



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

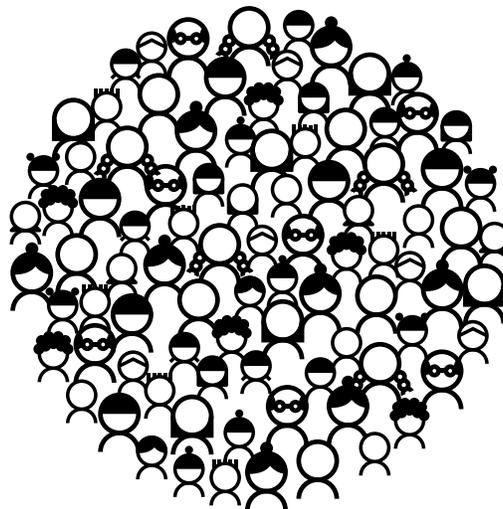
**Diseño de un documento editorial interactivo
para el área de transparencia del
Grupo de Apoyo Mutuo GAM
Guatemala, Guatemala**



Andrea Guisela Bobadilla Ruiz

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

**Diseño de un documento editorial interactivo
para el área de transparencia del
Grupo de Apoyo Mutuo GAM
Guatemala, Guatemala**



Proyecto desarrollado por:
Andrea Guisela Bobadilla Ruiz

Para optar al título de:
LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO

Guatemala, marzo, 2024

Miembros de Junta Directiva

Decano
Vocal II
Vocal III
Vocal IV
Vocal V
Secretario Académico

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
MSc. Licda. Ilma Judith Prado Duque
Arqta. Mayra Jeanett Díaz Barillas
Br. Oscar Alejandro La Guardia Arriola
Br. Laura del Carmen Berganza Pérez
M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría

Tribunal Examinador

Decano
Secretario Académico
Asesor Metodológico
Asesor Gráfico-EPS
Tercer Asesor

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría
MSc. Lic. Luis Gustavo Jurado Duarte
MSc. Lic. Carlos Enrique Franco Roldán
Lic. Carlos Armando Juárez Ramírez

Agradecimientos

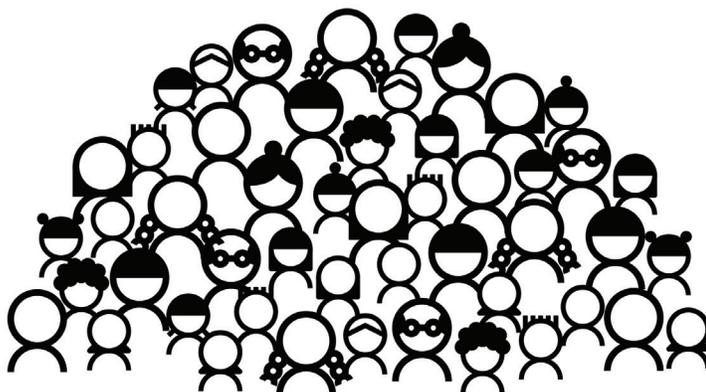
A Dios,
por ser mi acompañante en todo momento.

A mi madre,
por comprometerme a realizar esta meta de vida.

A mi padre,
por su colaboración.

A Aldo,
por ser la voz de la razón.

Y al pueblo de Guatemala,
por permitirme estudiar en esta casa de estudios.



Contenido



0.0 PRESENTACIÓN	9	5.0 DEFINICIÓN CREATIVA	63
1.0 INTRODUCCIÓN	11	5.1 Brief	65
1.1 Antecedentes	13	5.2 Estrategia de diseño	68
1.2 Definición y delimitación del problema de comunicación visual	14	5.3 Definición de concepto creativo y premisas de diseño	69
1.3 Justificación	15	5.4 Concepto creativo	72
1.4 Objetivos del proyecto	17	5.5 Premisas de diseño	77
2.0 PERFILES	19	6.0 PRODUCCIÓN GRÁFICA	81
2.1 Perfil de la organización	21	6.1 Nivel de visualización 01	83
2.2 Perfil del grupo Objetivo	36	6.2 Nivel de visualización 02	88
3.0 PLANEACIÓN OPERATIVA	39	6.3 Nivel de visualización 03	95
3.1 Diseño de la ruta crítica	41	6.4 Fundamentación	102
3.2 Cronograma	42	6.5 Lineamientos para la puesta en práctica	105
3.3 Previsión de recursos y costos	44	6.6 Aporte económico del estudiante	107
4.0 MARCO TEÓRICO	45	7.0 SÍNTESIS	109
4.1 El fenómeno de la violencia	47	7.1 Conclusiones	111
4.2 Una herramienta en la lucha contra la violencia	51	7.2 Recomendaciones	112
4.3 El diseño editorial, los documentos y la interactividad	57	7.3 Lecciones aprendidas	114
		REFERENCIAS	115
		Egrafía	117
		ANEXOS	121

0.0

Presentación



El siguiente informe es la integración del proceso del proyecto de graduación que desarrollan los estudiantes del décimo semestre de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala previo a optar al título de licenciados. A continuación, se presentan los resultados obtenidos en colaboración con el **Grupo de Apoyo Mutuo GAM**. Las características del proyecto radican en la generación de un producto de diseño de alta calidad gráfica, investigativa, colaborativa y que aborde una problemática social actual en Guatemala.

La temática de este proyecto surge de la realidad nacional, la violencia, que constituye uno de los males que más aquejan al país. Se explica sobre sus repercusiones actuales y de cómo en el contexto de pandemia sufrieron cambios que la transformaron, sin embargo, no la erradicaron o disminuyeron. Para el desarrollo del proyecto se utilizaron diversas metodologías, entre ellas analíticas, investigativas, documentales y bibliográficas.

La finalidad de este informe es evidenciar el proceso académico del estudiante, el

dominio e investigación sobre la temática y destacar la colaboración con organizaciones para dar a conocer las problemáticas sociales que más afectan al tejido social guatemalteco.

La estructura del informe se divide en 7 capítulos desglosados de la siguiente forma: capítulo 1 se realiza el planteamiento de los objetivos, la justificación y delimitación del problema. En el capítulo 2, se abordan los perfiles tanto de la organización como del grupo objetivo. En cuanto al capítulo 3, se describe la estrategia de trabajo (ruta crítica, cronograma y presupuesto). El capítulo 4 se compone del marco teórico. El capítulo 5, plantea la definición creativa y el desarrollo conceptual. En el capítulo 6, se evidencia el desarrollo práctico y visual de la producción gráfica. En el capítulo 7 se exponen las conclusiones, recomendaciones y lecciones aprendidas. Al final se encuentran las referencias bibliográficas y los anexos.

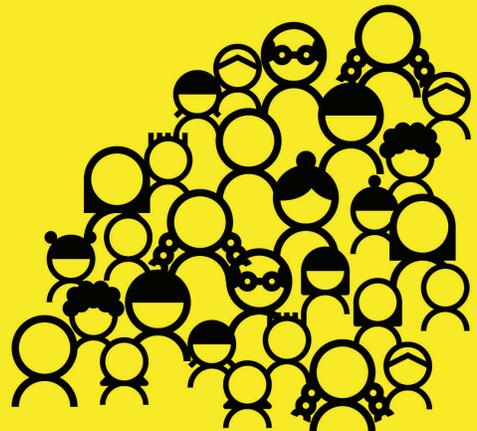
Por último, se le agradece al Grupo de Apoyo Mutuo por haber brindado la oportunidad de desarrollar este proyecto en su organización.

1.0

Introducción



En el siguiente capítulo se describen el **antecedente de la problemática**, la **delimitación del problema de comunicación visual**, la **justificación para ser abordada** y los **objetivos** que dirigirán el desarrollo del proyecto.



1.1

Antecedentes

La república de Guatemala tiene un historial sustancial e histórico en violaciones a derechos humanos, actos de impunidad y corrupción. De acuerdo con el sitio web del Diario de Centroamérica, recientemente en 2021, el país ocupa el onceavo lugar de países más violentos en Latinoamérica¹.

Es por esa razón que organizaciones como el Grupo de Apoyo Mutuo **-GAM genera informes periódicos sobre la situación de violaciones a derechos humanos a modo de auditoría y denuncia social.** Los informes presentan datos, y divulgan información de importancia sobre el estado de derechos humanos, sin embargo, los esfuerzos para facilitar su comprensión no son suficientes.

¹ "Guatemala sale de lista de países con más violencia", Diario de Centroamérica, acceso el 30 de julio de 2021 <https://dca.gob.gt/noticias-guatemala-diario-centro-america/guatemala-sale-de-lista-de-paises-con-mas-violencia/>

1.2

Definición y delimitación del problema de comunicación visual

A la organización le preocupa que los informes generados por el área de transparencia no estén siendo contextualizados para poblaciones jóvenes. Considerando esto, es de importancia para la organización que la realidad nacional se dé a conocer a las nuevas generaciones, quienes tienen una inclinación por la interacción, pero carecen de interés por la lectura y problemáticas actuales.

De acuerdo con el diagnóstico institucional realizado por el GAM, existe un repertorio abundante de información pertinente con las actividades de la organización, no obstante, **se ha dificultado producir material editorial que consolide de forma gráfica y atractiva sus actividades de monitoreo.** El material contiene información que permanecen como contenido textual-estadístico y con modesta visualización de datos.

1.3

Justificación

Producto del análisis interno de la organización, se exponen a continuación las razones de envergadura que representa la elaboración del proyecto:

TRASCENDENCIA

Es de relevancia despertar y mantener la atención de los jóvenes para que se introduzcan y profundicen sobre temáticas de índole nacional y actual. **En la medida en que las nuevas generaciones se interesen por conocer la realidad nacional** y esto sea una experiencia agradable, sencilla y visualmente comprensible **es posible generar participación ciudadana y evitar la pérdida de la memoria colectiva, particularmente en la región metropolitana.**

INCIDENCIA

A través de la intervención gráfica se puede dar a conocer a los jóvenes las problemáticas sociales que afectan el tejido social de Guatemala, agravadas por la pandemia. **En la ausencia de una intervención gráfica, se arriesga que la realidad nacional sea ignorada** por estos grupos y se entorpezcan y debiliten las oportunidades de participación. En un futuro próximo se pretende presentar la información en un entorno visual e interactivo despertando el interés del sector joven e invitándolos a profundizar en la temática nacional, para así fortalecer las luchas en pro de los derechos humanos.

FACTIBILIDAD

El **GAM** está dispuesto a brindar su apoyo a la **Escuela de Diseño Gráfico** de la Universidad de San Carlos de Guatemala para la elaboración de material gráfico editorial que permita dar a conocer sus actividades de monitoreo a una población joven del casco urbano del país. Asimismo, la institución propuso dirigir el proyecto tomando en cuenta las fortalezas del epesista para optimizar el tiempo y los procesos.

La defensa de los derechos humanos, la recuperación de la memoria histórica y la preservación de la lucha desde la sociedad civil son temas de relevancia para la **Universidad de San Carlos de Guatemala**, por lo tanto, a través de la Escuela de Diseño Gráfico se ha brindado el apoyo y colaboración para la ejecución y desarrollo de este proyecto.

Desde 2016, GAM ha recibido el apoyo económico y humano por parte del Servicio Civil para la Paz de la Cooperación Alemana (GIZ) y la Universidad de Haverford, Filadelfia, Estados Unidos. Según refieren, la organización opera únicamente con la cooperación internacional de países donantes y sin el apoyo del Estado de Guatemala. La institución actualmente cuenta con acceso a servicios de internet, redes sociales y el mantenimiento de sitio web institucional. Cuentan con la infraestructura y el contenido teórico necesario para realizar la producción gráfica.

1.4

Objetivos del proyecto

A continuación, se describen los objetivos que dirigirán el desarrollo del proyecto planteado:

OBJETIVO GENERAL

Contribuir en la divulgación de la violencia homicida y otras formas de violencia en el país durante 2020, **con el fin** de dar a conocer los índices que se registran en Guatemala, **a través** de la elaboración de un documento editorial interactivo integrado de informes para el Grupo de Apoyo Mutuo –GAM.

OBJETIVO ESPECÍFICO DE COMUNICACIÓN

Informar sobre los datos de violencia en Guatemala en 2020, con la finalidad de dar a conocer la situación de violaciones a derechos humanos, a través de la transformación del contenido textual y estadístico de los informes a un lenguaje visual e interactivo.

OBJETIVO ESPECÍFICO DE DISEÑO

Diseñar material editorial interactivo, con el fin de integrar los informes realizados por el Grupo de Apoyo Mutuo GAM, por medio de un documento que permita la interacción facilitando la comprensión para la población objetivo.

2.0

Perfiles



En el siguiente capítulo se describen los perfiles de la organización, tanto como el grupo objetivo. **En este numeral y para la organización se incluye los antecedentes historia y filosofía, entre otros, asimismo se definen las características geográficas, sociodemográficas, socioeconómicas y psicográficas del grupo objetivo.**



2.1

Perfil de la organización

ANTECEDENTES

Centroamérica se sitúa en la región central del continente americano colinda en ambos extremos con América del Norte y América del Sur. Según el Diccionario Panhispánico de la Real Academia Española, la región se subdivide en 7 países autónomos: Guatemala, Belice, El Salvador, Honduras, Nicaragua, Costa Rica y Panamá.² **Durante el siglo XX, la república de Guatemala ha sido partícipe de múltiples cambios políticos que la llevan en 1960 a una Guerra Civil de treinta y seis años de duración y que culminó el 29 de diciembre de 1996 con la firma de los Acuerdos de Paz.**³

De acuerdo con el informe Guatemala nunca más: recuperación de la memoria histórica –REMHI–, durante el período del Conflicto Armado Interno –CAI–, se cometieron diversas violaciones en contra de los derechos humanos, tanto en el área rural como en la ciudad, entre las cuales se encuentra la desaparición forzada.⁴ Según la Comisión de Esclarecimiento Histórico –CEH–, la práctica sistemática de la desaparición fue de las más crueles⁵ y tuvo un auge en la década de 1980.⁶ “Las víctimas de desapariciones fueron campesinos, dirigentes sociales, estudiantiles, catedráticos, dirigentes políticos, miembros de comunidades religiosas y sacerdotes e, inclusive militares o paramilitares que cayeron bajo sospecha de colaborar con el enemigo.”⁷

² “Centroamérica”, Diccionario panhispánico de dudas, acceso 30 de julio de 2021, <https://www.rae.es/dpd/Centroam%C3%A9rica>

³ “Acuerdos de Paz”, Naciones Unidas, acceso 30 de julio de 2021 <https://onu.org.gt/publicaciones/acuerdos-de-paz/>

⁴ “El informe REMHI – Guatemala Nunca Más”, acceso 30 de julio de 2021, https://www.remhi.org.gt/bd/listado_violaciones.php

⁵ “Informe Guatemala memoria del silencio”, Comisión para el Esclarecimiento Histórico, (Guatemala, 1999) Edición PDF,

⁶ “Informe Guatemala memoria del silencio”, 101

⁷ “Informe Guatemala memoria del silencio”, 44.

Es en 1984 cuando familiares de víctimas desaparecidas, en su mayoría mujeres, fundan el Grupo de Apoyo Mutuo (GAM), “una organización de la sociedad civil sin fines de lucro”,⁸ con la determinación de exigir justicia y esclarecer el paradero de sus seres queridos. La organización manifestó de muchas formas su lucha en contra de la impunidad organizando caminatas, protestas y plantones exigiendo justicia al Estado. Alrededor de 15 años sufre múltiples atentados para reprimir sus actividades incluyendo intimidaciones, amenazas, incendios, allanamientos, secuestros y asesinatos.

Actualmente, GAM se dedica a acuarpar a las víctimas y familiares en procesos jurídicos relacionados con desaparición forzada, cementerios clandestinos, inhumaciones y exhumaciones, denuncias a violaciones de derechos humanos, búsqueda de la niñez desaparecida, generación de diferentes informes en contra de la corrupción, violaciones a derechos humanos, apoya en solicitudes y capacitaciones sobre acceso a la información pública y dignificación para las víctimas del Conflicto Armado Interno, entre otros.⁹



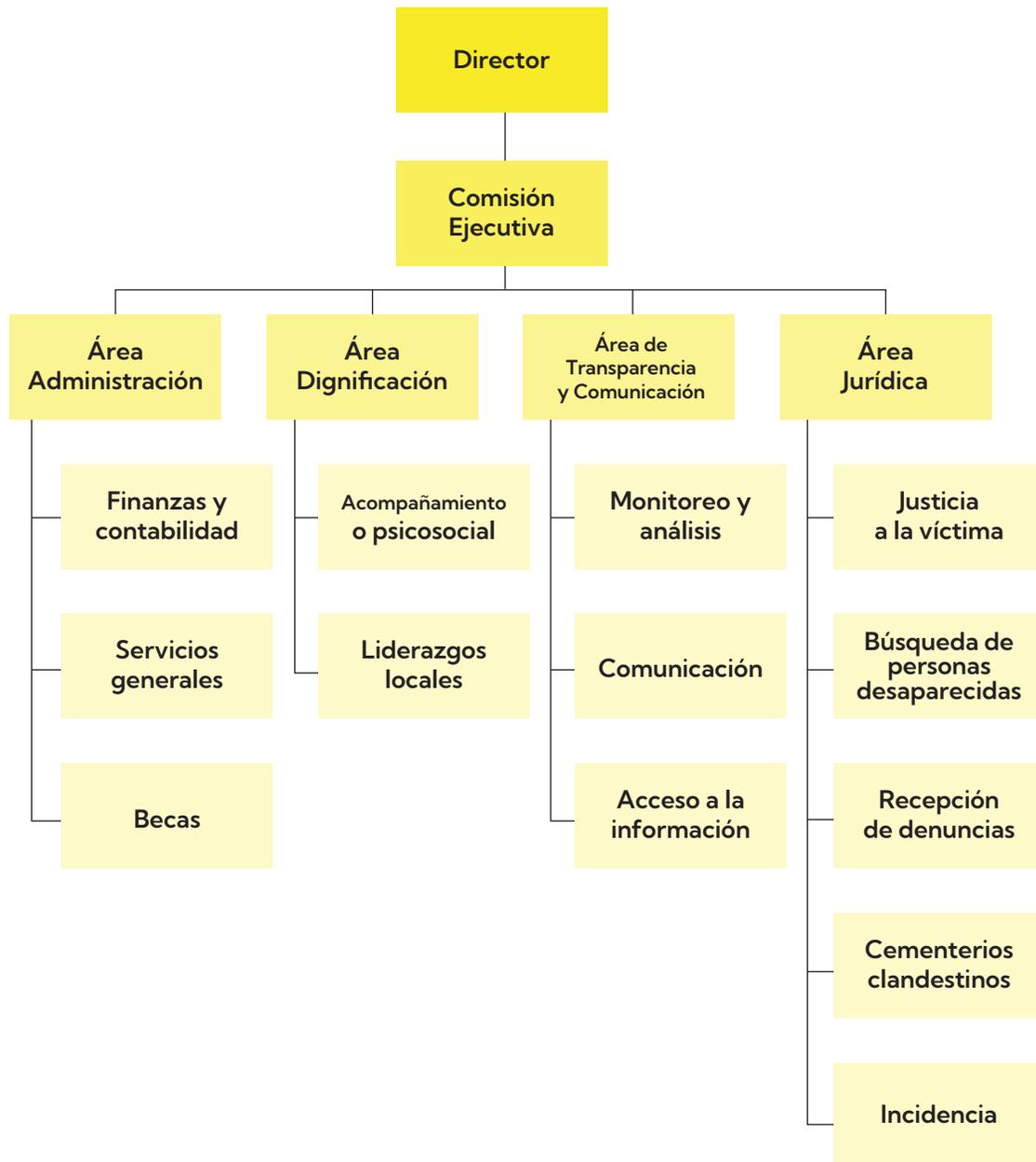
Fotografía: equipo GAM.

⁸ “¿Quiénes somos?”, Grupo de Apoyo Mutuo, acceso 31 de julio 2021 <https://grupodeapoyomutuo.org.gt/quienes-somos/>.

