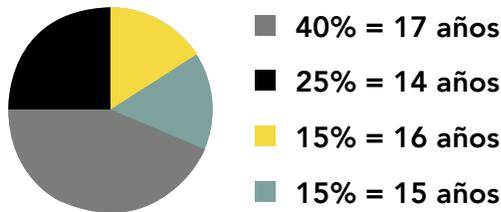


Figura 52. Respuesta 1, validación G.O.
Fuente: elaboración propia.

Género

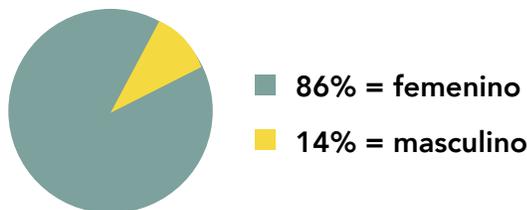


Figura 53. Respuesta 2, validación G.O.
Fuente: elaboración propia.

¿Qué grado estás cursando?

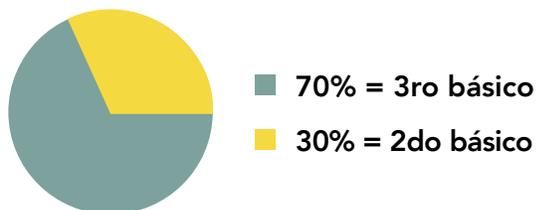


Figura 54. Respuesta 3, validación G.O.
Fuente: elaboración propia.

¿Qué tanto conoces del Holocausto Judío?

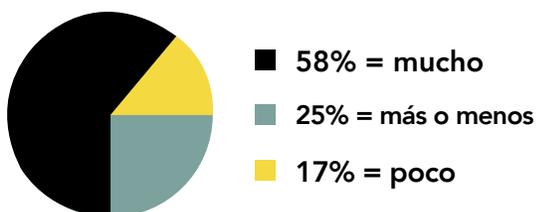


Figura 55. Respuesta 4, validación G.O.
Fuente: elaboración propia.

Para ti, la cantidad de texto en cada parte de los materiales es...

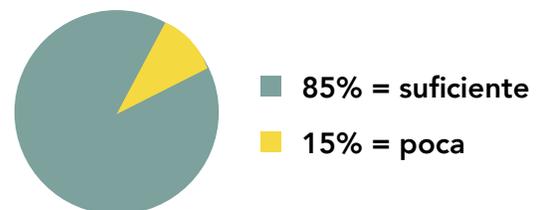


Figura 56. Respuesta 5, validación G.O.
Fuente: elaboración propia.

¿Crees que las fotos utilizadas se relacionan con la información?

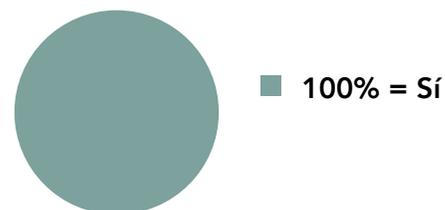


Figura 57. Respuesta 6, validación G.O.
Fuente: elaboración propia.

¿Te es fácil leer los títulos y los textos con el tipo de letra que tienen los materiales?

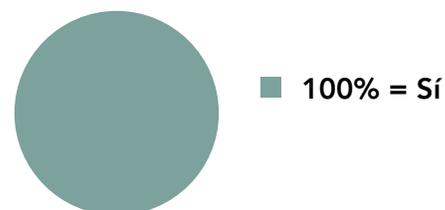


Figura 58. Respuesta 7, validación G.O.
Fuente: elaboración propia.

¿Cómo te hacen sentir las fotos en blanco y negro?

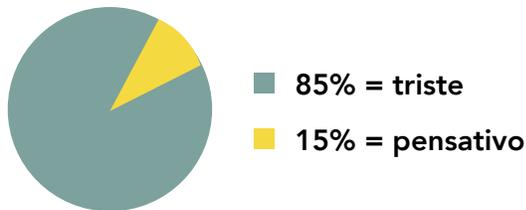


Figura 59. Respuesta 8, validación G.O.
Fuente: elaboración propia.

¿Cómo te hacen sentir las fotos a color?

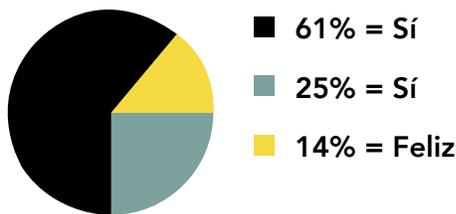


Figura 60. Respuesta 9, validación G.O.
Fuente: elaboración propia.

Al ver los materiales, ¿te interesaría conocer más acerca de los temas?

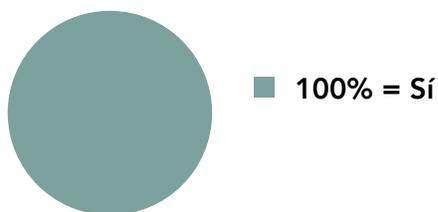


Figura 61. Respuesta 10, validación G.O.
Fuente: elaboración propia.

Propuesta gráfica final fundamentada



Figuras 62, 63, 64, 65, 66 y 67. Artes finales manual educativo
Fuente: elaboración propia.

Descripción y fundamentación

Se hizo una mejor distribución de los textos para brindar legibilidad al documento.

El mejor tratamiento de los colores en textos, marcadores, elementos visuales y fondos, le dió al documento un mayor atractivo visual para el grupo objetivo, ya que crea un mayor contraste entre cada uno.



Figuras 68, 69 y 70. Artes finales video pedagógico.
Fuente: elaboración propia.

Descripción y fundamentación

La mejora en la distribución del texto y sus márgenes creó una mayor fluidez en los textos, dándole así el equilibrio necesario con las imágenes utilizadas a lo largo del video.



Figuras 71, 72 y 73. Artes finales juego educativo.
Fuente: elaboración propia.

Descripción y fundamentación

La limpieza de texto y uso adecuado de imagen fueron esenciales al elaborar el juego educativo, ya que servirá para que el grupo objetivo siga aprendiendo mientras pone en práctica lo que ya sabe.

Vista preliminar de la pieza gráfica

Artes finales manual educativo

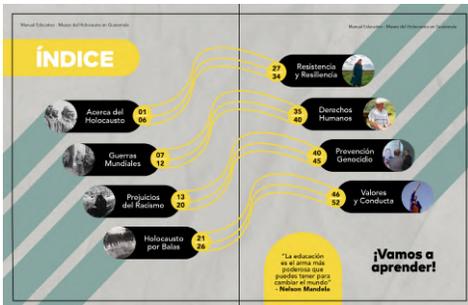


Figura 74. Recopilación de capturas de pantalla del manual educativo. Fuente: elaboración propia.

Segunda Guerra Mundial

La Segunda Guerra Mundial fue un conflicto global que comenzó en 1939 y terminó en 1945. Se trata de un conflicto que involucró a la mayoría de las potencias mundiales, con el eje formado por Alemania, Italia y Japón, y los Aliados liderados por Estados Unidos, Gran Bretaña y la Unión Soviética.

Fue la mayor contienda bélica de la historia, con una de sus víctimas más numerosas: los civiles. Más de 70 millones de personas murieron a causa de la guerra, incluyendo a millones de niños.

Para la mayor contienda bélica de la historia, con una de sus víctimas más numerosas: los civiles. Más de 70 millones de personas murieron a causa de la guerra, incluyendo a millones de niños.

Dato Histórico
La Segunda Guerra Mundial comenzó el 1 de septiembre de 1939 cuando Alemania invadió Polonia.

Prejuicios del Racismo

Los prejuicios racistas son actitudes negativas basadas en la raza o el origen étnico de una persona. Estos prejuicios pueden llevar a la discriminación y al racismo.

El racismo es una forma de discriminación basada en la raza o el origen étnico de una persona. Los prejuicios racistas son actitudes negativas basadas en la raza o el origen étnico de una persona.

Dato Histórico
El racismo ha existido desde el inicio de la humanidad.

Prejuicios del Racismo

Los prejuicios racistas son actitudes negativas basadas en la raza o el origen étnico de una persona. Estos prejuicios pueden llevar a la discriminación y al racismo.

El racismo es una forma de discriminación basada en la raza o el origen étnico de una persona. Los prejuicios racistas son actitudes negativas basadas en la raza o el origen étnico de una persona.

Dato Histórico
El racismo ha existido desde el inicio de la humanidad.

Prejuicios del Racismo

Los prejuicios racistas son actitudes negativas basadas en la raza o el origen étnico de una persona. Estos prejuicios pueden llevar a la discriminación y al racismo.

El racismo es una forma de discriminación basada en la raza o el origen étnico de una persona. Los prejuicios racistas son actitudes negativas basadas en la raza o el origen étnico de una persona.

Dato Histórico
El racismo ha existido desde el inicio de la humanidad.

Prejuicios del Racismo

Los prejuicios racistas son actitudes negativas basadas en la raza o el origen étnico de una persona. Estos prejuicios pueden llevar a la discriminación y al racismo.

El racismo es una forma de discriminación basada en la raza o el origen étnico de una persona. Los prejuicios racistas son actitudes negativas basadas en la raza o el origen étnico de una persona.

Dato Histórico
El racismo ha existido desde el inicio de la humanidad.

Holocausto por Bolas

El Holocausto por Bolas fue un programa de exterminio de la población gitana en Europa durante la Segunda Guerra Mundial. Los gitanos fueron considerados "inferiores" por el régimen nazi y fueron asesinados en campos de concentración y en el Holocausto.

El Holocausto por Bolas fue un programa de exterminio de la población gitana en Europa durante la Segunda Guerra Mundial. Los gitanos fueron considerados "inferiores" por el régimen nazi y fueron asesinados en campos de concentración y en el Holocausto.

Dato Histórico
El Holocausto por Bolas comenzó en 1942.

