



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

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

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Diseño de una publicación digital
para la información, divulgación y
replicación del *proyecto modelo*
Conservación y desarrollo turístico
de Las Mañanitas de la
Fundación Eterna
Primavera
—FUNDEP—
en la ciudad de
Guatemala

Proyecto presentado por: Joanna Andrea Morales Barahona

Diseño de una publicación digital
para la información, divulgación y replicación
del proyecto modelo Conservación y desarrollo
turístico de Las Mañanitas de la
Fundación Eterna Primavera
—FUNDEP—
en la ciudad de Guatemala

Proyecto desarrollado por: Joanna Andrea Morales Barahona
Para optar al título de: Licenciada en Diseño Gráfico

Guatemala, septiembre de 2024

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

Agradecimientos

A mis padres, por su confianza en mis decisiones, su apoyo en cada paso hacia mis metas y todo el cariño que me han brindado.

A Antoine, porque este proyecto es el resultado de tu influencia a lo largo de los años.

A Dony, por haber compartido conmigo tantos años de noches en vela; tu ayuda y apoyo me han permitido completar finalmente este proyecto.

A Thomas y Flor, por la oportunidad de participar en el trabajo de la Fundación Eterna Primavera y su amistad. Gracias por ayudarme a crecer de forma profesional y personal.

A Luis Alfaro, por tu guía y apoyo como asesor y amigo. Por acompañarme en mi crecimiento profesional.

Al Lic. Carlos Franco, el Lic. Gustavo Jurado y la Arq. Alma Irene Hernández, porque no podría haber pedido mejores asesores en todo el proceso del desarrollo del proyecto de graduación. Su acompañamiento ha sido invaluable en toda esta etapa de mi vida académica.

A Harakiri Lagged Squad, porque me han acompañado a lo largo de este recorrido académico, siendo los mejores compañeros de juegos y estudios que pude encontrar.

A Mayra y Aldo, por un gran equipo de trabajo y una amistad tan valiosa.

Al club, por una amistad de tantos años, dentro y fuera de mi vida académica.



Índice

1 Introducción 11

Presentación 9

- 1.1 Antecedentes .14
- 1.2 Definición del problema de comunicación visual16
- 1.3 Justificación del proyecto 17
- 1.4 Objetivos. . . .19

2 Perfiles 21

- 2.1 Perfil de la Institución . . .24
- 2.2 Perfil del grupo objetivo 39

3 Planeación Operativa 45

- 3.1 Flujograma de trabajo 48
- 3.2 Cronograma de trabajo51
- 3.3 Presupuesto . .52

4 Marco Teórico 53

- 4.1 El turismo como herramienta de desarrollo rural sostenible para la protección del patrimonio de Guatemala . . 56
- 4.2 El diseño editorial, un medio versátil históricamente para la transmisión de mensajes visuales 62
- 4.3 El libro digital y la infografía como una estrategia en conjunto 69

5 Definición Creativa 73

- 5.1 Brief de diseño 76
- 5.2 Referentes visuales. . . . 79
- 5.3 Estrategia de las piezas de diseño. . . .82
- 5.4 Concepto creativo83



6 Producción Gráfica 93

6.1 Nivel 1 de visualización . 96

6.2 Nivel 2 de visualización . 104

6.3 Nivel 3 de visualización . 116

6.4 Propuesta Final 121

6.5 Justificación Técnica 129

6.6 Lineamientos de puesta en práctica. . . . 135

6.7 Aporte económico del estudiante a la institución . . 136

7 Síntesis del Proceso 137

7.1 Conclusiones . 140

7.2 Recomendaciones 141

7.3 Lecciones aprendidas . . 142

A nexos 143

ANEXO 1

Cuestionario para caracterización de grupo objetivo 145

ANEXO 2

Cuestionario para validación de nivel 3 con grupo objetivo. . . . 146

R eferencias 147

Referencias electrónicas 149





Presentación

Este proyecto de graduación previo a optar al título de Licenciatura en Diseño Gráfico se trabajó en conjunto a la Fundación Eterna Primavera (FUNDEP) para solucionar un problema de comunicación visual. Se inició realizando un diagnóstico de la institución que permitiera identificar diversos problemas de comunicación que afectaran a la fundación y se procedió a seleccionar el que tuviera un mayor impacto. En este caso se trabajó con la falta de material para divulgar el trabajo desarrollado por FUNDEP dentro del marco de su proyecto modelo Conservación y desarrollo turístico con el objetivo de crear un libro digital que informe sobre el proceso que se llevó a cabo dentro del proyecto durante los 5 años de su duración, presentando la información en un formato sintetizado, de fácil comprensión y distribución.

Tras esta selección se desarrolló el perfil del grupo objetivo al cuál se dirigiría la solución y se procedió a la planeación operativa, continuando con la investigación teórica necesaria para una mejor toma de decisiones en el proceso de diseño. Finalmente, se inició con el proceso de producción gráfica y su validación en los diferentes grupos necesarios para alcanzar la mejor solución posible.

El proyecto de graduación no es un proceso lineal en su cronología, por el contrario, durante su desarrollo se puede retornar a puntos anteriores para encontrar la mejor solución posible al problema de comunicación visual. El presente informe en cambio se encuentra organizado en cinco capítulos ordenados para una mejor comprensión de los resultados alcanzados y a continuación se detalla lo que se podrá encontrar en cada uno de los capítulos.

Capítulo 1: es la introducción al proyecto, presenta los antecedentes del problema social al que afecta el problema de comunicación visual de FUNDEP, el problema detectado, la justificación para seleccionarlo y los objetivos propuestos para el proyecto de graduación como solución del problema.

Capítulo 2: aquí se encontrará el perfil de la ONG con la que se ha trabajado, Fundación Eterna Primavera, y el perfil del grupo objetivo al que se dirige la solución de comunicación visual.

Capítulo 3: presenta la planeación operativa del proyecto a desarrollar, que incluye el flujograma, cronograma y presupuesto.

Capítulo 4: presenta tres ensayos redactados en base a la investigación teórica realizada previo a iniciar el proceso de diseño.

Capítulo 5: este capítulo presenta la fase inicial del proceso de diseño, recopilando el briefing de diseño, los referentes visuales seleccionados, el concepto creativo y las premisas de diseño seleccionadas.

Capítulo 6: aquí se encuentra el proceso de producción gráfica documentada, dividida en los tres niveles de visualización elaborados y los lineamientos de la pieza final.



Capítulo 7: el capítulo final presenta las lecciones aprendidas, conclusiones y recomendaciones del proyecto de graduación.

Finalmente, agradezco a la Fundación Eterna Primavera por permitirme desarrollar este proyecto y su colaboración durante estos meses.



1 INTRODUCCIÓN

ANTECEDENTES
DEFINICIÓN DEL PROBLEMA
JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO
OBJETIVOS



Este capítulo es la introducción al trabajo desarrollado durante el proyecto de graduación, presentando los antecedentes del problema social, el problema de diseño identificado y la justificación para su elección, finalizando con los objetivos para el proyecto.



1.1 Antecedentes

Guatemala es reconocido a nivel mundial como uno de los miembros del grupo de países Megadiversos¹, pero también enfrenta la realidad de una población con grandes porcentajes de pobreza y poco desarrollo. Según el censo nacional de 2018 de la población total del país, 14,901,286 personas, el 46% se encuentra en el área rural. Es, precisamente esta población rural, la que se ve mayormente afectada por la pobreza, la cual además se presenta en marcados extremos de condiciones de vida con escasas oportunidades para mejorar su calidad de vida, que se ven forzados a depender por completo de la sobreexplotación de los recursos naturales a su disposición como medio para subsistir. Es una realidad que se ha convertido en un ciclo vicioso que condena a la población rural a la pobreza al limitar sus oportunidades y al mismo tiempo consumir los recursos naturales del país, priorizando el beneficio inmediato y relegando la alternativa de aprovecharlo en un contexto sustentable que a largo plazo podría presentar más beneficios. «No se puede imaginar el desarrollo rural sin asociarlo con el ambiente natural, lo que a su vez constituye una ventaja innata con respecto a las zonas urbanas.»²

Solo en el departamento de Santa Rosa la pobreza total alcanza el 62.6%³ de la población, pese a tener un amplio patrimonio natural entre lo que se puede mencionar la Reserva Natural de Usos Múltiples Monterrico y el Área de Usos Múltiples Hawaii, reservas que buscan proteger la flora y fauna, especialmente enfocándose en los ecosistemas de especies en peligro de extinción. Los daños a estos ecosistemas son en gran medida resultado de las actividades humanas en el área cercana y no solo de las reservas, pues el hábitat de esas especies en peligro se extiende por toda el área costera. Muchas de estas especies, como la tortuga marina, la iguana verde y el caiman, son comercializadas o explotadas por necesidades económicas. Por lo anteriormente mencionado se busca generar nuevas fuentes de trabajo alternativas en base a la conservación de estos recursos y su uso sostenible, no solo como un trabajo a cargo de las Reservas Naturales establecidas sino como una parte intrínseca de la cultura de las comunidades que residen en el sector, y así brindarles un beneficio directo.

Esta situación no se encuentra limitada a un solo departamento, toda el área rural tiene una situación similar pese a los múltiples programas que se han implementado para ayudar al desarrollo rural, que históricamente no cuentan con un plan de sustentabilidad a largo plazo. Esto último debido a que el enfoque sostenible es algo que se ha comenzado a explorar en las últimas décadas. «Estos programas no reflejan una disminución de la pobreza en el área rural ni una mejora en la calidad

¹«El 10% de la superficie mundial alberga el 70% de la diversidad biológica terrestre del planeta», Grupo Iberdrola, acceso el 31 de marzo de 2020, <http://tiny.cc/paises-megadiversos>.

² Juan José Méndez, coord., «Cambio climático y desarrollo rural con énfasis en el occidente de Guatemala» (Guatemala: FLACSO, 2017), edición en PDF, 21.

³ Instituto Nacional de Estadística, Mapas de pobreza Rural en Guatemala 2011 Resumen Ejecutivo (Guatemala: Instituto Nacional de Estadística, 2013), edición en PDF, 6.



de vida de las familias beneficiadas ya que no se fomenta la productividad, la sostenibilidad ni la tecnificación.»⁴

Es por esta situación que nace la iniciativa de la Fundación Eterna Primavera (FUNDEP) para el desarrollo rural sostenible de Guatemala con el proyecto modelo Conservación y desarrollo turístico de Las Mañanitas, enfocándose en el desarrollo sostenible de la comunidad Las Mañanitas a través de la conservación de la tortuga marina. Y, sobre todo, a través de la educación y formación extender la idea de desarrollo sostenible a otras comunidades que pudieran replicar el proyecto o crear iniciativas en base a sus propios patrimonios, incluyendo la educación del turista sobre la importancia de la conservación de los mismos.

Sin embargo, existen dos dificultades grandes al enfrentarse a este panorama, el primero es un fuerte desconocimiento de la población general sobre lo que representa el desarrollo sostenible, lo cual a su vez dificulta obtener apoyo para este tipo de iniciativas, así como la participación necesaria para la continuidad de los proyectos ya iniciados. La segunda dificultad se encuentra en que pese a existir instituciones que trabajan en el desarrollo de proyectos sostenibles, pudiendo mencionar por ejemplos los Comités de Autogestión Turística (CAT) promovidos por el Instituto Guatemalteco de Turismo (INGUAT), FUNDEP o iniciativas personales en las comunidades; la población general desconoce su trabajo, cuando su apoyo es necesario para la sostenibilidad de este tipo de proyectos de desarrollo.

Para generar un cambio a gran escala no se requiere solamente de la implementación de proyectos en áreas rurales con necesidad y potencial, se debe generar una nueva cultura social que se extienda a nivel nacional, permitiendo que la sostenibilidad sea parte de la forma de vida de los guatemaltecos. Y para lograr esto hay que comenzar por informar a la población sobre las diferentes iniciativas y su proceso, sirviendo también de motivación para su continuación y replicación.

⁴ «El proceso histórico del desarrollo rural en Guatemala», PublicoGT, 07 de marzo de 2017, <http://bit.ly/3ozKpY2>.



1.2 Definición del problema de comunicación visual

El problema detectado es que la Fundación Eterna Primavera no tiene canales de comunicación adecuados para la divulgación de sus proyectos, completados y activos, así como del impacto de estos. Y los canales existentes se encuentran desactualizados o con interferencias.

Específicamente, en el proyecto modelo Conservación y desarrollo turístico de Las Mañanitas en los archivos de la fundación se encuentra toda la información del trabajo realizado, sin embargo, no existe un medio que lo presente a personas interesadas o que comunique a la población general su esfuerzo hacia el desarrollo rural sostenible. De igual forma el propósito del proyecto de ser replicado ha sido imposibilitado por no existir una forma de fácil acceso al trabajo de FUNDEP durante el proyecto.



1.3 Justificación del proyecto

1.3.1 Trascendencia del proyecto

El proyecto modelo Conservación y desarrollo turístico Las Mañanitas se centra en la protección de la tortuga marina, especie que se encuentra resguardada bajo diferentes leyes entre las cuales se cuentan la Ley de Áreas Protegidas, Decreto No. 4-89 Artículos 81 bis y 82, El Convenio sobre el Comercio Internacional de Especies Amenazadas de Flora y Fauna Silvestre (CITES), la Ley General de Pesca y Acuicultura (Decreto 80-2002) Artículo 80 inciso g, Ley General de Pesca y Acuicultura (Decreto 80-2002) en su reglamento AG No. 223-2005 artículo 17 y la Resolución No. 01-21-2012 del Consejo del CONAP.

Además de lo anterior presentado, las Naciones Unidas tiene en la Agenda 2030 para para el desarrollo Sostenible 17 objetivos que son el esquema de trabajo para instituciones como el Instituto Guatemalteco de Turismo —INGUAT—, por lo que en los últimos años se les ha dado mayor importancia a las iniciativas de desarrollo turístico sostenible en el país como el realizado por FUNDEP en el departamento de Santa Rosa.

Sin embargo, la información relacionada a estos proyectos se concentra en las entidades e individuos relacionados directamente a ellos, una deficiencia que a largo plazo solo reduce la posibilidad de alcanzar estos objetivos de desarrollo sostenible. Para alcanzar el desarrollo sostenible es necesario cambiar la mentalidad y visión de la sociedad en general, esto implica que, sin la divulgación e información necesaria, la búsqueda de la reducción de la pobreza y protección del medio ambiente simplemente será imposible de alcanzar su mejor desempeño.

Al intervenir con el diseño gráfico en este tema, se está abriendo paso a este cambio en todos los niveles de la sociedad, no solo ayudando al alcance de los objetivos de desarrollo sostenible que se espera brinden una mejor calidad de vida a las personas y ayude a la conservación de la biodiversidad, específicamente en el proyecto trabajado por FUNDEP se está abriendo paso al desarrollo de nuevas propuestas de proyectos sostenibles similares para el desarrollo rural y además se le da mayor credibilidad a FUNDEP para beneficiar los proyectos que trabaja.



1.3.2 Incidencia del diseño gráfico

La información del proyecto modelo Conservación y desarrollo turístico Las Mañanitas se encuentra guardada en archivos de FUNDEP, por lo que el diseño gráfico editorial es ideal para recopilar toda la información en una sola fuente de fácil acceso que pueda presentar todo el proceso del proyecto a personas con el interés de replicarlo o crear nuevas iniciativas de una temática similar. Pero aún más importante es dar a conocer el trabajo de FUNDEP y los beneficios que el desarrollo sostenible puede aportar hacia la sociedad guatemalteca, así como el proceso requerido para ello, motivando el apoyo de estos esfuerzos para el bienestar general del país. La divulgación de los proyectos no solo beneficia dado que promueve la creación de estos, también beneficia indirectamente a la comunidad al atraer más personas que la visiten y demuestre que es de mayor provecho para ellos mismos conservar su patrimonio natural que depredarlo.

La divulgación de la información genera un proceso de concientización que beneficia de igual forma a las entidades encargadas de la conservación del patrimonio natural y cultural de Guatemala.

1.3.3 Factibilidad del proyecto

FUNDEP tiene voluntad política de que su trabajo se dé a conocer, siendo parte integral del proyecto modelo Conservación y desarrollo turístico Las Mañanitas desde su concepción. Aunado a esto se cuenta ya con la documentación necesaria, junto al apoyo de materiales por parte de la institución. Para su desarrollo se cuenta el apoyo de la epesista de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos que desarrollará las piezas como parte de su proyecto de graduación junto al apoyo y respaldo de los profesores de la Facultad de Arquitectura y la asesoría de profesionales en la temática.



1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general de impacto social

Fomentar el apoyo y replicación de proyectos de desarrollo sostenible bajo la filosofía de “la trilogía del cambio” que trabaja la Fundación Eterna Primavera para generar desarrollo sostenible en áreas rurales a través de la información y divulgación.

1.4.2 Objetivo específico de comunicación visual

Divulgar e informar sobre el proyecto modelo Conservación y desarrollo turístico de Las Mañanitas” para motivar la replicación de proyectos de desarrollo sostenible en Guatemala por medio de canales de comunicación editorial digital.

1.4.3 Objetivos específicos de diseño

- » Integrar todo el trabajo de la Fundación Eterna Primavera en el proyecto modelo Conservación y desarrollo turístico de Las Mañanitas para su divulgación a través de un libro digital.
- » Diseñar el libro digital del proyecto modelo conservación y desarrollo turístico de Las Mañanitas para su adecuado entendimiento por medio del uso de gráficas, ilustraciones, y jerarquización adecuada en un medio digital.
- » Presentar la información más importante en una forma concisa y de fácil lectura.

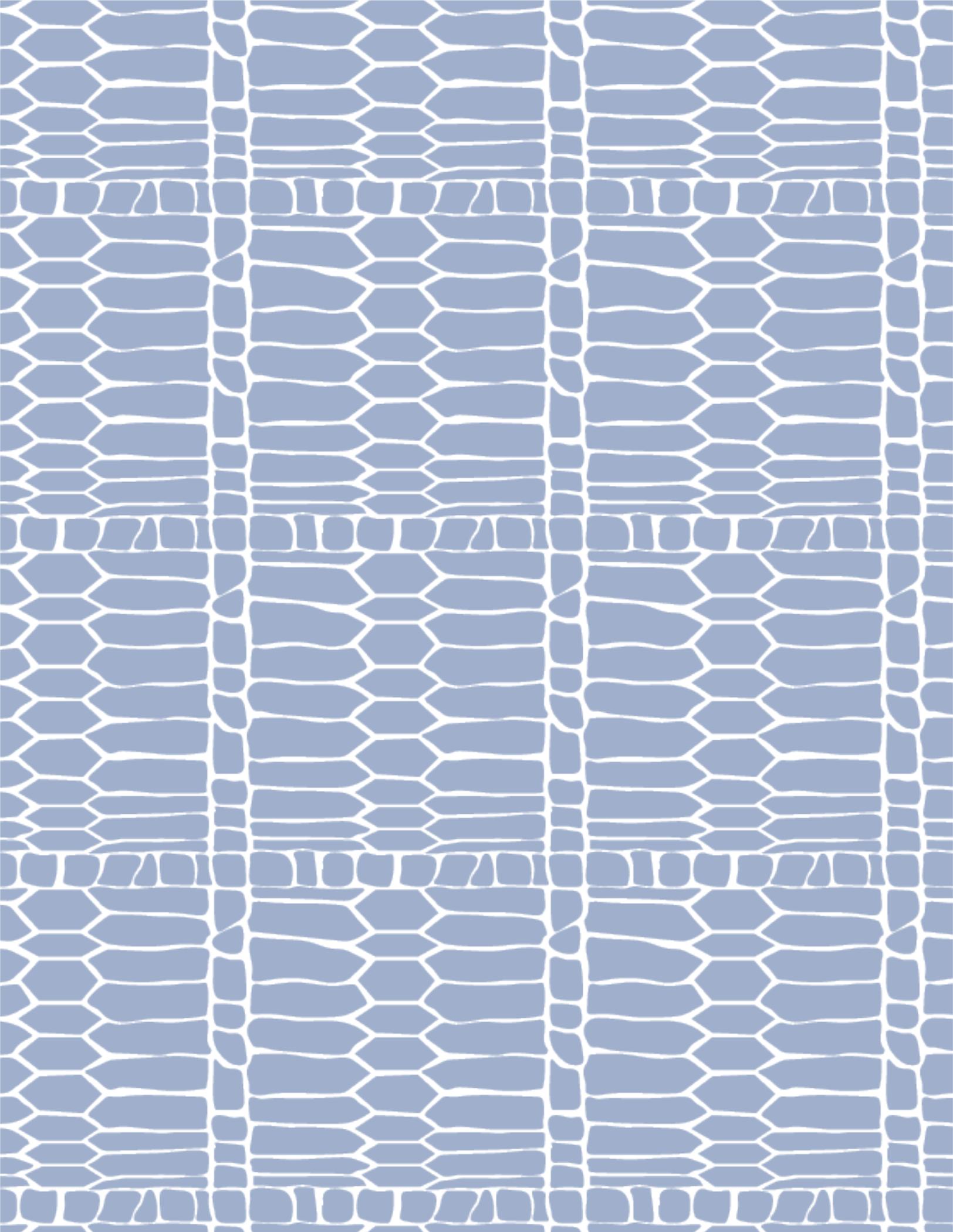




2 PERFILES

PERFIL DE LA INSTITUCIÓN
PERFIL DEL GRUPO OBJETIVO





Este capítulo presenta los perfiles de la Fundación Eterna Primavera y los perfiles del grupo objetivo a quién se dirigen las piezas desarrolladas durante la fase de producción gráfica.

En el perfil de FUNDEP también se incluye el diagnóstico de necesidades de comunicación que se realizó para la identificación del problema de comunicación.



2.1 Perfil de la Institución



La Fundación Eterna Primavera (FUNDEP) es una institución de carácter privado, no lucrativa, apolítica no partidista, con fines de proyección social y cultural.

Su creación nace de la necesidad de un desarrollo sostenible económico, ecológico, cultural y social en el área rural de Guatemala.

2.1.1 Historia

La Fundación Eterna Primavera fue creada en la Ciudad de San Cristóbal, Mixco, por Thomas y Flor de María Stutzer Rodríguez en el año 2010 con el objetivo de fomentar el desarrollo sostenible en el área rural a través de la estrategia de capacitación y desarrollo humano sobre la base de tres pilares fundamentales que conforman la “Trilogía del Cambio”:

- »» Organización social
- »» Desarrollo económico local
- »» Protección del medio ambiente

Es una organización de tipo familiar con una junta directiva presidida por su fundador el Lic. Thomas Stutzer e integrada por profesionales en áreas de capacitación, técnicos en desarrollo social y especialistas en la protección del medio ambiente.

La fundación funciona básicamente por aportes personales de sus socios, el capital inicial para la fundación proviene del Hotel “Café del Sol” en Monte Rico, empresa que Flor y Thomas iniciaron a orilla del Océano Pacífico en el año 2001.



Personal que la conforma

Un equipo de profesionales interdisciplinarios y voluntarios que se dedican ad honorem para el desarrollo sostenible en el área rural de Guatemala. Comparten el concepto de que cualquier ciudadano, no importa donde viva, puede y debe — aparte de su labor profesional— aportar algo adicional para hacer de este mundo un mejor lugar.

ORGANIGRAMA DE FUNDEP

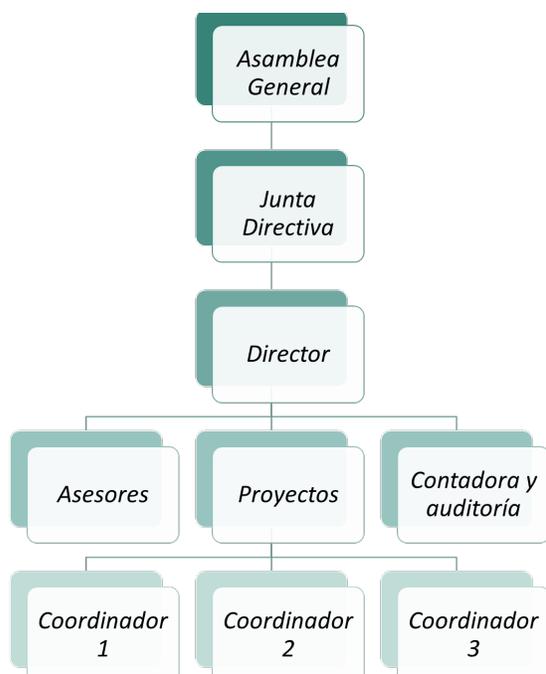


Figura 1. Organigrama de la Fundación Eterna Primavera FUNDEP, Guatemala, 2020.

Fuente: Elaboración propia.



2.1.2 Misión

Desarrollar e implementar modelos de desarrollo sostenible tomando en cuenta las fortalezas, oportunidades y diversidades de las regiones rurales, basándose en la capacitación integral de la población local con enfoque en la formación ambiental y turística.

2.1.3 Visión

Pueblos donde se pueda vivir mejor sin destruir la naturaleza.

2.1.4 Objetivos

- » Apoyar el desarrollo sostenible económico, ecológico, cultural y social en el área rural de Guatemala.
- » Desarrollar e implementar conceptos de capacitación técnica, social, ecológica, cultural, de salud y de desarrollo humano.
- » Organizar eventos sociales, culturales y ecológicos.
- » Desarrollar e implementar proyectos ecológicos y de protección al medioambiente.
- » Organizar intercambios educativos y culturales nacionales e internacionales.
- » Apoyar a la población en el área rural en la constitución y el desarrollo de micro y pequeña empresas para mejorar su situación económica.
- » Apoyar a la población en el área rural en encontrar empleo a través de actividades de sensibilización, capacitación y el desarrollo comunitario.
- » Apoyar y fortalecer la sociedad civil apoyando grupos informales y organizaciones civiles en la participación comunitaria y en el desarrollo sostenible rural.
- » Conseguir y distribuir becas educativas.



2.1.5 Filosofía

A base de la Filosofía de la “Trilogía del Cambio” elaboran proyectos modelos de desarrollo sostenible en el área rural de Guatemala. Cada proyecto se enfoca en la flora, la fauna o en la sociedad humana e incluye aspectos económicos, ecológicos, sociales y culturales.

La trilogía del cambio establece que para generar un cambio hacia un desarrollo sostenible es necesario crear un impacto positivo en los tres pilares:

- » Organización social
- » Desarrollo económico local
- » Protección del medio ambiente

El impacto positivo en solo uno de los tres pilares no puede, por sí mismo, generar desarrollo sostenible, las comunidades deben aprovechar los recursos disponibles a su alrededor para generar un ingreso que les permita llevar una vida digna, pero teniendo la conciencia de que deben proteger esos mismos recursos para beneficio a largo plazo.

Con esta idea tras sus proyectos la fundación busca dar capacitaciones en temas como el desarrollo personal, emprendimiento, temas ecológicos, arte o en áreas más específicas según las necesidades puntuales de la comunidad. Así mismo busca acompañar y guiar en el inicio de emprendimientos comunitarios.

Además de la trilogía del cambio la fundación cree que el futuro de las comunidades está en los niños de las mismas, siendo quienes a largo plazo participarán en los proyectos de desarrollo de sus comunidades. Por esto mismo se busca involucrarlos en las actividades o crear proyectos secundarios enfocados en ellos.



