

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

DISEÑO DE PUBLICACIÓN DIGITAL INTERACTIVA

**para la recuperación de la memoria
histórica sobre las víctimas de
desaparición forzada durante el
Conflicto Armado Interno.
Proyecto realizado para el Grupo de
Apoyo Mutuo, Guatemala**

Proyecto de Graduación presentado por:
Adriana Liseth López González.

Para optar al título de: Licenciada en Diseño Gráfico
Guatemala, septiembre de 2024.

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Arquitectura

Escuela de Diseño Gráfico

**DISEÑO DE PUBLICACIÓN
DIGITAL INTERACTIVA**
para la recuperación de la memoria
histórica sobre las víctimas de
desaparición forzada durante el
Conflicto Armado Interno.
Proyecto realizado para el Grupo de
Apoyo Mutuo, Guatemala

Proyecto de Graduación presentado por:

Adriana Liseth López González.

Para optar al título de: Licenciada en Diseño Gráfico

Guatemala, septiembre de 2024

Junta Directiva

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini

Decano

MSc. Licda. Ilma Judith Prado Duque

Vocal II

Arqta. Mayra Jeanett Díaz Barillas

Vocal III

Br. Oscar Alejandro La Guardia Arriola

Vocal IV

Br. Laura del Carmen Berganza Pérez

Vocal V

M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría

Secretario Académico

Tribunal Examinador

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini

Decano

M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría

Secretario Académico

MSc. Lic. Luis Gustavo Jurado Duarte

Asesor Metodológico

MSc. Lic. Carlos Enrique Franco Roldán

Asesor Gráfico

Lic. Carlos Armando Juárez Ramírez

Tercer Asesor

AGRADECIMIENTOS

A DIOS por sobre todas las cosas, por darme la fuerza, sabiduría y la oportunidad de culminar una etapa más en mi vida.

A mi mamá y abuelito por formarme y apoyar mis estudios. Por ser el fundamento de lo que hoy soy.

A mi papá por darme la vida.

A mi esposo por ser mi apoyo incondicional, por creer en mí y por motivarme a seguir.

A mi hija por ser mi motor para ser mejor cada día, inspirarme y apoyarme siempre.

A mi hermana por su apoyo y cariño.

A mi suegra y mis cuñadas por su apoyo en todo momento.

A mis amigas Alejandra Cardona y Madelyn Retana por sus consejos y apoyo en todos estos años de amistad.

A mis compañeros de estudio en especial Ale Pisquiy por su compañerismo y apoyo.

A mis colegas Sergio Quemé por enseñarle la pasión por el diseño editorial e infografía, Sergio Espada por enseñarme a valorar y apreciar el arte de las infografía y a Erick Chay por compartir sus conocimientos de diseño web y redes sociales.

A mis catedráticos por la dedicación, entrega y pasión. Por los conocimientos compartidos. En especial a la Lcda. Emperatriz Pérez por motivarme a continuar y mis asesores MSc. Lic. Carlos Franco y MSc. Lic. Gustavo Jurado por su paciencia y consejos en este proceso.

A Grupo de Apoyo Mutuo GAM por confiar en mí y permitirme desarrollar este proyecto, en especial al Licenciado Carlos Juárez por su apoyo, colaboración y disposición a ayudarme en este proceso.

A la Universidad de San Carlos de Guatemala, mi alma mater.



CONTENIDO

01

Capítulo

INTRODUCCIÓN

1.1 Antecedentes	19
1.2 Definición y delimitación del problema de comunicación visual.....	22
1.3 Justificación.....	21
1.4 Objetivos.....	24

02

Capítulo

PERFILES

2.1 Perfil de la institución.....	29
2.2 Perfil del grupo objetivo	47

03

Capítulo

PLANEACIÓN OPERATIVA

3.1 Flujograma	55
3.2 Cronograma	59
3.3 Presupuesto	61

04

Capítulo

MARCO TEÓRICO

4.1 Aspectos teóricos que fundamentan el tema social planteado	65
4.2 Aspectos éticos a partir del Diseño Gráfico	74
4.3 Aspectos para fundamentar la solución gráfica planteada	83

05

Capítulo

DEFINICIÓN
CREATIVA

5.1 Brief	89
5.2 Recopilación de referencias visuales	91
5.3 Descripción de la estrategia de las piezas de diseño	96
5.4 Definición del concepto creativo	97
5.5 Definición de premisas de diseño	102

06

Capítulo

PRODUCCIÓN
GRÁFICA

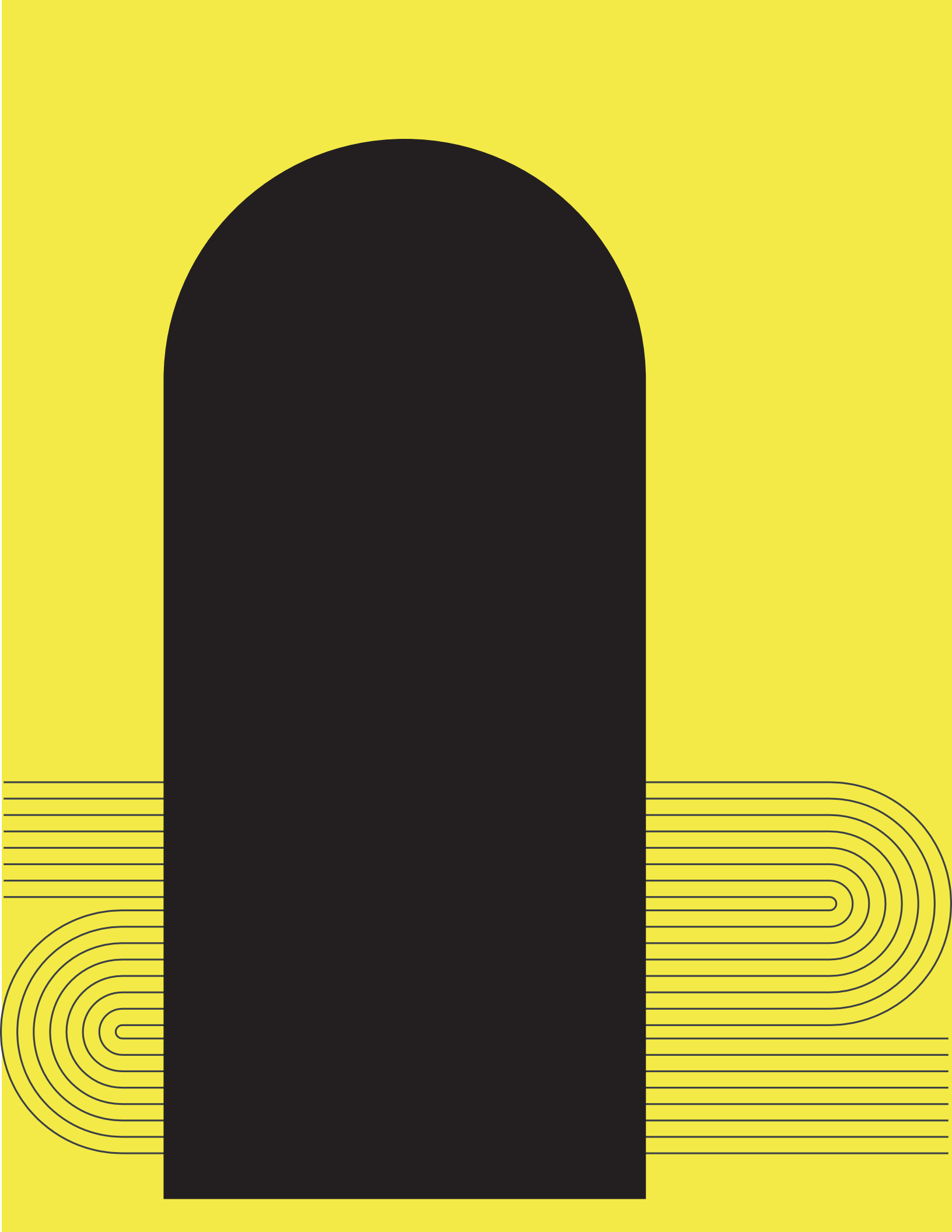
6.1 Primer nivel de visualización	113
6.2 Segundo nivel de visualización	127
6.3 Tercer nivel de visualización	147
6.4 Resultado Final - Validación Grupo Objetivo	156
6.5 Fundamentación Técnica	160
6.6 Lineamientos para la puesta en práctica	166
6.7 Aporte Económico del Estudiante	167

07

Capítulo

SÍNTESIS
DEL PROCESO

7.1 Conclusiones	173
7.2 Recomendaciones	174
7.3 Lecciones aprendidas	175
Referencias bibliográficas	179
Anexos	186



PRESENTACIÓN

En este proyecto se desarrolló una publicación digital interactiva para la recuperación de la memoria histórica sobre la desaparición forzada durante el Conflicto Armado Interno. En Guatemala el Conflicto Armado Interno fue un período marcado por una serie de atrocidades, una de ellas fue la desaparición forzada. Muchas personas fueron víctimas de estos abusos.

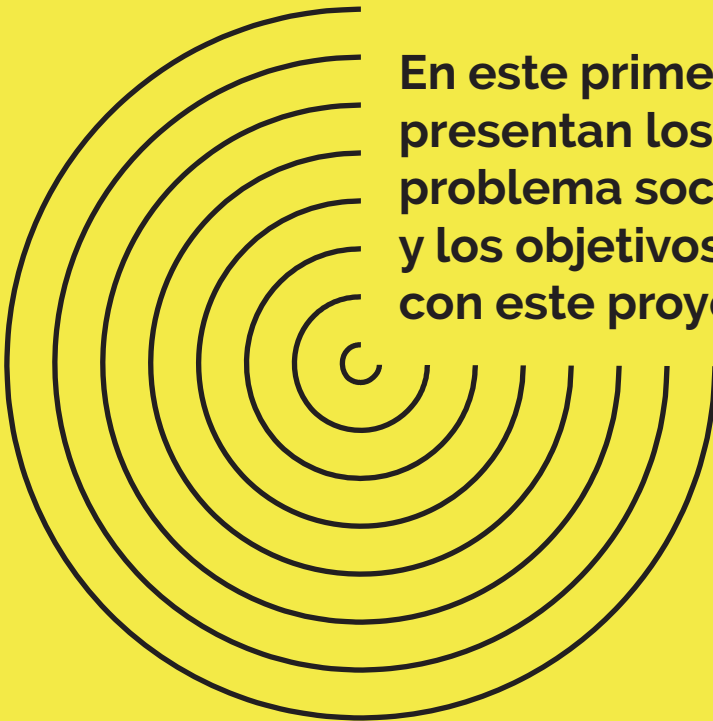
El objetivo de este proyecto es exponer la memoria histórica de Grupo de Apoyo Mutuo GAM por medio de diseño editorial digital interactivo para que sea publicado en medios digitales como fuente de información.

Es importante dar a conocer la historia de un país para progresar y desarrollarse, ya que esto evitará que los mismos errores se cometan de nuevo. Por esta razón es de vital importancia que las nuevas generaciones tengan acceso a este tipo de información por medio de herramientas modernas y atractivas para ellas.

El contenido del proyecto se presenta dividido en siete capítulos: en el capítulo uno se encuentran los antecedentes de la institución, en el capítulo dos, se describe el perfil institucional y la caracterización del grupo objetivo. Posteriormente, en el capítulo tres se describe la planificación y distribución de tiempos en que se llevó a cabo el proyecto. En el capítulo cuatro habla del marco teórico del proyecto, seguido el capítulo cinco que detalla el sustento teórico sobre la toma de decisiones de diseño para la elaboración del proyecto. Luego el capítulo seis exhibe las premisas de diseño, concepto creativo para la producción de las piezas gráficas. Para finalizar el capítulo siete se manifiestan las conclusiones y recomendaciones y lecciones aprendidas en el transcurso del desarrollo del proyecto.

01

Capítulo



En este primer capítulo se presentan los antecedentes del problema social, una justificación y los objetivos que se persiguen con este proyecto.

INTRODUCCIÓN

1.1. Antecedentes del problema social

A continuación se presentan los antecedentes del problema social.

El Conflicto Armado Interno en Guatemala, sin duda, ha sido uno de los sucesos que más ha marcado la historia de Guatemala, dejó un saldo de más de 200,000 víctimas y más de 45,000 «desaparecidos». Entre ellos, alrededor de 5,000 niños.¹

Según el Informe de Esclarecimiento Histórico, 93% de las atrocidades fueron perpetradas por el ejército.²

Existen instituciones que se han dedicado a brindar apoyo y acompañamiento psicológico y legal a familiares de víctimas; La PNUD que ha recopilado más de 16,000,000 documentos de los archivos de la ex Policía Nacional son accesibles al público y a las instituciones de la justicia por parte del Archivo Histórico de la Policía Nacional; existe un Banco Genético que cumple con estándares internacionales, permitiendo la identificación de casi 2,000 víctimas para que sus restos sean devueltos a sus familiares para

su dignificación; un promedio de 20,000 familiares de víctimas han recibido anualmente apoyo legal y psicosocial en el proceso de búsqueda de los restos de sus seres queridos.³

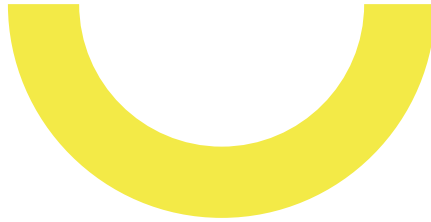
Grupo de Apoyo Mutuo, GAM, es una organización de la sociedad civil sin fines de lucro creada en 1984 que aglutina a los familiares de personas detenidas ilegalmente y desaparecidas forzosamente en Guatemala durante el Conflicto Armado Interno que duró de 1960 a 1996.⁴ Apoyan la atención psicosocial a las víctimas del Conflicto Armado Interno en Guatemala. Brindan acompañamiento y apoyo psicosocial a familiares y vecinos de las comunidades que fueron víctimas del Conflicto Armado Interno, particularmente en donde se realizan procesos de exhumaciones e inhumaciones en los que fueron cementerios clandestinos. De esta manera se busca fortalecer la organización comunitaria, la dignificación de los grupos sociales comunitarios, restablecer el tejido social y recuperar la memoria histórica.

¹ «PNUD. *Dando una voz a las mujeres víctimas*. Acceso el 17 de febrero de 2023, <https://undplac.exposure.co/dando-voz-a-las-mujeres-sobrevivientes-en-guatemala> »

² PNUD «*Dando una voz a las mujeres víctimas*».

³ PNUD «*Dando una voz a las mujeres víctimas*».

⁴ Grupo de Apoyo Mutuo GAM-. ¡CREEMOS! - GAM. Acceso el 15 de agosto de 2023, <https://grupodeapoyomutuo.org.gt/quienes-somos/>



Este grupo fue formado por un grupo de mujeres en medio del terror y de la impunidad, debido al peligro que representaba exponerse a la vista pública en un periodo marcado por la violencia de las dictaduras militares, vivían los familiares de los desaparecidos en la década de 1980. El único avance de la lucha por los derechos humanos en el país era el nacimiento del Grupo de Apoyo Mutuo. "Por tanto a GAM nunca le podrán quitar el mérito de haber sido la primera (organización) que rompió con el miedo, que rompió con el silencio y que se puso en pie (...) Lo que me ha sostenido todo este tiempo es el trabajo con la gente, la lucha." ⁵

La organización nació como producto de la institucionalización de la desaparición forzada en Guatemala como medida de represión contra la población en general. Durante una de las épocas más oscuras de Guatemala, el 4 de junio de 1984 nació el Grupo de Apoyo Mutuo, fundado por las esposas, madres y familiares de personas desaparecidas forzosamente. Estas mujeres se reunían constantemente en los sitios de búsqueda de sus familiares, lugares como las estaciones de policía, morgues, hospitales y cárceles hasta que decidieron actuar en conjunto y formar el Grupo de Apoyo Mutuo, por el apareamiento con vida de sus familiares y seres queridos para que sus peticiones adquirieron mayor fuerza.⁶

El objetivo de los fundadores de GAM era que los responsables dejaran libres a sus familiares, situación que nunca ocurrió.

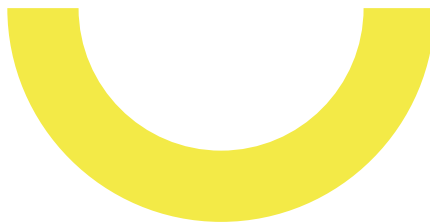
Muchos fueron los abusos que se conocen que las poblaciones vivieron durante este tiempo, tal es el histórico caso del juicio contra cinco expatrulleros que incurrieron en violencia sexual contra 36 mujeres Achí en el cuartel militar durante el Conflicto Armado Interno en Guatemala. Las mujeres eran torturadas sexualmente para conseguir información de sus supuestos nexos con los guerrilleros. Las mujeres violadas tenían entre 12 y 52 años, entre las 36 hay 4 menores de edad.⁷

Pese a múltiples inhumaciones de restos indígenas de diferentes masacres perpetradas a lo largo de estos años aún existen familias que no han podido encontrar rastro alguno de familiares, algunas osamentas no han podido ser identificadas por lo que no se han podido entregar a una familia en específico. Recientemente se llevó a cabo un homenaje «Hijos-Guatemala» organizado por la organización de Hijos e Hijas por la Identidad y la Justicia contra el Olvido y el Silencio (Hijos - Guatemala), frente a la Plaza de la Constitución zona 1, donde familiares recuerdan a sus desaparecidos; durante este evento exigen al Estado y al Ejército que les fuera revelado dónde están ente-

⁵ GAM. *Nuestra Historia. Guatemala: Grupo de Apoyo Mutuo, año.* Acceso el 15 de agosto del 2023, <https://grupodeapoyomutuo.org.gt/historia/>

⁶ GAM. n.d. "Nuestra Historia." In *Antecedentes*, 1

⁷ Marijosé España. *Caso Mujeres Achí: Sentencia está programada para este lunes 24 de enero.* Prensa Libre, 22 de enero de 2023. Acceso el 27 de enero de 2023, <https://tinyurl.com/yu3pqmc5>



rrados los restos de más de 45 mil personas desaparecidas.⁸

En Guatemala, se estima según datos estadísticos del INE, que el número de mujeres víctimas de violencia de género disminuyó un 8,4% en el año 2020, hasta 29.215. La tasa de víctimas de violencia de género fue de 1,4 por cada 1.000 mujeres de 14 y más años. El número de víctimas de violencia doméstica creció un 8,2%.”⁹ Por lo que se considera importante realizar campañas de concientización o informes que muestren el impacto de la violencia en la sociedad para que se tomen acciones para prevenirla y brindar apoyo a las víctimas.

A pesar de sus esfuerzos por comunicar y llevar la información al grupo objetivo, asisten a las ferias universitarias pero sin estrategia, en sí, no hay comunicación visual dirigida a los estudiantes. Es importante renovar la forma de comunicar y aprovechar los recursos digitales para lograr un mayor alcance de la comunicación, para que la memoria histórica GAM no se pierda y los hechos no se vuelvan a repetir en Guatemala. De no hacerlo se corre el riesgo que no se dé a conocer el trabajo hecho por GAM, no despertar el interés por los hechos históricos y que en algún momento no se reconozcan hechos similares y que vuelvan a ocurrir.

El alcance de una publicación digital se logra más allá del nivel nacional a la vez se puede lograr un alcance internacional para hacer llegar los temas principales de la institución a instituciones extranjeras interesadas en los temas de desapariciones forzadas durante el Conflicto Armado Interno en Guatemala.

A continuación, se definirá y delimitará el problema así como llegué a conocer la institución.

1.2. Justificación

1.2.1. Trascendencia del proyecto

“Quien no conoce su historia está condenado a repetirla”, esta frase atribuida por unos, al poeta y filósofo estadounidense de origen español Jorge Agustín Nicolás Ruiz de Santayana y Borrás,¹⁰ es una afirmación que nos hace ver la importancia de dar a conocer la historia de un país, para progresar y desarrollarse, ya que esto evitará que los mismos errores se cometan de nuevo. El Grupo de Apoyo Mutuo (GAM) durante 39 años se ha dedicado a investigar las desapariciones forzadas durante el Conflicto Armado Interno en Guatemala, se ha dedicado a la búsqueda de justicia y la dignificación de las víctimas.¹¹ En este tiempo ha logrado crear un archivo histórico, recopilar testimonios, investigar casos,

⁸ Luisa Paredes. *Familiares recuerdan a desaparecidos en el conflicto armado interno*. elPeriódico. Acceso el 27 de enero de 2023, <https://tinyurl.com/ynggse3n>

⁹ INE. *Estadística de Violencia Doméstica y Violencia de Género (EVDVG) Año 2020*. Acceso el 25 de febrero de 2023, <https://tinyurl.com/yq4nx6ma>

¹⁰ Pastor Castell & Florit Serrate. *La tangibilidad de la Historia*. INFODIR, 2016: 74-76. Acceso el 18 de marzo de 2023, <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=63727>

¹¹ GAM. *¿Qué es el archivo histórico del GAM?*. Acceso el 18 de marzo de 2023, <https://archivogam.haverford.edu/es/acceso/>

Definición y delimitación del problema de comunicación visual

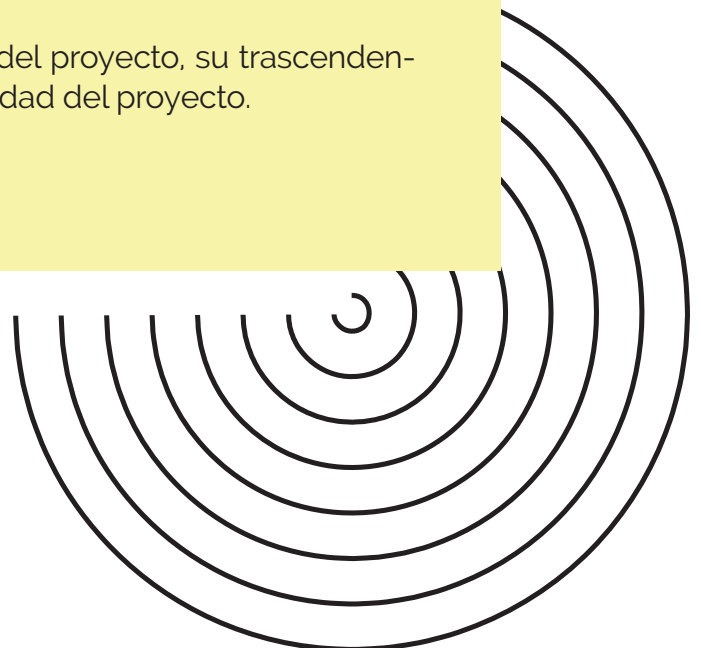
En sus esfuerzos por comunicar y llevar la información al grupo objetivo, asisten a las ferias universitarias, pero sin estrategia, en sí, no hay comunicación visual dirigida a los estudiantes. Es importante renovar la forma de comunicar y aprovechar los recursos digitales para lograr un

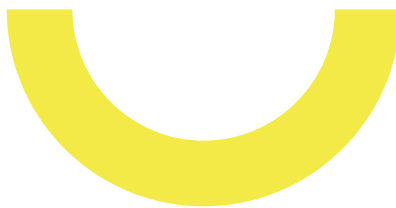
mayor alcance de la comunicación, para que la memoria histórica GAM no se pierda y los hechos no se vuelvan a repetir en Guatemala. De no hacerlo se corre el riesgo que no se dé a conocer el trabajo hecho por la institución, no despertar el interés por los hechos históricos y que en algún momento no se reconozcan hechos similares y que vuelvan a ocurrir. El alcance de una publicación digital se logra más allá del nivel nacional a la vez se puede lograr un alcance internacional para hacer llegar los temas principales de la institución a instituciones extranjeras interesadas en los temas de desapariciones forzadas durante el Conflicto Armado Interno en Guatemala.

A continuación, se presentará la justificación del proyecto, su trascendencia, incidencia en el diseño gráfico y la factibilidad del proyecto.



Figura 1: GAM





rescatar documentos, etc. con lo que ha logrado formar un legado histórico para el país, el cual, debe ser dado a conocer, por diferentes medios para que muchas personas tengan conocimiento de lo que se vivió durante ese período de tiempo que marcó de forma tan significativa el país.

1.2.2. Incidencia del diseño gráfico editorial

El presentar la información por medio de una publicación digital interactiva permite la inclusión de formatos de audio y de video con los que cuenta la institución que hacen que la publicación sea atractiva y comprensible al grupo objetivo. A la vez hace que la audiencia profundice en los temas de su interés y a la institución le permite dar a conocer más información de valor con la que cuentan, como la amplia recopilación de sus investigaciones, la historia de los hechos sucedidos y los testimonios de los familiares para contribuir a la dignificación de la memoria de las personas desaparecidas como apoyo no solo al país sino a los familiares de las víctimas.

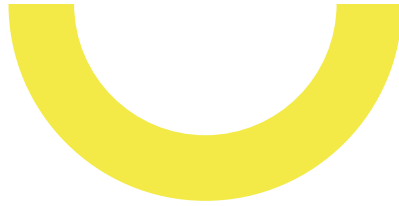
1.2.3. Factibilidad del proyecto

Este proyecto es factible gracias al apoyo de la Universidad de San Carlos de Guatemala que en su marco filosófico

establece que promoverá por todos los medios a su alcance la investigación en todas las esferas del saber humano y cooperará al estudio y solución de los problemas nacionales. La Universidad de San Carlos de Guatemala es una institución académica, con patrimonio propio, que contribuirá a desarrollar una filosofía latinoamericana que los aleje de la dependencia histórica y en el ínterin haga propuestas anti hegemónicas de carácter libertario.¹² Bajo ese marco el propósito de la de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala, ha sido la formación de profesionales capaces de desarrollar competencias técnicas, científicas y sociohumanísticas, para abordar y plantear opciones de solución a los problemas de comunicación visual, demandas de crecimiento y desarrollo de la sociedad guatemalteca.

Y es factible a través del estudiante que dona el trabajo Profesional Supervisado por medio de la asesoría de dos profesionales, un asesor gráfico y uno metodológico por medio del cual el estudiante dona el análisis, la conceptualización de la publicación como su estilo visual, se entregaran plantillas para que la institución pueda seguir haciendo las futuras ediciones de la pu-

¹² USAC. Marco Filosófico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, aprobado en el Punto Cuarto, Acta No. 15-98 de sesión celebrada por el Consejo Superior Universitario el 24 de junio de 1998. Acceso el 27 de enero de 2022, <http://vidausacperiodismo.blogspot.com/2010/04/autonomia-universitaria-y-valores-de-la.html>



blicación digital, lo que disminuye el costo en cuanto al proceso de diseño.

La institución crea y comparte su contenido en medios digitales, busca instituciones como universidades y asociaciones nacionales e internacionales para recaudar fondos y así difundir el material por medio de aliados estratégicos o donaciones con la finalidad de dar a conocer su información, así como también los medios para que la publicación sea difundida y presentada en medios digitales (blogs, redes sociales, bibliotecas virtuales, etc.) y a su vez seguir publicando futuras ediciones de dicha publicación. Se han presentado las diferentes justificaciones del problema social, a continuación se abordarán los objetivos que se pretenden alcanzar con este trabajo.

1.3. Objetivos

A continuación se presentan los objetivos generales y específicos que se pretenden alcanzar con este trabajo.

1.3.1. Objetivo General

Exponer la memoria histórica de Grupo de Apoyo Mutuo (GAM) por medio de diseño editorial digital interactivo para que sea publicado en medios digitales como fuente de información.

1.3.2. Objetivos Específicos de Comunicación

Facilitar la transmisión de la información del Grupo de Apoyo Mutuo GAM al grupo objetivo por medio del diseño de una publicación digital interactiva.



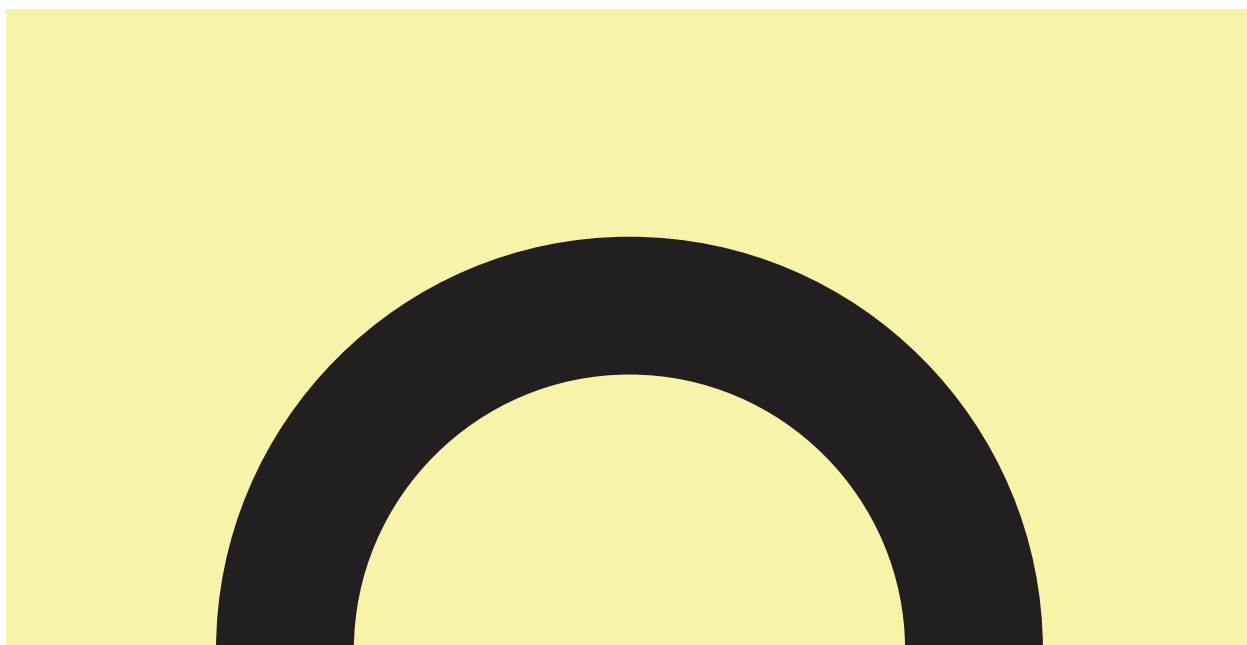
Figura 2: GAM

1.3.3. Objetivos Específicos de Diseño Gráfico

Diseñar material gráfico editorial digital interactivo con el fin de contribuir a comunicar de forma visual la información del Grupo de Apoyo Mutuo GAM al grupo objetivo a través del uso de los códigos visuales apropiados que expongan de forma adicional otros formatos por medio de links, audios y videos, para añadir información que amplíe el contenido de la publicación.

Conceptuar la línea gráfica de una publicación editorial digital interactiva para GAM con el fin que la publicación tenga un estilo propio alineado a la imagen gráfica de la institución mediante la aplicación de jerarquías de textos y objetos por medio de estilos establecidos solo para la elaboración de posteriores ediciones.

Se han presentado tanto los objetivos generales y específicos del proyecto. A continuación se abordarán los perfiles, tanto de la institución como del grupo objetivo.



02

Capítulo

A continuación se detallan los
perfiles de la institución como
del Grupo Objetivo.



PERFIL DE LA INSTITUCIÓN Y CARACTERIZACIÓN DEL GRUPO OBJETIVO

2.1. Investigación y delimitación del perfil de la Institución a quien se apoya

En la historia de Guatemala se han vivido muchas injusticias y hechos de dolor que han marcado la historia del país, es por esta razón que el Grupo de Apoyo Mutuo GAM es una organización que se desempeña en el ámbito de los Derechos Humanos, puede incluso decirse que fue una institución pionera en la materia de Derechos Humanos, pues es creada en Guatemala antes que surgiera la figura de la Procuraduría de Derechos Humanos de Guatemala, que nace en el país en 1985 siendo Guatemala el primer país de América Latina que crea, con carácter constitucional, la institución del Procurador de los Derechos Humanos.¹³

«El Grupo de Apoyo Mutuo es una organi-

zación de la sociedad civil sin fines de lucro creada en 1984 que aglutina a los familiares de personas detenidas ilegalmente y desaparecidas forzosamente en Guatemala durante el Conflicto Armado Interno que duró de 1960 a 1996.

Nuestro ámbito de trabajo abarca la justicia por el desaparecido y la dignificación de las víctimas, trabajo que ha llevado a GAM a estar nominado por el Premio Nobel de la Paz en 1986.

Además, elaboramos informes temáticos relacionados a los índices de violencia actuales y monitoreo a las instituciones que conforman el sector de seguridad y justicia.»¹⁴

¹³Procuraduría de los Derechos Humanos -PDH-. Reseña. Acceso el 19 de agosto de 2023, <https://www.pdh.org.gt/pdh/historia/resena.html>

¹⁴GAM. ¿Quiénes somos?. Acceso el 15 de febrero de 2023, <https://grupodeapoyomutuo.org.gt/quienes-somos/>



ORGANIGRAMA 2020 - 2024



Figura 3: Organigrama GAM 2020 - 2024. Extraído de documento proporcionado por el coordinador del Archivo Histórico de GAM. 2023.¹⁵

¹⁵ GAM. Plan estratégico 2021-2024. Guatemala: Grupo de Apoyo Mutuo, 2021. Acceso el 28 de febrero de 2023.

Departamento PAZ, DIGNIDAD Y BIENESTAR

En entrevista Carlos Juárez describió el departamento de Paz, Dignidad y Bienestar como: el departamento que busca impulsar procesos de dignificación de la memoria histórica de violaciones a los derechos humanos del pasado y del presente. El tema de dignidad fortalece los sistemas de paz para la construcción de un estado de derecho. El bienestar es conocer las necesidades vitales de la población para promover su inclusión en espacios de liderazgo y toma de decisiones.

Información general:

1. Historia

«Creada en 1984, GAM es una organización de defensa y promoción de Derechos Humanos dirigida a víctimas y familiares de víctimas de desaparición forzada, detención ilegal y violencia.

Trabaja en defensa de la vida y la libertad, brindando respuestas de verdad, justicia, dignidad, memoria y no repetición.»¹⁶

2. Visión

«GAM incide en la agenda de desarrollo del país y la transformación del Estado, desde su línea de acción en Derechos Humanos.

La agenda en Derechos Humanos siempre ha estado vinculada a la de desarrollo

y transformación del Estado. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible impulsados por las Naciones Unidas, particularmente en los que se orientan a justicia y procesos de paz, constituyen un referente.

GAM se ubica como parte de los esfuerzos de desarrollo y transformación del Estado, haciendo vigente y actual sus temas con las nuevas generaciones, especialmente en el actual contexto de crisis institucional y política que afecta a los Derechos Humanos y el Estado de Derecho.

GAM cuenta con alianzas y redes de influencia en el plano internacional de Derechos Humanos, que le permitan denunciar y presionar al Estado por cambios estructurales que incorporen propuestas de diferentes sectores, incluidos los que brindan a la sociedad guatemalteca acceso a la justicia, la verdad y la dignidad.»¹⁷

3. Misión

«Acompañar a familiares y víctimas de violaciones a los Derechos Humanos, en su búsqueda de verdad, justicia y dignificación.»¹⁸

4. Objetivos

- Trabajar por la justicia para el desaparecido y la dignificación de las víctimas.

Elaborar informes temáticos relacionados a los índices de violencia actuales y moni-

¹⁶ «Plan estratégico 2021-2024», GAM (2021), 1-2.

GAM. Plan Estratégico ..., 1-2.

¹⁷ «Plan estratégico 2021-2024», GAM (2021), 3.

GAM. Plan Estratégico ..., 3.

¹⁸ GAM. Nosotros. Acceso el 15 de febrero de 2023, <https://grupodeapoyomutuo.org.gt/quienes-somos/>

toreo a las instituciones que conforman el sector de seguridad y justicia.¹⁹

Realizar acciones de cabildeo ante el Congreso de la República, campañas de divulgación, convenios con universidades para promover entre estudiantes de derecho la

lucha contra la pena de muerte y cabildeo con jueces para que erradiquen esta práctica de nuestro país.

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

5. Valores

«Justicia

Trabajar en favor del Estado de Derecho entre todas y todos.

Verdad

Promover el conocimiento de las violaciones de derechos humanos del pasado y el presente.

Equidad

Impulsar la igualdad con justicia entre cada persona de la sociedad.

Dignidad

Promover el acceso a condiciones de respeto entre los miembros de la sociedad.

Memoria

Conocer y difundir el pasado reciente como garantía de no repetición.

Transparencia

Abogar por una cultura de integridad y rendición de cuentas.»²⁰

¹⁹ GAM. Plan estratégico 2021-2024, 4-5.

²⁰ GAM. Área de trabajo. Acceso el 15 de febrero de 2023, <https://grupodeapoyomutuo.org.gt/juridico-2/>

6. Servicios

A . Jurídica

«Busca justicia por las personas desaparecidas durante el Conflicto Armado Interno en Guatemala. Sus esfuerzos se enfocan en el litigio estratégico para casos de desaparición forzada, impulso de exhumaciones en cementerios clandestinos y posteriores exhumaciones. Además la búsqueda de niñez desaparecida y recepción de denuncias de violaciones a los derechos humanos para casos actuales.

DESAPARICIÓN FORZADA

La desaparición forzada es un delito pluriofensivo, el cual se da cuando una persona es detenida por autoridades del Estado, o con consentimiento de éstas, sin que se dé información de su paradero. Durante el conflicto armado interno en Guatemala se registraron por lo menos 45 mil casos de este delito, de los cuales por lo menos 5 mil víctimas son niños. Uno de los compromisos del trabajo histórico del Grupo de Apoyo Mutuo GAM, ha sido la búsqueda de estas miles de personas víctimas de desaparición forzada, llevando la voz de los miles de familiares que buscan conocer el paradero de sus seres queridos.

CEMENTERIOS CANDESTINOS

Durante los años más duros de la guerra

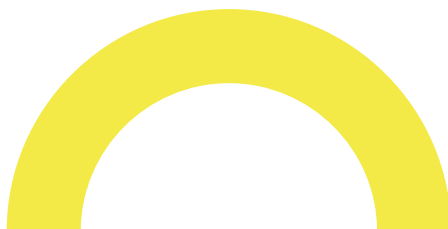
en Guatemala se realizaron cientos de masacres en todo el país, lo que dejó como resultado un número desconocido de cementerios clandestinos en donde el ejército depositaba indiscriminadamente los cadáveres de las personas asesinadas. El Grupo de Apoyo Mutuo, GAM, ha trabajado desde finales de los años 80 hasta la actualidad, en la búsqueda de dichos cementerios, con el fin de identificar dentro de ellos a posibles personas víctimas de desaparición forzada.

EXHUMACIÓN E INHUMACIÓN

El Grupo de Apoyo Mutuo GAM brinda acompañamiento a los familiares de las víctimas encontradas en cementerios clandestinos, para poder hacer los procesos de exhumaciones e inhumaciones según sea el caso, y de esta manera contribuir en la búsqueda de sus seres queridos. La experiencia del trabajo en la búsqueda de cementerios clandestinos ha dado como resultado el hallazgo de cientos de osamentas, las cuales en algunos casos y gracias al acompañamiento de la Fundación de Antropología Forense de Guatemala –FAFG-, se ha logrado identificar a las víctimas que se encontraban en estos cementerios.

DENUNCIAS DE VIOLACIONES A LOS DERECHOS HUMANOS

El Grupo de Apoyo Mutuo GAM recibe denuncias relacionadas a violaciones a dere-





chos humanos actuales, brindando orientación o asesoría jurídica en algunos casos para garantizar y contribuir a la defensa y respeto de los derechos de las personas.

BÚSQUEDA DE NIÑEZ DESAPARECIDA

Como parte de su accionar institucional el Grupo de Apoyo Mutuo GAM, realiza trabajos de búsqueda de niñez desaparecida durante el conflicto armado interno, la cual fue desplazada de manera forzada o bien fue adoptada, secuestrada o dada en adopción. Durante más de diez años de búsqueda se han logrado más de 100 reencuentros, los cuales contribuyen de manera activa a la reconstrucción del tejido de la sociedad guatemalteca dañado por 36 años de guerra.»²¹

B. Transparencia

«Trabajan en transparencia y lucha contra la corrupción en Guatemala. Producen 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.