Holocausto por Bolas

El Holocausto por Bolas fue un programa de exterminio de la población gitana en Europa durante la Segunda Guerra Mundial. Los gitanos fueron considerados "inferiores" por el régimen nazi y fueron asesinados en campos de concentración y en el Holocausto.

El Holocausto por Bolas fue un programa de exterminio de la población gitana en Europa durante la Segunda Guerra Mundial. Los gitanos fueron considerados "inferiores" por el régimen nazi y fueron asesinados en campos de concentración y en el Holocausto.

Dato Histórico
El Holocausto por Bolas comenzó en 1942.

Holocausto por Bolas

El Holocausto por Bolas fue un programa de exterminio de la población gitana en Europa durante la Segunda Guerra Mundial. Los gitanos fueron considerados "inferiores" por el régimen nazi y fueron asesinados en campos de concentración y en el Holocausto.

El Holocausto por Bolas fue un programa de exterminio de la población gitana en Europa durante la Segunda Guerra Mundial. Los gitanos fueron considerados "inferiores" por el régimen nazi y fueron asesinados en campos de concentración y en el Holocausto.

Dato Histórico
El Holocausto por Bolas comenzó en 1942.

Figura 75. Recopilación de capturas de pantalla del manual educativo. Fuente: elaboración propia.

Resistencia y Resiliencia

Resistencia y Resiliencia

En 1932 los judíos vivían en todas las partes de Europa, especialmente en Alemania, Francia, Italia, Holanda y Bélgica, entre un porcentaje menor y dispersos en otros países, especialmente en la Segunda Guerra Mundial y después de ella, con los judíos viviendo en guetos y campos de concentración, así como en el exilio, que fue el resultado que le dio de los judíos de Europa central para escapar.

Los judíos que eran un grupo considerable en Europa central (Alemania, Francia, Italia, Holanda y Bélgica), entre un porcentaje menor y dispersos en otros países, especialmente en la Segunda Guerra Mundial y después de ella, con los judíos viviendo en guetos y campos de concentración, así como en el exilio, que fue el resultado que le dio de los judíos de Europa central para escapar.

Las poblaciones más grandes de judíos en Europa en Europa Central (Alemania, Francia, Italia, Holanda y Bélgica), entre un porcentaje menor y dispersos en otros países, especialmente en la Segunda Guerra Mundial y después de ella, con los judíos viviendo en guetos y campos de concentración, así como en el exilio, que fue el resultado que le dio de los judíos de Europa central para escapar.

1941 El conjunto, cerca del 75% de los judíos de Alemania vivía en áreas urbanas. El 30% de todos los judíos vivía en las 10 ciudades más grandes.

- Berlín (1.400.000)
- Viena (1.000.000)
- París (1.000.000)
- Londres (1.000.000)
- Nueva York (1.000.000)
- Moscú (1.000.000)

1941 El conjunto, cerca del 75% de los judíos de Alemania vivía en áreas urbanas. El 30% de todos los judíos vivía en las 10 ciudades más grandes.

1941 El conjunto, cerca del 75% de los judíos de Alemania vivía en áreas urbanas. El 30% de todos los judíos vivía en las 10 ciudades más grandes.

1941 El conjunto, cerca del 75% de los judíos de Alemania vivía en áreas urbanas. El 30% de todos los judíos vivía en las 10 ciudades más grandes.

1941 El conjunto, cerca del 75% de los judíos de Alemania vivía en áreas urbanas. El 30% de todos los judíos vivía en las 10 ciudades más grandes.

1941 El conjunto, cerca del 75% de los judíos de Alemania vivía en áreas urbanas. El 30% de todos los judíos vivía en las 10 ciudades más grandes.

Derechos Humanos

Derechos Humanos

Derechos Humanos y otros crímenes de una humanidad

Alrededor de 100.000 personas fueron asesinadas durante la Segunda Guerra Mundial, entre ellas millones de judíos.

El Holocausto es el ejemplo más claro de la destrucción de una cultura y una forma de vida. Fue el resultado de la persecución y el asesinato de los judíos europeos durante la Segunda Guerra Mundial.

¿Qué son los Derechos Humanos?

Los derechos humanos son derechos que todos los seres humanos poseemos simplemente por el hecho de ser humanos. No dependen de la nacionalidad, el sexo, el origen étnico, el idioma, la religión o cualquier otro factor.

Para la conservación de los mismos el **Tratado de Derechos Internacionales y los Derechos Humanos**.

Este obliga a cualquier nación del mundo a respetar los derechos de todos los seres humanos dentro y fuera de su territorio.

Los países de todo el mundo han acordado defender los derechos de la persona, como la libertad, la igualdad y la dignidad.

Tipos de Derechos Humanos

Desde que en 1948 se promulgaron los primeros instrumentos internacionales de derechos humanos, se han desarrollado otros instrumentos que protegen y promueven los derechos humanos.

Derechos Civiles y Políticos

El Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos es el instrumento más importante de este tipo de derechos humanos.

Derechos Económicos, Sociales y Culturales

El Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales es el instrumento más importante de este tipo de derechos humanos.

Prevención Genocidio

Figura 76. Recopilación de capturas de pantalla del manual Educativo. Fuente: elaboración propia.

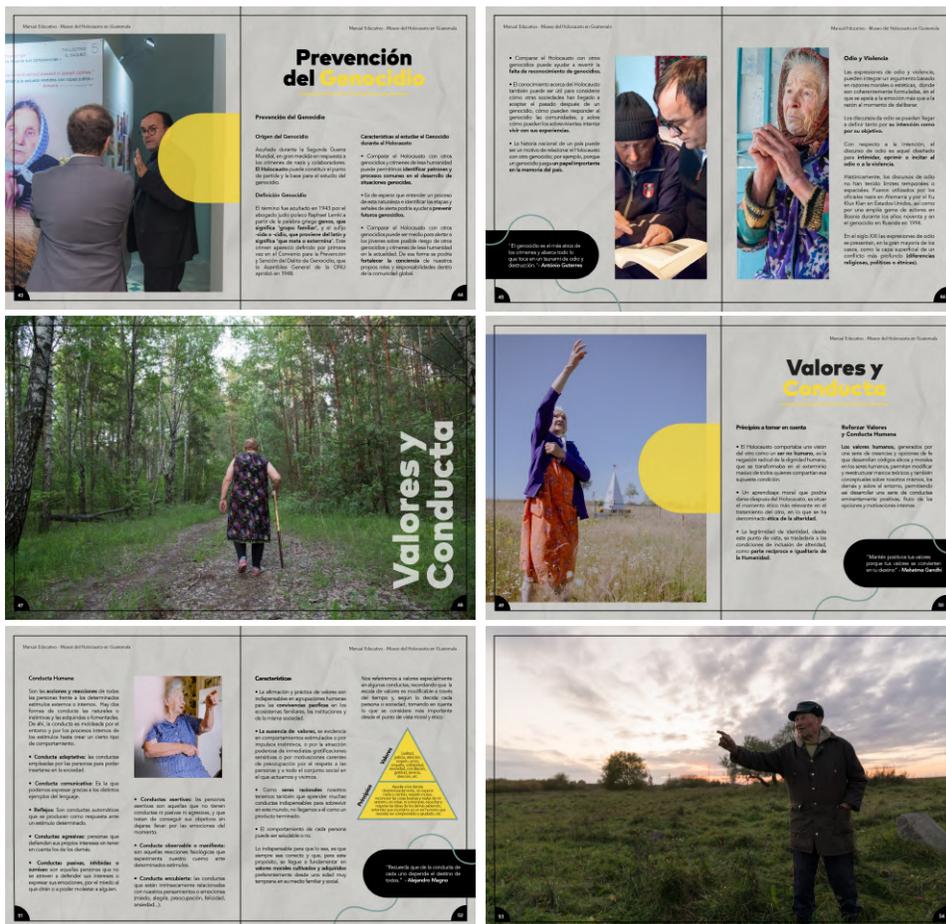


Figura 77. Recopilación de capturas de pantalla del manual educativo. Fuente: elaboración propia.

Artes finales video pedagógico

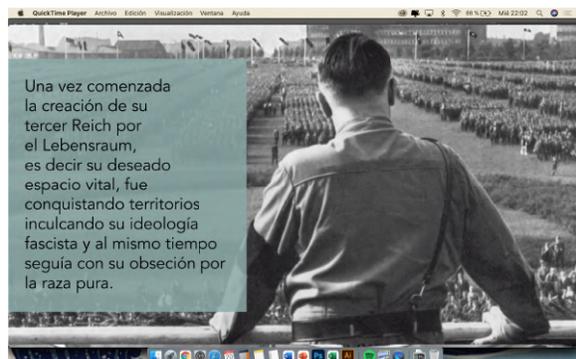
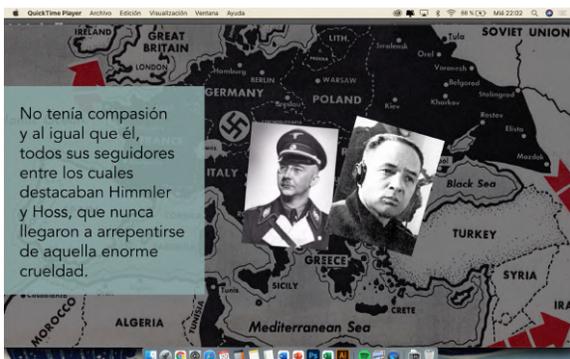
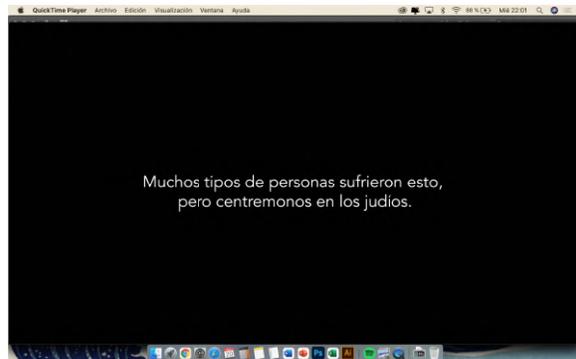


Figura 78. Recopilación de capturas de pantalla del video pedagógico. Fuente: elaboración propia.