⁹ “Áreas de Trabajo”, Grupo de Apoyo Mutuo, acceso 31 de julio de 2021, <https://grupodeapoyomutuo.org.gt/#areas-de-trabajo#areas-de-trabajo>

ORGANIGRAMA

El organigrama es un esquema utilizado para representar la organización de una entidad o empresa de forma jerárquica. A continuación, se presenta el de GAM:



CARACTERÍSTICAS DEL SECTOR SOCIAL EN EL QUE SE ENCUENTRA INMERSA LA INSTITUCIÓN

Justicia, dignificación y transparencia

De acuerdo con el sitio web de GAM, la organización **apoya la justicia por las personas desaparecidas y la dignificación de víctimas, adicionalmente elabora informes temáticos periódicos relacionados con los índices de violencia actual y auditoría social de las instituciones públicas vinculadas con justicia y seguridad.**¹⁰

Hoy en día, los esfuerzos de GAM están centrados en la ciudad de Guatemala, no obstante, aún coordinan apoyo en Chimaltenango, Alta Verapaz, Chiquimula, El Progreso y algunos sectores de Escuintla.

¹⁰ "¿Quiénes somos?", Grupo de Apoyo Mutuo, acceso 31 de julio 2021. <https://grupodeapoyomutuo.org.gt/quienes-somos/>.

HISTORIA DE LA INSTITUCIÓN

Antecedentes

En 1983, dentro del contexto del Conflicto Armado Interno, se incrementa la práctica de la desaparición forzada en la ciudad y los derechos humanos se violentan de sobremanera particularmente en el interior de la república.

Se integra una Comisión de Paz –impulsada por el Rector de la Universidad de San Carlos– entre el gobierno y miembros de la sociedad civil, no obstante, luego de recibir muchas denuncias a principio de 1984, no es atendida y se desintegra poco tiempo después. Este evento deja por su cuenta a los familiares de las víctimas desaparecidas.

Formación del GAM

A causa del ambiente de miedo y terror por la guerra interna y agravada por el período de gobierno del General Efraín Ríos Montt, el 4 de junio de 1984 nace el Grupo de Apoyo Mutuo –GAM–. Lo conformaron familiares de víctimas desaparecidas –en su mayoría mujeres– quienes buscaban el fortalecimiento de sus peticiones. Según dice su historia “esperaban que los responsables dejaran libres a sus familiares, situación que nunca ocurrió”.

Fotografía: Rony Véliz.





Fotografía: Rony Véliz.



Fotografía: Patricia Goudvis.



Fotografía: Rony Véliz.



Fotografía: Patricia Goudvis.

En la década de 1980, GAM sienta un precedente como organización porque surge debido a la institucionalización de la desaparición forzada y rompe con el esquema de miedo y silencio prominente de la época. Entre sus fundadores se encuentran la señora Nineth Montenegro, María Emilia García, María del Rosario Godoy de Cuevas, Beatriz Velásquez de Estrada, Raquel Linares, Isabel Choxóm de Catanon, Aura Elena Farfán y señor Hector Gómez Calito¹¹. El 20 de junio de 1984 los medios de comunicación local cubren el evento sobre la fundación del GAM, a pesar de la censura y control por parte del gobierno.

¹¹ "Nuestra historia" (Guatemala), edición PDF, 5.

Considerando la reputación del ejército, el GAM se da cuenta de que sus familiares no serán liberados y a partir de ese momento, según cuenta su historia “se inició el proceso de institucionalización, de ver al GAM como una organización, estratégica a largo plazo que lucharía contra la desaparición forzada.”¹² La búsqueda de justicia, verdad e identificar a los responsables de violaciones a los derechos humanos fue el comienzo. Al cabo de dos años, la organización tenía presencia en varios departamentos y contaba con el apoyo de personas de diversos sectores de la población.

Conforme a la historia de la organización, entre sus diversas acciones se encontraban las demandas por “la aparición con vida de los familiares detenidos desaparecidos, la defensa del legítimo derecho de los familiares a organizarse, la solidaridad con su lucha expresada en apoyo político y económico, que se conformarán giras al interior del país que corroboraron y dieran legitimidad a lo denunciado por el GAM”.¹³

Debido al clima político de la época, los integrantes de la organización sufren diversos tipos de represión como amenazas, intimidaciones y atentados, estos eventos ocurren desde el año de su fundación. Inclusive en 1985, el gobernador departamental advierte a algunos de sus miembros sobre detener sus actividades, entre ellas María del Rosalio Godoy de Cuevas, Isabel Choxóm de Castanon y Nineth Montenegro.

Estas amenazas se ven consumadas el mismo año cuando dos de sus miembros son asesinados. El señor Héctor Gómez Calito, vocero de la organización y su vicepresidenta María del Rosalio Godoy de Cuevas, su hijo y hermano. Luego de estos hechos, las formas de represión persisten. Este tipo de actos se suscitan por alrededor de 15 años, incluso luego de haberse firmado los Acuerdos de Paz.

¹² “Nuestra historia”, 7.

¹³ “Nuestra historia”, 8.

FILOSOFÍA DE LA ORGANIZACIÓN

Según indica el sitio web institucional, la filosofía de la organización se compone por:

Misión

Construir a través de la búsqueda y acceso a la justicia integral la promoción, vigencia y respeto de los derechos humanos

Visión

Ser una institución especializada en Derechos Humanos que contribuye activamente a la construcción de un Estado de Derecho en Guatemala.

Valores

Solidaridad, trayectoria, experiencia, convicción, compromiso, profesionalismo.

Mandatos y objetivos

Organización de familiares de personas detenidas ilegalmente y desaparecidas, que trabaja en favor de la justicia, investigando casos del pasado, para abrir procesos legales frente al sistema nacional y al sistema interamericano de derechos humanos..

Estrategia de comunicación

Según describe la Estrategia de Comunicación de GAM de 2018, “la organización cuenta con muchas fortalezas internas, entre ellas el trabajo en equipo, interés y compromiso por su labor más el ímpetu por compartirlo. La justicia y dignificación por los familiares de desaparecidos en el CAI son la razón del trabajo para la organización, no obstante, por ser un tema delicado afronta detractores y desconocimiento de muchos. Existe desinterés por el tema, confusión o total desconocimiento.”¹⁴

¹⁴ Godoy, Catalina, “Estrategia de comunicación”, (Guatemala, 2018), 3.

SERVICIOS QUE PRESTA A DIVERSOS USUARIOS

De acuerdo con lo que indica su sitio web, la organización apoya a la población desde tres aspectos principales: justicia, transparencia y dignificación de víctimas del Conflicto Armado Interno. Adicionalmente, apoya con información desde el Archivo Histórico y ofrece voluntariados.

Justicia

En el aspecto jurídico GAM busca la justicia por las personas desaparecidas durante el CAI, sus esfuerzos abarcan desde el litigio estratégico para casos de desaparición forzada, pasa por los cementerios clandestinos, exhumaciones e inhumaciones, búsqueda de niñez desaparecida y recepción de denuncias de violaciones a los derechos humanos para casos actuales.

Transparencia

GAM trabaja en transparencia y lucha contra la corrupción en Guatemala. Produce informes de la situación de derechos humanos en Guatemala, informes temáticos sobre seguridad y ejecución presupuestaria, solicitudes de acceso a la información pública, capacitaciones sobre acceso a la información y auditoría social.

Dignificación

También apoya la atención psicosocial a las víctimas del Conflicto Armado Interno en Guatemala. Asimismo, apoya las actividades que se desarrollan en el ámbito de la justicia transicional y los procesos de inhumaciones y exhumaciones.

Archivo histórico

El archivo del GAM es parte de la memoria histórica del país. Contiene documentos que corresponden a los testimonios de las víctimas de violaciones de derechos humanos durante el Conflicto Armado Interno. Los familiares de las víctimas desaparecidas lo crean con la intención de dar con el paradero de sus familiares y para informar sobre la situación que existía en el país. Su función hoy en día contribuye a la recuperación de la memoria histórica en adición con el Archivo Histórico de la Policía Nacional (AHPN). Sirve de acceso a la información para diversos grupos como entidades gubernamentales, investigadores, académicos o estudiantes.

Voluntariados

Entre ellos se encuentran: acompañamiento en procesos jurídicos, actividades de rescate del Archivo Histórico, análisis de ejecución de presupuesto y transparencia en instituciones del Estado, servicio de remozamiento, diseño y pintura de murales, apoyo a familiares de víctimas, entre otros.

Identidad y comunicación visual

Hoy día, el Grupo de Apoyo Mutuo GAM no cuenta con un departamento especializado para gestionar insumos gráficos, las actividades relacionadas con diseño gráfico se dividen entre los miembros del equipo de trabajo, de los cuales participan en su mayoría abogados.

Aunque existen diversos medios de difusión tales como el sitio web, redes sociales, folletos, trifoliales, infografías y libros, entre otros, la organización aún no cuenta con un Manual de identidad gráfica para gestionar homogéneamente las piezas, por ahora los únicos insumos consistentes son la marca gráfica institucional y la paleta de colores.

Versiones principales de la marca



Blanco
C: 0 M: 0 Y: 0 K: 0
R: 255 G: 255 B: 255
#ffffff

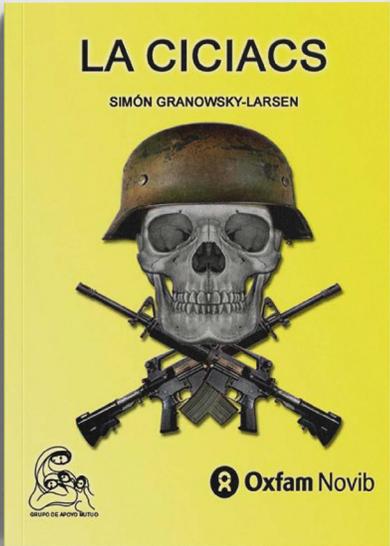
Amarillo
C: 4 M: 2 Y: 92 K: 0
R: 251 G: 232 B: 42
#fbe930

Gris
C: 0 M: 0 Y: 80 K: 0
R: 88 G: 89 B: 91
#a7a9ac

Negro
C: 0 M: 0 Y: 0 K: 100
R: 0 G: 0 B: 0
#000000



Folleto



Libro



Desplegable



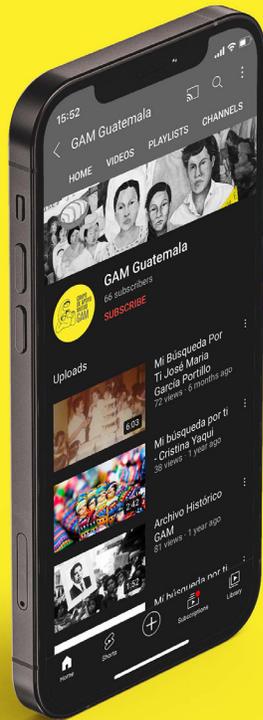
Sitio web institucional. Página de inicio.



Twitter



Instagram



Youtube



Facebook

2.2

Perfil del grupo objetivo

El grupo se compone de jóvenes entre 18 a 24 años, hombres y mujeres, residentes de la ciudad de Guatemala (ver anexo 1).

CARACTERÍSTICAS GEOGRÁFICAS

La población que integra el grupo objetivo reside en las diversas zonas de la ciudad de Guatemala, ésta se ubica en el Valle de la Ermita colinda al Norte con los municipios de Chinautla y San Pedro Ayampuc; al Oeste, con Palencia, y San José Pinula; al Este con Mixco y Villa Nueva; al Sur con Santa Catarina Pinula y San Miguel Petapa.¹⁵

CARACTERÍSTICAS SOCIODEMOGRÁFICAS

De acuerdo con el Censo Nacional de 2018, recolectado por el Instituto Nacional de Estadística INE, la mayoría de jóvenes del área metropolitana está entre los 20 y los 24 años, hombres y mujeres, de origen ladino que dominan el español. En cuanto a educación, tienen estudios de básico y diversificado. La mayoría permanece soltera, no obstante, forma parte de núcleos familiares de cuatro integrantes o más. Sus ocupaciones varían entre el estudio, los quehaceres domésticos y el trabajo.¹⁶

¹⁵ "Mapa de la ciudad - Genealogía", MuniGuate, acceso 20 de septiembre 2021, acceso 10 de septiembre, <http://www.muniguate.com/mapa/>

¹⁶ "XII Censo Nacional de Población y VII de Vivienda", INE, 2018, acceso 08 de agosto 2021, <https://www.censopoblacion.gt/>

RELACIÓN ENTRE EL GRUPO OBJETIVO Y LA INSTITUCIÓN

La estrategia también indica que el grupo objetivo no tiene mucho conocimiento sobre el CAI. Debido al alto consumo diario de información a través del internet, el interés dependerá de que el contenido de los mensajes sea práctico y atractivo con la cualidad de ser fácil de comprender.¹⁷

CARACTERÍSTICAS SOCIOECONÓMICAS

Según el informe de principales resultados del censo 2018, el 54.2% es económicamente activo.¹⁸ De esta población, el sector ocupado del área urbana metropolitana se divide en económico formal (ingreso promedio nacional Q3,650.00) e informal (Q1,688.00).¹⁹ Según el Ministerio de Trabajo y Previsión Social MINTRAB, el salario mínimo para 2021 oscila entre Q2,831.77 y Q3,075.10 dependiendo de su actividad económica.²⁰

CARACTERÍSTICAS PSICOGRÁFICAS

Conforme a la Estrategia de comunicación de GAM de 2018 "la mayoría de este grupo son millennial, son nativos digitales con intereses muy diversos, pero principalmente interesados en su bienestar y conveniencia, además son muy activos en redes sociales. Son aficionados a los servicios de streaming (Netflix, YouTube, Deezer y otros), las compras en internet y a todas las aplicaciones que puedan acompañar su día a día. Es esta interacción y consumo masivo de información, la que hace que esta generación sea compleja para lograr su atención. Confían en las opiniones y comentarios de las redes sociales y el internet en general."²¹

¹⁷ Godoy, Catalina, "Estrategia de comunicación", 5

¹⁸ "Informe de principales resultados del censo 2018", INE, septiembre, 2019, Edición PDF, 22.

¹⁹ "Encuesta nacional de empleo e ingresos 1-2019", INE, 2019, Edición PDF, 17.

²⁰ "Salario Mínimo", Ministerio de Trabajo y Previsión Social MINTRAB, acceso 08 de agosto de 2021, <https://www.mintrabajo.gob.gt/index.php/dgt/salario-minimo>

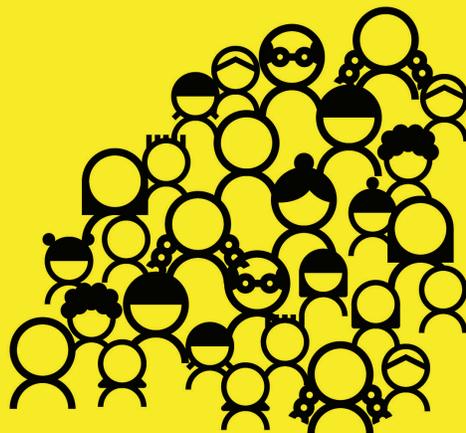
²¹ Godoy, Catalina, "Estrategia de comunicación", 5

3.0

Planeación operativa



A continuación, se detalla la **organización de actividades del proyecto representado a través del flujograma, la distribución del tiempo en relación con las actividades representado mediante un cronograma y el detalle de costos en insumos y servicios profesionales.**

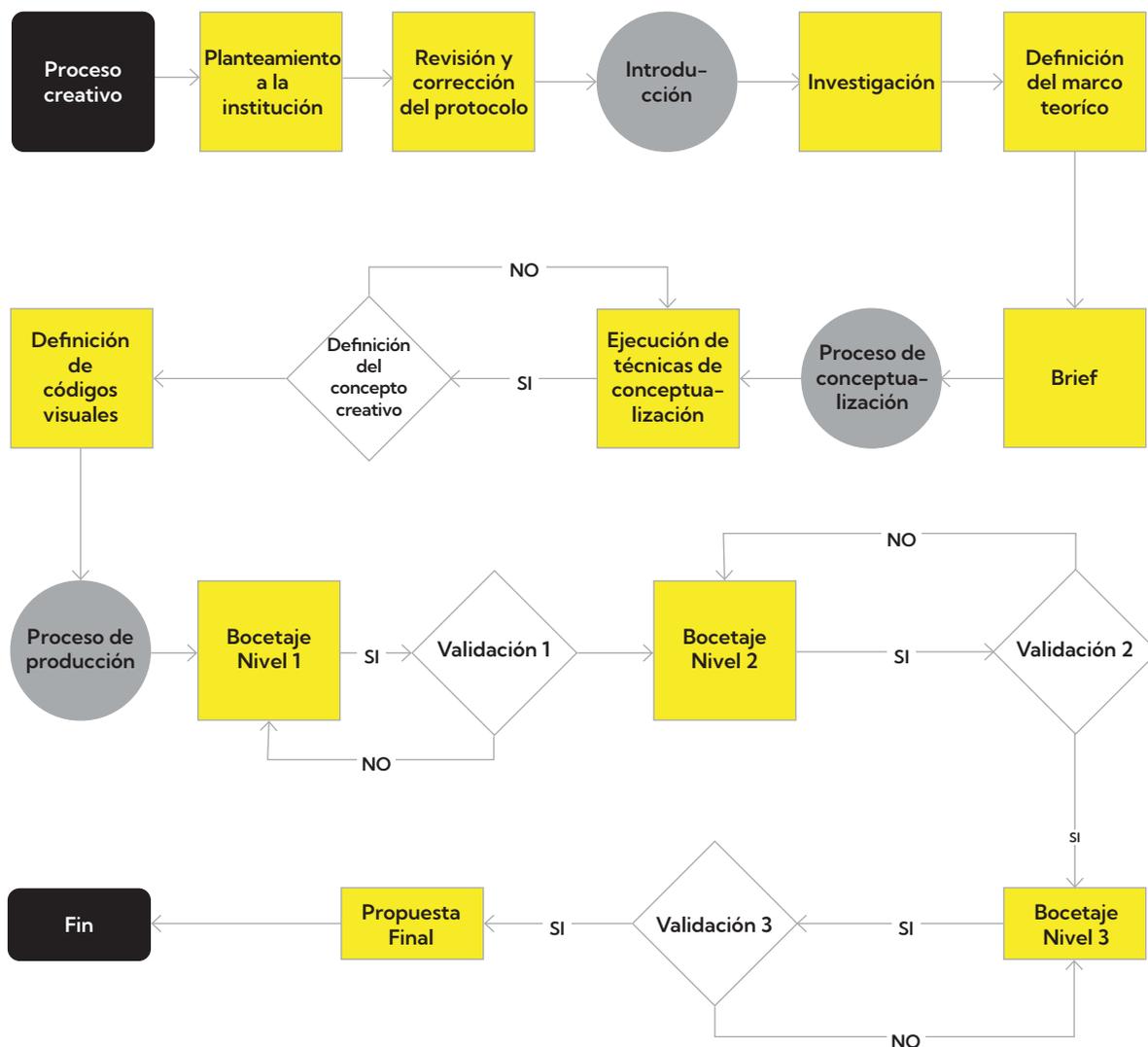


3.1

Diseño de la ruta crítica

FLUJOGRAMA

El flujograma es un esquema que representa el proceso de trabajo de una manera sistemática. A continuación, se presenta el desarrollado para fines de este proyecto, se comienza por el proceso creativo, conceptualización, producción y culmina en la propuesta final:



3.2 Cronograma

TAREAS	FASE INICIAL		FASE DE CONCEPTUALIZACIÓN		
	Agosto				
	SEMANA 1	SEMANA 2	SEMANA 3	SEMANA 4	SEMANA 5
	2/8/2021	9/8/2021	16/8/2021	23/8/2021	30/8/2021
PROCESO CREATIVO					
Agua potable	■	■	■		
Revisión y corrección del protocolo		■	■		
INTRODUCCIÓN					
Investigación		■			
Definición del marco teórico		■	■		
Elaboración del brief			■		
PROCESO DE CONCEPTUALIZACIÓN					
Ejecución de técnicas de conceptualización			■		
Definición del marco teórico			■	■	
PROCESO DE PRODUCCIÓN					
Bocetaje nivel 1				■	■
Validación nivel 1					■
Bocetaje nivel 2					■
Validación nivel 2					■
Bocetaje nivel 3					
Validación nivel 3					
Realización de cambios finales					
Realización de informe final					
Entrega final del informe					

3.3

Previsión de recursos y costos

PRESUPUESTO

El presupuesto es el posible costo del proyecto al momento de realizarse. Para este cálculo se tomaron en cuenta los costos fijos, costos variables, imprevistos, servicios profesionales e impuestos.