INFORMES SOBRE DERECHOS HUMANOS

Son parte del Equipo Regional Centro Americano de Monitoreo y Análisis de Derechos

Humanos, en el cual participan activamente para la construcción anual de un informe regional sobre Derechos Humanos y Conflictividad en la región, el cual se presenta en su versión inglés español.

INFORMES SOBRE SEGURIDAD Y EJECUCIÓN

De manera periódica el Grupo de Apoyo Mutuo GAM presenta informes sobre violaciones a los derechos humanos de las personas, principalmente al derecho a la vida. También elaboran informes de ejecución presupuestaria, en donde se monitorea la ejecución del gasto público, enfocado principalmente en seguridad.

SOLICITUDES DE ACCESO A LA INFORMACIÓN PÚBLICA

Una de las principales fuentes para conocer y transparentar las gestiones públicas son las solicitudes de acceso a la información, ya que de acuerdo a la ley, cualquier ciudadano puede hacer una solicitud sobre información pública a cualquier institución del Estado. Por esta vía el Grupo de Apoyo Mutuo GAM, solicita información de distintas instituciones con la finalidad de identificar el verdadero y eficiente funcionamiento de las unidades de información pública así como para verificar la efectividad y transparencia en el funcionamiento de estas.

²¹ GAM «Área de trabajo».

CAPACITACIONES SOBRE ACCESO A LA INFORMACIÓN

Convencidos que la transparencia debe de convertirse en un acto natural de la administración pública, el Grupo de Apoyo Mutuo GAM trabaja con líderes y lideresas a nivel comunitario para fortalecer la capacidad de exigibilidad de rendición de cuentas en las autoridades locales. Esta actividad se realiza a través del uso de la Ley de Acceso a la Información Pública.»²²

C. Dignificación

«Apoyan la atención psicosocial a las víctimas del conflicto armado interno en Guatemala. Sus actividades las desarrollamos en el ámbito de la justicia transicional y los procesos de inhumaciones y exhumaciones

FORTALECIMIENTO DE CAPACIDADES LOCALES

El Grupo de Apoyo Mutuo GAM, desde sus inicios ha apoyado iniciativas locales de fortalecimiento de liderazgos de mujeres a través de la educación y pequeños proyectos de producción local. Este trabajo se lleva a cabo en los lugares más golpeados por el conflicto armado interno en el país.

ATENCIÓN PSICOSOCIAL EN LOS PROCESOS DE EXHUMACIONES E INHUMACIONES

Nuestro trabajo se encuentra enfocado

al acompañamiento y apoyo psicosocial a familiares y vecinos de las comunidades que fueron víctimas del conflicto armado interno, particularmente en donde se realizan procesos de exhumaciones e inhumaciones en los que fueron cementerios clandestinos. De esta manera se busca fortalecer la organización comunitaria, la dignificación de los grupos sociales comunitarios, restablecer el tejido social y recuperar la memoria histórica.»²³



²² GAM «Área de trabajo», Grupo de Apoyo Mutuo, acceso 15 de febrero 2023, <https://grupodeapoyomutuo.org.gt/dignificacion-2/>

²³ Carlos Juárez (coordinador del Archivo Histórico de GAM), entrevista por Adriana López, 14 de febrero de 2022.



Figura 4: «Conmemoración Día Internacional contra la Desaparición Forzada», <https://grupodeapoyomutuo.org.gt/dignificacion-2/>.

7. Cobertura

«Toda la república de Guatemala con sede en la capital de Guatemala.»²⁴

8. Beneficiarios

- «Víctimas de violaciones a los derechos humanos y sus familiares.
- Población en riesgo y víctima de violencias.
- Familiares y descendientes de víctimas de desaparición forzada y detención ilegal, durante el Conflicto Armado Interno.
- Usuarios de redes sociales»

Con la atención a sus grupos objetivo, GAM contribuye a la reconstrucción y fortalecimiento del tejido social para lo cual involucra a diferentes actores como la juventud, universidades, centros educativos, medios de comunicación, entidades de justicia, investigadores y defensores en DDHH, entre muchos otros que conforman su red de contactos y relaciones.»²⁵

9. Financiamiento

«A través de la cooperación internacional.»¹⁴

10. Antecedentes Gráficos



Figura 5: Plantillas para informes GAM, Licenciado Carlos Juárez, coordinador Archivo Histórico de GAM.



Figura 6: Plantillas para informes GAM, Licenciado Carlos Juárez, coordinador Archivo Histórico de GAM.

²⁴ GAM. «Plan estratégico 2021-2024».(2021), 3.

²⁵ Juárez, coordinador del Archivo Histórico de GAM. Entrevista.

Las plantillas son un recurso simple bien diseñado para satisfacer las necesidades de la institución. Son utilizadas para entregar informes periódicos de comunicación sobre violencia. Son plantillas ajustadas a Word lo que facilita el uso por cualquiera en la institución lo que facilita el uso y la uniformidad. El peligro es que no cuentan con un manual de normas lo que facilita que se caiga en prácticas no profesionales de diseño.

En ocasiones se ve aplicado para otros usos donde se ven alterados el diseño, las tipografías y retícula, lo cual provoca que se vea desordenado. Como la aplicación de una invitación que se encuentra publicada en su Twitter en la que aplican más de dos tipos de letra diferente y carece de retícula.

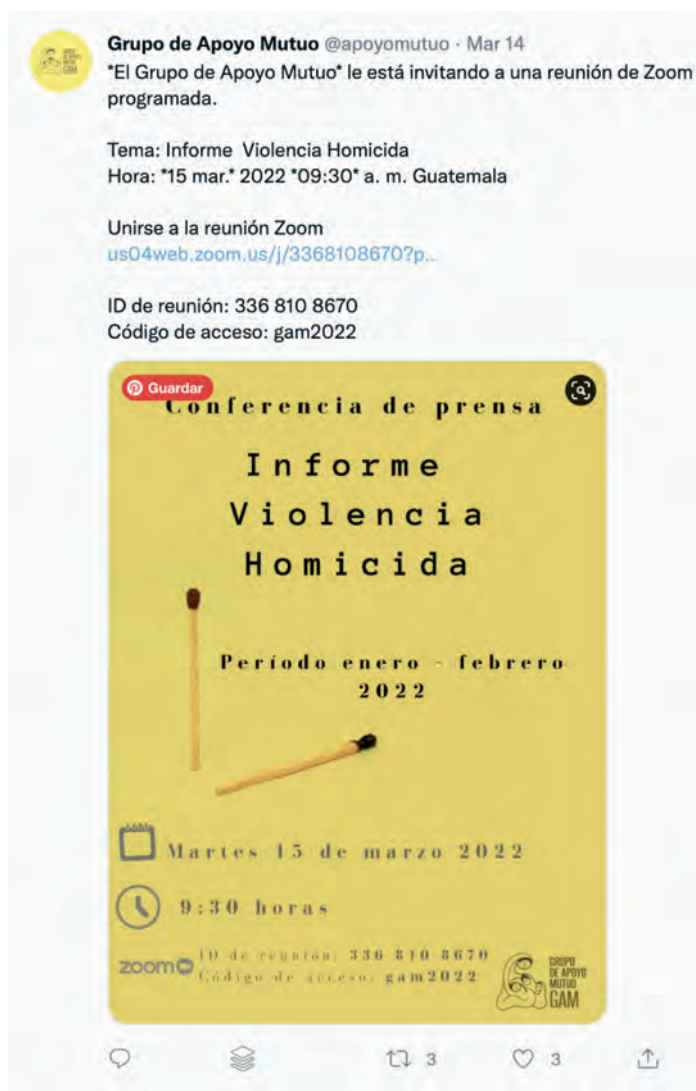


Figura 7: Invitación a lectura de Informe Violencia Homicida Enero - Febrero 2022 GAM, <https://twitter.com/apoyomutuo>.

Digitales

Sitio web GAM



Acceda por medio del siguiente enlace
<https://grupodeapoyomutuo.org.gt/>
al **sitio web de GAM** o escanee el código
QR arriba.

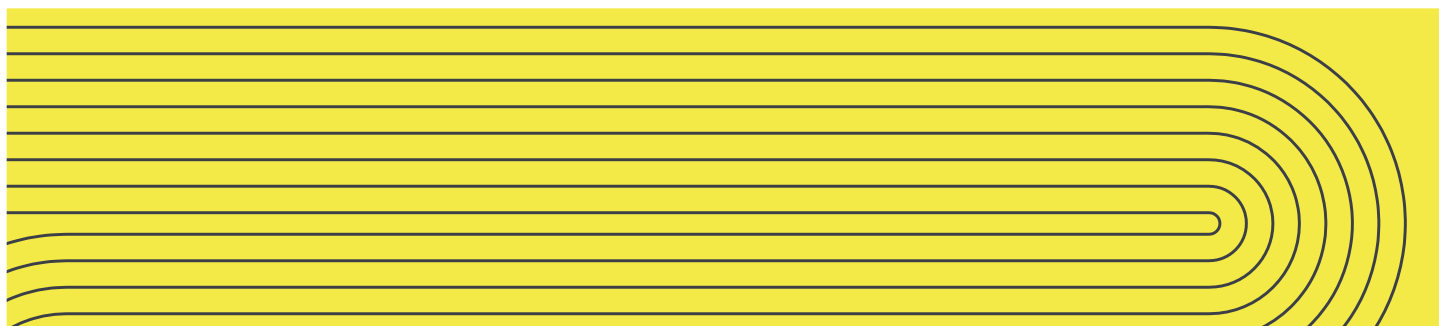
Utiliza la paleta de colores de forma adecuada. Negro, gris y amarillo. Aunque el diseño es útil y funcional, podría ser más ordenado.

Sitio web Archivo Histórico GAM



Acceda por medio del siguiente enlace
<https://archivogam.haverford.edu/es/>
al sitio **Archivo Histórico GAM** o escanee el
código QR arriba.

Es útil, simple y en cuanto a diseño guarda la misma paleta de colores que la página principal.



INSTAGRAM GAM



Acceda por medio del siguiente enlace <https://www.instagram.com/grupodeapoyomutuo/?hl=es> al sitio **Instagram GAM** o escanee el código QR arriba.

El feed no tiene unidad en cuanto a los colores y estilo en las publicaciones.

TWITTER GAM



Acceda por medio del siguiente enlace <https://twitter.com/apoyomutuo> al sitio **Twitter GAM** o escanee el código QR arriba.

El feed no tiene unidad en cuanto a los colores y estilo en las publicaciones.



FACEBOOK GAM



Acceda por medio del siguiente enlace <https://www.facebook.com/GAMGuatemala> al sitio **Facebook GAM** o escanee el código QR arriba.

El feed no tiene unidad en cuanto a los colores y estilo en las publicaciones.

YOUTUBE GAM



Acceda por medio del siguiente enlace <https://www.youtube.com/user/CanalGAM> al sitio **YouTube GAM** o escanee el código QR arriba.

Por ahora tienen el problema que la persona que creó el canal ahora es propietaria del canal y figura como un canal personal, no han logrado recuperarlo.



TIKTOK GAM



Acceda por medio del siguiente enlace <https://www.tiktok.com/@grupodeapoyomutuo> al sitio **TikTok GAM** o escanee el código QR arriba.

Esta es una plataforma podría ser mejor aprovechada con videos informativos aprovechando toda la data con la que se cuenta.

FIRMA ELECTRÓNICA



Figura 8: Firma digital, GAM, Licenciado Carlos Juárez, coordinador Archivo Histórico de GAM.

La firma respeta el código cromático. El cargo podría tener una tipografía bold para resaltar el puesto de la persona y ser uno 2 puntos más grande que el texto de teléfono y redes.

PUBLICACIONES EN REDES SOCIALES



CASO TACTIC

Rodolfo López Quej, trabajador del Instituto Nacional de Comercialización Agraria (INDECA), su hermano Francisco Guerrero López era el primer maestro que se iba a graduar de la aldea, Jacobo López Ac, primo de ambos era promotor de salud y el presidente del Comité Pro-Mejoramiento de la aldea. Tampoco los tres eran líderes sociales que trabajaban para mejorar las condiciones de vida de la comunidad.

En la madrugada entre el 25 y 26 de enero de 1983, en la aldea Tactic, del municipio de Tactic en Alta Verapaz, Jacobo López Ac, Francisco Guerrero López y Rodolfo López Quej fueron sacados de sus casas por los comendados militares Balbazar Miran y José Manuel Castañeda Apicaco con aproximadamente 25 personas portando pasamontañas, armas y se los llevaron con rumbo desconocido. A Jacobo antes de llevarlos lo amarraron en ropa interior a un árbol, registraron la casa, le dieron dinero a la familia y después se lo llevaron.

Así empezó todo el sufrimiento de los familiares que los han buscado incansablemente desde hace casi 40 años, en esa búsqueda se integraron el Grupo de Apoyo Mutuo - GAM, y producto de su lucha y la de cientos de familias de personas desaparecidas,

los restos óseos de Jacobo López fueron encontrados en una fosa del cementerio clandestino de la antigua Zona Militar no 21 hoy CHICOMPAZ en Cobán, Alta Verapaz, siendo Jacobo uno de las 585 personas desparecidas encontradas en este lugar, pero Francisco y Rodolfo siguen desaparecidos.



Fuente: de familiares de desaparecidos. Fotografía GAM

1. https://gama.org.gh/publicacion-de-los-parientes-desaparecidos-durante-el-gobierno-de-los-castros

2. https://www.prensa-latina.com/comunicados-desaparecidos-2013-01-26

Las publicaciones en las redes sociales no tienen unidad en cuanto a los colores y estilos en las publicaciones.



Figura 10: Publicación de Facebook 8 de febrero 2022 Caso Tactic GAM, <https://www.facebook.com/GAMGuatemala>.

Figura 11: Publicación de Facebook 3 de diciembre 2021 GAM, <https://www.facebook.com/GAMGuatemala>.



Figura 12: Publicación de Facebook 24 de febrero 2022 GAM, <https://www.facebook.com/GAMGuatemala>.



Figura 13: Publicación de Facebook 23 de febrero 2022 GAM, <https://www.facebook.com/GAMGuatemala>.

Instagram



Figura 14: Publicación de Facebook 23 de febrero 2022 GAM, <https://www.facebook.com/GAMGuatemala>.

Esta publicación se separa de los colores utilizados y estilos contrastantes a tres colores.

YouTube

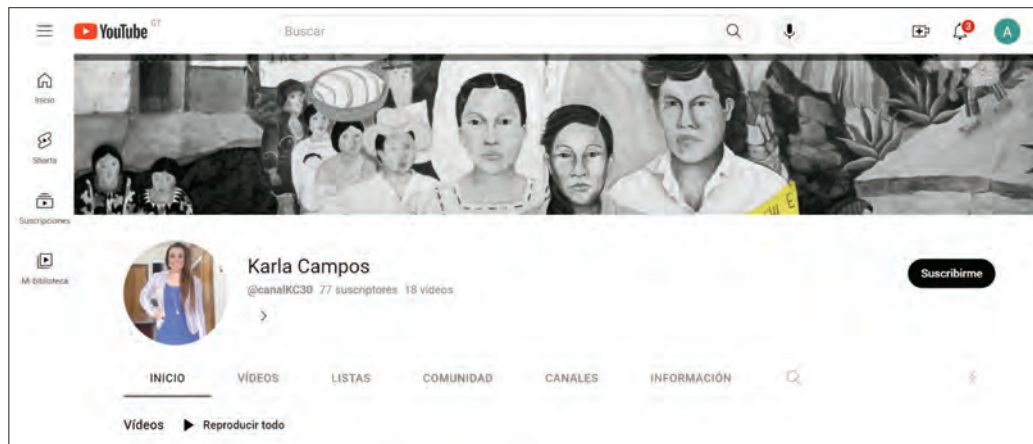


Figura 15: Perfil de YouTube agosto 2023 GAM, <https://www.youtube.com/user/CanalGAM>.

El feed no tiene unidad en cuanto a los colores y estilo en las publicaciones, puede ser más atractivo. Actualmente, el canal es de la propietaria como persona individual.

TikTok

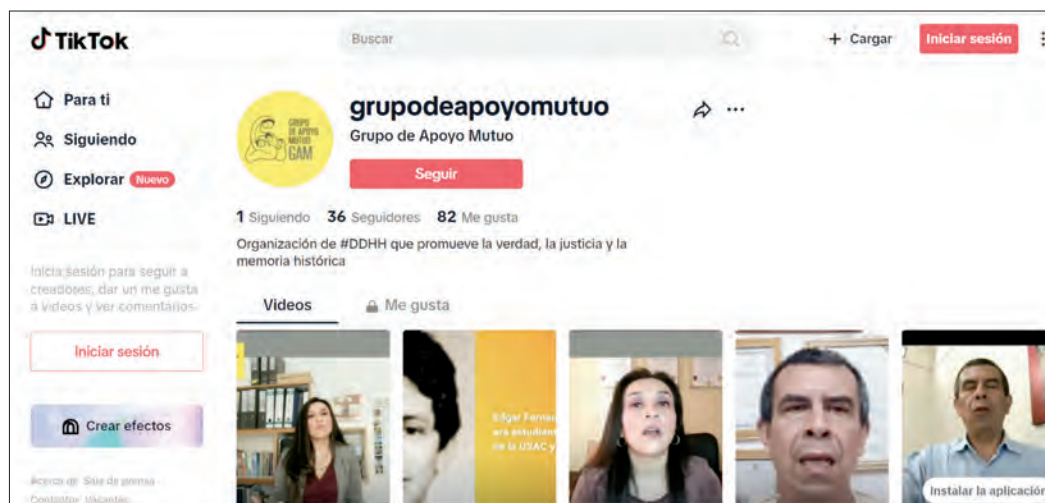


Figura 16: TikTok agosto 2023 GAM, <https://www.tiktok.com/@grupodeapoyomutuo>.

El feed no tiene unidad en cuanto a los colores y estilo en las publicaciones, puede ser más atractivo. Se han descrito todas las características de la institución, a continuación se describirán las características del grupo objetivo.

2.2. CARACTERIZACIÓN DEL GRUPO OBJETIVO

2.2.1. Características geográficas

La institución quiere enfocar su comunicación en los millenials guatemaltecos.

2.2.2. Características socio demográficas

Edad:

Guatemaltecos comprendidos en las edades de 30 a 40 años (generación X o Millenials). En Guatemala el grupo objetivo de la institución se encuentra dentro del 62% de la población.²⁶

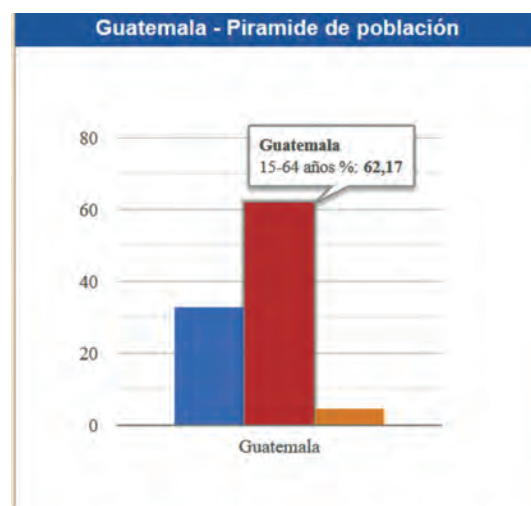


Figura 17: Gráfica «Guatemala -Pirámide de población», Datosmacro.com.²⁷

Guatemala - Pirámide de población			
Fecha	0-14 años %	15-64 años %	> 64 años %
2021	32,93%	62,17%	4,90%

Figura 18: Tabla «Guatemala -Pirámide de población», Datosmacro.com.²⁸

Sexo: masculino y femenino
Escolaridad: Universitarios
Etnia: Maya, Mestizo

Hábitat: Estudiantes con acceso a internet y redes sociales
Responsabilidad familiar: Puede tener o no responsabilidad familiar

²⁶ ORBYT. Guatemala - Pirámide de Población. Diciembre de 2021. Acceso el 12 de marzo de 2023, <https://datosmacro.expansion.com/demografia/estructura-poblacion/guatemala>

²⁷ Deloitte Organization. The Deloitte Global 2022 Gen Z & Millennial Survey, mayo de 2023. Acceso el 22 de agosto de 2023, <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/sv/Documents/about-deloitte/Encuesta-Millennial-GenZ-2022.pdf>

²⁸ Rosa Marleni Flores García & Andrea María Urbina Batres. El salario emocional como estrategia para la retención de los millenials en la empresa Consulting Systems and Technology, S.A. Tesis de licenciatura en Psicología. Escuela de Ciencias Psicológicas, USAC: Guatemala, 2019, 11-14. Acceso el 12 de marzo de 2023, <http://www.repositorio.usac.edu.gt/12966/1/13%20T%283315%29.pdf>



2.2.3. Características socioeconómicas

« Los *millennials* buscan equilibrio y oportunidades para crecer. El salario es la razón principal por la que dejaron a sus empleadores en los últimos dos años. Pero cuando se trata de lo que los hace elegir una nueva organización para trabajar, el buen equilibrio entre el trabajo y la vida personal y las oportunidades de aprendizaje y desarrollo son sus principales prioridades.»²⁹

«Es una generación que se distingue por buscar vivir bien, por lo que necesitan tiempo para realizar lo que realmente les gusta y les da placer, los Millennials no organizan su vida alrededor del trabajo. Por esta razón, con frecuencia se les tacha de no comprometerse laboralmente.

La generación Millennial parece relevante en un país como Guatemala, donde según las proyecciones del Instituto Nacional de Estadísticas (INE) en 2015, de una población alrededor de los 16 millones, casi 13 millones son menores de 40 años. La generación Millennial es la que domina en el mercado laboral actualmente y las exigencias dentro de las organizaciones para lograr competir dentro del mercado en que se encuentra inmerso es mayor, por lo que demanda personal calificado, caracterizado por su dominio de diferentes idiomas, flexibilidad para laborar en horarios no con-

vencionales y sus habilidades interpersonales, así como el deseo por adquirir nuevos conocimientos, su multiculturalidad y un enfoque dirigido al servicio al cliente, entre otros. Es la generación Millennial la que se adapta más a este perfil gracias a su formación académica, su percepción de sí mismos como ciudadanos globales, su carencia de grandes obligaciones financieras y su disponibilidad de tiempo.»³⁰

2.2.3. Características psicográficas

«Millennial con las demás, se relaciona con su vivencia en las tecnologías y su capacidad de interacción con ellas, el entender el mundo sin ella no es un trabajo fácil para esta generación, ya que el mundo de las comunicaciones y la informática forman parte de su rutina diaria y condicionan sus hábitos de vida, comunicación y el trabajo.»³¹

El dispositivo por excelencia de un millennial es el celular, o mejor dicho el smartphone. Por ahí comparten con sus amigos, se relacionan y expresan con todos. Están constantemente conectados, en promedio, empiezan a conectarse desde las 6:00 a.m. y se desconectan hasta las 12:00 p.m.³²

²⁹ Flores García & Urbina Batres, «El salario emocional como estrategia para la retención de los millennials en la empresa Consulting Systems and Technology, S.A.»11-14

³⁰ Soy502. ¿Cómo identificar a un millennial?. 26 de julio de 2016. Acceso el 12 de marzo de 2023. <https://www.soy502.com/articulo/como-identificar-millennial-68696>

³¹ Soy502 «¿Cómo identificar a un millennial?».

³² *Ibidem*

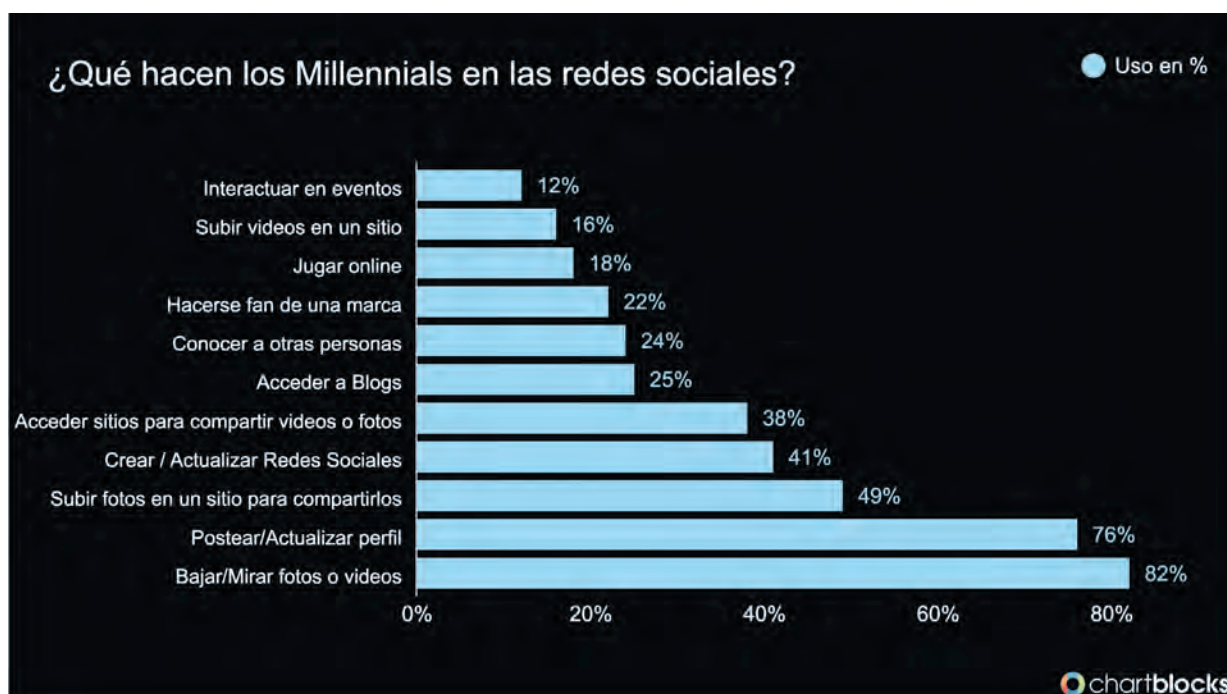


Figura 19: Gráfica «¿Por dónde se conectan los Millennials?». ³³

En sus dispositivos móviles, los millennials hacen uso de servicios bancarios en línea, compras por Internet y por supuesto, revisan sus redes sociales. Se mantienen constantemente actualizando sus perfiles con fotografías y compartiendo con sus amigos. ³⁴

³³ Soy502. «¿Cómo identificar a un millennial?», acceso 12 de marzo de 2023 <https://www.soy502.com/articulo/como-identificar-millennial-68696>

³⁴ Flores García & Urbina Batres, «El salario emocional como estrategia para la retención de los millennials en la empresa Consulting Systems and Technology, S.A.», 11-14.

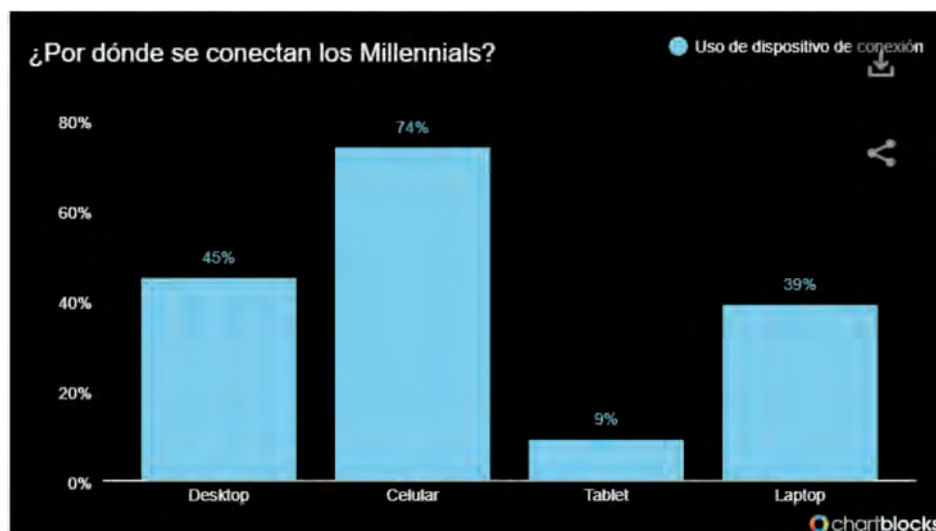


Figura 20: Gráfica «¿Qué hacen los Millennials en las redes sociales?». ³⁵

«Estos jóvenes son individualistas y reivindican la autonomía en sus opiniones y actuaciones, ubicando su ámbito personal por encima de las consideraciones laborales y sociales. El deseo de autonomía de estos jóvenes se ha visto reflejado en la tendencia de emprender su propio negocio y siempre en busca de nuevos retos, aprovechan las buenas ideas, la educación y dominio de idiomas.»

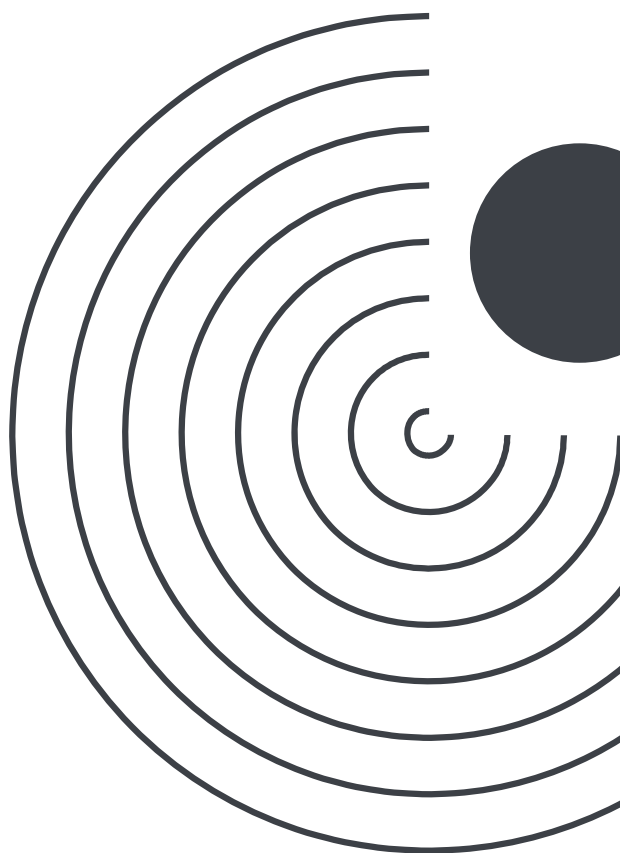
³⁵ Juárez, coordinador del Archivo Histórico de GAM. Entrevista.

2.2.4. Relación entre el grupo objetivo y la institución

La institución no realiza actividades con el grupo objetivo.

Los acercamientos que logra se realizan a través de ferias universitarias tanto públicas como privadas, en donde dan a conocer las actividades que realiza la institución, la memoria histórica. Adicionalmente, hace alianzas con universidades para trabajar con epesistas de las carreras de diseño gráfico, derecho, historia y antropología. Son conscientes que hay mucho desconocimiento y es importante que GAM se convierta en una fuente de información para las nuevas generaciones para mantenerlas informadas de los hechos del pasado para que no se vuelvan a repetir. Posicionar temas como este en las nuevas generaciones y aún tiene muchas etiquetas alrededor como el ser criticadas.

Se han presentado las características investigadas sobre el grupo objetivo. En el siguiente capítulo se presentará la planeación operativa del proyecto.



03

Capítulo



En este capítulo se presenta el flujograma, el “Cronograma presentado en un diagrama de Gantt” y el presupuesto necesario para llevar a cabo las actividades del proyecto.

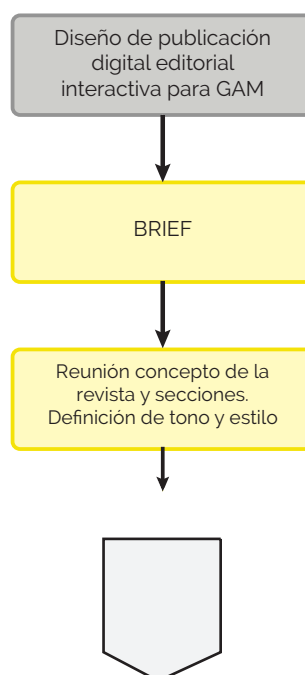
PLANEACIÓN OPERATIVA

3.1. Flujograma

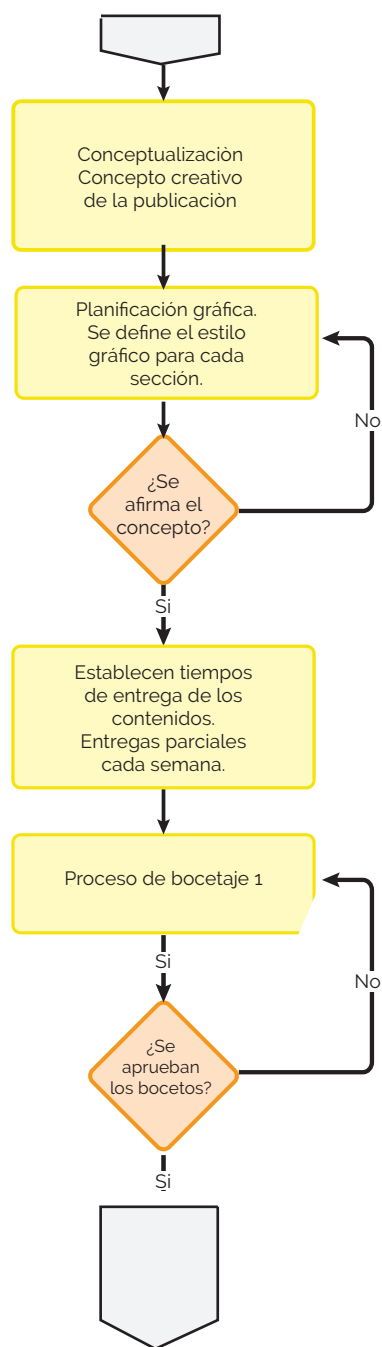
Un flujograma o diagrama de flujo es una herramienta gráfica que representa visualmente un proceso o un algoritmo. Es muy utilizado en los campos de la informática, la economía, la industria e incluso la psi-

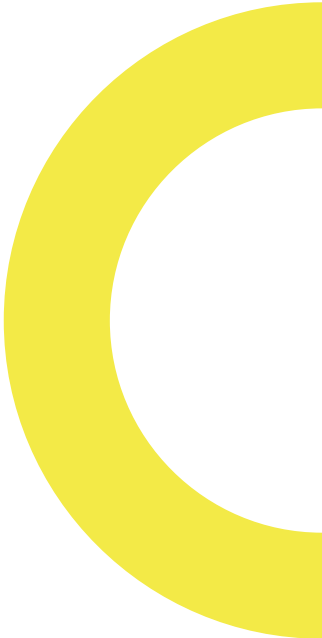
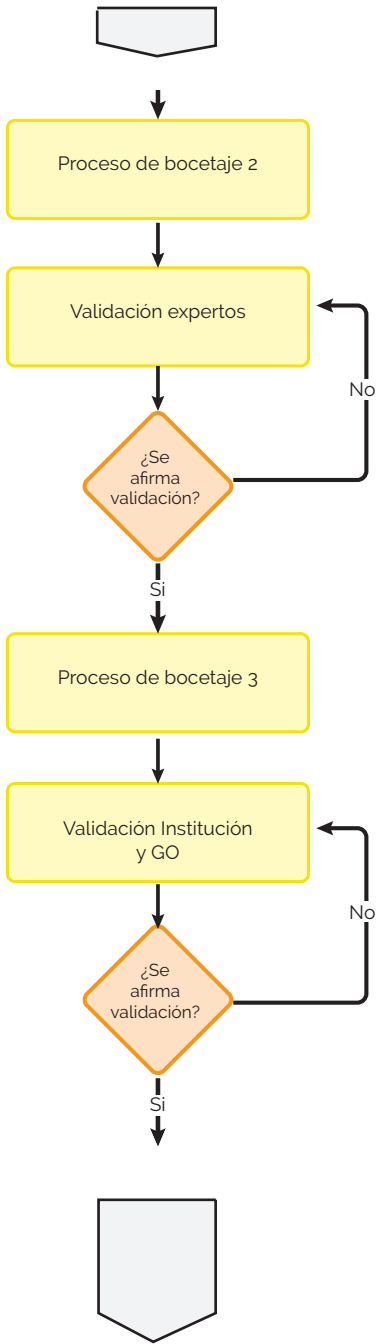
cología, para organizar de un modo simple las decisiones involucradas en algún tipo de proceso.³⁶

A continuación se presenta el flujograma para este proyecto de graduación.



³⁶ Cristian C. Cárdenas. Flujograma - Qué es, características, tipos y ejemplos. Acceso el 22 de agosto de 2023, <https://concepto.de/flujograma/#ixzz8BBKRqLWs>





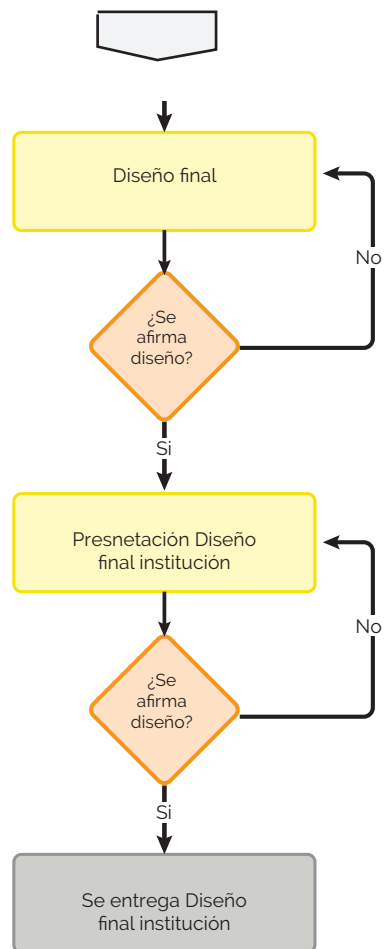


Figura 21: Flujograma, creación propia.



3.2. Cronograma

Un cronograma (palabra derivada del griego krónos, "tiempo", y gramma, "letra") es una representación gráfica, ordenada y esquemática de eventos, generalmente venideros. Normalmente sirve como herramienta de gestión de proyectos, funciones o actividades. Su uso es muy común en una enorme variedad de ámbitos, especialmente en los laborales y empresariales.

Para este proyecto usaremos el diagrama de Gantt que consiste en una barra de entrada doble, en la cual se anotan las actividades (filas) y el tiempo de su duración (columnas), para así poder organizarlas en el tiempo. Es el tipo que se emplea mayormente en la gestión de espacios, como aulas de clases, que son frecuentadas por diversos grupos de personas.³⁷

A continuación se presenta el diagrama de Gantt de este proyecto.