Artes finales juego educativo



Figura 79. Recopilación artes finales juego educativo.
Fuente: elaboración propia.

Mockups manual educativo



Figuras 80, 81 y 82. Mockups manual educativo.
Fuente: elaboración propia.

Mockups video pedagógico



Figura 83. Código QR video.
Fuente: elaboración propia.

Con la cámara del celular se puede hacer uso del código QR cuyo link redirecciona a la página en donde se puede visualizar el video educativo completo.



Figura 84. Mockups video pedagógico.
Fuente: elaboración propia.

Mockups video pedagógico



Figuras 85 y 86. Mockups juego educativo.
Fuente: elaboración propia.

Lineamientos para la puesta en práctica

Instrucciones de utilización

Manual educativo

Al manual educativo se le dió el título de «Cómo la educación sobre el Holocausto da forma a una cultura de la memoria, paz y tolerancia.» Está dividido en diversos temas como el Holocausto, las Guerras Mundiales, los Prejuicios del Racismo, el Holocausto por Balas, la Resiliencia y Resistencia del Pueblo Judío, los Derechos Humanos, la prevención del genocidio y los valores y conductas aprendidos sobre el holocausto. Este estará dirigido a los jóvenes estudiantes de secundaria que visiten las instalaciones del Museo, o que busquen información sobre el tema en su página web.

Video pedagógico

El video se usará como un recurso pedagógico audiovisual complementario de los materiales editoriales con los que contará el museo, su temática será una explicación más resumida y de fácil entendimiento para el grupo objetivo acerca de lo que fue el Holocausto, sus causas, los sucesos importantes que lo rodearon, y los resultados que provocó a nivel mundial. Estará disponible tanto en la página web del Museo como en su canal de Youtube, de esta forma podrá lograr un mayor alcance y educar a quienes lo vean.

Juego educativo

Debido a la seriedad del tema se hizo un juego que no solo entretuviera al grupo objetivo, sino que aprendieran mientras lo jugaban. Se realizó como juego educativo una sopa de letras ya que es algo sencillo de llevar a cabo para los jóvenes, por otra parte, la sopa de letras irá acompañada de varias tarjetas donde se definirá cada uno de los términos por encontrar, para que de esta forma la sopa de letras cumpla su segunda función de enseñar. Este se utilizará en las instalaciones del museo cuando las visitas escolares sean de nuevo posibles, donde se les entregará a cada visitante la sopa de letras junto las tarjetas.

Proceso de reproducción

Manual educativo

El archivo PDF final del manual se entregará en un empaquetado digital donde se encontrará una carpeta con todas las imágenes utilizadas y una carpeta con las tipografías de los textos, el diseño se realizó en Illustrator para facilidad de manejo del archivo editable por parte de la organización. La impresión del manual, tanto portada, contraportada y contenido interno, se llevará a cabo en papel bond carta 80 gramos (8.5 x 11") con impresión laser en CMYK, esto debido a que será impreso en grandes cantidades para su distribución en el museo, por lo que se busca un tipo de impresión económica, evitando también que la tinta recargue el documento. El manual debe ir engrapado por el medio. Debido a las fotografías incluidas en el manual, la impresión debe ser a *full color*, para que se pueda apreciar la variación de colores entre fotografías del pasado y del presente.

La producción litográfica del manual educativo tendrá un precio unitario de Q150.00 - Q320.00, mientras que la producción del juego tendrá un precio unitario de Q40.00 - Q45.00, según las cotizaciones realizadas.

Las cotizaciones se realizaron en DG Print, ubicado en el edificio T1 de la Universidad de San Carlos, zona 12; y en Litografía OPP, ubicada en 16 calle 5-68 zona 11, colonia Mariscal. (Ver anexos, figuras 90 y 91)

Juego educativo

Los archivos finales PDF de la sopa de letras y las tarjetas descriptivas estarán ubicados en una carpeta en donde cada archivo irá debidamente identificado. La impresión de la sopa de letras será realizada en papel bond 8.5x8.5" 90 gramos con inyectado de tinta en CMYK, de igual forma se propone esta forma de impresión para el ahorro económico de la organización. Por otra parte, la impresión de las tarjetas se llevará a cabo en papel opalina 4x2" 90 gramos con impresión laser en CMYK, también se recomienda imprimirlas a *full color*, ya que de un lado irá la descripción del término y del otro una fotografía acorde.

Proceso de divulgación/publicación

Debido a que ya terminó el año escolar, se planea publicar los materiales en la página web y en el canal de YouTube del Museo del Holocausto a partir de febrero de 2022, para que pueda llegar a los estudiantes en el nuevo inicio de año. De igual forma, el manual educativo y el juego se empezarán a distribuir cuando las visitas escolares sean permitidas de nuevo, lo que aún no ha sido establecido por las medidas de seguridad del gobierno guatemalteco.

Medición de resultados

En YouTube se podrá medir la cantidad de vistas en el video para poder medir su alcance. Mientras que la página web del Museo registra la cantidad de descargas que tienen sus archivos dedicados para el aprendizaje, en donde estará incluido el manual educativo, de esta forma el encargado del manejo de la página podrá tomar en cuenta este dato.

Proceso de producción creativa



Honorarios

Total de horas reales: 210 horas (registradas al 29 de octubre) (Ver anexos figuras 88 y 89)

El costo por hora de los servicios profesionales fue calculado de un salario de un diseñador con experiencia laboral de 3 años, el cual sería Q6,500.00, al cual agregándole el IVA(12%) sería un total de Q7,280.00. El costo por hora resultado de este salario aproximado sería de Q45.50.

Tabla #8: Insumos, servicios técnicos, y servicios profesionales. Cálculo total de honorarios.

Insumos			
	Costo/h	Horas	Total
Servicio de internet (Ver anexos, figura 92)	Q0.36	210	Q75.60
Energía eléctrica (Ver anexos, figura 93)	Q0.83	210	Q174.30
Depreciación de equipo	Q0.18	210	Q37.80
Servicios técnicos			
	Costo/h	Horas	Total
Tratamiento de texto (Q35/p - 62p)	N/A	N/A	Q2,170.00
Maquetación (Q60/p - 62p)	N/A	N/A	Q3,720.00
Manual educativo	N/A	N/A	Q7,500.00
Video pedagógico	N/A	N/A	Q8,000.00
Juego educativo	N/A	N/A	Q2,000.00
Servicios profesionales			
	Costo/h	Horas	Total
Proceso de investigación	Q45.50	24	Q1,092.00
Conceptualización	Q45.50	32	Q1,456.00
Definición creativa	Q45.50	32	Q1,456.00
Bocetaje nivel 1	Q45.50	16	Q728.00
Bocetaje nivel 2	Q45.50	16	Q728.00
Digitalización nivel 1	Q45.50	35	Q1,592.50
Digitalización nivel 2	Q45.50	35	Q1,592.50
Digitalización nivel 3	Q45.50	5	Q227.50
Validaciones profesionales	Q45.50	2	Q91.00
Validaciones G.O.	Q45.50	2	Q91.00
Validaciones cliente	Q45.50	9	Q409.50
		210 horas	Q9,469.00
TOTAL PROYECTO DE GRADUACIÓN			Q33,146.70
TOTAL MÁS IVA			Q37,124.30

Fuente: elaboración propia.



Capítulo 07

Lecciones aprendidas

En el capítulo final se presenta un análisis sobre las experiencias vividas y cómo estas dejarán un impacto en prácticas futuras.

Lecciones aprendidas

Gestión del proceso

Diagnóstico

- La comunicación constante con la institución en esta fase del proyecto es esencial, ya que a partir de la información obtenida en el diagnóstico se obtendrán aspectos importantes para la elaboración del proyecto, tales como el grupo objetivo y los objetivos visuales y de comunicación que se desean alcanzar.
- Al inicio del proceso de EPS, es importante plantear junto a la institución los procesos llevados en el curso de Proyecto de Graduación 2, para que los planes que ellos definan para el proyecto por realizarse se complementen con los tiempos ya establecidos por la Unidad de Graduación de la Facultad de Arquitectura.
- La organización desde el inicio de las actividades que se realizarán para alcanzar los objetivos planteados, hace que se logre conseguir mejores resultados en los que se ven reflejados la buena organización de tiempo y tareas.

Definición

- Al momento de iniciar un proyecto en conjunto con una institución, es de gran importancia de primero realizar un proceso de investigación y diagnóstico de la misma, para tener conceptos más concretos acerca de con quién y para quién se trabajará, por qué se realizará el proyecto y para qué se llevarán a cabo los materiales a elaborar en el mismo.

- El poder manejar un grupo objetivo definido desde el inicio del proyecto resultó primordial para llevar un camino concreto por seguir en cada paso del proceso, ya que este fue de utilidad en la toma de decisiones de diseño realizadas.

- Mantener una comunicación con los encargados del Museo acerca de cual fue el problema identificado en el diagnóstico sirvió para confirmar que era el adecuado para tratar en el proyecto, ya que ellos serán quienes le darán uso dentro de la institución, y quienes logren ver resultados del mismo en el futuro.

Planeación

- Las reuniones semanales con los clientes deben planearse con la intención de mostrar conceptos definidos y evaluar aspectos de diseño por realizarse, esto tomando en cuenta los tiempos para que no se interrumpa la jornada del cliente, y de igual forma no interrumpir el horario establecido del epesista.

- Se debe tener siempre en consideración los parámetros que se establecieron en el proyecto para tener bien definido de que manera se va a trabajar y evitar situaciones desfavorables que puedan intervenir en el futuro.

- Al tener como elemento fijo la línea gráfica propia de la institución, es de gran utilidad analizar los materiales gráficos previamente realizados, ya que de ahí se puede extraer información sobre lo que se puede hacer, lo que no se puede hacer, y sobre lo que se puede mejorar.