Desarrollo integral sostenible

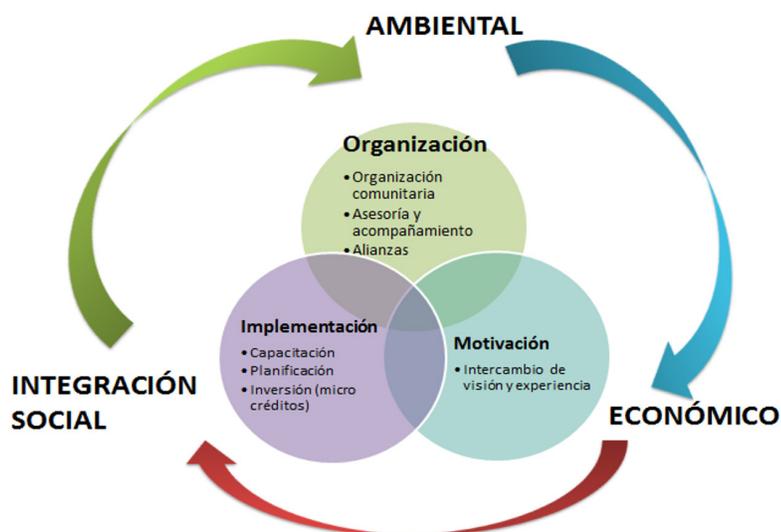


Figura 2. «Desarrollo integral Sostenible», Guatemala, 2014
Fuente: Presentación en la documentación en el archivo digital de FUNDEP.

2.1.6 Alianzas

2.1.6.1 Nivel Nacional

- »» Instituto Guatemalteco de Turismo (INGUAT)
- »» Instituto Técnico de Capacitación y Productividad (INTECAP)
- »» Ministerio de Medio Ambiente
- »» Consejo Nacional de Áreas Protegidas (CONAP)
- »» Rainforest Alliance
- »» Ministerio de Educación
- »» Ministerio de Cultura y Deporte Red de Grupos Gestores
- »» Universidad San Carlos de Guatemala (USAC)
- »» Universidad Rafael Landívar (URL)
- »» Universidad del Valle (UVG)
- »» Guatevisión



2.1.6.2 Nivel Local

- » Comité de Autogestión Turística de Monterrico (CAT)
- » Asociación de Hoteleros de Monterrico OLA VERDE
- » Cámara de Turismo de Monterrico
- » Grupo Gestor Monterrico
- » Centro de Estudios Conservacionistas (CECON)
- » Municipalidad de Taxisco
- » Municipalidad de Chiquimulilla

2.1.6.3 Nivel Internacional

- » SWISSCONTACT

2.1.7 Área de Cobertura

2.1.7.1 Proyectos Completados

- » Las Mañanitas, Santa Rosa, Guatemala
- » Monterrico, Santa Rosa, Guatemala
- » Reserva Natural Monterrico - Hawaii, Santa Rosa Guatemala
- » Ojo de Agua, San Antonio Palopó, Guatemala

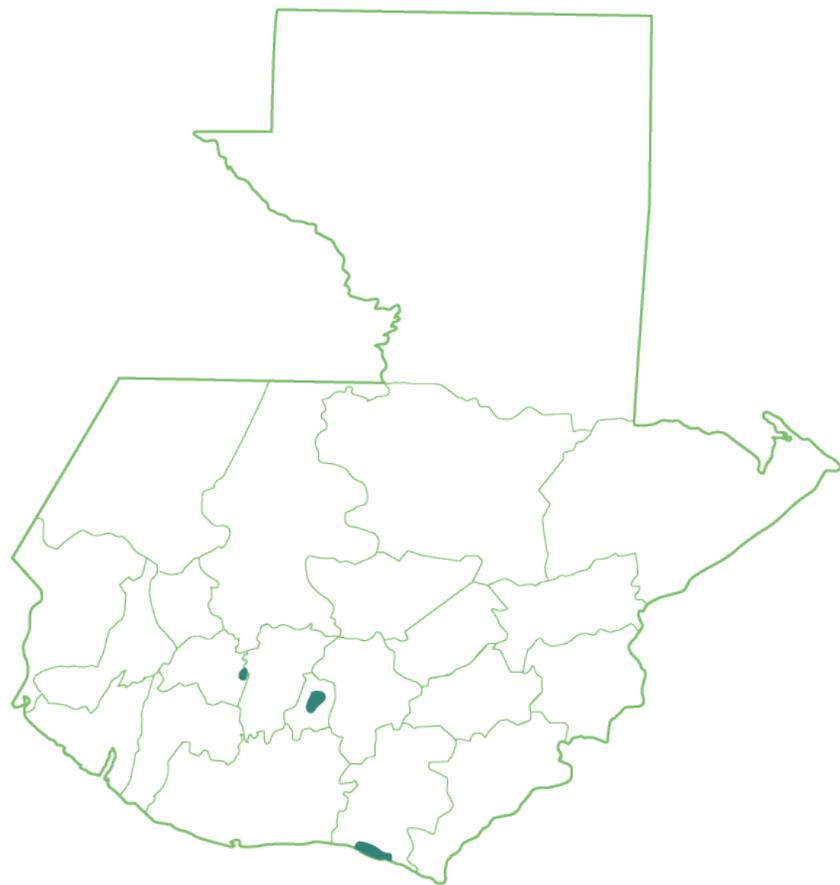
2.1.7.2 Proyectos Activos

- » San Juan del Obispo, Sacatepéquez, Guatemala
- » Antigua Guatemala y alrededores, Sacatepéquez, Guatemala



Mapa de área de cobertura

Figura 3. Mapa de área de cobertura, Guatemala, 19 de marzo 2020
Fuente: Elaboración propia.



● Área geográfica de los proyectos de FUNDEP



2.1.8 Proyectos

»» Festival o celebración de la Tortuga Marina en Monterrico y Hawaii 2010 y 2014

Festival con actividades culturales enfocadas en la concientización de la población para la protección de la tortuga marina y conservar los recursos de la reserva natural Monterrico – Hawai.

»» Revista Tortuga Marina Nov 2010

Revista informativa sobre la tortuga marina y los proyectos para su conservación en el área de la reserva natural de Monterrico-Hawaii.

»» Proyecto Modelo “Conservación y Desarrollo Turístico de Las Mañanitas” 2012-2017

Proyecto de desarrollo en la aldea “Las Mañanitas” a través de la creación de un programa de protección de huevos de parlama al 100% como atractivo de turismo comunitario ecológico, permitiendo un ingreso secundario a la población de pescadores.

La fundación a través de acompañamiento a la comunidad en la duración del proyecto impulsó la capacitación en diferentes áreas (guías turísticos, jardineros orgánicos, cocineras, desarrollo personal, etc), el acompañamiento social para promover el desarrollo de las mujeres de la comunidad, brindar herramientas de administración de turismo comunitario, sensibilización artística, cultural y ecológica de los niños de la aldea, obtención de fondos para infraestructura de alojamiento de visitantes, servicios básicos y tortugarios, organización de la comunidad para el manejo comunitario del proyecto, promoción del Tortugario Las Mañanitas como lugar turístico.

El proyecto se manejó como un modelo para poder replicarse en otras comunidades.



2.1.9 Grupo objetivo de la fundación

Los proyectos de la Fundación Eterna Primavera cuentan con un enfoque de desarrollo rural, por lo que el grupo objetivo principal al que espera beneficiar son las comunidades rurales con recursos naturales o culturales que puedan ser preservados a través de un enfoque de turismo sostenible. Dentro de este grupo tiene un interés especial en trabajar acompañamiento con familias. El trabajo con niños y jóvenes es favorecido como una forma de tener bases futuras para los proyectos, además de que estos grupos tienen más apertura al cambio. Involucrar a las mujeres de las familias busca mejorar la posición de las mujeres dentro de su familia, brindándoles la oportunidad de obtener herramientas que mejoren la condición de vida de su núcleo familiar.

Como grupo objetivo secundario FUNDEP tiene a donadores. Principalmente se enfoca en alianzas con otras instituciones que se encarguen en el apoyo de proyectos de similar temática, por ejemplo, INGUAT o INTECAP, o las donaciones de instituciones con interés en el desarrollo cultural y diplomático como SWISSCONTACT. Sin embargo, también incluye la donación de personas independientes con interés en ayudar.

Como tercer grupo objetivo FUNDEP depende de voluntarios en diferentes áreas para el desarrollo de sus proyectos. Este grupo varía dependiendo de las necesidades específicas de los proyectos, pero suele enfocarse en estudiantes que tengan interés en brindar su tiempo y conocimiento al mismo tiempo que puede ponerlo en práctica, o profesionales con la conciencia social de ayudar al desarrollo del país.



2.1.10 Identidad Visual

Figura 4 Logotipo versión horizontal, Archivos de FUNDEP, acceso el 25 de febrero de 2020.



Figura 5 Logotipo versión vertical, Archivos de FUNDEP, acceso el 25 de febrero de 2020.



Figura 6 Isotipo, Archivos de FUNDEP, acceso el 25 de febrero de 2020.



Figura 7 Tarjeta de presentación, Archivos de FUNDEP, acceso el 25 de febrero de 2020.



Figura 8 Screenshot sitio web de FUNDEP, acceso el 25 de febrero de 2020. <http://eternaprimavera.org/?lang=en>.



Figura 9 FUNDEP, “Conservación y Desarrollo Turístico Presentación de resultados diciembre 2017” (conferencia, Hotel Café del Sol, 13 de diciembre de 2017).

Figura 10 FUNDEP, “Portada”, Parlamita, n. ° 1 (2012): portada.



Figura 11 FUNDEP, Parlamita, n. ° 1 (2012): 2.

Figura 12 FUNDEP, “Portada”, Parlamita, n. ° 3 (2015): portada.



Figura 13 FUNDEP, “Portada”, Programa de actividades de la Celebraci[on] de la Tortuga Marina, (2014): portada.



2.1.11 FODA de la fundación



2.1.11.1 Resultados de análisis FOFADA en base al FODA de la Fundación Eterna Primavera

- Proponer nuevos proyectos enfocados en nuevas comunidades.
- Replicar proyectos completados en nuevas áreas.
- Trabajar en paralelo a proyectos activos de INGUAT.
- Dirigir estrategias de divulgación del trabajo de fundación a las universidades para atraer más colaboraciones con epesistas y proyectos.
- Estrategias de comunicación para divulgar los beneficios del desarrollo sostenible.
- Divulgación de los proyectos realizados por la fundación.
- Atraer nuevos y más participantes a los proyectos de la fundación.
- Actualización de los canales de comunicación de la fundación para dar una mejor imagen y utilizarla como medio de difusión de sus proyectos.
- Mejorar la imagen y acceso a la información de la fundación para facilitar el acceso a su grupo objetivo secundario (donantes).



2.1.12 Diagnóstico institucional de necesidades de comunicación visual

Necesidad de comunicación visual detectadas	Factores que lo causan	Soluciones propuestas por el profesional de Diseño Gráfico
<p>Divulgación de proceso y resultados de proyectos completados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> » Desactualización de los canales de comunicación de la fundación. » Falta de alcance de los canales de comunicación. » Ausencia de un responsable de manejo a tiempo completo de los canales de comunicación y piezas a divulgar. » Falta de material para la divulgación de los proyectos completados. 	<ul style="list-style-type: none"> » Diseño de piezas visuales con información de los proyectos como infografías. » Reestructuración del sitio web de la fundación y rediseño, mejorando además el SEO de la misma. » Campaña digital con posibilidad de piezas impresas sobre los proyectos de la fundación. » Manual de procesos para la documentación y divulgación de proyectos. » Documento recopilatorio de los proyectos realizados por la fundación en Santa Rosa.
<p>Divulgación de proceso y resultados de proyectos completados Canal para la divulgación y presentación del Proyecto Pueblo Pintoresco San Juan El Obispo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> » Los canales de comunicación externa de la fundación están desactualizados y mal adaptados. » Falta de información del proyecto. » Falta de una identidad visual independiente para el proyecto. » El proyecto aún no ha establecido ningún tipo de estrategia de comunicación oficial. 	<ul style="list-style-type: none"> » Establecer una imagen para el proyecto y realizar una campaña informativa. » Continuar los antecedentes de FUNDEP y establecer una revista dedicada a recopilar la información del proyecto y resultados como modelo de replicación. » Documental del impacto Proyecto Pueblo Pintoresco San Juan del Obispo. » Material para las presentaciones de petición de apoyo para el proyecto.



Necesidad de comunicación visual detectadas	Factores que lo causan	Soluciones propuestas por el profesional de Diseño Gráfico
Dificultad en la obtención de voluntarios para el trabajo de la fundación.	<ul style="list-style-type: none"> » Falta de alcance de los canales principales de información de la fundación. » Falta de información de los proyectos completados y activos. 	<ul style="list-style-type: none"> » Mejoramiento de los canales de información. » Documento digital con la información básica de los proyectos y la institución. » Campaña dirigida a voluntarios e instituciones educativas. » Piezas informativas sobre el desarrollo sostenible.
Mejoramiento de la imagen de la fundación en aspectos de formalidad y seriedad.	<ul style="list-style-type: none"> » Falta de lineamientos del uso de su imagen. » Desactualización de sus canales de divulgación. » Falta de información de la institución y su forma de trabajo. » Falta de prioridad a la fundación sobre los proyectos de la misma. 	<ul style="list-style-type: none"> » Manual de normas gráficas institucional. » Actualización de sus canales de divulgación. » Informes visuales del impacto de sus proyectos. » Documental de proyectos activos de la fundación. » Documentos de apoyo y/o informativos sobre la filosofía de trabajo de la fundación. » Piezas gráficas tipo infografías sobre el trabajo de la fundación y el apoyo aportado a sus proyectos, así como de su forma de trabajo. » Piezas para la información de los proyectos completados.



2.2 Perfil del grupo objetivo

Estudiantes y personas interesadas en el desarrollo de proyectos multidisciplinarios o de temas de desarrollo sostenible que residan en el departamento de Guatemala.

2.2.1 Grupo Objetivo Primario

Población con estudios a nivel universitario (en diferentes especialidades) con interés en involucrarse en proyectos de desarrollo sostenible que residan en el departamento de Guatemala.

2.2.1.1 Características Geográficas

País: Guatemala

Departamento: Guatemala

Población total del país: 14,901,286⁵

Población del país dentro del rango de edad: 5,423,174⁶

Este grupo objetivo habita principalmente en el departamento de Guatemala, concentrado en el municipio de Guatemala y alrededores, pero también en áreas con características urbanas. Por el rango de edad se concentran en gran parte en áreas con acceso a centros de educación universitaria, aún si sus familias habitan en otras regiones.

2.2.1.2 Características Sociodemográficas

Edad: 18-35

Género: indiferente

Estado civil: solteros

Etnia con la que se identifican: ladina, maya

⁵ «Resultados del censo 2018, Cuadro A1 - Población total por sexo, grupos quinquenales de edad y área.», Instituto Nacional de Estadística, edición en xlsx, recuperado el 21 de mayo de 2020, <http://bit.ly/35zjLa6>.

⁶ «Resultados del censo 2018, Cuadro A1 ...», Instituto Nacional de Estadística.



Nivel académico: diversificado y/o universitario

Ocupación: estudiante/trabajador

Idiomas: español

Es un segmento con educación universitaria o en proceso de iniciarla. Es un grupo que en gran parte busca continuar su educación en diferentes medios, demostrando un interés por su desarrollo personal y directa o indirectamente por el desarrollo social.

Su núcleo familiar varía según su estado legal, pero se pueden dividir en dos grupos principales: casados con un núcleo conformado por su pareja e hijos y solteros con un núcleo conformado por sus padres y familia cercana, en su defecto cohabitando con alguien más. Es un menor porcentaje que vive completamente solos.

2.2.1.3 Características Socioeconómicas

Nivel socioeconómico: medio y bajo (C2, C3, D1)

Transporte: Cuentan con transporte propio o utilizan transporte público

Servicios: agua, electricidad, extracción de basura, teléfono, cable, internet y streaming

Es un grupo que cuenta con la posibilidad de moverse sea en transporte propio o transporte público. Además de tener los servicios básicos en sus casas, cuentan con acceso a internet en al menos un dispositivo, principalmente un celular, permitiéndoles acceso a contenido digital que les facilita estar al tanto de los acontecimientos del país. Sean estudiantes o trabajadores, dado que su familia no depende económicamente por completo solo de ellos, tienen la posibilidad de emprender o involucrarse en proyectos fuera de sus obligaciones.

2.2.1.4 Características Psicográficas

Personalidad

Personas con interés en retos nuevos o en temas que involucren el contexto nacional. Tienen motivación para su superación personal, el de sus comunidades y no temen expresar sus opiniones. Perseverantes para no desistir ante contratiempos y creativos para poder adaptarse a las circunstancias. Además de personas muy curiosas que estén buscando nueva información y oportunidades. Tienen un amplio rango de intereses abarcando actividades variadas que se equilibran entre actividades personales de ocio y sedentarias con actividades sociales y recreativas al exterior.



Estilo de vida

Les gusta involucrarse en distintas actividades sean culturales, deportivas, de apoyo social u otras que estén fuera de sus responsabilidades y obligaciones cotidianas. Pasan una gran parte del tiempo en medios tecnológicos que implican una fuerte cultura visual y auditiva, pero también buscan el estímulo social. Buscar nuevas experiencias es parte de su vida.

Intereses

- »» La música
- »» Las series, películas y documentales
- »» Videojuegos
- »» La lectura y aprendizaje
- »» Compartir tiempo con amigos y familia
- »» Los viajes y descubrir cosas nuevas
- »» Visitar lugares turísticos de Guatemala
- »» La naturaleza
- »» Actividades culturales
- »» La cocina

2.2.1.5 Relación entre el grupo objetivo y la institución

El grupo objetivo desconoce principalmente la institución o el trabajo de la misma; sin embargo, tienen conocimiento sobre el desarrollo sostenible o partes del mismo, además de conocimientos sobre el cuidado del medio ambiente. Gran parte a participado en actividades de voluntariados o ayuda social, por lo que tienen un entendimiento de las dificultades presentes en la sociedad y muchos estarían interesados en participar en este tipo de actividad nuevamente o por primera vez en su defecto.



2.2.2 Grupo Objetivo Secundario

Hombres y mujeres de 36 años o más que tengan una familia formada, con interés en la situación de desarrollo en el país o temas ecológicos y cuenten con un amplio círculo social, siendo residentes de la ciudad capital.

2.2.2.1 Características Geográficas

País: Guatemala

Departamento: Guatemala

Población total del país: 14,901,286⁷

Población del país dentro del rango de edad: 4,505,387⁸

Este grupo se centra en la ciudad de Guatemala en el municipio de Guatemala.

2.2.2.2 Características Sociodemográficas

Edad: 36 o más

Género: indiferente

Estado civil: casados, viudos o divorciados

Etnia con la que se identifican: ladina, maya, xinca, garífuna, otros

Nivel académico: diversificado y/o universitario

Ocupación: trabajador/amas de casa/retirados, generalmente son profesionales

Idiomas: español

Este grupo abarca a la población en una manera más general, con el objetivo de informar principalmente y potencialmente replicar el proyecto; además de compartirlo entre su círculo de amigos. Es un segmento que tiene características más variadas,

⁷ «Resultados del censo 2018, Cuadro A1 ...», Instituto Nacional de Estadística.

⁸ «Resultados del censo 2018, Cuadro A1 ...», Instituto Nacional de Estadística.



pero tiende más a buscar actividades para aprovechar su tiempo libre como ocio y el aprendizaje queda en segundo plano pues ya poseen más experiencia en la vida y un estilo de vida más estable. Ven las oportunidades más para sus familiares, especialmente si tienen hijos o nietos, que para ellos.

En general son personas que tienen o han tenido una familia propia por lo que son cabezas de familia. Las familias varían más en cantidad de hijos (1 a más de 5) y en menor cantidad de casos no poseen ningún hijo. Los núcleos familiares pueden estar conformados por parejas o individuos cuyos hijos han formado sus propios núcleos familiares o núcleos incluyendo aún a los hijos.

2.2.2.3 Características Socioeconómicas

Nivel socioeconómico: medio y bajo (C1, C2, C3, D2)

Transporte: Cuentan con transporte propio principalmente o utilizan transporte público

Servicios: agua, electricidad, extracción de basura, teléfono, cable e internet

Hay una mayor cantidad que, aunque utiliza la tecnología para estar al tanto de los acontecimientos importantes tienen menor interés en pasar todo el tiempo en ellos.

2.2.2.4 Características Psicográficas

Personalidad

Son personas con objetivos claros, que cuentan con grupos sociales estables con quienes repiten actividades en periodos constantes. Disfrutan del entretenimiento de reposo, aprovechando su tiempo libre en actividades relajantes o por las que tienen un gusto marcado. Disfrutan del tiempo con amigos y familia, sus actividades los involucran constantemente. Más que adaptarse a las circunstancias buscan patrones que han experimentado con anterioridad para enfrentar las situaciones en su camino. Su familia es antes que su comunidad.

Estilo de vida

Por lo regular buscan actividades en su zona de confort que no interfieran con sus patrones ya establecidos o que puedan compartir con amigos. La práctica de deportes y ejercicio no es tan frecuente, prefieren un estilo de vida más pasivo, en muchos casos sus responsabilidades no les permiten destinar tiempo a este tipo de actividades y prefieren utilizar su tiempo libre para socializar o escuchar música y ver series y películas. Es un segmento que en lugar de experimentar para ver los resultados prefieren escuchar los resultados de otros para considerar sus opciones, beneficios o riesgos y luego decidir si es conveniente o no. Los valores religiosos son comunes en este grupo y muchos participan activamente en su religión, incluyendo



en actividades sociales de las mismas.

Intereses

- »» La música
- »» Las series, películas
- »» Compartir tiempo con amigos y familia
- »» Salir a comer
- »» El cine
- »» Leer
- »» Visitar lugares turísticos de Guatemala
- »» La naturaleza
- »» Actividades culturales
- »» La cocina

2.2.2.5 Relación entre el grupo objetivo y la institución

Aunque desconocen a la institución y el trabajo que realizan, saben o han tenido contacto con proyectos o comunidades involucradas en temas afines. Una gran parte tiene una idea sobre lo que es el desarrollo sostenible y en algún punto de su vida han participado en voluntarios o actividades sociales, con una gran parte dispuestos a repetir la experiencia o hacerlo por primera vez.



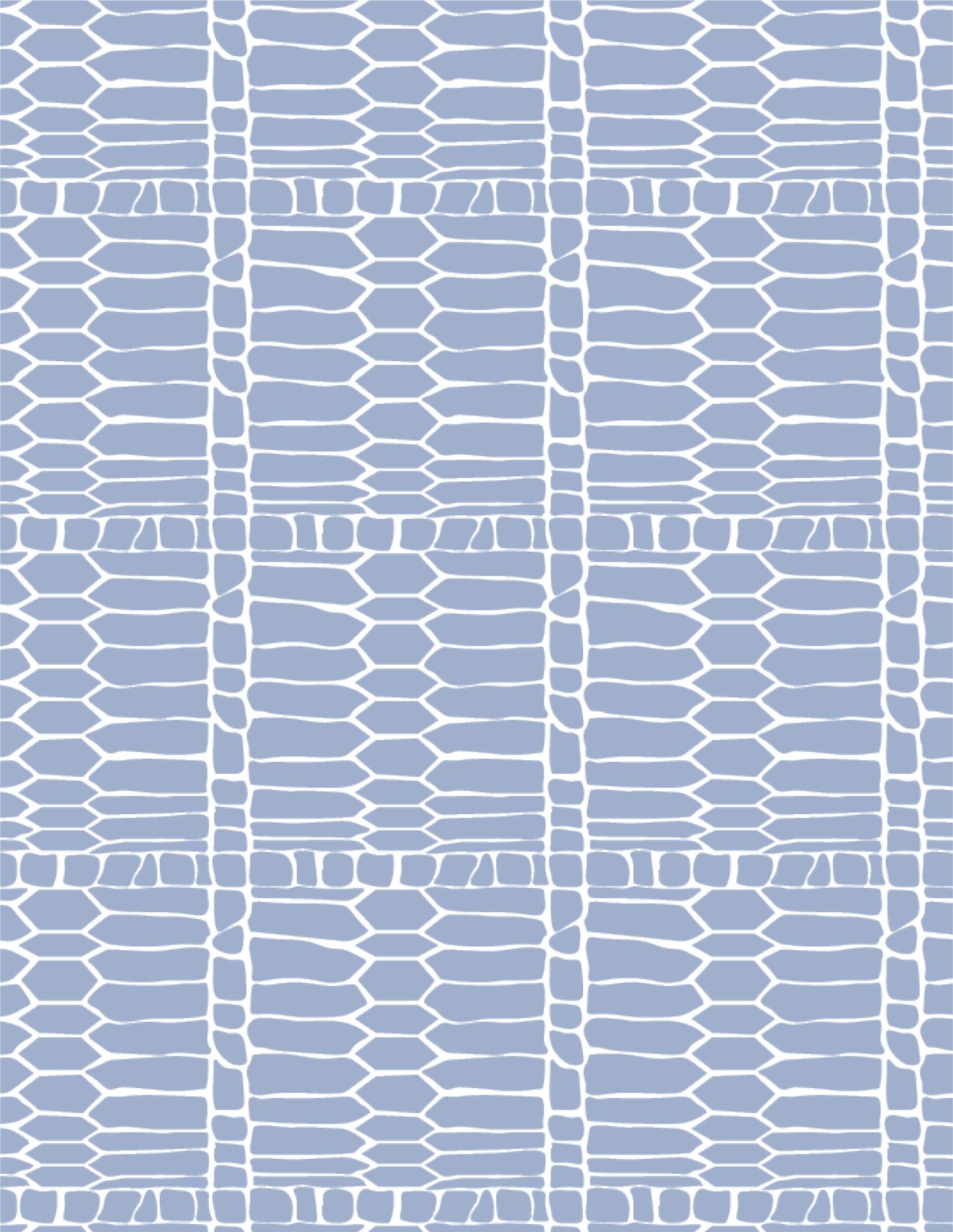
3 PLANEACIÓN OPERATIVA

FLUJOGRAMA DE TRABAJO

CRONOGRAMA

PRESUPUESTO



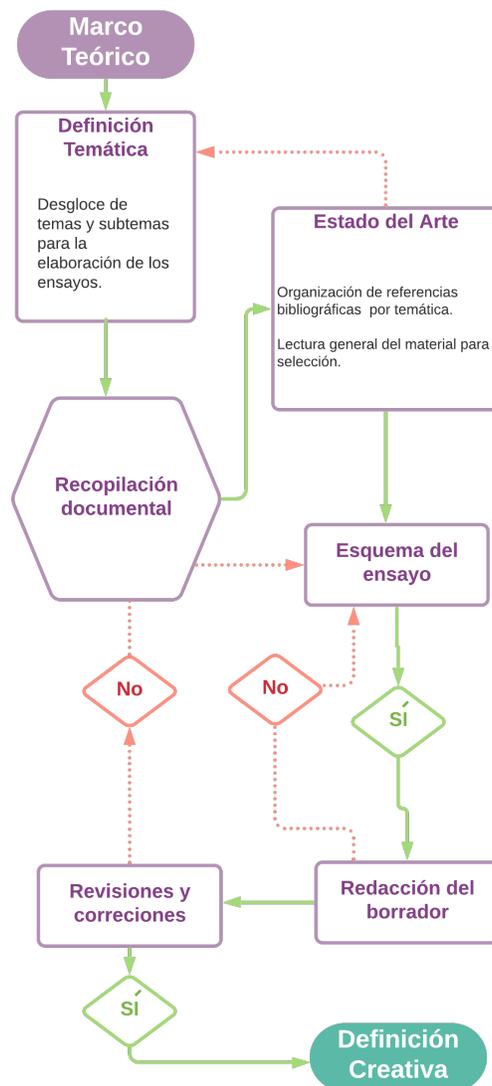


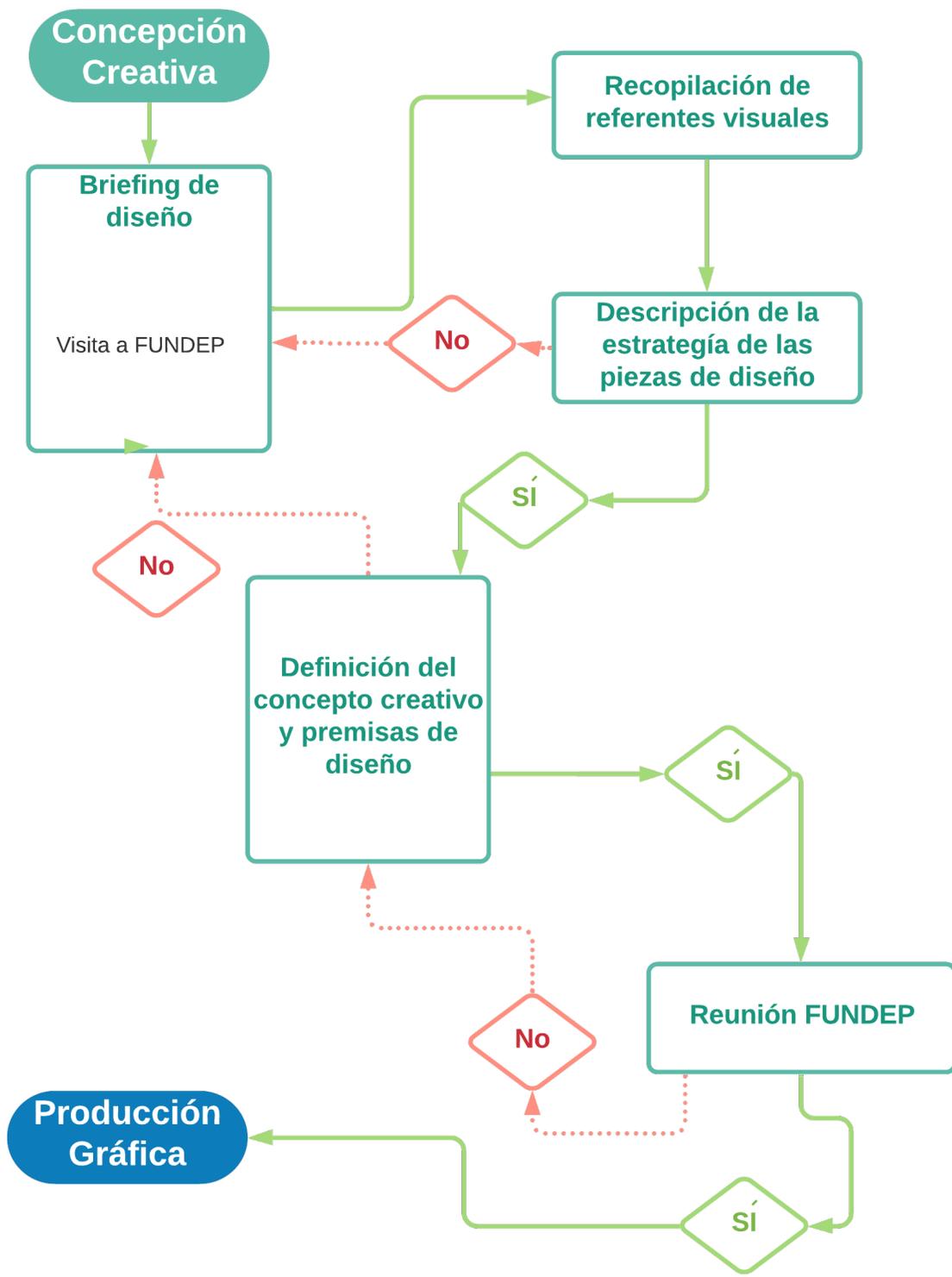
Este capítulo presenta la planeación que se realizó previo a iniciar el proceso de desarrollo de las piezas gráficas para establecer la secuencia de tareas para el proyecto, su duración de tiempo y el presupuesto requerido para realizarlo. A continuación se presenta el flujograma de trabajo, el cronograma y presupuesto.