³⁷ Equipo editorial, Etecé. *Cronograma*. 11 de septiembre 2020. Acceso el 22 de agosto de 2023, <https://concepto.de/cronograma/#ixzz8BBNHQWNr>

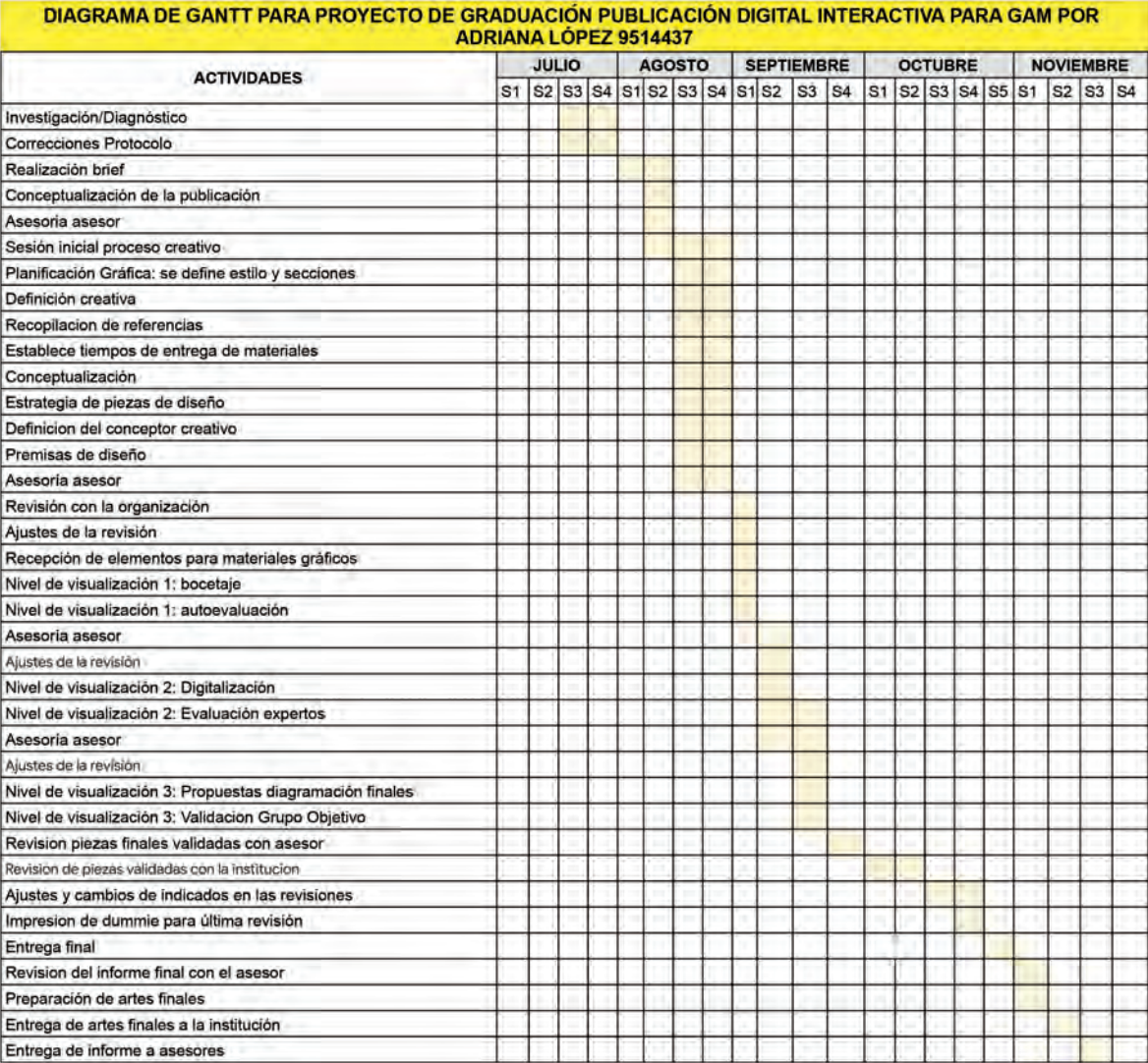


Figura 22: Diagrama de Gantt, creación propia.



3.3. Presupuesto

Un presupuesto es un documento en el que se detallan los gastos y ganancias que se prevé que tenga un organismo, empresa u entidad (privada o estatal) en un lapso de tiempo determinado.³⁸

A continuación, se presenta el presupuesto del costo del proyecto de graduación, en este se presentan los costos fijos y variables, servicios profesionales de diseño, impre-vistos, impuestos y el total con impuestos. Este presupuesto está contemplado para 3 meses que dura la elaboración del proyecto.

³⁸ Equipo editorial, Etecé. *Presupuesto*. 16 de febrero de 2022. Acceso el 22 de agosto de 2023, <https://concepto.de/presupuesto/#ixzz8BBU6tCOW>

PRESUESTO PUBLICACIÓN DIGITAL GAM

COSTOS FIJOS	VALOR
Agua	Q150.00
Luz	Q300.00
Teléfono	Q150.00
Internet	Q300.00
Adobe Creative	Q300.00
Microsoft Office	Q100.00
Total costos fijos	Q1,300.00
COSTOS VARIABLES	VALOR
Útiles de Oficina	Q75.00
Impresiones	Q300.00
Gasolina	Q150.00
Parqueos	Q80.00
Total costos fijos	Q605.00
SERVICIOS PROFESIONALES DE DISEÑO	VALOR
Inverstigación	Q8,000.00
Bocetaje	Q10,000.00
Diseño de publicación	Q15,500.00
Dummies	Q150.00
Flipping book	Q60.00
Total servicios profesionales de diseño	Q33,710.00
IMPREVISTOS (10% DEL TOTAL)	VALOR
	Q337.10
SUBTOTAL	VALOR
	Q35,952.10
IMPUESTOS	VALOR
IVA (12% Sobre el total)	Q4,314.25
ISR (5% Sobre el total)	Q1,797.61
TOTAL	VALOR
TOTAL CON IMPUESTOS	Q42,063.96

Figura 23: Presupuesto, creación propia.

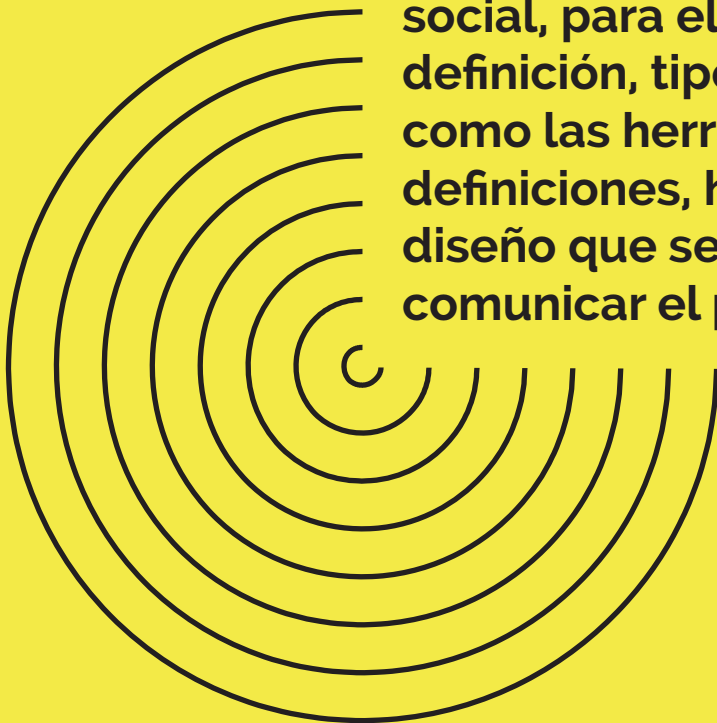
En el siguiente capítulo se presentará el desarrollo del Marco Teórico del Proyecto de Graduación.



04

Capítulo

En este capítulo se abordarán aspectos teóricos para fundamentar el problema social planteado, definición, historia, impacto en la sociedad actual y cómo el diseño gráfico puede favorecer al problema social, para ello se plantea la historia, definición, tipos de diseño gráfico, así como las herramientas utilizadas, definiciones, historia y ramas de diseño que se utilizarán para ayudar a comunicar el problema social.



MARCO TEÓRICO

4.1. Aspectos teóricos que fundamentan el tema social planteado

Se entiende que una desaparición forzada sucede cuando las autoridades conocen del caso y no hacen nada, protegiendo o dejando impune a los autores. Debemos saber que lo hacen para intimidar o aterro- rizar a una comunidad o grupo social al que se pertenece.³⁹

Es la captura ilegal de una persona por agentes de las fuerzas de seguridad (legales o clandestinas) del Estado o de parti- culares, que actúan con su conocimiento, apoyo o aquiescencia, contando con la se- guridad de que no se realizará ningún tipo de investigación y aunque se interpongan recursos legales, los mismos no serán to- mados en cuenta. El objetivo además de obtener información por parte de la víc- tima, consiste en generar duda e incerti- dumbre en la familia, vecinos y población, debido a que se desconoce el paradero de la víctima, no hay seguridad jurídica sobre el que hacer para la familia, no se puede garantizar la seguridad de quién fue priva- do o privada de su libertad.⁴⁰



Figura 24: Patricia Goudvis.

La desaparición forzada de personas cons- tituye un crimen de lesa humanidad debi- do a que, además de afectar a la víctima y su familia, lastiman a la sociedad mundial, siendo un delito permanente que no pres- cribe en el espacio ni el tiempo.⁴¹

Según el programa de "14 puntos de Am- nistía Internacional (AI) para prevenir las desapariciones forzadas", los "desapareci- dos" son personas privadas de libertad por agentes del Estado, de las que se oculta el paradero y suerte y se niega la privación de libertad".⁴² A diferencia del secuestro,

³⁹ GAM. 2011. *Manual de Procedimientos para Recepción de Denuncias de Violaciones a los Derechos Humanos*, p29 Guatemala, Guatemala. Grupo de Apoyo Mutuo, 2011, 29.

⁴⁰ GAM. *La Desaparición Forzada en Guatemala*. Guatemala: Grupo de Apoyo Mutuo, 2006. Acceso el 24 de abril de 2023. <http://grupodeapoyomutuo.org.gt/wp-content/uploads/2018/02/Desaparicio%CC%81n-forzada-en-Guatemala.pdf>

⁴¹ Polanco, Mario Polanco M., and Carlos Juárez C. Juárez. 2021. Introducción. *El recorrido por la verdad y justicia de las desapa- recidas y desaparecidos en Guatemala*. 1st ed, p14. Guatemala, Guatemala: Grupo de Apoyo Mutuo GAM.-, 2021.



Figura 25: Patricia Goudvis.

la desaparición forzada no se realiza por motivos económicos, no existe nunca una nota de petición de dinero o chantaje para que aparezca viva la víctima y busca crear más víctimas, al provocar temor entre la población. En el caso del secuestro, existe posibilidad de que la víctima aparezca con vida, pero en la desaparición forzada la víctima no aparece ni viva, ni muerta.

En la sociedad se genera un sentimiento

de vulnerabilidad, debido a que cualquier ciudadano puede convertirse en víctima en cualquier momento, especialmente en aquellos países en que la práctica de la desaparición forzada se realizó de manera generalizada y masiva incluso. En estos países el impacto en la sociedad es de paralización y terror colectivo. Con la desaparición forzada se acumula una serie de figuras delictivas y violaciones a los

⁴² Amnistía Internacional. *Desapariciones forzadas y homicidios políticos: la crisis de los derechos humanos en los noventa*. Londres: Amnistía Internacional, 1993, 91. Acceso del 24 de abril de 2023, <https://www.amnesty.org/es/documents/asa37/013/1993/es/>



Figura 26: Patricia Goudvis.

derechos humanos, entre los que podemos citar: a) libertad individual, b) vida, c) seguridad personal y colectiva, c) se pierden los derechos civiles y políticos para la víctima directa de la desaparición forzada, d) derecho de defensa, e) derecho a no ser sometido a tratos crueles, inhumanos o degradantes, f) amenaza permanente a su integridad física, su vida y la de su familia.⁴³ En la Declaración Universal de Derechos

Humanos hay dos artículos que protegen a la población ante una desaparición forzada, estos son:

● **Artículo 3:** Todo individuo tiene derecho a la vida, a la libertad y a la seguridad de su persona.⁴⁴

● **Artículo 9:** Nadie podrá ser arbitrariamente detenido, preso ni desterrado.⁴⁵

Así mismo, en la Constitución Política de Guatemala en el Artículo 4, se indica: "...Todos los seres humanos son libres e iguales en dignidad y derechos..."⁴⁶

Es por eso que en la legislación de Guatemala, el Código Penal criminaliza y penaliza la desaparición forzada como una violación a los derechos de libertad y seguridad de la persona.⁴⁷

● **Artículo 201 Ter.** "Desaparición forzada. Comete el delito de desaparición forzada quien, por orden, con la autorización o apoyo de las autoridades del Estado, privare en cualquier forma de la libertad a una o más personas, por motivos políticos, ocultando su paradero, negándose a revelar su destino o reconocer su detención, así como el funcionario o empleado público, pertenezca o no a los cuerpos de seguridad del Estado, que ordene, autorice, apoye o dé la aquiescencia para tales ac-

⁴³ GAM. *La Desaparición Forzada ...*, Acceso el 24 de abril de 2023.

⁴⁴ GAM. *Manual de Procedimientos ...*, 30.

⁴⁵ *Ibidem*

⁴⁶ GAM. *Manual de Procedimientos ...*, 29.

⁴⁷ *Ibidem*



Figura 27: GAM.

ciones. Constituye delito de desaparición forzada, la privación de la libertad de una o más personas, aunque no medie móvil político, cuando se cometa por elementos de los cuerpos de seguridad del Estado, estando en ejercicio de su cargo, cuando actúen arbitrariamente o con abuso o exceso de fuerza. Igualmente cometen delito de desaparición forzada, los miembros o integrantes de grupos o bandas organizadas con fines terroristas, insurgentes, subversivos o con cualquier otro fin delictivo, cuando cometan plagio o secuestro, parti-

cipando como miembros o colaboradores de dichos grupos o bandas".

El delito se considera permanente mientras no se libere a la víctima. El reo de desaparición forzada será sancionado con prisión de veinticinco a cuarenta años. Se impondrá la pena de muerte en lugar del máximo de prisión, cuando con motivo u ocasión de la desaparición forzada, la víctima resultare con lesiones graves o gravísimas, trauma psíquico o psicológico permanente o falleciere."⁴⁸

⁴⁸ Código Penal de Guatemala. Artículo 201 Ter. Desapariciones Forzadas. Ley de Guatemala. Acceso el 25 de abril de 2023, <https://goo.su/bKuah>



En la mayoría de los países en que se práctica la desaparición forzada, los familiares de las víctimas se convierten en víctimas reales, pues transcurren años, décadas y toda la vida con el sufrimiento, con la lucha a favor de la búsqueda de la verdad.

La historia de Guatemala ha sufrido cambios políticos abruptos, entre ellos un movimiento antidictatorial, una revolución, una contrarrevolución, al menos seis golpes de Estado y una guerra que durante 36 años sirvió como justificación a crímenes cometidos por quienes debieron haber garantizado la seguridad y tranquilidad de la población.⁴⁹

Las violaciones a los derechos humanos se cometen previamente al surgimiento del Conflicto Armado Interno (CAI) que se ubica en 1962, para ese momento miles de personas habían sido ejecutadas extraoficialmente, primero por el ejército mercenario que invadió Guatemala y posteriormente por las mismas fuerzas armadas.⁵⁰

El Conflicto Armado Interno en Guatemala sin duda ha sido uno de los sucesos que más ha marcado la historia de Guatemala. Dejó un saldo de más de 200,000 víctimas y más de 45,000 "desaparecidos". Entre ellos, alrededor de 5,000 niños.⁵¹

La desaparición forzada de personas iniciaría más tarde, ya durante el desarrollo del CAI, cuando en 1966 fueron capturados 28 integrantes del comité central del Partido Guatemalteco de los Trabajadores (PGT) y algunos dirigentes políticos de las Fuerzas Armadas Revolucionarias (FAR), a partir de esa acción, éste mismo crimen de lesa humanidad se convirtió en un fenómeno criminal ejecutado frecuentemente, alcanzado el clímax durante los gobiernos de Fernando Romeo Lucas García, Efraín Ríos Montt y Oscar Humberto Mejía Víctores.⁵²

La desaparición forzada de personas constituyó la deformación del arte de la guerra, las fuerzas armadas incurrieron en la violación de la norma legal, de sus principios, valores y obligaciones, debido a que en lugar de garantizar la defensa de la soberanía, incurrieron en prácticas catalogadas como crímenes de lesa humanidad. La violencia política impulsada desde el Estado está enmarcada en la expresión psicopatológica resultado de un contexto cuyo objetivo fue la violación de los derechos humanos como un acto de poder para imponer la voluntad de un grupo armado sobre uno desarmado que constituía un peligro al mantenimiento de las condiciones de injusticia.⁵³

⁴⁹ Polanco & Juárez. *El recorrido por la verdad ...*, 24.

⁵⁰ *Ibidem*

⁵¹ PNUD «Dando una voz a las mujeres víctimas».

⁵² Polanco & Juárez. *El recorrido por la verdad ...*, 24,25.

⁵³ Polanco & Juárez. *El recorrido por la verdad ...*, 25,26.



Figura 28: GAM.

La desaparición forzada de personas constituye un fenómeno de violación a los derechos humanos que se cometió en Guatemala entre 1966 y 1993, periodo durante el cual 45 mil personas fueron privadas de la libertad y solamente unos pocos responsables han sido condenados.⁵⁴

Según el Informe de Esclarecimiento Histórico, 93% de las atrocidades fueron perpetradas por el Ejército.⁵⁵

En todos los países se han conformado asociaciones de todo tipo que aglutina a familiares, amigos y vecinos. En Guatemala-

⁵⁴ Polanco & Juárez. *El recorrido por la verdad* ..., 28.

⁵⁵ PNUD «Dando una voz a las mujeres víctimas».



la, existen instituciones que se han dedicado a brindar apoyo y acompañamiento psicológico y legal a familiares de víctimas. La PNUD ha recopilado más de 16,000,000 documentos de los archivos de la ex Policía Nacional accesibles al público y a las instituciones de la justicia por parte del Archivo Histórico de la Policía Nacional. Existe un Banco Genético que cumple con estándares internacionales, permitiendo la identificación de casi 2,000 víctimas para que sus restos sean devueltos a familiares para su dignificación. Un promedio de 20,000 familiares de víctimas han recibido anualmente apoyo legal y psicosocial en el proceso de búsqueda de los restos de sus seres queridos.⁵⁶

En el libro "El recorrido por la verdad y justicia de las desaparecidas y desaparecidos en Guatemala", publicado por GAM en 2021, se menciona que acorde a sus estudios, las víctimas poseen características disímiles, cuyos orígenes pueden encontrarse en el campo, en la ciudad, con participación o no en organizaciones políticas o insurgentes, de ambos géneros y las edades oscilan entre los recién nacidos y personas de edad avanzada. A partir de 1986, cuando se practican las primeras exhumaciones, ha sido posible rescatar a víctimas recién nacidas que fueron capturadas ilegalmente y posteriormente ejecutadas junto a sus progenitores.⁵⁷

Otro ejemplo de ello es la forma como fueron ejecutados ancianos y ancianas, cuyas edades hacían imposible cualquier tipo de colaboración con la insurgencia, así como casos en los que las víctimas padecían algún tipo de interdicción o incapacidad para moverse por sí mismas debido a algún impedimento físico.⁵⁸

Aunque la desaparición forzada se puso en práctica durante el CAI, no necesariamente se realizaban como consecuencia del conflicto. Ningún crimen se puede justificar, menos estos que se vivieron durante cuatro décadas. Personas de la totalidad del territorio guatemalteco, fueron afectadas por este crimen, aunque algunas sufrieron más saña y brutalidad, las acciones cometidas por parte de las fuerzas de seguridad del Estado fueron dirigidas contra todos los segmentos sociales, económicos, étnicos, académicos, etarios, políticos, cualquiera que fuera considerado como "enemigo interno".⁵⁹

Los cinco departamentos con mayor cantidad de desapariciones forzadas son: Guatemala con 1968, Petén con 315, San Marcos con 266, Quiché con 224 y Suchitupéquez con 214. Las víctimas de desaparición forzada en la ciudad fueron en su mayoría estudiantes, profesionales, cate- dráticos, sindicalistas, agrupaciones reli-

⁵⁶ *Ibidem*

⁵⁷ Polanco & Juárez. *El recorrido por la verdad ...*, 28,29.

⁵⁸ *Ibidem*

⁵⁹ Polanco & Juárez. *El recorrido por la verdad ...*, 30,31..



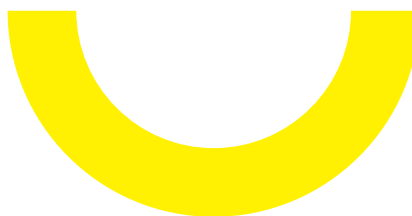
Figura 29: GAM.

gias, en algunos casos pequeños o medianos empresarios y periodistas.⁶⁰

"El Grupo de Apoyo Mutuo -GAM-, es una organización de la sociedad civil sin fines de lucro, creada en 1984, que aglutina a los familiares de personas detenidas ile-

galmente y desaparecidas forzosamente en Guatemala durante el Conflicto Armado Interno (1960 – 1996). Apoya con atención psicosocial a las víctimas del Conflicto Armado Interno en Guatemala. Brinda acompañamiento y apoyo psicosocial a familiares y vecinos de las comunidades que

⁶⁰ Polanco & Juárez. *El recorrido por la verdad ...*, 32.



fueron víctimas del CAI, particularmente en donde se realizan procesos de exhumaciones e inhumaciones en los que fueron cementerios clandestinos. De esta manera se busca fortalecer la organización comunitaria, la dignificación de los grupos sociales comunitarios, restablecer el tejido social y recuperar la memoria histórica.⁶¹

Muchos fueron los abusos que las poblaciones vivieron durante este tiempo, tal es el caso histórico del juicio contra cinco ex-patrulleros condenados por violencia sexual dirigida a 36 mujeres achí en un cuartel militar durante el Conflicto Armado Guatemalteco. Las mujeres eran torturadas sexualmente para conseguir información de supuestos nexos con los guerrilleros. Las mujeres violadas tenían entre 12 y 52 años, entre las 36 mujeres había 4 menores de edad.⁶²

Pese a múltiples inhumaciones de restos indígenas, de diferentes masacres perpetradas a lo largo de estos años, aún existen familias que no han podido encontrar rastro alguno de sus familiares. Algunas osamentas no han podido ser identificadas, por lo que tampoco han podido entregarse familias específicas. Recientemente se llevó a cabo el homenaje "Hijos-Guatemala", organizado por Hijos e Hijas por la Identidad y la Justicia contra el Olvido y el

Silencio (Hijos - Guatemala), frente a la Plaza de la Constitución, donde familiares recuerdan a sus desaparecidos. Durante este evento exigieron al Estado y al Ejército que les fuera revelado dónde están enterrados los restos de más de 45 mil personas desaparecidas.⁶³

Los familiares que sospechen que un familiar fue desaparecido de forma forzada pueden:

- Averiguar si la persona desaparecida se encuentra en un hospital u otro lugar (estaciones de policía, destacamento militar, estaciones de bomberos, morgues).
- Denunciar el hecho a la Policía Nacional Civil, Ministerio Público, ante el Juez o la Procuraduría de los Derechos Humanos, y solicitar que se empiece con la búsqueda de la persona.
- Presentar una descripción detallada de la persona: cómo se veía, qué ropa llevaba y aspectos llamativos de su apariencia. Buscar una foto para presentarla. Presentar testimonios de personas que sepan algo del hecho.⁶⁴

Se ha planteado la definición de la desaparición forzada, el periodo de mayor incidencia en Guatemala, su contexto históri-

⁶¹ GAM «¿Quiénes somos?».

⁶² España. «Caso Mujeres ...».

⁶³ Paredes. «Familiares recuerdan...».

⁶⁴ GAM. *Manual de Procedimientos* ..., 31.

co y su impacto en la sociedad actual para plantear un proyecto que permita comunicar acerca del problema mediante contenido digital interactivo. En el siguiente capítulo se describe cómo los aspectos técnicos del Diseño Gráfico contribuyen a informar y educar respecto al Conflicto Armado Interno en Guatemala y las desapariciones forzadas durante este período, en especial a las actuales y futuras generaciones.

4.2. Aspectos éticos a partir del Diseño Gráfico

4.2.1. Conceptos básicos del Diseño Gráfico

En el Diccionario de Términos Científicos y Técnicos de MacCraw Hill, Boixareu Editores. Barcelona-México, 1981, se define como DISEÑO al acto de concebir y planear la estructura y los valores paramétricos de un sistema, dispositivo, proceso o una obra de arte.⁶⁵

Según el American Institute of Graphic Arts (AIGA), el diseño gráfico se define como el arte y la práctica de planificar y proyectar ideas y experiencias con contenido visual y textual. En otras palabras, el diseño gráfico

comunica ciertas ideas o mensajes de manera visual.⁶⁶

Según Moreno (2008), el diseño gráfico, intenta transmitir ideas básicas y el objetivo del diseño gráfico es comunicar conceptos fundamentales. El diseño gráfico tiene como objetivo comunicar conceptos fundamentales. Comunicarse de forma clara y directa y utilizar diversos elementos para este fin. Los gráficos dan forma al mensaje y lo hacen más fácil de entender para sus destinatarios. El elemento gráfico es la parte básica. La información visual complementa perfectamente el mensaje deseado de comunicación y esto a veces es tan importante en el diseño como el contenido.

4.2.2. Tipos de Diseño Gráfico y sus características

Existen diferentes tipos o ramas de diseño gráfico, entre ellas:

- Diseño editorial
- Diseño de arte
- Diseño publicitario
- Diseño digital
- Diseño de productos
- Diseño web.

⁶⁵ Daniel Lapedes. Diccionario de términos científicos y técnicos. Barcelona: McGraw-Hill, 1981. Acceso el 27 de agosto de 2023, https://jabega.uma.es/discovery/fulldisplay/alma991002474979704986/34CBUA_UMA:VU1

⁶⁶ Toulouse Lautrec. ¿Qué es el diseño gráfico. Acceso el 27 de agosto de 2023, <https://www.toulouselautrec.edu.pe/blogs/que-es-diseno-grafico>



A continuación se describen las características de cada tipo de diseño y sus funciones:

a. Diseño editorial

En el campo del diseño gráfico se especializa en el diseño de libros, revistas, enciclopedias, diseño de portadas así como de contenidos para dichas publicaciones.

b. Diseño de arte

Esto aplica para obras teatrales, guión, montajes y elementos relacionados con este tipo de producciones bajo pedido.

c. Diseño publicitario

Es parte esencial de la campaña publicitaria, así como de su desarrollo e incluye todo el material promocional de una marca. Esto aplica no sólo a la parte visual, sino también al aspecto físico del producto, es por ello que el diseño industrial pasa a formar parte de este diseño.

d. Diseño digital

El diseñador gráfico tiene más conocimientos y está más familiarizado con las

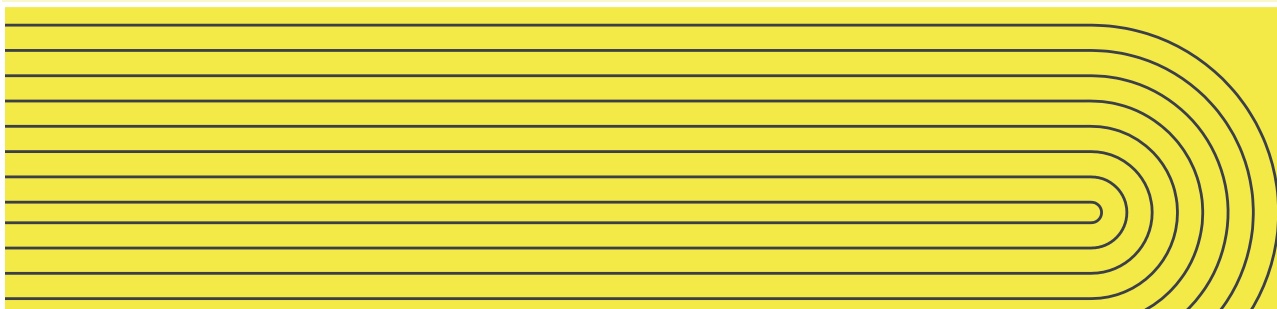
herramientas necesarias para este proyecto, implica el uso de imágenes y elementos creativos para reforzar la identidad visual de la marca.

e. Diseño de empaques

Es un elemento clave para la comunicación con los consumidores. Implica la comunicación entre sociedad, producto y marca. El envase o embalaje es uno de los factores clave que impulsan la venta de un producto. Si el empaque no está en armonía con el producto, no atraerá la atención de los compradores.

f. Diseño web

Es una parte fundamental del desarrollo de cualquier sitio web y esencial para cualquiera que quiera brindar una excelente experiencia a los usuarios. El diseñador web es la persona que creará la identidad visual de la marca en internet, puede estar relacionado con el aspecto software (desarrollo web), parte esencial de cualquier estrategia de marketing digital. Debe tener conocimientos de programación.





4.2.3. Historia del Diseño Gráfico y cómo puede el diseño gráfico apoyar al problema de comunicación

El concepto de diseño gráfico, que conocemos hoy como parte de nuestra vida diaria, fue utilizado por primera vez en 1922 por el estadounidense William Addison Dwiggins (1880-1956), diseñador, tipógrafo y calígrafo para describir sus actividades profesionales.⁶⁷ Dwiggins empleó este término para autodefinirse como profesional. Después de la Segunda Guerra Mundial su uso ya fue generalizado.⁶⁸

Desde que el hombre nace tiene la necesidad de comunicarse, en un inicio su necesidad tiene una finalidad biológica de supervivencia. A través de la historia, el hombre se ha visto en la necesidad de transmitir sus emociones, cosmovisión de la vida, conocimientos, etcétera. Para ello ha utilizado diferentes recursos como el lenguaje hablado y las manifestaciones pictóricas. Aparecen las pinturas rupestres y los jeroglíficos, pudiendo así el hombre, expresar por primera vez su pensamiento de un modo gráfico.⁶⁹

Si la comunicación es indispensable para todo ser humano, ¿en qué consiste comunicar? Radica en la transmisión de un lugar a otro, mediante un proceso en el cual se

incluye un mensaje de un emisor a un receptor por medio de un canal.⁷⁰ Formas de comunicación existen muchas pero todas ellas tienen una finalidad: que el mensaje a transmitir sea recibido por el receptor deseado y, a su vez, sea capaz de entenderlo con el objetivo que esperamos.

Puede decirse que los orígenes del diseño gráfico se inician desde las primeras pinturas rupestres alrededor del año 38,000 a. C., las cuales constituían la forma como las personas se comunicaban de una generación a otra.⁷¹

La siguiente evolución del diseño gráfico fue el lenguaje mismo y su representación visual con el alfabeto, con los sumerios alrededor del año 3,300 a. C. Estas primeras formas de escritura eran pictogramas, símbolos que representaban objetos. Posteriormente la invención de la imprenta en el siglo VI, en China, tuvo gran relevancia para el diseño gráfico como lo conocemos actualmente.⁷²

El Diseño Gráfico y las prácticas de escritura (incluida, por supuesto, la literatura) han estado siempre en estrecha relación, inclu-

⁶⁷ Graffica. ¿Sabes quién acuñó el término diseño gráfico?. Acceso el 27 de agosto de 2023, <https://graffica.info/quien-acu-no-el-termino-diseno-grafico/>

⁶⁸ Graffica. «Sabes quién...».

⁶⁹ Sidar. *La Accesibilidad de la Imagen: Un Nuevo Reto*. Acceso el 27 de agosto de 2023, <http://www.sidar.org/acti/jorna/4jorna/ivponen/imagenac/ponencia.htm>

⁷⁰ Lis Velez. *Capítulo 1. Ciudad de México: Bibliotecas de la Universidad de las Américas Puebla -UDLAP-*. Acceso el 27 de agosto de 2023, http://catarina.udlap.mx/u_dLa/tales/documentos/lis/velez_m_g/capitulo1.pdf

⁷¹ Graffica. «Sabes quién...».

⁷² Graffica. «Sabes quién...».



so desde mucho antes de que Gutenberg inventara la imprenta en la primera mitad del siglo XV. Basta con mirar hacia atrás y hacer un recorrido por la historia de occidente para comprender mejor esa alianza, que surge con el nacimiento mismo del alfabeto.⁷³

Los mil años que duró la Edad Media o "período del oscurantismo" (desde el siglo V hasta el siglo XV) significaron un enorme desarrollo en lo que hoy conocemos como Diseño Gráfico. La escritura como expresión gráfica evoluciona y se adapta cada vez mejor a los trazos manuales, en función no solo de la comunicación, sino también de la estética de sus proporciones y diseño. Su desarrollo implica el descubrimiento y empleo de nuevos materiales y herramientas, así como la especialización cada vez mayor de quienes la practicaban.⁷⁴

Posteriormente, gracias al desarrollo de la tecnología surgieron nuevas herramientas para los diseñadores, como la fotografía a color, máquinas de escribir, impresiones a color, diapositivas, películas, etcétera. Razón por la cual, el papel del diseñador tiene cada vez mayor relevancia. El cartel surge por medio de grandes exponentes como Jules Chert, considerado el padre del cartel moderno, quien promovió la imprenta y la publicidad.⁷⁵

Influyó de una manera significativa la creatividad, los diseñadores se encontraron con el reto de comunicar no solo un mensaje o presentar un producto, sino también de responder a la estética. Algo que fuera atractivo a las personas para colocar el producto en la mente del consumidor, presentar la marca, crear una estrategia para un grupo objetivo y, como resultado, aumentar las ventas y diferenciarse de la competencia.

Este hecho histórico trajo como consecuencia la producción de carteles para promocionar los productos, por lo que la creatividad y estilo de un diseñador gráfico se vuelve relevante. Ayudó a cambiar la manera de ver el diseño gráfico y la calidad del mismo, a buscar nuevas formas de trabajar y nuevos estilos de diseño para crear uno propio, que destaque del resto para comunicar un mensaje simple, directo y entendible, y así atraer visualmente al público.

Posteriormente, con el Arts and Crafts se experimentó un auge importante del diseño, cuando William Morris fundó la Kelmscott Press, una imprenta artesanal.⁷⁶ Con esta tecnología desarrollada en la Revolución Industrial, el surgimiento de la litografía y fotografía, se establecieron nuevos estándares de calidad. Se desarrollaron

⁷³ Eugenio Murillo Fuentes. *Diseño Gráfico y Literatura*. San José: Revista de Filosofía y Lingüística XXVIII, 2022. Acceso el 27 de agosto de 2023. <https://www.kerwa.ucr.ac.cr/bitstream/handle/10669/14187/4501-6797-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

⁷⁴ Fuentes. *Diseño Gráfico...*, Acceso el 27 de agosto de 2023.

⁷⁵ La Imprenta. *Jules Chéret, creador del cartel moderno*. Acceso el 10 de octubre de 2021. <https://www.laimprentacg.com/jules-cheret-el-creador-del-cartel-moderno/>

⁷⁶ Visual: magazine de diseño, creatividad gráfica y comunicación, ISSN 1133-0422, Vol. 31, N°. 197, 2019, págs. 60-67



nuevas técnicas de reproducción de serie, materiales y elementos relacionados con la publicidad en constante innovación hasta hoy, lo que implica al diseñador estar al día con las diferentes medidas y técnicas de reproducción o impresión (vallas, mupies, trifoliales, revistas, medios digitales, etcétera).

En los trabajos de Peter Schöffer (impresor alemán y colaborador de Johannes Gutenberg) y Claude Garamond (impresor francés) se evidencian los fundamentos del Diseño Gráfico, como una actividad productiva y creativa que siempre se ha caracterizado por la multitarea: además de artistas, también eran diseñadores de páginas, libros y tipógrafos, ilustradores, grabadores, editores y aprendices, por mencionar algunos aspectos necesarios para este trabajo.

En la segunda mitad de este siglo, con la llegada de la tecnología digital moderna y cambios que se están produciendo en la vida de las personas, el campo del diseño gráfico está volviéndose cada vez más diverso. El auge del diseño gráfico comenzó en Europa en los años 1960 como resultado del consumo que tuvo un aumento dramático gracias a la publicidad, la publicación de periódicos y libros, así como la expansión de la televisión y la radio. Lo que

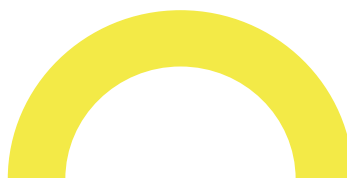
comenzó con la producción de libros, se ha expandido a lo largo de los años en periódicos, revistas y otras publicaciones.

Un movimiento que cambió por completo la forma de comunicar fue la Bauhaus, una escuela reconocida en el mundo por sus aportes importantes en diseño y arquitectura durante el siglo XX. Se centró en desarrollar los diseños más eficientes y estéticamente agradables, mientras que regresaba a la geometrización y las bases de lo que significaba el diseño como tal.⁷⁷

Entre sus soluciones más significativas están: la tipografía, la fotografía, arquitectura y su funcionalidad como solución a una necesidad. Más de cien años después, sus ideales son más relevantes. La presencia de la Bauhaus en nuestra vida cotidiana nos rige con sus principios de una forma impresionante, gracias a esas reformas en el pensamiento de las sociedades antiguas. Actualmente la industria editorial sigue siendo una de las áreas más importantes del diseño gráfico. Sin embargo, la publicidad, el diseño de imagen corporativa, la comunicación gráfica interior y exterior, el internet y otros nuevos medios tecnológicos, han creado nuevas oportunidades con sus respectivas complejidades.

El diseño tiene como dilema comunicar de

⁷⁷ Montoro, Claudia A. n.d. "LA BAUHAUS (1919-1933). A 100 años del inicio de la escuela de diseño | Revista Polis." Fadu unL. Accessed October 21, 2023. <https://tinyurl.com/ykdbues7>



forma efectiva y con ello solucionar un problema. En 1964 surge el manifiesto "Lo primero es lo primero", de Ken Garland, que plantea la importancia de entender la poderosa función del diseñador gráfico. Este manifiesto respalda el trabajo profesional del diseñador gráfico como un comunicador visual. Lo que hace pensar en que no basta con crear mensajes "solo bonitos o que destaquen", sino mensajes que en realidad funcionen y comuniquen lo que se desea transmitir.⁷⁸

Por años, el rol del diseñador gráfico ha estado ligado a la publicidad, pero en realidad hacemos más que vender, comunicamos. Ser conscientes de esto nos permite valorar la importancia del mensaje que una imagen puede transmitir. Todo diseño es funcional y todo comunica. Un mensaje gráfico está compuesto por cosas ausentes que, aunque no se ven, se comunican y se compone de construcciones, objetos, entorno y mensaje.

El diseñador tiene un papel fundamental en la sociedad, hoy se habla del lenguaje de las imágenes, de una semiótica de las imágenes, de sus mensajes, de su interpretación, de su globalización, de la imagen como información primordial y no secundaria. Esto conlleva de forma implícita un reto que muy pocos diseñadores asumen:

buscar la transdisciplinariedad (enfocarse de interacción disciplinar) para dar como propuesta la resolución de problemas en las sociedades. Desde esta perspectiva el diseño gráfico ayuda a comunicar de mejor manera la información para que no solo sea atractiva al público, sino que también comprensible.

De esta misma transdisciplinariedad surgen diferentes ramas del Diseño Gráfico:

- • Diseño de marca o identidad visual
- • Diseño de packaging o empaque
- • Diseño editorial
- • Diseño publicitario
- • Diseño de interfaz de usuario
- • Diseño de gráficos en movimiento
- • Diseño de arte e ilustración
- • Diseño de ambientes.⁷⁹

Un diseñador gráfico debe educarse visualmente y mantenerse a la vanguardia, no solo de la tecnología, sino también de lo que sucede a su alrededor (contexto) y conocer la sociedad a la que se quiere comunicar (diseñar), tecnología para el diseño, la formación, la tecnología para los procesos de reproducción que evolucionan constantemente, el diseño y la publicidad, diseño y branding, diseño editorial,

⁷⁸ Ken Garland. *The First Things First Manifesto*. Traducido por Raquel Peralta. Barcelona: Taller libre de proyecto social, 2012. Acceso el 27 de agosto de 2023, <http://www.monografica.org/02/Art%C3%ADculo/3398>

⁷⁹ Diego Santos. *Qué es el diseño gráfico, para qué sirve y ejemplos*. Blog de HubSpot, 2023. Acceso el 27 de agosto de 2023, <https://blog.hubspot.es/marketing/disenio-grafico>

diseño de educación, diseño web, diseño multimedia, productos y empaque, diseño señalética, tendencias y nuevos conocimientos. Tiene que poseer actitudes y competencias como el manejo de información y la utilización correcta de las tecnologías. El diseño recurre a la tecnología para plasmar su trabajo valiéndose de recursos audiovisuales, de la información, impresos de cualquier tipo, etcétera. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), por ejemplo, se han convertido en un instrumento indispensable y prácticamente un requisito para el desarrollo. Por lo tanto, la transdisciplinariedad potencia al diseño y le permite ampliar aún más sus alcances y oportunidades, tanto en la teoría como en la práctica.

El diseñador adquiere responsabilidad del lenguaje que utiliza para diseñar, más no significa que sea totalmente responsable de cómo se interpreta el mensaje, al punto de poder cambiar de ideas a la sociedad.⁸⁰ Por eso es evidente pensar que el diseño gráfico y los diseñadores están sujetos a retos de distinta índole.