Producción del diseño gráfico

Evaluación

- Es importante compartir los resultados de la validación del grupo objetivo con el cliente, ya que funcionará como evidencia de que la elaboración del proyecto está cumpliendo de forma positiva su acercamiento con el grupo objetivo.
- Es bueno mantener una comunicación constante con los clientes y profesionales con los que se colabora a lo largo del proceso, ya que de esta forma la mejoría del proyecto se ve reflejada en los avances que se presentan semanalmente, esto con el fin de llevar a cabo el proyecto de forma exitosa.
- Aunque la institución sea la encargada de compartir la información necesaria para realizar el proyecto, es importante saber que el epesista es quien debe demostrar interés al tener seguimiento con los encargados y debe saber definir tiempos de entrega para evitar atrasos en el proyecto, de esta forma al momento de realizar las entregas finales correspondientes, se obtendrá una evaluación positiva tanto del cliente como de los asesores del proyecto.
- Cada institución tiene un presupuesto establecido para la elaboración de proyectos, es esencial identificar este dato en el proceso para poder buscar formas de adaptar el trabajo realizado a las necesidades y posibilidades de la misma, debido a que en función del ejercicio profesional supervisado, el epesista debe proveer a la institución material cuya producción no sobrepase los límites de presupuesto establecidos.

Ejecución

- El compartir los materiales con distintas personas que puedan dar su opinión desde sus puntos de vista genera una lluvia de ideas en cuanto a cómo ve cada persona el material finalizado. Es importante tomar en cuenta estas opiniones sin olvidar también el porqué de la toma de decisiones, y de esta forma crear una combinación de ideas que lleven a la mejora del material.
- Si el proyecto tiene como finalidad su uso digital e impreso, es importante hacer pruebas de visualización en ambos formatos, para hacer uso correcto de colores y tipografías.

Evaluación

- Si parte de los requisitos de parte de la institución es realizar el proyecto haciendo uso de la línea gráfica, es importante solicitar el manual de marca para familiarizarse con los elementos gráficos utilizados en los artes previamente realizados, de esta forma el resultado final será algo que represente de forma correcta a la institución.
- La investigación acerca de distintas formas técnicas para crear un concepto creativo con base en los lineamientos dados por la organización, ayudó a que al elaborar el proyecto no hubieran limitaciones creativas, y se creara un diseño atractivo institucionalmente al mismo tiempo que innovador.

Conclusiones

Conclusiones generales

- El mantener comunicación con el cliente en cuanto a avances en el proceso creativo, para que este los pueda evaluar y aprobar, fue útil para evitar cambios importantes en el proyecto cuando ya se había avanzado en gran parte del mismo.
- El tema principal del proyecto es un aspecto primordial al momento de llevar a cabo la etapa de conceptualización y producción creativa del proyecto, ya que teniéndolo definido se puede hacer una investigación acerca de referencias sobre temas similares, las cuales son de gran ayuda durante el proceso, esto tomando en cuenta las medidas de plagio que se deben evitar.
- Al momento de validar las piezas, se debe tomar en cuenta cada uno de los aspectos que ayudarán a mejorar el proyecto, ya que mientras los profesionales de diseño toman en cuenta el atractivo y equilibrio visual del material, los clientes evalúan la funcionalidad que tiene para la institución y como este va a despertar el interés en el grupo objetivo.
- El material presentado a la institución será un referente visual utilizado para futuros trabajos de diseño, por lo que la calidad con la que se presente será importante tanto para los clientes como para el grupo objetivo que será el principal receptor del proyecto.
- El hecho de que el proceso de EPS se haya desarrollado en una época donde las vías digitales son más importantes que nunca debido a la pandemia por COVID-19, hizo que las organizaciones buscaran nuevas formas de llegar a las personas, por lo que los proyectos desarrollados exploraron distintas formas de alcance, conceptos adaptables a distintos medios visuales.
- Es importante siempre tener en cuenta el grupo objetivo al que se está dirigiendo el proyecto, ya que si en alguna decisión de diseño no se toma en consideración, la funcionalidad del material no cumplirá con las expectativas.

Objetivo general

«Apoyar al Museo del Holocausto en Guatemala a proporcionar información sobre los sucesos ocurridos durante la Segunda Guerra Mundial a los estudiantes de secundaria que asisten al museo por medio de estrategias de comunicación gráficas editoriales, con el propósito de educarlos en temas sociales y fomentar datos históricos.»

Logro

El manual educativo, video pedagógico y juego educativo elaborados para el Museo del Holocausto, cuentan con gran cantidad de información brindada por la organización, esta incluye temas sociales y culturales que crearán impacto e interés en el grupo objetivo, ya que en conjunto con la organización se logra realizar un análisis sobre que tipo de enfoque visual e informativo debía tener el contenido de los materiales, para que de esta forma los estudiantes no pierdan el interés en el tema conforme van avanzando en el mismo.

Impacto

A partir del año escolar 2022 los materiales gráficos realizados para el Museo del Holocausto serán compartidos en plataformas en línea y distribuidos entre distintas instituciones educativas, logrando así un mayor alcance al grupo objetivo en un ámbito de enseñanza, y generando interés entre los jóvenes.

Objetivo específico de comunicación visual

«Facilitar por medio de material gráfico editorial la información necesaria a alumnos de secundaria que asistan al museo con el propósito de educarlos en temas sociales e históricos relacionados a la Segunda Guerra Mundial y el Holocausto Judío, con la ayuda del Departamento de Educación perteneciente al Museo del Holocausto en Guatemala.»

Logro

Previamente el Museo del Holocausto solamente contaba con material educativo audiovisual que incluía conferencias y charlas grabadas que eran compartidas con maestros y estudiantes. Al concluir el proyecto se les logra proveer con material al cual podrán utilizar de manera digital e impresa, tanto en las plataformas del Museo, como en sus instalaciones.

Impacto

El Museo ofrecerá, al inicio de cada año escolar y por medios digitales, material educativo relacionado con temas de la Segunda Guerra Mundial y el Holocausto Judío a los estudiantes de secundaria. Al momento en que las visitas escolares sean posibles nuevamente, se expandirá la comunicación brindada por medio de estos materiales al ofrecerlos de forma física en las instalaciones del Museo, de esta forma se logrará crear un medio de educación más completo y eficiente entre encargados y visitantes.

Objetivo específico de diseño gráfico

«Diseñar un kit de material editorial digital e impreso, que integre un manual, recurso y juego educativo, en apoyo al fortalecimiento de la misión de educar a los estudiantes de secundaria de institutos públicos y privados que visiten el Museo del Holocausto en Guatemala sobre los hechos ocurridos durante la Segunda Guerra Mundial y sus repercusiones en la sociedad, adecuando conceptos de comunicación visual de gran impacto y simple comprensión.»

Logro

Se culminó exitosamente la elaboración del kit de material editorial educativo, tomando en cuenta la opinión del cliente, ya que ellos definieron los temas de cada material. Se diseñó el proyecto con base en la línea gráfica propia del Museo, aplicando conceptos de diseño que fueran adaptables a la misma para darle el atractivo visual e institucional necesario para crear impacto en el grupo objetivo.

Impacto

Al validar el proyecto con el cliente y el grupo objetivo se obtuvieron resultados positivos en cuanto a la funcionalidad de los materiales, tomando en cuenta aspectos de entendimiento, legibilidad, interés en la información, y atractivo visual generado al ver el material finalizado.

Objetivo específico de comunicación visual

«Facilitar por medio de material gráfico editorial la información necesaria a alumnos de secundaria que asistan al museo con el propósito de educarlos en temas sociales e históricos relacionados a la Segunda Guerra Mundial y el Holocausto Judío, con la ayuda del Departamento de Educación perteneciente al Museo del Holocausto en Guatemala.»

Logro

Previamente el Museo del Holocausto solamente contaba con material educativo audiovisual que incluía conferencias y charlas grabadas que eran compartidas con maestros y estudiantes. Al concluir el proyecto se les logra proveer con material al cual podrán utilizar de manera digital e impresa, tanto en las plataformas del Museo, como en sus instalaciones.

Impacto

El Museo ofrecerá, al inicio de cada año escolar y por medios digitales, material educativo relacionado con temas de la Segunda Guerra Mundial y el Holocausto Judío a los estudiantes de secundaria. Al momento en que las visitas escolares sean posibles nuevamente, se expandirá la comunicación brindada por medio de estos materiales al ofrecerlos de forma física en las instalaciones del Museo, de esta forma se logrará crear un medio de educación más completo y eficiente entre encargados y visitantes.

Recomendaciones

A la institución

- Es importante tomar en cuenta las opciones de proyectos que propone el epesista y programar una reunión donde para escoger el mejor proyecto que logre complementar las necesidades de la institución y las habilidades del estudiante.
- Colaborar con el epesista en cuanto a fases de entregas compartiendo los materiales necesarios para la elaboración del proyecto a tiempo.
- Ser recíproco en cuanto a comunicación e interés en el proyecto. Compartir horarios de disponibilidad para que ambas partes puedan organizar sus tiempos y de esta forma hacer la comunicación más efectiva.

Al gremio de diseño gráfico

- Hacer una buena organización de tiempo desde el inicio del proceso, ya que esto ofrece una forma más eficiente de avanzar en las últimas fases del proyecto.
- Establecer límites con la institución, en cuanto a comunicación y colaboración.
- Es recomendable al iniciar el proceso de diagnóstico tener varios contactos definidos, ya que por experiencias anteriores de compañeros de la carrera, se han dado los casos en que por factores externos no se puede seguir trabajando con la primera opción.

- Darle buen uso a las asesorías brindadas por los asesores de proyecto, ya que al darle seguimiento constante a los avances, problemas o dudas relacionadas con este, al finalizar el proceso será más fácil complementar la información recaudada en cada asesoría.