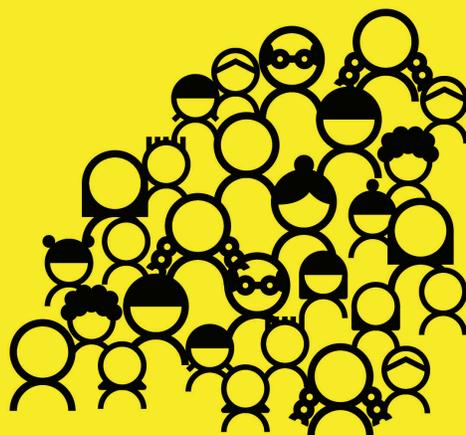
COSTOS FIJOS	
Agua	Q321.00
Luz	Q294.39
Internet	Q627.00
Teléfono	Q675.00
Adobe Creative Cloud	Q1,262.22
COSTOS VARIABLES	
Útiles de oficina	Q100.00
Transporte	Q300.00
SERVICIOS PROFESIONALES	
Investigación	Q2000.00
Bocetaje	Q4000.00
Digitalización	Q8000.00
Artes Finales	Q10000.00
IMPREVISTOS	
10% del total	Q2,757.96
SUB TOTAL	Q30,337.57
IMPUESTOS	
IVA (% sobre el total)	Q3,640.50
ISR (% sobre el total)	Q1,516.87
TOTAL	Q35,494.95

4.0

Marco teórico



En el siguiente capítulo se describirán **datos importantes sobre la problemática de la violencia**, el diseño gráfico y la incidencia del diseño editorial orientado a colaborar en la erradicación de esta problemática.



4.1

El fenómeno de la violencia

La república de Guatemala está gravemente afectada por las diversas problemáticas sociales las cuales hoy en día están agudizadas por la pandemia de COVID-19. De ellas se destaca la violencia, ya que es una de las constantes en el país y la que atenta directamente contra el derecho a la vida. A continuación, se abordará brevemente el tema contextualizado en Guatemala.

La forma más común para infligir daño es a través del uso de la violencia. Actualmente son diferentes sus formas de manifestarse alrededor del mundo y en el continente americano no es la excepción, particularmente en Latinoamérica²² que se destaca por tener índices preocupantes relacionados con problemas sociales y en el contexto de COVID-19 las cifras en relación con la violencia han aumentado.

De esta región, el sector centroamericano –el cual se localiza entre México y América del Sur– se divide en siete territorios: Guatemala, Belice, El Salvador, Honduras, Nicaragua, Costa Rica y Panamá. De ellos la República de Guatemala –a pesar de ser un país que cuenta con una riqueza pluricultural, multiétnica y multilingüe– hoy día es de los once más violentos de toda Latinoamérica según el sitio web del *Diario de Centroamérica*.

²² Angelika Rettberg “Violencia en América Latina hoy: manifestaciones e impactos”, Revista de Estudios Sociales, 73 (2020): 02, 20 de octubre 2020, consultado 29 de agosto 2021, <https://doi.org/10.7440/res73.2020.01>

Guatemala es un país subdividido en 22 departamentos y 8 regiones. La ciudad capital se ubica en el departamento de Guatemala, constituye la región metropolitana. En el área metropolitana es donde se suscitan con mayor frecuencia hechos de violencia según el análisis presentado -en mayo de 2021- por el Centro de Investigaciones Económicas Nacionales -CIEN- divulgados por Prensa Libre.

Según la Organización Mundial de la Salud -OMS- el fenómeno de la violencia es de los más densos y complejos de definir. Orientada a la salud, la OMS la define como "el uso deliberado de la fuerza física o el poder ya sea en grado de amenaza o efectivo, contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad, que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones."²³ Es decir, la violencia se define como la acción humana de utilizar la fuerza o poder con la intención de producir daño, así mismo o a otros.

²³ Organización Panamericana de la Salud para la Organización Mundial de la Salud, "Informe mundial de violencia y salud - Resumen", (Washington D.C., Estados Unidos, 2002) 5, acceso 29 de agosto 2021, https://www.who.int/violence_injury_prevention/violence/world_report/en/summary_es.pdf.

La OMS categoriza la violencia en tres tipos conforme al actor que ejecuta la acción: autoinfligida, interpersonal y colectiva. Según se indica, la violencia autoinfligida es la que los individuos se causan a sí mismos, es decir, el suicidio y la automutilación. En cuanto a la violencia interpersonal se refiere a la violencia intrafamiliar (entre ellas se encuentran la violencia en contra de la niñez, de pareja y de personas de la tercera edad) y la comunitaria (violencia juvenil, sexual por parte de extraños, en centros educativos, lugares de trabajo, asilos y prisiones). Por último, se encuentra la violencia colectiva, se refiere al uso de violencia por grupos de personas con fines económicos, políticos y sociales. Sus formas de expresión son las guerras, los conflictos internos y otras formas en contra de los derechos humanos como los genocidios, las represiones, el terrorismo y el crimen organizado.²⁴

Por otra parte, localmente la definición de violencia se encuentra en el Código Penal Guatemalteco, disposiciones generales, Artículo 1, numeral 4, y se entiende por violencia: "la física o la psicológica o moral. La primera, es manifestación de fuerza sobre personas o cosas; la segunda, es intimidación a personas. Se entenderá que existe esta última, cuando concurriere hipnosis, narcosis o privación de razón o de sentido, ya sea que el sujeto activo provoque la situación o la aproveche."²⁵

²⁴ Organización Panamericana de la Salud para la Organización Mundial de la Salud, "Informe mundial de violencia y salud - Resumen", 5-6.

²⁵ Código Penal de Guatemala - Decreto No. 17-73, 117.

UNA NO GUERRA

En algunos casos no necesariamente las organizaciones internacionales son quienes brindan la ayuda; sino que en ocasiones surgen de la población misma las Organizaciones no Gubernamentales, dentro de esta categoría se encuentran Organizaciones de la Sociedad Civil. El sitio web de la Cooperación Chilena para el Desarrollo –AGCIDCHILE, afirma que: “contemplan el ámbito en que los ciudadanos y los movimientos sociales se organizan en torno a determinados objetivos, grupos de personas, o temas de interés”.²⁶

Durante las últimas décadas han surgido múltiples organizaciones sin fines de lucro debido al agravamiento de la violencia en el país. Algunas surgen durante el Conflicto Armado Interno, otras después, no obstante, aunque se hayan firmado los Acuerdos de Paz que pusieron fin a una guerra de casi 40 años, el Estado de Guatemala aún es incapaz de garantizar la seguridad de las mayorías.

Parece ser que los grupos vulnerables son cada vez más violentados. Por lo tanto, visibilizar la violencia es de suma importancia considerando la mala gestión por parte del Estado.

Es valioso que se denuncien las carencias del gobierno en materia de seguridad y justicia, se dé a conocer la situación actual de violencia homicida y otros tipos de violencia y que se apoye con estrategias de comunicación visual y diseño gráfico a instituciones que estén activamente en la lucha en pro de los derechos humanos para comenzar a encaminar la mejoría de la calidad de vida en un país seriamente lastimado por las secuelas de una guerra interna.

La intervención de las diversas ramas del diseño gráfico colabora en visibilizar violaciones a los derechos humanos. En el siguiente apartado se abordarán ejemplos recientes del alcance del diseño gráfico y cómo se puede incidir desde el diseño editorial, la producción audiovisual, estrategias de concientización y prevención, entre otros.

²⁶ Leonardo Velázquez, “Organizaciones de Sociedad Civil (OSC). ¿Cuál es su rol en la Cooperación Internacional?” Cooperación Chilena para el Desarrollo –AGCIDCHILE– Ministerio de Relaciones Exteriores, acceso 29 de agosto 2021, <https://www.agci.cl/index.php/noticias/columna-de-opinion/1014-organizaciones-de-sociedad-civil-osc-cual-es-su-rol-en-la-cooperacion-internacional>.

4.2

Una herramienta en la lucha contra la violencia

Con anterioridad se hizo mención que para Guatemala la violencia no es un fenómeno fuera de lo común, es de hecho todo lo contrario, incluso se agravó por la pandemia.

Por lo tanto, se esperaría que, en un país con una problemática social tan grave, que afecta a diversos sectores vulnerables de la población, se combatiera y visibilizara fuertemente para su prevención. Ese no es el caso. El diseño gráfico como medio de visibilización para divulgar de problemáticas sociales es una herramienta que tiene el potencial de concientizar, prevenir, denunciar, involucrar y crear empatía en las personas que lo vean.

Es una disciplina que puede abarcar diversos medios de comunicación y que para su mala fortuna se le menosprecia, malinterpreta y no se le comprende.

La manera en que el diseño gráfico se puede diversificar toma la forma de libros, folletos, posters o material editorial en general, pueden ser también en campañas de concientización en medios masivos o redes sociales, material audiovisual y animación, entre otros. A pesar de ser una disciplina con tanto alcance, en Guatemala, comparado con otros países latinoamericanos, no se le aprovecha tanto y con la relevancia que debería para dirigir las problemáticas sociales y visibilizarlas.

Un caso por destacar es sobre material educativo orientado a jóvenes en situación de violencia juvenil. Generalmente son los sectores pobres los que expresan mayor conflictividad y este es el caso de Izcalli Chamapa, localizada en el municipio de Naucalpan, en el Estado de México. El proyecto es una estrategia que se desarrolló por el estudiante epesista Enrique Asgard Garduño Ramírez con la finalidad de apoyar en la prevención de violencia adolescente mediante material gráfico lúdico que permitiera a los jóvenes mejorar sus habilidades de diálogo y, con ello, generar empatía, colaboración y entendimiento.

Por último, el estudiante hace mención a que "el diseño gráfico tiene la capacidad de amplificar las voces de poblaciones excluidas y concebir una variedad de perspectivas enriquecedoras para debatir aspectos sociales,"²⁷ es decir el diseño gráfico puede visibilizar las voces de sectores vulnerables.

Por otra parte, Amnistía Internacional es una organización que se dedica a la defensa de los derechos humanos. La campaña "Every freedom needs a fighter" hace la denuncia de violencia colectiva sobre el derecho a la libre expresión y ataques políticos en Hong Kong, perpetrados por el gobierno chino, que secuestra a vendedores de libros acusados de vender material anticomunista. La campaña abarca material editorial, audiovisual, promocional, sitio web, redes sociales y se logró generar controversia mediante la apertura de una tienda de libros, censurando todo y así exponiendo la situación a todo el mundo.²⁸

²⁷ "El diseño gráfico, útil como estrategia de prevención de violencia en adolescentes." Mugs Noticias, 4 de enero 2021, acceso 29 de agosto 2021, <https://www.mugsnoticias.com.mx/noticias-del-dia/el-diseno-grafico-util-como-estrategia-de-prevencion-de-violencia-en-adolescentes/>.

²⁸ Ogilvy Asia, "Amnesty - Every Freedom Needs a Fighter." Vimeo, acceso 29 de agosto 2021, <https://vimeo.com/216611459>.

En un contexto de conflictividad y violencia como el de Guatemala cabe destacar que el gobierno y organizaciones en pro de los derechos humanos han tratado el problema de violencia, no obstante, los esfuerzos parecen ser insuficientes considerando que el sector seguridad y justicia está fuertemente agravado. Son varias las formas de violencia que afronta el país y mediante diversas perspectivas gráficas se ha abordado este problema social utilizando estrategias para exponerlo y difundirlo en colaboración con organizaciones sin fines de lucro.

Por ejemplo, algunos casos destacables por parte de estudiantes de educación superior son los de las epesistas Nathalia Salán e Itza Franco Estrada, ambos proyectos contextualizados en Guatemala. Nathalia aborda el tema desde la violencia contra la mujer dirigido a mujeres víctimas de violencia en el área metropolitana y cómo mediante el diseño editorial multimedia se puede persuadir para ejercer el derecho a la denuncia en entidades públicas como el Ministerio Público. Ella expresa que tanto víctimas, sobrevivientes e instituciones se ven beneficiadas por la colaboración del diseño.

En el caso de Itza, el tema se aborda desde la violencia intrafamiliar y la intervención mediante el diseño editorial de la primera edición de la Revista Entrevista para el Centro de Investigación, Capacitación y Apoyo a la Mujer –CICAM– con el objetivo de informar de manera general sobre la problemática y con ello colaborar en contrarrestar el fenómeno, uno que no solo afecta a la mujer sino a todo su núcleo familiar.

Actualmente, en el país son los medios de comunicación independientes quienes se encargan de la difusión sobre violencia homicida y otras formas de violencia sin amarillismo. De ellos se puede mencionar a Asociación y periódico La Cuerda, quienes con constancia explican la situación de violencia en contra de la mujer, niñez y adolescencia mediante publicaciones impresas de su periódico o mediante infografías difundidas a través de redes sociales y sitio web.

LA COLABORACIÓN EN LA DIVULGACIÓN SOCIAL

Se podría decir que el diseño gráfico es, entonces, un colaborador en la difusión y exposición de las diversas formas de violencia en el territorio. Su incidencia puede concientizar, prevenir, denunciar, educar, asimismo, mediante la intervención del diseño gráfico se puede representar la realidad, fomentar la participación ciudadana y contribuir en preservar la memoria histórica del país.

El diseño gráfico se convierte en un mediador entre la realidad nacional y la memoria colectiva. En la ausencia de intervenciones visuales relacionadas con la violencia se arriesga a que se siga propagando la mistificación de la problemática y la normalización arriesga las posibilidades de desarrollo social.

Como mediador del pasado y presente el diseño gráfico es fundamental para que la población conozca su entorno, comprenda las situaciones que generan las diversas formas de violencia, la vulnerabilidad de los sectores más afectados y desarrolle criterios para contribuir en la resolución de la violencia generalizada.

LA RESPONSABILIDAD SOCIAL Y EL DISEÑO EDITORIAL

En el marco del papel del diseño gráfico y su responsabilidad social, el quehacer del diseñador gráfico se convierte en un eslabón que entrelaza la profesión con un profundo conocimiento de las problemáticas de violencia de su entorno y debe saber que la labor es generadora de cambios en pro del desarrollo social. Candelario Moreno enfatiza, para los diseñadores, en el Acta de diseño N.5: La responsabilidad social y el diseño gráfico “es importante que conozcan su país, su realidad, conozcan su problemática y cuál es su rol dentro de la sociedad desde la profesión de diseñadores gráficos.”²⁹

2021 posee la particularidad de ser un año dominado por la pandemia, no obstante, las manifestaciones violentas no han cesado. ¿Cómo puede el diseño gráfico y específicamente el diseño gráfico editorial contribuir en un entorno de distanciamiento social? ¿Cómo puede un libro o un documento contribuir en cambios sociales?

²⁹ Candelario Moreno, “La responsabilidad social y el diseño gráfico.” *Actas de Diseño*, no. 3 (2007): 177. <https://doi.org/https://doi.org/10.18682/add.vi3>.

Un ejemplo reciente del uso del diseño gráfico -abordado desde la rama editorial en materia de violencia de género- se puede encontrar en el proyecto "Nos están matando", es un libro experimental que expone la violencia de género en Perú gestionado y diseñado por Adriana Quesada y Brayan Pinto. El libro divulga la situación de violencia contra la mujer en los últimos años exponiendo casos mediáticos, estadísticas y la cruda realidad de las mujeres peruanas en un contexto de misoginia y violencia femicida.³⁰ En este ejemplo la obra pretende no sólo denunciar sino concientizar y prevenir.

Otro ejemplo es el libro *The Gun Violence History Book* producido por Consejo de Illinois contra la violencia con armas de fuego, el libro es un consolidado histórico de artículos de periódico y cifras sobre violencia homicida por arma de fuego. Con ello se pretende prevenir más muertes por el uso de armas de fuego, de lo contrario la historia está condenada a repetirse una y otra vez.³¹

La rama de diseño gráfico editorial se puede transformar en un medio para prevenir y en este contexto los libros y documentos pueden salvar vidas y combatir la violencia. En el siguiente numeral se abordarán conceptos relacionados con los libros, documentos digitales, interactividad y su incidencia desde el diseño editorial.

³⁰ "El diseño gráfico sacude consciencias sobre la violencia de género en Perú.", Agencia EFE, acceso 29 de agosto 2021, <https://www.efe.com/efe/america/sociedad/el-diseno-grafico-sacude-consciencias-sobre-la-violencia-de-genero-en-peru/20000013-4589857>.

³¹ "The Gun Violence History Book", Illinois Council Against Handgun Violence, acceso 29 agosto 2021, <https://www.stopgun-violencehistory.com/>.

4.3

El diseño editorial, los documentos y la interactividad

Con anterioridad surgió la pregunta sobre ¿cómo puede un libro o un documento contribuir en cambios sociales? Para responder a esta pregunta y para fines de este proyecto es necesario definir primero de qué se trata el diseño editorial.

Según la definición de Leonardo Guerrero y Bladimir Jarmillo el diseño editorial “permite maquetar y componer publicaciones logrando una armonía entre texto, imagen, diseño y diagramación dotando de personalidad al momento de comunicar un mensaje.”³² Es decir, el diseño editorial es una rama del diseño gráfico que organiza la información de manera estética y propositiva armonizando los elementos de texto, imagen y diagramación.

³² Leonardo Guerrero Reyes y Bladimir Jaramillo Escobar, Diseño Editorial aplicado a libros y revistas impresos, (Guayaquil: Ecuador, 2016) 33.

ORIGENES DEL DISEÑO EDITORIAL

Sus orígenes se remontan al propio término diseño gráfico. Surge en el siglo XV, en el Renacimiento. Antes de ello la historia toma en cuenta a los egipcios y luego a los monjes letrados que copiaban dictados, hacían su traducción al latín o griego para luego producir los escritos de la época desde los monasterios. Siglos más tarde, con el surgimiento de la imprenta –inventada por Johannes Gutenberg– y el sistema de tipos, el diseño se reinventa y se adapta hasta lo que hoy conocemos como diseño editorial.

EL LIBRO Y LOS DOCUMENTOS

Los libros por su parte son un producto del diseño editorial, con una densa historia de evolución, no obstante, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura –UNESCO– la define como “una publicación impresa no periódica que consta como mínimo de 49 páginas, sin contar las de cubierta, editada en el país y puesta a disposición del público.”³³ Asimismo, Guerrero y Jaramillo indican que el libro posee otras características que las diferencian de otros materiales editoriales como los folletos y revistas, entre ellos los tipos de géneros, formatos, cantidad de páginas, entre otros.

La clasificación de libros se puede dividir en narrativos o informativos. Los narrativos son los que cuentan historias, sean reales o ficticias. Por el contrario, los informativos son del tipo divulgativo, expositivo o educativo sobre temas en específico, ejemplo de ello son los libros científicos, libros escolares, sobre proyectos, entre otros.³⁴

³³ “Recomendación sobre la Normalización internacional de las Estadísticas relativas a la Edición de Libros y Publicaciones Periódicas.”, Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura –UNESCO–, acceso 29 de agosto 2021 http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=13068&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html#:~:text=la%20presente%20recomendaci%C3%B3n%20%3A-,a,.b.

³⁴ Guerrero y Jaramillo, Diseño Editorial... 116.

Generalmente los libros son publicaciones impresas, sin embargo, con la evolución de la tecnología los libros se han adaptado a entornos digitales que han aumentado su capacidad de interactuar mediante los dispositivos. Lo anterior no quiere decir que no se pueda interactuar con un libro impreso, sin embargo, la interacción en entornos virtuales permite profundizar inmediatamente a través del internet. En este sentido es importante definir el concepto de interactividad. Según la Real Academia Española -RAE la interactividad se refiere a "que permite una interacción, a modo de diálogo, entre la computadora y el usuario."³⁵ Es decir, los usuarios son llamados a la acción y, por ende, hay comunicación.