El impacto social del diseñador gráfico, como dice Valdivieso, implica "hacer un examen de conciencia respecto a la responsabilidad sobre lo que se diseña o se

diseñará, no sólo como profesional, sino también como ciudadano, consumidor y/o usuario".⁸¹ A medida que como individuo se hace conciencia de esta responsabilidad, mayor será su compromiso de comunicar de mejor forma el mensaje y de reconocer el impacto que esto genera en la sociedad.

Muchos diseñadores han perdido el sentido social, propio de los modernistas, en cambio se entretienen con ejercicios estéticos y tecnológicos aislados del mundo que los rodea. Si bien en un principio el enfoque del diseño iba dirigido hacia la burguesía, a partir del siglo XX se comenzó a tomar como punto de enfoque la clase obrera.

El diseño es un gran detonante sociocultural, que no solo aporta a la sociedad desde distintas perspectivas, sino también puede llegar a cambiar el rumbo de la comunicación y la cultura de la sociedad. Ya sea beneficiándose con diseño consciente y funcional, o bombardeando con diseño disfuncional o poco eficiente. Es por ello que juega un papel fundamental para dar a conocer hechos que han marcado historia y su impacto en una sociedad.

Actualmente, el diseño es considerado como una nueva ciencia que amalgama la creatividad, la teoría y la práctica. El di-

⁸⁰ Blog Convertia. *Marketing visual: la importancia del diseño en tu marketing*. Acceso el 23 de agosto de 2023, <https://tinyurl.com/yvpoyfsv>

⁸¹ Arturo Valdivieso. *Diseño gráfico y responsabilidad social*. Design Republik, 2016. Acceso el 23 de agosto de 2023, <https://www.designrepublik.com/disenio-grafico-y-responsabilidad-social/>

seño es un acto creativo que se caracteriza por ser una acción que da existencia a algo nuevo, González Ruiz.⁸² En el proceso creativo son importantes los dos hemisferios del cerebro. Hay tres procesos que se manifiestan durante el trabajo de diseño: la intuición (hemisferio derecho), la deducción y la inducción (hemisferio izquierdo). Y en medio de los dos sucede: complejidad, interconexión, funcionamiento contemporáneo y la elaboración especializada de la experiencia.

En este punto es necesario comprender la diferencia entre el arte y el diseño. Si bien, ambos están unidos en cuanto a recursos, métodos y procesos, la diferencia radica principalmente en el fin de ambos, ya que el arte busca ser una expresión del artista, ser criticada, y ser interpretada. Mientras que el diseño busca comunicar un mensaje directo, ofrecer algún producto o servicio, y siempre va dirigido a un grupo objetivo. Utiliza la ciencia, porque aplica un método para la resolución de una problemática. "El diseño es claramente funcional y el arte es sencillamente sentimental".⁸³

La interrelación entre técnica y ciencia da origen a la tecnología. Por lo que el diseño gráfico se establece como una tecnología, ya que se tiene la obligación de investigar y luego estará en la capacidad de desarrollar. A su vez, el diseñador es artista porque

es autor, creador, originador de ideas y resuelve problemas de comunicación con estándares estéticos.

"Un diseño no debe ser nunca un objeto en sí mismo, su finalidad principal es incuestionablemente la de comunicar con los recursos visuales de los que dispone".⁸⁴ El diseño es una actividad comunicadora, no solo estética, por lo que en primer lugar es necesario diagnosticar el problema.

En palabras de Víctor Margolin: "Cuanto más sepa el diseñador acerca del mundo, de su discurso y de sus procesos de comunicación, más podrá colaborar con otras personas que hablen diferentes lenguas. Todos necesitamos ser escuchados y el diseñador gráfico es una pieza esencial en este proceso."

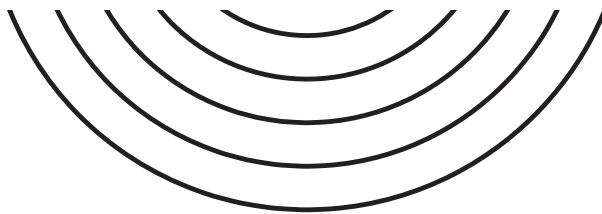
Zimmermann Yves recalca el fin del diseño y, por ende, la importancia de una estrategia como proceso esencial para unir a la pieza con el grupo social al que va dirigida:

"La esencia del diseño es la de ser una actividad comunicadora que trascienda la superficialidad y el esteticismo en los cuales se encuentra inmersa la sociedad actual", revista tipográfica n° 34, buenos aires, 1997.

⁸² Nora Nacif. *La creatividad y el diseño*. San Juan: Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño- UNSJ. Acceso el 27 de agosto de 2023, <https://tinyurl.com/ywpycbqg>

⁸³ Walter Kobylanski. *¿El diseño es arte?*. html life. 2004. Acceso el 27 de agosto de 2023, http://www.htmlife.com/archivos/artes_y_diseno/

⁸⁴ Mariángeles Camusso et al. *Investigación, producción y compilación: Cátedra Comunicación Visual Gráfica 1*. Comunicación Gráfica 1, 2012. Acceso el 27 de agosto de 2023, <https://tinyurl.com/ymt8whzt>



"Tradicionalmente se ha definido al diseñador como un solucionador de problemas...", Frascara, J. (2000). *Diseño Gráfico para la gente*. "...Pero, el diseñador no es realmente un solucionador de problemas, sino una persona que responde a un problema con una acción, con una respuesta de solución ya que una necesidad de diseño puede aceptar múltiples formas de respuesta" ⁸⁵ Comunicaciones de masa y cambio social. Ediciones Infinito. Buenos Aires.

Psicológicamente el ser humano pasa por tres etapas para satisfacer la existencia de sus necesidades: carencia (surge desde algo que falta y debe/puede ser/tener) o urgencia (surge desde el impulso de reconocer que es posible ser/tener más), conciencia y exigencia (petición o demanda de eso que no es y puede ser). Estas etapas dan lugar al dilema de comunicar. El diseño, para que sea relevante, debe comenzar siempre con el reconocimiento de una necesidad". ⁸⁶ La actividad del profesional del diseño se centra en atender problemas que otros le confían para que aporte una respuesta o solución a una necesidad específica.

En un mundo cambiante y de acceso inmediato a la información, se hace cada vez más necesario diseñar de forma consciente, responsable y ética. A medida que

crecemos profesionalmente nos damos cuenta que como diseñadores debemos buscar formas de solucionar el dilema de comunicar y para ello recurrir a procesos creativos (abstraer, deducir, comparar, relacionar, analizar, valorar, organizar, desglosar, calcular, categorizar, clasificar, asociar, contrastar, etcétera) que toman en consideración referentes tangibles e intangibles. Nuestro trabajo exige resultados concretos, pero en este largo proceso está implícito el uno por ciento de la inspiración, mientras la transdisciplinariedad es cada vez más necesaria como diseñadores estratégicos. Es por ello que la solución está ligada cada vez más a la tarea del diseñador, porque él responde al dilema de comunicar que tenemos desde nuestro nacimiento.

Para fines de este proyecto es importante entender el diseño gráfico como un proceso de comunicación y la importancia del papel que juega el diseñador como comunicador transdisciplinario no solo creando cosas bonitas, sino funcionales que a su vez tienen trascendencia social. Comprender que es importante considerar el diseño gráfico como ciencia, ya que para comunicar adecuadamente el diseñador debe investigar, porque con base a la información recopilada podrá desarrollar la solución al problema de comunicación planteado.

⁸⁵ Jorge Frascara. *Diseño Gráfico para la gente*. Comunicaciones de masa y cambio social. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2000. Acceso el 27 de agosto de 2023, <https://tinyurl.com/yq22uza3>

⁸⁶ Frascara. *Diseño Gráfico para la gente...*, 27 de agosto de 2023.

En este inciso se han presentado conceptos relacionados con el diseño gráfico, tipos, historia y cómo puede ayudar a comunicar el problema social. A continuación se describirán aspectos que fundamentan la solución gráfica planteada.

4.3. Aspectos para fundamentar la solución gráfica planteada

En este inciso se presentan conceptos relacionados con la solución gráfica planteada.

El Grupo de Apoyo Mutuo (GAM) cuenta con un amplio archivo de información que han recopilado desde 1984, este forma parte de la memoria histórica del país. Este archivo contiene documentos que corresponden a los testimonios de las víctimas de violaciones a los derechos humanos durante el Conflicto Armado Interno.

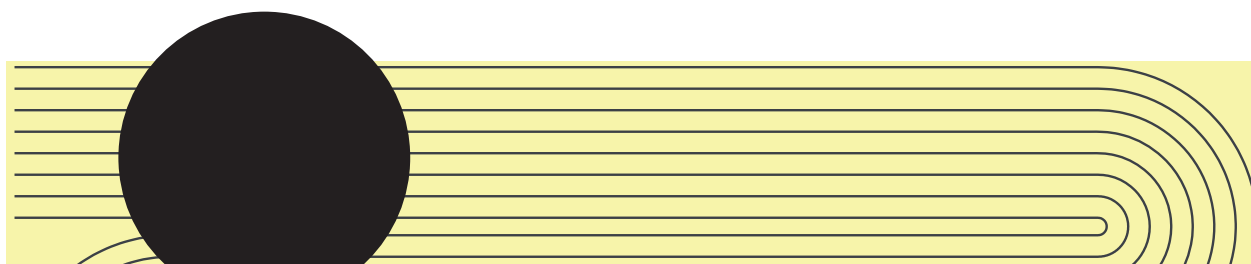
Está formado por la recopilación de testimonios de familiares de las víctimas de desaparición forzada, quienes realizaron la compilación de documentos con el fin de conocer el paradero de sus seres queridos. El archivo es utilizado para la reconstrucción de la memoria histórica del país. Contribuye al acceso de la información para entidades gubernamentales, investigadores académicos y estudiantes. Por esta

razón, la institución necesita dar a conocer el resultado de sus investigaciones y presentarla de forma atractiva a la audiencia millennial o jóvenes estudiantes de carreras afines a los derechos humanos, leyes, antropología, psicología, etcétera.

Por tal motivo, se decidió presentar el contenido por medio de una publicación editorial digital interactiva, para que por medio de secciones se den a conocer los diferentes tipos de contenidos: historia, un columnista invitado para la presentación de un análisis, una sección de infografía para mostrar los datos, algún trabajo de investigación, fotogalería para una comunicación amena y condensada, agregando links o códigos QR para ampliar la información y recursos audiovisuales que estarán incluidos en la publicación, para que el grupo objetivo pueda enriquecer sus conocimientos o profundizar en el tema de su interés.

4.3.1. Publicación digital

Son las publicaciones en las que el usuario interactúa con la información y, a través de sus acciones, la comunicación cambia o se va desvelando. Permiten incorporar múltiples contenidos: vídeos, audios, formularios y sliders de imágenes, entre otros recursos. Su diseño está dirigido a capturar la





atención de los usuarios, para que interactúen con el contenido a través de botones, códigos QR, scrolls, ventanas emergentes y juegos.⁸⁷

4.3.2. Interactivo

Por el término interactivo se designará a todo aquello que proviene o procede por interacción: aquella acción que se ejerce de manera recíproca entre dos o más sujetos, objetos, agentes, fuerzas o funciones. El concepto de interacción es ampliamente utilizado en diversos ámbitos, en la comunicación, en la informática, la física, el diseño multimedia y el diseño industrial.⁸⁸

4.3.3. Genially

Es un software que permite crear contenidos interactivos como imágenes, infografías, presentaciones, micrositos, catálogos, mapas, etc. y puede proporcionar efectos y animaciones interactivas.

Se utiliza directamente desde la web. La versión gratuita suele ser suficiente para realizar el trabajo que la gente quiere hacer. La versión paga incluye más plantillas y mejores funciones, como la capacidad de eliminar los resultados de la presentación desde el escritorio. (Adobe, n.d.)⁸⁹

4.3.4. Vídeo

Es un sistema de grabación y reproducción de imágenes, que pueden estar acompañadas de sonidos y se realiza a través de una cinta magnética. Conocido en la actualidad por casi todo el mundo, consiste en la captura de una serie de fotografías (en este contexto llamadas fotogramas), que luego se muestran en secuencia y a gran velocidad para reconstruir la escena original.⁹⁰

4.3.5. Audio

Es un término que proviene de la lengua inglesa, aunque su antecedente etimológico más lejano se halla en el latín. El concepto de audio se emplea para nombrar a la técnica que permite grabar, transmitir y reproducir sonidos.⁹¹

4.3.6. Links (enlace)

En la jerga de internet y la informática, un link es un vínculo unidireccional dentro de un documento digital, que le permite al lector visitar un sitio web o una dirección URL específica en internet. Al tratarse de una voz inglesa (o sea, de un anglicismo), el término link se escribe siempre en cursivas, y perfectamente puede ser reemplazado por las voces hispanas enlace, vínculo, hipervínculo o hiperenlace.⁹²

⁸⁷ Raquel Martín. *Publicaciones Digitales Interactivas que dejan huella*. A2Colores, 2018. Acceso el 29 de agosto de 2023, <https://azcolores.es/blog/publicaciones-digitales-interactivas/>

⁸⁸ Florencia Ucha. *Definición de Interactivo*. Definición ABC, 2009. Acceso el 29 de agosto de 2023, <https://www.definicionabc.com/general/interactivo.php>

⁸⁹ "Genially – Edutic." n.d. Edutic. Accessed October 18, 2023, <https://edutic.up.edu.pe/catalogo-software/genially/>

⁹⁰ Julián Pérez Porto y Ana Gardey. *Vídeo - Qué es, evolución, definición y concepto*. Definición.de. 2021. Acceso el 29 de agosto de 2023, <https://definicion.de/video/>

⁹¹ Julián Pérez Porto y Ana Gardey. *Audio - Qué es, definición y concepto*. Definición.de. 2021. Acceso el 29 de agosto de 2023, <https://definicion.de/audio/>

⁹² Equipo editorial, Etecé. *¿Qué es un Link? - Tipos, para qué sirve y cómo se señala*. Argentina: Concepto.de, 2023. Acceso el 29 de agosto de 2023, <https://concepto.de/link/>

4.3.7. Código QR

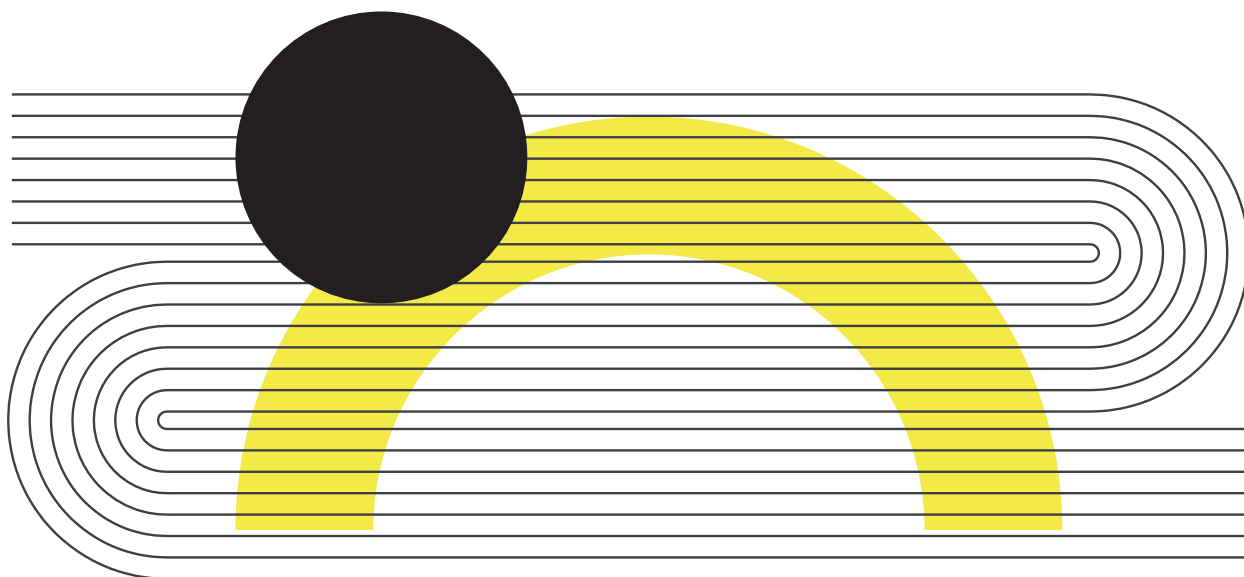
El código QR "Quick Response" es de respuesta rápida. Es la evolución del código de barras y permite ser escaneado para tener acceso a la información que contiene. Si bien tiene muchas aplicaciones, a través de este código, es posible realizar compras desde el teléfono celular de forma rápida y sin la necesidad de manipular dinero.⁹³

4.3.8. Infografía

Una infografía es una combinación de imágenes y explicaciones gráficas, que transmiten al lector información de manera sencilla, facilitando la comprensión del tema que se esté tratando. Es una de las

técnicas de comunicación en auge debido a la rapidez con que permite entender conceptos, mediante gráficos e ilustraciones, sin necesidad de leer gran cantidad de texto. Se adapta a la perfección a las tendencias de lectura y navegación de los usuarios del siglo XXI, cuya lectura es fugaz, conceptual y sencilla.⁹⁴

En este inciso se definieron los conceptos relacionados con la solución gráfica planteada. También concluye el capítulo cuatro, con el cual se presentaron los aspectos teóricos que fundamentan el problema social abordado, el diseño gráfico como tecnología y ciencia que puede favorecer la difusión del problema social, así como las herramientas y las ramas de diseño que se utilizarán para el proyecto propuesto.



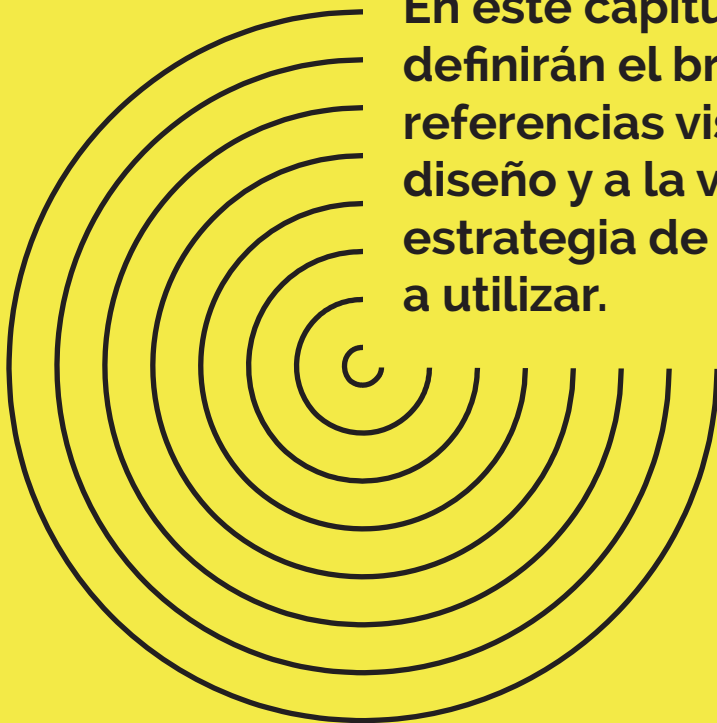
⁹³ Argentina.gob.ar. ¿Qué es un QR y cómo usarlo?. Acceso el 29 de agosto de 2023, <https://www.argentina.gob.ar/economia/medidas-economicas-COVID19/qr>

⁹⁴ Arimetrics. Qué es Infografía - Definición, significado y ejemplos. Acceso el 29 de agosto de 2023, <https://www.arimetrics.com/glosario-digital/infografia>

05

Capítulo

En este capítulo se presentarán y definirán el brief, recopilación de referencias visuales, premisas de diseño y a la vez se describe la estrategia de las piezas de diseño a utilizar.



DEFINICIÓN CREATIVA

5.1. Brief de diseño

En este capítulo se presentarán y definirán el brief, recopilación de referencias visuales, premisas de diseño y a la vez se describe la estrategia de las piezas de diseño a utilizar.

5.1. Brief de diseño

El brief de diseño es un documento que describe los detalles centrales y las expectativas de un proyecto de diseño para una marca. Un buen brief de diseño marca la pauta para un proyecto de diseño exitoso ya que establece los objetivos, la calidad y los entregables.⁹⁵

5.1.1. Información del cliente

Nombre: Grupo de Apoyo Mutuo GAM

Ubicación: 8a. calle 3-11 zona 1

5.1.2. Datos del jefe inmediato

Nombre: Licenciado Carlos Juárez

Puesto: Coordinador Archivo Histórico GAM

Contacto: carpjuarez@gmail.com

5.1.3. Actividad de la institución

Grupo de Apoyo Mutuo GAM es una organización de la sociedad civil sin fines de lucro creada en 1984 que aglutina a los familiares de personas detenidas ilegalmente y desaparecidas forzosamente en Guatemala durante el Conflicto Armado Interno que duró de 1960 a 1996.⁹⁶

Apoyan la atención psicosocial a las víctimas del Conflicto Armado Interno en Guatemala. Brindan acompañamiento y apoyo psicosocial a familiares y vecinos de las comunidades que fueron víctimas del Conflicto Armado Interno, particularmente en donde se realizan procesos de exhumaciones e inhumaciones en los que fueron cementerios clandestinos.

De esta manera se busca fortalecer la organización comunitaria, la dignificación de los grupos sociales comunitarios, restablecer el tejido social y recuperar la memoria histórica.

⁹⁵ "Cómo crear un brief de diseño en 7 pasos [2022] • Asana." 2022. Asana. <https://asana.com/es/resources/design-brief>

⁹⁶ GAM. "¡CREEMOS! –" n.d. Grupo de Apoyo Mutuo. Accessed August 15, 2023. <https://grupodeapoyomutuo.org.gt/quienes-somos/>.

5.1.4. Programas de la institución

El área de trabajo de Grupo de Apoyo Mutuo GAM se basa en tres ejes:

a. Jurídico: Apoyan la búsqueda de las personas desaparecidas durante el Conflicto Armado Interno en Guatemala. Se enfoca en el litigio estratégico para casos de desaparición forzada, impulso de exhumaciones en cementerios clandestinos y posteriores exhumaciones, búsqueda de niñez desaparecida y recepción de denuncias por violaciones a los derechos humanos para casos actuales, para las que brinda asesoría y orientación.

b. Transparencia: Producen informes de la situación de los 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.

c. Dignificación: Brinda apoyo psicosocial a las víctimas del Conflicto Armado Interno en Guatemala. Sus actividades se desarrollan en el ámbito de la justicia transicional en el proceso de inhumaciones y exhumaciones en los lugares que fueron cementerios clandestinos. De esta forma busca

fortalecer la organización comunitaria, la dignificación de los grupos sociales comunitarios y restablecer el tejido social para recuperar la memoria histórica.

5.1.5. Instituciones análogas

Se consideran las instituciones que por la temática que investigan y apoyan son similares como el caso de FAMDEGUA, CALDH, CEJIL, H.I.J.O.S y EL REFUGIO DE LA NIÑEZ, todas ellas trabajan en el apoyo a los derechos humanos, aspectos jurídicos y la recuperación de la memoria histórica.

5.1.6. Proyecto a desarrollar

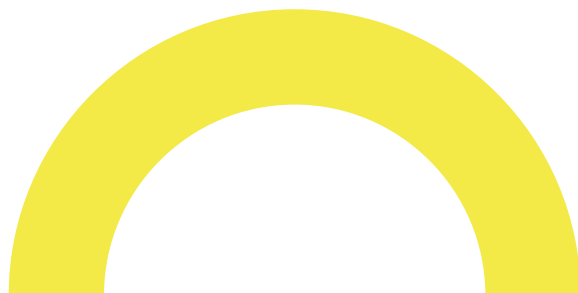
Una publicación digital interactiva.

5.1.7. Objetivo

Exponer la memoria histórica de Grupo de Apoyo Mutuo (GAM) a través de una publicación digital interactiva para la recuperación de la memoria histórica sobre las víctimas de desaparición forzada durante el conflicto armado interno.

5.1.8. Descripción del proyecto

Se diseñará una publicación digital interactiva para el Grupo de Apoyo Mutuo, que muestre información adicional de interés, para profundizar en el tema y conocer a fondo sobre la temática. Por medio de con-



tenido audiovisual que se presenta a lo largo de la publicación por medio enlaces que direcciona a videos, enlaces a investigaciones profundas o audios con entrevistas o hechos que se relacionan con el tema.

5.1.9. Presupuesto

Se estima que el proyecto tendrá un costo de Q42,063.96

5.1.10. Restricciones

Se deberá planificar previamente cada publicación y seguir el manual de normas gráficas establecidas para la aplicación correcta de futuras publicaciones.

Mantener el uso del logotipo de la institución y su paleta de colores.

5.1.11. Público Objetivo

Millennials guatemaltecos.

Edad: Guatemaltecos comprendidos en las edades de 30 a 40 años (Millennials).

Sexo: masculino y femenino

Escolaridad: Universitarios

Etnia: Maya, Mestizo

Hábitat: Estudiantes con acceso a internet y redes sociales

Responsabilidad familiar: Puede tener o no responsabilidad familiar

5.1.12. Mensaje a transmitir

Concepto creativo: Enlaces transparentes

Insight: Transparencia en la información. Dar a conocer de forma transparente y de manera sobria la información y contexto relacionado a las víctimas de desaparición forzada durante el Conflicto Armado Interno.

Se ha descrito el brief de diseño. En la siguiente sección se mostrará la recopilación de referencias visuales que se tomarán de inspiración para la elaboración de este proyecto.

5.2. Recopilación de referencias visuales

La recopilación de referencias visuales se hace con el objetivo de recolectar muestra gráfica y documental de otros proyectos de diseño elaborados por otras instituciones en otros países que estén relacionados al proyecto que se está elaborando. Estas sirven de inspiración para tomar lo positivo de las mismas e intentar superar las deficiencias que muestre.⁹⁷

A continuación, se presentan referencias visuales de trabajos realizados para las temáticas del holocausto, derechos humanos, justicia, noticiosos, infografías, que se relacionan a proyectos similares como el que se va a llevar a cabo.

⁹⁷ Morales, Lic. Marco Morales L. 2016. "GUÍA METODOLÓGICA PARA DESARROLLAR EL PROYECTO DE GRADUACIÓN." In GUÍA METODOLÓGICA PARA DESARROLLAR EL PROYECTO DE GRADUACIÓN.



Figura 30: Home Encyclopedia del Holocausto, <https://encyclopedia.ushmm.org/content/es/article/introduction-to-the-holocaust>

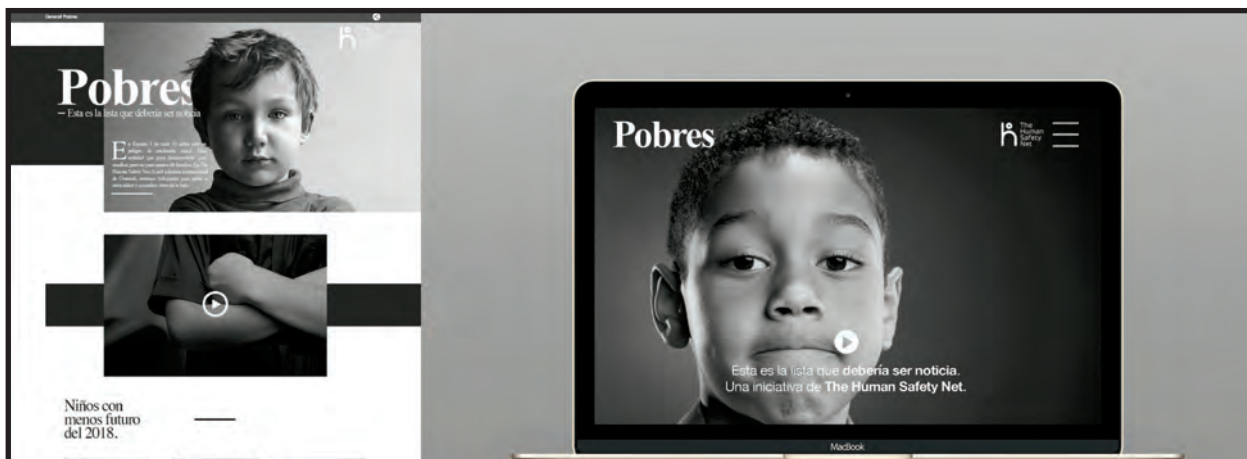
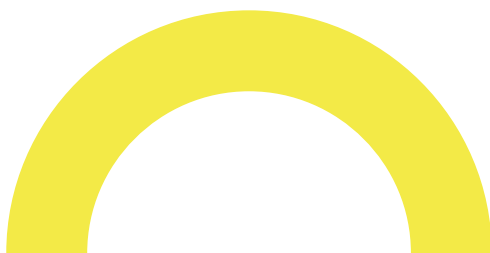


Figura 31: Pobres. La lista que debería ser noticia. Ogilvy, https://www.noticiaw.behance.net/gallery/69948177/Pobres-La-lista-que-deberia-ser-noticia-Ogilvy?tracking_source=search_projects%7Csites+webs+



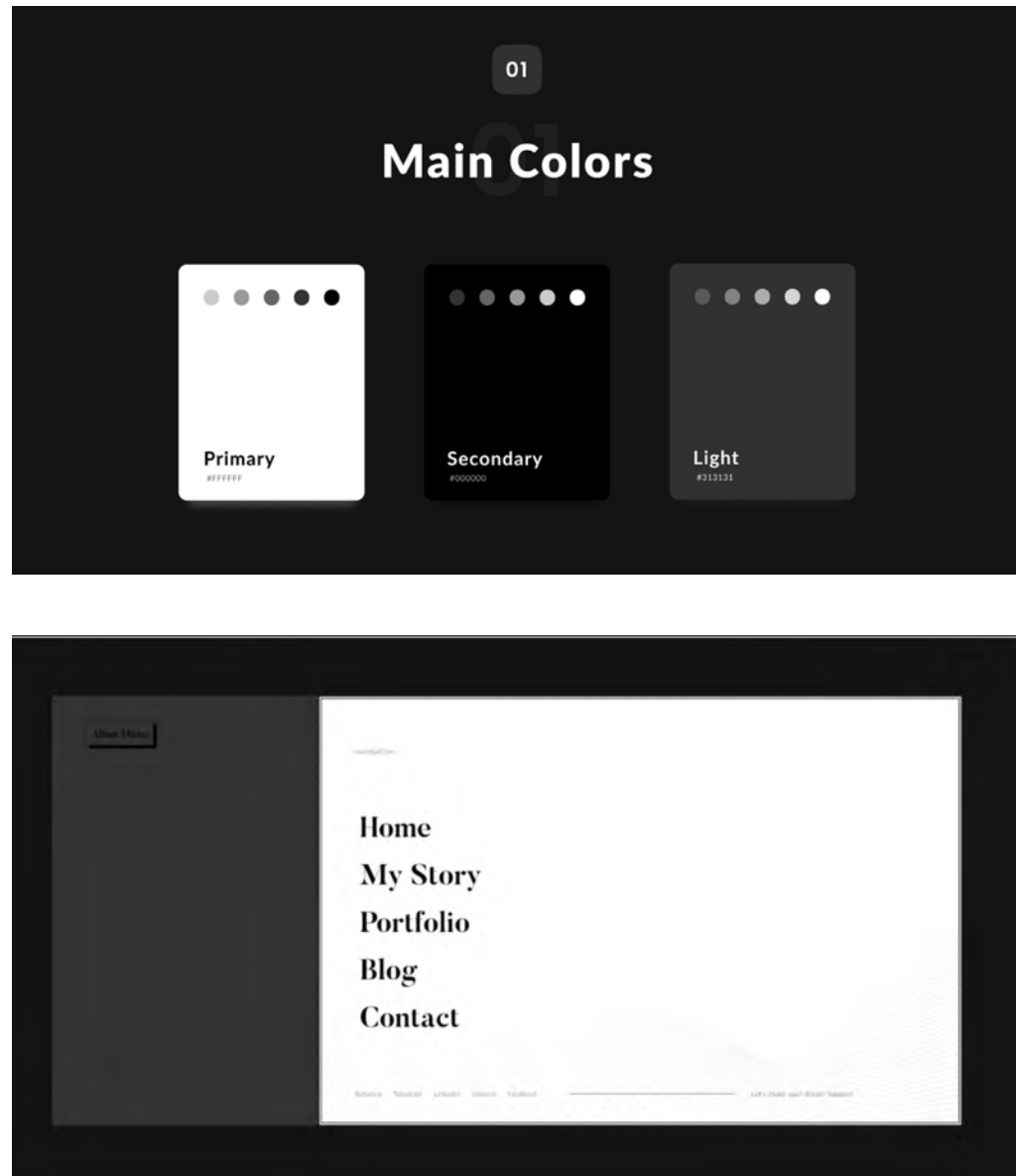


Figura 32: Portfolio Website Design | UX/UI,
<https://www.behance.net/gallery/145807885/Portfolio-Website-Design-UXUI>



Figura 33: Defensores Al Limite,
https://www.behance.net/gallery/91697107/Defensores-Al-Limite?tracking_source=search_projects|human+rights

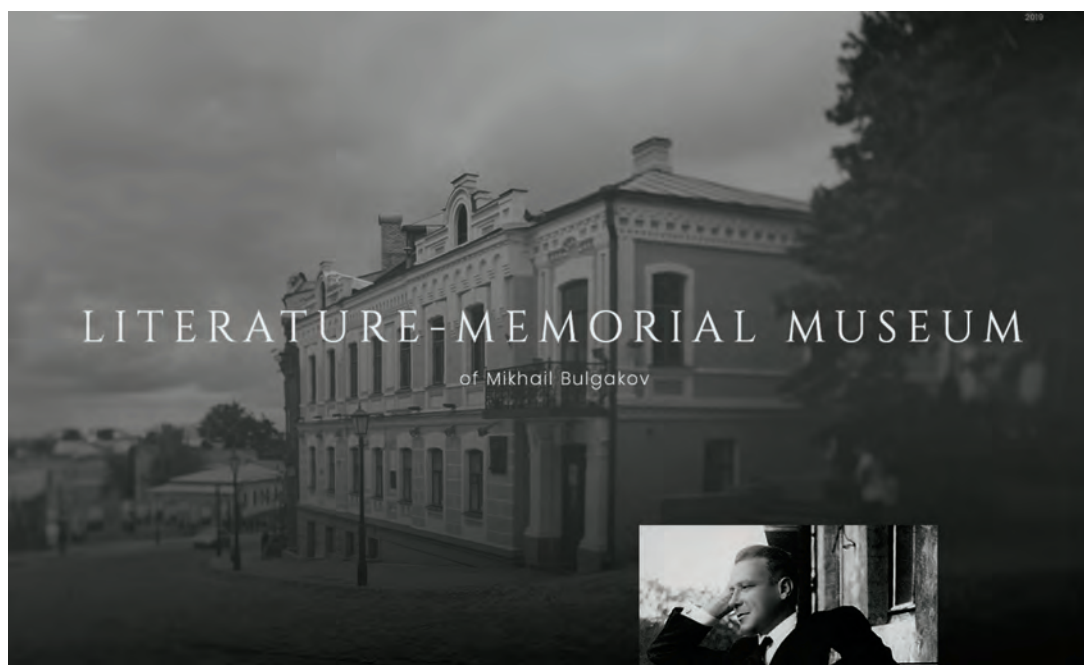


Figura 34: Literature Memorial Museum of Mikhail Bulgakov,
https://www.behance.net/gallery/75886159/Literature-Memorial-Museum-of-Mikhail-Bulgakov?tracking_source=search_projects|sitos+webs+memorial



Figura 35: Data Visualization Apple Timeline, https://www.behance.net/gallery/169081771/DATA-VISUALIZATION-APPLE-TIMELINE?tracking_source=search_projects|infographic+time+line+information+design

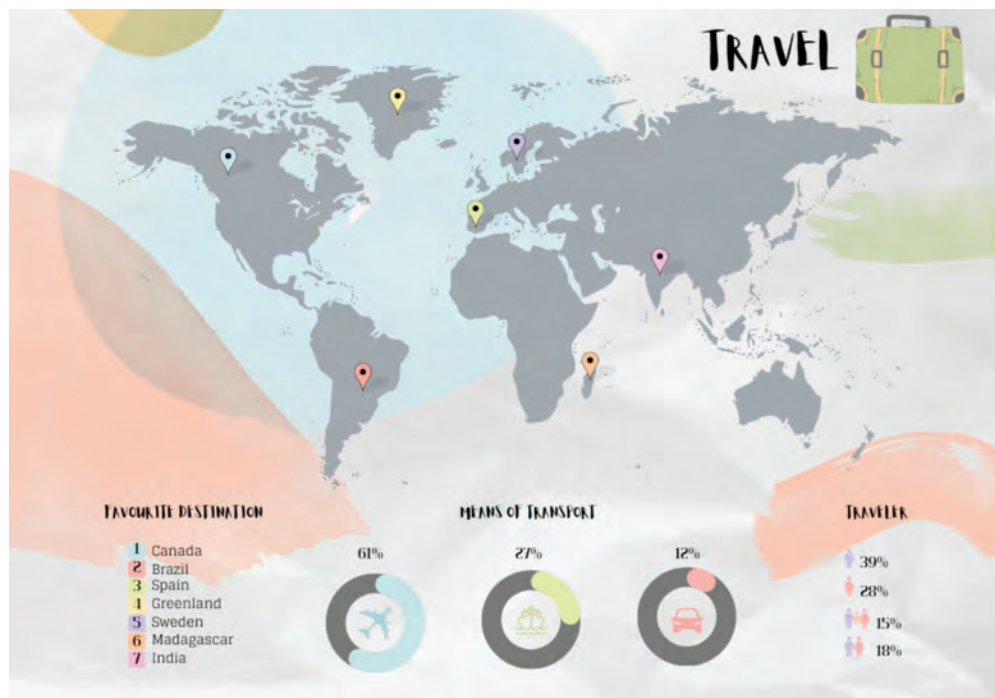
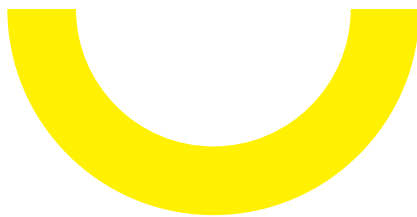


Figura 36: Infographic design, Design Studio, https://www.behance.net/gallery/167259489/Infographic-design?tracking_source=search_projects|infographic+information+map+design



Se presentaron las referencias visuales que se utilizaron para el desarrollo del proyecto. En el siguiente inciso se describe la descripción de la estrategia de las piezas de diseño.

5.3. Descripción de la estrategia de las piezas de diseño

A continuación se describen las estrategias de las piezas de diseño para esto se utilizará la técnica efectiva de las 6W que consiste en seis preguntas clave de suma importancia en la recopilación de información: Qué, Para qué, Con qué, Con quiénes, Cuándo y Dónde.⁹⁸ Esta técnica permite saber a quien se direccionará el mensaje, quienes son el grupo objetivo, cuándo, cómo y dónde se transmitirá el mensaje, por qué es importante el proyecto y cómo se desarrollará visualmente y prácticamente. Lo que favorece la planificación detallada y asegura que las piezas de diseño cumplan el propósito de forma efectiva.

5.3.1. ¿Qué?

Dar a conocer la memoria histórica del Grupo de Apoyo Mutuo (GAM)

5.3.2. ¿Para qué?

Las nuevas generaciones conozcan la historia de las desapariciones forzadas durante el Conflicto Armado Interno en Guatemala y los hechos del pasado no se repitan.

5.3.3. ¿Con qué?

Con una publicación digital interactiva que contenga información adicional para interesar al lector a indagar más sobre el tema.

Con el amplio contenido escrito y audiovisual con el que cuenta la institución e instituciones aliadas. Recursos de hemerotecas de periódicos e investigaciones de colaboradores para la institución.

Con los recursos: plataforma Genial.ly, internet e illustrator

5.3.4. ¿Con quiénes?

GAM, Asesores de la escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Arquitectura y estudiante.

5.3.5. ¿Cuándo?

Desde finales de julio a mediados de noviembre de 2023.

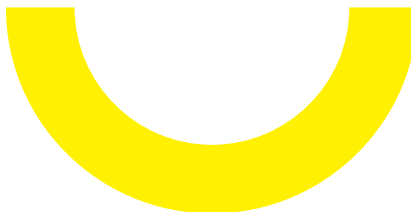
5.3.6. ¿Dónde?

Ciudad de Guatemala, Guatemala.

Forma de difusión: por medio de envíos de mailing y publicaciones en redes sociales.

Se han presentado las seis preguntas clave que harán que el proyecto sea efectivo y práctico. A continuación se definirá el concepto creativo.

⁹⁸ 6W: cuáles son, utilidad, características y ejemplos de la regla o técnica periodística de las 6W, Cinconoticias, consultado el 30 de septiembre de 2023, <https://www.cinconoticias.com/6w/>



5.4. Definición del concepto creativo

Por concepto creativo se entiende por una idea base para expresar de mejor forma la comunicación visual sin perder el mensaje. Un concepto creativo es una frase o palabra que resume la esencia de un diseño y lo hace único entre los demás. Aquí el valor no reside en las palabras sino en la forma en que se dicen. Ayuda a mantener la coherencia en el proyecto, es útil para trabajos extensos o con muchas piezas gráficas.⁹⁹

Para llegar al concepto creativo de este proyecto se utilizaron tres técnicas que son: mapa mental, PNI (positivo, negativo e interesante) y relaciones forzadas.

a. Mapa Mental

También denominada "pensamiento radial", consiste en una forma de indagación mental que permite a los diseñadores explorar de forma rápida el alcance de un problema, tema o materia determinados. Comenzando por un término o idea central, el diseñador puede trazar velozmente un mapa de imágenes y conceptos asociados. Los mapas mentales fueron desarrollados por Tony Buzan, un popular autor del campo de la psicología que ha promocionado su método a través de diversas publicaciones

y talleres. Aunque Buzan no especificaba ciertas reglas para su elaboración (como emplear un color diferente para cada rama del diagrama, por ejemplo), sus innumerables diseñadores, escritores y educadores emplean su método de forma libre e intuitiva. Los diseñadores emplean diagramas asociativos para organizar rápidamente las posibles direcciones que puede tomar un proyecto.¹⁰⁰

Aplicación de la técnica:

- 1. Concentración.** colocar un elemento al centro de la página.
- 2. Ramificación.** Crear una red de asociaciones alrededor del concepto o imagen central.
- 3. Organización.** Las ramas principales de tu mapa pueden representar categorías, como sinónimos, antónimos, homónimos, palabras compuestas relacionadas, clichés, frases hechas, etc. Puede usar color diferente para cada rama.
- 4. Subdivisión.** Cada rama principal puede originar subcategorías.

⁹⁹ Byington, Heather. 2020. "El concepto creativo: La clave para hacer diseños increíbles." Naufragia <https://es.naufragia.com/el-concepto-creativo-la-clave-para-hacer-disenos-increibbles/>

¹⁰⁰ Lupton, Ellen, ed. 2017. *Intuición, acción, creación*. N.p.: Gustavo Gili./

● Técnica Creativa - MAPA MENTAL

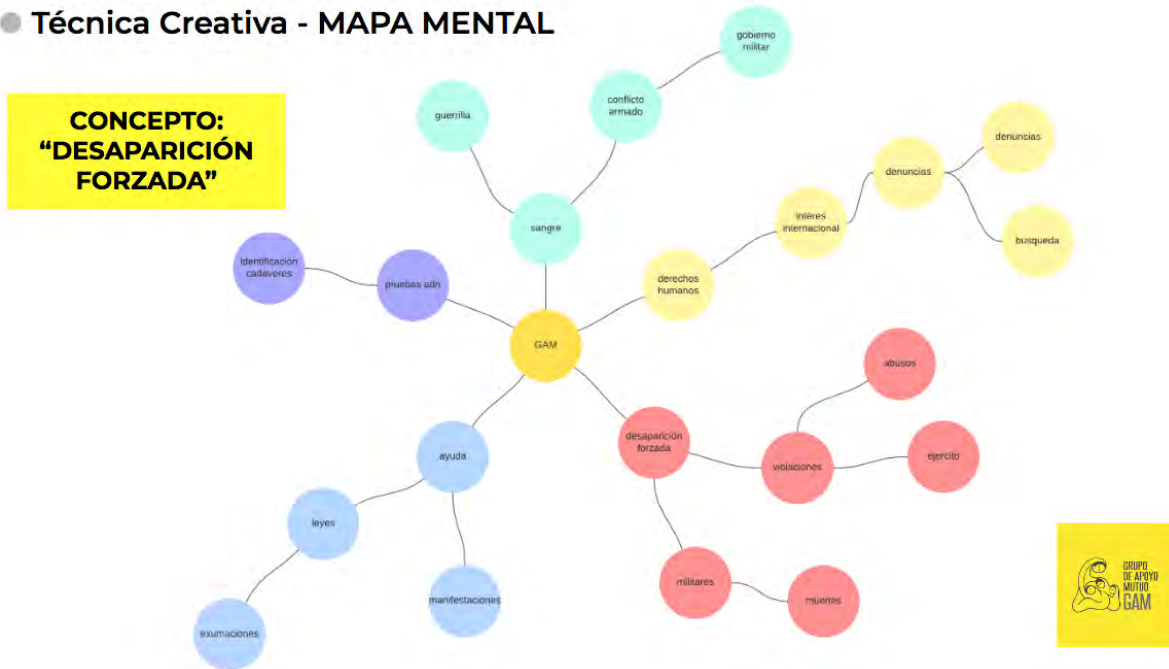


Figura 37: Mapa mental, elaboración propia, para concepto creativo proyecto de graduación para Grupo de Apoyo Mutuo GAM.

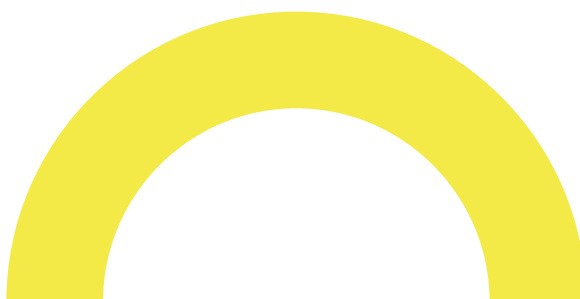
Con esta técnica se logró desarrollar el concepto "Desaparición forzada" que está directamente relacionado con el trabajo de la institución. De forma gráfica podría aplicarse el concepto desapareciendo elementos específicos o desfragmentando de cierta forma algún elemento.

b. PNI

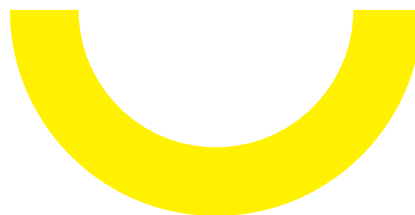
El creador del PNI es Edward de Bono. Entre sus libros más famosos se incluye: *Lateral Thinking: Creativity Step by Step* (Pensa-

miento lateral: creatividad paso a paso), un manifiesto sobre el pensamiento lateral que es la base de la estrategia del PNI. En este texto, como en otras obras, Bono proporciona y describe varias fórmulas para alejarse del pensamiento vertical, hacia corrientes de ideas y caminos existentes.

Sugiere practicar el pensamiento lateral, un conjunto de técnicas que le ayudarán a resolver problemas y encontrar soluciones utilizando su imaginación, que a menudo

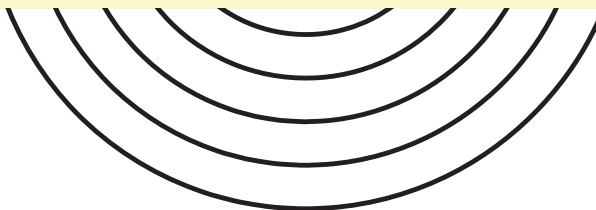


pasa desapercibida ante datos e información ambiguos. Para facilitar esta práctica creativa y analítica, se introducen gráficos o tablas del PNI. Entre sus beneficios: solución de bloqueos creativos, enriquece la generación de ideas, permite reconocer las ventajas y desventajas de un proyecto, agiliza la toma de decisiones y fomenta la participación de todos los miembros del equipo.¹⁰¹



Aplicación de la técnica:

1. Haga una pizarra.
2. Al comienzo de la reunión, comparta el propósito de la reunión.
3. Registre (motive a los participantes) sus ideas en la columna Contribución positiva.
4. Expresar (motive a los participantes) sus pensamientos en la columna de Contribución negativa.
5. Escribir (motive a los participantes) una reflexión resumida memorable o un descubrimiento en la columna Contribución interesante.
6. Revisar las ideas en voz alta y combinar ideas similares en una sola oración.
7. Haga preguntas aclaratorias si es necesario.
8. Compartir los hallazgos con el equipo para tomar decisiones.



¹⁰¹ Nuñez, Eduardo Nuñez E. 2022. "¿Qué es un PNI y para qué sirve?" Crehana. <https://www.crehana.com/blog/negocios/que-es-un-pni/>



● Técnica Creativa - PNI

POSITIVO

- Buscan justicia para las personas desaparecidas
- Apoyan en la búsqueda de niños desaparecidos
- Denuncias a las violaciones a los derechos humanos
- Tienen acceso a la información pública
- Brindan atención psicosocial a las víctimas del Conflicto Armado Interno en Guatemala
- Vigencia y respeto de los Derechos Humanos

NEGATIVO

- Corrupción del sistema puede obstaculizar la investigación
- Poca información sobre las personas desaparecidas
- Falta de presupuesto
- Falta de interés de las nuevas generaciones

INTERESANTE

- Su trabajo ha sido nominado con el Premio Nobel de la Paz
- Tiene colaboraciones con universidades internacionales
- Países extranjeros se interesan en el tema
- Pioneros en la lucha de los Derechos Humanos**
- Procuraduría*
- De las primeras instituciones en buscar justicia*

**CONCEPTO:
"VIOLACIÓN PUNTO DE INTERES"**

Figura 38: Cuadro para técnica creativa - PNI, elaboración propia, para concepto creativo proyecto de graduación para Grupo de Apoyo Mutuo GAM.

El concepto que surge de la aplicación de esta técnica es "violación punto de interes" se relaciona con las innumerables violaciones a los derechos humanos durante el Conflicto Armado Interno que dieron origen a la institución, a su vez que el trabajo que lleva acabo ha sido un punto de interes para muchas instituciones internacionales y ha sido nominado para el Premio Nobel de la Paz. El concepto puede aplicarse resaltando puntos importantes en el diseño o inte-

rrumpiendo el ritmo del diseño para llamar la atención de forma intencional.

c. Relaciones Forzadas

Técnica desarrollada por Charles S. Whiting en 1958, cuya utilidad parte de un principio clave basado en combinar lo conocido con lo desconocido fuerza una nueva situación. Es útil para generar ideas complementarias a un proceso de Brainstorming si vemos que el proceso parece estancado. El pa-

dre de la creatividad moderna, Edward de Bono, denominó esta técnica como "Aportación del azar".¹⁰² En sí se trata de combinar dos conceptos aparentemente no relacionados e intentar encontrar una manera de combinarlos en un solo concepto. Esta combinación inusual puede abrir nuevas perspectivas.

Aplicación de la técnica:

1. Partir de un problema.
2. Se escriben las palabras estímulo.
3. Se definen las características de los estímulos seleccionados con descripciones o frases representativas.
4. En otra columna se colocan las nuevas ideas según las similitudes y relacionando las características con el problema, componiendo en partes y asociándolo a nuevos conceptos.

● Técnica Creativa - Relaciones forzadas



Estímulo

leyes
clandestino
fosa
cadáver
familiares
personas
desaparición
violación
justicia
organización
derechos humanos
Guatemala
respeto
vigilancia
apoyo
problema
social
ADN
psicosocial
exhumaciones

detención
inhumaciones
transparencia
sepultados
informes
seguridad
monitoreo
tristeza
dolor
restos
angustia
persecución
cementerio
entierro
cadenas
enlaces
duelo
extracción

Problema	Característica	Nuevas ideas
Desapariciones forzadas	Violación a los derechos humanos	extracción transparente, restos transparentes,
	Desaparición	persecución constante
	Duelo/luto	Cerrar el círculo / sanación, repetidas sepulturas, extracciones repetidas
	ADN	enlaces transparentes
	Búsqueda de justicia	repartición equitativa

CONCEPTO: "ENLACES TRANSPARENTES"

Figura 39: Cuadro para técnica creativa - Relaciones Forzadas, elaboración propia, para concepto creativo proyecto de graduación para Grupo de Apoyo Mutuo GAM.

¹⁰² Torreblanca, Francisco Torreblanca F. n.d. "Técnicas de creatividad: Relaciones forzadas o Aportación del azar (1)." Francisco Torreblanca. Accessed September 30, 2023. <https://franciscotorreblanca.es/relaciones-forzadas-aportacion-azar-1/>

De esta técnica se obtuvieron dos conceptos creativos que están relacionados con el trabajo de la institución y los logros que han tenido. Visualmente puede representarse con placas de color transparentes, formas que unan una página con otra o elementos entre sí.

Luego de desarrollar las técnicas creativas los conceptos desarrollados son los siguientes:

1. Desaparición forzada
2. Violación punto de interés
3. Enlaces transparentes

El concepto creativo **"Enlaces transparentes"** fue seleccionado porque conecta tanto los objetivos de la institución, que busca la transparencia en todos los procesos de justicia, informes, procesos de exhumaciones e inhumaciones, juicios, etc. A la vez se relaciona con el ADN por medio de pruebas de ADN los familiares pueden identificar a sus familiares desaparecidos, siendo su único enlace. Visualmente puede representarse por medio de fondos transparentes en formas y con formas que unen o conectan de una página a otra o elementos entre sí. "Enlaces transparentes" es un concepto que también está relacionado con el proyecto, al ser una publicación digital interactiva los enlaces son parte primordial del proyecto a

la vez cada enlace revela información adicional que dará a conocer el contexto y veracidad de la información presentada.

5.5. Definición de premisas de diseño

En este inciso se presentan las premisas de diseño que servirán como guía para el proceso de diseño. Con la definición de los diferentes códigos se establecen las bases que garantizarán que el proyecto tenga una identidad visual y que refleje el objetivo de comunicación de forma efectiva y coherente.

a. Código iconográfico

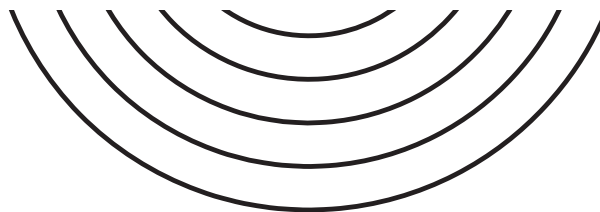
Se interrumpirá el ritmo o el orden del tamaño de algunos elementos para llamar la atención. También se usarán fotos sobrepuestas.

Se usan placas de color sobrepuestas con transparencia para reforzar el concepto. Fusión de fotografías proporcionadas para destacar por medio del color o transparencia elementos relacionados al tema que se quiere resaltar. Se usan los rectángulos a menudo se ven como un signo de **seguridad y confianza**, ya que están asociados a objetos como casas, cajas fuertes y cajas donde se guardan cosas. Además, las líneas rectas y los ángulos representan un sentido de orden y profesionalidad, y son excelentes para inspirar un sentido de **fuerza y estabilidad**.





Figura 40: Brochure Layout with Yellow Accents, by McLittleStock, fondos uso de fotos. <https://pin.it/5gPzF6X>



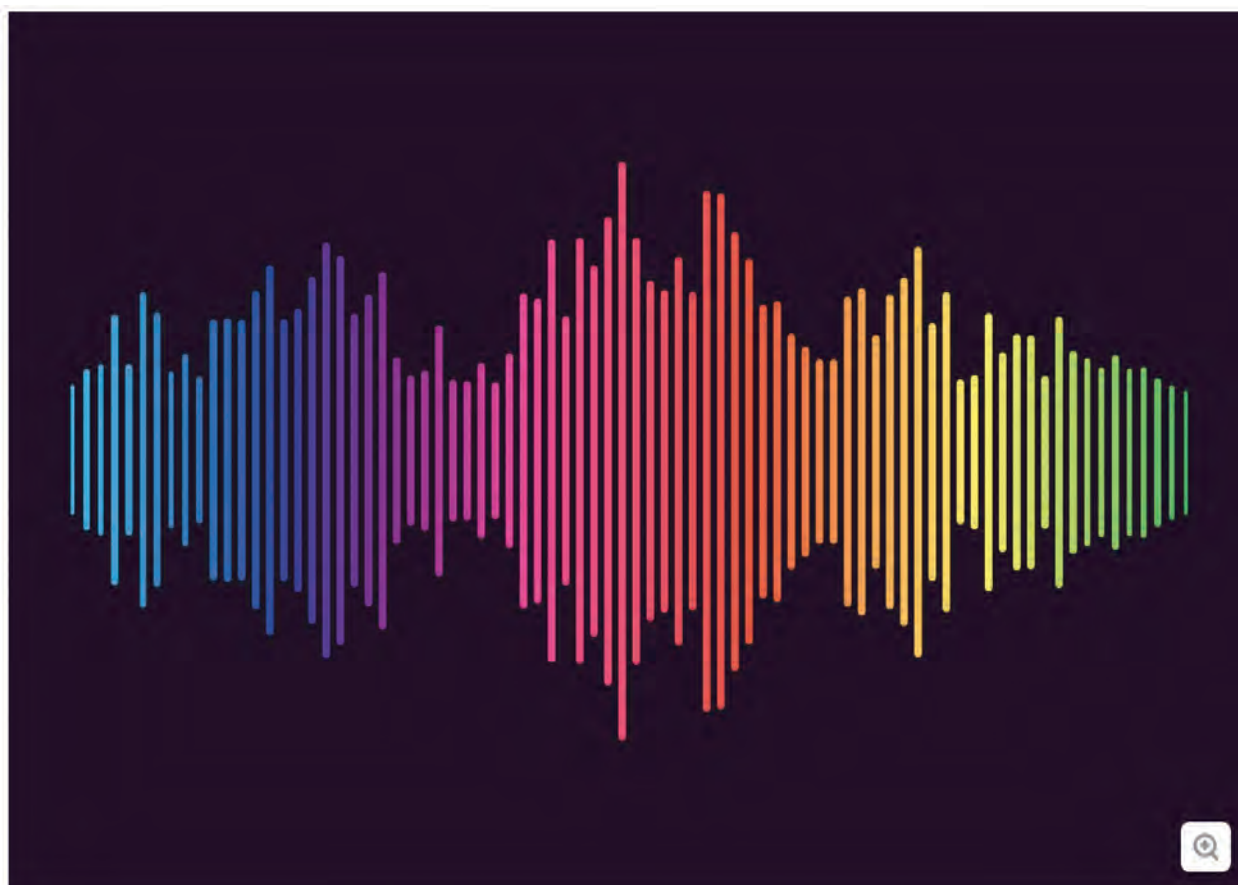
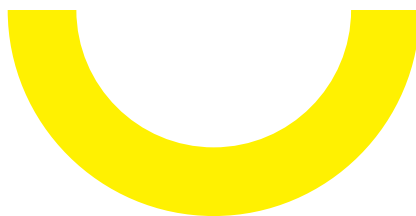


Figura 41: Kirsty Pargeter, referencia línea de ondas de sonido coloridas,
<https://es.vecteezy.com/arte-vectorial/1040228-linea-de-ondas-de-sonido-coloridas>





Figura 42: Overlay Templates, <https://www.pinterest.com.mx/pin/799107527653364052/>

b. Código Tipográfico

Tipografía San Serif para mayor legibilidad en diseño web. A la vez el diseño se ve moderno y actual cuando se utiliza este tipo de letra. Transmitir por medio de esta tipografía LEGIBILIDAD, SOLIDEZ, FUERZA y VERSATILIDAD (JUEGO DE GROSORES).

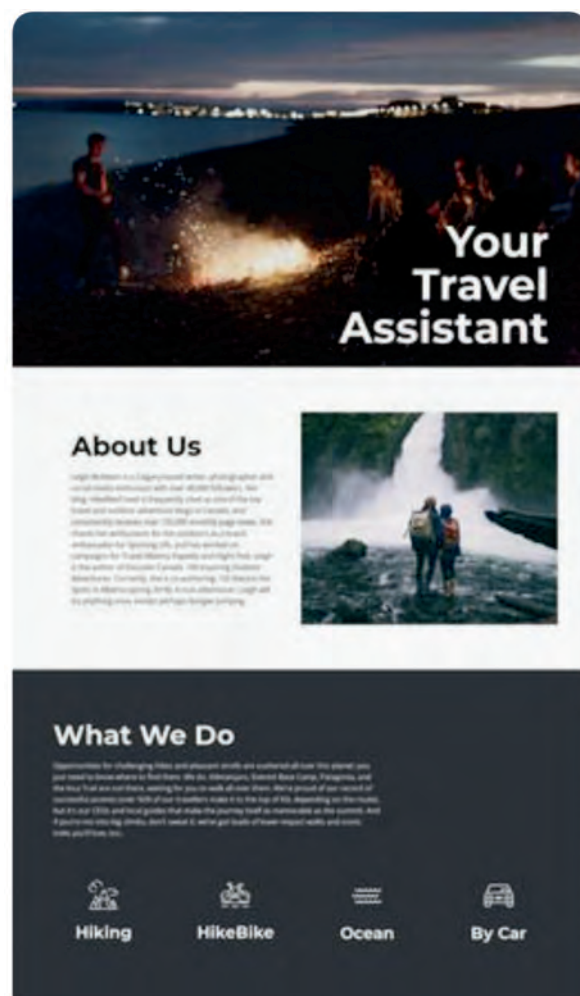


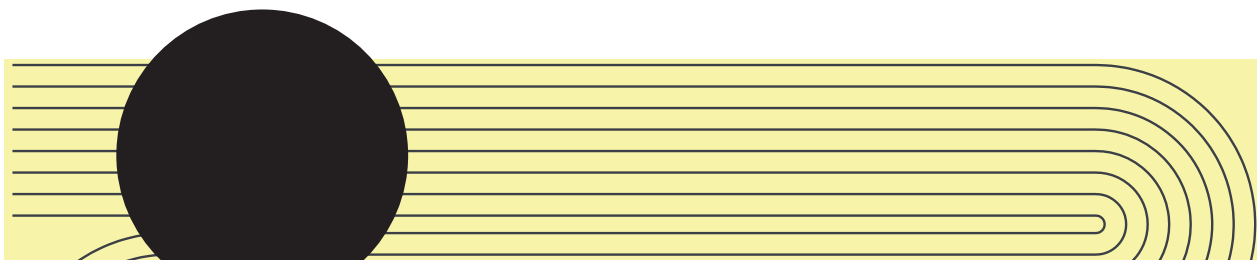
Figura 43: Nicepage, Mountain Holidays HTML Template, <https://www.pinterest.com.mx/pin/662169951481996755/>

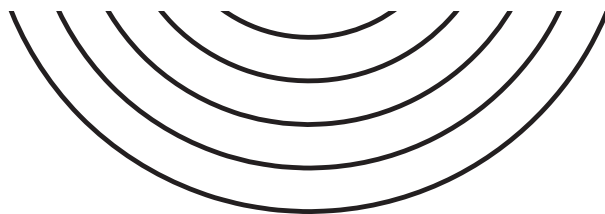
c. Código Lingüístico

Titulares, textos, introducción, rompetextos, cifras, datos citas, créditos, etc. resaltados con un propio estilo.



Figura 44: Web Design Inspiration
<https://www.pinterest.com.mx/pin/251146116717164006/>





d. Código Cromático

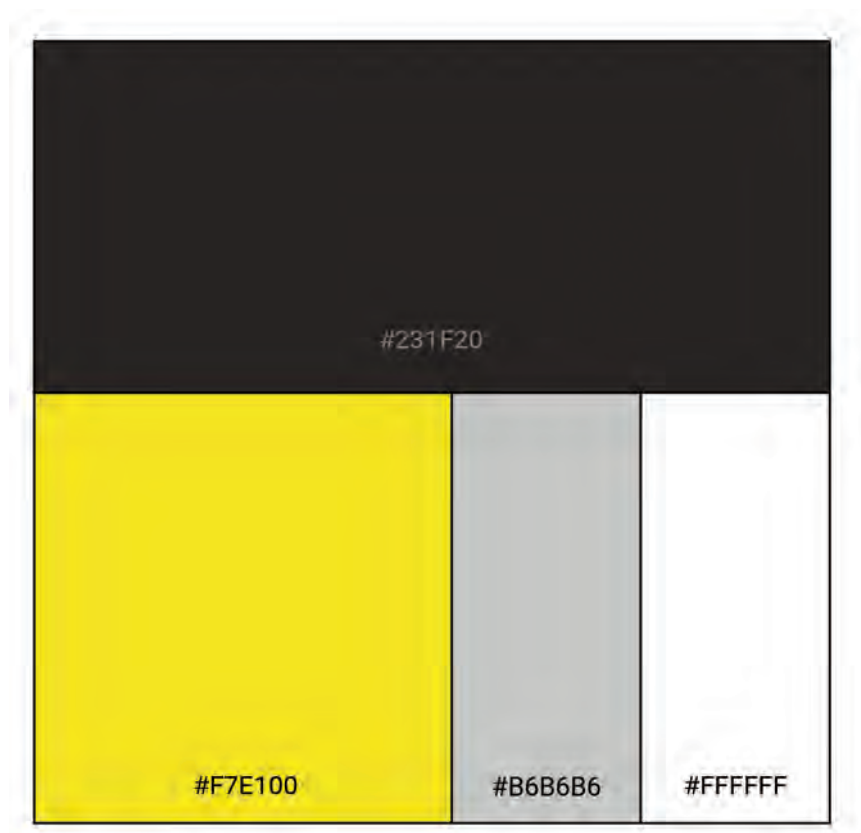


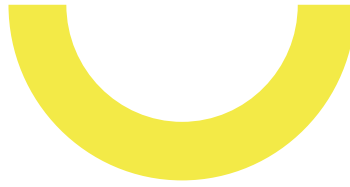
Figura 45: Paleta de color, elaboración propia, para proyecto de graduación para Grupo de Apoyo Mutuo GAM.

AMARILLO: Es símbolo de prestigio, **honor**, valor, está asociado al lujo, a la riqueza y al gusto estético, pero también a la luz y a la luminosidad, en particular a la del sol. Se asocia con los siguientes valores y sentimientos: **apertura, liberación**, desbloqueo, expansión, **orgullo** y fama.¹⁰³

BLANCO: Representa la **libertad**, la **paz**, la purificación, un nuevo **comienzo**. Blanca es la **luz**, y las sensaciones del blanco remiten a la pureza, animan el orden, la claridad mental. Sobre todo invitan a la ligereza, a llegar a las cosas sin peso, sin expectativas, desenfadas y delicadas, sin molestos sentimientos que tiran hacia abajo, oprimiendo.¹⁰⁴

¹⁰³ "Búsqueda significado del color." 2019. Psicología-online. Acceso 1 de octubre 2023. <https://www.psicologia-online.com/busqueda?q=significado+del+color>.

¹⁰⁴ *Ibidem*



GRIS: Se considera un tono neutro e imparcial. Aunque para muchos el gris es considerado como aburrido, su interpretación también tiene que ver con la **reflexión**, la **elegancia** y el **equilibrio**.¹¹⁰

NEGRO: Evoca el misterio, es clásico y fuerte, puede comunicar poder, lujo, **sofisticación**, **autoridad**, coacción, voluntad de aniquilación, negación absoluta, oposición, protesta, los temores infantiles, la oscuridad, la **muerte**, ligado a los funerales, a los difuntos y al pecado. En la simbología representa la tierra y, por tanto, el **luto**.¹¹¹

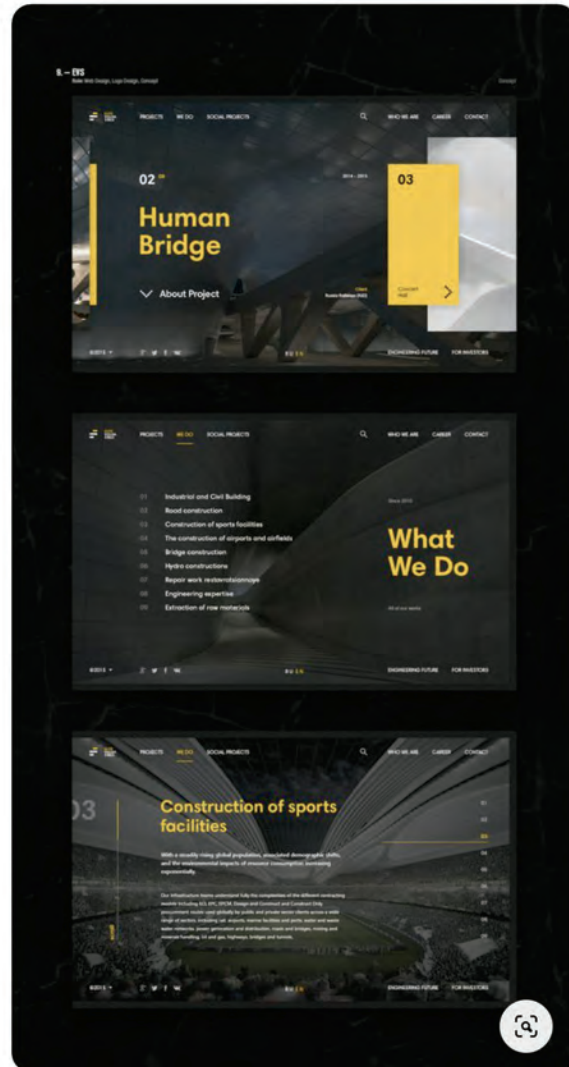


Figura 46: Projects #2015, Alexey Yurkov en behance <https://www.pinterest.com.mx/pin/348536458677414467/>

¹¹⁰ *Ibidem*

¹¹¹ *Ibidem*

e. Código Layout y formato

Composición sencilla por bloques. Su layout será simple, poco texto y más imágenes, para hacer de la página muy visual. También tendrá iconos que indicarán interactividad para motivar a hacer click e ingresar a otro enlace para recibir información complementaria. Se utilizarán paginas ol fondos en amarillo o negro para enlazar la temática. Formato web para publicación digital editorial.



Figura 47: Web design, Nagual Creativo, <https://www.pinterest.com.mx/pin/996984436240919573/>



Figura 48: Elements Of The Perfect Funeral Home Website Homepage, <https://www.pinterest.com.mx/pin/92394229848420448/>

Se concluye este capítulo con lo anteriormente presentado, teniendo elegido el concepto creativo y las premisas de diseño se procederá a la siguiente etapa que consiste en el bocetaje y niveles de visualización que se presentarán en el siguiente capítulo que estará dedicado a la producción gráfica y validación.

06

Capítulo

En este capítulo se presentarán los avances realizados en cuanto a la producción gráfica. Los productos obtenidos fueron validados tanto por el estudiante, expertos en el área de diseño gráfico, institución y grupo objetivo. Finalmente, en este capítulo se presenta la fundamentación técnica de los productos obtenidos, se dan los lineamientos para su puesta en práctica y se presenta el aporte económico del estudiante a la institución.

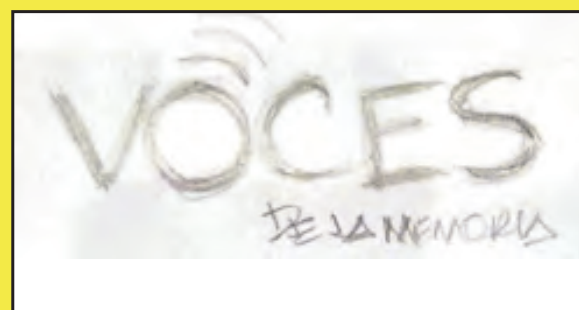
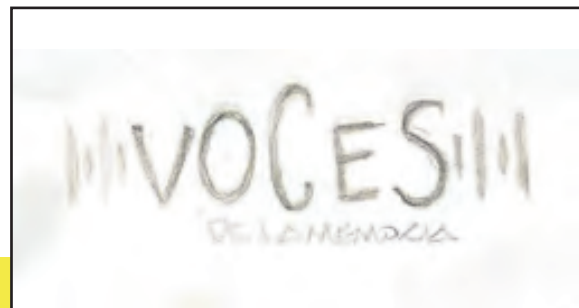


PRODUCCIÓN GRÁFICA Y VALIDACIÓN

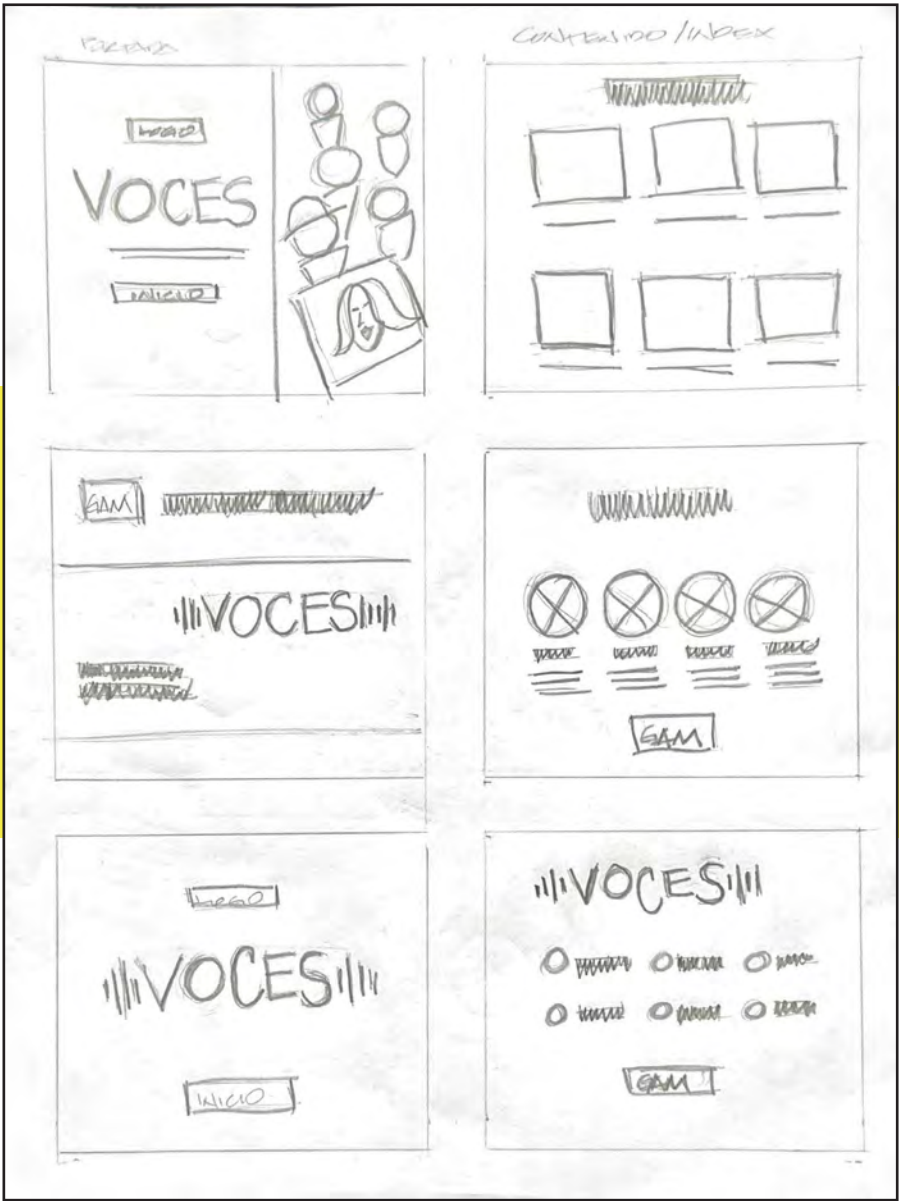
6.1. Nivel 1 de visualización: Autoevaluación

Esta primera evaluación consiste en una autoevaluación con base a una matriz compartida por el asesor. Una vez obtenido el concepto creativo seleccionado, se procedió a realizar tres propuestas para dar solución gráfica a la problemática encontrada en la institución. Los bocetos de las tres propuestas fueron las siguientes:

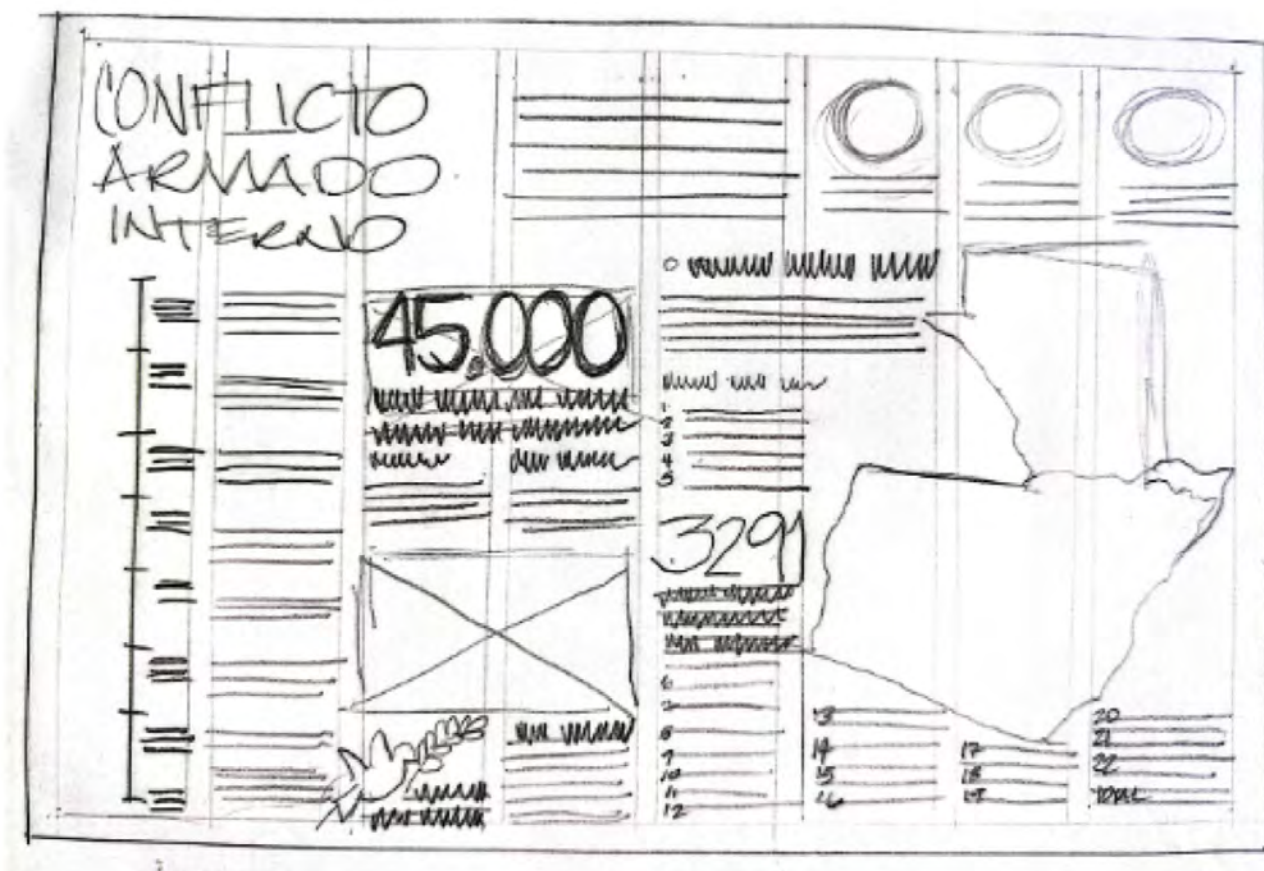
BOCETOS LOGO

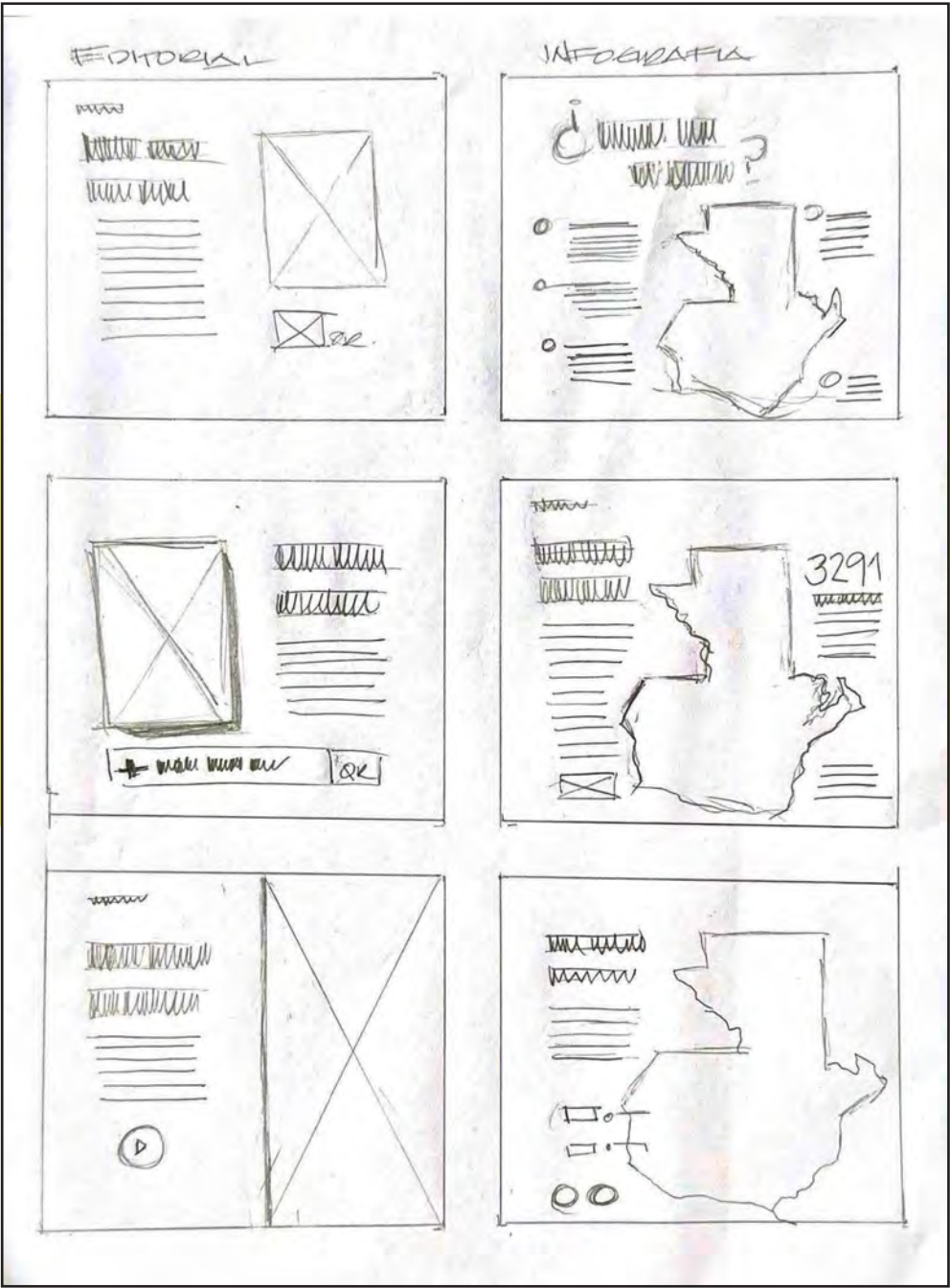


BOCETOS PORTADA / INDEX (CONTENIDO)