A los estudiantes

- Si el epesista además del horario de EPS debe cumplir con un horario laboral, es recomendable saber distribuir los tiempos de trabajo para que el desarrollo del proyecto no se vea afectado y se pueda completar de una manera positiva.
- Tomar en cuenta las horas que se deben cumplir para cada fase del proyecto y dedicarle las horas necesarias a cada una, sin desgastarse físicamente para finalizar antes.
- Solicitar los materiales necesarios a la institución para iniciar lo más rápido posible la elaboración del proyecto y de esta forma no sufrir atrasos.
- Los cursos del último semestre pueden llegar a ser agotadores mentalmente, por lo mismo es recomendable no dejar las cosas a última hora, ya que eso solo entorpece los procesos.



Bibliografía

Recopilación de las referencias y citas utilizadas a lo largo del proyecto.

Bibliografía

- Ángel Elías, «Los museos deben ser interactivos» Prensa Libre. Acceso el 01 de agosto de 2021. <http://www.prensalibre.com/vida/escenario/los-museos-deben-ser-interactivos/>
- Atlassian, «Lluvia de ideas: definición y técnica» The Workstream. Acceso el 23 de agosto de 2021. <https://www.atlassian.com/es/work-management/project-management/project-planning/brainstorming>
- Cáceres Carlos, «Cultura en Guatemala» La Hora, 01 de abril de 2018. Acceso el 01 de agosto de 2021. <http://lahora.gt/hemeroteca-lh/cultura-en-guatemala/>
- Coyle Andrew. «Anatomía de una retícula» Medium. 18 de noviembre de 2014. Acceso el 16 de agosto de 2021. <https://medium.com/espanol/anatomia-de-una-reticula-a167a67a77e>
- Galicia Néstor. «El racismo un mal enquistado» Prensa Libre, 19 de julio de 2017, acceso el 8 de febrero de 2021, <https://www.prensalibre.com/hemeroteca/el-racismo-un-mal-enquistado/>
- Instituto Nacional de Estadística Guatemala. «Proyecciones Nacionales». Acceso el 05 de marzo de 2021. <https://www.ine.gob.gt/ine/proyecciones/>
- Lorenzo René. «PNI | Aprende a evaluar tus opciones con esta técnica de creatividad» Coworkingfy, Acceso el 23 de agosto de 2021. <https://coworkingfy.com/tecnica-pni/>
- Manucci Marcelo. «La fórmula de la transformación» Estrategika, 10 de febrero de 2019. Acceso el 23 de agosto de 2021. <https://www.estrategika.org/transformacion.html>
- Mattanya Cohen. «Israel y Guatemala: 73 años de cooperación y amistad» Prensa Libre, 15 de abril de 2021. Acceso el 25 de julio de 2021. <https://www.prensalibre.com/hemeroteca/el-racismo-un-mal-enquistado/>

Museo del Holocausto Guatemala. «Inicio». Acceso el 01 de marzo de 2021.
<http://www.mdh.org.gt/>

Museo del Holocausto Guatemala. «Acerca de Nosotros». Acceso el 01 de marzo de 2020,
<http://www.mdh.org.gt/>

Museo del Holocausto Guatemala. «El Museo, Misión y Visión». Acceso el 05 de febrero de 2021,
<http://www.mdh.org.gt/elmuseo/>

Museo del Holocausto Guatemala. «Acerca De». <https://www.facebook.com/MDHGt/about/>

Museo del Holocausto Guatemala. «Proyectos». Acceso el 05 de febrero de 2021.
<http://www.mdh.org.gt/elmuseo/>

Porcentajes de Depreciación según decreto 10-2012, Vesco Consultores, acceso el 3 de mayo de 2021, <https://www.vesco.com.gt/blog/depreciaciones-y-amortizaciones-para-efectos-fiscales-en-guatemala/>

Ruíz Viviana, «En la sombra de la historia» Prensa Libre, 14 de febrero de 2016. Acceso el 01 de agosto de 2021. <http://www.prensalibre.com/revista-d/en-la-sombra-de-la-historia/>

SurveyMonkey, Página calculadora del tamaño de muestra. Acceso el 17 de marzo de 2021.
<https://es.surveymonkey.com/mp/sample-size-calculator/>



Glosario

Recopilación de palabras
utilizadas a lo largo del
proyecto.

Glosario

- **Antisemitismo:** actitud que muestra hostilidad o prejuicios hacia los judíos, su cultura o su influencia.
- **Códigos visuales:** se entiende por códigos visuales al conjunto de elementos que componen en si un diseño.
- **Editorial:** perteneciente o relativo a editores o ediciones.
- **Genocidio:** exterminio o eliminación sistemática de un grupo humano por motivo de raza, etnia, religión, política o nacionalidad.
- **Gueto:** un gueto es un área separada para la vivienda de un determinado grupo étnico, cultural o religioso, voluntaria o involuntariamente, en mayor o menor reclusión. Los alemanes consideraban la creación de los ghettos como una medida provisoria para controlar y segregar a los judíos.
- **Insight:** es una comprensión de las necesidades reales expresadas y no expresadas por los clientes.
- **Posicionar:** poner algo o a alguien en una posición.
- **Racismo:** exacerbación del sentido racial de un grupo étnico que suele motivar la discriminación o persecución de otro u otros con los que convive.
- **Repercusión:** circunstancia de tener mucha resonancia en algo.
- **Resiliencia:** la palabra resiliencia se refiere a la capacidad de sobreponerse a momentos críticos y adaptarse luego de experimentar alguna situación inusual e inesperada. Esta no es sino una de las grandes características del pueblo judío.
- **Retícula:** conjunto de hilos o líneas que se ponen en un instrumento óptico para precisar la visual.
- **Trascender:** dicho de los efectos de algunas cosas: Extenderse o comunicarse a otras, produciendo consecuencias.
- **Webinar:** contenido formativo en formato vídeo que se imparte a través de internet.



Anexos

Recopilación de evidencias
utilizadas para la elaboración
y validación del proyecto.

Anexos

1. Análisis FODA de la institución seleccionada

Tabla 9. FODA Museo del Holocausto en Guatemala

<p style="text-align: center;">Fortalezas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tienen una base en cuanto a trabajo de diseño. • Recibe apoyo económico de organizaciones internacionales 	<p style="text-align: center;">Oportunidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hace poco iniciaron a trabajar con el MINEDUC, por lo que surge la necesidad de material didáctico.
<p style="text-align: center;">Debilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Debido a la pandemia se ha mantenido cerrado. • No hay historial de practicantes de EPS en la organización 	<p style="text-align: center;">Amenazas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Algunos museos del área han cerrado definitivamente. • Atraso de re apertura por COVID-19.

Fuente: elaboración propia

2. Planes de acción para recopilación de información

Tabla 10. Plan de acción 1: Diagnóstico de necesidades de CV

Información a evaluar	Fuentes	Individuo	Instrumento	Lugar/Vía	Fecha
Información Institucional	Interna		Observación	Página Web de la institución	28.01.21
Información Institucional	Interna		Observación	Facebook de la institución	28.01.21
Información Institucional	Interna	Asistente de Administración	Entrevista	Llamada telefónica	29.01.21
Información Comunicación y Diseño	Interna	Director del Museo	Entrevista y Anécdotas	Instalaciones del Museo	02.02.21
Diagnóstico del Problema	Interna	Director del Museo	Anécdotas y Observación	Instalaciones del Museo	11.02.21

Fuente: elaboración propia

Tabla 11. Plan de acción 2: Recopilación de información para perfil del grupo objetivo

ASPECTO	FUENTE	TIPO	INDIVIDUO	INSTRUMENTO	LUGAR / VÍA	FECHA
CARACTERÍSTICAS GEOGRÁFICAS	INTERNA			OBSERVACIÓN	PÁGINA WEB DE LA INSTITUCIÓN	10.02.21
CARACTERÍSTICAS SOCIODEMO - GEOGRÁFICAS	INTERNA	PERSONAL	ENCARGADA ÁREA DE EDUCACIÓN	ENTREVISTA	INSTALACIONES MUSEO	12.02.21
CARACTERÍSTICAS SOCIOECONÓMICAS	INTERNA	PERSONAL	ENCARGADA ÁREA DE EDUCACIÓN	ENTREVISTA	INSTALACIONES MUSEO	08.03.21
CARACTERÍSTICAS PSICOGRÁFICAS	INTERNA	PERSONAL	ENCARGADA ÁREA DE EDUCACIÓN	ENTREVISTA	CORREO ELECTRÓNICO	23.02.21
RELACIÓN ENTRE EL G.O. Y LA INSTITUCIÓN	INTERNA	PERSONAL	ENCARGADA ÁREA DE EDUCACIÓN	ENTREVISTA	INSTALACIONES MUSEO	08.03.21
RELACIÓN ENTRE EL G.O. Y LA INSTITUCIÓN	INTERNA	PERSONAL	ENCARGADA ÁREA DE EDUCACIÓN	ENTREVISTA	INSTALACIONES MUSEO	08.03.21

Fuente: elaboración propia

3. Instrumentos de valoración

Entrevista

Dirigida a:

- Director del Museo
- Asistente de Administración

- ¿Cuál consideran ustedes el principal objetivo del museo?
- ¿Con la creación de nuevos proyectos a qué tipo de personas desean poder llegar?
- ¿Enfocándonos en el área de diseño, como creen que puede mejorar el museo?
- ¿Creen que visualmente el museo se ha adaptado a las plataformas digitales?
- ¿Antes de la pandemia se hacía algo para dar a conocer al museo?
- ¿Han realizado actividades en colaboración con instituciones educativas?
- ¿Desde hace cuanto se actualizó la identidad gráfica del museo?
- ¿Ya habían trabajado con practicantes de EPS en otras oportunidades?

Observación de los canales digitales de la institución

¿Qué programas o documentos de uso público se pueden descargar de la página web del museo?

¿Qué tan amplio es el alcance al grupo objetivo por medio del perfil de Facebook del museo?

¿Que opciones se ofrecen desde la página web a institutos educativos?

¿Se encuentran fácilmente los canales de comunicación de la institución?

- Entrevista realizada en las instalaciones del Museo
Dirigida a María José Rivas, Encargada del Departamento de Educación
del Museo del Holocausto de Guatemala

1. ¿En la época anterior a la pandemia como describiría la recurrencia de personas en el museo cada día?