Sin embargo, en el contexto interactivo es donde se encuentran los documentos digitales. De acuerdo con el sitio web Alquiblaweb, estos son de alguna forma una evolución de la documentación manuscrita, los libros, la mecanización de estos procesos y hoy en día la digitalización. Entre sus características están que tienen "facilidad de manipulación, existencia de enlaces a otros documentos, soporte transformable, capacidad de búsqueda interna, transporte casi instantáneo y replicación infinita."³⁶

Asimismo, poseen otra característica de gran valor y que se relaciona con la funcionalidad, esta es su capacidad para la interacción. Según el sitio web Custodios S. A. de CV, se les considera de carácter interactivo por generar una cierta comunicación entre ellos y los usuarios.

³⁵ "Interactivo", Real Academia Española RAE, acceso 29 de agosto 2021, <https://dle.rae.es/interactivo>

³⁶ "El documento digital, concepto y características", Alquiblaweb, acceso 8 de octubre 2021, El documento digital: concepto y características - Alquiblaweb

SIMPLIFICAR PARA COMPRENDER

Por otro lado, es pertinente mencionar el diseño de la información. El concepto de acuerdo con el ensayo realizado por la profesora Mónica Forero para la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Colombia y de acuerdo con la teoría de Robert Horr, Alberto Cairo y el Instituto Internacional del Diseño de Información -IIDI- define el término como “un proceso de búsqueda de datos para transformarlos en información”.³⁷ Es dirigido por los objetivos según el grupo que lo usará de una manera atractiva, con alta calidad comunicativa y que puede ser calificado por su eficiencia y efectividad. Dentro de sus aplicaciones más comunes están las infografías, el diseño de señalización de espacios públicos, manuales, visualización de información, entre otros.

Para Forero, el diseño de información surge de la relación de los datos y la gráfica para facilitar la comprensión. Aunque el diseño gráfico y el diseño de información son particulares entre sí, el diseño de información está relacionado con la estadística, el análisis y la visualización de datos. Es en este sentido que el diseño editorial y el diseño de información pueden converger para generar productos mediante gráficas acordes y fáciles de digerir.

³⁷ Mónica Forero, “Diseño de información, un estado del conocimiento.” ResearchGate, acceso 29 de agosto 2021, https://www.researchgate.net/publication/316668740_Disenio_de_informacion.

El resultado planteado como una solución gráfica editorial e interactiva para solventar en alguna medida las problemáticas sociales es un recurso que facilita la divulgación para las organizaciones, expone la realidad nacional, denuncia carencias estatales y previene, concientiza y educa a las poblaciones, todo mediante la sencillez de la información.

Para concluir se resalta que el diseño gráfico editorial, la producción de libros, de documentos interactivos y el diseño de información son elementos que propician la comunicación, tienen la capacidad de sintetizar y hacer sencillo de comprender mensajes complejos a diversos grupos. En torno a problemáticas sociales como la violencia y sus diversas manifestaciones, este tipo de productos como resultado del proceso de diseño gráfico, cuenta no solo la historia en datos, sino que a través de ellos se cuenta la historia de los pueblos.

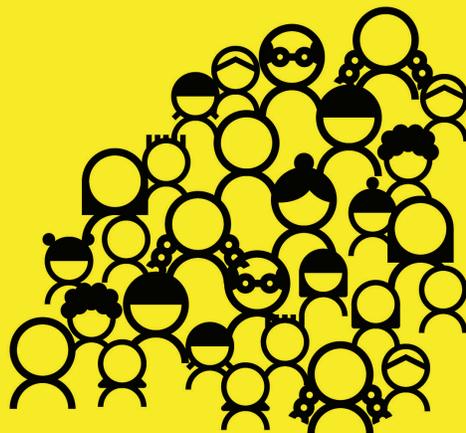
En el caso de Guatemala se cuenta una historia de violencia en un país con un tejido social sumamente lastimado y agravado actualmente por una pandemia.

5.0

Definición creativa



En este numeral se abordará **el proceso realizado para la definición creativa**, proceso que facilitará la comunicación entre la pieza de diseño y el público objetivo orientado por recursos como el *brief*, la estrategia de comunicación, el concepto creativo y sus premisas.



5.1

Brief

El *brief* es un documento que consolida las características del proyecto, entre ellas los objetivos, la información del cliente, el grupo objetivo, entre otros, por lo tanto, se le puede considerar un informe que orientará las decisiones de diseño.

DATOS DE LA ORGANIZACIÓN

Grupo de Apoyo Mutuo GAM

Dirección: 8a calle 3-11 zona 1 01001,
Edificio Reynosa,
ciudad de Guatemala

Teléfonos: 2251-9037 / 2220-0606

Sitio web: grupodeapoyomutuo@
gmail.com

Redes sociales:

LinkedIn
Facebook
Instagram
Twitter

¿Con quién tendremos contacto durante todo el proceso?

Nombre: Lic. Carlos Juárez

Teléfono: +502 5865 4684

Email: carpjuarez@gmail.com

INSTITUCIONES ANÁLOGAS

Centro de Análisis Forense y Ciencias Aplicadas -CAFCA-

Áreas de trabajo: social comunitaria, forense y jurídica

Unidad de Protección a Defensoras y Defensores de Derechos Humanos - Guatemala -UDEFEQUA-

Áreas de trabajo: área de verificación, legal, seguridad, psicosocial y género

Unidad de Protección a Defensoras y Defensores de Derechos Humanos - Guatemala -FAMDEQUA-

INFORMACIÓN DEL PROYECTO

Producto de diseño: DISEÑO DE UN DOCUMENTO EDITORIAL INTERACTIVO PARA EL ÁREA DE TRANSPARENCIA DEL GRUPO DE APOYO MUTUO -GAM-

Objetivo: diseñar material editorial interactivo, con el fin de integrar los informes realizados por el Grupo de Apoyo Mutuo GAM, a través de un documento que permita la interacción facilitando la comprensión para la población objetivo.

Descripción del proyecto: el proyecto trata de consolidar en un solo documento los informes periódicos de GAM de 2020 sobre violencia y otras formas de violencia trasladando el contenido a un entorno interactivo y visualmente sencillo de comprender para el grupo objetivo.

Partes del proyecto: documento PDF

Presupuesto: el estimado es de Q35,494.95

Restricciones: acoplarse a las variaciones del logo institucional y evitar el uso del color rojo en grandes cantidades.

Grupo Objetivo: jóvenes de 18 a 24 años, hombres y mujeres, residentes de la ciudad de Guatemala.

Mensaje: dar a conocer la realidad nacional. Debido al alto consumo diario de información a través del internet, el interés dependerá de que el contenido de los mensajes sea práctico y atractivo con la cualidad de ser fácil de comprender.

5.2

Estrategia de diseño

La estrategia de diseño ayuda a orientar las decisiones del material editorial por desarrollar. Está basada en la técnica de las 6W, técnica de origen periodístico que apoya en la investigación.

¿Qué? Vulneración del derecho a la vida debido al fenómeno de la violencia y sus diversas manifestaciones, desapariciones, extorsiones, otros fenómenos criminales, ejecución presupuestaria y análisis a la ley de ONG

¿Para qué? Dar a conocer las cifras sobre violencia y otros temas de interés para la organización de 2020

¿Con qué?
Diseño de un libro interactivo

¿Con quiénes?

Directos: institución (Grupo de Apoyo Mutuo), grupo objetivo (jóvenes de 18 a 24 años, hombres y mujeres, residentes de la ciudad de Guatemala), asesores (docentes de la escuela y profesionales del tema).

Indirectos: estudiantes, docentes, investigadores, medios de comunicación

¿Cuándo? Durante el año 2022

¿Dónde? Ciudad de Guatemala, Guatemala

5.3

Definición del concepto creativo y premisas de diseño

En este apartado se explicará el proceso creativo para la definición del concepto creativo, término que orientará las premisas o códigos de diseño y su implementación en la composición de la pieza gráfica.

INSIGHT

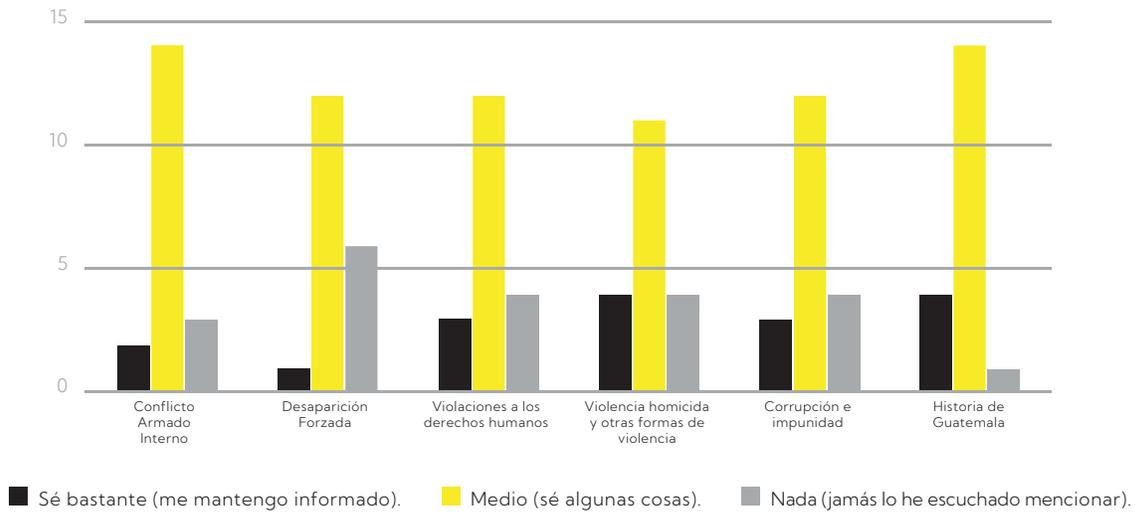
De acuerdo con Cristina Quiñones la definición de insight se refiere a “aquella revelación o descubrimiento sobre las formas de pensar, sentir o actuar del consumidor, frescas y no obvias, que permiten alimentar estrategias de comunicación, branding e innovación.”³⁸

En este sentido, se realizaron algunas preguntas exploratorias a través de la metodología de un cuestionario digital mediante los Formularios de Google® a una muestra de 19 personas pertenecientes al grupo objetivo, esto con el objetivo de identificar un insight que contribuya a la estrategia de diseño anteriormente mencionada (ver anexo 2). A continuación, se describen los resultados:

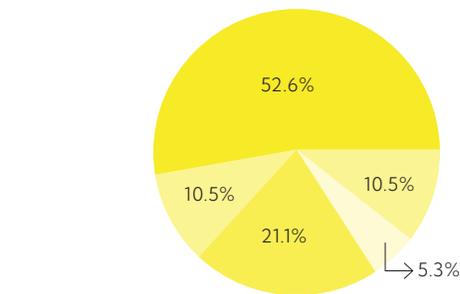
³⁸ Cristina Quiñones, “Desnudando la mente del consumidor”, Gestión 2000 Perú, edición EPUB.

RESULTADOS

Indicar el nivel de conocimiento que considera tener respecto a los siguientes temas

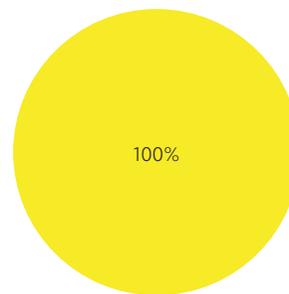


¿Cuál considera que es la principal razón por la cual no se ha interesado a profundidad en los temas anteriores?



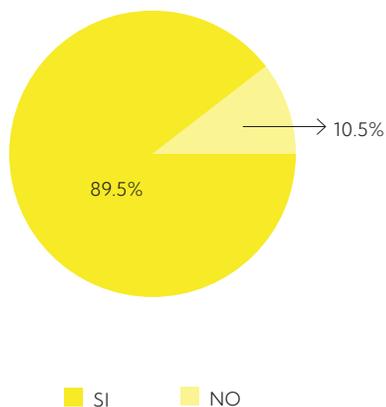
- No sé por donde empezar
- En la escuela no me lo enseñaron
- Los medios de comunicación no lo informan
- Mi familia o amigos no lo mencionan
- No tengo interés por temas de índole social
- No me interesa la realidad nacional
- No me interesa la historia de Guatemala

Dependiendo de su respuesta anterior, ¿considera importante conocer sobre estos temas?

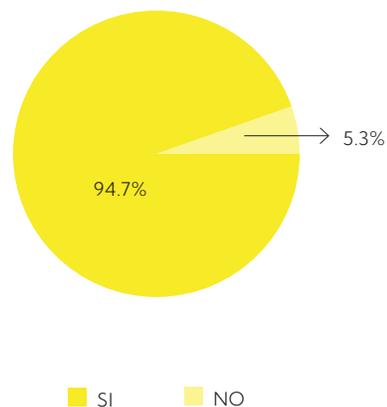


- SI
- NO

¿Le gustaría aprender más sobre ellos?



Por último, ¿considera que la falta de conocimiento sobre estos temas condena a Guatemala a repetir su historia?



Análisis de resultados: de acuerdo con los resultados se determina que, aunque todos los participantes están conscientes de la importancia sobre estos temas y tienen un conocimiento limitado, la mayoría no sabe dónde iniciar para comenzar a comprenderlos. Asimismo, la mayoría de ellos indicó tener el interés de conocer más y manifestaron su preocupación indicando que están conscientes que a falta de información la historia del país está encaminada a repetirse.

De este análisis surge el insight: *"no conozco la realidad nacional."*

Este hace referencia a que, aunque exista el interés por la realidad actual, los jóvenes son ajenos a ella y conocen poco sobre el pasado y su repercusión en el presente.

5.4

Concepto creativo

Según el sitio web Sirope, el concepto creativo es una idea que sintetiza los elementos (códigos o premisas de diseño) que servirán para componer un mensaje de forma atractiva, efectiva y sencilla de comprender.³⁹ La intención es que mediante esta idea se puedan consolidar todos los códigos en una composición que facilite la comunicación.

TÉCNICAS DE CONCEPTUALIZACIÓN

A continuación, se explicarán las **técnicas implementadas para producir un concepto creativo que permita la materialización del producto de diseño** acorde con los objetivos y grupo objetivo.

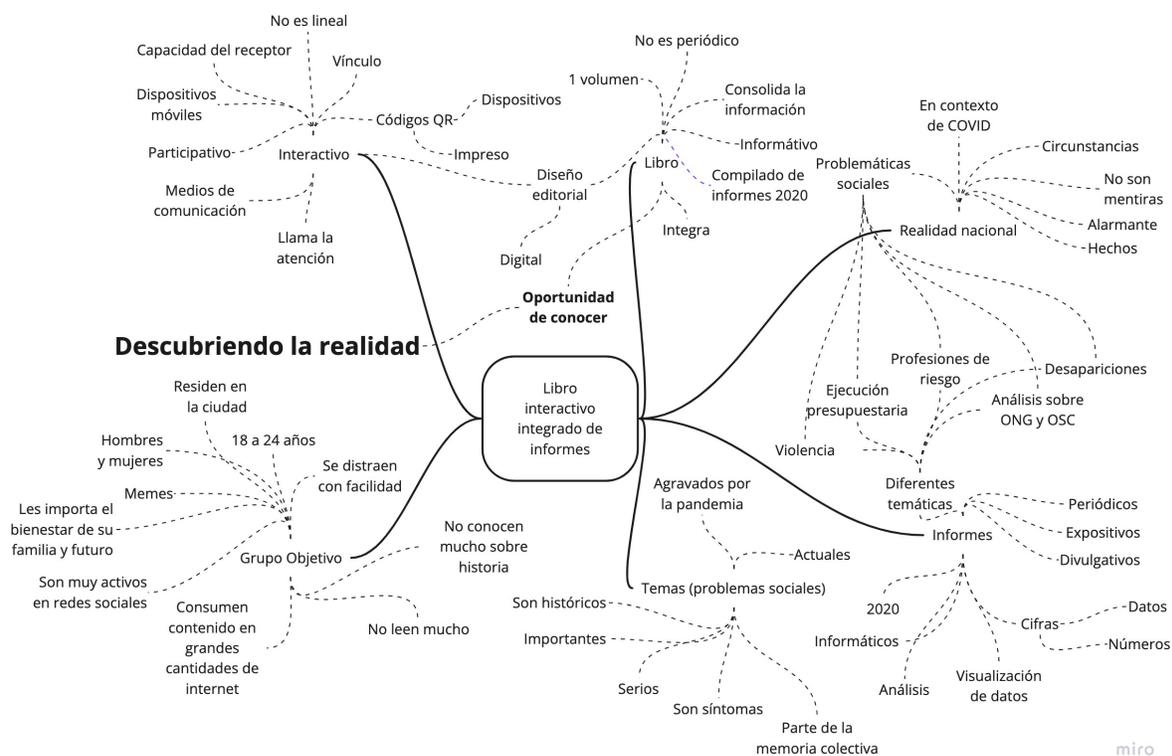
³⁹ SIROPE, "¿Qué es concepto creativo?", acceso 12 de noviembre 2021, <https://sirope.es/glosario-branding/que-es-concepto-creativo/>.

Mapa mental

La primera técnica desarrollada es el mapa mental, el cual es un método desarrollado por Tony Buzan con la intención de facilitar el ordenamiento de los pensamientos y maximizar la capacidad mental.⁴⁰ Los pensamientos se visualizan mediante un esquema de ramificaciones.

Resultados: una vez realizado el esquema se realizó una relación entre los términos de realidad nacional y el grupo objetivo, lo que da como resultado el concepto "descubriendo la realidad."

Descubriendo la realidad es la representación del descubrimiento de la verdad, en este caso la realidad actual del país. Es la superación del desconocimiento sobre las problemáticas sociales orientado por la voluntad y el interés de saber más sobre algo desconocido.



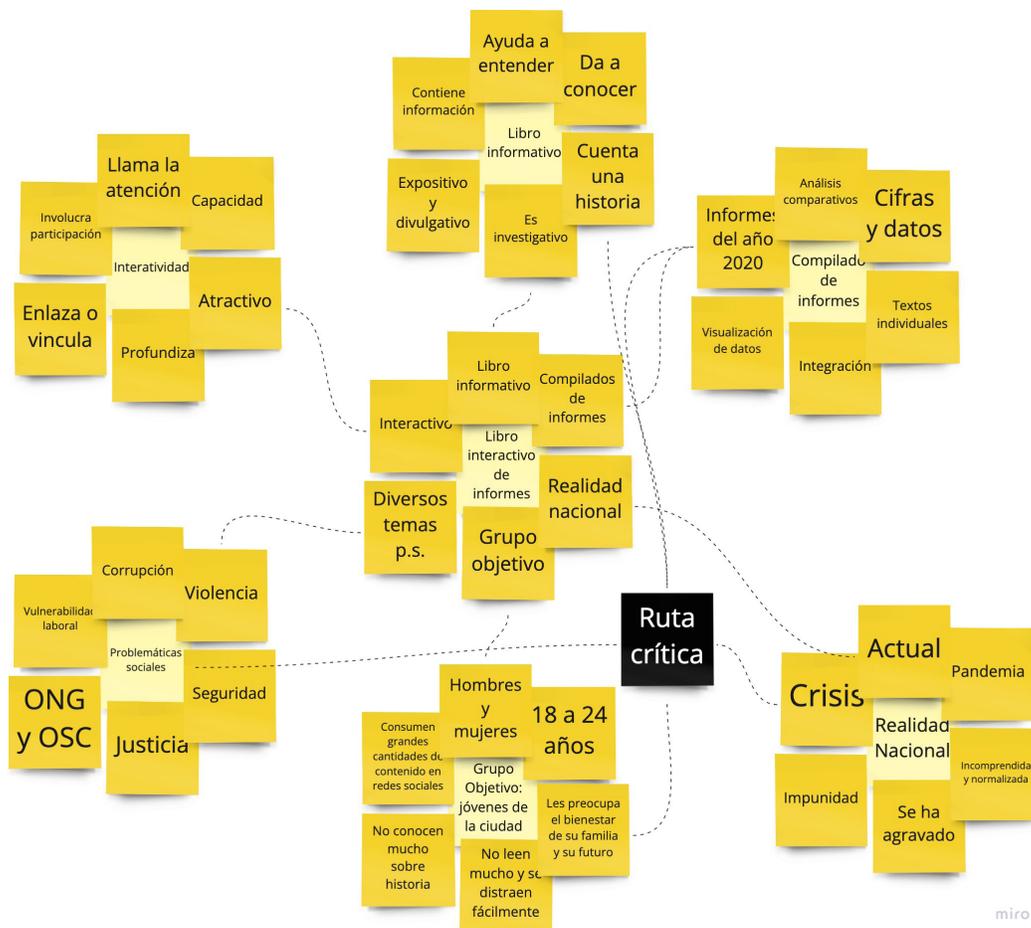
⁴⁰ Neuronilla creatividad integral, "Mapas mentales (Mind maps), acceso 12 de noviembre 2021, <https://neuronilla.com/mapas/>

Flor de Loto

La técnica la desarrolló Yasuo Matsumura y consiste en la deducción de ideas o temáticas las cuales surgen del centro de un esquema, de ahí surge su asociación con la flor de loto.⁴¹

Resultados: una vez realizado el esquema se realizó una relación entre las ideas de enlazar, contar historias y crisis dando como resultado el concepto "ruta crítica".

Ruta crítica representa un trayecto en el cual se puede ir experimentando y entrelazando la información con el propósito de un destino final.



⁴¹ Neuronilla creatividad integral, "La flor de loto (técnica MY)", acceso 12 de noviembre 2021, <https://neuronilla.com/la-flor-loto-tecnica-my/>

El porqué de las cosas (brújula)

Arthur Van Goundy desarrolla la técnica con la intención de orientar el trabajo creativo. Se trata de plantearse una serie de porqués y preguntarse consecutivamente el porqué de las cosas.⁴²

Resultados: una vez realizada la serie de preguntas tratando de racionalizar el porqué de dar a conocer la situación de violencia a través de un libro, el concepto creativo “el ciclo de la violencia” surge

de la última pregunta.

El ciclo de la violencia: es la representación de la violencia y la constante serie de fases (manifestaciones) que se repiten dentro del ciclo. Su inicio es su final y viceversa.

Libro interactivo de informes

¿Por qué? 1

Porque es una buena forma de consolidar o integrar todos los informes individuales del año 2020 y aprovechar la versatilidad digital.

¿Por qué? 2

Porque sería una buena forma de representar la información para nuevas generaciones.

¿Por qué? 3

Porque las nuevas generaciones tienen dificultad para establecer y mantener la atención, además, se distraen con facilidad y este libro vincula las cosas y profundiza si ellos quieren saber más.

¿Por qué? 4

Por el uso de interactividad, el consumo de información mediante los dispositivos móviles o la tecnología.

¿Por qué? 5

Porque su tiempo de atención es corto y en la medida que se genere un producto fácil de digerir y que mantenga el interés.

¿Por qué? 6

Porque es importante que las nuevas generaciones conozcan la realidad nacional para generar participación, concientización, menos ignorancia, y que se preserve y contenga la memoria histórica y colectiva.

¿Por qué? 7

Porque se debe de prevenir que se comenten los mismos errores.

¿Por qué? 8

Porque la historia ha demostrado que así ha sido.

¿Por qué? 9

De lo contrario estamos condenados como sociedad.

¿Por qué? 10

Si no conocemos nuestro pasado y presente, no tenemos oportunidad de cambiar el futuro.

¿Por qué? 11

Es la única forma de superar la ignorancia.

¿Por qué? 12

La ignorancia o falta de poco conocimiento sobre las problemáticas sociales solo nos condenan como población.

¿Por qué? 13

Porque estamos sesgados y como sociedad no seríamos capaces de generar soluciones.

¿Por qué? 14

Un país o generación que ignora su historia y su presente está condenado a repetirlo, una y otra y otra vez.

Concepto creativo

El ciclo de la violencia

Fuente:

methodkit.com

⁴² Neuronilla creatividad integral, “El porqué de las cosas (la brújula), acceso 12 de noviembre 2021, <https://neuronilla.com/el-porque-de-las-cosas/>

AUTOEVALUACIÓN DE CONCEPTOS

La autoevaluación consistió en cuestionarse 3 incisos y con ellos aprobar o desaprobar las posibilidades gráficas que los conceptos creativos proveen.

CONCEPTO CREATIVO	Densidad ¿Incide en todos los códigos de diseño? ¿Presenta un universo visual del cual sustentarse?	Intelectual ¿Posee antecedentes teóricos y de investigación?	Pertinente ¿Está mediando con relación al grupo objetivo y perfil estratégico de la marca?
Descubriendo la realidad	SI	SI	SI
Ruta crítica	SI	NO	NO
El ciclo de la violencia	SI	SI	SI

Resultado: dos propuestas arrojaron posibilidades, no obstante, el que mejor adaptabilidad demostró de acuerdo con el tema y la problemática es el último, por lo tanto, ese fue el escogido para continuar las siguientes fases.

5.5 Premisas de diseño

Se les conoce como códigos de diseño y son los elementos que en conjunto representarán el concepto creativo para transformar la información según el tema. De ellos se reconocen el código tipográfico, cromático, iconográfico, la retícula y el formato. En el *mood board*, collage digital o físico de ideas,⁴³ se integran en conjunto:



⁴³ Marta Alemany, ¿Qué es un mood board y para qué sirve?, Domestika.org, acceso 7 de febrero 2022, <https://www.domestika.org/es/blog/1940-que-es-un-mood-board-y-para-que-sirve>

Selección tipográfica: para la tipografía se escogió la familia tipográfica de Urbane® y Krok®. Ambas tipografías son de características geométricas.

Krok®

ǪǪǪDEF GHIJKLNÑOPQ

RSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstu

vwxyz

0123456789

Urbane®

ABCDEFGHIJKLMNÑO

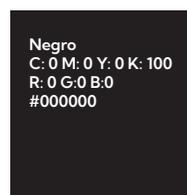
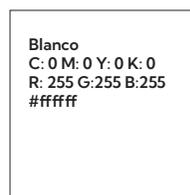
PRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnoprs

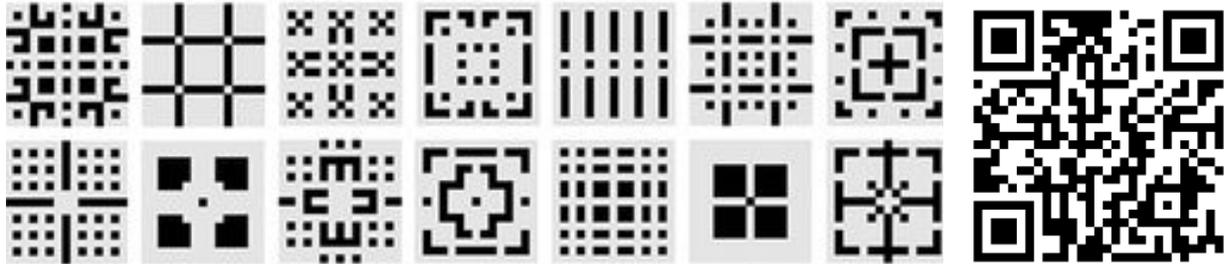
tuvwxyz

0123456789

Selección cromática: en cuanto a la selección cromática se optó por mantener la paleta cromática institucional con la adición de una tonalidad en rojo con el objetivo de destacar información de interés, no obstante, cuidando la cantidad y forma de implementarlo debido a las restricciones antes mencionadas (restricciones, pág. 66).

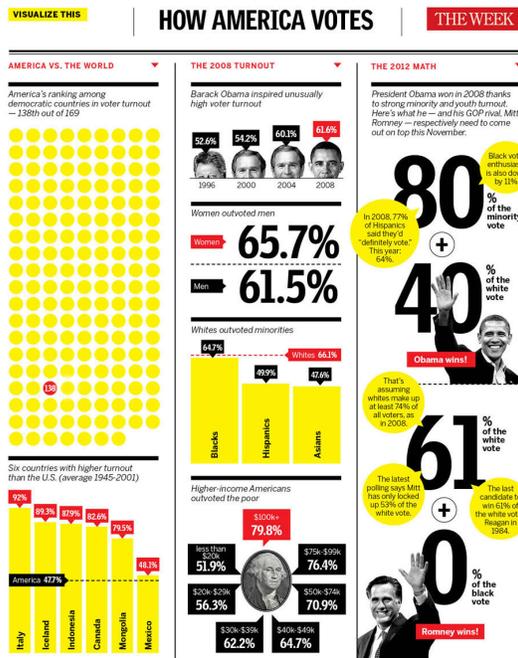


Selección iconográfica: la iconografía está inspirada en el arte de píxeles esto con la finalidad de representar la repetición. Asimismo, se hará uso de gráficas para la visualización de datos actualmente integradas en los informes. Adicionalmente se hará uso de los códigos QR como enlace análogo/virtual.

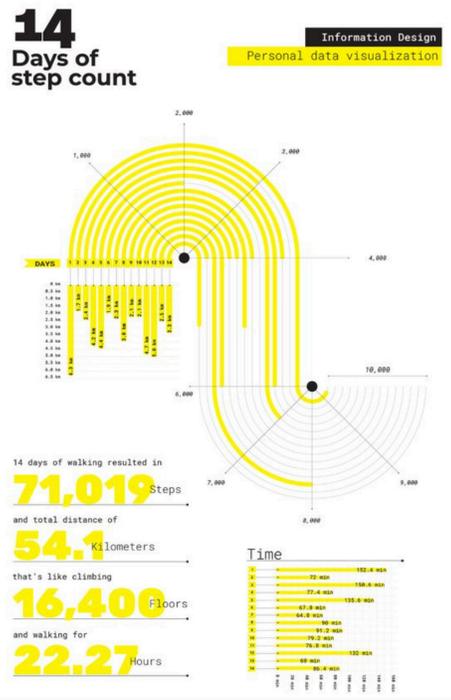


One to one hundred pixels, Mark Gonyer

Código QR

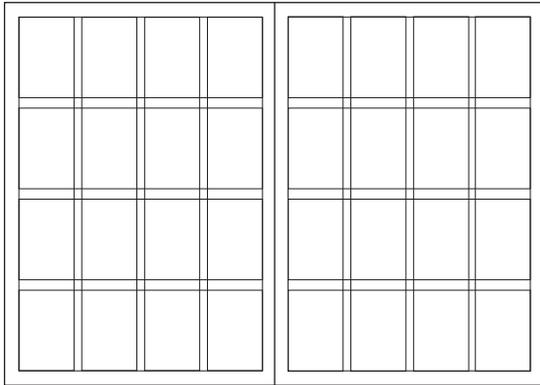


How America votes, The Week Magazine



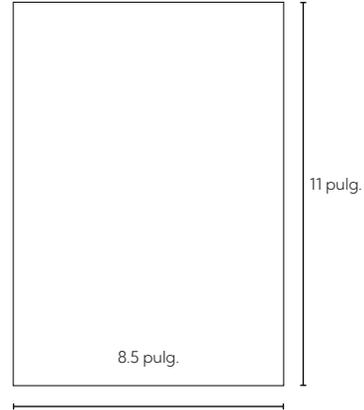
Personal Data Visualization, Behance

Retícula: en cuanto al uso de la retícula se implementará una modular de 4 columnas y 4 filas, por página, para organizar la información de manera sistemática.

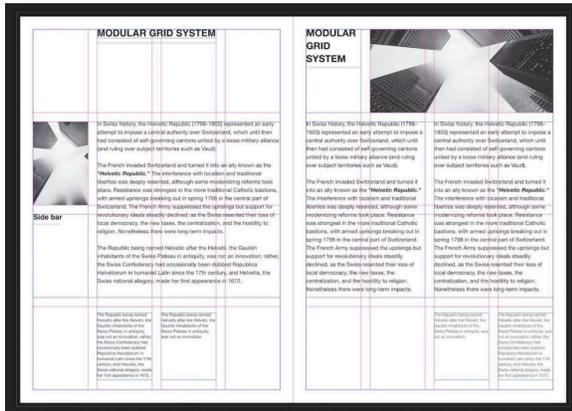


Retícula modular, elaboración propia

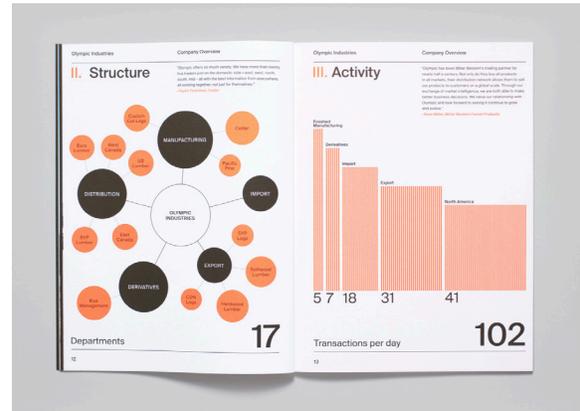
Formato: obedece a las necesidad del proyecto en cuanto a la facilidad de reproducción en formatos convencionales, en este caso tamaño carta (8.5" * 11").



Formato carta, elaboración propia



Retícula modular en formato carta, Pinterest



Formato carta, Olympic Industries - Post Projects

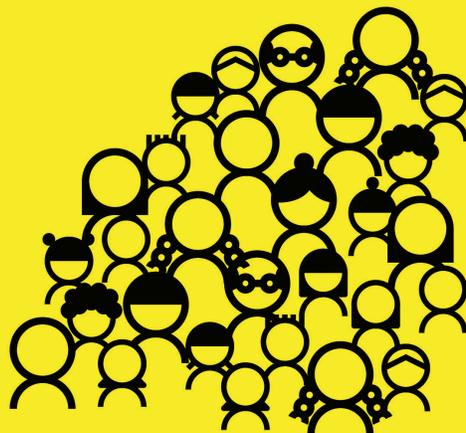
6.0

Producción gráfica



En este capítulo se explicarán las fases de visualización y sus validaciones.

Se abordará desde el proceso de bocetaje, digitalización y versión final, en simultáneo se evaluarán las fases mediante validaciones, se presentarán resultados y aplicarán los cambios sugeridos dando como resultado la propuesta final.



6.1

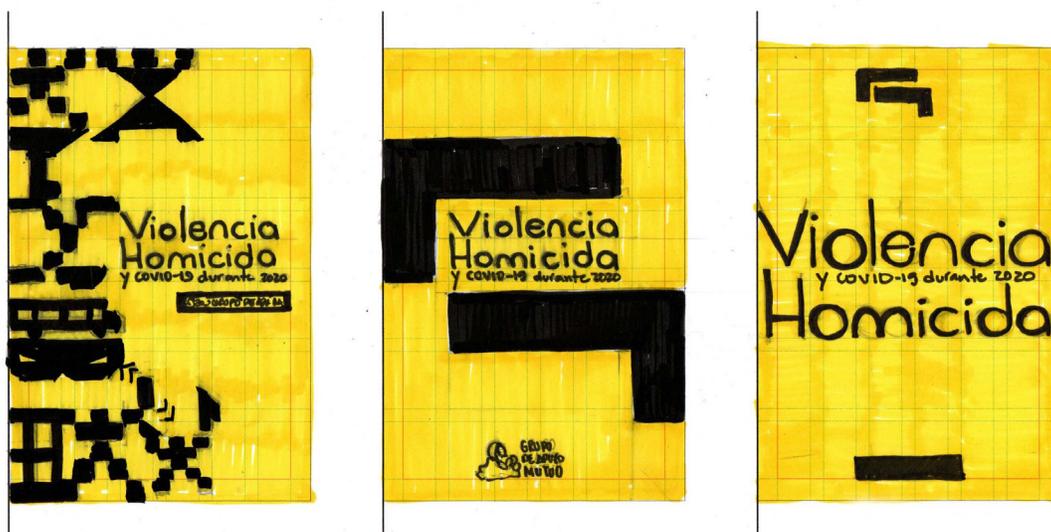
Nivel de visualización 01

BOCETAJE

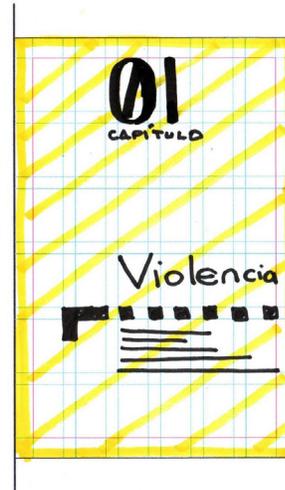
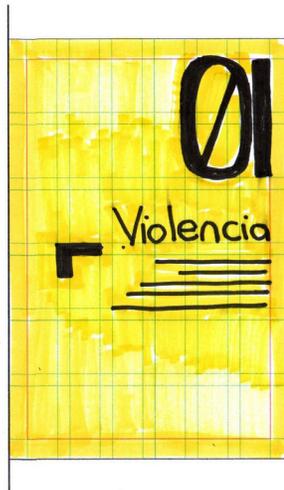
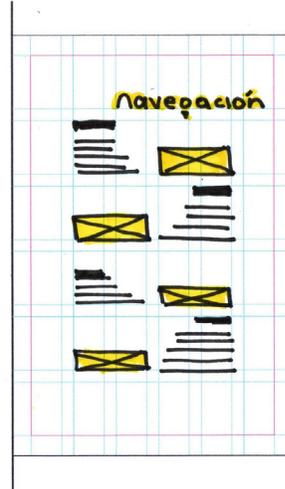
La producción gráfica comienza con la fase de bocetaje. Se comprende por fase de bocetaje el proceso de bosquejo de la pieza gráfica hecho a mano implementando los códigos de diseño en una composición que represente el proyecto, previo a su digitalización.

A continuación, se exponen las tres opciones. Se numeran de izquierda a derecha, opción 1, 2 y 3.

Portada



Páginas interiores



Violencia Homicida

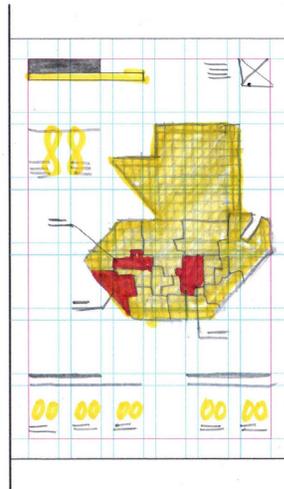
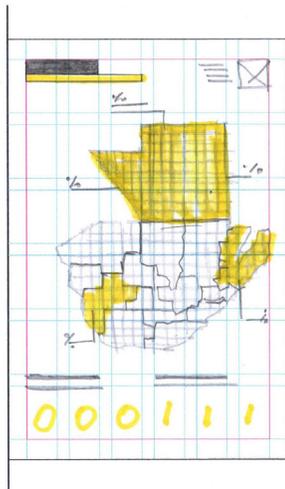
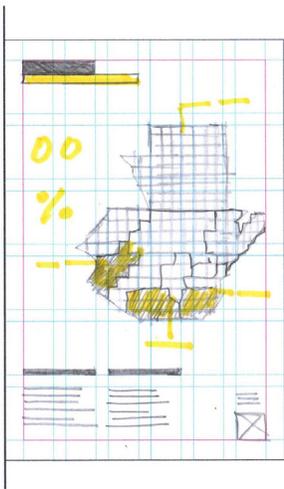
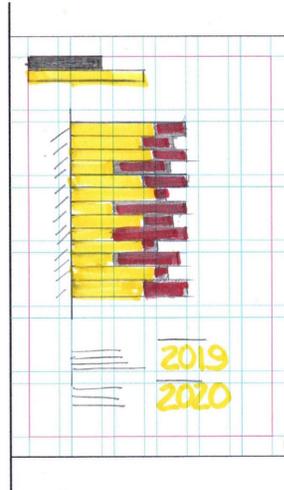
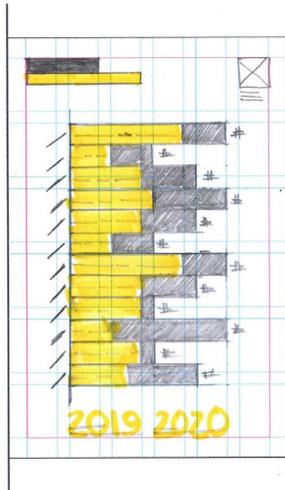
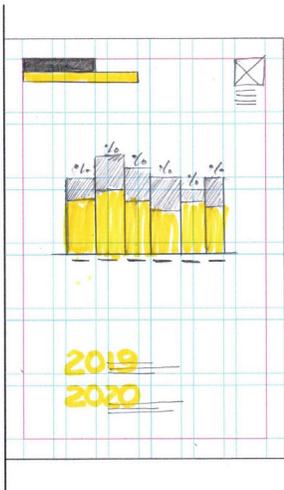
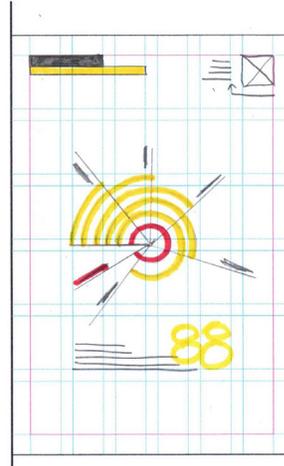
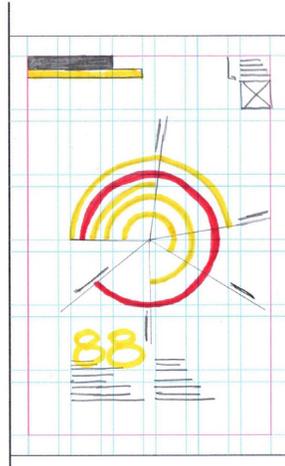
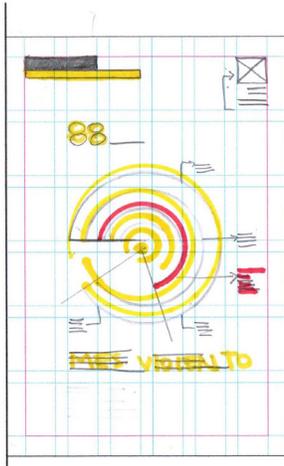
MES	MES	MES
84	125	202
63	104	401
100	79	93

Violencia Homicida

MES	MES	MES
84	125	66
63	104	701
77	108	33

Violencia Homicida

	MES	MES	MES
SEPTIEMBRE	84	125	66
SEPTIEMBRE	63	104	701
SEPTIEMBRE	77	108	33



Primera validación

Esta validación consiste en evaluar las 3 propuestas de bocetaje obtenidas mediante una matriz de evaluación proporcionada por el asesor metodológico.

La matriz de evaluación consiste en 10 aspectos por evaluar, del 1 al 5 considerando el número 1 la puntuación más baja y el número 5 la más alta.

Los incisos por evaluar son:

- **Pertinencia:** la pieza es adecuada, oportuna y conveniente a lo que se quiere transmitir.
- **Memorabilidad:** califica si el diseño es captado por el usuario. Asimismo, si recuerda el mensaje fácilmente para crear una imagen estable en su mente.
- **Fijación:** el mensaje muestra posicionamiento en la mente del grupo objetivo; incluye colores, imágenes y mensaje para facilitar lo que se quiere transmitir.
- **Legibilidad:** cualidad para que un texto pueda ser leído fácilmente, para que pueda ser percibido claramente al leerlo, así mismo, respecto a su forma, presentación y disposición.
- **Composición visual:** criterio respecto de que toda la pieza tenga un valor armónico, agradable y estético, reuniendo los puntos necesarios como composición gráfica.
- **Abstracción:** es una simplificación de todo lo percibido en la imagen visual. Cuando la imagen visual es más abstracta, más específica es su referencia.
- **Estilización:** muestra si se le dio un correcto tratamiento a las imágenes, textos y colores; ya que toda la composición debe resultar estética, agradable y crear armonía entre todos los elementos.
- **Diagramación:** la composición presenta un orden lógico y no presenta desorden, así mismo el lector puede entenderlo claramente.
- **Diseño tipográfico:** la composición de las letras, así como las familias seleccionadas son adecuadas, legibles y relacionadas al diseño, creando nexos.
- **Uso del color:** indica si la paleta de colores seleccionada responde en función del grupo objetivo, el tema de la campaña y acerca de la institución; tomando en cuenta los valores del color estético y psicológico.

Resultados: de las tres opciones planteadas y de acuerdo con la matriz de evaluación se seleccionó la opción 1 por ser la más consistente según a la temática del contenido del proyecto. Esta opción será la versión por digitalizar para continuar con el proceso de validación.

ASPECTO A EVALUAR		PROPUESTAS GRÁFICAS				
		1	2	3	4	5
1	Pertinencia: La pieza es adecuada, oportuna y conveniente a lo que se quiere transmitir.					5
2	Memorabilidad: Califica si el diseño es captado por el usuario. Asimismo, si recuerda el mensaje fácilmente para crear una imagen estable en su mente.					5
3	Fijación: El mensaje muestra posicionamiento en la mente del grupo objetivo; incluyendo colores, imágenes y mensaje para facilitar lo que se quiere transmitir.					5
4	Legibilidad: Calidad para que un texto pueda ser leído fácilmente, para que pueda ser percibido claramente al leerlo, así mismo respecto a su forma, presentación y disposición.					5
5	Composición Visual: Criterio respecto a que toda la pieza tenga un valor armónico, agradable y estético, reuniendo los puntos necesarios como composición gráfica.			3		
6	Abstracción: Es una simplificación de todo lo percibido en la imagen visual. Cuando la imagen visual es más abstracta, más específica es su referencia.				4	
7	Estilización: Muestra si se le dio un correcto tratamiento a las imágenes, textos y colores; ya que toda la composición debe resultar estética, agradable y crear armonía entre todos los elementos.				4	
8	Diagramación: La composición presenta un orden lógico y no presenta desorden, así mismo el lector puede entenderlo claramente.			3		
9	Diseño Tipográfico: La composición de las letras, así como las familias seleccionadas son adecuadas, legibles y relacionadas al diseño, creando nexos.					5
10	Uso del Color: Indica si la paleta de colores seleccionada responde en función del grupo objetivo, el tema de la campaña y acerca de la Institución; tomando en cuenta los valores del color estético y psicológico.					5
TOTAL				6	8	30

6.2

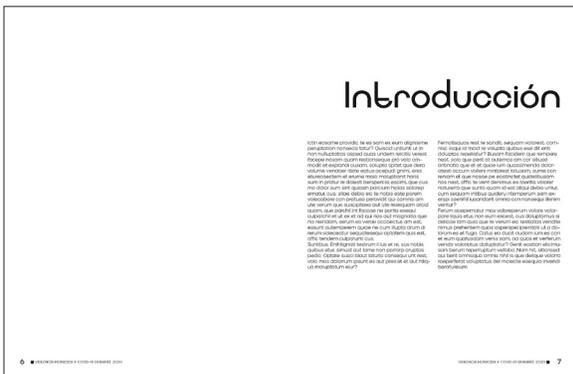
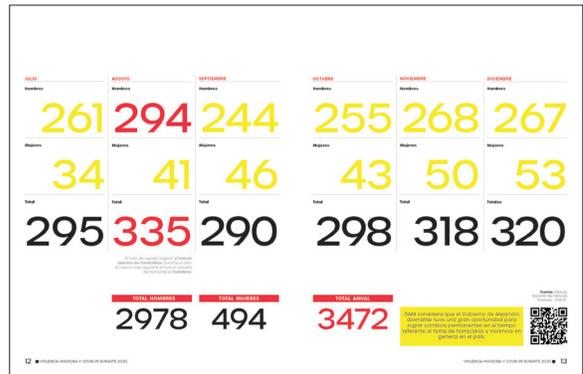
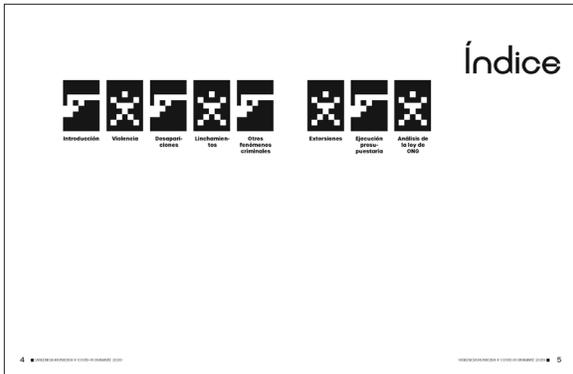
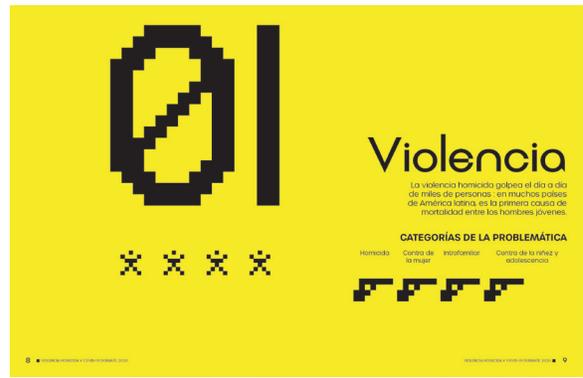
Nivel de visualización 02

DIGITALIZACIÓN

El proceso de digitalización consiste en trasladar, vectorizar y elaborar la propuesta bocetada en un entorno digital mediante programas especializados de diseño.

Segunda validación

En este nivel se contempla la transición del bocetaje hecho a mano a la digitalización. **En este apartado se divide en dos partes: una coevaluación con compañeros de clase y una validación con expertos del tema de diseño editorial.**

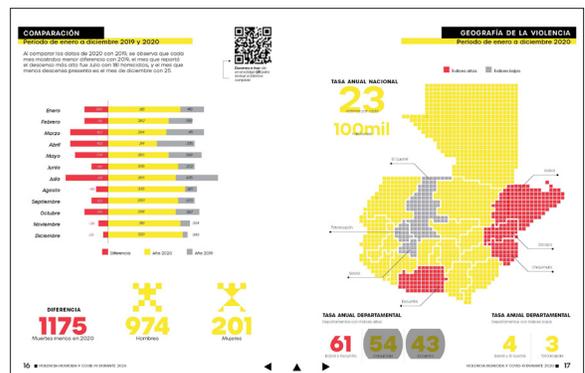
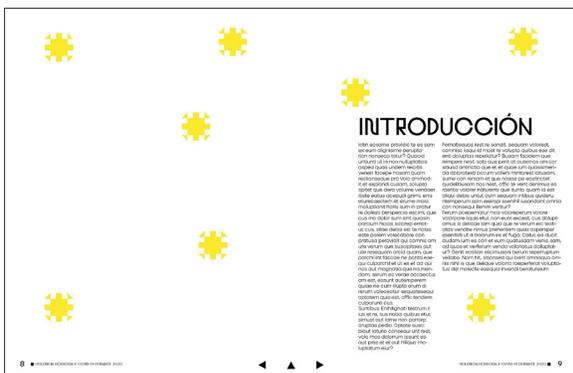
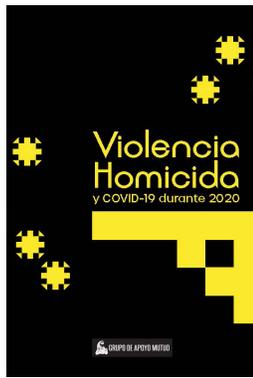


Coevaluación

La propuesta fue presentada a 11 estudiantes del 10°. ciclo de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala para que compartieran sus opiniones respecto de la propuesta gráfica del proyecto. A través de la metodología del grupo focal los estudiantes hicieron las siguientes sugerencias:

- Intentar usar proporción áurea en portada
- Alineación a la izquierda del titular y subtítular
- Proporción de los iconos y personajes
- Integración de algunos iconos en lugar de solo cuadrados de relleno en portada
- El color amarillo se ve muy opaco
- Los numerales en las páginas podrían ser más espaciados para evitar la aglomeración de datos

Luego de los cambios sugeridos se presenta el siguiente resultado:



Validación con expertos

Para esta validación se convocó a un grupo de expertos diseñadores en el ámbito del diseño editorial nacional a través de la metodología del grupo focal.

Mts. Larissa Mendoza

Directora de la Esc. de Diseño Gráfico de la Usac

Lic. Jairo Choché

Catedrático de la Esc. de Diseño Gráfico de la Usac

Los expertos hicieron las siguientes sugerencias de acuerdo con el cuestionario presentado durante la reunión (las respuestas fueron recolectadas mediante los Formularios de Google®, ver anexo 3)

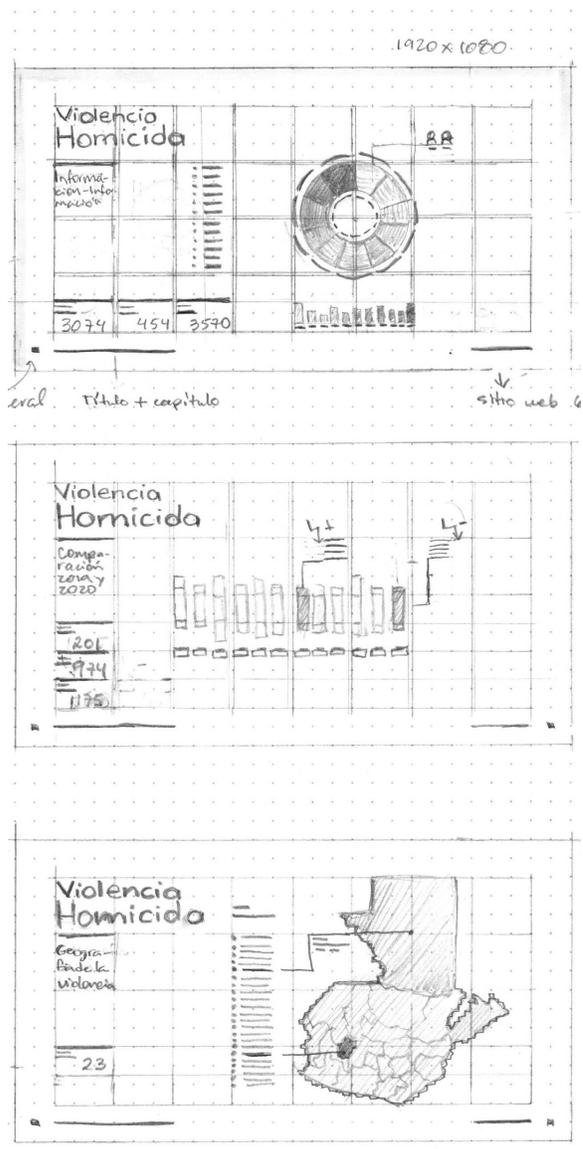
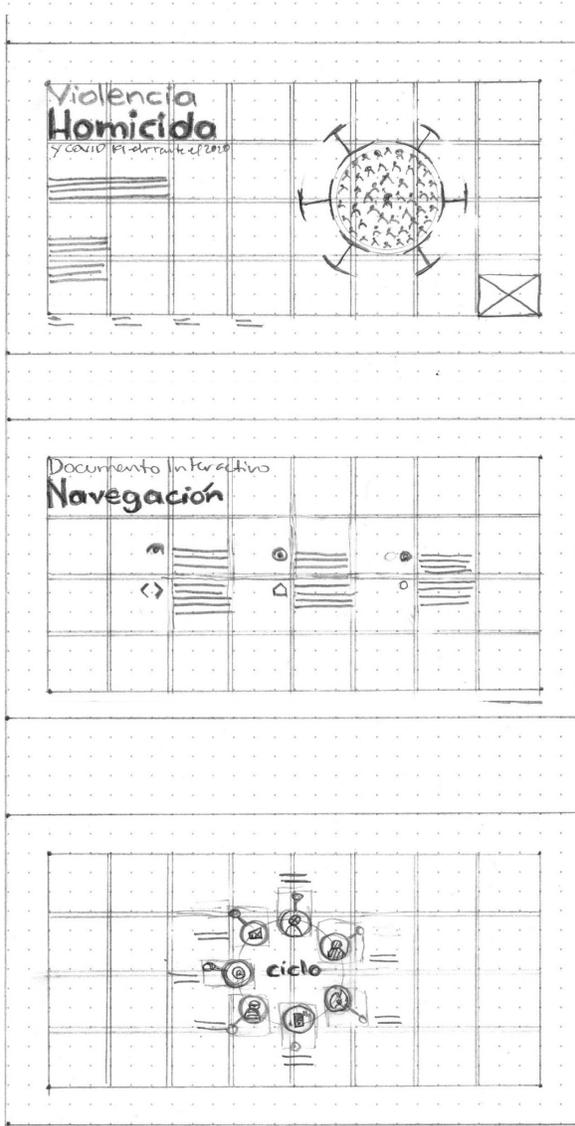
- El concepto creativo no es claro
- Relacionar el concepto al tema y premisas
- Adaptar las premisas al concepto o de ser necesario replantear algunas
- Considerar cambiar el formato a digital y responsivo
- Basar en investigación del grupo objetivo la decisión del formato
- Considerar liquid layout

- Mejorar jerarquía tipográfica y definir solo una, por el momento se perciben varias
- Mejorar pesos visuales, recorrido visual y orden/sentido
- Saturación de información – descansos visuales

A partir de la reunión y observaciones proporcionadas por los expertos se tomó la decisión de replantear el proyecto a 100% digital descartando cualquier posibilidad de su versión en impresión, evitar la saturación de información, mantener el texto al mínimo e integrar interactividad en la navegación del documento, decisión que fue validada y aprobada por la organización. Por último, se formuló un cuestionario digital mediante los Formularios de Google® para recolectar datos adicionales del grupo objetivo (ver anexo 4).

BOCETAJE 2

Para esta etapa se repitió el proceso de bocetaje orientado hacia las nuevas decisiones de diseño resaltadas en la última validación.



6.3

Nivel de visualización 03

Tercera validación

Luego de validar la pieza de diseño con los expertos la última validación consiste en validar el proyecto con dos grupos, la institución y las personas beneficiarias. Debido al cambio drástico de formato se planteó un nuevo proceso de bocetaje integrando las nuevas características. Luego de los cambios sugeridos se presenta el siguiente resultado:

Validación con la institución

Para esta validación se convocó a un grupo de personas pertenecientes a la organización, no obstante, sólo fue posible validar la pieza con el representante a través de la metodología de observación.

Lic. Carlos Juárez

Coordinador del Archivo Histórico

Se le pidió al representante que viviera la experiencia de usuario del documento para observar sus reacciones y escuchar sus opiniones. Los resultados generales son positivos. Las únicas correcciones fueron en cuanto al contenido para optimizar la comprensión de algunos datos.

Validación con los beneficiarios

Para esta validación se convocó a un grupo de 6 personas pertenecientes al grupo objetivo para participar a través de la metodología del cuestionario digital con enfoque cualitativo, gestionado mediante los Formularios de Google®. Los resultados generales son positivos (ver anexo 5).

Las opiniones generales de los participantes son las siguientes:

- **Tipografía:** legible, de buen tamaño y fácil lecturabilidad
- **Color:** impactantes, explicativos de acuerdo con el contexto del tema
- **Formato:** facilita la lectura y observación del contenido
- **Composición:** ordenado y bien estructurado
- **Interactividad:** entretenido y fuera de lo común, aunque la interactividad no funciona en dispositivos móviles
- **Iconografía:** los íconos son sencillos de interpretar, no obstante, las gráficas son confusas

Violencia Homicida y COVID-19 durante el año 2020

El contenido de este documento interactivo integra el monitoreo de **violencia homicida en Guatemala** durante el año 2020.

Dr. María Paz Arias
 Dra. María Paz Arias
 Dra. María Paz Arias
 Dra. María Paz Arias

Violencia Homicida

Datos de muertes homicidas del periodo enero a diciembre 2020

Total Homicidios por género de víctimas

Total Hombres: 2978
 Total Mujeres: 494
 Total Anual: 3472

Documento interactivo Navegación

Mediante la siguiente navegación se puede interactuar con la información dentro de este documento

Posicione el cursor encima del símbolo para revelar la información.
 La presencia de color rojo representa datos alarmantes.
 Algunas páginas tendrán su propia simbología.

Datos adicionales
 Número del documento
 Página anterior Inicio Página siguiente Número de página

Violencia Homicida

Comparación de muertes homicidas entre 2019 y 2020

El 2020 evidenció una distribución de muertes homicidas a nivel general.

Disminución mayor: Julio*

Disminución menor: Diciembre*

Contenido Inicio

Da click a los botones para navegar dentro del contenido del documento

Violencia Homicida

Geografía de la violencia

DEPARTAMENTO	HABITANTES	DEPARTAMENTO	HABITANTES
01 Chiquimula*	455,843	01 Quetzaltenango	793,021
02 El Quiché*	488,688	02 Sacatepéquez	1,042,747
03 Escuintla*	773,381	03 Chimaltenango	452,774
04 Guatemala*	3,453,174	04 Suchitepéquez	584,476
05 Huehuetenango*	342,653	05 Alta Verapaz	1,105,638
06 Izabal	545,640	06 San Marcos	1,032,377
07 Jalapa	296,467	07 Baja Verapaz	299,476
08 Peten	339,088	08 Huehuetenango	1,075,649
09 Progreso	176,422	09 Solá	412,963
10 Totonicapán	484,476	10 Totonicapán	493,349
11 Zacapa	376,828	11 El Quiché	649,261

* Departamento con mayor tasa de homicidios.
 23 víctimas por cada 100 mil habitantes
 3484 total homicidios a nivel nacional

01 Violencia

La OMS define la violencia como: el uso intencional de la fuerza o el poder físico, de hecho o como amenaza, contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad.*

Organización Mundial de la Salud - OMS

Las principales manifestaciones de violencia en Guatemala son la violencia homicida, contra la mujer, el estudiante y contra la infancia, y autolesión.

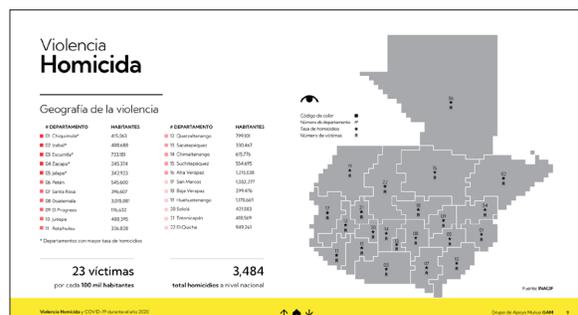
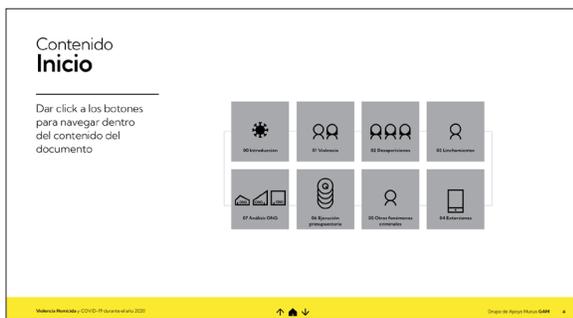
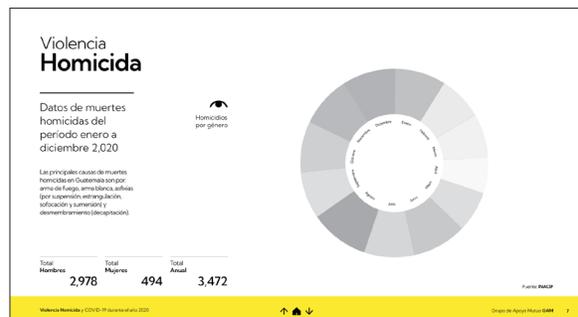
02 Desapariciones

Se considera Desaparición Forzada la privación de la libertad a una o más personas, cualquiera que fuere su forma, cometida por agentes del Estado o por personas o grupos de personas que actúen con la autorización, el apoyo o la aquiescencia del Estado*.

*Organización de Estados Americanos

PROPUESTA FINAL

A raíz de las sugerencias de la institución y los miembros del grupo objetivo se corrigieron las observaciones, dando por resultado la propuesta final que se presenta a continuación:



Violencia Homicida y COVID-19 durante el año 2020

El contenido de este documento interactivo integra el monitoreo de violencia homicida en Guatemala durante el año 2020.

El contenido de este documento interactivo integra el monitoreo de violencia homicida en Guatemala durante el año 2020.

El contenido de este documento interactivo integra el monitoreo de violencia homicida en Guatemala durante el año 2020.

01. Violencia

Por violencia, la física o la psicológica o moral. La primera, es manifestación de fuerza sobre personas o cosas; la segunda, es intimidación a personas¹.

En Guatemala, la violencia homicida, contra la mujer, intrafamiliar y contra la niñez y adolescencia son las más comunes.

La mayoría de víctimas homicidas en Guatemala son hombres.

Documento interactivo Navegación

Mediante la siguiente navegación se puede interactuar con la información dentro de este documento

Posicionar el cursor encima del símbolo del ojo para revelar información.

- La presencia de color rojo representará datos de muertes.
- Algunas páginas tendrán su propia simbología.
- La flecha a la izquierda indica un hiperenlace.

Inicio | Página siguiente | Página anterior | Sitio web GAM

Violencia Homicida

Datos de muertes homicidas del periodo enero a diciembre 2020

Las principales causas de muertes homicidas en Guatemala son por arma de fuego, arma blanca, otras tipo sujeción, estrangulación, sofocación y sumersión y sobremartirio (deposición).

Total Hombres	2,978	Total Mujeres	494	Total Anual	3,472
---------------	-------	---------------	-----	-------------	-------

Contenido Inicio

Dar click a los botones para navegar dentro del contenido del documento

Violencia Homicida

Comparación de muertes homicidas del periodo 2019 y 2020

El 2020 evidencia una disminución de muertes homicidas a nivel general.

Disminución mes	Disminución año
Julio*	Diciembre*

00 Introducción

El GAM ha trabajado durante casi cuatro décadas en favor del derecho que las personas tienen a vivir en paz, en condiciones de seguridad y acceso a la justicia.

Uno de sus actividades centrales consiste en informar a la sociedad acerca de la violencia, mensualmente se elaboran y divulgan informes de situación en los que se da a conocer el patrón que adopta la delincuencia para combatir los crímenes.

Los informes elaborados versan sobre homicidios, secuestro, tortura, secuestro, femicidios, crímenes contra la niñez y adolescencia y delitos contra el patrimonio.

En ellos se analizan casos y se elaboran propuestas que son remitidas a las autoridades para que con su implementación pueda mitigarse la violencia que aqueja a la sociedad.

El presente informe 2020 fue elaborado durante los primeros meses de pandemia, por el mismo se puede comprender que a pesar del aislamiento obligatorio en que la sociedad se mantuvo, la delincuencia continuó operando con total libertad sin que las autoridades establecieran políticas de seguridad para evitarlo.

Violencia Homicida

Geografía de la violencia

DEPARTAMENTO	INHABITANTES	DEPARTAMENTO	INHABITANTES
01 Quiché	452,667	02 Guatemala	799,000
02 Guatemala	488,688	03 Chimaltenango	457,795
03 Chimaltenango	773,393	04 Peten	514,495
04 Peten	342,314	05 Surubetén	514,495
05 Surubetén	342,313	06 Alta Verapaz	1,025,038
06 Alta Verapaz	342,313	07 San Marcos	1,032,497
07 San Marcos	342,313	08 Baja Verapaz	394,476
08 Baja Verapaz	342,313	09 Huehuetenango	1,080,681
09 Huehuetenango	342,313	10 Totonicapán	410,000
10 Totonicapán	342,313	11 Escuintla	488,000
11 Escuintla	342,313	12 Solalá	488,000
12 Solalá	342,313	13 San José	488,000
13 San José	342,313	14 Sacatepéquez	488,000
14 Sacatepéquez	342,313	15 El Quiché	488,000
15 El Quiché	342,313	16 El Progreso	488,000
16 El Progreso	342,313	17 Guatemala	488,000
17 Guatemala	342,313	18 Guatemala	488,000
18 Guatemala	342,313	19 Guatemala	488,000
19 Guatemala	342,313	20 Guatemala	488,000
20 Guatemala	342,313	21 Guatemala	488,000
21 Guatemala	342,313	22 Guatemala	488,000
22 Guatemala	342,313	23 Guatemala	488,000
23 Guatemala	342,313	24 Guatemala	488,000
24 Guatemala	342,313	25 Guatemala	488,000
25 Guatemala	342,313	26 Guatemala	488,000
26 Guatemala	342,313	27 Guatemala	488,000
27 Guatemala	342,313	28 Guatemala	488,000
28 Guatemala	342,313	29 Guatemala	488,000
29 Guatemala	342,313	30 Guatemala	488,000
30 Guatemala	342,313	31 Guatemala	488,000
31 Guatemala	342,313	32 Guatemala	488,000

23 víctimas por cada 100 mil habitantes

3,484 total homicidios a nivel nacional



Montaje de portada sin interacción



Montaje de hoja interior sin interacción



Montaje de portada con interacción



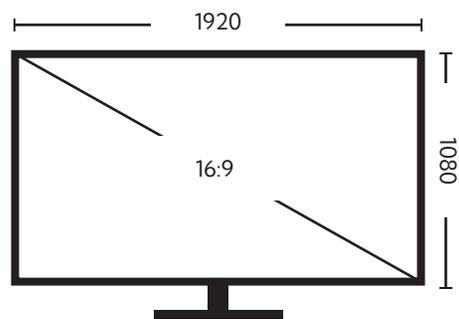
Montaje de hoja interior con interacción

6.4

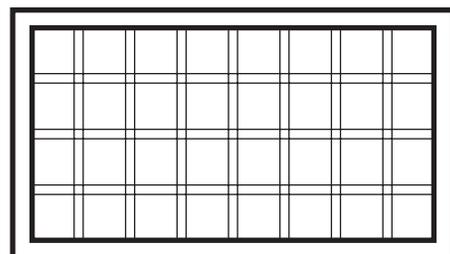
Fundamentación

En este numeral se explicarán las decisiones de diseño tomadas para la elaboración del producto final.

Formato: basado en las características interactivas, la preferencia del grupo objetivo por leer documentos en computadoras y el tipo de monitores más usados en Guatemala, se definió el siguiente formato para medios digitales: resolución Full HD (1920x1080 píxeles), relación de aspecto de 16:9 en orientación horizontal.

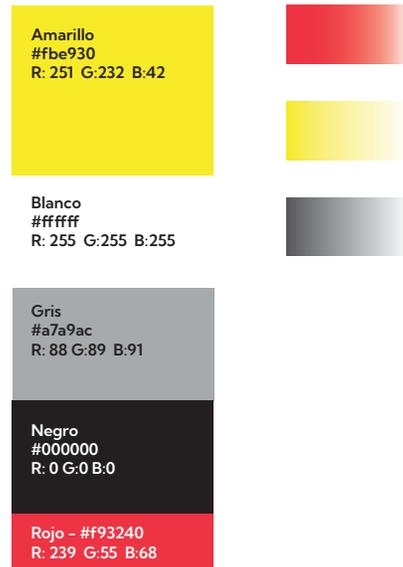


Composición: debido al tipo de contenido estadístico del proyecto se optó por definir una retícula modular de 8 columnas y 4 filas. Este tipo de estructura busca optimizar la información estadística y visualización de datos de una manera organizada y sistemática, asimismo, dejar espacios de descanso visual para evitar la saturación de información.



Código cromático: según el formato digital y web se definen para este medio los sistemas hexadecimal y RGB. Se hizo uso de la paleta de color institucional con tonalidades primarias (amarillo, negro, gris y blanco) y como secundaria el color rojo.

La paleta de color se distribuye en una escala de degradado para representar fases, períodos o datos escalados integrados en la diagramación o gráficas.



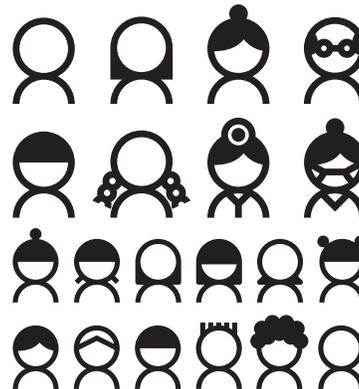
Código tipográfico: por razones de lecturabilidad y formato se redefinió el código tipográfico por la familia tipográfica Kumbh Sans®, la cual está optimizada para lectura en medios digitales y web. La tipología de la familia es de origen geométrico.

La jerarquía tipográfica se compone de titulares, subtulares, texto de contenido y leyendas organizado de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha.

Kumbh Sans®

ABCČĆDĎEFGHIJKLMNOPQRSŠTU-
VWXYZŽabcčćdďefghijklmnopqrsštu-
vwxyzž1234567890'?"'!"(%)[#]{}@}/&\<-
+÷x=>®\$€£¥¢::,*

Código icónico-visual: basado en la inclinación del grupo objetivo por el tipo de íconos, se diseñó un sistema iconográfico con características geométricas y sintetizadas muy claramente. Se busca representar las diversas manifestaciones de violencia de una manera sencilla y en conjunto con la interactividad del documento se pueda expresar la realidad nacional.



Código lingüístico: a través del código lingüístico propio de las organizaciones sociales en pro de la defensa de los derechos humanos, en este caso GAM, el contenido fue transformado a un entorno visual sencillo de comprender con el objetivo de transmitir el mensaje de la organización visibilizando la problemática social de la violencia.

6.5

Lineamientos para la puesta en práctica

En este numeral se explicarán las instrucciones para la puesta en práctica de las piezas de diseño incluyendo los proyectos tipo A, B y C. Para garantizar la calidad de los productos de diseño gráfico se le entrega a la institución un instructivo que describe las piezas de diseño (componentes), especificaciones técnicas, condiciones de uso y medios de reproducción.

PROYECTO A

Componentes:

- Carpeta documento interactivo “Violencia Homicida y COVID-19 durante el 2020”
- Archivo IDML (.idml)
- Archivo Adobe Indesign (.indd)
- Adobe PDF interactivo
- Links
- Fuentes

Especificaciones técnicas:

- Los archivos editables (.idml e .indd) son para ser ejecutados por Adobe Indesign®, programa especializado en diseño editorial y diagramación, en cuanto al archivo editable (.ai) es para ser ejecutado por Adobe Illustrator®, programa especializado en diseño de vectores.
- Se recomiendan las versiones 2021 o posterior, de lo contrario puede ser que los archivos no se ejecuten adecuadamente.
- En cuanto a la ejecución de los archivos PDF Interactivos se puede hacer uso de Adobe Acrobat Reader® o motores de búsqueda como Google Chrome®.
- La carpeta de links contiene cualquier archivo incrustado como archivos de imágenes entre otros (.jpg o .png)
- La carpeta de fuentes contiene archivos tipográficos (.ttf).

Condiciones de uso:

- El archivo es digital optimizado para computadoras, no está optimizado para teléfonos móviles o tablet.
- No está optimizado para impresión de ningún tipo.
- Si la interactividad del documento no funciona, consultar si la versión de los lectores PDF está actualizada, esto aplica tanto para sistemas operativos Microsoft como para MacOS.
- Medios de reproducción: el archivo es 100% para uso en medios digitales. Por lo tanto, se puede compartir de manera indefinida por medio de correo electrónico, redes sociales, enlaces en la nube o descarga directa desde sitios web.

6.6

Aporte económico del estudiante

PROYECTO A

Este proyecto no representó costo alguno para la institución, ya que fue desarrollado como parte del Ejercicio Profesional Supervisado y Proyecto de Graduación.

El total del aporte económico del estudiante a la institución es de:

Q 58,359.60

Presupuesto que representa el aporte del epesista para la institución a través de la elaboración del presente proyecto de graduación de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

COSTOS FIJOS	
Agua	Q 350.00
Luz	Q 300.00
Internet	Q 650.00
Teléfono	Q 700.00
Adobe Creative Cloud	Q 1,300.00
COSTOS VARIABLES	
Utiles de oficina	Q 50.00
Insumos de escritorio	Q 30.00
Transporte	Q 300.00
SERVICIOS PROFESIONALES	
Diagnóstico	Q 250.00
Plan operativo	Q 1,000.00
<i>Brief</i>	Q 250.00
<i>Insight</i> y concepto	Q 500.00
Bocetaje	Q 4,000.00
Digitalización	Q 8,000.00
Validaciones	Q 3,000.00
Propuesta final	Q 7,000.00
DEPRECIACIÓN	
Equipo de computo	Q 1,200.00
HONORARIOS DEL DISEÑADOR	
Honorarios	Q 21,000.00
IMPUESTOS	
IVA (% sobre el total)	Q 5,985.60
ISR (% sobre el total)	Q 2,494.00
TOTAL	Q 58,359.60

7.0

Síntesis



En el siguiente capítulo se exponen las **conclusiones, recomendaciones y lecciones aprendidas** resultado del desarrollo y ejecución del proyecto.



7.1

Conclusiones

Se generó un documento digital interactivo con las siguientes características: cien por ciento digital, con optimización para lectura en computadora, de inmediata reproducción, bajo costo y orientado a la exploración y el descubrimiento el cual contribuye a la divulgación de las diversas formas de violencia predominantes en el país.

Tal y como se ha podido comprobar, mediante la simplificación de información y visualización de datos fue posible sintetizar la información y contextualizarla en un conjunto de datos sencillos de digerir y de fácil lectura.

Fue posible sintetizar la información de múltiples informes en un único documento generando una experiencia entretenida que facilita la comprensión mediante las llamadas de acción entre el usuario con el documento.

7.2

Recomendaciones

A LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

A la **Unidad de Graduación**, se le sugiere explicar ambos tipos de proyecto de graduación de forma equitativa, tanto de diseño de propuestas gráficas de comunicación visual como de producción de conocimiento, debido a que es valioso que los estudiantes se interesen por cualquiera de las opciones.

A los **docentes de la Escuela de Diseño Gráfico**, se les hace la recomendación de fortalecer el trabajo en equipo. Debido a la naturaleza de la profesión, es imprescindible que desde las aulas se perciba la colaboración y comunicación que el claustro de profesores espera de los estudiantes en todos los ciclos académicos y en cualquier instancia.

A LA ORGANIZACIÓN

Se le recomienda a la organización fortalecer el **trabajo en equipo** con las otras áreas de trabajo si éstas inciden en el desarrollo de proyectos.

También se le hace la sugerencia de **tener claridad** en cuanto a los productos de diseño gráfico que sean necesarios si el diagnóstico fue determinado por la misma organización, asimismo, que el material de trabajo esté completo para ser trabajado.

Se le hace la recomendación de **seguir tomando en cuenta las fortalezas gráficas de los epesistas**, de ser posible, esto garantizará que el flujo de trabajo sea óptimo y, por ende, el producto final sea satisfactorio.

Por último, **en cuanto a la comunicación, la disponibilidad de los medios fue un acierto fabuloso y se sugiere que se continúe así.**

A LOS FUTUROS EPESISTAS

Se les hace la sugerencia de escoger **un tema social de interés** e inclinarse por instituciones que lo aborden activamente. Esto garantizará en gran medida el éxito del proyecto sólo por el hecho de ser una temática relevante para el estudiante.

Evitar desarrollar proyectos sobre ramas de diseño que no dominen e inclinarse al desarrollo de proyectos en los que puedan aplicar sus fortalezas gráficas.

Dejarse orientar, no obstante, no perder de vista su propio criterio. Es decir, tener siempre presente que su instinto orientará la toma de decisiones la mayoría de las veces. Su criterio debe prevalecer ante la duda o confusión.

No dejarse abrumar por las emociones que la retroalimentación o crítica pueda provocar, recibirla con objetividad y como una oportunidad para la mejoría.

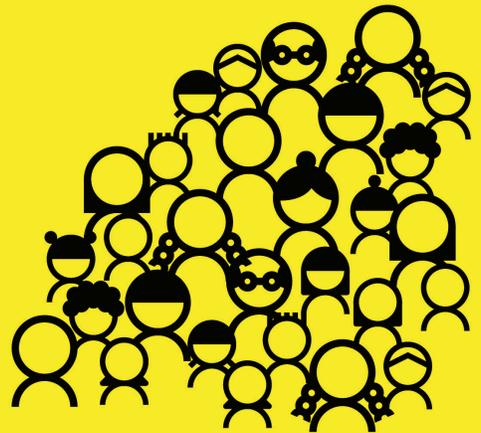
7.3

Lecciones aprendidas

Confiar en el criterio de sus compañeros si son de su confianza. Generalmente no es fácil, sin embargo, en la medida en que se confía en el trabajo de los demás la colaboración comenzará a florecer y se fortalecerán los lazos de amistad, confianza, honestidad y compromiso.

Dejarse orientar es imprescindible, sin embargo, tener siempre presente que su instinto orientará la toma de decisiones la mayoría de las veces y su criterio debe prevalecer ante la duda o confusión.

Referencias



Egrafía

- "5 puntos que debes conocer sobre los documentos digitales."** n.d. Custodios S.A. de CV. Consultado 8 de octubre de 2021. <https://custodiadedocumentosmx.com/puntos-conocer-sobredocumentos-digitales/>.
- "Acuerdos de Paz."** s.f. Naciones Unidas Guatemala. <https://onu.org.gt/publicaciones/acuerdos-de-paz/>.
- Aleman, Marta.** 2019, Domestika.org, ¿Qué es un mood board y para qué sirve?, acceso 7 de febrero 2022, <https://www.domestika.org/es/blog/1940-que-es-un-mood-board-y-para-que-sirve>
- Asia, Ogilvy.** 2017. "Amnesty - Every Freedom Needs a Fighter." Vimeo. <https://vimeo.com/216611459>.
- Carillo, Luis.** 2021. "Guatemala sale de lista de países con más violencia." Diario de Centroamérica. <https://dca.gob.gt/noticias-guatemala-diario-centro-america/guatemala-sale-de-lista-de-paises-con-mas-violencia/>.
- CODIGOPENALDEGUATEMALADECRETO No. 17-73.** s.f. Guatemala, Guatemala: n.p. Consultado el 8 de octubre, 2021. https://www.un.org/depts/los/LEGISLATIONANDTREATIES/PDFFILES/GTM_codigo_penal.pdf.
- Colussi, Marcelo.** 2014. "Violencia en Guatemala: un problema que rebasa la salud mental." Plaza Pública (Guatemala), julio 30, 2014. <https://www.plazapublica.com.gt/content/violencia-en-guatemala-un-problema-que-rebasa-la-salud-mental>.
- Comisión para el Esclarecimiento Histórico.** 1999. Informe Guatemala memoria del silencio. 1era edición ed., PDF. <http://www.centrodememoriahistorica.gov.co/descargas/guatemala-memoria-silencio/guatemala-memoria-del-silencio.pdf>.
- "Diccionario panhispánico de dudas."** 2005. Real Academia Española. <https://www.rae.es/dpd/Centroam%C3%A9rica>.
- "El diseño gráfico sacude consciencias sobre la violencia de género en Perú."** 2021. Agencia EFE. <https://www.efe.com/efe/america/sociedad/el-diseno-grafico-sacude-consciencias-sobre-la-violencia-de-genero-en-peru/20000013-4589857>.
- "El documento digital: concepto y características."** n.d. Alquiblaweb. Consultado 8 de octubre de 2021. <https://www.alquiblaweb.com/2012/10/09/el-documento-digital/>.

- "El porqué de las cosas (la brújula)."** n.d. Neuronilla Creatividad Integral. <https://neuronilla.com/el-porque-de-las-cosas/>.
- Forero, Monica.** 2017. "Diseño de información, un estado del conocimiento." ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/316668740_Diseño_de_información.
- Franco, Itza.** 2012. Revista Digital para el Centro de Investigación, Capacitación y Apoyo a La Mujer -CICAM. Guatemala: n.p. http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/02/02_3356.pdf.
- Godoy, Catalina.** 2018. ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN Grupo de Apoyo Mutuo - GAM. PDF. Guatemala: s.l.
- Grupo de Apoyo Mutuo.** s.f. Nuestra Historia, Dedicado a todos los desaparecidos en Guatemala y sus familias. Guatemala, Guatemala: Equipo GAM. PDF.
- Grupo de Apoyo Mutuo GAM.** s.f. "GAM." Grupo de Apoyo Mutuo. <https://grupodeapoyomutuo.org.gt/>
- Guerrero Reyes, Leonardo, and Bladimir Jaramillo Escobar.** 2016. Diseño Editorial aplicado a libros y revistas impresos. Primera edición ed. Guayaquil, Ecuador: Editorial Digráfica S.A.
- Illinois Council Against Handgun Violence.** n.d. The Gun Violence History Book. Consultado el 29 de agosto, 2021. <https://www.stopgunviolencehistory.com/>.
- Instituto Nacional de Estadística.** 2018. PRINCIPALES RESULTADOS CENSO 2018. PDF. <https://www.censopoblacion.gt/documentacion>, Guatemala: s.l.
- Instituto Nacional de Estadística.** 2019. Encuesta nacional de empleo e ingresos 1-2019. PDF. Guatemala: s.l.
- "La flor de loto (técnica MY)."** 2018. Neuronilla Creatividad Integral. <https://neuronilla.com/la-flor-loto-tecnica>.
- "Mapas mentales (Mind maps)."** 2008. Neuronilla Creatividad Integral. <https://neuronilla.com/mapas/>.
- Moreno, Candelario.** 2007. "La responsabilidad social y el diseño gráfico." Actas de Diseño, no. 3 (julio), 177-180. <https://doi.org/https://doi.org/10.18682/add.vi3>.
- Mugs Noticias.** 2021. "EL DISEÑO GRÁFICO, ÚTIL COMO ESTRATEGIA DE PREVENCIÓN DE VIOLENCIA EN ADOLESCENTES." enero 4, 2021. <https://www.mugsnoticias.com.mx/noticias-del-dia/el-diseno-grafico-util-como-estrategia-de-prevencion-de-violencia-en-adolescentes/>.
- Municipalidad de Guatemala.** s.f. "Mapa de la Ciudad." MuniGuate. Consultado el 9 de septiembre, 2021. <http://www.muniguate.com/mapa/>.
- Oficina de Derechos Humanos del Arzobispado de Guatemala.** s.f. "Tipo de violación." Guatemala nunca más. https://www.remhi.org.gt/bd/listado_violaciones.php.
- Organización Panamericana de la Salud para la Organización Mundial de la Salud.** 2002. Informe mundial de violencia y salud - Resumen. Washington D.C., Estados Unidos: n.p. https://www.who.int/violence_injury_prevention/violence/world_report/en/summary_es.pdf.
- Pérez Marroquín, César.** 2021. "Violencia homicida sube drásticamente en algunos departamentos hasta en 200%." Prensa Libre (Guatemala), mayo 26, 2021. <https://www.prensalibre.com/guatemala/>

comunitario/violencia-homicida-sube-drasticamente-en-algunos-departamentos-hasta-en-200-breaking/.

Periódico laCuerda y Asociación laCuerda. n.d. laCuerda. Consultado 29 de agosto, 2021. <http://lacuerdaguatemala.org/>.

“¿Qué es Concepto Creativo?” n.d. SIROPE. Consultado 12 de noviembre, 2021. <https://sirope.es/glosario-branding/que-es-concepto-creativo/>.

Quiñones, Cristina. 2014. Desnudando la mente del consumidor. Perú: n.p.

Real Academia Española -RAE-. n.d. “Interactivo.” Real Academia Española. <https://dle.rae.es/interactivo>.

“Recomendación sobre la Normalización internacional de las Estadísticas relativas a la Edición de Libros y Publicaciones Periódicas.” 1964. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura -UNESCO-. http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=13068&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html#:~:text=la%20presente%20recomendaci%C3%B3n%20%3A-a,b.

Rettberg, Angelika. 2020. “Violencia en América Latina hoy: manifestaciones e impactos.” *Revista de Estudios Sociales*, no. 73 (julio). <https://doi.org/10.7440/res73.2020.01>.

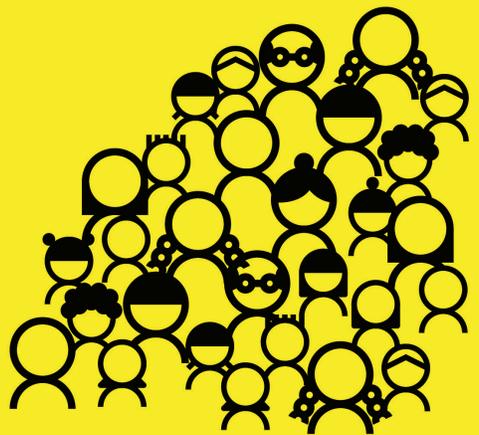
Salán, Nathalia. 2017. Diseño editorial y multimedia para incentivar a mujeres víctimas de violencia para presentar la denuncia de su caso ante el Ministerio Público del área metropolitana de Guatemala. Guatemala: n.p. <http://www.repositorio.usac.edu.gt/9792/1/NATHALIA%20DANIELA%20SAL%C3%81N%20CALDER%C3%93N.pdf>.

“Salario Mínimo.” s.f. Ministerio de Trabajo y Previsión Social MINTRAB. <https://www.mintrabajo.gob.gt/index.php/dgt/salario-minimo>.

Velázquez, Leonardo. 2013. “Organizaciones de Sociedad Civil (OSC). ¿Cuál es su rol en la Cooperación Internacional?” *Cooperación Chilena para el Desarrollo -AGCIDCHILE-* Ministerio de Relaciones Exteriores. <https://www.agci.cl/index.php/noticias/columna-de-opinion/1014-organizaciones-de-sociedad-civil-osc-cual-es-su-rol-en-la-cooperacion-internacional>.

“XII Censo Nacional de Población y VII de Vivienda.” 2018. Instituto Nacional de Estadística. <https://www.censopoblacion.gt/>.

Anexos



ANEXO 1

Grupo Objetivo - Segmentación

El siguiente cuestionario servirá para complementar la construcción del perfil del grupo objetivo para la institución Grupo de Apoyo Mutuo GAM. La información será utilizada con fines académicos.

201214176@farusac.edu.gt (no compartidos)
[Cambiar de cuenta](#)

[Siguiente](#) [Borrar formulario](#)

Grupo Objetivo - Segmentación

201214176@farusac.edu.gt (no compartidos)
[Cambiar de cuenta](#)

***Obligatorio**

Perfil Geográfico

Reside en la Ciudad de Guatemala *

Sí
 No

Zona de residencia *

No Aplica

1
 2
 3
 4
 5
 6
 7
 8
 9
 10
 11
 12
 13
 14
 15
 16
 17
 18
 19
 21
 24
 25

[Atrás](#) [Siguiente](#) [Borrar formulario](#)

Grupo Objetivo - Segmentación

El siguiente cuestionario servirá para complementar la construcción del perfil del grupo objetivo para la institución Grupo de Apoyo Mutuo GAM. La información será utilizada con fines académicos.

201214176@farusac.edu.gt (no compartidos)
[Cambiar de cuenta](#)

[Siguiente](#) [Borrar formulario](#)

Perfil Demográfico

Edad *

Tu respuesta _____

Sexo *

Mujer
 Hombre

Idioma que domina *

Español
 Idioma Maya
 Xinka
 Garífuna
 Inglés
 Lenguaje de Señas
 Otro: _____

Nivel educativo (completado) *

Primaria
 Básico
 Diversificado
 Superior
 Maestría
 Doctorado

Estado civil *

Soltero
 Unido
 Casado
 Divorciado
 Viudo

Familia (integrantes) *

2
 3
 4
 5 o más

Ocupación *

Estudiante
 Trabajador
 Estudiante/trabajador
 Sin ocupación
 Otro: _____

Nivel socioeconómico

Bajo
 Medio
 Alto

[Atrás](#) [Siguiente](#) [Borrar formulario](#)

Grupo Objetivo - Segmentación

El siguiente cuestionario servirá para complementar la construcción del perfil del grupo objetivo para la institución Grupo de Apoyo Mutuo GAM. La información será utilizada con fines académicos.

201214176@farusac.edu.gt (no compartidos) [Cambiar de cuenta](#)

[Siguinte](#) [Borrar formulario](#)

Perfil Psicoográfico

Estilo de vida *

- Tranquilo
- Cómodo
- Acelerado
- Estresante
- Otro: _____

Actividades, intereses u opiniones *

- Socializar
- Salir de paseo
- Descanso/ocio
- Leer o escribir
- Pasar tiempo en familia
- Pasar tiempo con amigos
- Participar en actividades culturales
- Entretenimiento televisivo o servicio de streaming
- Hacer deporte
- Videojuegos
- Estudios
- Realidad nacional
- Otro: _____

Personalidad (describir su forma de ser). *

Tu respuesta _____

Preocupaciones (describir brevemente los principales factores) *

Tu respuesta _____

Valores (indicar los principales valores que le caracterizan). *

Tu respuesta _____

Creencias (Ej. el esfuerzo). *

Tu respuesta _____

Motivaciones (Ej. superación personal). *

Tu respuesta _____

[Atrás](#) [Siguinte](#) [Borrar formulario](#)

Grupo Objetivo - Segmentación

El siguiente cuestionario servirá para complementar la construcción del perfil del grupo objetivo para la institución Grupo de Apoyo Mutuo GAM. La información será utilizada con fines académicos.

201214176@farusac.edu.gt (no compartidos) [Cambiar de cuenta](#)

[Siguinte](#) [Borrar formulario](#)

Perfil de Comportamiento

Beneficios buscados (que características particularmente busca en empresas o marcas o instituciones) *

Tu respuesta _____

Compra (indicar qué características demuestra al momento de comprar. Ej. me gusta ir al grano) *

Tu respuesta _____

Uso (indicar qué características prefiere en los servicios o productos que consume) *

Tu respuesta _____

Interacción (indicar que características le motivan a interactuar con un producto o servicio o institución) *

Tu respuesta _____

[Atrás](#) [Enviar](#) [Borrar formulario](#)

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.
Este formulario se creó en Facultad de Arquitectura, Universidad de San Carlos de Guatemala. [Notificar uso indebido.](#)

Google Formularios

ANEXO 2

Cuestionario

El siguiente cuestionario servirá para coleccionar información sobre conocimiento respecto a temáticas históricas, derechos humanos y realidad nacional que posee el grupo objetivo para el desarrollo del proyecto con la organización Grupo de Apoyo Mutuo GAM. La información será utilizada con fines académicos.

201214176@farusac.edu.gt (no compartidos)
[Cambiar de cuenta](#)

***Obligatorio**

Edad *

Tu respuesta _____

Sexo *

Mujer
 Hombre

¿Vive en alguna zona de la ciudad de Guatemala? *

Si
 No

Indicar el nivel de conocimiento que considera tener respecto a los siguientes temas *

	Sé bastante (me mantengo informado)	Medio (sé algunas cosas)	Nada (jamás lo he escuchado mencionar)
Conflicto Armado Interno CAI	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Desaparición forzada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Violaciones a los Derechos humanos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Violencia homicida y otros tipos de violencia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Corrupción e impunidad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Historia de Guatemala	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

¿Cuál considera que es la principal razón por la cual no se ha interesado a profundidad en los temas anteriores? *

Mi familia o amigos no lo mencionan
 No me interesa la historia de Guatemala
 No tengo interés por temas de índole social
 En la escuela no me lo enseñaron
 Los medios de comunicación no lo informan
 No me interesa la realidad nacional
 No sé por donde empezar

Dependiendo de su respuesta anterior, ¿considera importante conocer sobre estos temas? *

Si
 No

¿Le gustaría aprender más sobre ellos? *

Si
 No

Por ultimo, ¿considera que la falta de conocimiento sobre estos temas condenan a Guatemala a repetir su historia? *

Si
 No

[Enviar](#) [Borrar formulario](#)

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este formulario se creó en Facultad de Arquitectura, Universidad de San Carlos de Guatemala. [Notificar uso inadecuado](#)

Google Formularios

Validación con expertos

Para esta validación se convocó a un grupo de expertos diseñadores en el ámbito del diseño editorial nacional a través de la metodología del grupo focal.

 201214176@farusac.edu.gt (no compartidos) 
[Cambiar de cuenta](#)

***Obligatorio**

¿Considera que el concepto creativo está correctamente representado mediante las premisas? *

Tu respuesta _____

¿Considera que la interactividad, tomando en cuenta la botonería, los códigos QR y los hipervínculos es suficiente o debería de agregarle más elementos interactivos? *

Tu respuesta _____

¿Considera que el código tipográfico es muy limitado para dar a conocer la información o es suficiente para facilitarle la comprensión al lector? *

Tu respuesta _____

¿Considera que es válido romper con el orden de la retícula internamente (márgenes) o debería de orientarse solamente mediante la retícula? *

Tu respuesta _____

¿Consideran que la jerarquía tipográfica es consistente o resulta un tanto confusa? *

Tu respuesta _____

Sugerencias adicionales *

Tu respuesta _____

Enviar [Borrar formulario](#)

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este formulario se creó en Facultad de Arquitectura, Universidad de San Carlos de Guatemala. [Notificar uso inadecuado](#)

Google Formularios

ANEXO 4

Documento editorial interactivo

El siguiente cuestionario servirá para la recolección de datos para orientar decisiones de diseño para el desarrollo de un documento editorial para el Grupo de Apoyo Mutuo GAM. La información recolectada será utilizada con fines académicos.

201214176@farusac.edu.gt (no compartidos)
[Cambiar de cuenta](#)

*Obligatorio

Edad *

Tu respuesta _____

Género *

Femenino
 Masculino
 Otro: _____

[Siguiente](#) [Borrar formulario](#)

Funcionabilidad y usabilidad

Lectura *

	Poco (casi nada de texto)	Medio (párrafos pequeños)	Mucho (párrafos grandes)
Qué tanto texto prefiere leer en un documento digital	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Dispositivos *

	Teléfono móvil	Tablet	Computadora
Qué dispositivo es el que comúnmente usa para la lectura de documentos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

De acuerdo al inciso anterior ¿en qué orientación prefiere leer documentos o libros?

Horizontal
 Vertical

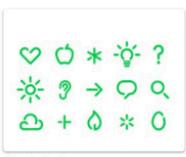
[Atrás](#) [Siguiente](#) [Borrar formulario](#)

Según las siguientes opciones de color, ¿para usted cuál representa mejor la violencia? *



Amarillo
 Rojo
 Negro

De las siguientes opciones, ¿cuál le parece más atractiva? *



Opción 1 Opción 2



Opción 3

[Atrás](#) [Enviar](#) [Borrar formulario](#)

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.
Este formulario se creó en Facultad de Arquitectura, Universidad de San Carlos de Guatemala. [Notificar uso inadecuado](#)

Google Formularios

Validación documento editorial interactivo

201214176@farusac.edu.gt (no compartidos)
[Cambiar de cuenta](#)

***Obligatorio**

Elementos gráficos

En esta sección se recolectará información acerca de tu experiencia con el documento "Violencia Homicida y COVID-19 durante el año 2020".

La intención es que puedas dar tu opinión respecto a elementos gráficos (tipografía, color, iconografía, interactividad, formato y composición) y cómo estos complementaron la información del contenido.

Tipografía (tamaño y tipo de letra) *

Tu respuesta

Color (amarillo, blanco, negro y rojo) *

Tu respuesta

Formato (1920*1080) *

Tu respuesta

Composición (orden de la información) *

Tu respuesta

Interactividad (navegación, animación y botonería) *

Tu respuesta

Iconografía (ej. iconos, formas y simbología) *

Tu respuesta

[Atrás](#) [Enviar](#) [Borrar formulario](#)

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este formulario se creó en Facultad de Arquitectura, Universidad de San Carlos de Guatemala. [Notificar uso inadecuado](#)

Google Formularios

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

Nueva Guatemala de la Asunción, 11 de enero de 2024

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

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que he realizado la revisión de estilo del proyecto de graduación, *Diseño de un documento editorial interactivo para el área de transparencia del Grupo de Apoyo Mutuo GAM* de la estudiante Andrea Guisela Bobadilla Ruiz, de la Facultad de Arquitectura, Escuela de Diseño Gráfico, carné: 201214176, previo a conferírsele el título de *Diseñadora Gráfica* en el grado académico de Licenciatura.

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

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

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

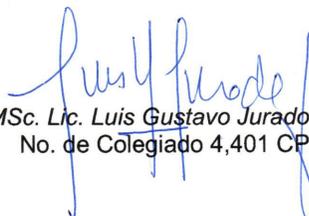
*Virsa Valenzuela Morales
Licenciada en Letras
Colegiada No. 6237*

**Diseño de un documento editorial interactivo
para el área de transparencia del Grupo de Apoyo Mutua GAM**
Proyecto de Graduación desarrollado por:



Andrea Guisela Bobadilla Ruiz

Asesorado por:



MSc. Lic. Luis Gustavo Jurado Duarte
No. de Colegiado 4,401 CPH



MSc. Lic. Carlos Enrique Franco Roldán
No. de Colegiado 22053



Licenciado Carlos Juárez
No. de Colegiado 33409

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano