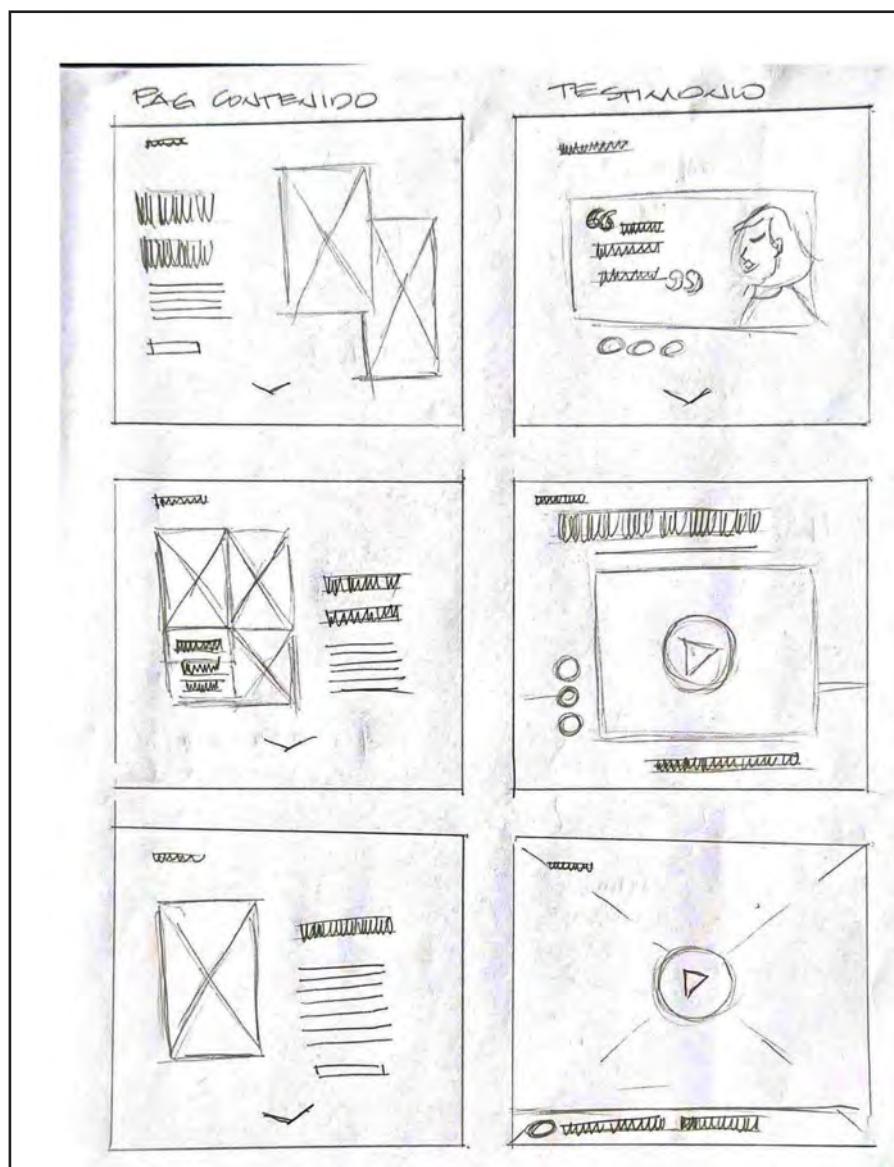


BOCETOS PORTADA / INDEX (CONTENIDO)

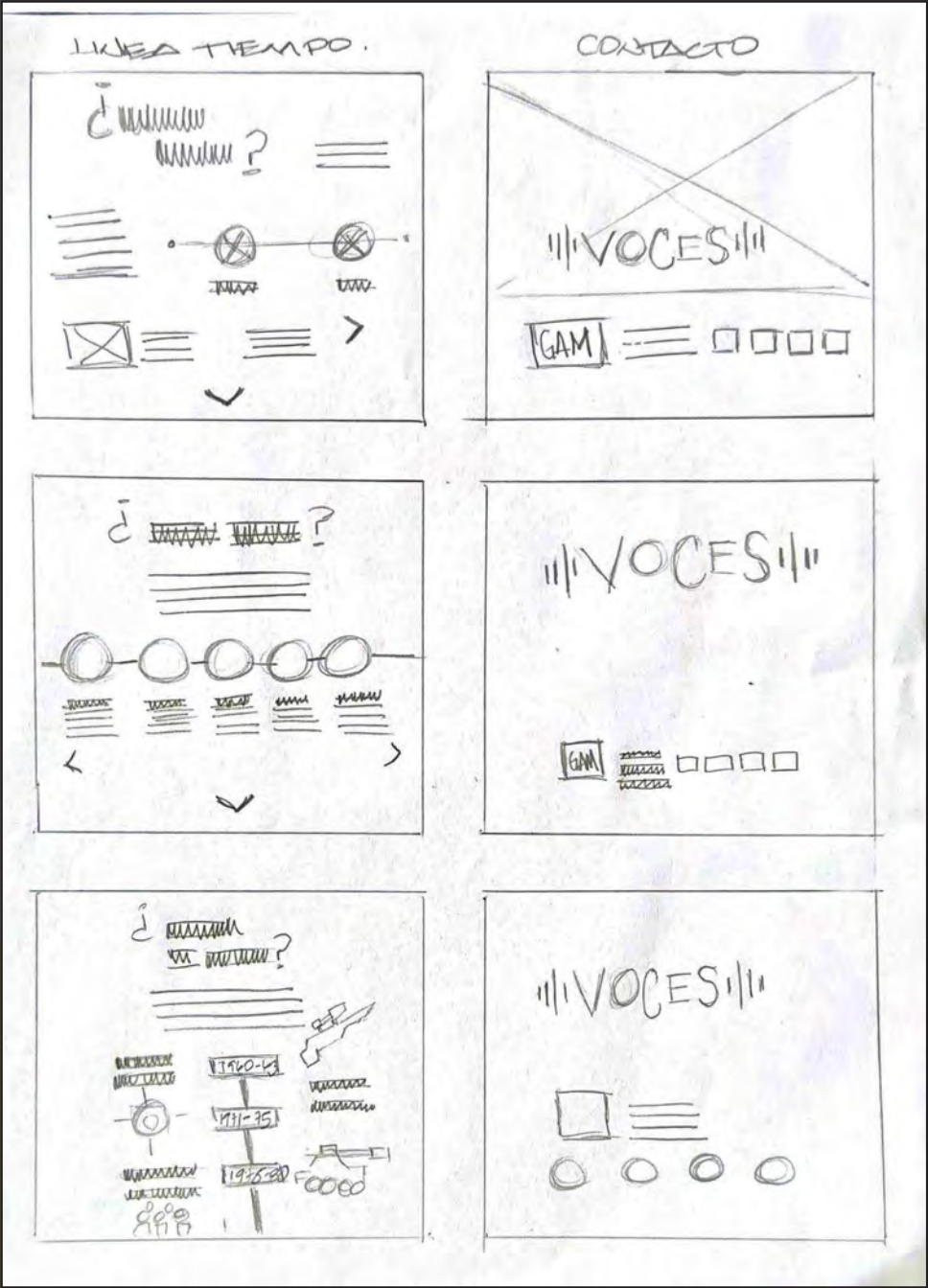




BOCETOS PGS DE CONTENIDO / TESTIMONIO



BOCETOS PGS DE CONTENIDO / TESTIMONIO

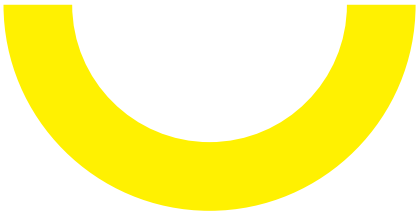


A las propuestas realizadas se aplicó la matriz proporcionada por el asesor metodológico que contempla los siguientes aspectos:



AUTOEVALUACIÓN

Instrucciones: Deberá autoevaluar cada propuesta gráfica realizada en base a los criterios que aparecen en esta matriz de evaluación. La escala a utilizar es de 1 a 5, siendo 1 la calificación menor y 5 la calificación más alta.		PROPUESTAS GRÁFICAS				
ASPECTO A EVALUAR		1	2	3	4	5
1	Pertinencia: La pieza es adecuada, oportuna y conveniente a lo que se quiere transmitir.					X
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.					X
3	Fijación: El mensaje muestra posicionamiento en la mente del grupo objetivo, incluyendo colores, imágenes y mensaje para facilitar lo que se quiere transmitir.					X
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.					X
5	Composición Visual: Criterio respecto a que toda la pieza tenga un valor armónico, agradable y estético, reuniendo los puntos necesarios como composición gráfica.					X
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.				X	
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.					X
8	Diagramación: La composición presenta un orden lógico y no presenta desorden, así mismo el lector puede entenderlo claramente.					X
9	Diseño Tipográfico: La composición de las letras, así como las familias seleccionadas son adecuadas, legibles y relacionadas al diseño, creando nexos.					X
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.					X
TOTAL						9

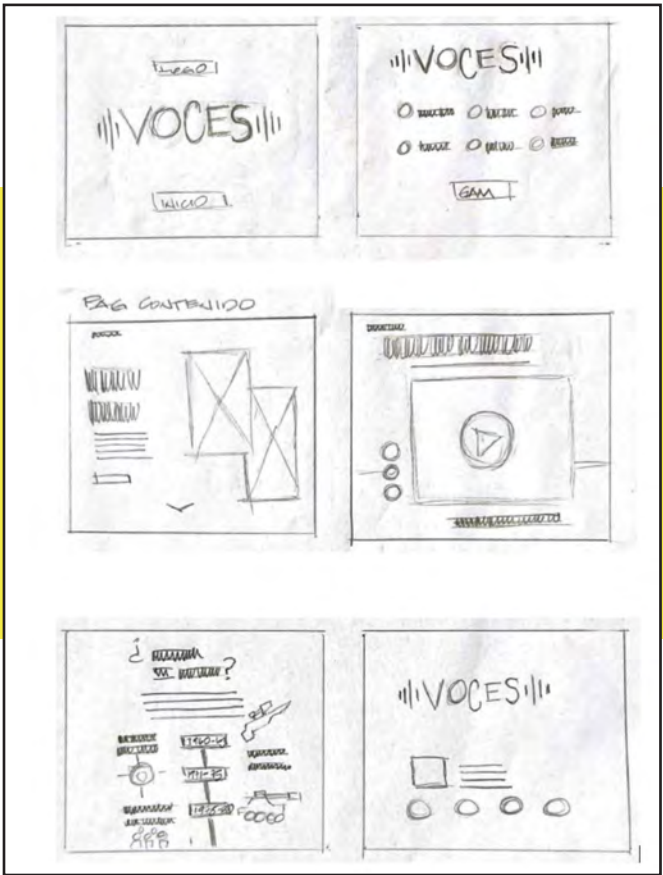


Luego de evaluar los bocetos con base a la matriz la propuesta seleccionada es la siguiente:

• Logo



• portada y diseño interior secciones

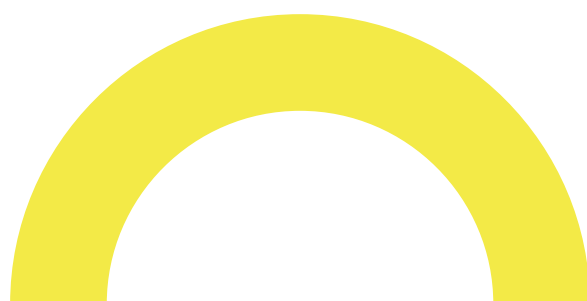


Seleccionada la propuesta se llevó al nivel de digitalización dicha propuesta con el objetivo de tener mejor visualización de la misma. El resultado obtenido fue el siguiente:

VOCES

DE LA MEMORIA





HISTORIA

La deuda de justicia persiste

Durante una de las épocas más oscuras de Guatemala, el 4 de junio de 1984 nació el Grupo de Apoyo Mutuo, fundado por las esposas, madres y familiares de personas desaparecidas forzadamente.

+ info



VOZ INVITADA

Centroamérica en deuda con los Derechos Humanos

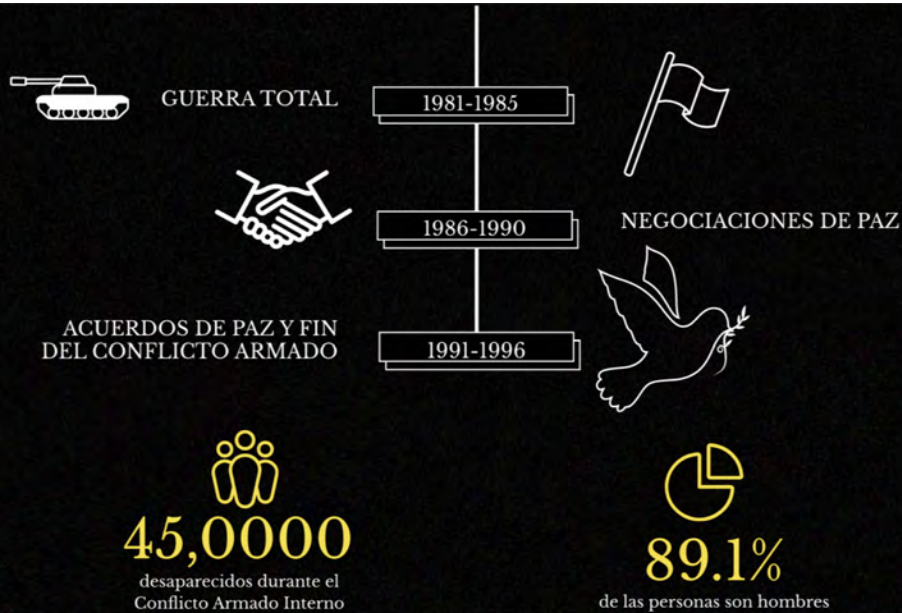
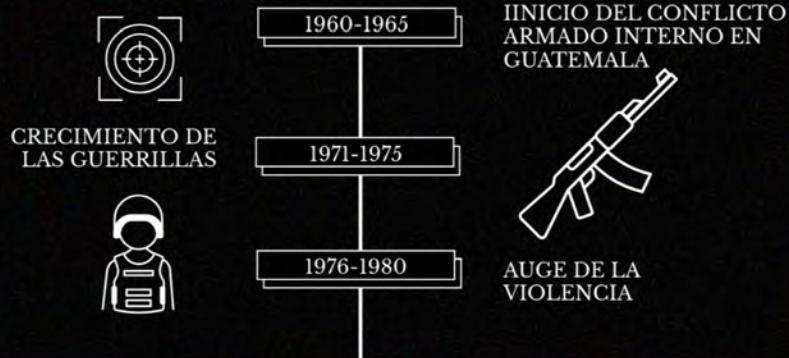
POR OMAR FLORES



¿Qué fue el Conflicto Armado Interno?

EN GUATEMALA

Ha sido uno de los sucesos que más ha marcado la historia de Guatemala. Diferentes masacres perpetradas en este periodo dejaron 200,000 personas desaparecidas y a la fecha sus familiares no han podido encontrar rastro de ellos.

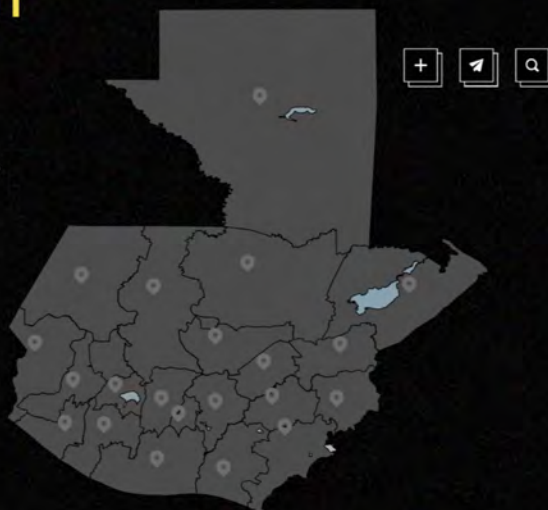


Desaparición forzada

UN CRIMEN DE APLICACIÓN NACIONAL

Las fuerzas de seguridad del Estado aplicaron la desaparición forzada de personas en la totalidad del territorio, fueron afectados todos los segmentos sociales, económicos, éticos, académicos, políticos, no se discriminó a ninguna persona que fuera considerada "enemigo interno".

A continuación se presentan los casos de desaparición forzada por departamentos entre 1960 y 1996.



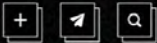
TESTIMONIAL

“Me llamo Adriana Portillo soy hermana, hija y madre de seis personas desaparecidas por el Estado de Guatemala en 1981”





FOTOGALERÍA



|||VOCES|||

DE LA MEMORIA

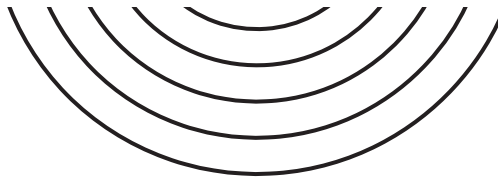


Teléfono

Mail

Dirección





La propuesta digitalizada se presentó a estudiantes de décimo ciclo de la Escuela de Diseño Gráfico quienes no hicieron comentarios. En el siguiente inciso se presenta el nivel dos de visualización el cual consistió en una evaluación del proyecto por parte de profesionales del diseño gráfico:

6.2. Nivel 2 de Visualización: Evaluación con profesionales

En esta sección se muestra el proceso de visualización de la fase anterior a una versión preliminar más desarrollada y cercana al formato digital final. Estas piezas se presentaron a cinco diseñadores profesionales mediante un focus group, que consiste en una técnica para recopilar datos de una investigación cualitativa, esta información se obtiene reuniendo un pequeño grupo de personas (máximo 12) para conocer sus opiniones, gustos y preferencias sobre algún producto, servicio, idea, publicidad, o contenido.¹¹² Estos profesionales, emitieron sus comentarios profesionales para la mejora del proyecto.

En esta etapa participaron:

1. Sergio Espada, infografista multimedia, con experiencia de más de 30 años en medios de comunicación como Prensa Libre y el Diario de Centroamérica.

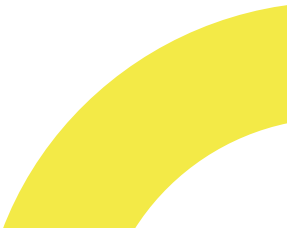
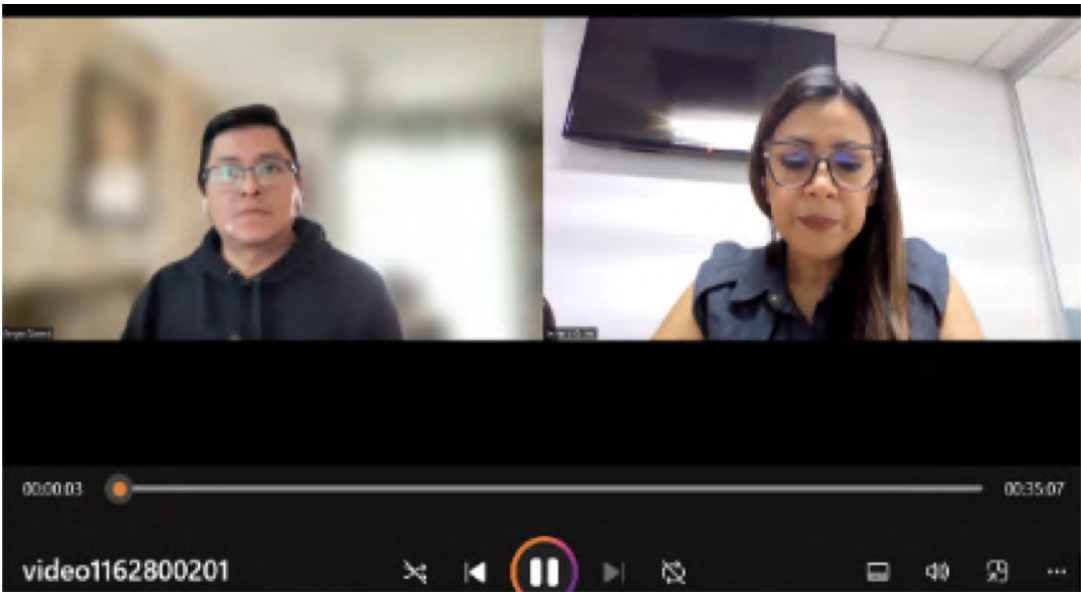
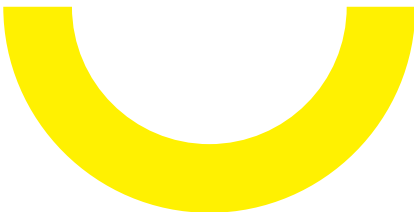
2. Erick Chay, diseñador web y diseñador de información con especialidad en UX, experiencia en diseño web de publicaciones editoriales como Revista Amiga, Tónica, Prensa Libre, Boquitas DIANA, Grupo Lala, entre otros, dirige su propio estudio PixelAd.

3. Lcda. Madelyn Retana, diseñadora editorial, con 20 años de experiencia en diseño editorial de revistas, y libros para diferentes temáticas como revista Amiga, Mujer, Tónica, Mundo&Motor, suplementos como Weekend, viajes, y secciones de Prensa Libre como Buena Vida.

4. Lcda. Elizabeth Chávez, diseñadora gráfica especialista en imagen corporativa y diseño publicitario, trabajó 12 años en el departamento de arte comercial de Prensa Libre y tiene 13 años dirigiendo su estudio creativo como diseñadora y asesora independiente.

5. Sergio Quemé, infografista multimedial, diseñador editorial, con experiencia de más de 30 años en medios de comunicación como Prensa Libre, Desde 2009 desarrolla Estudio Faser, estudio independiente de Diseño, enfocado a el desarrollo de software, websites y tiendas en línea, aplicaciones móviles y productos del entorno digital, sin abandonar el enfoque en el diseño editorial, comercial y corporativo. <http://estudiofaser.com/>

¹¹² (EBC Academia. 2017. "¿Qué es el Focus group?" EBC Academia. Acceso 2 de octubre de 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=QzXMKY614Uw>



Luego de haber realizado el grupo focal donde se analizaron aspectos como diseño, formato, tipografía, paleta de colores y funcionalidad, los comentarios obtenidos de los diseñadores gráficos fueron los siguientes:

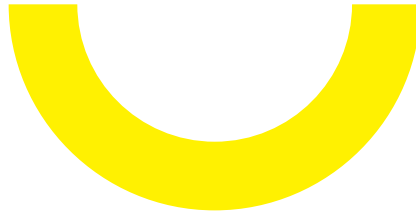
a. Página de inicio presentada:



Al presentarlo a los expertos los 5 coincidieron en solicitar unos cambios que se describen a continuación:

Cambiar la aplicación del logo del GAM ya que llama mucho la atención y por estar en recuadro amarillo pareciera que fuera un botón pero no dirige a ningún lado. Por lo que se colocó una aplicación del logo





Para el logo de VOCES sugirieron unificar las ondas sonoras del lado derecho con las del lado izquierdo como darles flip a las de la derecha. Y probar agrandar un poco más “de la memoria” para que abarque el ancho de “VOCES”.

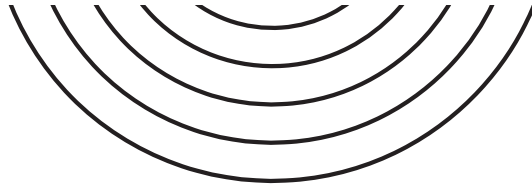


En lugar de botón de inicio colocar una flecha. Es más intuitivo y más moderno.



Cambiar el logo por la nueva versión. Cambiar la aplicación del logo GAM para que no parezca botón. Agregar en todas las pági-

nas un menú de página anterior, home, página siguiente para mejorar la experiencia de usuario.

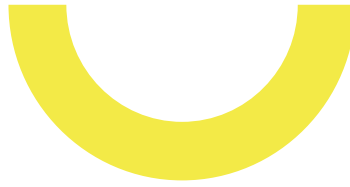


Cambiar la tipografía del crédito por una sans serif. Unificar la forma de colocar el botón play. Agregar home y flechas para adelantar o regresar el triángulo puesto que se confunde con avanzar.

Cambiar el logo por la nueva versión. Cambiar la aplicación del logo GAM para que no parezca botón. Agregar en todas las páginas un menú de página anterior, home, página siguiente para mejorar la experiencia de usuario.

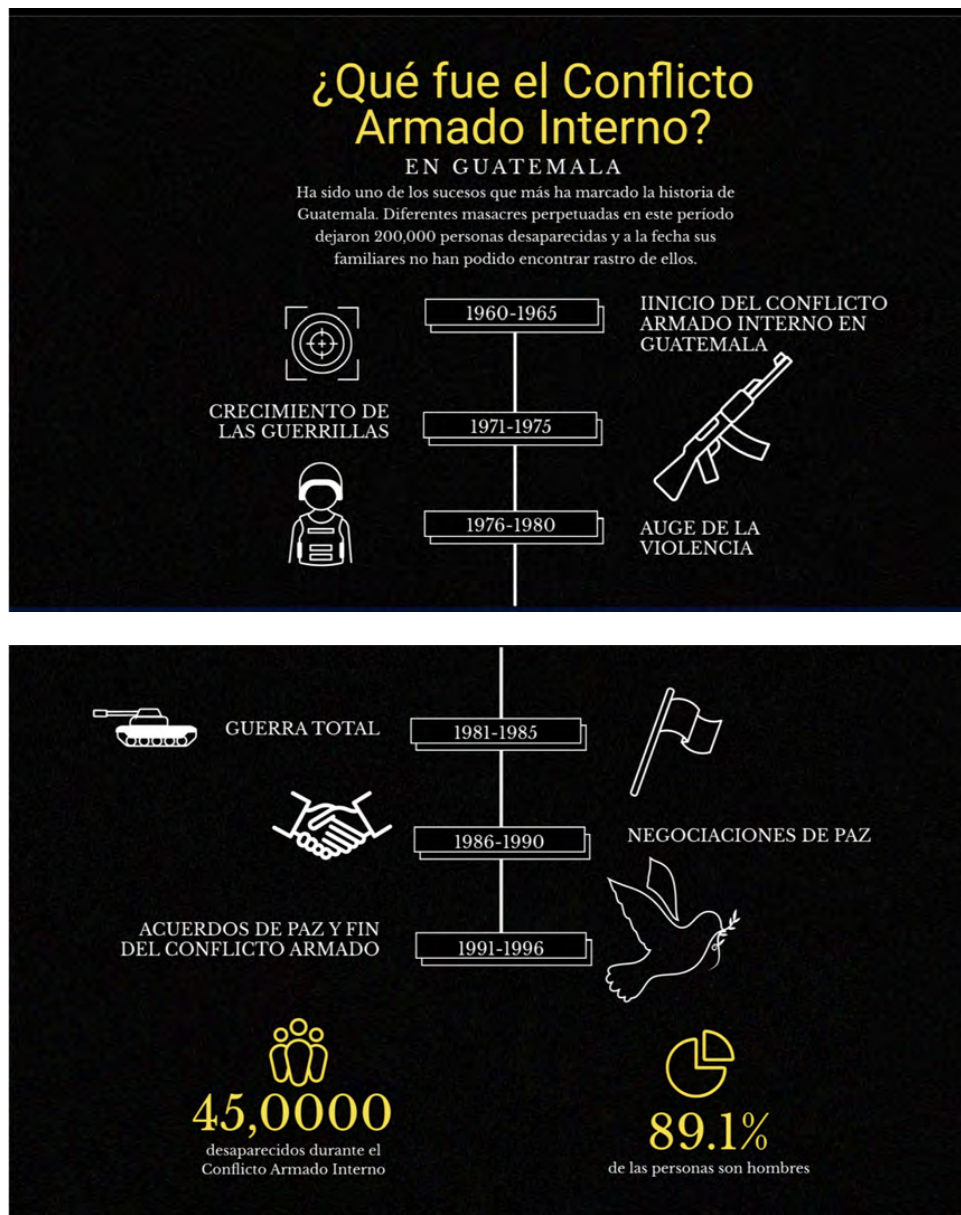


Mejorar el interlineado del titular.



Unificar la línea de las ilustraciones. Cambiar el icono de soldado porque parece muñeco representarlo de otra forma. Cambiar los botones de las fechas que no tengan interacti-

vidad y resaltarlas con amarillo. Cambiar la tipografía de los titulares y entrada por una sans serif. Evaluar la interactividad en la fecha o en el titular.

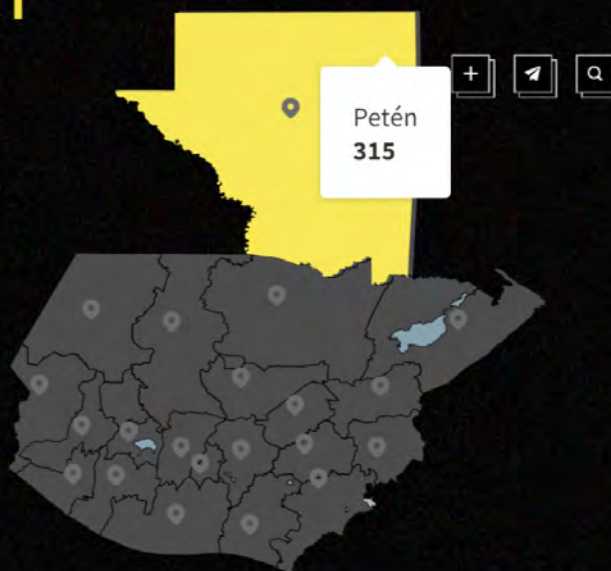


Desaparición forzada

UN CRIMEN DE APLICACIÓN NACIONAL

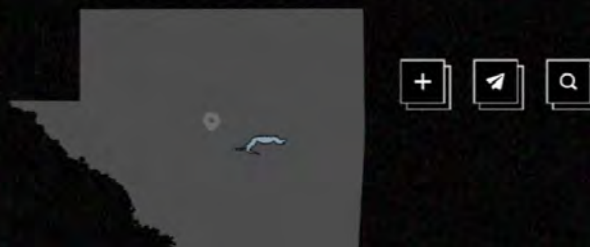
Las fuerzas de seguridad del Estado aplicaron la desaparición forzada de personas en la totalidad del territorio, fueron afectados todos los segmentos sociales, económicos, éticos, académicos, políticos, no se discriminó a ninguna persona que fuera considerada "enemigo interno".

A continuación se presentan los casos de desaparición forzada por departamentos entre 1960 y 1996.

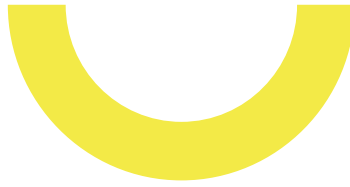


Desaparición forzada

UN CRIMEN DE APLICACIÓN NACIONAL



Cambiar la nomenclatura de los iconos de la derecha. Aclarar el gris del mapa.

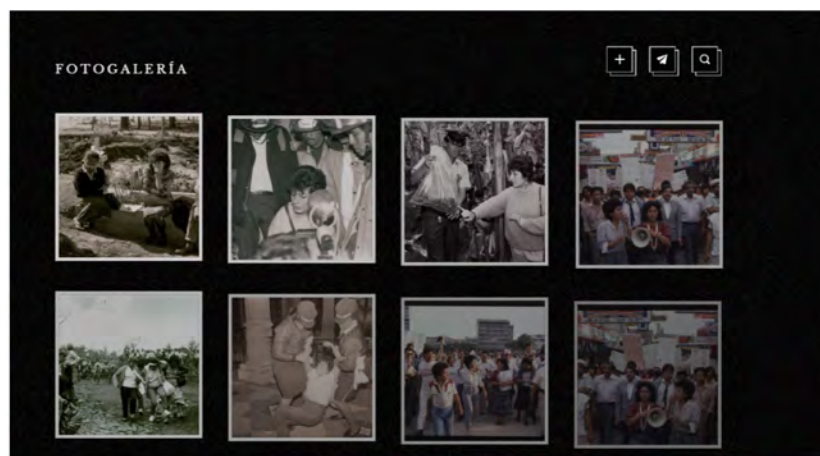


El caso de Adriana Portillo

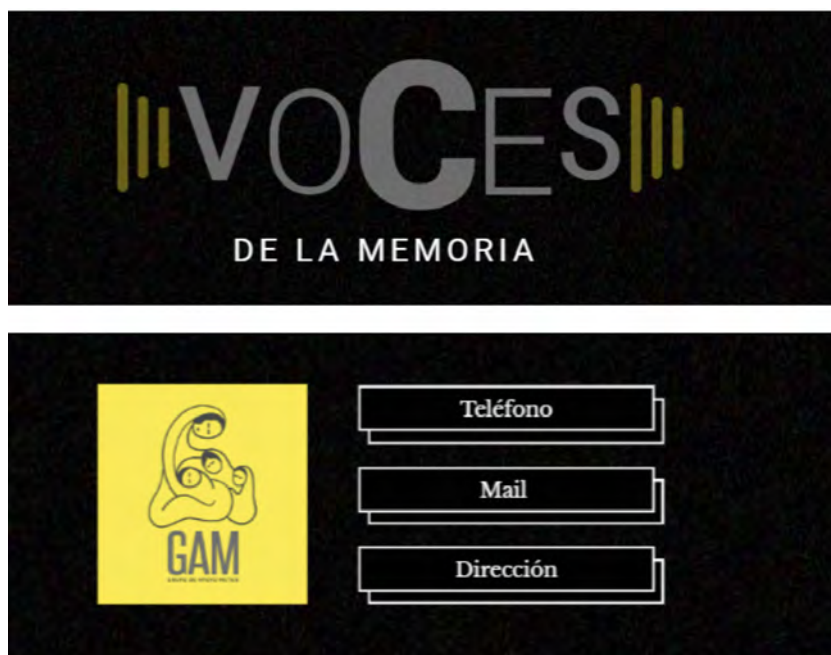
MADRE, HIJA Y ACTIVISTA DE DERECHOS HUMANOS.



Esta les gustó mucho. Es otro ejemplo que refuerza el concepto creativo "Enlaces Transparentes". Solo mejorar la nomenclatura de los íconos de la izquierda.



Mejorar la nomenclatura de los íconos de la izquierda. Unificar el tono de las fotografías.



El logo aparecía y desaparecía como palpito de corazón. Sugieren quitar eso, actualizar la aplicación del logo VOCES. en los puntos de contacto que

de una vez estén. Agregar logo Tik Tok. Aplicados los cambios sugeridos por los profesionales, la propuesta queda de la siguiente manera:





 VOZ DEL EDITOR

No más impunidad

POR MARIO POLANCO



 VOZ INVITADA

Centroamérica en deuda con los Derechos Humanos

POR OMAR FLORES



¿Qué fue el Conflicto Armado Interno?

EN GUATEMALA

Ha sido uno de los sucesos que más ha marcado la historia de Guatemala. Diferentes masacres perpetradas en este periodo dejaron 200,000 personas desaparecidas y a la fecha sus familiares no han podido encontrar rastro de ellos.

INICIO
DEL CONFLICTO
ARMADO INTERNO
EN GUATEMALA

1960-1965



1971-1975

CRECIMIENTO DE
LAS GUERRILLAS

AUGE DE LA VIOLENCIA

1976-1980



GUERRA TOTAL

1981-1985



1986-1990

NEGOCIACIONES DE PAZ

ACUERDOS DE PAZ Y FIN
DEL CONFLICTO ARMADO

1991-1996



DESAPARECIDOS
DURANTE EL CONFLICTO
ARMADO INTERNO

45,000



89.1%

DE LAS PERSONAS
SON HOMBRES



Desaparición forzada

UN CRIMEN DE APLICACIÓN NACIONAL

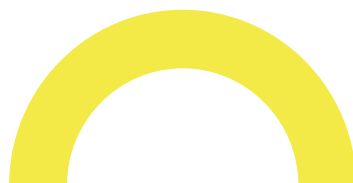
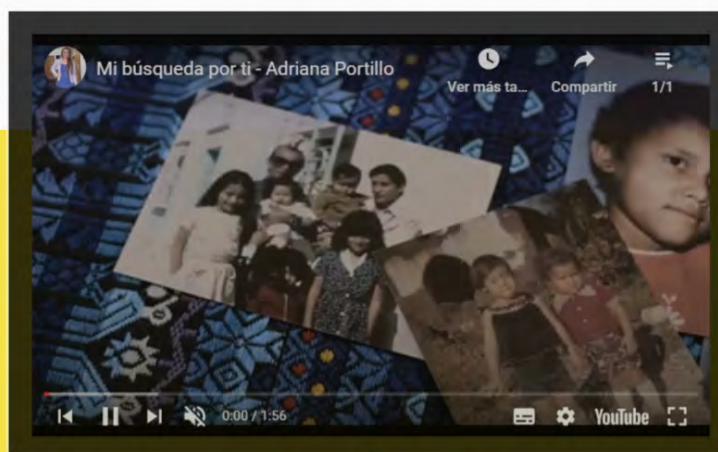
Las fuerzas de seguridad del Estado aplicaron la desaparición forzada de personas en la totalidad del territorio, fueron afectados todos los segmentos sociales, económicos, éticos, académicos, políticos, no se discriminó a ninguna persona que fuera considerada "enemigo interno".