2. Ya que en el museo se lleva un registro de asistencias, al considerar a los jóvenes que visitaban el museo, que rango de edades eran los que prevalecían?

3. Según sus registros, ¿en que zonas residen los visitantes al museo?

4. ¿Qué costo tiene el ingreso al museo?

5. Al recibir visitas con fines educativos, ¿qué tipo de instituciones son las que visitan?

6. ¿Cuál cree que es la principal razón por la que los insitutos educativos incluyen visitas al museo dentro de sus programas?

7. ¿Cómo solía ser el recorrido que se le daba a los jóvenes?

8. Desde la pandemia que inició en el año 2020, ¿cuáles medidas se han implementado para llevar la información del museo a medios digitales?

9. ¿Como ha sido la experiencia digital para el museo?

Encuesta en línea a profesionales de diseño

1. ¿La jerarquía entre imagen y texto en los mayeriales es adecuada?

2. ¿Las tipografías proporcionan legibilidad a los documento?

3. ¿Los colores institucionales son usados de forma atractiva?

4. Considerando la información tratada en el documento, ¿el diseño posee un atractivo visual a mismo tiempo que mantiene un tono sobrio?

5. ¿Cómo considera la proporción visual de los elementos en las piezas gráficas?

6. ¿Cree que las piezas logran transmitir un mensaje?

7. ¿Qué comentarios u observaciones puede hacer sobre la exposición?

Entrevista en línea a clientes

1. ¿Considera que la línea gráfica del Museo se ve reflejada en los materiales realizados?
2. ¿La forma en la que es presentada la información en el material es adecuada para que el grupo objetivo pueda comprenderla fácilmente?
3. ¿El material cumple con el nivel didáctico que ofrece el Museo?
4. ¿Considera que los materiales podrán ser utilizados tanto en medios digitales como impresos?
5. ¿El uso de los recursos brindados por la institución fue el correcto?
6. ¿Considera correcto el uso de las fotografías en complemento con la información en los materiales?

Encuesta en línea a grupo objetivo

1. Edad
2. Género
3. ¿Qué grado estás cursando?
4. ¿Qué tanto conoces del Holocausto Judío?
5. Para ti, la cantidad de texto en cada parte de los materiales es...
 - Poca
 - Suficiente
 - Mucho
6. ¿Crees que las fotos utilizadas se relacionan con la información?
7. ¿Te es fácil leer los títulos y los textos con el tipo de letra que tienen los materiales?
8. ¿Cómo te hacen sentir las fotos en blanco y negro?
 - Triste
 - Pensativo/a
 - Enojado/a
 - Otro
9. ¿Cómo te hacen sentir las fotos a color?
 - Feliz
 - Tranquilo/a
 - Pensativo/a
 - Otro
10. Al ver los materiales, ¿te interesaría conocer más acerca de los temas?

- Resultados de diagnóstico

Entrevista

Dirigida a:
- Director del Museo

- ¿Cuál consideran ustedes el principal objetivo del museo?
Educar sobre tolerancia y antisemitismo a la sociedad
- ¿Con la creación de nuevos proyectos a qué tipo de personas desean poder llegar?
A un grupo más joven, para aumentar la cultura de tolerancia desde una temprana edad.
- ¿Enfocándonos en el área de diseño, como creen que puede mejorar el museo?
Necesita actualizarse en varios aspectos físicos y digitales.
- ¿Creen que visualmente el museo se ha adaptado a las plataformas digitales?
En cuanto a plataformas de streaming si, pero aún falta material digital.
- ¿Antes de la pandemia se hacía algo para dar a conocer al museo?
Se usaba principalmente la página de facebook.
- ¿Han realizado actividades en colaboración con instituciones educativas?
Si, se realizan recorridos y charlas educativas.
- ¿Desde hace cuanto se actualizó la identidad gráfica del museo?
Hace más de un año, con la anterior administración.
- ¿Ya habían trabajado con practicantes de EPS en otras oportunidades? Solamente con otra joven, de la Universidad Mariano Gálvez.

Entrevista

Dirigida a:

- Asistente de Administración

- ¿Cuál consideran ustedes el principal objetivo del museo?
Transmitir la información sobre el Holocausto y sus repercusiones.
- ¿Con la creación de nuevos proyectos a qué tipo de personas desean poder llegar?
Más institutos públicos y privados
- ¿Enfocándonos en el área de diseño, como creen que puede mejorar el museo?
Señalética dentro del museo y elaboración de guías educativas
- ¿Creen que visualmente el museo se ha adaptado a las plataformas digitales?
Si, hemos tenido un aumento notable en el público digital
- ¿Antes de la pandemia se hacía algo para dar a conocer al museo?
Por medio de eventos en Facebook, o publicaciones en periódicos
- ¿Han realizado actividades en colaboración con instituciones educativas?
Si, se tienen bastantes visitas escolares
- ¿Desde hace cuanto se actualizó la identidad gráfica del museo?
Aproximadamente año y medio
- ¿Ya habían trabajado con practicantes de EPS en otras oportunidades? Una vez

4. Resultados de perfil de grupo objetivo

- Entrevista realizada en las instalaciones del Museo
Dirigida a María José Rivas, Encargada del Departamento de Educación
del Museo del Holocausto de Guatemala

1. ¿En la época anterior a la pandemia como describiría la recurrencia de personas en el museo cada día?

Entre semana habían varias visitas escolares, grupos de jóvenes: Los fines de semana eran más tranquilos, se tenían visitas de un grupo más variado de personas.

2. Ya que en el museo se lleva un registro de asistencias, al considerar a los jóvenes que visitaban el museo, que rango de edades eran los que prevalecían?

Ya que los temas que se tocan sobre la Segunda Guerra Mundial suelen ser un poco crudos, los institutos suelen traer jóvenes entre 13 - 18 años

3. Según sus registros, ¿en que zonas residen los visitantes al museo?

La mayor parte viene de la Ciudad de Guatemala, debido a la ubicación del museo, en segundo lugar la gente que reside en Mixco y Villa Nueva también nos visitan

4. ¿Qué costo tiene el ingreso al museo?

Gratis para niños menores de 6 años, y Q3 para el resto

5. Al recibir visitas con fines educativos, ¿qué tipo de instituciones son las que visitan?

De todo tipo, públicas y privadas, la mayoría ubicadas en zona 1

6. ¿Cuál cree que es la principal razón por la que los institutos educativos incluyen visitas al museo dentro de sus programas?

Los programas escolares tratan el tema de la Segunda Guerra Mundial de forma superficial, por eso los institutos buscan lugares donde poder recibir más información

7. ¿Cómo solía ser el recorrido que se le daba a los jóvenes?

Empezaba con una charla, luego se hacía el recorrido por las salas de la institución, luego se daba tiempo a refaccionar y al finalizar se les daba folletos informativos

8. Desde la pandemia que inició en el año 2020, ¿cuáles medidas se han implementado para llevar la información del museo a medios digitales?

Se implemento el uso de Facebook Live para conferencias y capacitaciones, y también se transmitieron Webinars sobre los programas del museo.

9. ¿Como ha sido la experiencia digital para el museo?

Muy buena, ya que las personas debían estar en su casa era más fácil conseguir público para las transmisiones en vivo.

5. Definición del problema

- Ejercicio de identificación del problema de comunicación visual

¿Dónde ocurre?

En el departamento de educación y el departamento de diseño interno del Museo del Holocausto Guatemala, ubicado en la zona 1 capitalina.

¿Cómo se presenta?

Falta de diseño en los proyectos coordinados junto al Ministerio de Educación, falta de publicidad de los mismos para que los colegios participen.

¿Cuáles son las causas?

Cierre temporal del museo por COVID, falta de material digital, falta de interés por parte del grupo objetivo en el tema ya que desconoce su existencia.

¿Cuáles son las consecuencias?

Al entrevistar al director se concluyó que la mayor consecuencia es la desinformación en cuanto a este tema, que afecta indirectamente al comportamiento de la sociedad.

¿A qué o quiénes afecta directamente? ¿Cuántos están afectados y en qué magnitud? ¿Desde cuándo y con qué frecuencia?

Afecta principalmente a la sociedad joven que obtiene mínima o nula educación en cuanto a este tema, por lo que al crecer no están al tanto de la historia y de cómo un mismo tema que sucedió en otro continente, afecta de igual forma a nuestro país. El museo es relativamente nuevo, se fundó en Guatemala en el 2016, y no se le ha dado la publicidad necesaria. Y se vio más afectado desde el año pasado ya que se les ha complicado la adaptación de su información a medios digitales, y también que el proyecto que deseaban empezar el año pasado era de dar charlas en colegios, iniciado por el nuevo director.

- Digrama de Ishikawa

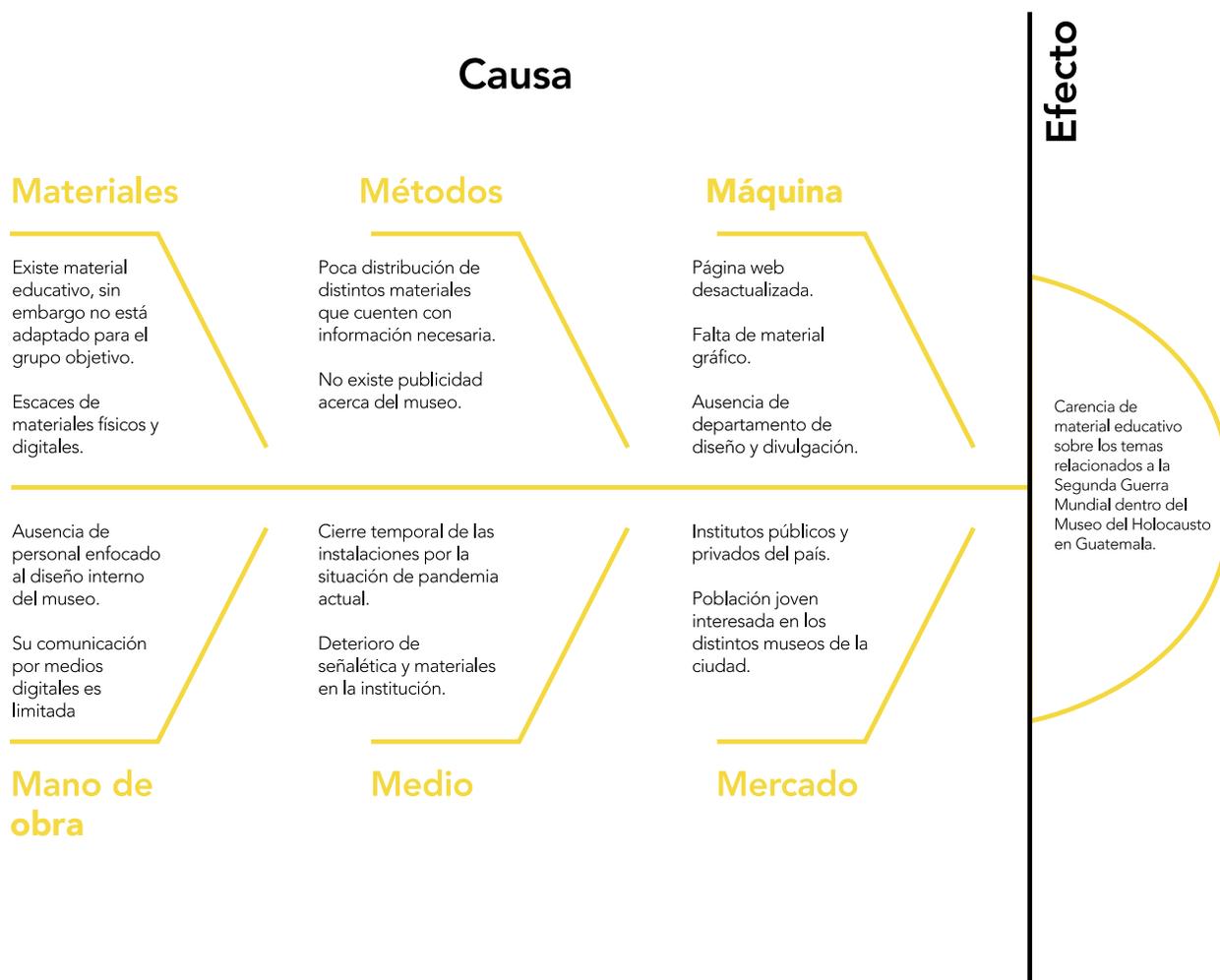


Figura 87. Diagrama de Ishikawa.
Fuente: elaboración propia.

- Evidencia de horas reales de trabajo



Figura 88. Reporte de horas trabajadas.
Fuente: Clockify



Figura 89. Reporte proceso creativo proyecto A.
Fuente: Clockify

Cotización de Impresiones Externo Recibidos x



Jimena María López Guillén

Buenos días Leonel, Le adjunto los archivos para que me haga la cotización de ambos por favor.



DG.Print Impresiones

para mí ▾

Hola que tal

el precio de Manual seria de Q_ 320.00 en bonda laser doble carta doblado a la mitad y engrapado

el juego educativo te sale en Q- 14.00 todo en bond 90 gramos, impresion en tinta

y las tarjetas que vienen en doble carta te salen en Q. 15.00 cada hoja



Figura 90. Cotización Litográfica 1.
Fuente: DG Print Impresiones.



Guatemala, 18 de Noviembre de 2021
COTIZACION NO. 64251

Señorita
Jimena López
Presente.

Tenemos el agrado de presentarles nuestra cotización por lo siguiente:

CANTIDAD	DESCRIPCION	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
30	Manual Educativo: Impreso a full color tiro y retiro en bond 80, doblado y engrapado, tamaño 8.5" x 11"	120.50	Q3,615.00
50	Juego Educativo con tarjetas: Impreso a full color tiro y retiro en bond 80, tamaño 8.5" x 8.5" y 4" x 2"	40.00	Q2,000.00
50		40.00	Q2,000.00
Precio ya incluye IVA			

NOTA IMPORTANTE
 ELEMENTOS QUE PROPORCIONA EL CLIENTE: Artes finales
 VIGENCIA DE LA COTIZACION: 15 días
 TIEMPO DE ENTREGA: Según acuerdo con su asesor de ventas
 FORMA DE PAGO: Según acuerdo con su asesor de ventas
 EL CLIENTE AL FIRMAR Y AUTORIZAR ESTE PEDIDO ACEPTA RECIBIR Y PAGAR UN MAXIMO DE (+) 10% SOBRE LA CANTIDAD DE PRODUCTO A LA QUE SE REFIERE ESTE PEDIDO

ATENTAMENTE

Lucky Chew
Ejecutiva de Ventas



LITOGRAFIA OPP
OHIO PRINT AND PAPER
SOCIEDAD ANONIMA

Litografía OPP 16 Calle 5-68 Zona 11, Colonia Mariscal Guatemala, C.A. PBX: 2427-6700
Correo: ventas1@litografiaopp.com.gt www.litografiaopp.com.gt

Figura 91. Cotización Litográfica 2.
Fuente: Litografía OPP.

- Evidencias y facturas de insumos y costos de producción

Total a Pagar: **299.00**
(IVA INCLUIDO)

Fecha límite de pago: **12/11/2021**



VER DETALLE DE FACTURA



QUIERO PAGAR MI FACTURA



DESCARGA TIGO EN LINEA APP



AFILIATE A DÉBITO AUTOMÁTICO

Mejora tu Velocidad
Afiliate a Débito Automático



TIGO - SIEMPRE CONECTADO

Tigo copyright© Guatemala todos los derechos reservados. Términos y condiciones de uso.



EMPRESA ELÉCTRICA DE GUATEMALA, S.A.
6a. Avenida 8-14 Zona 1 Ciudad de Guatemala
NIT 32644-5 . www.eegsa.com | f t i

Factura Electrónica en Línea (FEL)
Documento en Contingencia

Emisión en contingencia, verifique su validez en el sitio www.sat.gob.gt/fel
Número de acceso para obtener la factura certificada: 228132773
Certificador: INFILE, S.A NIT: 12621337
Sujeto a pagos trimestrales ISR. Agente de Retención del IVA (NO retener ISR e IVA)

Ref. BANCOS	CORRELATIVO	CONTADOR
No. 215651167	1069804	M89463

Baja Tensión Simple - BTS / Ago - Oct 21

IGNACIO ALCIDES LOPEZ DE LEON
2 C. 9-60 PINARES DE SAN CRISTOBAL L.31 MZ.B ZONA 8
COND. VILLAS DEL PINAR
MIXCO
NIT: 260494-9

TOTAL A PAGAR	Fecha de emisión: 29 / 10 / 21
Q616.45	

Si cancela después del 28/11/21 tendrá un recargo de mora de **Q. 5.27**

DETALLE DE CARGOS	PRECIOS Q	CONSUMOS	TOTAL Q
Cargo fijo (Sin IVA)	10.463643		10.46
Energía (Sin IVA)	1.321121	363 kWh	479.57
Total cargo (Sin IVA)			490.03
Total cargo (Con IVA)			548.83
Contribución A.P. (cobro por cta. de terceros)(Sin IVA) 13.8%			67.62
Total de esta factura			616.45

Lecturas kWh		Historial de consumo kWh			
29/Oct/21	28/Sep/21	Actual	Sep	Ago	Jul
51,892	51,529	363	366	380	400

Le hemos servido durante **31 días**

IVA Q	Mes anterior	Mes actual	Total
	0.00	58.80	58.80

TELESERVICIO  **2277-7000**

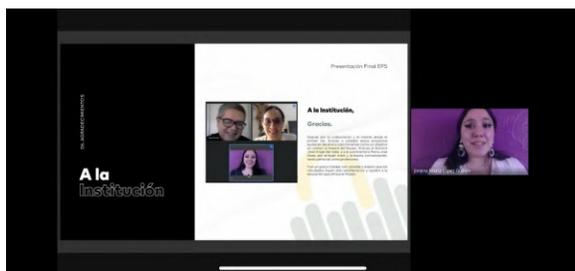
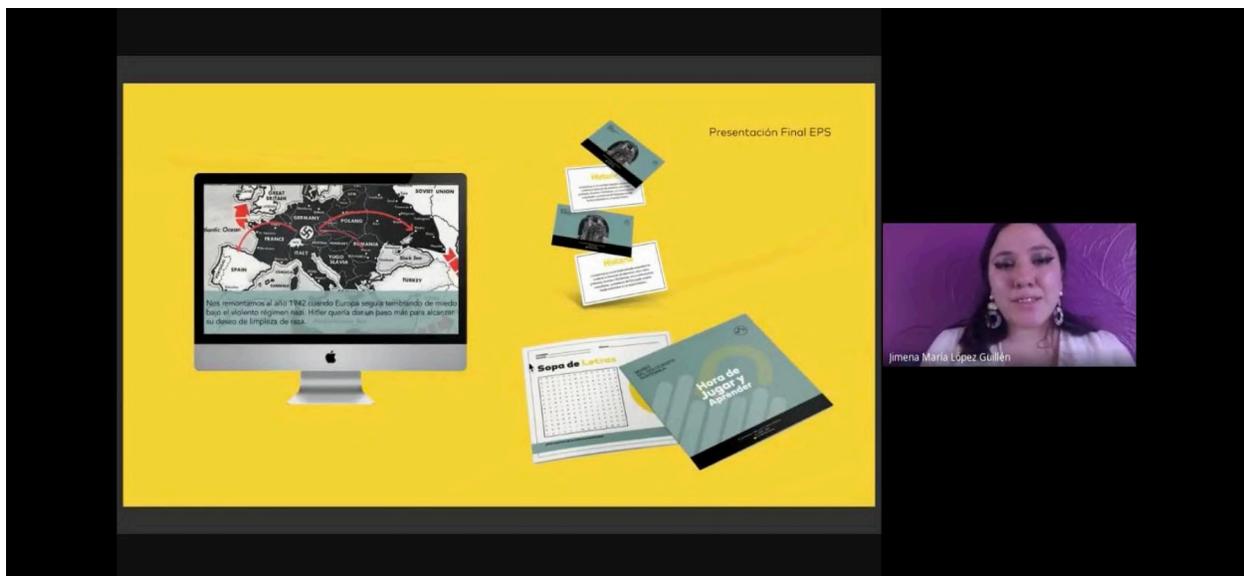
SERVICIO 24 HORAS LOS 365 DÍAS DEL AÑO

Folio 821-20950-500

Figura 92. Factura electrónica de uso de servicios de internet de octubre.
Fuente: Tigo Guatemala.

Figura 93. Fotocopia de factura de uso de servicios eléctricos de octubre.
Fuente: EEGSA.

- Fotografías y evidencias de la entrega de material gráfico



Figuras 94, 95 y 96. Presentación final frente a la institución. Fuente: captura de pantalla.



**Índice de
figuras**

Índice de figuras

Figura 1. Organigrama del Museo del Holocausto en Guatemala. Fuente: José Ángel del Valle vía correo electrónico.

Figura 2. Guía de Estudio, 2020. Fuente: <http://www.mdh.org.gt/materialenlinea/>.

Figura 3. Guía de Estudio, 2020. Fuente: <http://www.mdh.org.gt/materialenlinea/>.

Figura 4: Publicaciones varias en el perfil de Facebook del Museo del Holocausto en Guatemala. Fuente: https://www.facebook.com/MDHGt/photos/?ref=page_internal

Figura 5: Publicaciones varias en el perfil de Facebook del Museo del Holocausto en Guatemala. Fuente: https://www.facebook.com/MDHGt/photos/?ref=page_internal

Figura 6: Mapa de empatía. Fuente: elaboración propia.

Figura 7. Ejemplo de retícula jerárquica. Fuente: elaboración propia.

Figura 8. Fotografía de niños en campos de concentración. Fuente: Archivo de fotos del Museo del Holocausto.

Figura 9. Fotografía de personas en campos de concentración. Fuente: Archivo de fotos del Museo del Holocausto.

Figura 10. Fotografía de mujer sobreviviente del Holocausto. Fuente: Archivo de fotos del Museo del Holocausto.

Figura 11. Fotografía de mujer sobreviviente del Holocausto. Fuente: Archivo de fotos del Museo del Holocausto.

Figura 12. Formato portada manual Educativo. Fuente: elaboración propia.

Figura 13. Formato manual educativo. Fuente: elaboración propia.

Figura 14. Formato video pedagógico. Fuente: elaboración propia.

Figura 15. Formato juego educativo. Fuente: elaboración propia.

Figura 16. Bocetos a mano de la portada del manual. Fuente: elaboración propia.

Figura 17. Bocetos a mano del índice del manual. Fuente: elaboración propia.

Figura 18. Bocetos a mano del contenido del manual. Fuente: elaboración propia.

Figura 19, 20 y 21. Bocetos seleccionados. Fuente: elaboración propia.

Figuras 22 y 23. Bocetaje manual y pieza digital de portada de manual educativo. Fuente: elaboración propia.

Figuras 24 y 25. Bocetaje manual y pieza digital de índice de manual educativo.
Fuente: elaboración propia.

Figuras 26 y 27. Bocetaje manual y pieza digital de contenido de manual educativo.
Fuente: elaboración propia.

Figura 28. Pieza digital de contenido de video pedagógico. Fuente: elaboración propia.

Figura 29. Pieza digital de contenido de juego educativo. Fuente: elaboración propia.

Figura 30. Validación 1 por videollamada.
Captura de pantalla

Figura 31. Validación 2 por videollamada.
Captura de pantalla

Figura 32. Validación 3 por videollamada.
Captura de pantalla

Figuras 33, 34 y 35. Artes finales manual educativo. Fuente: elaboración propia.

Figura 36. Arte final video pedagógico.
Fuente: elaboración propia.

Figuras 37 y 38. Artes finales juego educativo.
Fuente: elaboración propia.

Figura 39. Portada manual educativo.
Fuente: elaboración propia.

Figura 40. Índice manual educativo.
Fuente: elaboración propia.

Figura 41. Contenido manual educativo.
Fuente: elaboración propia.

Figuras 42 y 43. Contenido video pedagógico.
Fuente: elaboración propia.

Figuras 44 y 45. Contenido juego educativo.
Fuente: elaboración propia.

Figura 46. Respuesta 1, validación clientes.
Fuente: elaboración propia.

Figura 47. Respuesta 2, validación clientes.
Fuente: elaboración propia.

Figura 48. Respuesta 3, validación clientes.
Fuente: elaboración propia.

Figura 49. Respuesta 4, validación clientes.
Fuente: elaboración propia.

Figura 50. Respuesta 5, validación clientes.
Fuente: elaboración propia.

Figura 51. Respuesta 6, validación clientes.
Fuente: elaboración propia.

Figura 52. Respuesta 1, validación G.O.
Fuente: elaboración propia.

Figura 53. Respuesta 2, validación G.O.
Fuente: elaboración propia.

Figura 54. Respuesta 3, validación G.O.
Fuente: elaboración propia.

Figura 55. Respuesta 4, validación G.O.
Fuente: elaboración propia.

Figura 56. Respuesta 5, validación G.O.
Fuente: elaboración propia.

Figura 57. Respuesta 6, validación G.O.
Fuente: elaboración propia.

Figura 58. Respuesta 7, validación G.O.
Fuente: elaboración propia.

Figura 59. Respuesta 8, validación G.O.
Fuente: elaboración propia.

Figura 60. Respuesta 9, validación G.O.
Fuente: elaboración propia.

Figura 61. Respuesta 10, validación G.O.
Fuente: elaboración propia.

Figuras 62, 63, 64, 65, 66 y 67. Artes finales manual educativo. Fuente: elaboración propia.

Figuras 68, 69 y 70. Artes finales video pedagógico. Fuente: elaboración propia.

Figuras 71, 72 y 73. Artes finales juego educativo. Fuente: elaboración propia.

Figura 74. Recopilación 1 artes finales manual educativo. Fuente: elaboración propia.

Figura 75. Recopilación 2 artes finales manual educativo. Fuente: elaboración propia.

Figura 76. Recopilación 3 artes finales manual educativo. Fuente: elaboración propia.

Figura 77. Recopilación 4 artes finales manual educativo. Fuente: elaboración propia.

Figura 78. Recopilación artes finales video pedagógico. Fuente: elaboración propia.

Figura 79. Recopilación artes finales juego educativo. Fuente: elaboración propia.

Figuras 80, 81 y 82. Mockups manual educativo. Fuente: elaboración propia.

Figura 83. Código QR video.
Fuente: elaboración propia.

Figura 84. Mockups video pedagógico.
Fuente: elaboración propia.

Figuras 85 y 86. Mockups juego educativo.
Fuente: elaboración propia.

Figura 87. Diagrama de ishikawa.
Fuente: elaboración propia.

Figura 88. Reporte de horas trabajadas.
Fuente: Clockify

Figura 89. Reporte proceso creativo proyecto A. Fuente: Clockify.

Figura 90.

Figura 91.

Figura 92. Factura de uso de servicios de internet de octubre. Fuente: Tigo Guatemala.

Figura 93. Factura de uso de servicios eléctricos de octubre. Fuente: EEGSA.

Figuras 94, 95 y 96. Presentación final frente a la institución. Fuente: captura de pantalla.



**Índice de
tablas**

Índice de tablas

Tabla #1: Cronograma de actividades.

Tabla #2: Cuadro de ventajas y desventajas.

Tabla #3: Criterios de autoevaluación

Tabla #4: Autoevaluación sección 1.

Tabla #5: Autoevaluación sección 2.

Tabla #6: Autoevaluación sección 3.

Tabla #7: Autoevaluación sección 4.

Tabla #8: Autoevaluación sección 5.

Tabla #9: Insumos, servicios técnicos, y servicios profesionales. Cálculo total de honorarios.

Tabla #10: FODA Museo del Holocausto en Guatemala.

Tabla #11: Plan de acción 1. Diagnóstico de necesidades de CV.

Tabla #12: Plan de acción 2. Recopilación de información del grupo objetivo.

Virsa Valenzuela Morales -Licenciada en Letras
33 avenida "A" 10-79 zona 7 Tikal 2- Teléfono 59824483

Nueva Guatemala de la Asunción, 22 de mayo de 2023

Arquitecto
Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano en Funciones
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento he realizado la revisión de estilo del proyecto de **graduación Diseño de material editorial educativo para la enseñanza del Holocausto a estudiantes que visitan el Museo del Holocausto en Guatemala**, de la estudiante **Jimena María López Guillén** de la Facultad de Arquitectura, carné universitario **201401309**, previamente a conferírsele el título de Diseñadora Gráfica en el grado académico de Licenciado.

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

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



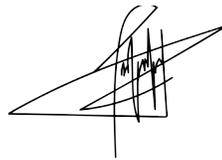
Dra. Virsa Valenzuela Morales
No. de colegiada 6,237

*Virsa Valenzuela Morales -Licenciada en Letras
33 avenida "A" 10-79 zona 7 Tikal 2- Teléfono 59824483*

***Virsa Valenzuela Morales
Licenciada en Letras
Colegiada No. 6237***

Diseño de material editorial educativo para la enseñanza del Holocausto
a estudiantes que visitan el Museo del Holocausto en Guatemala

Proyecto de Graduación desarrollado por:



Jimena María López Guillén

Asesorado por:



Ana Carolina Aguilar Castro de Flores
No. de Colegiado G-61



Anggely María Suceth Enriquez
No. de Colegiado 262



Anahí Daphne Ramírez Pérez
No. de Colegiado 245

Imprímase:

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”



Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano