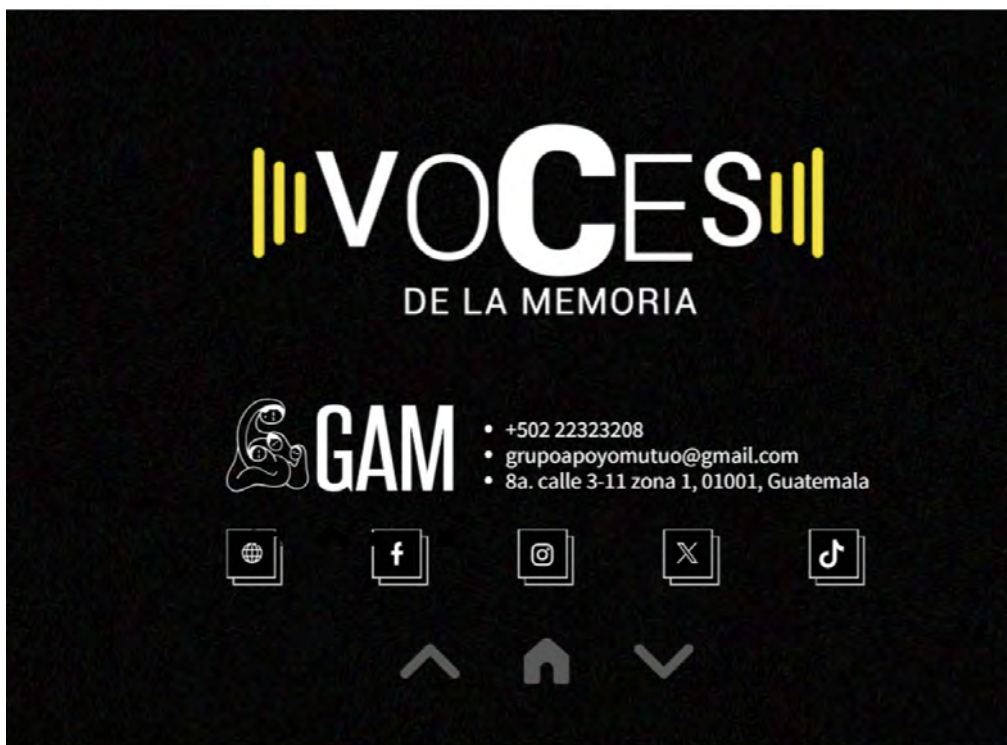
A continuación se presentan los casos de desaparición forzada por departamentos entre 1960 y 1996.



El caso de Adriana Portillo

MADRE, HIJA Y ACTIVISTA DE DERECHOS HUMANOS.





Obtenido este resultado se presentó nuevamente a los estudiantes del Décimo Ciclo de la Escuela de Diseño Gráfico quienes hicieron los siguientes comentarios del avance del proyecto:



Se ve muy maduro, se ve bien elaborado, está muy bien aplicada la interactividad. El cambio del logotipo se ve mejor ahora.





Sugirieron simplificar los botones y quitar los recuadros. Simplificar ya que muchos cuadraditos que hace que se vea saturado. Quitar el movimiento porque satura. En

Ui y Ux es mucho mejor la simplicidad, el movimiento está de más.

Por lo que se hizo el cambio quedando así la sugerencia:



HISTORIA

La deuda de justicia persiste

Durante una de las épocas más oscuras de Guatemala, el 4 de junio de 1984 nació el Grupo de Apoyo Mutuo, fundado por las esposas, madres y familiares de personas desaparecidas forzadamente.

+ INFO



VOZ INVITADA

Centroamérica en deuda con los Derechos Humanos

POR OMAR FLORES



¿Qué fue el Conflicto Armado Interno?

EN GUATEMALA

Ha sido uno de los sucesos que más ha marcado la historia de Guatemala. Diferentes masacres perpetradas en este periodo dejaron 200,000 personas desaparecidas y a la fecha sus familiares no han podido encontrar rastro de ellos.



Desaparición forzada

UN CRIMEN DE APLICACIÓN NACIONAL

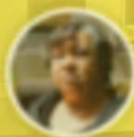
Las fuerzas de seguridad del Estado aplicaron la desaparición forzada de personas en la totalidad del territorio, fueron afectados todos los segmentos sociales, económicos, éticos, académicos, políticos, no se discriminó a ninguna persona que fuera considerada "enemigo interno".

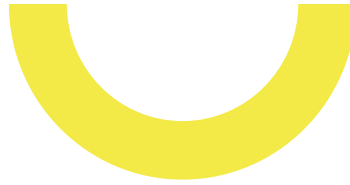
A continuación se presentan los casos de desaparición forzada por departamentos entre 1960 y 1996.



TESTIMONIO

“Me llamo Adriana Portillo soy hermana, hija y madre de seis personas desaparecidas por el Estado de Guatemala en 1981”



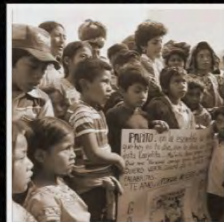


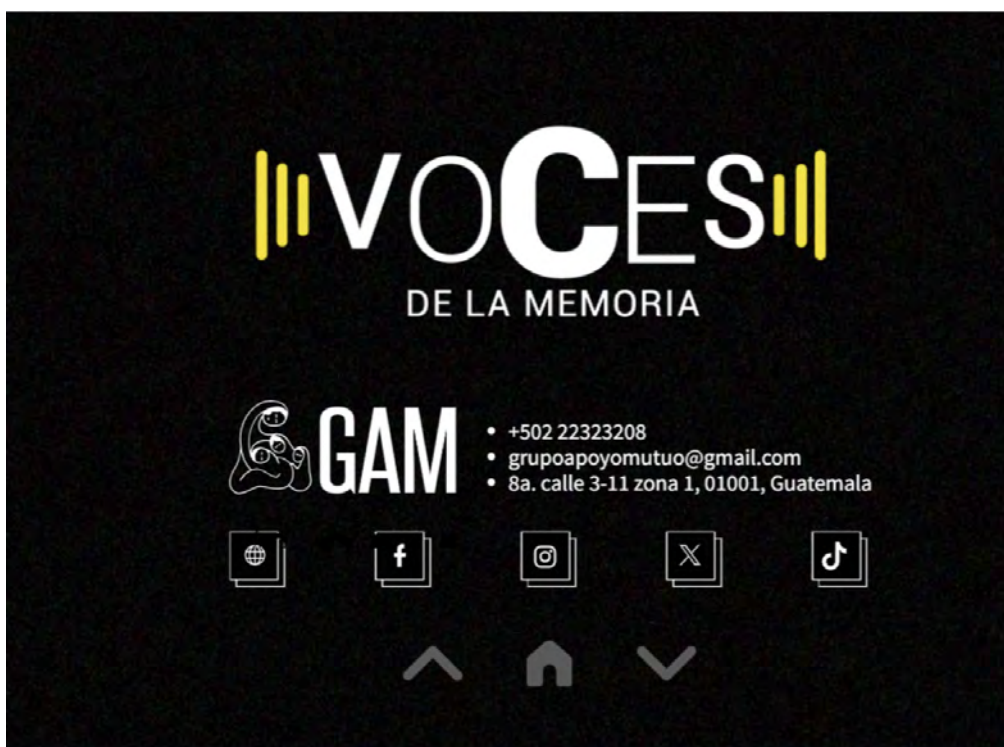
El caso de Adriana Portillo

MADRE, HIJA Y ACTIVISTA DE DERECHOS HUMANOS.



FOTOGALERÍA





Una vez evaluada la etapa anterior y realizados los ajustes de diseño gráfico pertinentes, se presentó a la institución y al grupo objetivo.

6.3. Nivel 3 de Visualización: Validación Grupo Objetivo

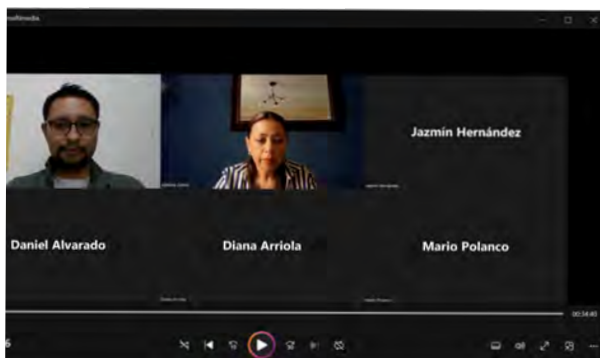
En este nivel de visualización se lleva a cabo con el personal de la institución y grupo objetivo o beneficiarios.

El resultado de los comentarios obtenidos en la fase anterior se presentó al personal de la institución siendo ellos:



1. **Licenciado Carlos Juárez**, Coordinador del Archivo Histórico de Grupo de Apoyo Mutuo, GAM
2. **Dr. Mario Polanco**, Director Grupo de Apoyo Mutuo, GAM
3. **Diana Arriola**, Recepción y Comunicación Grupo de Apoyo Mutuo, GAM
4. **Daniel Alvarado**, **Asesor en Derechos Humanos** Grupo de Apoyo Mutuo, GAM
5. **Jazmín Hernández**, Administración Grupo de Apoyo Mutuo, GAM

Con el personal de la institución se realizó un grupo focal, recordando que grupo focal, es una técnica para recopilar datos de una investigación cualitativa, esta información se obtiene reuniendo un pequeño grupo de personas (máximo 12) para conocer sus opiniones, gustos y preferencias sobre algún, producto, servicio, idea, publicidad, o contenido.¹¹³



Luego de evaluada la propuesta, el personal de la institución sugirió los siguientes cambios:

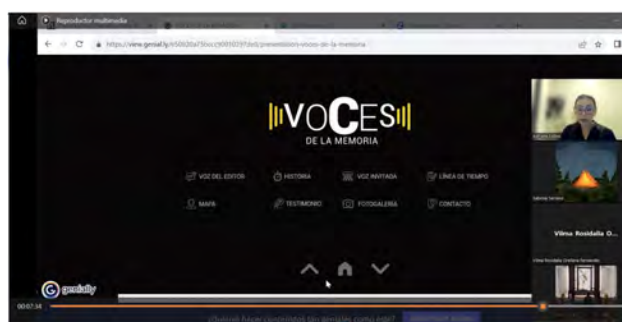
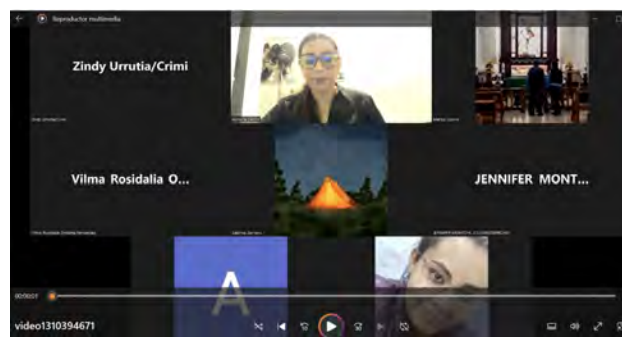
1. Para la sección de desaparición forzada cambiar el texto que está por el siguiente: "La desaparición forzada de personas consiste en la detención ilegal de personas por parte de agentes del Estado, u otros grupos que actúen con la autorización de las autoridades de seguridad del Estado. La desaparición de personas en Guatemala durante el Conflicto Armado Interno, se convirtió en una cotidianidad. Estudios revelan que alrededor de 45 mil personas fueron desaparecidas forzada-mente en el país. A continuación algunas cifras de testimonios que posee el Grupo de Apoyo Mutuo .-GAM- en su Archivo Histórico."
2. Se considera importante que exista una parte para créditos: Coordinador de Revista, Editor, Diseño, etc.

¹¹³ (EBC Academia. 2017. "¿Qué es el Focus group?" EBC Academia. Acceso 2 de octubre de 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=QzXMKY614Uw>

3. A manera de sugerencia, saber si es posible dar menos tonalidades negras a la revista, esto con el fin de evitar que se convierta en un tono luctuoso por el tema del que se trata relacionado con el dolor en la mayoría de los casos. No quiere decir que no pueda colocarse el negro, sino disminuir su preeminencia sobre todo en la portada.

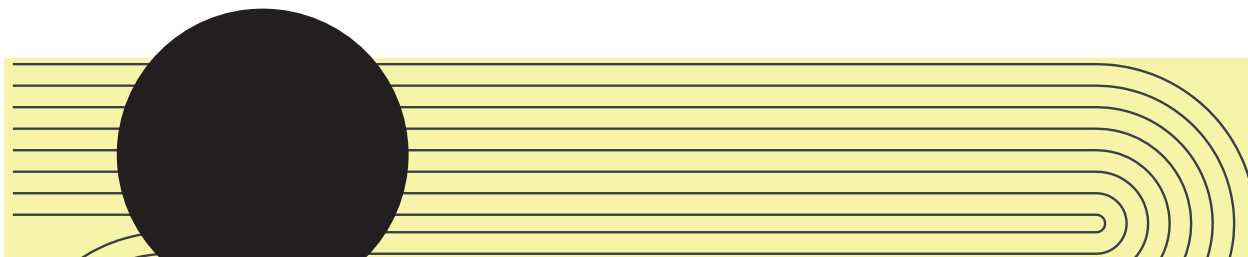
Posteriormente de la misma manera se presentó al grupo objetivo o beneficiarios del proyecto por medio de un grupo focal, Los participantes fueron los siguientes:

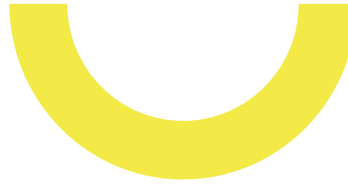
1. **Cindy Urrutia**, de 34 años, 6to. semestre estudiante de Criminalística.
2. **Jenifer Montoya**, de 31 años, estudiante de sexto semestre de Ciencias Jurídicas y Sociales.
3. **Jorge Mario Morales**, de 36 años, sexto semestre de Ciencias Jurídicas y Sociales.
4. Rosidalia Orellana, **de 30 años, sexto semestre** de Ciencias Jurídicas y Sociales.
5. **Marlyn de Herrera**, de 36 años, segundo semestre de Psicología Clínica.
6. **Sabrina Serrano**, de 40 años, segundo semestre Psicología Clínica.



Luego de realizado el grupo focal los comentarios fueron los siguientes:

1. Para que no se pierda y se entienda de qué es colocar al inicio una línea que indique de qué se trata
2. El sitio es muy nutritivo por la forma en que se presenta la información.
3. Cumple el objetivo de dar a conocer el tema.
4. Cambiar el titular de la infografía, para que comunique el tiempo y qué implicaciones tuvo.
5. La esencia se presenta, y se complementa con información adicional. Es un





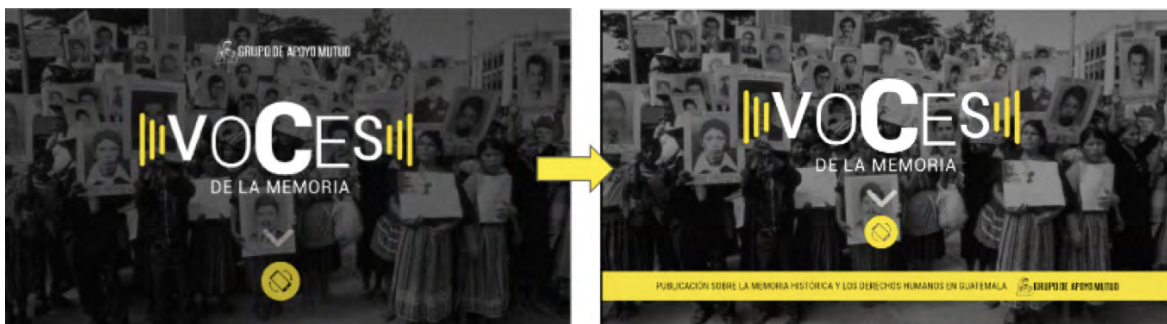
proyecto muy informativo.

6. En la línea de tiempo considerar el editorial como ¿Cuánto tiempo duró el Conflicto Armado Interno? y qué implicó?
7. Les gustó que se use una plataforma moderna e intuitiva.
8. La información es muy interesante y se pronunciaron motivados a buscarla y co-

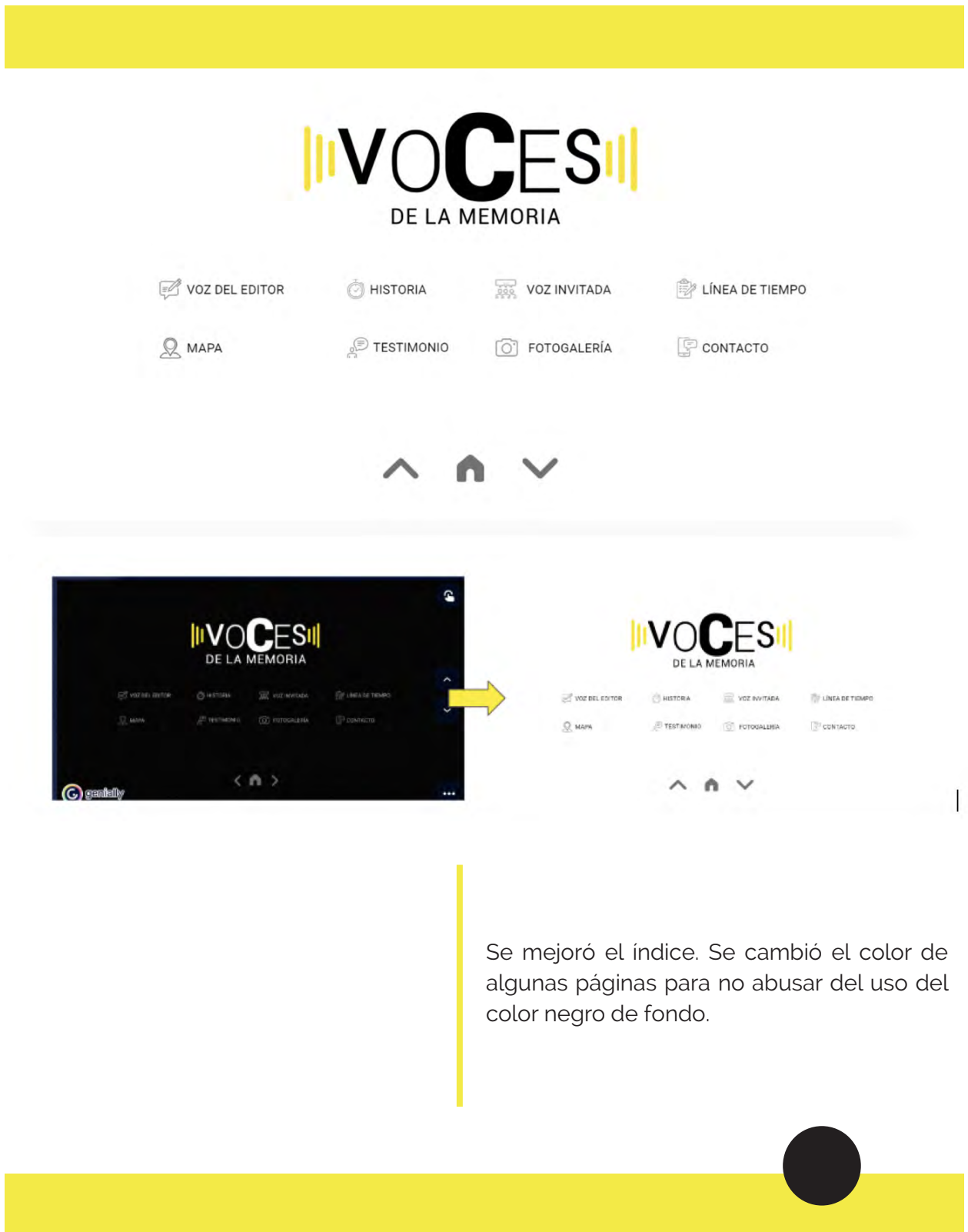
nocerla.

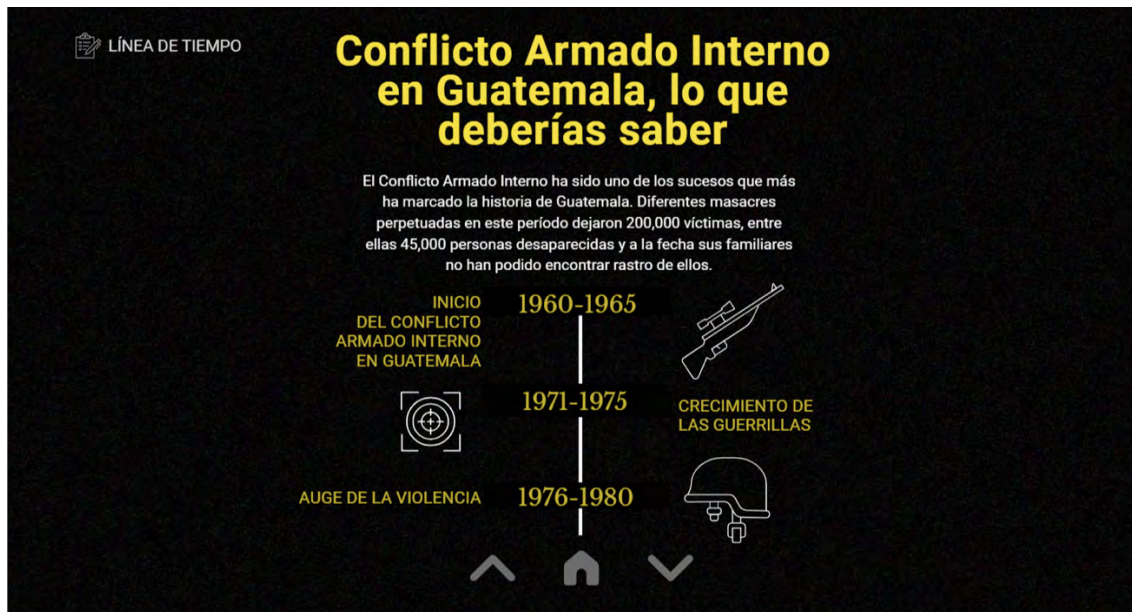
9. Les es fácil encontrar los elementos interactivos. "intuitivamente donde dar click, y al pasar el mouse se activan".

Se realizaron los cambios por la institución y grupo objetivo obteniendo este resultado:

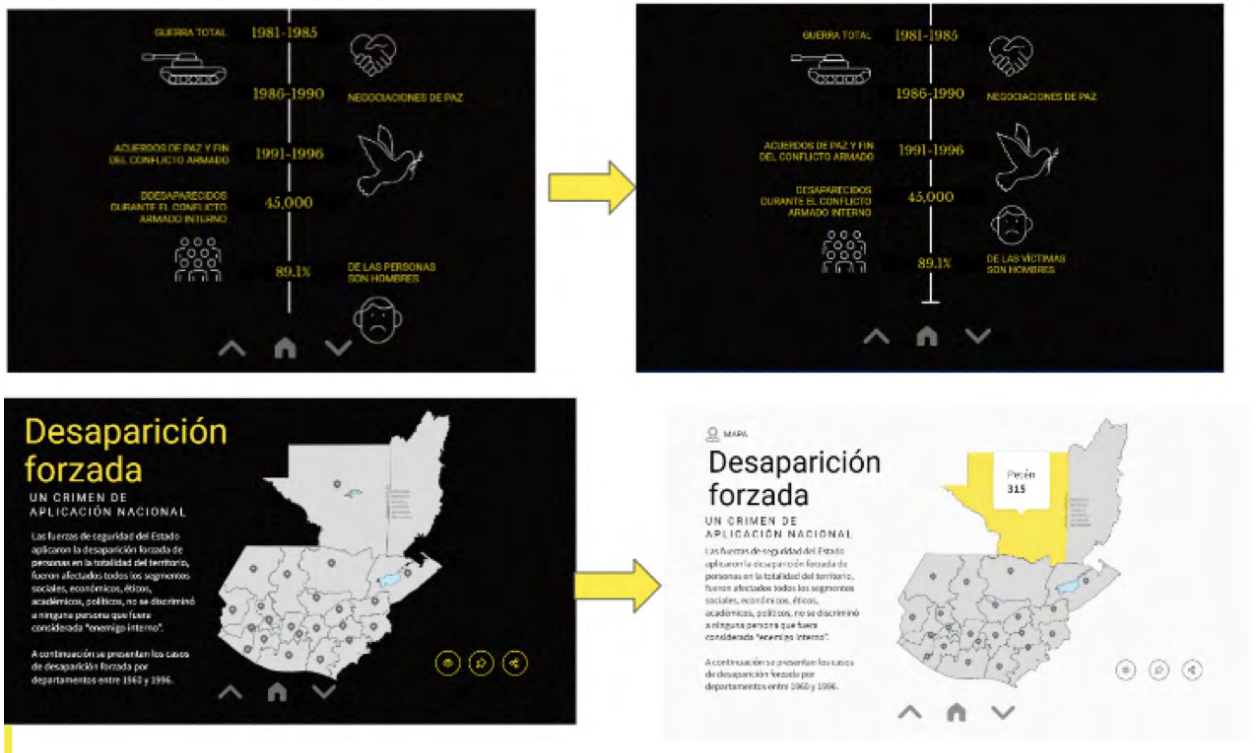


Se colocó una línea para identificar de qué trata la publicación.

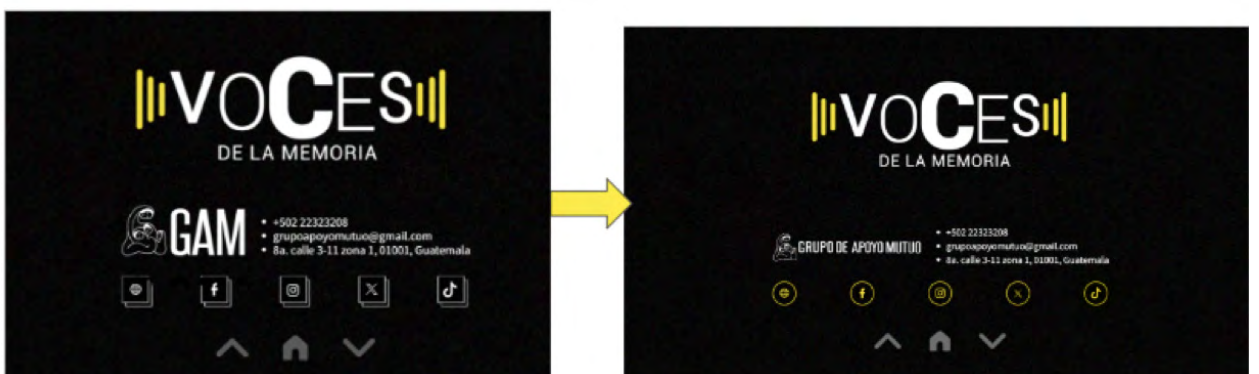




Se cambió el color de algunas páginas para no abusar del uso del color negro de fondo. Se cambió el titular en la infografía.



Se cambió el color de algunas páginas para no abusar del uso del color negro de fondo. Se aclaró el color gris del mapa.



Se cambió la aplicación del logo GAM se unificó. Se unificaron el estilo de los íconos.

FOTOGALERÍA

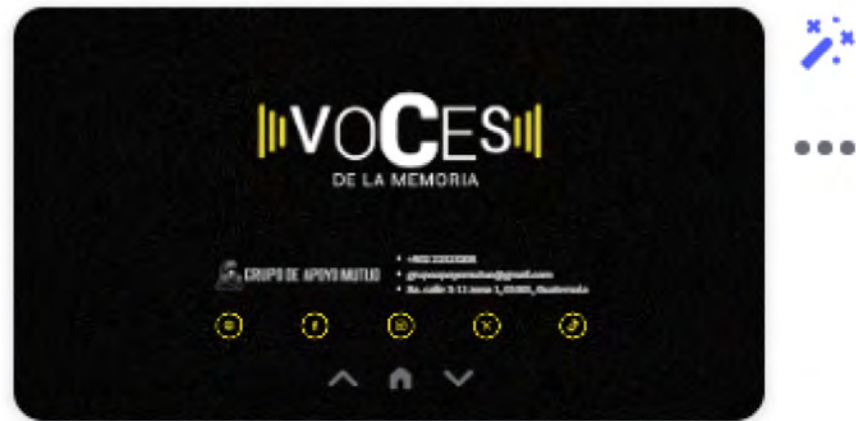


Se unificó el tono de las fotografías.

Luego de tomar en cuenta los comentarios y haber realizado los cambios sugeridos se se presentó nuevamente a los estudiantes del Décimo Ciclo de la Escuela de Diseño Gráfico quienes hicieron los siguientes comentarios del avance del proyecto:

Agregar la sección de créditos antes de los contactos de la institución. Posteriormente en asesoría con el asesor gráfico, sugirió que era mejor que quedará al final. Y se agregó en el índice la sección de créditos.





Posteriormente de haber realizado los cambios finales en el siguiente inciso se presenta el resultado final.



6.4. Resultado Final - Validación Grupo Objetivo

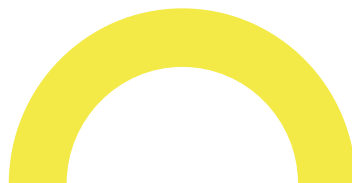
En esta sección se presenta el resultado final luego de haber realizado los cambios sugeridos por la institución y grupo objetivo.

<https://view.genial.ly/650920a75bccc90010297de0/presentation-voces-de-la-memoria-edicion-1>







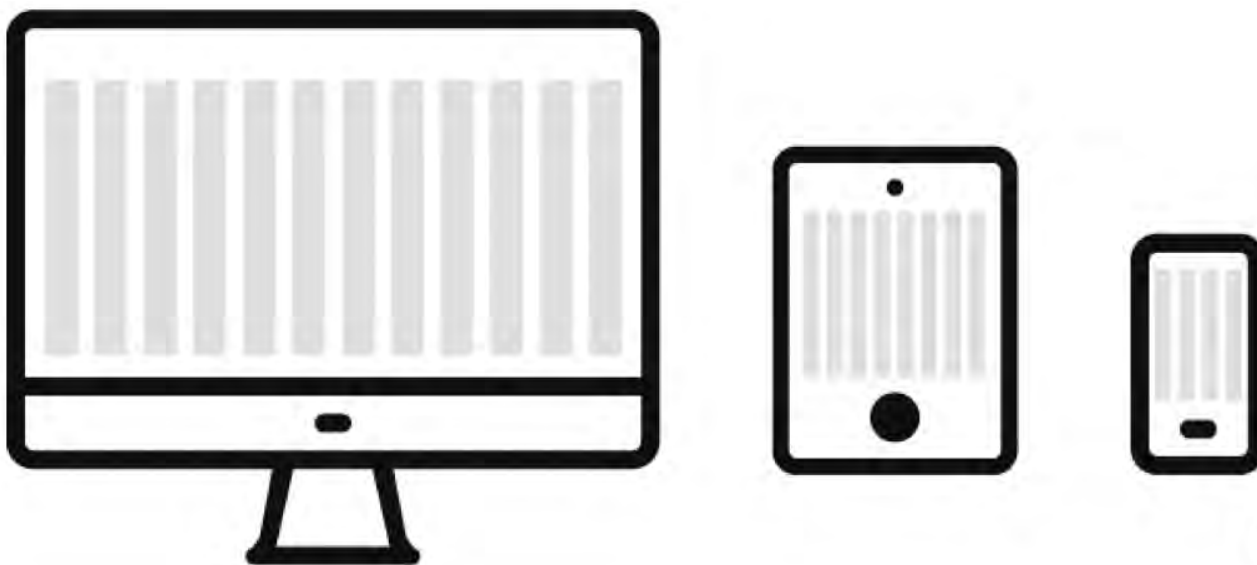




6.5. Fundamentación Técnica

6.5.1 Formato

El formato utilizado es un formato rectangular, se utilizó la plataforma Genial.ly por ser una herramienta moderna, versátil e intuitiva que permite crear presentaciones interactivas y contenido educativo.





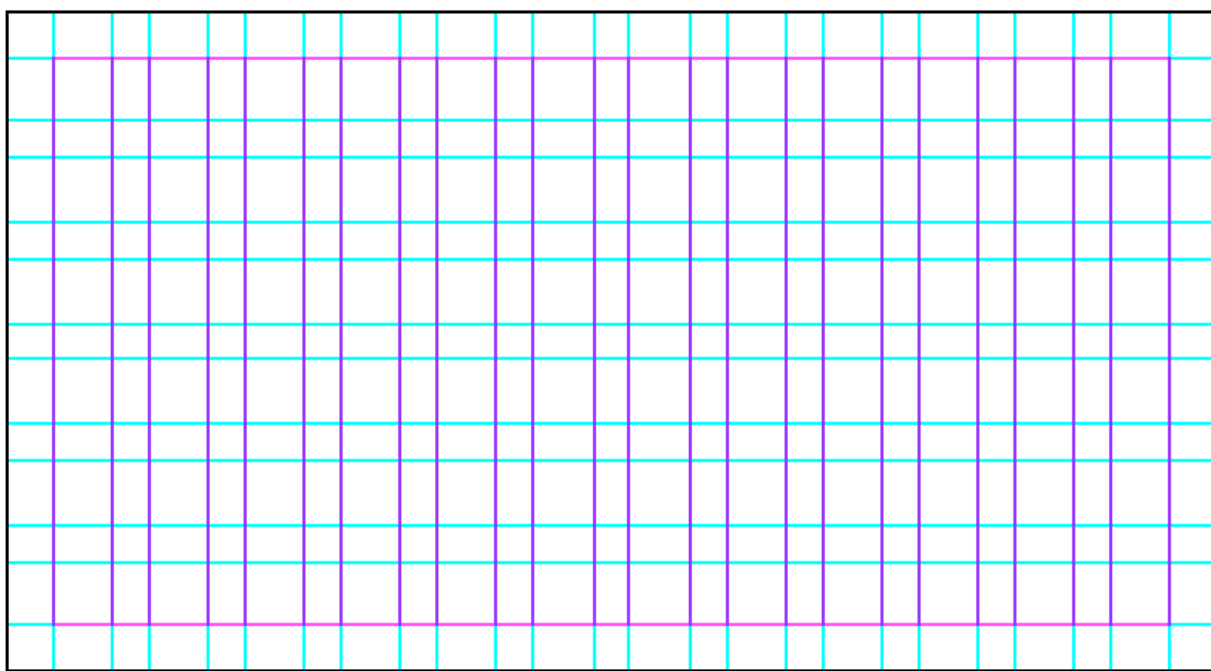
6.5.2 Composición

Se le llama composición a la disposición de los distintos elementos gráficos colocados en el espacio visual de manera ordenada y equilibrada, con el fin de transmitir un mensaje.¹¹⁴

En la composición existen un elemento indispensable para ordenar y equilibrar los objetos, dentro del espacio, este es la retícula, que consiste en el conjunto de líneas guías que sirven para situar los elementos gráficos dentro de determinado espacio. La retícula está compuesta por columnas,

márgenes, zonas espaciales, líneas de flujo, rejilla base, medianil y módulos. Existen varios tipos de retículas, manuscrito, columnares, modulares y jerárquicas.¹¹⁵

Para este proyecto se utilizó una retícula modular de 12 x 6 módulos, los cuales permiten flexibilidad en la composición. El margen utilizado es de 18 píxeles tanto superior e inferior como interno y externo. El espacio entre módulos es de 18 píxeles. Esta retícula en la plataforma utilizada permite que sea *responsive*, lo cual permite que el contenido se visualice bien tanto en un móvil como en una computadora o *tablet*.



¹¹⁴ Estudio Mique. 2021. "¿Qué es la composición en diseño gráfico?" Mique. Acceso 8 de noviembre de 2023. <https://www.mique.es/que-es-composicion-diseno-grafico/>

¹¹⁵ Romero, Emilio. 2019. "Qué es la retícula en diseño gráfico y qué tipos existen." INESEM Business School. Acceso 8 de noviembre de 2023. <https://www.inesem.es/revistadigital/disenio-y-artes-graficas/que-es-la-reticula-en-diseno-grafico/>.



6.5.3. Código Cromático

Para este proyecto se utilizaron colores RGB por sus siglas en inglés Red, Green y Blue, ya que es un material digital. La paleta de color utilizada corresponde a los colores institucionales, donde predomina el negro y el amarillo, que se complementan con el uso de colores neutros como el gris y blanco.¹¹⁶

NEGRO

El negro evoca el misterio, es clásico y fuerte, puede comunicar poder, lujo, sofisticación, autoridad, coacción, voluntad de aniquilación, negación absoluta, oposición, protesta, los temores infantiles, la oscuridad, la muerte, ligado a los funerales, a los difuntos y al pecado. En la simbología representa la tierra y, por tanto, el luto.¹¹⁷

AMARILLO

Es símbolo de prestigio, honor, valor, está asociado al lujo, a la riqueza y al gusto estético, pero también a la luz y a la luminosidad, en particular a la del sol. Se asocia con los siguientes valores y sentimientos: apertura, liberación, desbloqueo, expansión, orgullo y fama.

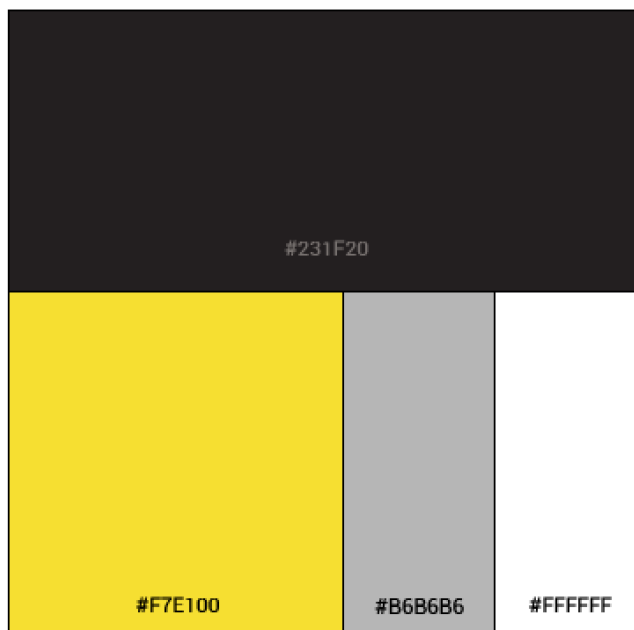
GRIS

Se considera un tono neutro e imparcial. Aunque para muchos el gris es considerado

como aburrido, su interpretación también tiene que ver con la reflexión, la elegancia y el equilibrio.

BLANCO

Representa la libertad, la paz, la purificación, un nuevo comienzo. Blanca es la luz, y las sensaciones del blanco remiten a la pureza, animan el orden, la claridad mental. Sobre todo invitan a la ligereza, a llegar a las cosas sin peso, sin expectativas, desenfadadas y delicadas, sin molestos sentimientos que tiran hacia abajo, oprimiendo.

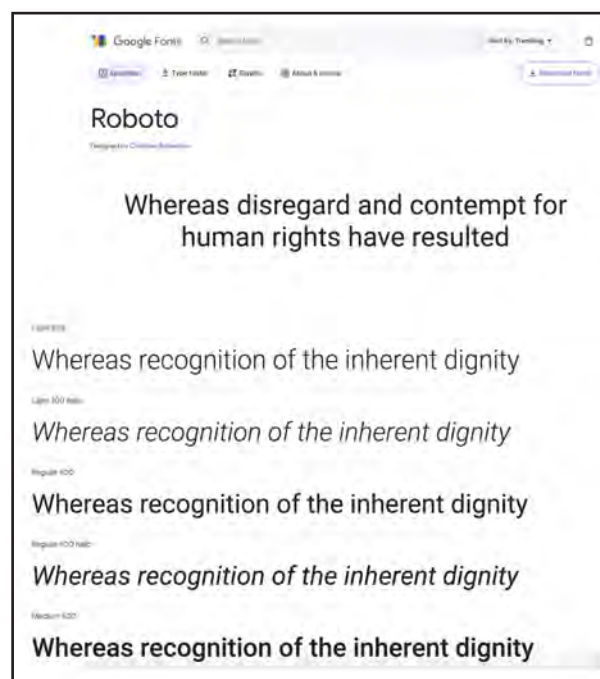
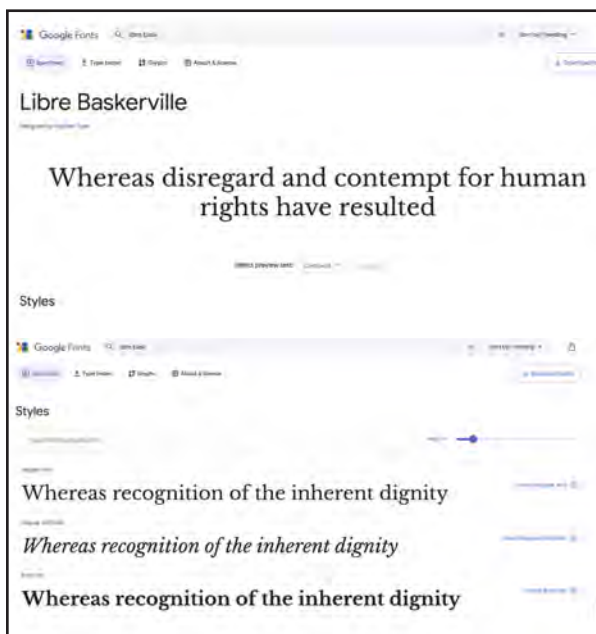


¹¹⁶ Castillo, José A. 2019. "RGB qué es esto y para qué se utiliza en informática." Profesional Review. <https://www.profesionalreview.com/2019/01/20/rgb-que-es/>.

¹¹⁷ "El significado de los colores - Cursos de diseño gráfico y web, audiovisual, fotografía, video y marketing." 2019. onoff! solutions. <https://onoffsolutions.com.ar/2019/08/01/el-significado-de-los-colores/>. Acceso 28 de octubre 2023.

6.5.4 Código Tipográfico

La selección tipográfica es muy importante en el proceso de diseño de cualquier proyecto. Para este proyecto se seleccionó utilizar la familia tipográfica *Roboto* como fuente principal por la amplitud y versatilidad de la fuente que permitió poder utilizarla para crear jerarquías y contrastes a lo largo de la diagramación en el proyecto. Esta familia tipográfica pertenece a la familia de *Google Fonts* la cuales facilitan el rendimiento de las páginas web.¹¹⁸

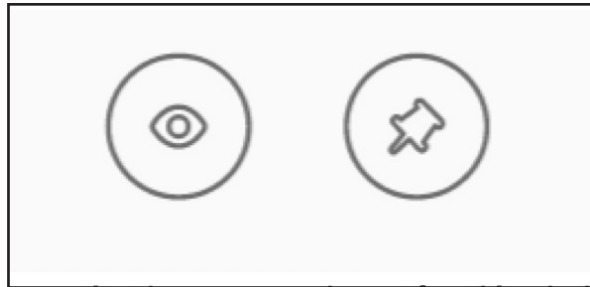


Se utilizó como fuente complementaria la tipografía Libre Baskerville la cual aporta un contraste a la tipografía principal para citas, rompetextos y para destacar frases en el área de testimonios. Se eligió porque de igual forma pertenece a la familia de *Google Fonts* las cuales son ad hoc para proyectos digitales.

¹¹⁸ "Roboto." n.d. Google Fonts. Accessed October 29, 2023. <https://fonts.google.com/specimen/Roboto>.

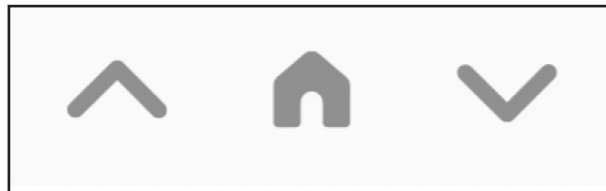
6.5.5. Código icónico visual

A lo largo del proyecto se utilizan círculos, recuadros y flechas representadas como triángulos sin cerrar que aportan modernidad para señalar que puede avanzar o retroceder dentro de la página.



Los círculos evocan la perfección, lo infinito puesto que nunca termina.

También es sinónimo de protección, movimiento y adaptabilidad.¹¹⁹



VOZ DEL EDITOR



HISTORIA



VOZ INVITADA



LÍNEA DE TIEMPO



MAPA



TESTIMONIO



FOTOGALERÍA



CONTACTO



CRÉDITOS

Las figuras triangulares evocan crecimiento, enfoque, soporte, inspiración, vitalidad, igualdad, justicia, ciencia y poder.

Es una de las figuras geométricas más utilizadas puesto que al rotarla pueden transmitir cambio de dirección, avance, retroceso y en algunos casos hasta caída.¹²⁰

¹¹⁹ "Psicología de las formas en el Diseño Gráfico." n.d. CEI. Accessed October 29, 2023. <https://cei.es/psicologia-de-las-formas-en-el-diseno-grafico/>.

¹²⁰ Valencia, Dann Valencia D. 2020. "La psicología de las formas." Crunar. acceso 29 de octubre de 2023. <https://www.crunar.mx/blog/la-psicologia-de-las-formas>

Se utilizan íconos lineales que suavizan la dureza del contenido aportando un equilibrio al diseño y manteniéndolo sobrio.¹²¹

El logo utiliza líneas verticales que aportan movimiento y audacidad, reflejan un sentido de fuerza y estabilidad. También son excelentes para mostrar una imagen de eficiencia y confiabilidad.¹²²



Los rectángulos a menudo se ven como un signo de seguridad y confianza, ya que están asociados a objetos como casas, cajas fuertes y cajas donde se guardan cosas. Además, las líneas rectas y los ángulos representan un sentido de orden y profesionalidad, y son excelentes para inspirar un sentido de fuerza y estabilidad.¹²³



¹²¹ Valencia, Dann Valencia D. 2020. "La psicología de las formas." Crunar. acceso 29 de octubre de 2023. <https://www.crunar.mx/blog/la-psicologia-de-las-formas>

¹²² "La psicología de las formas de los logotipos." n.d. Tailor Brands. Accessed October 29, 2023. <https://www.tailorbrands.com/es/logo-maker/formas-de-logotipo>.

¹²³ ("La psicología de las formas de los logotipos", n.d.)



6.5.6. Código Lingüístico

Este proyecto se desarrolla en el código lingüístico de la reivindicación a los derechos de las víctimas del Conflicto Armado Interno.

6.6. Lineamientos para la Puesta en Práctica

Para garantizar la efectividad de la puesta en práctica de las piezas gráficas elaboradas para este proyecto, se exponen a continuación las especificaciones técnicas y tecnológicas necesarias para su buen uso y aprovechamiento.

6.6.1. Componentes del proyecto

Se hará entrega a la institución los siguientes archivos digitales editables que incluyen:

- Íconos, mapa de Guatemala, logotipo de la publicación en formato editable en Illustrator.

- Fotografías editadas en jpg que se usaron en el proyecto.

- Vídeos editados para la publicación

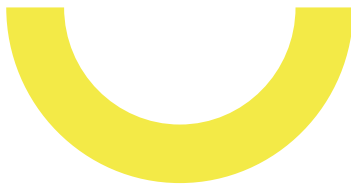
6.6.2. Especificaciones técnicas

- Es necesario que la institución cuente con un usuario propio en la plataforma para personalizarlo y de forma profesional.
- Se creará un usuario en la aplicación de Genial.ly exclusivo para la institución para que desde allí puedan publicar y replicar las futuras ediciones de la publicación.

6.6.3. Condiciones de uso

- El contenido que se publique debe tener información adicional que complemente la información.
- Se deben colocar links con investigaciones, artículos, videos y audios que complementen la información presentada.



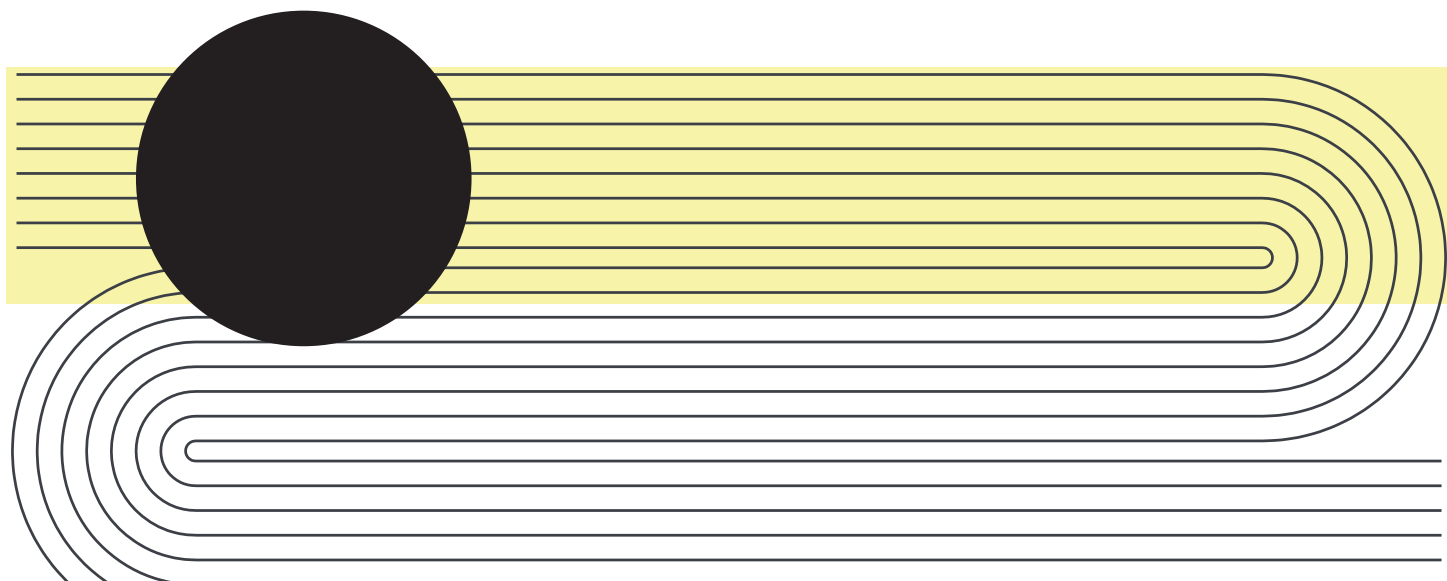


6.6.4. Condiciones de reproducción

- El diseño realizado se dejará como plantilla para que la institución pueda replicarlo.
- Es necesario que el contenido se presente como un contenido interactivo que agregue información adicional con contenido de valor interactivo.
- No agregar colores al a paleta de color predefinida.
- Planificar con un mes de antelación los contenidos para la siguiente edición.

6.7. Aporte Económico del Estudiante

A continuación se presenta el aporte económico del epesista para la institución a través de la elaboración del presente proyecto de Graduación de la Licenciatura de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.



APORTE ECONÓMICO DEL ESTUDIANTE		
1	COSTOS FIJOS	VALOR
	Agua	Q300.00
	Luz	Q1,000.00
	Internet	Q750.00
	Teléfono	Q100.00
	Programas Adobe y Microsoft	Q400.00
2	Costos Variables	
	Papel	Q10.00
	Insumos de escritorio	Q10.00
	Tintas para impresora	Q20.00
	Transporte	Q150.00
	Equipo y depreciación	Q2,000.00
3	Proceso de Diseño	
	Diagnóstico	Q2,250.00
	Elaboración del plan operativo	Q600.00
	Elaboración del Brief	Q200.00
	Elaboración de Insight y Concepto Creativo	Q2,000.00
	Bocetaje	Q800.00

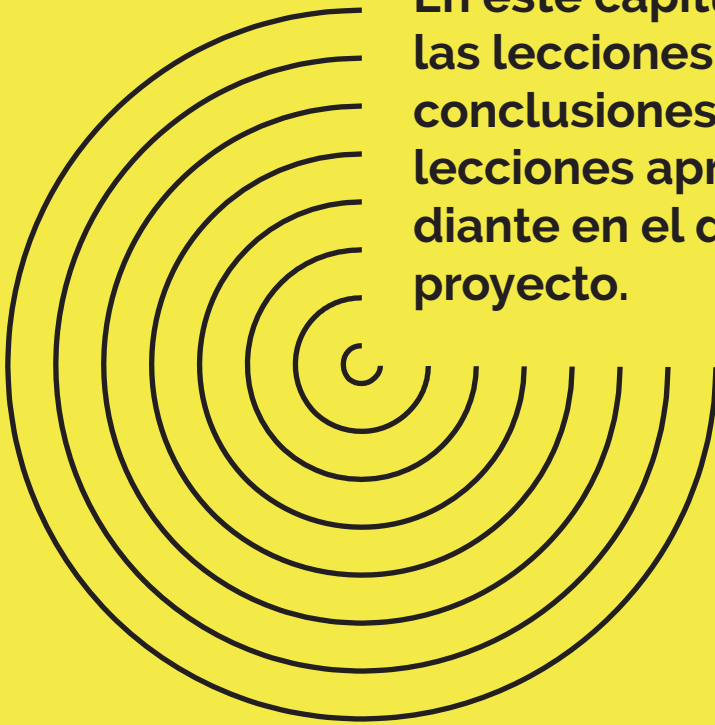


	Retoque y adaptación de fotografías	Q1,000.00
	Digitalización	Q2,000.00
	Validaciones (tres niveles de validación)	Q3,500.00
	Elaboración de propuestas finales de diseño	Q600.00
	Impresiones finales	Q100.00
	Creación de perfil Genialy	Q200.00
3	Depreciación de equipos	Q585.00
4	Honorarios del Diseñador	
	Honorarios (precio por mes Q1,500)	Q4,500.00
	Total sin impuestos	Q23,075.00
5	Impuestos	
	Impuesto del Valor Agregado (IVA 12% sobre el total)	Q2,769.00
	Impuesto Sobre la Renta (ISR 5% sobre el total)	Q1,153.75
	Total con impuestos	Q26,997.75

07

Capítulo

En este capítulo se presentarán las lecciones aprendidas, conclusiones, recomendaciones y lecciones aprendidas por el estudiante en el desarrollo del proyecto.



7.1. CONCLUSIONES

7.1.1. Se ayudó a la institución a exponer de forma interactiva la memoria histórica de Grupo de Apoyo Mutuo (GAM), por medio de una publicación digital para que sea difundida por sus medios digitales para que sirva de fuente de información.

7.1.2. Se logró ayudar a la institución a transmitir la información de la memoria histórica por medio de material gráfico interactivo.

7.1.3. Se diseñó un material gráfico interactivo con el cual se contribuyó a comunicar de forma visual y atractiva la información sobre la memoria histórica de las víctimas del Conflicto Armado Interno. Se establecieron códigos visuales y se incluyeron links con videos e información adicional que amplían el contenido de la publicación.





7.2. RECOMENDACIONES

7.2.1 Recomendaciones a la Institución

Crear estrategias para difundir el material trabajado por medio de mailing, redes sociales y aliados estratégicos para que muchas personas lo conozcan y así lograr mejor difusión.

Planificar y entregar contenidos en el tiempo oportuno para evitar atrasos en la entrega de materiales.

Es necesario que la institución facilite el contacto con el grupo objetivo, se requiere que se coordine desde el inicio del proyecto y se explique qué se necesita el contacto para validar el proyecto ya que es de suma importancia la ayuda y el compromiso de apoyar al estudiante en este proceso, ya que es beneficioso para la institución tener este acercamiento con el grupo objetivo porque le permitirá descubrir nuevas necesidades que ayuden a la conceptualización de nuevas oportunidades.

7.2.2 Recomendaciones a la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala

Que durante todo lo que dura la carrera se acostumbre al estudiante al uso de las normas Chicago para que al llegar a este punto no sea tan complicada la aplicación de las mismas.

7.2.3 Recomendaciones a los futuros estudiantes

Tomar el tiempo de encontrar una institución que trabaje en un tema que sea de interés para que el proyecto le apasione y pueda dar lo mejor de sí.

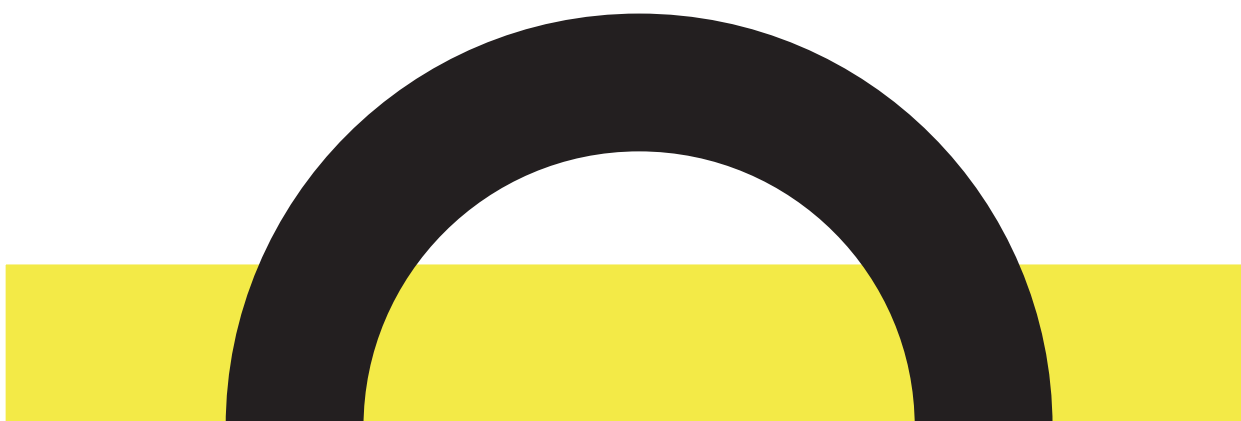
Planificarse y ordenarse con el tiempo necesario para llevar a cabo el desarrollo del proyecto en el tiempo establecido.

Es importante mantener una comunicación constante con la institución durante todo el proceso de diseño para asegurarse de estar alineados a lo que se espera del proyecto y a los objetivos de la institución.

Para lograr una continuidad en el proceso de proyecto I y II se considera necesario que el asesor sea el mismo para no perder continuidad y que no afecte el desarrollo del proyecto.

7.3. LECCIONES APRENDIDAS

- Es importante planificar de forma estratégica el trabajo que se llevará a cabo. Esto permitirá ordenar y optimizar el tiempo.
- Mantener informada a la institución de los tiempos de entrega y como se va entregar para evitar atrasos. Tener una comunicación constante y validar con la institución que lo que se está trabajando está alineado a los objetivos y valores de la institución.
- Aprendí la importancia de conocer la historia de Guatemala. El conocer las atrocidades cometidas por fuerzas del poder en el pasado me hizo ser una persona más empática con la cultura y con las personas que sufrieron este tipo de atrocidades en ese tiempo y a la vez querer apoyar de alguna forma a difundir esta información para que estos hechos no se repitan.





REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

6w: Cuáles Son, Utilidad, Características Y Ejemplos De La Regla O Técnica Periodística De Las 6w, Cinconoticias, Consultado El 30 De Septiembre De 2023, <https://www.cinco-noticias.com/6w/>

Amnistía Internacional. Desapariciones Forzadas y Homicidios Políticos: La Crisis De Los Derechos Humanos En Los Noventa. Londres: Amnistía Internacional, 1993, 91. Acceso Del 24 De Abril De 2023, <https://www.amnesty.org/es/documents/asa37/013/1993/es/>

Argentina.Gob.Ar. ¿Qué Es Un Qr Y Cómo Usarlo?. Acceso El 29 De Agosto De 2023, <https://www.Argentina.Gob.Ar/Economia/Medidas-Economicas-Covid19/Qr>

Armetrics. Qué Es Infografía - Definición, Significado Y Ejemplos. Acceso El 29 De Agosto De 2023, <https://Www.Armetrics.Com/Glosario-Digital/Infografia>

Valdivieso, Arturo. Diseño Gráfico Y Responsabilidad Social. Design Republik, 2016. Acceso El 23 De Agosto De 2023, <https://www.designrepublik.com/disenio-grafico-y-responsabilidad-social/>

Blog Convertia. Marketing Visual: La Importancia Del Diseño En Tu Marketing. Acceso El 23 De Agosto De 2023, <https://tinyurl.com/yvpoyfsv>

Búsqueda Significado Del Color." 2019. Psicología-Online. Acceso 1 De Octubre 2023.<https://www.psicologia-online.com/busqueda?q=significado+del+color>

Byington, Heather. 2020. "El Concepto Creativo: La Clave Para Hacer Diseños Increíbles." Naufragia <https://es.naufragia.com/el-concepto-creativo-la-clave-para-hacer-dise-nos-increibles/>

Juárez, Carlos. (Coordinador Del Archivo Histórico De Gam), Entrevista Por Adriana López, 14 De Febrero De 2022.





Castillo, José A. 2019. "Rgb Qué Es Esto Y Para Qué Se Utiliza En Informática." Profesional Review. <https://www.profesionalreview.com/2019/01/20/rgb-que-es/>

Código Penal De Guatemala. Artículo 201 Ter. Desapariciones Forzadas. Ley De Guatemala. Acceso El 25 De Abril De 2023, <https://goo.su/bkuah>

Cómo Crear Un Brief De Diseño En 7 Pasos [2022] • Asana." 2022. Asana. <https://asana.com/es/resources/design-brief>

Cárdennas, Cristian C. Flujograma - Qué Es, Características, Tipos Y Ejemplos. Acceso El 22 De Agosto De 2023, <https://concepto.de/flujograma/#ixzz8bbkrqlws>

Lapedes, Daniel. Diccionario De Términos Científicos Y Técnicos. Barcelona: Mcgraw-Hill, 1981. Acceso El 27 De Agosto De 2023, https://jabega.uma.es/discovery/fulldisplay/alma991002474979704986/34cbua_uma:vu1

Deloitte Organization. The Deloitte Global 2022 Gen Z & Millennial Survey, Mayo De 2023. Acceso El 22 De Agosto De 2023, <https://www2.deloitte.com/content/dam/deloitte/sv/documents/about-deloitte/encuesta-millennial-genz-2022.pdf>

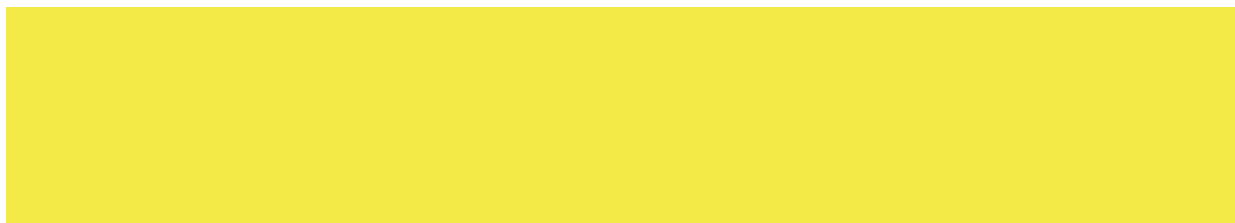
Santos, Diego. Qué Es El Diseño Gráfico, Para Qué Sirve y Ejemplos . Blog De Hubspot, 2023. Acceso El 27 De Agosto De 2023, <https://blog.hubspot.es/marketing/disenio-grafico>

EBC Academia. 2017. "¿Qué Es El Focus Group?" Ebc Academia. Acceso 2 De Octubre De 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=qzxmkY614uw>

El Significado De Los Colores - Cursos De Diseño Grafico Y Web, Audiovisual, Fotografía, Video Y Marketing." 2019. Onoff! Solutions. Acceso 28 De Octubre 2023. <https://Onoffsolutions.Com.Ar/2019/08/01/El-Significado-De-Los-Colores/>

Equipo Editorial, Etecé. Presupuesto. 16 De Febrero De 2022. Acceso El 22 De Agosto De 2023, <https://Concepto.De/Presupuesto/#ixzz8bbu6tcow>

Equipo Editorial, Etecé. ¿Qué Es Un Link? - Tipos, Para Qué Sirve



Y Cómo Se Señala. Argentina: Concepto.De, 2023. Acceso El 29 De Agosto De 2023, <https://Concepto.De/Link/>

Estudio Mique. 2021. "¿Qué Es La Composición En Diseño Gráfico?" Mique. Acceso 8 De Noviembre De 2023.<https://www.mique.es/que-es-composicion-diseno-grafico>

Murillo Fuentes, Eugenio. Diseño Gráfico y Literatura. San José: Revista De Filosofía y Lingüística Xxviii, 2022. Acceso El 27 De Agosto De 2023, <https://www.Kerwa.Ucr.Ac.Cr/Bitstream/Handle/10669/14187/4501-6797-1-Pb.Pdf?Sequence=1&Isallowed=Y>

Ucha, Florencia. Definición De Interactivo. Definición Abc, 2009. Acceso El 29 De Agosto De 2023, <https://www.definicionabc.com/general/interactivo.php>

Flores García & Urbina Batres, «el Salario Emocional Como Estrategia Para La Retención De Los Millennials En La Empresa Consulting Systems And Technology, S.A.»11-14

Frascara. Diseño Gráfico Para La Gente..., 27 De Agosto De 2023.

GAM. ¿Qué Es El Archivo Histórico Del Gam?. Acceso El 18 De Marzo De 2023, <https://archivogam.haverford.edu/es/acceso/>

GAM. Plan Estratégico 2021-2024. Guatemala: Grupo De Apoyo Mutuo, 2021. Acceso El 28 De Febrero De 2023.

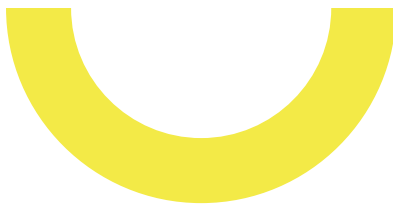
GAM. ¿Quiénes Somos?. Acceso El 15 De Febrero De 2023, <https://Grupodeapoyomutuo.Org.Gt/Quienes-Somos/>

GAM. «plan Estratégico 2021-2024»,(2021), 3.

GAM. 2011. Manual De Procedimientos Para Recepción De Denuncias De Violaciones A Los Derechos Humanos, P29 Guatemala, Guatemala. Grupo De Apoyo Mutuo, 2011, 29.

GAM. Área De Trabajo. Acceso El 15 De Febrero De 2023, <https://Grupodeapoyomutuo.Org.Gt/Juridico-2/>





- GAM. La Desaparición Forzada En Guatemala. Guatemala: Grupo De Apoyo Mutuo, 2006. Acceso El 24 De Abril De 2023, <http://Grupodeapoyomutuo.Org.Gt/Wp-Content/Uploads/2018/02/Desaparicio%C-c%81n-Forzada-En-Guatemala.Pdf>
- GAM. Nosotros. Acceso El 15 De Febrero De 2023, <https://Grupodeapoyomutuo.Org.Gt/Quienes-Somos/>
- GAM. Nuestra Historia. Guatemala: Grupo De Apoyo Mutuo, Año. Acceso El 15 De Agosto Del 2023, <https://Grupodeapoyomutuo.Org.Gt/Historia/>
- GAM. "¡Creemos! –." N.D. Grupo De Apoyo Mutuo. Accessed August 15, 2023. <https://Grupodeapoyomutuo.Org.Gt/Quienes-Somos/>
- Genially – Edutic.N.D. Edutic. Accessed October 18, 2023. <https://Edutic.Up.Edu.Pe/Catalogo-Software/Genially/>
- Graffica. ¿Sabes Quién Acuñó El Término Diseño Gráfico?. Acceso El 27 De Agosto De 2023, <https://Graffica.Info/Quien-Acu-No-El-Termino-Diseno-Grafico/>
- INE. Estadística De Violencia Doméstica Y Violencia De Género (Evdvg) Año 2020. Acceso El 25 De Febrero De 2023, <https://Tinyurl.Com/Yq4nx6ma>
- Frascara, Jorge. Diseño Gráfico Para La Gente. Comunicaciones De Masa Y Cambio Social. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2000. Acceso El 27 De Agosto De 2023, <https://Tinyurl.Com/Yq22uza3>
- Julián Pérez Porto & Ana Gardey. Audio - Qué Es, Definición Y Concepto. Definición.De. 2021. Acceso El 29 De Agosto De 2023, <https://Definicion.De/Audio/>
- Julián Pérez Porto & Ana Gardey. Video - Qué Es, Evolución, Definición Y Concepto. Definición.De. 2021. Acceso El 29 De Agosto De 2023, <https://Definicion.De/Video/>
- Garland, Ken. The First Things First Manifesto. Traducido Por Raquel Peralta. Barcelona: Taller Libre De Proyecto Social, 2012. Acceso El 27 De Agosto De 2023, <http://www.Monografica.Org/02/Art%C3%Adculo/3398>

La Imprenta. Jules Chéret, Creador Del Cartel Moderno. Acceso El 10 De Octubre De 2021, <https://www.Laimprentacg.Com/Jules-Cheret-El-Creador-Del-Cartel-Moderno/>

La Psicología De Las Formas De Los Logotipos." N.D. Tailor Brands. Accessed October 29, 2023, <https://www.Tailorbrands.Com/Es/Logo-Maker/Formas-De-Logotipo>

Velez, Lis.. Capítulo 1. Ciudad De México: Bibliotecas De La Universidad De Las Américas Puebla -Udlap-. Acceso El 27 De Agosto De 2023, http://Catarina.Udlap.Mx/U_dl_a/Tales/Documentos/Lis/Velez_m_g/Capitulo1.Pdf

Paredes, Luisa. Familiares Recuerdan A Desaparecidos En El Conflicto Armado Interno. El-periódico. Acceso El 27 De Enero De 2023, <https://Tinyurl.Com/Ynggse3n>

Lupton, Ellen, Ed. 2017. Intuición, Acción, Creación. N.P.: Gustavo Gili./

España, Maria José. Caso Mujeres Achí: Sentencia Está Programada Para Este Lunes 24 De Enero. Prensa Libre, 22 De Enero De 2023. Acceso El 27 De Enero De 2023, <https://Tinyurl.Com/Yu3pqmc5>

Camusso Et Al, Mariángeles. Investigación, Producción Y Compilación: Cátedra Comunicación Visual Gráfica 1. Comunicación Gráfica 1, 2012. Acceso El 27 De Agosto De 2023, <https://Tinyurl.Com/Ymt8whtz>

Montoro, Claudia A. N.D. "La Bauhaus (1919-1933). A 100 Años Del Inicio De La Escuela De Diseño | Revista Polis." Fadu Unl. Accessed October 21, 2023. <https://Tinyurl.Com/Ykdbues7>

Morales, Lic. Marco Morales L. 2016. "Guía Metodológica Para Desarrollar El Proyecto De Graduación." En Guía Metodológica Para Desarrollar El Proyecto De Graduación

Nacif, Nora. La Creatividad Y El Diseño. San Juan: Facultad De Arquitectura, Urbanismo Y Diseño- Unsj-. Acceso El 27 De Agosto De 2023, <https://Tinyurl.Com/Ywpycbqg>

Núñez, Eduardo Núñez E. 2022. "¿Qué Es Un Pni Y Para Qué Sirve?" Crehana. <https://www>.





Crehana.Com/Blog/Negocios/Que-Es-Un-Pni/

Orbyt. Guatemala - Pirámide De Población. Diciembre De 2021. Acceso El 12 De Marzo De 2023, <https://Datosmacro.Expansion.Com/Demografia/Estructura-Poblacion/Guatemala>

Pastor Castell & Florit Serrate. La Tangibilidad De La Historia. Infodir, 2016: 74-76. Acceso El 18 De Marzo De 2023, <https://www.Medigaphic.Com/Cgi-Bin/New/Resumen.Cgi?l-darticulo=63727>

PNUD. Dando una voz a las mujeres víctimas. Acceso El 17 De Febrero De 2023, <https://Un-dplac.Exposure.Co/Dando-Voz-A-Las-Mujeres-Sobrevivientes-En-Guatemala>

Polanco, Mario Polanco M., And Carlos Juárez C. Juárez. 2021. Introducción. El Recorrido Por La Verdad Y Justicia De Las Desaparecidas Y Desaparecidos En Guatemala. 1st Ed, P14. Guatemala, Guatemala: Grupo De Apoyo Mutuo Gam.-, 2021.

Procuraduría De Los Derechos Humanos -Pdh-. Reseña. Acceso El 19 De Agosto De 2023, <https://www.Pdh.Org.Gt/Pdh/Historia/Resena.Html>

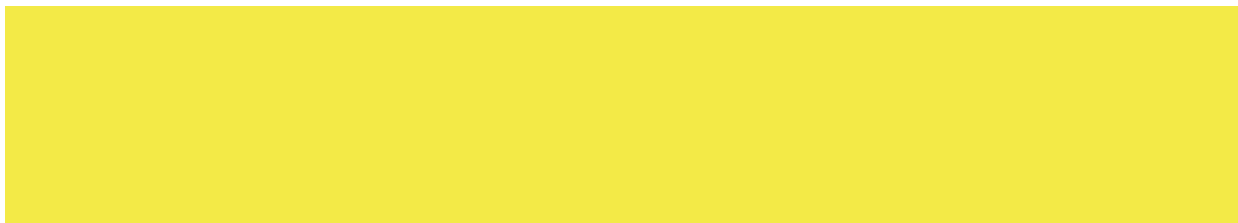
Psicología De Las Formas En El Diseño Gráfico. N.D. Cei. Accessed October 29, 2023. <https://Cei.Es/Psicologia-De-Las-Formas-En-El-Diseno-Grafico/>.

Psicológicas, USAC: Guatemala, 2019, 11-14. Acceso El 12 De Marzo De 2023, <http://Www.Repositorio.Usac.Edu.Gt/12966/1/13%20t%283315%29.Pdf>

Martín, Raquel. Publicaciones digitales interactivas que dejan huella. A2colores, 2018. Acceso El 29 De Agosto De 2023, <https://A2colores.Es/Blog/Publicaciones-Digitales-Interactivas/>

Roboto. N.D. Google Fonts. Accessed October 29, 2023. <https://Fonts.Google.Com/Specimen/Roboto>

Romero, Emilio. 2019. "Qué es la retícula en diseño gráfico y qué tipos existen." Inesem Bu-



siness School. Acceso 8 De Noviembre De 2023. <https://www.Inesem.Es/Revistadigital/Diseno-Y-Artes-Graficas/Que-Es-La-Reticula-En-Diseno-Grafico/>

Rosa Marleni Flores García & Andrea María Urbina Batres. El Salario Emocional Como Estrategia Para La Retención De Los Millennials En La Empresa Consulting Systems And Technology, S.A. Tesis De Licenciatura En Psicología. Escuela De Ciencias

Sidar. La Accesibilidad De La Imagen: Un Nuevo Reto. Acceso El 27 De Agosto De 2023, <http://www.Sidar.Org/Acti/Jorna/4jorna/lvponen/Imagenac/Ponencia.Htm>

Soy502. ¿Cómo Identificar A Un Millennial?. 26 De Julio De 2016. Acceso El 12 De Marzo De 2023, <https://Www.Soy502.Com/Articulo/Como-Identificar-Millennial-686g6>

Torreblanca, Francisco Torreblanca F. N.D. "Técnicas De Creatividad: Relaciones Forzadas O Aportación Del Azar (1)." Francisco Torreblanca. Accessed September 30, 2023. <https://Franciscotorreblanca.Es/Relaciones-Forzadas-Aporta-Cion-Azar-1/>

Toulouse Lautrec. ¿Qué es el Diseño Gráfico? Acceso El 27 De Agosto De 2023, <https://Www.Toulouselautrec.Edu.Pe/Blogs/Que-Es-Diseno-Grafico>

USAC. Marco Filosófico De La Universidad De San Carlos De Guatemala, Aprobado En El Punto Cuarto, Acta No. 15-98 De Sesión Celebrada Por El Consejo Superior Universitario El 24 De Junio De 1998. Acceso El 27 De Enero De 2022, <http://Vidausacperiodismo.Blogspot.Com/2010/04/Autonomia-Universitaria-Y-Valores-De-La.Html>

Valencia, Dann Valencia D. 2020. "La Psicología de las formas." Crunar. Acceso 29 De Octubre De 2023. <https://Www.Crunar.Mx/Blog/La-Psicologia-De-Las-Formas>.

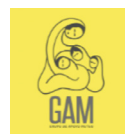
Visual: Magazine De Diseño, Creatividad Gráfica Y Comunicación, Issn 1133-0422, Vol. 31, N°. 197, 2019, Págs. 60-67

Kobylanski, Walter. ¿El diseño es arte?. Html Life. 2004. Acceso El 27 De Agosto De 2023, Http://Www.Htmllife.Com/Archivos/Arte_y_diseno



ANEXOS

Anexo 1



GUIA DE ENTREVISTA PARA FOCUS GRUP

Cuando ve la imagen de la portada,

¿Qué es lo primero que viene a su mente?

¿Considera que la imagen de la portada es comprensible y adecuada?

¿Pudo leer los textos con facilidad?

¿La paleta de colores le resultó agradable?

¿Cree que los colores van de acuerdo a la institución a la que pertenece la publicación?

¿Le resultaron agradables el uso de las fotografías?

¿Cree que las fotografías comunican el tema?

En la infografía ¿Cree que las imágenes ayudaron a la comprensión de la lectura?

¿Cuál es el tema que más recuerda de la publicación?

¿Le es fácil reconocer los elementos interactivos en la revista?

Anexo 2: Nivel de visualización 1 / Matriz de autoevaluación

Tabla de validación



AUTOEVALUACIÓN

Instrucciones: Deberá autoevaluar cada propuesta gráfica realizada en base a los criterios que aparecen en esta matriz de evaluación. La escala a utilizar es de 1 a 5, siendo 1 la calificación menor y 5 la calificación más alta.		PROPUESTAS GRÁFICAS				
ASPECTO A EVALUAR		1	2	3	4	5
1	Pertinencia: La pieza es adecuada, oportuna y conveniente a lo que se quiere transmitir.					X
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.					X
3	Fijación: El mensaje muestra posicionamiento en la mente del grupo objetivo, incluyendo colores, imágenes y mensaje para facilitar lo que se quiere transmitir.					X
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.					X
5	Composición Visual: Criterio respecto a que toda la pieza tenga un valor armónico, agradable y estético, reuniendo los puntos necesarios como composición gráfica.					X
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.				X	
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.					X
8	Diagramación: La composición presenta un orden lógico y no presenta desorden, así mismo el lector puede entenderlo claramente.					X
9	Diseño Tipográfico: La composición de las letras, así como las familias seleccionadas son adecuadas, legibles y relacionadas al diseño, creando nexos.					X
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.					X
TOTAL						9

Lilian Patricia Guzmán Ramírez

Licenciada en Letras por la USAC
Colegiada activa 7596

patricia.guzman2014@gmail.com
Cel.: 55652717

Guatemala, 29 de julio de 2024

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

Estimado señor Decano:

Por este medio hago de su conocimiento que he realizado la revisión de estilo, ortografía y redacción del proyecto de graduación: **"DISEÑO DE PUBLICACIÓN DIGITAL INTERACTIVA PARA LA RECUPERACIÓN DE LA MEMORIA HISTÓRICA SOBRE LAS VÍCTIMAS DE DESAPARICIÓN FORZADA DURANTE EL CONFLICTO ARMADO INTERNO. PROYECTO REALIZADO PARA EL GRUPO DE APOYO MUTUO, GUATEMALA"** desarrollado por la señorita **ADRIANA LISETH LÓPEZ, GONZÁLEZ** quien se identifica con carné **9514437**, de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala, previo a conferírsele el título de Licenciada en Diseño Gráfico.

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

Sin otro particular me suscribo,

Atentamente,

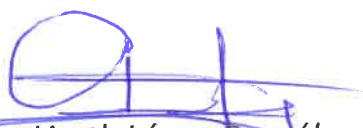


Lilian Patricia Guzmán Ramírez
LCDA. EN LETRAS
COLEGIADA No. 7596

Lic. Lilian Patricia Guzmán Ramírez
Licenciada en Letras
Colegiada 7596

DISEÑO DE PUBLICACIÓN DIGITAL INTERACTIVA
para la recuperación de la memoria histórica sobre las víctimas de desaparición forzada durante el
Conflicto Armado Interno. Proyecto realizado para el Grupo de Apoyo Mutuo, Guatemala

Proyecto de Graduación desarrollado por:



Adriana Liseth López González.

Asesorado por:



MSc. Lic. Luis Gustavo Jurado Duarte
Asesor Metodológico



MSc. Lic. Carlos Enrique Franco Roldán
Asesor Gráfico



Lic. Carlos Armando Juárez Ramírez
Tercer Asesor

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano