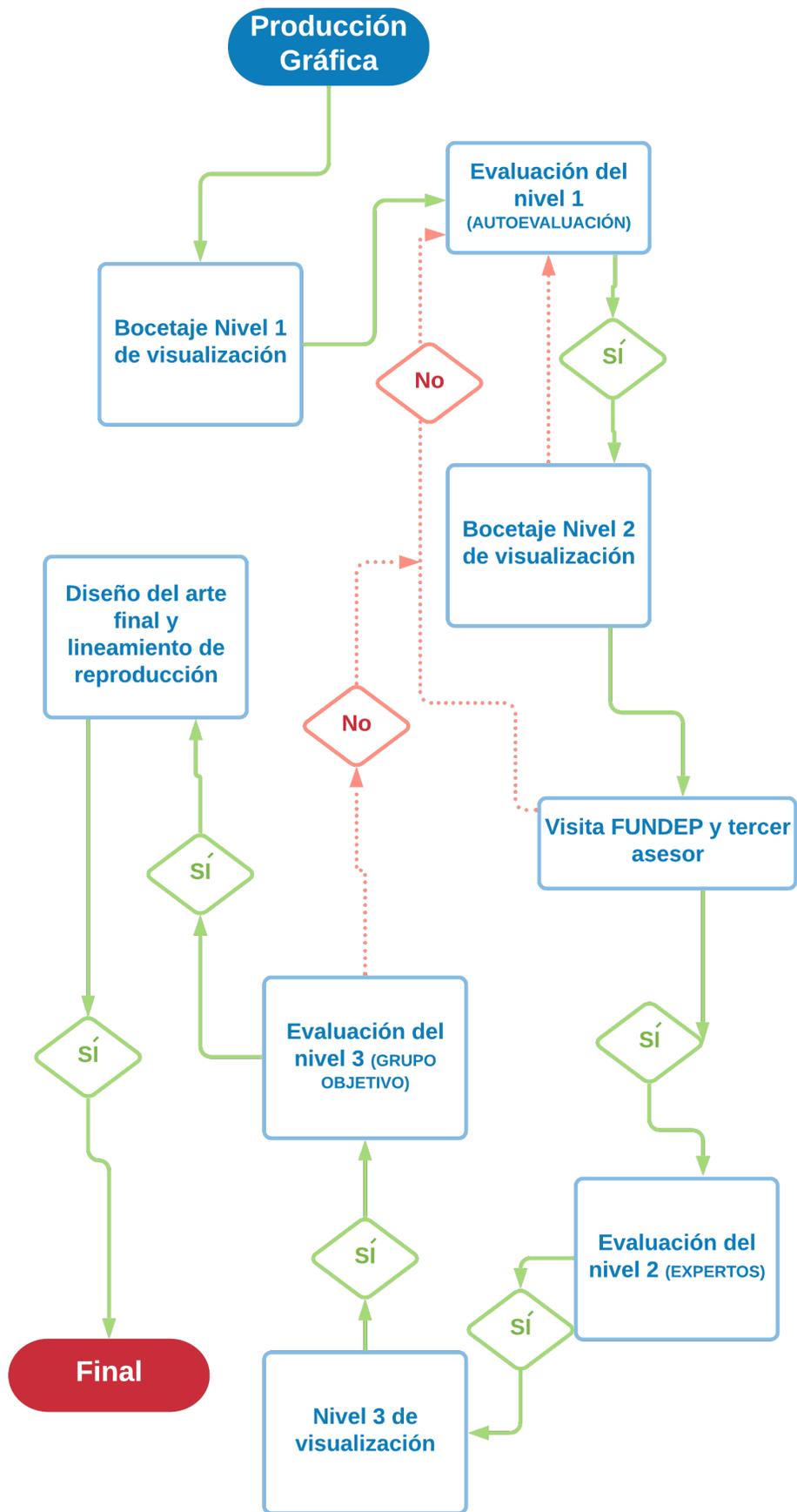


3.1 Flujograma de trabajo

A continuación, se presenta el flujograma de cada una de las fases que se desarrollan durante la duración del proyecto de graduación, siendo estas el marco teórico, la concepción creativa y la producción gráfica. El flujograma ayuda a establecer la secuencia de actividades que deberán desarrollarse para llevar al resultado final del proyecto de graduación.







3.2 Cronograma de trabajo

El cronograma establece un estimado del tiempo que requerirá cada actividad programada anteriormente en el flujograma.

ACTIVIDADES	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE
Marco Teórico							
Definición temática							
Recopilación documental							
Estado del Arte							
Esquema del ensayo							
Redacción del borrador							
Revisiones y correcciones							
Concepción Creativa							
Briefing de diseño (visita FUNDEP)							
Recopilación de referentes visuales							
Descripción de la estrategia de las piezas de diseño							
Definición del concepto creativo y premisas de diseño							
Visita FUNDEP							
Producción Gráfica							
Bocetaje Nivel 1 de visualización							
Evaluación Nivel 1 (autoevaluación)							
Bocetaje Nivel 2 de visualización							
Visita FUNDEP							
Evaluación Nivel 2 (Expertos)							
Nivel 3 de visualización							
Evaluación Nivel 3 (G. O.)							
Diseño del Arte Final y lineamiento de reproducción							



3.3 Presupuesto

Cantidad (aprox)	Descripción	Precio	Total
50	Investigación y planeación (por hora)	Q 70.00	Q 3,500.00
35	Concepto Creativo (por hora)	Q 70.00	Q 2,450.00
60	Planificación de contenido	Q 70.00	Q 4,200.00
80	Diagramación de páginas de libro digital	Q 65.00	Q 5,200.00
1	Portada y contraportada	Q 695.00	Q 695.00
1	Diagramación de una infografía	Q 600.00	Q 600.00
11	Ilustraciones	Q 2000.00	Q 22,000.00
TOTAL			Q 38,645.00



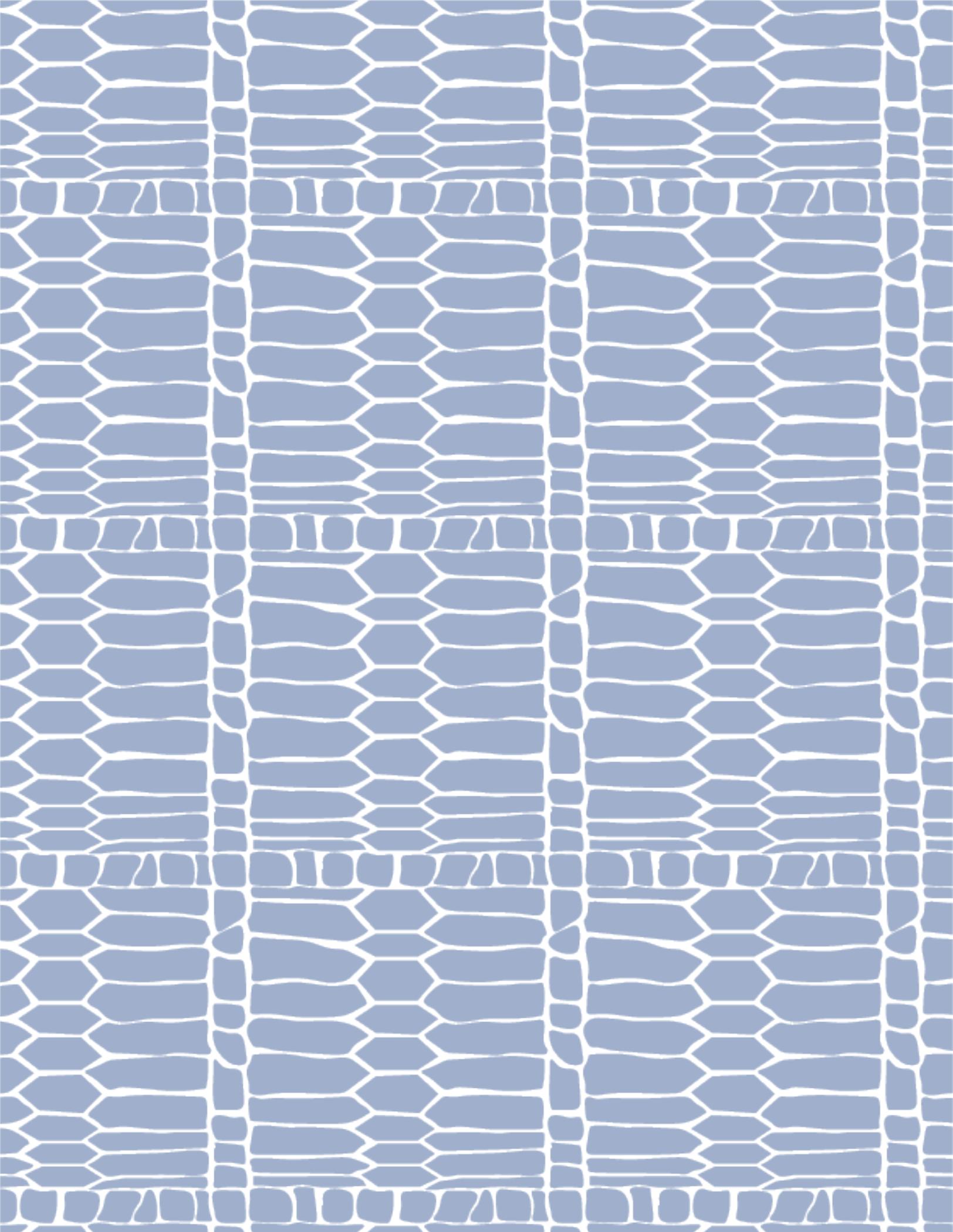
4 MARCO TEORICO

EL TURISMO COMO HERRAMIENTA
DE DESARROLLO RURAL SOSTENIBLE
PARA LA PROTECCIÓN DEL
PATRIMONIO DE GUATEMALA

EL DISEÑO EDITORIAL, UN MEDIO
VERSÁTIL HISTÓRICAMENTE PARA LA
TRANSMISIÓN DE MENSAJES VISUALES

EL LIBRO DIGITAL Y LA INFOGRAFÍA
COMO UNA ESTRATEGIA EN CONJUNTO





Este capítulo presenta la investigación teórica que presenta el soporte teórico para la toma de decisiones realizada en el proceso de producción gráfica que le sigue. Esta investigación teórica se presenta en la forma de un texto dividido en tres temáticas que en su orden abarcan la problemática social a abordar, el diseño gráfico y la solución propuesta.

A continuación se encuentra el texto.



4.1 El turismo como herramienta de desarrollo rural sostenible para la protección del patrimonio de Guatemala

El turismo en Guatemala representa una industria que según el Instituto Nacional de Turismo —INGUAT— en el año 2019 mostró un crecimiento del 6% comparado al año 2018⁹, recibiendo «US \$1,249 millones de divisas»¹⁰ siendo un sector importante en la economía del país. Además de su importancia en la economía también es de gran importancia como una herramienta que promueva la protección del patrimonio natural y cultural de Guatemala como parte del desarrollo sostenible de las comunidades rurales, labor cuya importancia está reconocida por el Estado de Guatemala en la Constitución política de Guatemala en el artículo 59 « Es obligación primordial del Estado proteger, fomentar y divulgar la cultura nacional; emitir las leyes y disposiciones que tiendan a su enriquecimiento, restauración, preservación y recuperación... »¹¹ y el artículo 64 « Se declara de interés nacional la conservación, protección y mejoramiento del patrimonio natural de la Nación... »¹². En el presente ensayo se tratarán la riqueza e importancia del patrimonio natural y cultural de Guatemala, la situación de pobreza rural de Guatemala y la importancia del turismo sostenible para el desarrollo rural y protección del patrimonio del país.

⁹ Instituto guatemalteco de turismo, «Boletín estadístico anual 2019» (Guatemala: INGUAT, 2020), <http://www.inguat.gov.gt/index.php/informacion-estadistica/estadisticas/category/81-2019?download=431:boletín-anual-2019>.

¹⁰ «INGUAT comparte plan para la reactivación de la economía del sector turístico», Instituto guatemalteco de turismo, acceso el 19 de agosto de 2020, <https://bit.ly/39oIFdO>.

¹¹ Constitución política de Guatemala, 1985 con reformas de 1993 (Asamblea Nacional constituyente, artículo 59)

¹² Constitución política de Guatemala, 1985 con reformas de 1993 (Asamblea Nacional constituyente, artículo 64)



4.1.1 Riqueza e importancia del patrimonio natural y cultural de Guatemala

Guatemala es un país con una muy pequeña extensión territorial comparado a otros, pero es en este pequeño pedazo del planeta en que se puede encontrar una gran diversidad biológica y cultural. Reconocido a nivel mundial como miembro del grupo de países Megadiversos¹³, es decir aquellos países que representando alrededor del 10% de superficie del planeta, cuentan con al menos un 70% de diversidad biológica incluyendo especies endémicas y ecosistemas marinos; es posible decir que Guatemala tiene una riqueza invaluable a nivel mundial. Pero su importancia también radica en que estos recursos son los que sostienen a las comunidades rurales del país. Solo en la Zona Marina Costera (ZMC) que según el Ministerio de Ambiente y Recursos Naturales —MARN— abarca «254 km desde la frontera de México hasta la frontera de El Salvador y cuenta con 649,385 hectáreas»¹⁴ «es hogar de 1,505 especies de flora y fauna de las cuales la mayoría han sido documentadas en la zona terrestre.»¹⁵ Y son estos recursos naturales los que han sustentado la población de la ZMC que cuenta con aproximadamente «300 comunidades de alrededor de 300,000 personas»¹⁶. Ejemplo de esto se puede ver en el uso que se le da a la madera obtenida de los manglares, específicamente el mangle rojo y blanco que utilizan frecuentemente en la construcción en la ZMC o el que varias de estas comunidades se dedican como oficio principal a la pesca para consumo y venta. Igualmente, Guatemala es reconocido como un país rico en su

¹³ «El 10% de la superficie mundial alberga el 70% de la diversidad biológica terrestre del planeta», Grupo Iberdrola, acceso el 31 de marzo de 2020, <http://tiny.cc/paises-megadiversos>.

¹⁴ Ministerio de Ambiente y Recursos Naturales –MARN–, «Versión Mediada del Plan para la Reducción de la Vulnerabilidad e Impactos del Cambio Climático en la Zona Marino Costera del Litoral Pacífico de Guatemala. “Proyecto Conservación y Uso Sostenible de la Biodiversidad en Áreas Protegidas Marino Costeras (APMs)”» (Guatemala: MARN-CONAP/PNUD-GEF-Rainforest Alliance, 2017), acceso el 09 de Agosto de 2020, <https://www.marn.gob.gt/Multimedios/15586.pdf>.

¹⁵ Ministerio de Ambiente y Recursos Naturales –MARN–, «Versión Mediada del Plan para la Reducción de la Vulnerabilidad e Impactos del Cambio Climático en la Zona Marino Costera [...]»

¹⁶ Ministerio de Ambiente y Recursos Naturales –MARN–, «Versión Mediada del Plan para la Reducción de la Vulnerabilidad e Impactos del Cambio Climático en la Zona Marino Costera [...]»



patrimonio cultural, con 25 idiomas que forman parte de su identidad como país, diferentes etnias y una amplia variedad de tradiciones como lo son sus coloridos tejidos, sus alfombras de Semana Santa, diversas danzas, platillos tradicionales y celebraciones. La UNESCO ha reconocido como patrimonio inmaterial tres de sus manifestaciones culturales: la lengua, la danza y la música Garífuna, la tradición del teatro bailado Rabinal Achí y El Ceremonial de La Paach¹⁷. Además, cuenta con un amplio patrimonio físico, como la gran cantidad de sitios arqueológicos localizados en todo el territorio nacional, sus construcciones coloniales, pintura y escultura entre otros. De este valioso patrimonio, La Antigua Guatemala y el Parque Arqueológico y Ruinas de Quiriguá, se encuentran registrados como Patrimonio Mundial de UNESCO por su valor cultural, mientras que el Parque Nacional Tikal se encuentra registrado por su valor cultural y natural.¹⁸

¹⁷«Patrimonio Cultural Inmaterial», Oficina de la UNESCO en Guatemala, acceso el 09 de agosto de 2020, <http://bit.ly/39nupCg>.

¹⁸ «Cultura», Oficina de la UNESCO en Guatemala, acceso el 09 de agosto de 2020, <http://bit.ly/3qeV76N>.



4.1.2 La pobreza en Guatemala

No hay duda del amplio y valioso patrimonio que tiene Guatemala, pero la realidad es que al lado de esta riqueza se encuentra una población afectada fuertemente por la pobreza y la desigualdad. El censo de 2018 expone que la mitad de la población de todo el país vive en áreas rurales y acorde a la encuesta de condiciones de vida 2014, el 76.1% de la población rural se encontraba en la pobreza y el 35.3 en pobreza extrema. El censo del 2018 también arroja datos importantes sobre la condición de vida de los guatemaltecos, mostrando que muchos de los servicios básicos no se encuentran al alcance de todos. El 41.1% aún no cuenta con acceso de agua potable a sus viviendas, el 54.4% aún utiliza la leña como fuente de energía para cocinar o que el 42.8% recurre a la quema de la basura producida.

No es de extrañar que la población rural en pobreza se encuentre marginada en sus oportunidades de cambiar su situación cuando no cuentan con los recursos de alimentar a sus familias, educación limitada si tienen acceso y se ve forzada a vivir el día a día. Gran parte se dedica a actividades agropecuarias cuya remuneración es insuficiente para costear la canasta básica y servicios vitales. Esto último podemos verlo en los datos presentados por Paulo De León

«[...] para 2014 el ingreso mensual promedio de las personas ocupadas en actividades de agricultura, ganadería, silvicultura y pesca era de Q978.0, lo que equivalía al 30.2% de la canasta básica de alimentos y tan solo al 16.6% de la canasta básica vital, calculada para un hogar de 5.4 miembros.»¹⁹

Este tipo de actividades suelen no ser sostenibles, pero al ser la única forma de vida que las comunidades conocen o en su defecto las únicas formas de sobrevivir a las que tienen acceso, ignoran el hecho de que tienden a ser un problema de depredación del patrimonio natural. Este tipo de depredación es un riesgo que amenaza de extinción tanto la biodiversidad vegetal como animal, «entre 1970 y 2014 se redujo en 89% la población de vertebrados en Centroamérica y Sudamérica»²⁰

¹⁹ Paulo De León, «Hacia una Estrategia de Desarrollo Rural en Guatemala» (Guatemala: Cámara del Agro, 2011), edición en PDF, 11.

²⁰ WWF, «Living Planet Report 2018: Aiming higher», (Suiza: WWF, 2018), <https://bit.ly/3nzzS55>.



4.1.3 El turismo como herramienta del desarrollo sostenible en Guatemala

El desarrollo sostenible busca precisamente un equilibrio que permita un aprovechamiento de los recursos para satisfacer las necesidades humanas, pero a la vez considere el daño ocasionado al medio ambiente y su reducción a un porcentaje que permita la continuidad de estos procesos a largo plazo. Hay que aclarar que pese a los recientes esfuerzos a nivel mundial de trabajar bajo esta línea para el desarrollo humano y la protección ambiental, el concepto de desarrollo sostenible no es algo nuevo, habiendo sido establecido formalmente por primera vez en 1987 en el Informe Brundtland como se cita a continuación:

«El desarrollo sostenible es el desarrollo que satisface las necesidades de la generación presente sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras para satisfacer sus propias necesidades.»²¹

El desarrollo sostenible reconoce la necesidad económica de las personas y busca que éstas alcancen un nivel de vida digno, acceso a oportunidades y educación. Es importante reconocer que la mejora del estilo de vida debe ir de la mano al manejo adecuado de la naturaleza, poniendo al mismo nivel el desarrollo humano y la conservación natural. Bajo esta línea se ha desarrollado la propuesta del turismo como una forma de desarrollo sostenible para comunidades rurales en todo el mundo.

Con el impulso de las Naciones Unidas por el desarrollo sostenible la Organización Mundial de Turismo (OMT) se ha concentrado en presentar nuevos modelos de

²¹ Roberto Bermejo Gómez de Segura, «Del desarrollo sostenible según Brundtland a la sostenibilidad como biomimesis», (España: Hegoa) acceso el 26 de agosto de 2020, <https://bit.ly/3i8vUYS>.



desarrollo turístico que reduzcan el impacto negativo de la industria y, por el contrario, sirva como una herramienta para la sostenibilidad de la cultura y medio ambiente al involucrar y empoderar a las comunidades. Debido a su patrimonio natural y cultural Guatemala es un país óptimo para el desarrollo de turismo como herramienta de desarrollo sostenible, teniendo ya varios sitios con iniciativas bajo el nombre de ecoturismo o turismo comunitario.

El turismo es una industria que vende como producto una experiencia que puede involucrar no solo el ambiente natural de un lugar, también incluye la cultura autóctona y el estilo de vida de las comunidades. El enfocarse a las comunidades hacia este tipo de turismo permite no solo motivar al orgullo y a la conservación de las tradiciones, sino también a la explotación sostenible de los recursos pues representan un mayor beneficio económico que el de perder su identidad o depredar los recursos para un beneficio a corto plazo. Ejemplos de lugares que manejan el desarrollo del turismo sostenible son el sitio arqueológico Cancuén, que han cedido a las comunidades aledañas la administración del mismo; y San Juan la Laguna, que por iniciativa de la comunidad comenzaron con un vivero y poco a poco fueron creando circuitos turísticos que apoyen a diferentes sectores de la comunidad reactivando la economía del lugar. Sin embargo, el turismo comunitario aún es una industria en desarrollo ya que requiere un gran apoyo en la formación de las comunidades para la correcta gestión de los proyectos.

En los últimos años ha ido tomando más importancia con iniciativas como la de los Comités de Autogestión Turística impulsados por el INGUAT y otras instituciones que apoyan los temas de desarrollo sostenible, pero siguen existiendo muchas deficiencias en cuanto a procesos en el desarrollo de estos lugares. Para comenzar, la divulgación de estos sitios como iniciativas comunitarias no recibe la suficiente importancia y es limitada la información a disposición pública sobre estos proyectos y el proceso que llevan lo que ha dificultado a otras comunidades el replicarlo, además el desconocimiento de la población general impide el crecimiento de los proyectos, así como de los beneficios que la comunidad pueda recibir. Estas limitantes impiden el aprovechamiento óptimo de estos emprendimientos para conservar el patrimonio en peligro que posee Guatemala.

Podemos concluir que en Guatemala el turismo sostenible aún es una industria en desarrollo cuya importancia radica en que permite aliviar dos de los problemas predominantes en Guatemala: la pobreza rural y la depredación del patrimonio del país, al generar empleos que dependen del equilibrio entre uso y protección y para lograrlo es imprescindible la divulgación de estas iniciativas tanto a áreas especializadas como a la población general pues el turismo comunitario depende en gran parte de los visitantes así como de los procesos de información y concientización sobre el tema. Por esto se requiere de disciplinas especializadas en la comunicación que permita un mayor alcance al momento de divulgar no solo el proceso de las iniciativas de turismo comunitario, también el de su impacto positivo en la población, por esto a continuación se hablará sobre el diseño gráfico como una herramienta necesaria para contribuir al desarrollo sostenible del área rural y protección del patrimonio de Guatemala.



4.2 El diseño editorial, un medio versátil históricamente para la transmisión de mensajes visuales

Como se ha tratado anteriormente las iniciativas de desarrollo sostenible a través del turismo comunitario requieren de estrategias de comunicación adecuadas para divulgar su labor e importancia de la misma. La comunicación es un proceso con diferentes variables, la capacidad de lograr que un mensaje sea transmitido y recibido con la menor distorsión es un problema que diferentes disciplinas trabajan desde diferentes enfoques, pero si hablamos en lo que es la codificación visual el diseño gráfico se especializa en ello. En realidad, la comunicación visual es una forma de transmisión que puede rastrearse aún previo al lenguaje escrito y que en cierta forma es parte intrínseca de las culturas antiguas. En la actualidad su frecuencia e importancia ha escalado debido al fácil acceso a la información que ha llevado a desarrollar cierta dependencia a los mensajes visuales para filtrar de forma más rápida lo que se está buscando, es decir priorizar. Por esta razón, entre otras, el diseño gráfico ha tomado más relevancia como una herramienta imprescindible para transmitir mensajes. En el presente texto introduciremos la importancia histórica de los mensajes visuales, el diseño gráfico y sus ramas, el diseño editorial, las bases históricas del diseño editorial y el diseño editorial en los medios actuales.



4.2.1 La importancia histórica de los mensajes visuales

La comunicación es parte imprescindible de los humanos por ser una especie social, por lo tanto, no es de extrañar que la comunicación visual tenga una gran relevancia en la sociedad, siendo un tipo de comunicación que puede conservar un mensaje por largos periodos de tiempo a través de generaciones sin sufrir alteración. Cuando los códigos utilizados se pierden el mensaje puede perder su significado en forma completa o parcial sin embargo el significante, la codificación, como tal perdura, cosa que no pasa por ejemplo con la comunicación oral en la que el significante suele transformarse a través de las generaciones siendo adaptada por cada individuo. La comunicación visual se entrelaza fuertemente con cada cultura para formar sus propios códigos por lo que a veces se necesita cierto trasfondo cultural para descifrarlos, pero si algo no cambia realmente de una cultura a otra es que la comunicación visual juega un papel importante en todas ellas e incluso en ciertas ocasiones rompiendo las barreras culturales para transmitir un mismo mensaje más allá de las restricciones que pueden sufrir otros tipos de comunicación, por ejemplo con una diferencia de idioma.

A lo largo de la historia podemos pensar en ejemplos de comunicación visual un poco obvios como la escritura pictográfica o la ideográfica, incluso en el arte como expresión visual, y ciertamente son algunas muestras de comunicación visual pero también podemos encontrar mensajes visuales más sutiles que servían a la comunicación diaria de las personas.

Si hablamos de mensajes visuales cabe mencionar por ejemplo uno de los símbolos más antiguos en las culturas occidentales: la corona. Explicar su importancia histórica no requiere mayor detalle, es un símbolo que se ha visto alterado según la cultura específica y el periodo histórico pero que aún hasta nuestros días es reconocible el mensaje que transmite. Esto abre todo un campo de estudio pues históricamente el vestuario ha sido una forma de comunicación visual, capaz de establecer la posición social de las personas o contar su historia. Claro que el tipo de materiales utilizados o los accesorios contaban una historia, pero el color también lo hacía. El uso de color negro para indicar el estado de viudez de una mujer era una práctica común. Si se considera que en diferentes culturas el peinado que portara una persona indicaba su estado civil o su poder podemos comprender que la comunicación visual tenía relevancia no solo en estratos altos de la sociedad, también lo hacía en los aspectos más personales de toda la población.

Aunque ya se ha mencionado un ejemplo del uso de color como un mensaje visual en la antigüedad es posible aclarar que en realidad el color es uno de los elementos más importantes no solo en la actualidad, el uso de color como un código prioritario



de los mensajes se puede observar en que todos los monumentos o edificios de culturas como los egipcios, griegos o romanos eran pintados con cierta codificación de color, que en gran parte dependía de los pigmentos disponibles pues estos dependían muchas veces de minerales o piedras preciosas como el lapislázuli o el óxido de cobre. Esta disponibilidad se transformó por sí mismo en un mensaje, haciendo que la posesión de tejidos teñidos en un color específico fuera una prueba de poder y riqueza, una de las razones por las que en la edad media se podían encontrar habitaciones en los castillos franceses que se encontraban decorados con telas en diferentes colores que no armonizaban entre ellos ya que poseer estos colores era una prueba misma de estatus.

Históricamente el uso de mensajes visuales por las clases altas como muestra de poder era frecuente, un ejemplo muy específico es la Galería de los Espejos en el palacio de Versalles que en su tiempo demostraba el poder de Louis XIV cuando los espejos aún en pequeños tamaños eran de precios elevados. En realidad, mensajes visuales se pueden encontrar mientras se busquen, desde las culturas con tatuajes tradicionales hasta el lenguaje de las flores en la época Victoriana, la comunicación visual es incapaz de separarse de la evolución cultural cuando los humanos se guían en gran medida por su sentido de la vista hasta para juzgar si un fruto se encuentra maduro puesto que la naturaleza misma utiliza mensajes visuales para comunicarse, de aquí que sea natural que todos estos mensajes evolucionaran en una disciplina especializada en aplicar estas codificaciones para transmitir información específica.



4.2.2 El diseño gráfico como profesión

El diseño gráfico actualmente es una profesión que surgió de la importancia del uso correcto de la comunicación visual, pero definirla es un poco complejo por la gran diversidad que abarca como lo ejemplifica la definición de la AIGA

«El diseño gráfico es el arte más omnipresente. Responde al mismo tiempo a necesidades personales y públicas, abarcando cuestiones tanto económicas como ergonómicas, y está fundamentada por muchas disciplinas, incluyendo arte y arquitectura, filosofía y ética, literatura y lingüística, ciencia y política además de funcionalidad»²²

Aunque tal definición nos permite comprender un poco la complejidad del diseño gráfico es mejor remitirnos a su función central para definir de forma más concisa la profesión «la verdadera finalidad del diseño gráfico es satisfacer una necesidad previa de comunicación, de transmisión de mensajes a un receptor por medio de signos visuales.»²³. Es decir, el diseño gráfico se centra en resolver problemas de comunicación visual y esta es un área en constante cambio pues debe adaptarse constantemente a las nuevas tecnologías que en el último siglo ha evolucionada cada vez a un paso más acelerado.

Por la gran diversidad que abarca el diseño gráfico este se divide en una gran variedad de ramas con un enfoque más específico, aunque las líneas que separan una rama de otra pueden ser muy sutiles pues todas las ramas comparten ciertos principios y varían principalmente en su aplicación frecuentemente entrecruzándose unas con otras. Las ramas principales son el diseño publicitario, diseño web, diseño multimedia, branding, packaging, diseño de señalética y diseño editorial. Esta clasificación varía según las fuentes ya que algunas incluyen disciplinas como la ilustración o la fotografía que suelen ser disciplinas independientes pero que sirven de apoyo al diseño gráfico, más en general gran parte de fuentes concuerdan con las siete ramas mencionadas.

²² «What is Graphic Design», AIGA the professional association for design, acceso el 20 de agosto de 2020, <http://bit.ly/2N0snAn>. [traducción propia]

²³ Anna María López López, «Curso diseño gráfico fundamentos y técnicas» (España: Grupo ANAYA S.A., 201, edición en PDF, 20.



4.2.3 El diseño editorial y su presencia en la historia

Definir el diseño editorial es tan complejo como definir el diseño gráfico mismo, esta rama del diseño puede considerarse una de las ramas más antiguas precediendo incluso la definición propia del diseño y con las siguientes definiciones es posible darse una idea de la razón:

«Es la rama del diseño gráfico que se dedica al diseño y la composición de publicaciones como revistas, periódicos y libros.»²⁴

«Es una rama del diseño gráfico que se dedica a la diagramación y producción de diferentes piezas, como libros, revistas, periódicos, fanzines, catálogos, etc.»²⁵

Si se extrae por completo la esencia del diseño editorial es aquel que se dedica al diseño de publicaciones y este término es algo que a lo largo de la historia ha cambiado constantemente, aún ahora podemos ver que las publicaciones continúan evolucionando para adaptarse a las nuevas tecnologías. Y es que si buscamos la definición de publicación la RAE nos enviará al verbo publicar con el siguiente resultado «1. tr. Hacer notorio o patente, por televisión, radio, periódicos o por otros medios, algo que se quiere hacer llegar a noticia de todos.»²⁶ De esta forma el diseño editorial incluye formas antiguas de comunicación, como las tabletas con escritura cuneiforme de la antigua Mesopotamia, los jeroglíficos en los muros de templos egipcios o en papiros, los glifos mayas en estelas y códices o incluso los frescos romanos. Si analizamos estos ejemplos, entre muchos otros, podremos encontrar en todos ellos los elementos actuales del diseño gráfico.

Todos estos ejemplos presentan un uso de una retícula planificada, es decir una estructura, un cuidadoso manejo de la jerarquía tanto en el equivalente respectivo a lo que actualmente es la “tipografía” como en los tamaños y presentación de imágenes, elemento también empleado cuidadosamente para clarificar el contenido del mensaje a transmitir o la selección de colores como un apoyo.

²⁴ «Qué es el diseño editorial», Mariana Eguaras consultoría editorial, acceso el 20 de agosto de 2020, <http://bit.ly/3byh1hl>.

²⁵ «Qué es el diseño editorial», Mariana Eguaras consultoría editorial, acceso el 20 de agosto de 2020, <http://bit.ly/3byh1hl>.

²⁶ «publicar», Real Academia Española, acceso el 20 de agosto de 2020, <https://dle.rae.es/publicar>.



Actualmente existe la noción común de que el diseño editorial es aquel relacionado al papel, pero al hacer el análisis histórico nos damos cuenta que no es posible limitar el diseño editorial a un sustrato específico pues los materiales utilizados por la humanidad a lo largo de los siglos han cambiado para adaptarse a los recursos al alcance de cada cultura o a la facilidad de reproducción del mismo. El ejemplo más claro de esto son los monjes copistas, «la tarea de estos monjes era copiar los códices y manuscritos»²⁷ que por ser una labor manual limitaba la capacidad de reproducción de estas publicaciones que con la invención de la imprenta resultó en una evolución del diseño editorial a nuevos sustratos, así como de nuevos códigos más adecuados al nuevo medio. El uso de pergaminos cambió al uso de papel, las tintas también cambiaron para adaptarse mejor a la imprenta.

En general es muy difícil definir en dónde termina y en dónde empieza el diseño editorial, ya que por ejemplo se habla en historia del arte del uso publicitario del arte religioso y la arquitectura en las iglesias, pero en su época la exposición de imágenes, pinturas y símbolos en las iglesias o templos también era una forma de publicación con una cuidadosa elección del uso del espacio y los elementos de luz, color y forma en una jerarquía. Era una forma de educar, inculcar formas de pensamiento y comportamiento. Mismas ideas que con la aparición del papel se transfirió a este sustrato que durante siglos gozó de gran popularidad tomando la forma de diseño editorial a la que se está más habituado actualmente.

²⁷ «Historia de la caligrafía y los monjes copistas», Taller de caligrafía Isabel Padilla, acceso el 20 de agosto de 2020, <http://bit.ly/39uAf4y>.



4.2.4 El diseño editorial en sustratos digitales

Como se ha tratado anteriormente el diseño editorial es una rama versátil que ha cambiado su sustrato al paso que la tecnología ha evolucionado durante la historia de la humanidad, lo que en la actualidad se ha convertido en una transición a los medios digitales. En realidad como toda invención en la historia, la computadora es el resultado de avances a lo largo de los siglos pero dado que el tema de este escrito gira entorno a la comunicación visual se establecerá el punto de inicio de la transformación del diseño editorial a medios digitales con el surgimiento de la Interfaz gráfica de usuario que eventualmente dejó atrás el uso de líneas de comando, «las primeras investigaciones sobre una interfaz gráfica de usuario se realizaron en la década de los 70 en el Xerox PARC»²⁸ y eventualmente evolucionaron a los sistemas operativos actuales.

Las nuevas tecnologías han dado paso a formatos de archivos que permiten al usuario tener acceso desde su celular a publicaciones que si bien no han reemplazado a medios análogos por completo han tomado mayor importancia por los beneficios que ofrece al permitir el acceso a la información desde cualquier punto, almacenar miles de documentos en un espacio físico reducido o lo económico de los recursos.

Actualmente, el diseño editorial se encuentra aún en una transición, pero cada día son más las publicaciones digitales que no nacen como una adaptación de papel a digital, sino que son concebidas desde su inicio como una publicación digital con sus propias características del formato digital como el uso de color RGB, manejo de tipografía o el uso de interactividad para crear una experiencia de usuario más placentera y funcional. Y, posiblemente, el atractivo mayor es la facilidad de difusión que los medios digitales y el internet permite para que una publicación alcance rincones del mundo que una publicación en papel no podría.

Podemos concluir que el diseño editorial es una de las ramas del diseño gráfico con más presencia en la historia e influencia en la sociedad como una forma de informar y educar, teniendo como objetivo principal transmitir noticias, además de ser extremadamente versátil pudiendo adaptar sus principios a las nuevas tecnologías para poder llevar las publicaciones a su público objetivo en un canal adecuado. El diseño editorial es pues una disciplina con gran poder para influir en la sociedad para generar un cambio a largo plazo y esto se conjuga perfectamente con la necesidad de promover el desarrollo sostenible. Por esto a continuación se tratará el libro y la infografía en medios digitales como productos importantes del diseño editorial que pueden trabajar unificados para el propósito de divulgar información.



4.3 El libro digital y la infografía como una estrategia en conjunto

Anteriormente, se ha tratado el tema del diseño gráfico, en especial su rama editorial como un medio de transmisión de información históricamente mostrando que la transmisión de conocimiento ha sido una preocupación de los seres humanos que a lo largo de la historia han dejado mensajes para futuras generaciones desde historias o leyendas que transmitieran el saber colectivo de una comunidad hasta diarios personales que transmitieran las experiencias personales de un individuo. Este conocimiento histórico se ha transformado con el paso del tiempo, permitiendo que el punto de partida de las generaciones nuevas sea mayor al de las generaciones que legaron sus conocimientos y finalmente se transformaran en algo nuevo. Aún ahora el estudio de obras clásicas es parte del pensum de estudios en todas las áreas pues un dominio de las bases de un tema permite dominar áreas más avanzadas del mismo tema o desarrollar nuevos campos relacionados. Aunque los medios de salvaguardar estos conocimientos han sido muy variados los que más han durado hasta nuestros días en una forma clara son aquellos transmitidos con ayuda del diseño editorial. Habiendo anteriormente aclarado el diseño editorial y su alcance a continuación se presentará uno de los medios más antiguos y conocidos del diseño editorial para la transmisión de conocimiento adaptado a la actualidad: el libro digital y una pieza a veces menos reconocida pero que ha cobrado mayor auge en los últimos años gracias a las nuevas tecnologías: la infografía digital.

²⁸ «Del texto a las ventanas: cómo llegamos a la interfaz gráfica de usuario», Blogthinkbig.com, acceso el 20 de agosto de 2020, <http://bit.ly/3bzfR4U>.



4.3.1 El libro digital

El libro es probablemente una de las piezas más conocidas del diseño editorial además de contar con un gran rastro en la historia. En su forma más conocida el libro es una serie de hojas encuadernadas y normalmente con una portada para protección. Sin embargo, usaremos la definición de la Unesco para identificar un libro «Se entiende por libro una publicación impresa no periódica que consta como mínimo de 49 páginas, sin contar las de cubierta, editada en el país y puesta a disposición del público»²⁹. De aquí partimos con la comprensión de lo que es un libro en el sentido tradicional, que indica claramente que la importancia radica en que su conocimiento es puesto al público en lugar de reservarse de manera privada, es la relevancia de compartir el contenido dentro de sus páginas lo que le ha dado por siglos su valor como una herramienta imprescindible cuando se involucra información.

Aunado a su importancia como una herramienta de divulgación de conocimiento el libro ha sido una herramienta que se ha adaptado a diversas temáticas tanto como un medio de aprendizaje como un medio de entretenimiento. El libro ha sido una pieza clave en la evolución de los idiomas como los conocemos, al igual que un registro del proceso, pero el impacto que ha tenido en la sociedad va más lejos. El libro ha sido una pieza para el intercambio de ideas y el registro histórico. Por siglos la educación ha dependido de libros para cumplir sus objetivos y es imposible negar su peso en cada área de la ciencia.

Escribir sobre el impacto histórico del libro y su importancia es un tema de no acabar, lo que concierne a este ensayo es su evolución a medios digitales. Hay que aclarar que aún ahora el proceso de evolución del libro de medios impresos a digitales continúa en progreso. En un inicio los libros se escanearon para crear una “edición digital” y es un proceso que se sigue realizando para poner a disposición ediciones antiguas de libros. Sin embargo, un libro digital actual suele estar diseñado no para ser una adaptación de una versión impresa, sino como una edición endémica de medios digitales. Los formatos más utilizados son ePub, Mobi y pdf. La evolución del libro digital pasó por la existencia de dispositivos específicos para la lectura de estos pero lo que ha impulsado el rápido cambio del papel a lo digital fue la popularización de dispositivos inteligentes compatibles con los libros digitales. Sólo en el 2019 se registra según la Superintendencia de Telecomunicaciones — SIT— «20,874,130 de usuarios de líneas móviles»³⁰, una cantidad muy por encima de los 14,901,286 habitantes del país según el censo de 2018.

²⁹ «Recomendación sobre la Normalización internacional de las Estadísticas relativas a la Edición de Libros y Publicaciones Periódicas», Unesco, acceso el 20 de agosto de 2020, <http://bit.ly/3nDPL3g>.

³⁰ Superintendencia de Telecomunicaciones, «Informe estadístico segundo semestre 2019» (Guatemala: SIT, 2020) <https://bit.ly/3nFuiH0>.



El libro digital se puede dividir en dos grandes categorías, de páginas flexibles y de páginas fijas. Cada formato brinda diferentes beneficios, en cuanto a las páginas flexibles predomina la manipulación del formato de texto por el usuario para una legibilidad más cómoda. Por el contrario, las páginas fijas permiten una codificación visual más detallada, pudiendo jugar con la retícula, jerarquización, color, imagen y tipografía.

Hay que destacar que además de los beneficios intrínsecos de un libro digital por el medio digital como la sincronización o su fácil adquisición, un elemento muy atractivo con el que cuenta es la interactividad. Ciertamente desde el libro tradicional se podía crear interactividad con el usuario con herramientas como el pop-up o la textura, sin embargo, en lo digital se va un paso más allá al permitir la integración de links internos o externos, contenido multimedia y animaciones. Con suficiente creatividad se pueden incorporar juegos en el mismo libro digital que permitan una mejor comprensión de los contenidos del libro.

Hay que considerar sin embargo que un libro digital sigue siendo al final un medio para contenidos algo extensos, no es un material que tomará poco tiempo de consumir y presentará la información completa sobre el tema que trate y aunque es una pieza editorial enfocada a públicos con un interés más profundo en la materia es necesario recurrir a piezas más concretas que sinteticen la información para llegar al público más general pues con la evolución a medios digitales también se ha aumentado la cantidad de información a la que se tiene acceso y atraer el interés debe ser algo más inmediato, siendo aquí cuando entra a relucir la infografía, una herramienta que puede incorporarse al libro como un agregado interesante.

³¹ «The Surprising History of the Infographic» Smithsonian Magazine, acceso el 20 de Agosto de 2020, <http://bit.ly/3bzRep0> [traducción propia]

³² «The Surprising History of the Infographic» Smithsonian Magazine, acceso el 20 de Agosto de 2020, <http://bit.ly/3bzRep0> [traducción propia]

³³ «The Surprising History of the Infographic» Smithsonian Magazine, acceso el 20 de Agosto de 2020, <http://bit.ly/3bzRep0> [traducción propia]



4.3.2 La infografía digital

Como toda pieza de diseño editorial la infografía puede rastrear sus orígenes a medios análogos. Las infografías son representaciones visuales de información y/o datos y no son nada nuevo puesto que «esto es lo que es un mapa —una representación visual de información geográfica— y hemos tenido mapas por 8,000 años.»³¹ «Alrededor del siglo XI, un escriba ahora anónimo creó un diagrama del movimiento de los planetas en el cielo»³² y como esta existieron apariciones de infografías pero en un número reducido, fue hasta el siglo XIX que se volvió más común la infografía pues los avances en la tecnología produjeron un aumento en la información disponible y en la necesidad de acceder rápidamente a esta.

Se considera a Playfair como el creador de la infografía ya que combinó su habilidad en diseñar diagramas y su interés en economía para generar gráficas, «sospechaba que el cerebro procesaba imágenes más rápidamente que las palabras»³³. Esto inició el uso de gráficas como medio de representar información y hacer mejores análisis ya que la representación visual permitía un mejor entendimiento de los datos al ser una representación más sencilla en corto tiempo que lidiar con extensos textos o tablas.

Una de las características más importantes de las infografías es que sintetiza solo la información más relevante presentándolo de maneras visuales que permitan su fácil comprensión. Es una pieza que permite a simple vista hacerse una idea de lo más importante en el tema y atrae al lector informarse por lo conciso de los datos que presenta. En una época en la que la información es extremadamente abundante las infografías han comenzado a ser mucho más atractivas por su valor intrínseco al ser cortas y directas, pero también por la facilidad que su adaptación al medio digital y el auge de las redes sociales les ha brindado para ser compartidas aumentando su alcance. Una infografía digital no solo reduce los gastos de producción, también permite que se continúe utilizando por largos periodos de tiempo siempre y cuando el tema que aborden sea de interés actual. No es raro encontrar infografías que reaparezcan en las redes sociales de un usuario más de una vez, incluso luego de transcurrido largo tiempo.

Podemos concluir que el libro y la infografía son piezas que se han adaptado a las nuevas tecnologías perfectamente y que permiten abordar un tema desde dos perspectivas opuestas, pero igualmente importantes. Mientras que el libro es valioso por la riqueza de información y contenido, es precisamente la síntesis de esa información y su interpretación predominantemente visual la que le otorga valor a la infografía; sin embargo, es en estas diferencias que se pueden emplear como una estrategia en conjunto siendo la infografía un medio de atracción para informar y generar interés en profundizar a través del libro digital que presenta a detalle la temática. Y es esta estrategia la que puede llevar al desarrollo de proyectos de desarrollo sostenible a avanzar, generando un interés en un mayor porcentaje de la población guatemalteca con una infografía que sintetice los contenidos detallados en el libro que es de interés para personas que deseen profundizar en el tema.



5 DEFINICIÓN CREATIVA

BRIEF DE DISEÑO

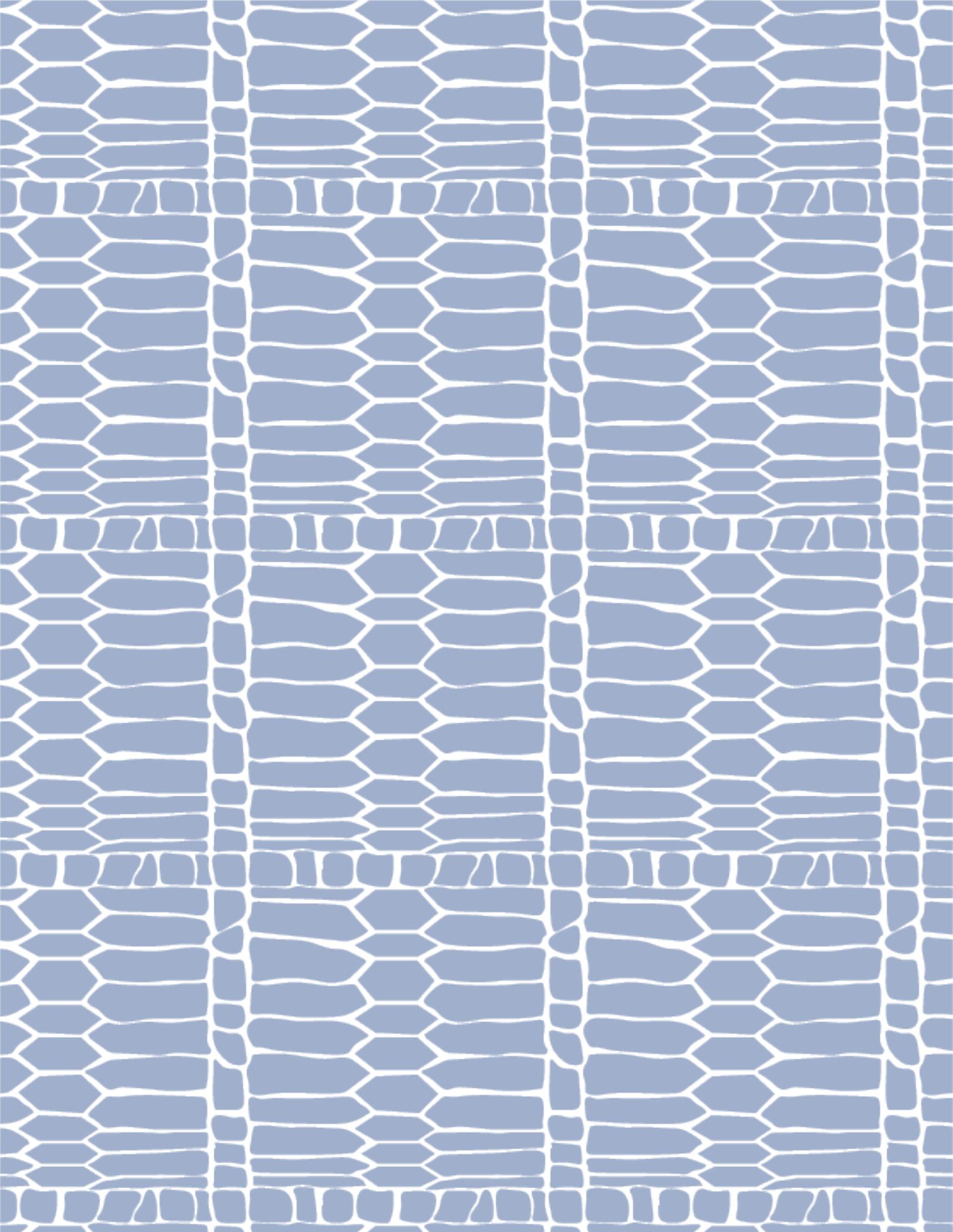
REFERENTES VISUALES

ESTRATEGIA DE LAS PIEZAS DE DISEÑO

CONCEPTO CREATIVO

PREMISAS DE DISEÑO





Este capítulo presenta la fase de preparación para la producción gráfica en la cuál se establecen los lineamientos que se requiere se respeten en las piezas gráficas. Para esto se presenta a continuación o el briefing de diseño, los referentes visuales seleccionados, el concepto creativo seleccionado.



5.1 Brief de diseño

El brief es una herramienta que permite recopilar toda la información relevante al proyecto de diseño en un formato breve pero detallado, que funciona como una guía para todas las partes involucradas en el proyecto de manera que todos estén en la misma línea de pensamiento

5.1.1 Cliente

Institución: Fundación Eterna Primavera –FUNDEP

Dirección: 5ta calle poniente, No. 17-1 San Juan del Obispo, Sacatepéquez

Teléfono: (+502) 5050 9179

Correo: info@eternaprimavera.org

Jefe inmediato: Lic. Thomas Stutzer

Descripción:

Fundación conformada por equipo de profesionales interdisciplinarios y voluntarios que se dedican ad honorem para el desarrollo sostenible en el área rural de Guatemala.

Proyectos:

- »» Proyecto conjunto para becas en el área de turismo para pueblos en los alrededores a Antigua Guatemala.
- »» ¡Apoyo a mi pueblo! Formación de líderes Proyecto Pueblo Pintoresco (PPP) turismo comunitario San Juan del Obispo, Antigua Guatemala
- »» Proyecto modelo “Conservación y desarrollo turístico Las Mañanitas”

Instituciones análogas:

- »» Asoverde
- »» Fundap
- »» Vivamos Mejor Guatemala
- »» ADIMI
- »» ACOFOP
- »» Entremundos
- »» CDRO



5.1.2 Proyecto

Proyecto a ejecutar: Diseño de un libro digital con una infografía para la divulgación del Proyecto modelo “Conservación y desarrollo turístico Las Mañanitas”

Objetivos:

Objetivo general de impacto social

Fomentar el apoyo y replicación de proyectos de desarrollo sostenible bajo la filosofía de “la trilogía del cambio” que trabaja la Fundación Eterna Primavera para generar desarrollo sostenible en áreas rurales a través de la información y divulgación.

Objetivo específico de comunicación visual

Divulgar e informar sobre el proyecto modelo “Conservación y Desarrollo Turístico de Las Mañanitas” para motivar la replicación de proyectos de desarrollo sostenible en Guatemala, por medio de canales de comunicación editorial digital.

Objetivos específicos de diseño

- » Integrar todo el trabajo de la Fundación Eterna Primavera en el proyecto modelo Conservación y desarrollo turístico de Las Mañanitas para su divulgación a través de un libro digital.
- » Diseñar el libro digital del proyecto modelo conservación y desarrollo turístico de Las Mañanitas para su adecuado entendimiento por medio del uso de gráficas, ilustraciones, y jerarquización adecuada en un medio digital.
- » Presentar la información más importante en una forma concisa y de fácil lectura.

Partes del proyecto:

Un libro digital

Restricciones:

- » El uso de logotipos de la universidad y la facultad
- » Fácil lectura desde dispositivos móviles
- » Debe ser fácil de reconocer como parte de FUNDEP



Presupuesto:

Cantidad (aprox)	Descripción	Precio	Total
50	Investigación y planeación (por hora)	Q 70.00	Q 3,500.00
35	Concepto Creativo (por hora)	Q 70.00	Q 2,450.00
60	Planificación de contenido	Q 70.00	Q 4,200.00
80	Diagramación de páginas de libro digital	Q 65.00	Q 5,200.00
1	Portada y contraportada	Q 695.00	Q 695.00
1	Diagramación de una infografía	Q 600.00	Q 600.00
11	Ilustraciones	Q 2000.00	Q 22,000.00
TOTAL			Q 38,645.00

5.1.3 Público Objetivo

Estudiantes y personas interesadas en el desarrollo de proyectos multidisciplinarios o de temas de desarrollo sostenible, en turismo comunitario, que residan en el departamento de Guatemala.

5.1.4 Mensaje que se desea transmitir

Que el desarrollo sostenible a través del turismo comunitario es una buena herramienta para conservar el patrimonio natural y cultural de Guatemala.



5.2 Referentes visuales

Son muestras de otros materiales gráficos desarrollados por diferentes instituciones que puedan ser utilizados como referentes para generar ideas que aplicar o evitar en el proceso de diseño de las piezas. Estas referencias sirven como base para analizar, no suponen una guía para copiar la solución visual. A continuación se presentan algunos de los referentes visuales utilizados y la razón de su selección.

Figura 14 jerarquia-tipografica2.jpg, imagen, 2 de mayo de 2019, <https://www.creativosonline.org/blog/wp-content/uploads/2018/08/jerarquia-tipografica2.jpg> (consultada el 10 de agosto de 2020)



Figura 15 SeriesNemo, Aura_web7_905.jpg, imagen, 10 de abril de 2015, https://payload.cargocollective.com/1/6/215504/9688655/Aura_web7_905.jpg (consultada el 1 de agosto de 2020)

Figura 16 CEMETERY-OF-SPLENDOR-1.jpg, imagen, 21 de enero de 2020 <https://www.thaich.net/wp-content/uploads/CEMETERY-OF-SPLENDOR-1.jpg> (consultada el 10 de agosto de 2020)





Figura 17 Egotype, Informe Anual por egotype en Envato Elements, imagen, <https://elements.envato.com/es/annual-report-9DA3N3/preview/12> (consultada el 02 de octubre del 2020)

Figura 18 Egotype, Informe Anual por egotype en Envato Elements, imagen, <https://elements.envato.com/es/annual-report-B32N6VF/preview/3> (consultada el 02 de octubre del 2020)



Figura 19 Egotype, Informe Anual por egotype en Envato Elements, imagen, <https://elements.envato.com/es/annual-report-B32N6VF/preview/11> (consultada el 02 de octubre del 2020)





Figura 20 Egotype, Informe Anual por egotype en Envato Elements, imagen, <https://elements.envato.com/es/annual-report-B32N6VF/preview/15> (consultada el 02 de octubre del 2020)

Figura 21 Biqi Zhang, Infographic Design - Plants on Behance Pteridophyta, imagen, 07 de septiembre de 2020 <https://www.behance.net/gallery/56513463/Infographic-Design-Plants> (consultada el 10 de agosto del 2020)

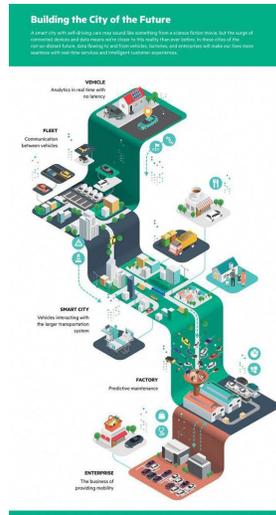


Figura 22 Building de city of the future infographic, imagen, 07 de Agosto de 2020, <https://readystate.com/wp-content/uploads/2018/11/part-2-infographic.jpg> (consultada el 10 de Agosto de 2020)

Figura 23 Apartment guide, Go green in your apartment one month at a time, 17 de mayo de 2019, <https://www.coolinfographics.nl/groener-appartement/> (consultada el 10 de Agosto de 2020)



5.3 Estrategia de las piezas de diseño

5.3.1 6W

¿Qué? (*what*)

Se quiere dar a conocer el trabajo realizado por la Fundación Eterna Primavera para el desarrollo sostenible del área rural de Guatemala a través del proyecto modelo “Conservación y desarrollo turístico Las Mañanitas”.

¿Cuándo? (*when*)

El material se realizará durante el segundo semestre del año 2020 para que pueda publicarse en el primer semestre del año 2021.

¿Dónde? (*where*)

El material será publicado por medios digitales, sitio web y redes sociales, para que tenga mayor alcance hacia la población y sea de fácil acceso para los interesados.

¿Cómo? (*how*)

A través de un libro digital que contenga a detalle todo el trabajo de FUNDEP para los interesados y una infografía con lo más relevante del proyecto para informar a una población más amplia.

¿Por qué? (*why*)

Parte del proyecto modelo “Conservación y desarrollo turístico Las Mañanitas” es la replicación de proyectos de desarrollo sostenible en el país, para esto es necesario informar y educar sobre el desarrollo sostenible y su impacto, al igual que presentar el trabajo que implica este tipo de proyectos para ser una guía que facilite la implementación de nuevas iniciativas.

¿Quién? (*who*)

Se trabajará para el grupo objetivo que son estudiantes y personas interesadas a temas afines al desarrollo sostenible, con apoyo de la epesista y los profesores de la facultad de arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala, el tercer asesor y el personal de FUNDEP.



5.4 Concepto creativo

El concepto creativo es la idea base desde la cual deben partir los criterios que se utilizaran duran el diseño de las piezas gráficas, esto le otorgará cierta unidad y además establece una línea guía a la cual referirse durante todas las decisiones visuales que se deban tomar para la línea gráfica.

Para la selección del concepto creativo del presente proyecto se realizó a través de 3 técnicas creativas: inspiravideo, el catálogo y mapa conceptual.

Las técnicas creativas son utilizadas para estimular la creación de nuevas ideas que resulten innovadoras para la solución de un problema, su objetivo es salir de las ideas preestablecidas sobre el problema y dar la oportunidad de abordar una nueva perspectiva. A continuación, se presentarán el proceso realizado a través de las técnicas creativas mencionadas.

5.4.1 Inspiravideo

Es una técnica creativa que busca generar nuevas ideas a través del uso de videos para relacionar ideas entre el problema y un tema cualquiera. Esta técnica aprovecha los estímulos tanto visuales como auditivos para estimular la creatividad.

5.4.1.1 Proceso

- A. Primero es necesario obtener una frase o palabras al azar, esto puede ser a través de inventarla, utilizar un libro cercano abriéndolo en cualquier página, es uso de un diccionario o cualquier otro método.

En este caso el libro utilizado fue “El chino de hoy 2” y la frase seleccionada **“El arte de la ópera de Beijing”**

Figura 24 Portada del libro El Chino de Hoy, imagen escaneada del libro, Guatemala 2020.

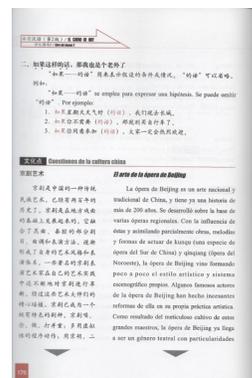
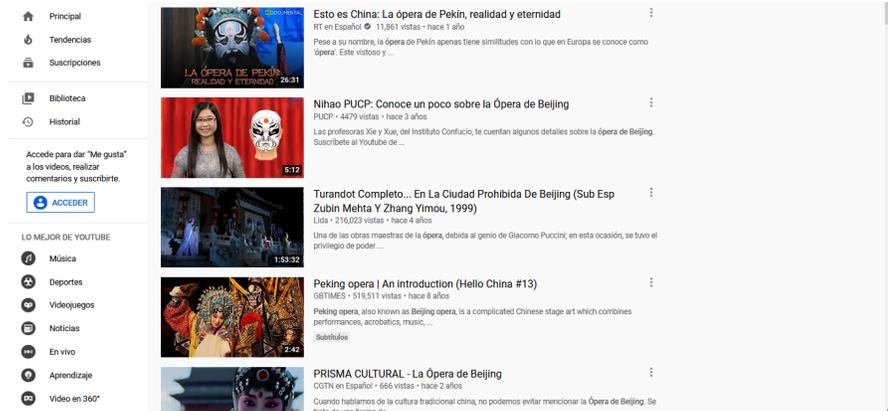


Figura 25 Pàgina 176 del libro El Chino de Hoy, imagen esceada del libro, Guatemala 2020



Figura 26 Screenshot de los resultados de Youtube para la frase “El arte de la opera de Beijing”, acceso el martes 11 de agosto 2020.

- B. Buscar la frase en un sitio de videos como youtube o vimeo.
- C. Ver uno o varios videos (que no se han visto con anterioridad) de los resultados.



En este caso particular se trabajó con tres videos:

- » Peking opera | An introduction (Hello China #13) por GBTIMES
<https://www.youtube.com/watch?v=PnMRlzpO4nU>
- » PRISMA CULTURAL – La Ópera de Beijing por CGTN en Español
<https://www.youtube.com/watch?v=G9a76RCjkal>
- » Esto es China: La ópera de Pekín, realidad y eternidad por RT en Español
<https://www.youtube.com/watch?v=3XSixyAWUNo>

- D. Durante el proceso de verlos se busca crear ideas en relación al video y el proyecto.



Inspiravideo

Frase: "El arte de la ópera de Beijing"

Libro: El chino de hoy 2 pg.176

- » PRISMA CULTURAL – La Ópera de Beijing por CGTN en Español
 - » Fondos simples, personajes atractivos
 - » Canciones y acrobacias
 - » Repeticiones y patrones
 - » Esto es China: La ópera de Pekín, realidad y eternidad por RT en Español
 - » Ilustraciones a trazo y mancha
 - » Sonido y movimiento
 - » Bordando paisajes
 - » Legados en el presente
 - » Preservando artes
 - » Opuestos/contrastes
 - » Libros exóticos
 - » Símbolos en la naturaleza
 - » Utilerías del desarrollo
 - » Esencias de color
 - » Rompecabezas de capas
 - » Emociones = Fenómenos naturales
 - » Peking opera | An introduction (Hello China #13) por GBTIMES
 - » Dragón
 - » Tinta
 - » Negro y rojo
 - » Pintura
 - » Expresiones
 - » Actuación
 - » Tambores
 - » Colorido
 - » Patrones geométricos
 - » Diferentes roles por área
 - » Expresión corporal
 - » Ritmos naturales
 - » Abanicos Culturales
- ### Posibles conceptos
- » Ritmos naturales
 - » Abanicos culturales
 - » Repeticiones y patrones
 - » Trazo y mancha
 - » Bordando paisajes



5.4.1.2 Resultado de concepto creativo

BORDANDO PAISAJES

Bordar hace referencia a una actividad artesanal que involucra tiempo, dedicación y persistencia para obtener un resultado que mejora con la experiencia. Los paisajes hacen referencia a uno de los mayores atractivos involucrados en el proyecto modelo “Conservación y desarrollo turístico Las Mañanitas” así como parte del patrimonio natural de Guatemala.

5.4.2 El catálogo

El catálogo busca utilizar el texto de un libro, diccionario, revista o cualquier tipo de publicación para seleccionar palabras aleatorias de las cuales partir para la generación de un segundo conjunto de palabras relacionadas y a partir de estas crear combinaciones que formen una idea que aplicar al problema.

5.4.2.1 El Proceso

- A. Seleccionar de una publicación a partir de la cual seleccionar un listado de palabras.

En este caso se utilizó el libro “Grammaire essentielle du français” del cual se seleccionaron 24 palabras aleatorias que se tradujeron.

- | | |
|--------------|---------------------|
| » Isla | » Vacaciones |
| » Volcán | » Libros |
| » Tickets | » Exámen |
| » Llorar | » Ramo |
| » Encontrar | » Teléfono |
| » Cenar | » El clima |
| » Recuerdos | » Plata |
| » Concurso | » Historia |
| » Ausencia | » Globo aerostático |
| » Viñedos | » Payaso |
| » Infinitivo | » Paseos |
| » Deportes | » Fiestas |



- B. A partir del listado de palabras principal se escriben palabras relacionadas por cada palabra del primer listado.
- C. Se combinan palabras de ambos listados para la creación de ideas que puedan aplicarse al problema.

El catálogo

- » **Isla** territorio, perímetro, límite, agua, tierra, solitario
- » **Volcán** fuego, lava, cono, erupción, fertilidad, arena, rocas
- » **Boletos** espectáculo, papel, salir, evento
- » **Llorar** salado, lágrimas, tristeza, dolor, alegría
- » **Encontrar** perdido, importante, descubrir, recuperar, tesoro, misterioso
- » **Cenar** comida, noche, familia, formal, informal
- » **Recuerdos** siena, b/n, pasado, importante, vintage, fotografías
- » **Concurso** ganar, perder, esfuerzo, competencia, premios
- » **Ausencia** espacio negativo, vacío, pérdida, extrañar, espacio libre
- » **Viñedos** uvas, viñas, plantas, enredaderas, vino, alcohol, sol, botellas
- » **Infinitivo** verbos, conjugación, objetivos
- » **Deportes** raquetas, piscina, esferas, comer, salud, ejercicio
- » **Vacaciones** descanso, pausa, reposo, pasatiempo, viajes, descubrir
- » **Libros** tomos, portadas, páginas, conocimiento, textos, papel
- » **Exámen** ansiedad, nota, estudios, salud, prueba, punteo
- » **Ramo** flores, boda, regalo, cariño, esperanza, duelo
- » **Teléfono** app, hablar, leer, tecnología, facilidad, acceso
- » **El clima** tormenta, nieve, lluvia, soleado, nublado, inundación
- » Plata oro, precioso, joyería, dinero, riqueza, brillante
- » **Historia** cuentos, relatos, enciclopedias, investigación, legado, tesoro
- » **Globo aerostático** aire, oxígeno, cielo, nubes, viaje, volar
- » **Payaso** niños, maquillaje, bromas, rojo, colores, circo
- » **Paseos** caminar, relajarse, distracción, ambiente, naturaleza, caminos
- » **Fiestas** diversión, música, vestidos, baile, comida, celebración



Posibles conceptos

- » Inundación de colores
- » Misterios en el cielo
- » Flores de conocimiento
- » Relatos enredados
- » Tormenta de fotografías
- » Caminos de papel
- » Botellas en la arena

5.4.2.2 Resultado de concepto creativo

FLORES DE CONOCIMIENTO

Flores hace referencia a uno de los elementos del patrimonio natural que se puede encontrar en el proyecto modelo “Conservación y desarrollo turístico Las Mañanitas” y cómo estas son seres vivos que involucran el proceso de nacer, crecer y reproducirse como lo hace el conocimiento al ser divulgado, que igualmente sigue el proceso de generar un nuevo pensamiento en el grupo objetivo. Permitir que una idea crezca y se transmita a más personas.



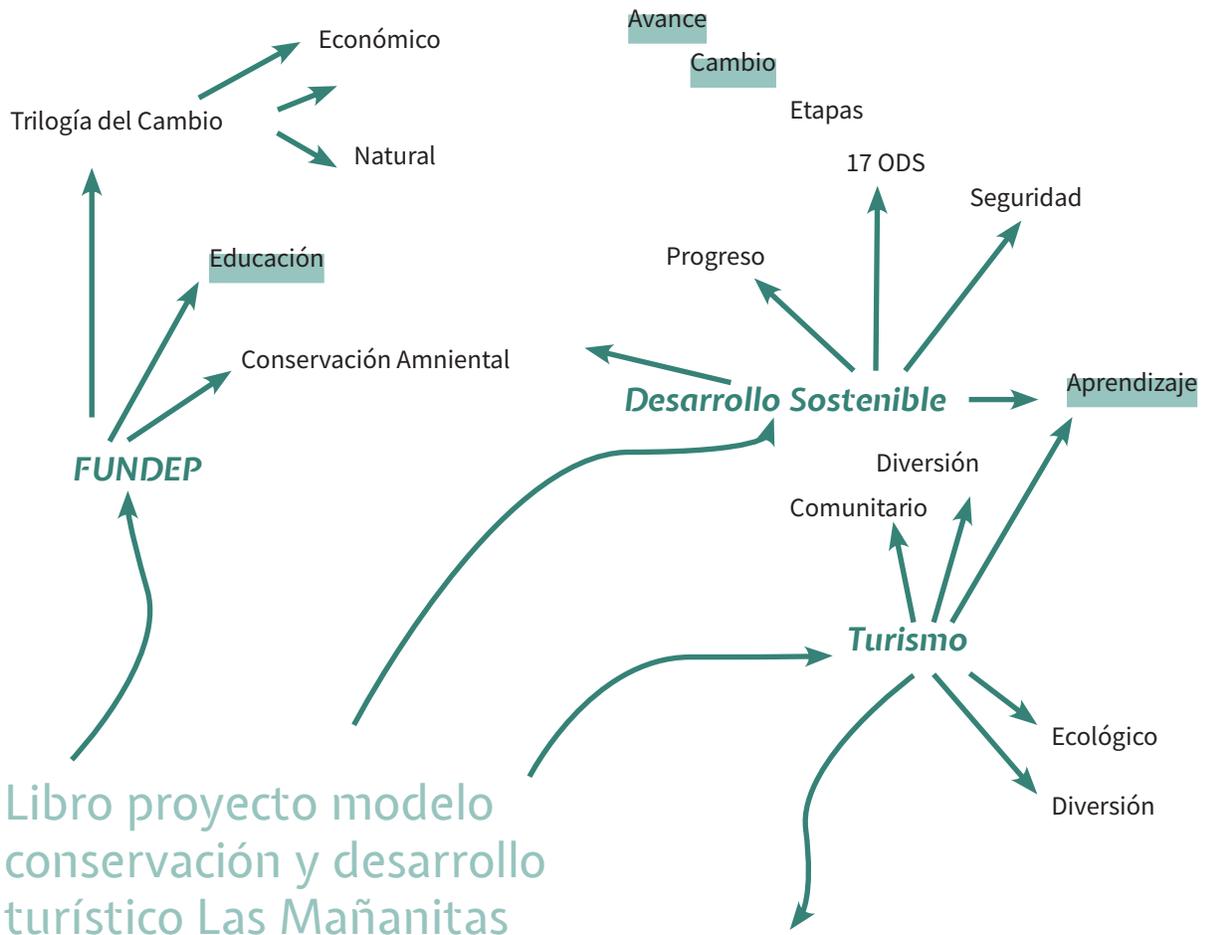
5.4.3 Mapa conceptual

El mapa conceptual es una técnica que permite generar ideas o conceptos a partir de una idea base, a partir de esta se van derivando conceptos relacionados que a su vez tienen sus propias derivaciones. Esta técnica permite analizar distintos puntos de la idea central y sus interconexiones.

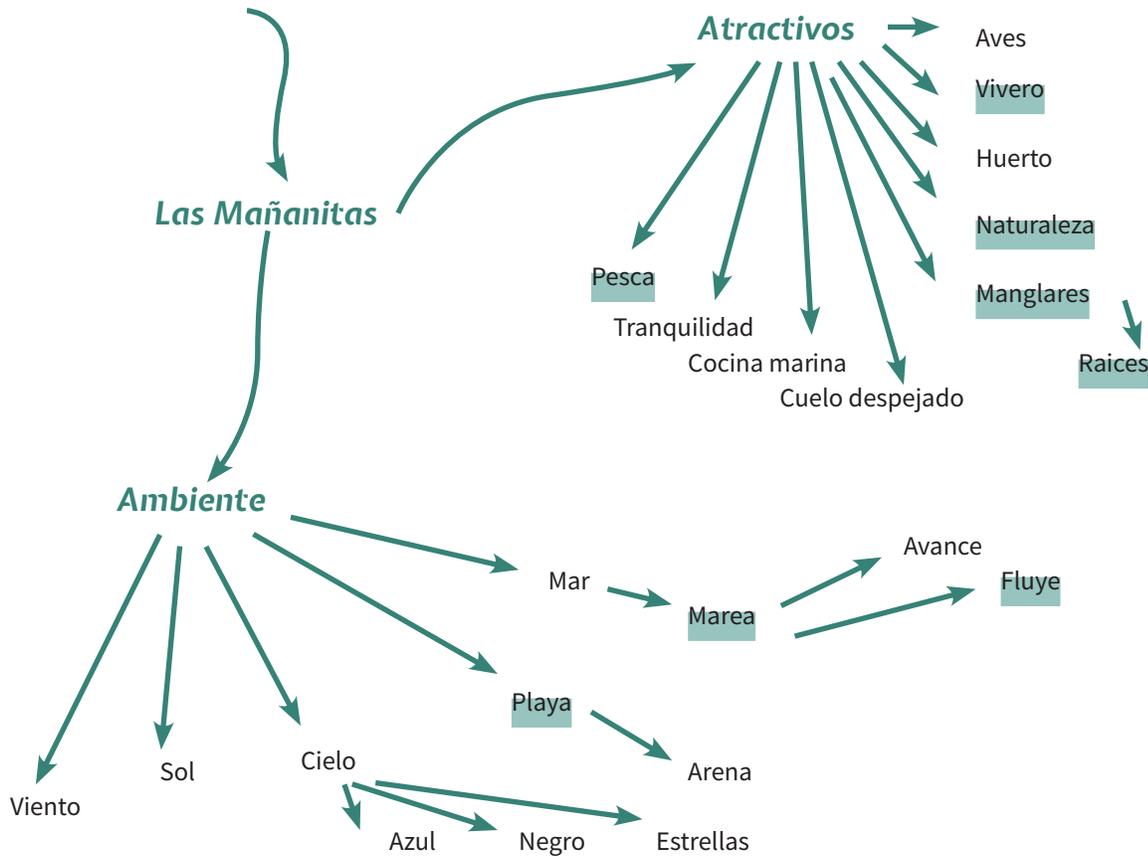
5.4.3.1 Proceso

- A. Selección de la idea central a partir de la cual se derivarán los conceptos.
En este caso la idea central utilizada fue **“Libro proyecto modelo conservación y desarrollo turístico Las Mañanitas”**.
- B. A partir del tema central se derivaron diferentes ideas a partir de aspectos que involucra la idea central y sus interconexiones.
- C. Con el mapa conceptual resultado de derivar ideas se seleccionaron algunas de estas ideas para combinarlas y formar conceptos.





Libro proyecto modelo conservación y desarrollo turístico Las Mañanitas



Posibles conceptos

- » Mareas de cambio
- » Educando en la playa
- » **Naturaleza que fluye**
- » Raíces de mangle
- » Pescando avances
- » Viveros de cambio
- » Aprendiendo con la playa

5.4.3.2 Resultado de concepto creativo

NATURALEZA QUE FLUYE

La naturaleza es como el agua que fluye, siempre en constante movimiento adaptándose a nuevas circunstancias en busca de un nuevo destino. El desarrollo sostenible busca igualmente un cambio, una mejora para las comunidades que deben adaptarse a una nueva forma de vida hacia la armonía con la naturaleza en su ambiente.



5.4.4 Concepto Creativo Elegido

NATURALEZA QUE FLUYE

La naturaleza es como el agua que fluye, siempre en constante movimiento adaptándose a nuevas circunstancias en busca de un nuevo destino. El desarrollo sostenible busca igualmente un cambio, una mejora para las comunidades que deben adaptarse a una nueva forma de vida hacia la armonía con la naturaleza en su ambiente.

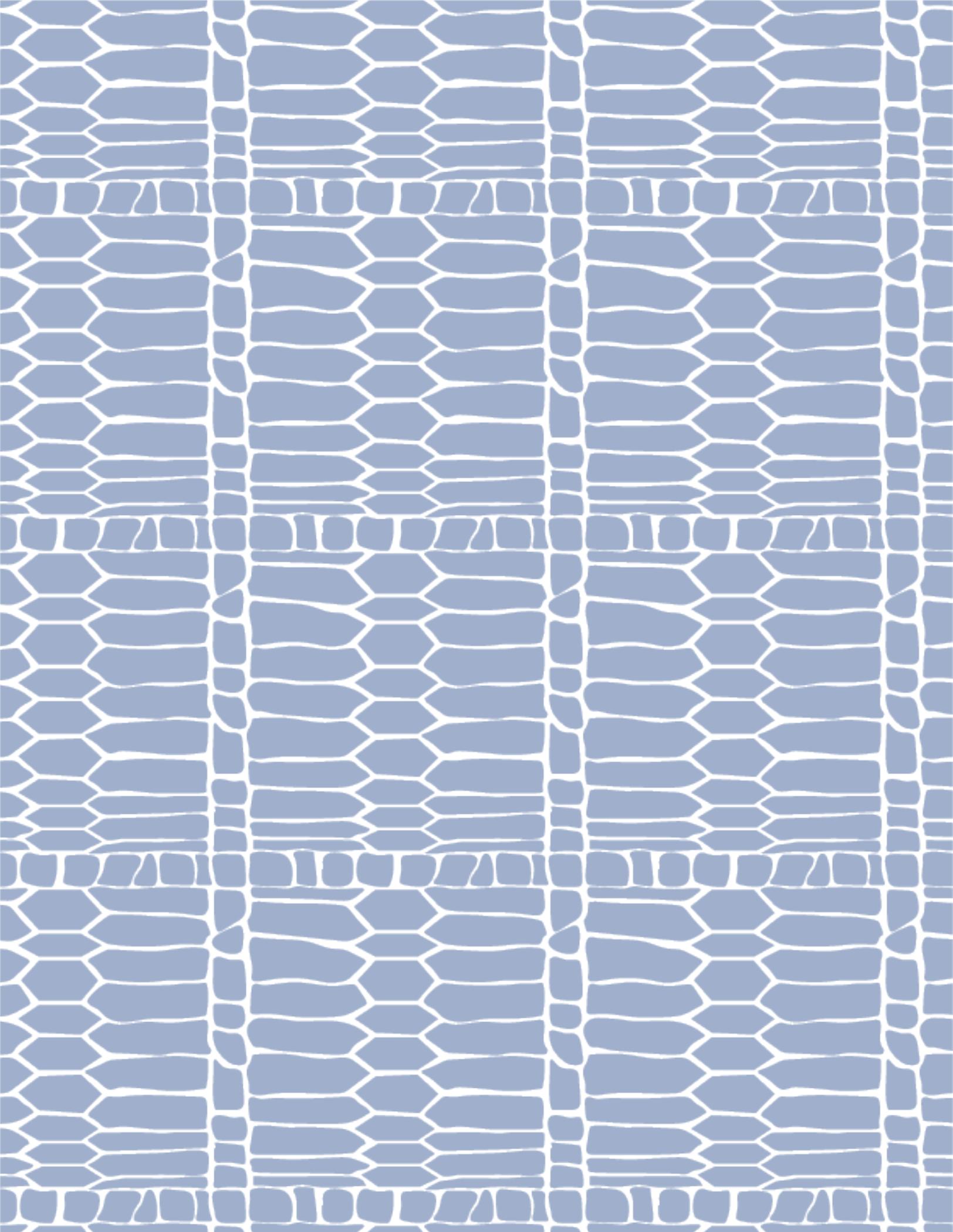
Se eligió este concepto ya que incorpora mejor los elementos presentes en el proyecto modelo “Conservación y desarrollo turístico Las Mañanitas” y la comunidad involucrada, lo cual es importante destacar en las piezas finales. Por el contrario “bordando paisajes” hace referencia a una actividad artesanal que no es relevante en el contexto de Las Mañanitas, mientras que entre “Flores de conocimiento” y “Naturaleza que fluye” el segundo hace referencia a una de las características más importantes de la comunidad, estando rodeada por un lado por el Canal de Chiquimulilla y por el otro el mar Pacífico.



6 PRODUCCIÓN GRÁFICA

NIVEL 1 DE VISUALIZACIÓN
NIVEL 2 DE VISUALIZACIÓN
NIVEL 3 DE VISUALIZACIÓN
PROPUESTA FINAL
LINEAMIENTOS DE PUESTA EN
PRÁCTICA





Este capítulo presenta el proceso realizado durante la producción de las piezas gráficas para solucionar el problema de comunicación visual y cumplir con los objetivos propuestos. A continuación, se presentan los tres niveles de visualización realizados, la propuesta final justificada y los lineamientos de la puesta en práctica, además del costo final del proyecto.



6.1 Nivel 1 de visualización

Para este nivel de visualización se inició con el bocetaje a mano de tres posibles propuestas de diagramación para la publicación digital, incluyendo formato y páginas clave del proyecto. Una vez realizadas las tres propuestas se sometieron a validación con una autoevaluación en base a una matriz y se eligió la propuesta con la puntuación más alta. A continuación, se presentan los bocetos de las tres propuestas y la validación realizada.

6.1.1 Bocetos

6.1.1.1 Propuesta 1

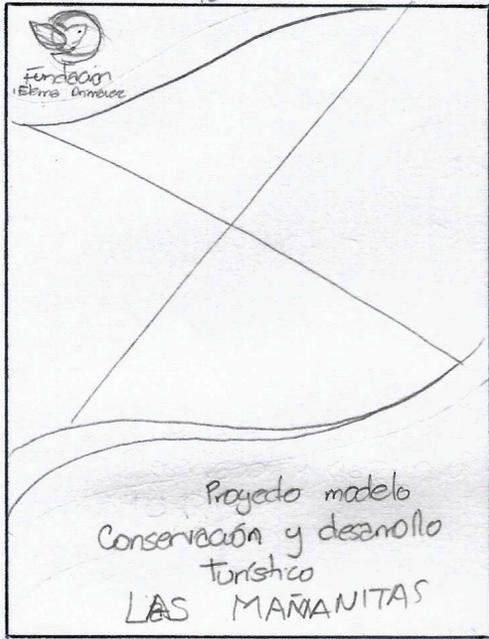
En la propuesta 1 se trabajó utilizando la ola como elemento principal del diseño y la inclusión de botones en forma del ciclo de vida de la tortuga marina para llevar a la portadilla de cada capítulo.

Las dimensiones de la propuesta se establecieron como carta, con una retícula de tres columnas para páginas con texto como elemento principal y de cuatro columnas para páginas de fotos como elemento principal. Se propuso además una paleta de colores distinta por capítulo para diferenciarlos y el trabajo de texturas en las formas de olas que servirían como fondo a titulares.

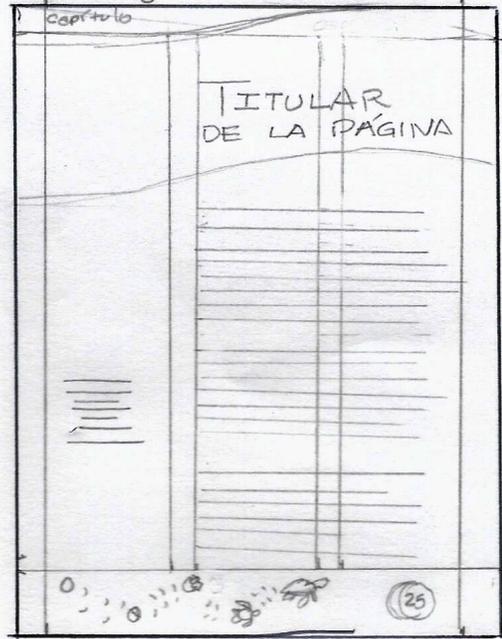
Para las portadillas se eligió el uso de una fotografía como fondo y máscara en los textos, además de un recuadro con textura para delimitar la fotografía como marco y máscara.



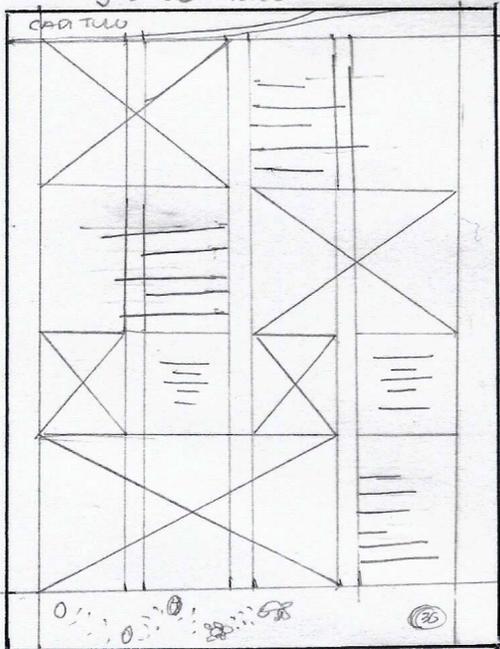
Portada



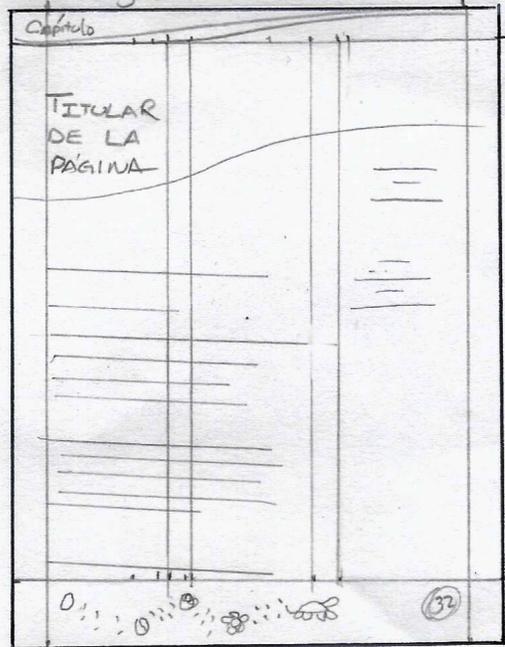
Página de texto



Página de fotos



Página de foto



Portadilla

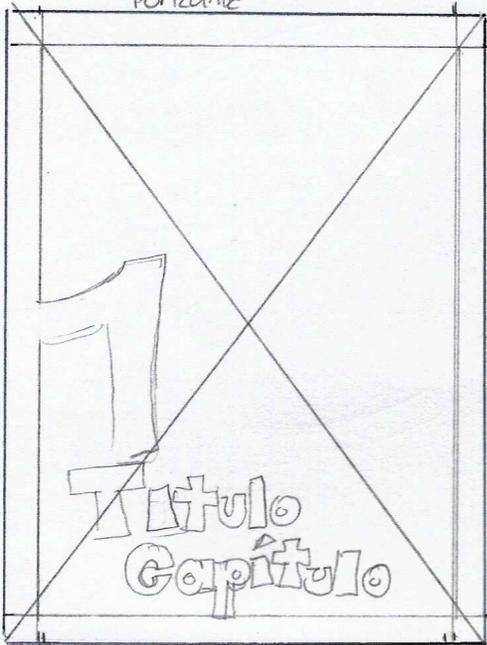
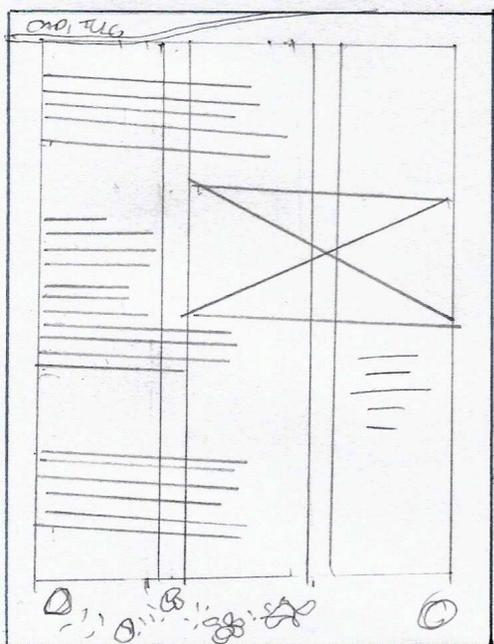
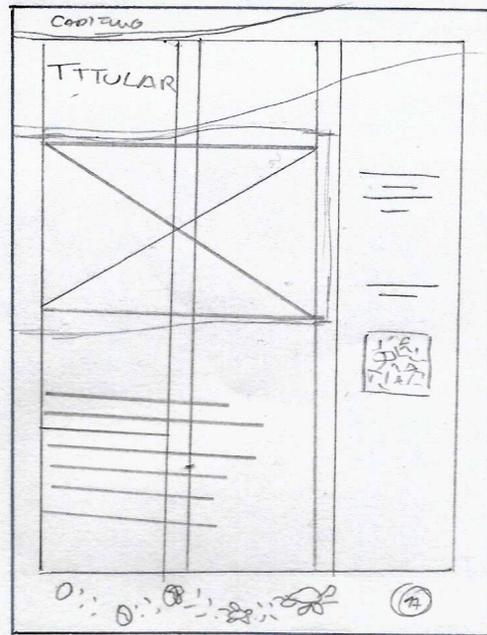
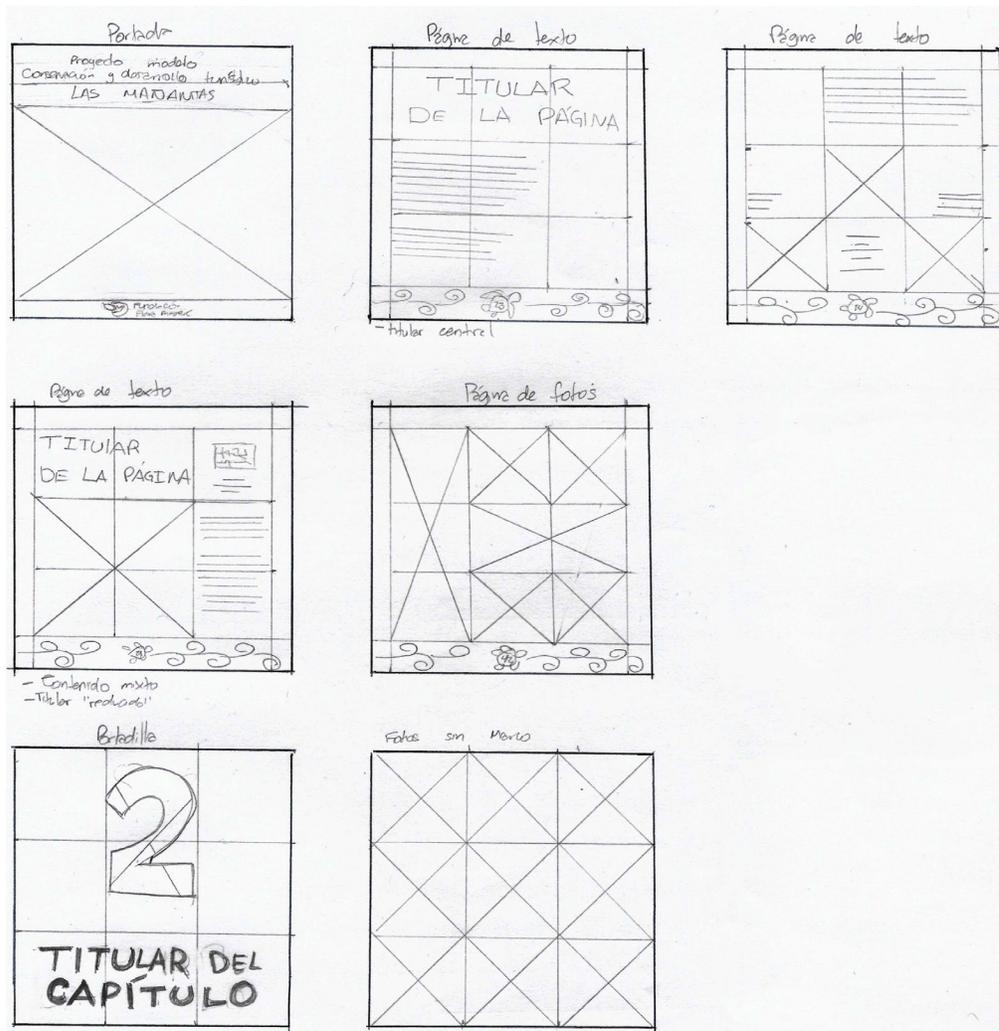


Imagen de fondo, marcos
Máscara con el texto



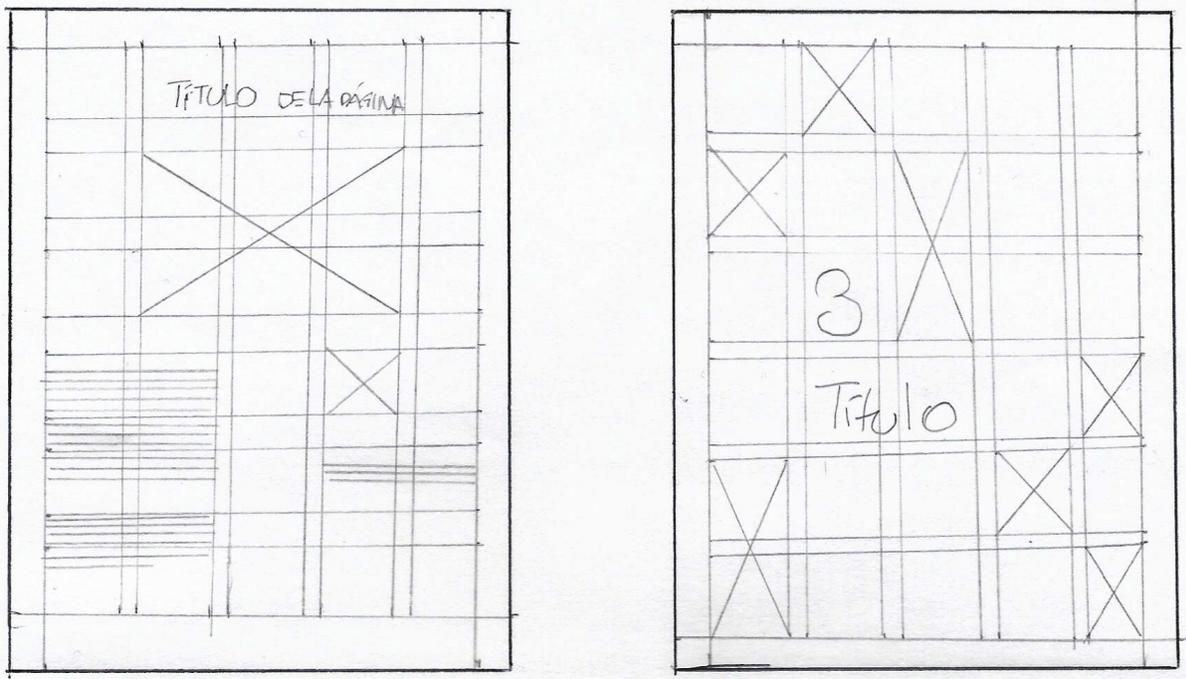
6.1.1.2 Propuesta 2

La propuesta 2 se trabajó con un formato 1:1 y una retícula modular de 3x3 en todas sus páginas variando solamente los márgenes según el contenido. Se incorporó un gráfico en la parte inferior para darle movimiento y color. En portadillas se eligió el uso de un sólido de color con una máscara de fotografía en el numeral del capítulo. En las páginas de fotografías se decidió utilizar la retícula como una especie de rompecabezas en que se adaptara la cantidad de módulos según la fotografía, sin incluir en la misma página los pies de foto.

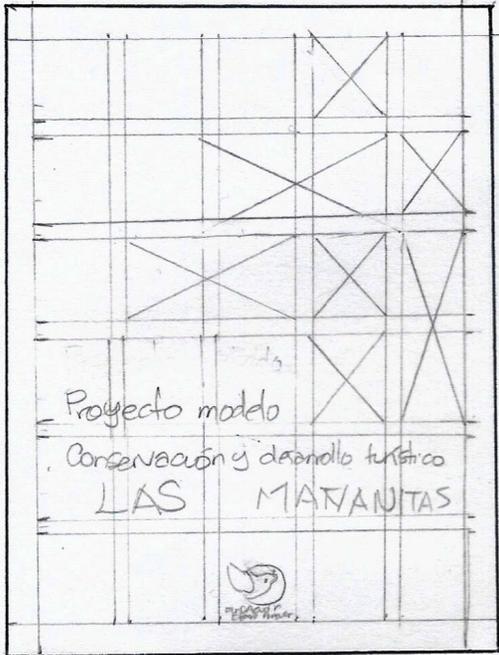


6.1.1.3 Propuesta 3

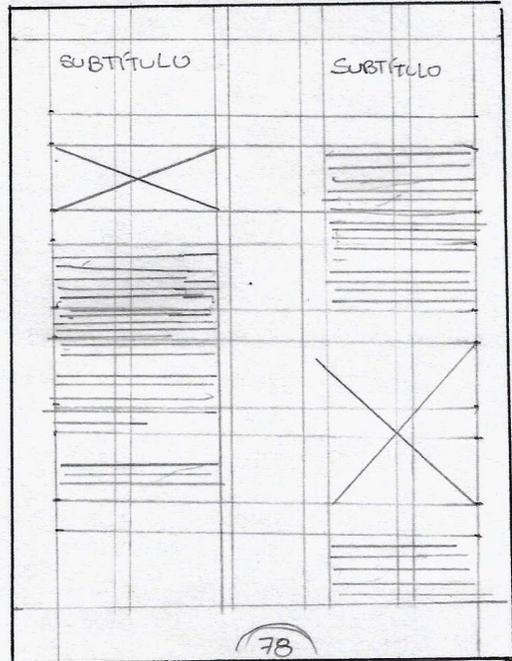
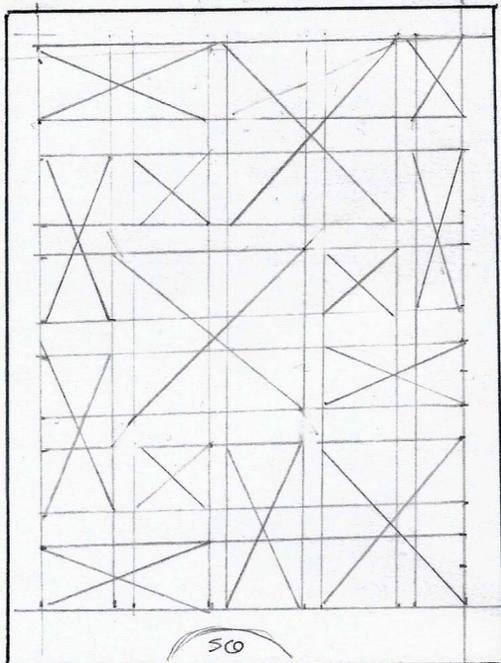
En la propuesta 3 se retomó el formato de dimensiones carta, pero con una retícula modular de 5x6 y márgenes constantes en todas las páginas. Para portada y portadillas se optó por utilizar un sólido de color con textos sólidos, pero utilizando los módulos como ventanas que descubran al fondo una fotografía o textura. En páginas de texto el ancho de los recuadros de texto sería variable según la cantidad de texto. En la página de fotografías se incluirían en dimensiones variables abarcando diferente cantidad de módulos según fuera necesario.



Portada



Página con texto



6.1.1.4 Validación

Durante el proceso de validación se llenó la matriz de autoevaluación obteniendo la propuesta 1 la puntuación más alta con 42 puntos.



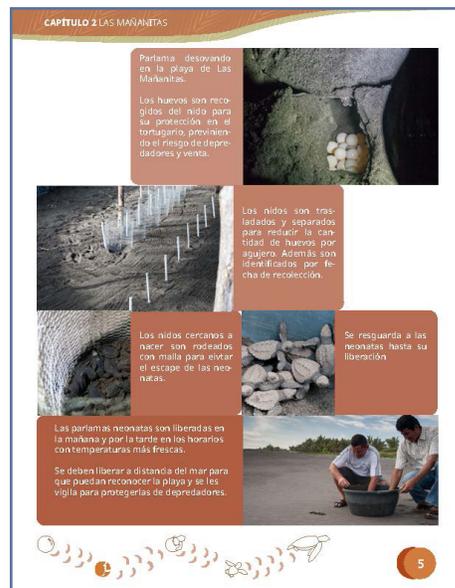
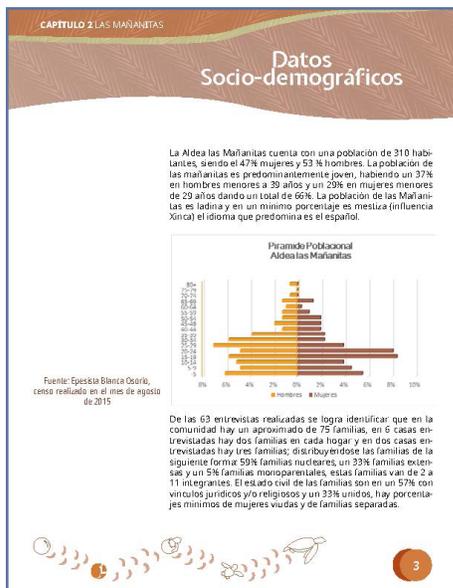
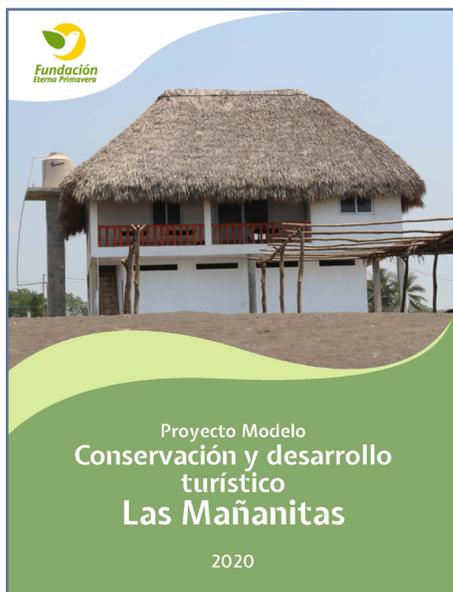
AUTOEVALUACIÓN

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				
		1	2	3	4	5
ASPECTO A EVALUAR		1	2	3	4	5
1	Pertinencia: La pieza es adecuada, oportuna y conveniente a lo que se quiere transmitir.	4	3	2		
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.	4	4	3		
3	Fijación: El mensaje muestra posicionamiento en la mente del grupo objetivo; incluyendo colores, imágenes y mensaje para facilitar lo que se quiere transmitir.	4	3	2		
4	Legibilidad: Calidad para que un texto pueda ser leído fácilmente, para que pueda ser percibido claramente al leerlo, así mismo respecto a su forma, presentación y disposición.	5	4	2		
5	Composición Visual: Criterio respecto a que toda la pieza tenga un valor armónico, agradable y estético, reuniendo los puntos necesarios como composición gráfica.	5	5	3		
6	Abstracción: Es una simplificación de todo lo percibido en la imagen visual. Cuando la imagen visual es más abstracta, mas específica es su referencia.	3	4	4		
7	Estilización: Muestra si se le dio un correcto tratamiento a las imágenes, textos y colores; ya que toda la composición debe resultar estética, agradable y crear armonía entre todos los elementos.	4	4	2		
8	Diagramación: La composición presenta un orden lógico y no presenta desorden, así mismo el lector puede entenderlo claramente.	5	5	3		
9	Diseño Tipográfico: La composición de las letras, así como las familias seleccionadas son adecuadas, legibles y relacionadas al diseño, creando nexos.	4	4	4		
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.	4	4	2		
TOTAL		42	40	27		



6.1.1.5 Propuesta final del Nivel 1 de visualización

La propuesta 1 que obtuvo la puntuación más alta fue digitalizada para poder pasar al Nivel 2 de visualización. A continuación se presenta la propuesta digitalizada.



6.2 Nivel 2 de visualización

En el punto anterior se digitalizó una propuesta y esta fue sometida en una primera fase a una validación con estudiantes del último ciclo de diseño gráfico, tras los cambios realizados en una segunda fase se sometió a un grupo de profesionales en diseño gráfico y tras los cambios pertinentes se sometió en una tercera fase a la validación con un catedrático de la escuela de diseño gráfico. A continuación, se presentan las tres fases de validación realizadas en este nivel de visualización.

6.2.1 Fase 1 Estudiantes

Para esta fase se trabajó con Grupo Focal con 12 estudiantes del décimo ciclo de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos. El grupo Focal es una técnica que consiste en un grupo de personas discutan su opinión sobre el producto, en este caso la propuesta de piezas gráficas, y aporten aspectos a mejorar. A continuación, se presentan los cambios sugeridos y la propuesta tras los cambios recibidos.

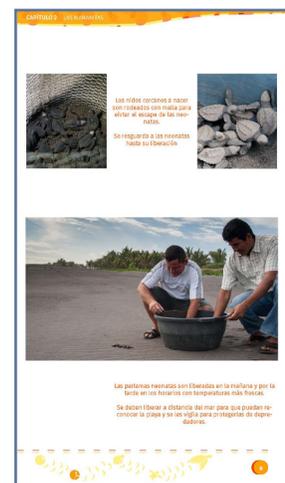
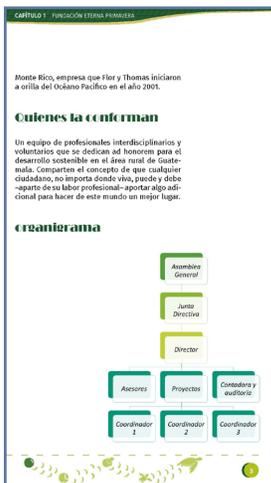
6.2.1.1 Cambios sugeridos

- »» Cambiar formato a 1080x1920px, vertical
- »» Retirar la fotografía de las portadillas y dejar solo las texturas
- »» Cambiar las fotos a marcos redondeados
- »» Mejorar el orden de lectura
- »» Mejorar el interlineado de los textos
- »» Alinear los textos de imágenes al centro
- »» Utilizar la tipografía de los numerales de portadilla como titulares
- »» Aumentar el contraste en los colores de la portada
- »» Cambiar textos a justificación izquierda
- »» Dejar más margen inferior para los botones
- »» Más páginas con menos fotos (3 aproximadamente)



6.2.1.2 Propuesta con los cambios

A continuación, se muestra la propuesta con los cambios propuestos que se realizaron.





6.2.2 Fase 2 Profesionales

En esta fase se presentó la propuesta con cambios a un grupo de profesionales. En primero se hizo una entrevista con la Lic. Moyra del Valle y luego un Grupo Focal con tres profesionales

Perfiles de los profesionales Entrevista

Lic. Moyra del Valle

Diseñadora Gráfica de la Universidad de San Carlos con 6 años de experiencia profesional.

Grupo Focal

Lic. Jorge Quiñónez

Diseñador Gráfico de la Universidad de San Carlos con 7 años de experiencia profesional.

Lic. Mayra Salguero

Diseñadora Gráfica de la Universidad de San Carlos.

Lic. Aldo Méndez

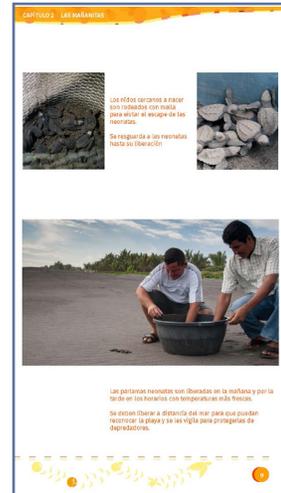
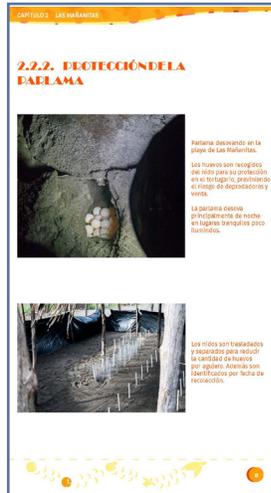
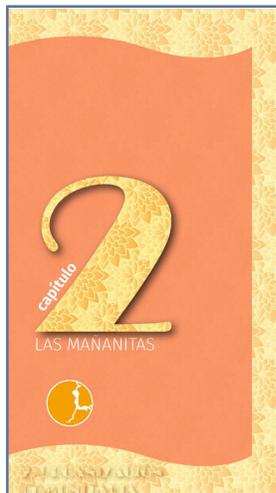
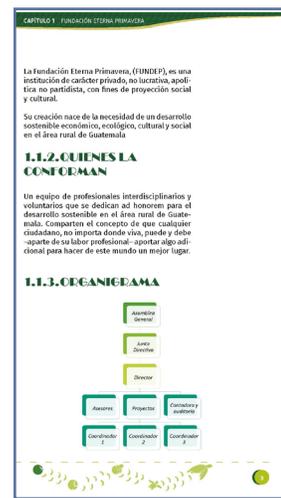
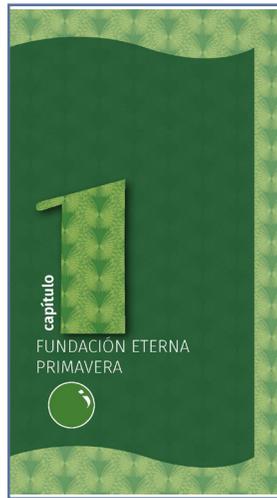
Diseñador Gráfico con 9 años de experiencia profesional. Cambios sugeridos

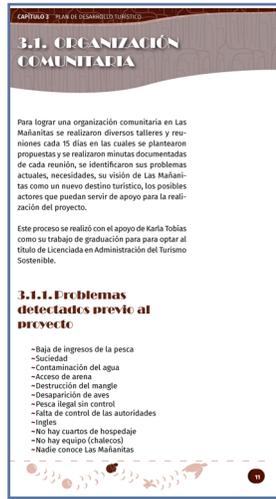
- »» Centrar imágenes
- »» Disminuir el espaciado blanco antes de las imágenes
- »» Disminuir el espaciado entre el margen superior y los textos en páginas sin titulares
- »» Centrar verticalmente los titulares de una línea
- »» Cambiar el link de un botón a las imágenes en páginas con las publicaciones de la fundación
- »» Quitar la separación de palabras
- »» Alinear textos de las imágenes a la izquierda
- »» Cambiar el recuadro de las portadillas a la forma de unada
- »» Cambiar el contraste de la portadilla 3
- »» Bajar la transparencia del patrón para hacerlo más visible
- »» Agregar numeración a los subtítulos
- »» Aumentar interlineado



6.2.2.1 Propuesta con los cambios

A continuación, se presenta la propuesta con los cambios propuestos.





6.2.3 Fase 3 Catedrático

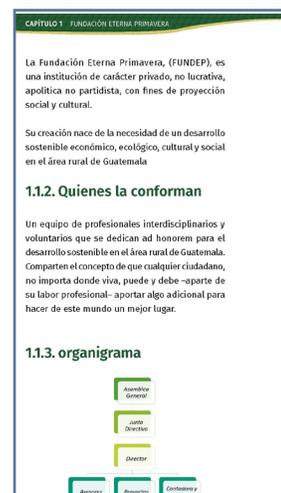
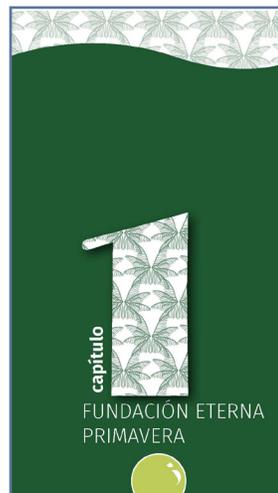
La propuesta se presentó al Lic. Carlos Enrique Franco para asesoría de las piezas gráficas. Tras esta asesoría y presentar el resultado se llegó al acuerdo de presentar dos propuestas nuevas y trabajar una nueva propuesta de línea gráfica. A continuación, se presentan todas las propuestas presentadas hasta llegar a la propuesta final del Nivel 2 de visualización.

6.2.3.1 Cambios sugeridos 1

- » Unificar la línea gráfica de las texturas
- » Agregar pie de foto
- » Quitar la separación silábica
- » Cambiar el recuadro de color en las portadillas a sólido
- » Cambiar la tipografía de titulares
- » Dejar las fotografías con solo dos esquinas redondeadas

6.2.3.2 Propuesta con los cambios

A continuación se se presenta la propuesta con los cambios aplicados.



capítulo 2

LAS MAÑANITAS

CAPÍTULO 2 LAS MAÑANITAS

2.1. DATOS SOCIO-DEMOGRÁFICOS

La Aldea Las Mañanitas cuenta con una población de 310 habitantes, siendo el 47% mujeres y 53% hombres. La población de las mañanitas es predominantemente joven, habiendo un 37% en hombres menores a 29 años y un 29% en mujeres menores de 29 años, dando un total de 66%. La población de las Mañanitas es ladina y en un mínimo porcentaje es mestiza (influencia K'iche') el idioma que predomina es el español.

De las 63 entrevistas realizadas se logra identificar que en la comunidad hay un aproximado de 75 familias, en 6 casas entrevistadas hay dos familias en cada hogar y en dos casas entrevistadas hay tres familias; distribuyéndose las familias de la siguiente forma: 59% familias nucleares, un 37% familias extensas y un 5% familias monoparentales, estas familias van de 2 a 7 integrantes. El estado civil de

Fuente: Encuesta Blanca Océano, como resultado en el mes de noviembre 2010.

CAPÍTULO 2 LAS MAÑANITAS

2.1.1. ECONOMÍA

El 66% de la población en la aldea Las Mañanitas se considera económicamente activa, de esta población el 38% trabaja en la pesca desde los 16 años a los 64 años, la cual les genera ingresos promedio por debajo del salario mínimo, y se incrementa algunos meses, esto es condicionado a la temporada de pesca. El 53% de la población económicamente activa está conformado por hombres quienes aparte de la pesca un 15% se dedica a trabajos como la albañilería, pilotos, comerciantes, jornaleros, jardineros, agricultores, guardas o en empresas hoteleras, gasolineras, etc; y el 47% por mujeres, el 38% se dedica a actividades domésticas solo un 7% tiene un trabajo como la artesanía, cocineras, atención al cliente en hoteles etc, generando ingresos propios. Esto ilustra que la economía está en manos de los hombres y a la vez no se remunera el trabajo de la mujer en el hogar. La mayoría trabaja por cuenta propia por lo que no cuentan con prestaciones laborales, ni seguro social.

Hasta la fecha, la pesca ha sido la principal actividad que se ha venido desarrollando en la aldea las mañanitas, para dar sustento y estabilidad económica a la población. Sin embargo, la sobre explotación, causada a eventos meteorológicos de la zona y otras actividades humanas, ha traído

CAPÍTULO 2 LAS MAÑANITAS

2.1.2. PROTECCIÓN DE LA PARLAMA

Primera observación en la playa de Las Mañanitas. Los huevos son recogidos del sitio para su protección en el laboratorio, para evitar el riesgo de exposición y venta.

La parlama desea principalmente de noche en lugares tranquilos para liberarlos.

Las niñas son trasladadas y separadas para reducir la cantidad de huevos por agotar. Además son identificadas por fecha de liberación.

CAPÍTULO 2 LAS MAÑANITAS

Los niños cercanos a nacer son trasladados con mamá para evitar el escape de las neonatas.

Se respaldará a las neonatas hasta su liberación.

A la responsable comunitaria se le brindará el apoyo necesario y se le ayudará en la liberación de los huevos.

El Plan de Desarrollo Turístico de la Aldea Las Mañanitas se elaboró en el mes de noviembre 2010.

El Plan de Desarrollo Turístico de la Aldea Las Mañanitas se elaboró en el mes de noviembre 2010.

capítulo 3

PLAN DE DESARROLLO TURÍSTICO

CAPÍTULO 3 PLAN DE DESARROLLO TURÍSTICO

3.1. ORGANIZACIÓN COMUNITARIA

Para lograr una organización comunitaria en Las Mañanitas se realizaron diversos talleres y reuniones cada 15 días en las cuales se plantearon propuestas y se realizaron minutas documentadas de cada reunión, se identificaron sus problemas actuales, necesidades, su visión de las Mañanitas como un nuevo destino turístico, los posibles actores que puedan servir de apoyo para la realización del proyecto.

Este proceso se realizó con el apoyo de Karla Tobías como su trabajo de graduación para optar al título de Licenciada en Administración del Turismo Sostenible.

3.1.1. Problemas detectados previo al proyecto

- Baja de ingresos de la pesca
- Sociedad
- Contaminación del agua
- Acceso de arena
- Destrucción del manglar
- Desaparición de aves
- Pesca ilegal sin control
- Falta de control de las autoridades
- Inglés
- No hay cuartos de hospedaje
- No hay equipo (chalecos)

CAPÍTULO 3 PLAN DE DESARROLLO TURÍSTICO

- Nadie conoce Las Mañanitas
- No hay turistas
- Falta de ingreso a internet
- Falta de conocimiento para cámaras y computación
- Falta de conocimiento para preparar alimentos
- No hay sombra para las lanchas
- Desaparición de la tortuga marina y otros recursos
- Falta de baños públicos
- Sin jardines
- Sin árboles
- Falta de seguridad
- Hay salvavidas pero no como pagarlos
- Baja infraestructura vial
- No hay señalización
- No hay control de animales salvajes
- No hay agua potable
- No hay embarcaciones definidas para turistas
- Falta de reglamento de callejones y playa pública
- Alumbrado público
- Asistencia médica
- Falta de materiales para primeros auxilios

capítulo 4

ESTUDIO DE MERCADO

CAPÍTULO 4 ESTUDIO DE MERCADO

4.1. CONCEPTO

4.1.1. Avistaje, recolección de huevos y liberación de tortugas parlama

Uno de los objetivos principales de la comunidad es proteger al 100% los huevos de la tortuga marina, conservarla y luego liberarla al mar. El principal enfoque de las Mañanitas es la conservación y desarrollo turístico del lugar.

4.1.2. Tour por los manglares

Tour en lancha por los bellos manglares, podrás observar lo bello de la naturaleza, al igual que sus animales, aves, cangrejos, peces, etc.

4.1.3. Camping y alimentación

Los visitantes, excursiones con estudiantes, entre otros, podrán vivir una experiencia única, acampar a la orilla del mar, escuchar la naturaleza, ver las millones de estrellas, disfrutar la compañía de sus seres queridos.

capítulo 5

AVANCES DURANTE EL PACTO

CAPÍTULO 5 AVANCES DURANTE EL PACTO

5.1. REVISTA PARLAMITA NO. 2

Click en la fotografía para ir a la revista.

Revista parlamita No. 2

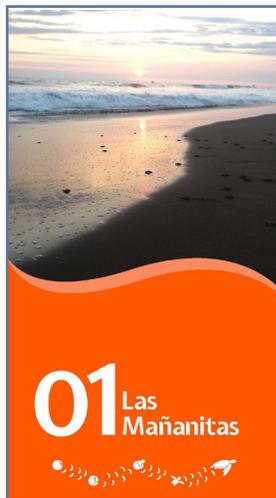
Año: 2013
Colaboradores: INGIAT
Disponible en el sitio web de la Fundación Eterna Primavera

6.2.3.3 Nuevas propuestas

Tras la propuesta anterior se acordó el presentar dos nuevas propuestas con una nueva línea gráfica con la cuál trabajar, presentando portadilla y algunas páginas interiores que usar de referencia para una nueva asesoría personal. A continuación, se presentan las dos propuestas que se realizaron.

Propuesta 1

En la primera propuesta se conservó los controles en la parte inferior y el formato vertical, también se planeó el conservar la paleta de color diferente por capítulo. Se eliminaron las texturas y en las portadillas se aplicaría una fotografía de fondo junto con la forma de ola. Todas las fotografías contarían con dos esquinas redondeadas. Además, se utilizarían textos en tamaños diferentes para presentar información importante y reducir textos.



1.1. Ubicación

El Caserío Las Mañanitas está ubicado en el municipio de Chichimilá, departamento de Santa Rosa, en la región IV o región sur-oriente. Se encuentra a una distancia de 144 kilómetros aproximadamente de la ciudad capital de Guatemala.

El caserío se encuentra a 2 kilómetros sobre el nivel del mar, a una latitud 13°52'17.02" norte y en la longitud 90°23'13.75" oeste. Geográficamente, limita al norte con el Canal de Chichimilá; al sur con el océano pacífico; al este con el caserío El Rosario y al oeste con la comunidad de Hawaii.

Las Mañanitas, Santa Rosa, Guatemala.

Mapa de la ubicación de Las Mañanitas, en Guatemala.

1.2. Economía

60% Población económicamente activa

53% Hombres
47% Mujeres

37% Pesca
14% Otros
39% Amas de casa
6% Otros

Esto ilustra que la economía está en manos de los hombres y a la vez no se remunera el trabajo de la mujer en el hogar. La mayoría trabaja por cuenta propia por lo que no cuentan con prestaciones laborales, ni seguro social.

Foto de la zona de Las Mañanitas, Guatemala (2014).

Negocios

1 Tortillería
1 Comedor
6 Tiendas pequeñas
1 Gasolinera

Hasta la fecha, la pesca ha sido la principal actividad que se ha venido desarrollando en la aldea Las Mañanitas, pese a su inestabilidad económica a la población. Sin embargo, la sobre explotación, aunada a eventos meteorológicos de la zona y otras actividades humanas, ha traído como consecuencia la disminución de recursos pesqueros, por lo tanto se han visto reducidos los ingresos económicos de la población. Siendo la pesca la única actividad económica sobre la que se basan los esfuerzos de la comunidad, es de esperarse su declinación, por lo que se ha considerado la adopción de otras actividades como alternativas económicas.

Es una comunidad en condiciones de pobreza que mínimamente genera ingresos para subsistir. La mayoría de productores cuentan con créditos en el Banco de Desarrollo Rural (BANURURAL).

Foto de la zona de Las Mañanitas, Guatemala (2014).



Propuesta 2

En la segunda propuesta se optó por utilizar siluetas de flora y fauna en las portadillas y presentar información importante con gráficos e íconos en colores planos. También se conservaron los controles inferiores y la paleta de un color diferente por capítulo.

01

LAS MAÑANITAS

1.1. Ubicación

El Caserio Las Mañanitas está ubicado en el municipio de Chicomamilla, departamento de San José, en la región IV o región suroccidente, se encuentra a una distancia de 144 kilómetros, aproximadamente de la ciudad capital de Guatemala.

El caserio se encuentra a 2.050 metros sobre el nivel del mar, y una latitud 13°51'17.02" norte y en la longitud 90°23'13.97" oeste. Geográficamente, limita al norte con el Canal de



Región de las Américas Central y del Caribe, San José, Guatemala, Paises: guatemala, sección 02 de Guatemalacito

1.2. Economía

60% Población económicamente activa

53%

Hombres

47%

Mujeres

37%

Pesca

14%

Otros

39%

Amas de casa

6%

Otros

Casi hasta que la economía está en manos de los hombres y a la vez no se reconoce el rol de la mujer en el hogar. La mayoría trabaja por cuenta propia por lo que no cuentan con prestaciones laborales, ni seguro social.

Población de las Mañanitas, Fuente: Encuesta 2014.

Negocios

1

Tortillería

1

Comedor

6

Tiendas pequeñas

1

Gasolinera

Hasta la fecha, la pesca ha sido la principal actividad que se ha venido desarrollando en la aldea las mañanitas, para dar sustento y estabilidad económica a la población. Sin embargo, la sobre explotación, genera a centros insostenibles de la zona y otras actividades familiares. En tal caso, como alternativa se ha buscado el desarrollo de otros negocios para aumentar los ingresos económicos de la población. Siendo la pesca la actividad económica sobre la que se basan los miembros de la comunidad, este se optará su dedicación, por lo que se ha considerado el desarrollo de otras actividades como alternativas económicas.

Es una comunidad en condiciones de pobreza que tradicionalmente genera ingresos para subsistir. La mayoría de personas cuentan con créditos en el banco de desarrollo rural (BANRORIAL).



Pesca en la Aldea, Fuente: Encuesta 2014.

6.2.3.4 Cambios sugeridos 2

De las propuestas anteriores se seleccionó la segunda propuesta para aplicar los siguientes cambios.

- » Cambiar el formato de vertical a horizontal
- » Utilizar los colores institucionales en una paleta para todos los capítulos
- » Diseñar íconos para reducir los textos
- » Reducir el texto por página
- » Utilizar más gráficos para reducir textos

6.2.3.5 Propuesta final del Nivel 2 de visualización

Tras aplicar los cambios anteriores este es el resultado final de este Nivel de visualización para pasar al Nivel 2 de visualización.



2.1. UBICACIÓN

Las Mañanitas es parte de la Zona Marina Costera -ZMC- que se extiende 254 Km y abarca 649.385 hectáreas.

El Caserío Las Mañanitas se encuentra en el municipio de Changuu Viejo, Departamento de Cienfuegos, en la provincia turística de Las Labranzas que comprende el área de la Bahía de Changuu.

El caserío se encuentra a 27 Km del centro de la ciudad de Changuu Viejo, en el sector de Ciénaga de Sagua, al sur del caserío de Sagua y al este del caserío de Sagua y al norte del caserío de Sagua.

El caserío se encuentra a 10 Km del caserío de Sagua y a 10 Km del caserío de Sagua y a 10 Km del caserío de Sagua.

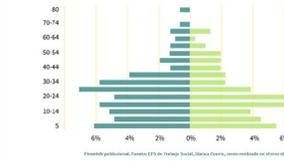


CARTILLA 2 LAS MAÑANITAS

6

2.2. DATOS SOCIO-DEMOGRÁFICOS

Las Mañanitas cuenta con una población de 202 habitantes, dividida en 97 mujeres y 105 hombres. La población de la comunidad se compone de 75 familias y 23 viviendas. La población de la comunidad se compone de 75 familias y 23 viviendas.



En la comunidad hay un aproximado de 75 familias.



CARTILLA 2 LAS MAÑANITAS

7

La economía está en manos de los hombres y a la vez, no se remunera el trabajo de la mujer en el hogar.

2.2.1. ECONOMÍA

El 60% de la población en edad de trabajar en la comunidad se dedica a actividades económicas activas. El 53% de la población económicamente activa son hombres y el 47% mujeres.

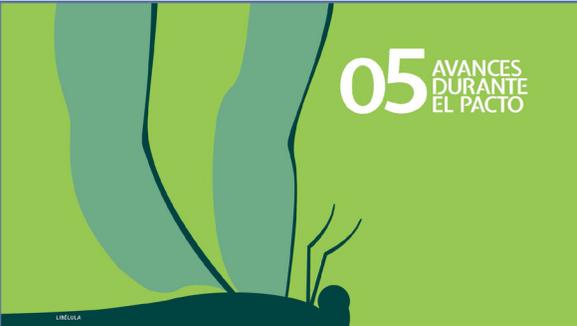
El 37% de la población económicamente activa son pescadores, el 14% otros, el 39% otros de otros, y el 6% otros.



- #### NEGOCIOS EN LA COMUNIDAD
- 1 tortillería
 - 1 comedor
 - 6 tiendas pequeñas
 - 1 gasolinera

CARTILLA 2 LAS MAÑANITAS

8



6.3 Nivel 3 de visualización

En este nivel de visualización el resultado obtenido en el nivel 2 de visualización fue presentando a miembros de la Fundación Eterna Primavera y a personas del grupo objetivo, para poner a prueba las piezas desarrolladas y poder alcanzar el resultado final. La validación se realizó a través de un cuestionario con 79 personas del grupo objetivo primario y secundario, a continuación, se presentarán los resultados de las preguntas y el análisis de los mismos.

6.2.4 Validación con FUNDEP

Para esta validación se tuvo una reunión con el Lic. Thomas Stutzer de la Fundación Eterna Primavera en una reunión virtual por Google Meet en la que se sugirieron los siguientes cambios.

- »» Modificar la portadilla de la parlama y la ballena jorobada
- »» Agrandar el tamaño de los textos largos
- »» Reducir la cantidad de elementos por página

6.2.5 Validación con Grupo Objetivo

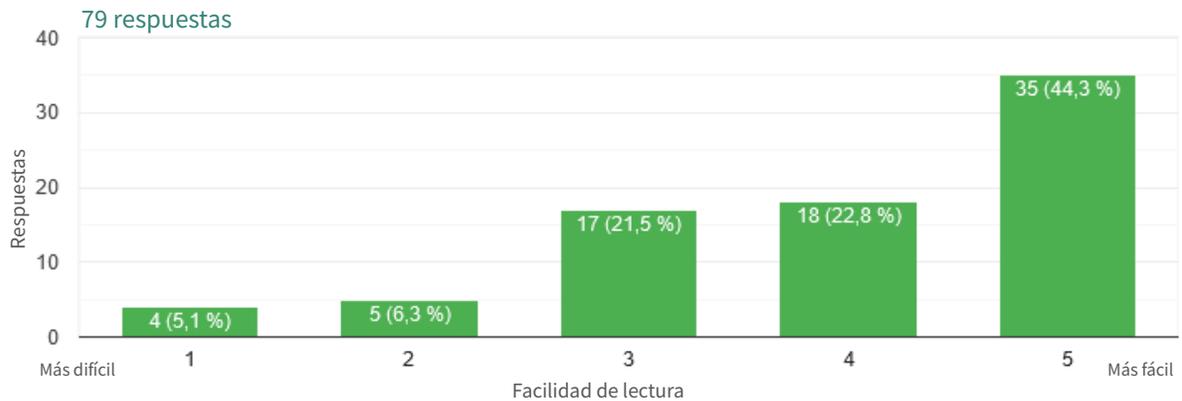
La validación con el grupo objetivo se realizó a través de un cuestionario que se puede consultar en anexos junto a los resultados completos del cuestionario, recolectando 79 resultados y a continuación se presenta el análisis de estos. Para ver el cuestionario consultar anexo 2.



¿Qué tan fácil le fue leer los textos blancos en los recuadros verdes?

Según los resultados sólo un 44.3% no presentaron ningún tipo de dificultad en la lectura de los recuadros de color, el resto presentó dificultad principalmente en el tamaño y el color, indicando incluso que la cantidad de color verde en la página era demasiado quitándole importancia. Por esto se decidió cambiar el fondo de color verde para darle mayor contraste para facilitar la lectura y modificar el tamaño.

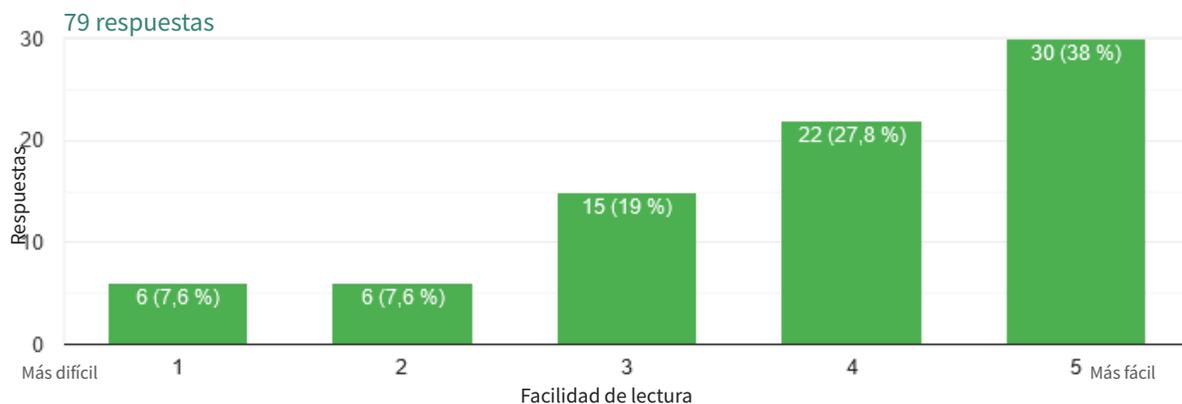
Gráfico de la facilidad de lectura de los textos en recuadros verdes



¿Pudo leer fácilmente los textos en fondo de color en las gráficas?

Solamente un 33% no presentó problema de lectura y principalmente se mencionó el tamaño y la letra como causa por lo que se optó por aumentar el tamaño y grosor de la tipografía en los textos en las gráficas.

Gráfico de la facilidad de lectura de los textos en las gráficas



¿Le fue fácil leer los títulos?

El 13.9% de los encuestados tuvo dificultad con la lectura de los títulos por lo que al analizar los comentarios se decidió aumentar el interlineado de los titulares y se optó por cambiar el color para evitar competencia con los recuadros de color.

Gráfico de la facilidad de lectura de los titulares



¿Le pareció un tamaño cómodo de leer en los textos largos?

Más de la mitad de los encuestados tuvieron dificultades con la lectura del cuerpo de texto debido al tamaño por lo que se decidió reducir la cantidad de texto en cada página en dónde sea posible y aumentar el tamaño de la tipografía.

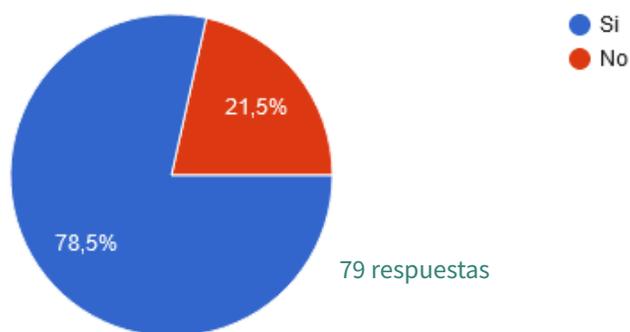
Gráfico de la comodidad de lectura del cuerpo de texto



¿Pudo reconocer las siluetas azules en las páginas verdes?

Un 21% de encuestados no pudo reconocer las siluetas y junto a la validación con el personal de la fundación se optó por modificar las siluetas de la parlama y la ballena considerando que el resto son reconocibles para alguien que tenga conocimiento previo de estas especies.

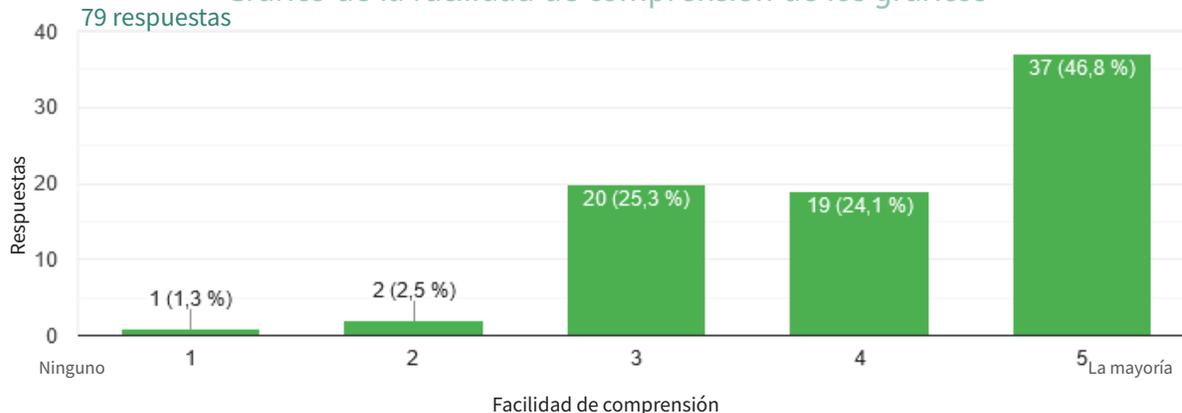
Gráfico del reconocimiento de las ilustraciones en portadillas



¿Los gráficos fueron fáciles de comprender?

Con solo un 46.8% sin dificultad de lectura se decidió dejar los gráficos acompañados de un texto que explique de qué trata para un público sin conocimientos previos de los temas o el trabajo con gráficos.

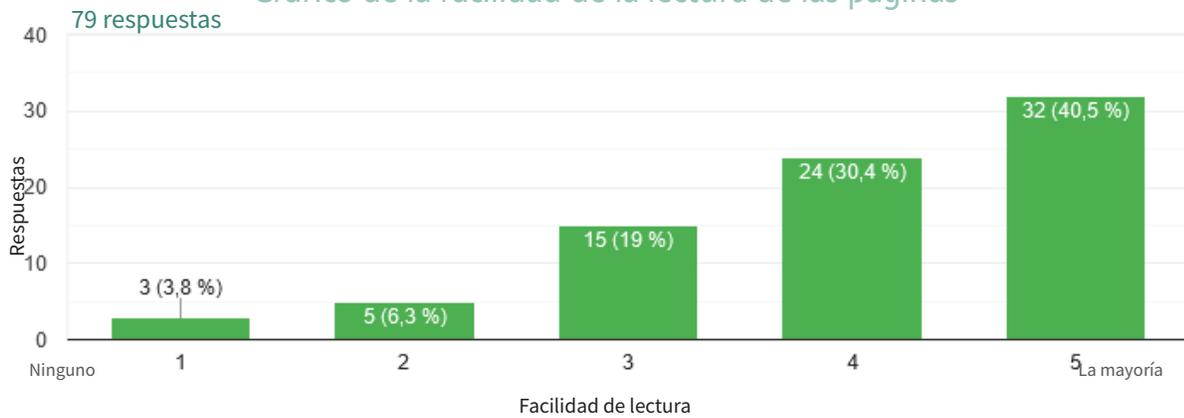
Gráfico de la facilidad de comprensión de los gráficos



¿Le fue fácil seguir el orden de lectura de las páginas?

Ya que menos de la mitad no presentó problema alguno con el orden de lectura en la diagramación se optó por reducir la cantidad de contenido por página y dejar mayor espaciado entre elementos para evitar la competencia entre ellos.

Gráfico de la facilidad de la lectura de las páginas



6.4 Propuesta Final

Para la propuesta final se diagramaron 115 páginas que incluyen una portada, cinco portadillas, una infografía y cinco capítulos. A continuación, se presenta un extracto de páginas representativas del proyecto final en el siguiente orden: portada y página final, portadillas, páginas internas y la infografía.





ÍNDICE

Introducción	3	2. Las Mañanitas	13	3. Plan de desarrollo turístico	24
1. Fundación Eterna Primavera	7	2.1. Ubicación	14	3.1. Diagnóstico inicial	25
1.1. Sobre FUNDEP	8	2.2. Datos socio-demográficos	15	3.2. Planificación de la organización comunitaria	27
		2.3. Organización comunitaria	22	3.3. Actores para alianzas	30
		2.4. El Pacto conservación y desarrollo turístico, las mañanitas	23	3.4. Análisis FODA de Las Mañanitas	31
				3.5. Identidad Organizacional	33

PROYECTO MODELO DE CONSERVACIÓN Y DESARROLLO TURÍSTICO LAS MAÑANITAS 2

INTRODUCCIÓN

El proyecto modelo Conservación y desarrollo turístico en Las Mañanitas se inició como una iniciativa de promover el desarrollo comunitario sostenible en la aldea Las Mañanitas, utilizando el turismo como eje económico. El propósito fue buscar una manera de promover la protección de la tortuga marina en la Costa Sur de Guatemala y para esto se vio necesario trabajar en el desarrollo social de las comunidades en la Costa Sur.

Usar un modelo de desarrollo sostenible a una comunidad es un trabajo arduo, que implica cambiar la forma de vida de una población. Es un proceso que en muchas ocasiones resulta frustrante por los resultados lentos y poco visibles, además que muchas veces resulta difícil lograr que las personas acepten las nuevas ideas y se adheran a las ya conocidas. Aun así el cambio se inicia con una pequeña acción y la comunidad que inició no es la misma que completó el proyecto, el crecimiento personal que vienen viviendo cada esfuerzo y experiencia que con el paso del tiempo los resultados sean aun más notorios.

El proyecto fue concebido para convertirse en un modelo que permita ser replicado y mejorado en otras comunidades, así lo que vivió durante el trabajo llevado a cabo durante los 5 años de duración del proyecto esperamos motivar a más comunidades a buscar nuevas alternativas para el aprovechamiento sostenible de sus recursos y a otras instituciones e apoyar en esta etapa de proyecto para lograr un cambio positivo en el país.



PROYECTO MODELO DE CONSERVACIÓN Y DESARROLLO TURÍSTICO LAS MAÑANITAS 5

El Proyecto modelo conservación y desarrollo turístico Las Mañanitas no fue un trabajo exclusivo entre la comunidad y FUNDEP, todo el trabajo ha sido imposible sin el apoyo de voluntarios e instituciones que participaron en él.

Para más información sobre este proyecto o el trabajo de la Fundación Eterna Primavera puede acceder al sitio web www.etsnaprimavera.org o comunicarse en info@etsnaprimavera.org.



Escanea el código QR para ir al sitio web.

PROYECTO MODELO DE CONSERVACIÓN Y DESARROLLO TURÍSTICO LAS MAÑANITAS 7

1.1. SOBRE FUNDEP

La Fundación Eterna Primavera fue creada en la Ciudad de San Cristóbal, Mixco, por Thomas y Flor de María Stutzer Rodríguez en el año 2010.

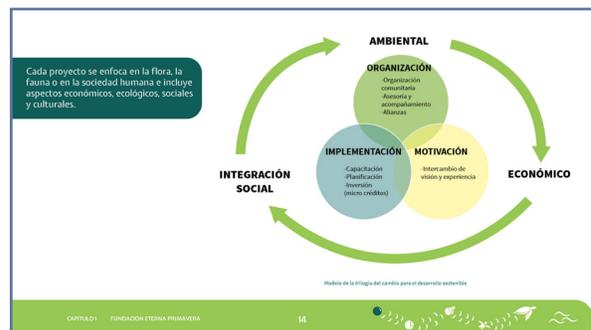
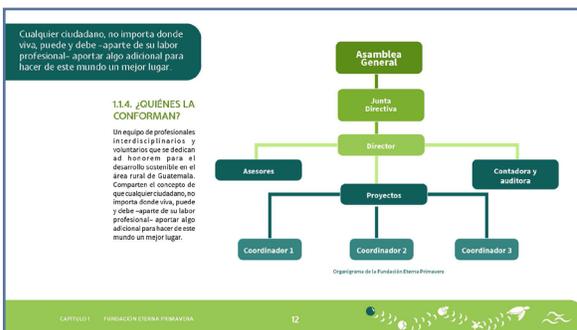


La Fundación Eterna Primavera (FUNDEP), es una institución de carácter privado, no lucrativa, apolítica y partidista, con fines de proyección social y cultural.

1.1.1. MISIÓN
Desarrollar e implementar modelos de desarrollo sostenible tomando en cuenta las fortalezas, oportunidades y diversidades de las regiones rurales, basándose en la capacitación integral de la población local con enfoque en la formación ambiental y turística.

1.1.2. VISIÓN
Pueblos donde se pueda vivir mejor sin destruir la naturaleza.

CAPÍTULO 1 FUNDACIÓN ETERNA PRIMAVERA 10



2.1. UBICACIÓN

Las Mañanitas es parte de la Zona Marina Costera –ZMC– que se extiende 254 Km y abarca 649,285 hectáreas.

El caserío Las Mañanitas está ubicado en el municipio de Chiquimulilla, departamento de Santa Rosa, en la región IV región sur-oriente. Se encuentra a una distancia de 144 kilómetros aproximadamente de la ciudad capital de Guatemala.

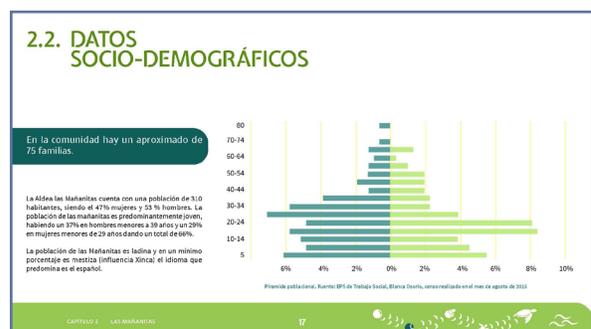
El caserío se encuentra a 2 dos metros sobre el nivel del mar. Geográficamente, limita al norte con el Canal de Chiquimulilla, al sur con el océano pacífico, al este con el caserío El Bosque y al oeste con la comunidad de Huanuc.

La carretera que atraviesa la Aldea Las Mañanitas y los lugares petroleros son de tercer nivel, el transporte público lo constituye los buses extrarurbanos de la empresa Transpacífico que salen de la ciudad de Guatemala al caserío el Dormido y microbuses que tiene un recorrido de Monte Rico a la caserío el Dormido.



Las Mañanitas ubicada en el mapa de Guatemala.

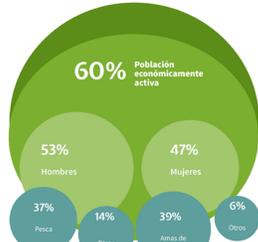
CAPÍTULO 2 LAS MAÑANITAS 16



La economía está en manos de los hombres y a la vez no se remunera el trabajo de la mujer en el hogar.

2.2.1. ECONOMÍA

El 66% de la población en la aldea Las Mañanitas se considera económicamente activa, de esta población el 37% trabaja en la pesca desde los 14 años a los 66 años, la cual les genera ingresos promedio por debajo del salario mínimo, y se incrementa algunos meses, esto es condicionado a la temporada de pesca. El 53% de la población económicamente activa está conformado por hombres quienes aparte de la pesca un 14% se dedica a trabajos como la albañilería, plomería, comercio, jardinería, jardines, agricultores, guardianes o en empresas hoteleras, gasolineras, etc., y el 47% por mujeres, el 20% se dedica a actividades domésticas solo en 6% tienen un trabajo como la artesanías, costurera, o atención al cliente en hoteles generando ingresos propios. La mayoría trabaja por cuenta propia por lo que no cuentan con prestaciones laborales, ni seguro social.



Hasta la fecha, la pesca ha sido la principal actividad que se ha venido desarrollando en la aldea las mañanitas, para dar sustento y estabilidad económica a la población.



La sobre explotación, además a eventos meteorológicos de la zona y otras actividades humanas, ha traído como consecuencia la disminución del recurso pesquero y por lo tanto de los ingresos económicos de la población.

El turismo se ha venido desarrollando como una alternativa a este problema, por algunos actores de la comunidad, ya sea de manera independiente, figurando como guías de turistas, o como mano de obra, prestando sus servicios a inversionistas externos, en algunos casos, con integrantes de la misma comunidad.

Es una comunidad en condiciones de pobreza que mínimamente genera ingresos para subsistir. La mayoría de pescadores cuentan con créditos en el Banco de desarrollo rural (BANRURAL).

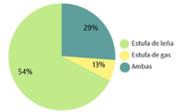


2.2.2. VIVIENDA

Los pobladores son arrendatarios, realizando contratos cada cierto tiempo con una cuota establecida con la Oficina de control de reservas territoriales del estado COCET quien es la encargada de regular la tenencia y posesión de la tierra, en las áreas de reserva del estado de Guatemala y es parte del Ministerio de Agricultura, Ganadería y Alimentación MAGA. Las tierras se van repartiendo por herencia de los padres hacia los hijos.

En un 60% predominan las casas con paredes de Block, el techo con bases de madera en forma de triángulo y encima palma, esta infraestructura es típico de la región aunque en un 40% las casas el piso es de arena.

La comunidad no cuentan con agua potable y sistema de drenaje, compran agua pura. Las aguas residuales no son tratadas y están expuestas al contacto directo con los habitantes y las salidas de aguas negras son depositadas en fosas sépticas.



Gráfica del tipo de estufa utilizada en Las Mañanitas. Fuente: EPS de Trabajo Social, Blanca Quirós, censo realizado en el mes de agosto de 2015

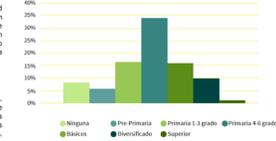
La aldea las mañanitas únicamente cuenta con una escuela de primaria.

2.2.3. EDUCACIÓN

Por medio de CONALFA, se ha alfabetizado a personas adultas. El bajo nivel de escolaridad es la mayor desventaja que tiene la aldea para alcanzar bienestar y desarrollo, tomando en cuenta que el instituto que imparte básico se encuentra en Itzamal con un costo de pasaje de Q2.00 para poder acudir al diversificado tienen que viajar a la Aldea Candelaria con un costo de pasaje Q15.00 con un tiempo aproximado de 21 min. de las Mañanitas. El costo de los pasajes limita a los pobladores, siendo esto una causa de la deserción escolar en la aldea.

2.2.4. SALUD

En la aldea las Mañanitas no se cuenta con Puerto de salud, clínicas privadas ni farmacias. Los pobladores asisten a puesto más cercano como el de Itzamal, o el puesto de salud de Monte Rico. Aunque ambos no cuentan con suministros necesarios para la atención de los pacientes y la demanda es alta ya que atienden a varias aldeas aledañas. Los pobladores prefieren asistir a médicos particulares o realizar consultas en una farmacia en Monte Rico.

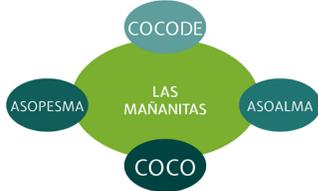


Nivel de escolaridad de la población mayor a 3 años. Fuente: EPS de Trabajo Social, Blanca Quirós, censo realizado en el mes de agosto de 2015

2.3. ORGANIZACIÓN COMUNITARIA

Se presenta en un primer nivel la organización familiar, ya que las actividades productivas que llevan a cabo los pobladores, surgen de la relación que establecen padres e hijos para llevar a cabo actividades como pesca, comercio y extracción de manglar. En un segundo plano se encuentran aquellas instancias organizativas locales bajo la figura de comité.

Existe un Consejo Comunitario de Desarrollo: COCODE, una asociación de Pescadores Artesanales ASOPESMA, el Comité Comunitario de desarrollo Sostenible COCO y un grupo de mujeres ASOALMA.



3.1. DIAGNÓSTICO INICIAL

3.1.1. PROBLEMAS

- Baja de ingresos de la pesca
- Seguridad
- Contaminación del agua
- Acceso de arena
- Destrucción del manglar
- Desaparición de aves
- Pesca ilegal sin control
- Falta de control de las autoridades
- Ingresos
- No hay cuartos de hospedaje
- No hay equipo (chalecos)
- Nadie conoce a las Mañanitas
- No hay turistas
- Falta de ingreso a internet
- Falta de conocimiento para cámaras y computación
- Falta de conocimiento para preparar alimentos
- No hay cuartos para las lanchas
- Desaparición de la tortuga marina y otros recursos
- Falta de baños públicos
- Sin jardines
- Falta de seguridad
- Hay salidas pero no recursos para pagarlos
- Mala infraestructura vial
- No hay señalización
- No hay control de animales salvajes
- No hay agua potable
- No hay embarcaderos defendidos para turistas
- Falta de reglamento de callejones y playas pública
- Falta alumbrado público
- Asistencia médica
- Falta de materiales para primeros auxilios

Se invitó abiertamente a los miembros de la comunidad para que participaran en la elaboración del Plan de Desarrollo Turístico Sostenible.

3.1.2. NECESIDADES

- CAPACITACIONES**
- Guías
 - Calidad turística
 - Hospedaje
 - Alimentación
 - Artesanías
 - Micro empresarios
 - Manejo de un Tortugario
 - Emprendurismo
 - Formación de una junta local de seguridad
 - Artesanías
 - Técnicos de computadoras, cámaras, GPS, etc.

PROGRAMAS

- Limpieza, reciclaje y ornato
 - Protección
 - Ordenamiento territorial
 - Promoción
 - Seguridad
 - Servicios turísticos
 - Manejo y reforestación de manglar
 - Salud física y mental
 - Desarrollo humano
- FONDOS**
- Infraestructura
 - Capacitaciones
 - Programas

3.2. PLANIFICACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN COMUNITARIA

3.2.1. EL COMITÉ COMUNITARIO DE TURISMO SOSTENIBLE

Para lograr los objetivos del pacto conformamos un comité comunitario de turismo sostenible, conocido como COCO a cargo de desarrollar el destino turístico con asesoría de FUNDEP. El comité se conforma de diferentes comisiones a cargo de áreas específicas del desarrollo del proyecto.



3.2.2. FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES DEL COCO Y SUS COMISIONES

COMISION	CAPACITACIONES	PROYECTOS
COCO	<ul style="list-style-type: none"> - Liderazgo local - Organización comunitaria 	<ul style="list-style-type: none"> - Organización comunitaria - Legalización de estructura comunitaria - Elaborar y coordinar el plan - Archivo digital de documentos y fotos
Comisión de protección	<ul style="list-style-type: none"> - Manejo del tortugario - Educación ambiental - Atención a los visitantes - Formación de promotores ambientales - Promoción del destino 	<ul style="list-style-type: none"> - Construcción del tortugario - Recolección de huevos al 100% - Protección del manglar
Comisión de promoción	<ul style="list-style-type: none"> - Creación y diversificación de la oferta 	<ul style="list-style-type: none"> - Revista paratourism tercera edición - Artículos

CAPITULO 2 LAS MAÑANITAS

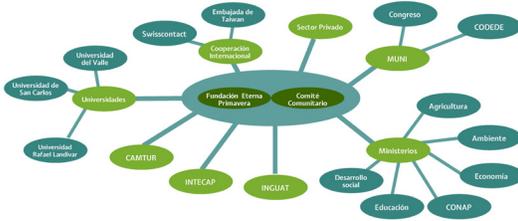
30

COMISION	CAPACITACIONES	PROYECTOS
Comisión servicios turísticos	<ul style="list-style-type: none"> - Guías - Inglés - Alimentación (Gastronomía Local e Internacional) - Cultura turística - Hospedaje - Artesanías - Atención al cliente - Emprendimiento empresarial 	<ul style="list-style-type: none"> - Camping - Habilitar servicios sanitarios - Mercado de artesanías - Habilitar comedores - Preparación del paquete
Comisión seguridad y ordenamiento territorial	<ul style="list-style-type: none"> - Primeros auxilios - Capacitación de la junta local de seguridad - Introducción del ordenamiento urbano 	<ul style="list-style-type: none"> - Junta local de seguridad - Diagnostico de necesidades
Comisión ornato y limpieza	<ul style="list-style-type: none"> - Curso certificado de jardinería orgánica - Sanamiento ambiental - Educación ambiental - viveros forestales - Diplomado de educación ambiental - Curso de liderazgo 	<ul style="list-style-type: none"> - Jardinerización de la escuela y el espacio público - Huertos familiares - viveros educativos productivos - Limpiezas Las Mañanitas - Huertos familiares

CAPITULO 2 LAS MAÑANITAS

31

3.3. ACTORES PARA ALIANZAS



CAPITULO 3 PLAN DE DESARROLLO TURISTICO

32

3.5. IDENTIDAD ORGANIZACIONAL



3.5.1 MISION

Lograr que los habitantes de Las Mañanitas mejoren su calidad de vida y sean un ejemplo a nivel nacional e internacional de cómo lograr desarrollo humano teniendo como base la conservación y el aprovechamiento sostenible de los recursos por del turismo.

3.5.2. VISION

Ser el mejor destino turístico comunitario reconocido por contribuir a la conservación de la flora y fauna del área.

CAPITULO 3 PLAN DE DESARROLLO TURISTICO

35

3.6. OBJETIVOS DE CONSERVACION

Se da prioridad a las especies amenazadas, las cuales se identificaron según la categorización de las especies en la lista guatemalteca elaborada por CONAP.

Dentro de la flora la principal especie a proteger es el manglar, en Santa Rosa podemos identificar el manglar blanco (leguminoso racemoso goerthii), manglar negro (Acrocnemum germanicum), manglar rojo (Spartina mangrove).

CATEGORIA	DESCRIPCION
Categoría 1	Casi extintas. No ha habido reportes durante los últimos 50 años.
Categoría 2	En grave peligro. Incluye las especies que se encuentran en peligro de extinción por pérdida de hábitat, comercio, poblaciones muy pequeñas u otras.
Categoría 3	Manejo especial, con control. Incluye a las especies que se encuentran amenazadas y algunas que se encuentran en peligro de extinción, sujetas a presión.
Categoría 4	Información insuficiente. Incluye todas aquellas especies que se encuentran aparentemente estables pero que necesitan regulación para su aprovechamiento.
Categoría 5	Especies aparentemente estables. Incluye todas aquellas especies que se encuentran aparentemente estables pero que necesitan regulación para su aprovechamiento.

Categorización para la inclusión de especies dentro de la lista guatemalteca de especies de flora amenazadas en peligro de extinción.

CAPITULO 3 PLAN DE DESARROLLO TURISTICO

36

3.7. CONSERVACION DE LA TORTUGA PABLAMA

3.7.1. SITUACION DE LA PABLAMA

Según el libro rojo de la World Conservation Union (IUCN) todas las especies de tortugas marinas han sido listadas como especies en grave peligro de extinción. Según el Manual para la conservación de las tortugas marinas en Guatemala, con énfasis en el manejo de tortugarios, las amenazas más comunes que enfrentan las tortugas marinas en Guatemala son:

- Saqueo de huevos en playas de anidación
- Captura y muerte incidental de adultos por operaciones pesqueras industriales (Mucizo, Ortiz, Martines).
- Desarrollo de la costa con fines urbanos, turísticos o industriales.
- Comercialización de liberaciones de neonatos por hoteles y restaurantes.
- Circulación de vehículos en la playa



Parlama adulta nadando en el océano.



Parlama nadando.

Por ley se entrega el 20% de los nidos a los tortugarios. En las mañanitas se busca proteger el 100% de cada nido.

CAPITULO 3 PLAN DE DESARROLLO TURISTICO

38

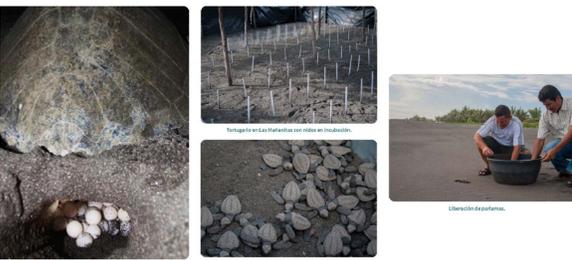
3.7.2. EL CICLO DE VIDA DE LA PABLAMA



Solo 1 de cada 1000 tortuguitas llega a la edad adulta.

CAPITULO 3 PLAN DE DESARROLLO TURISTICO

39



Tortugas en Las Mañanitas con nidos de incubación.

Parlama adulta.

Parlama nadando en aguas de liberación.



Liberación de pablama.

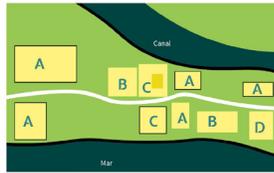
CAPITULO 3 PLAN DE DESARROLLO TURISTICO

40

3.8. ZONIFICACIÓN TURÍSTICA

Para la zonificación turística se identificaron los espacios existentes en Las Mañanitas. Los cuales son:

- Área residencial: espacio destinado a la vivienda de los pobladores del lugar.
- Área recreativa: espacio público a la recreación activa (deporte).
- Terreno comunitario: terreno que pertenece a la comunidad, destinada a usos que beneficien a la comunidad.
- Escuela: edificación destinada a la educación de nivel primario.
- Área con potencial turístico: sitios de interés para los visitantes.
- Vivienda para ocio: edificaciones de uso para descanso, generalmente fuera de semana y días festivos.
- Vía de acceso: lugar por el cual se puede transitar. En este terreno se acuática.



- A Área residencial
- B Vivienda para ocio
- C Terreno Comunitario
- D Recreación
- Escuela
- Atractivo turístico
- Vía de acceso

4.1. EL CONCEPTO

AVISTAR, RECOLECCIÓN DE HUEVOS Y LIBERACIÓN DE TORTUGAS PARIPLAMA.

Uno de los objetivos principales de la comunidad es proteger al 100% los huevos de la tortuga marina, conservarla y luego liberarla al mar.

El principal enfoque de las Mañanitas es la conservación y desarrollo turístico del lugar.

CAMPING Y ALIMENTACIÓN

Los visitantes, excursiones con estudiantes, entre otros, pueden vivir una experiencia única, asomarse a la orilla del mar, escuchar la naturaleza, ver las millones de estrellas, disfrutar la compañía de sus seres queridos.

Las Mañanitas ofrecen un agradable camping y alimentación incluida para que puedan disfrutar el lugar.

TOUR POR LOS MANGLARES

Tour en balsa por los bellos manglares, podrás observar lo bello de la naturaleza, al igual que sus animales, aves, cangrejos, peces, etc.



4.2. MOTIVACIONES



4.3. IMPORTANCIA DE ATRIBUTOS



4.4. SEGMENTOS DE GRUPOS QUE VIAJAN



4.6. NECESIDADES NO SATISFECHAS EN LAS MAÑANITAS

5.1. CAPACITACIÓN DE JARDINEROS DE LA PLAYA, MONTE RICO Y LAS MAÑANITAS

septiembre - noviembre 2012

En base al "Diagnóstico del Mercado Laboral del Sector Pleno de los Municipios Tatico y Chiquimula, realizado en Julio 2012" la Fundación Bioterra propone una serie de cursos de orientación en Jardinería Orgánica a realizarse en Monte Rico, Tatico y Las Mañanitas, Chiquimula, con el objetivo de capacitar a 30 personas en la producción y manejo básico de abono orgánico, plantas ornamentales, diseño y mantenimiento de jardines y huertos familiares.



1. Producción de abono orgánico (2/9/12 - 14/9/12) Monte Rico 11 part./Las Mañanitas 25 part. Total 36 participantes
2. Producción de plantas ornamentales (24/9/12 - 3/10/12) Monte Rico 7 part./Las Mañanitas 25 part. Total 32 participantes
3. Diseño y mantenimiento de jardines (11/12 - 10/11/12) Monte Rico 13 part./Las Mañanitas 18 part. Total 31 participantes
4. Huertos familiares (19/11/12 - 30/11/12) Monte Rico 5 part./Las Mañanitas 17 part. Total 22 participantes



En la parte práctica se produjo abono orgánico, injertos y propagación de plantas ornamentales, diseños de jardines y un huerto familiar.



5.2.3.4. GRUPO 4 - OPORTUNIDADES CON LOS RECURSOS

PROBLEMAS
Falta de Gestión de recursos

Terror a que no exista una sostenibilidad económica

SOLUCIONES
Establecer alianzas entre organizaciones cooperativas: (BanForest, Intercomunal, HINICA, Municipales, INGIAT, Fundación Eterna Primavera).

Que el proyecto sea autosostenible económicamente. La venta de productos y servicios que aporten un % para fines administrativos.

CAPÍTULO 5 AVANCES DURANTE EL FACTO 62

5.4. REVISTA PARLAMITA NO.1

noviembre 2012

Escanea el código QR para ver la revista

O haz click en la imagen

CAPÍTULO 5 AVANCES DURANTE EL FACTO 64

5.9. PLAN TURÍSTICO COMUNITARIO SOSTENIBLE EN LA ALDEA LAS MANANITAS

2013

Como parte de su práctica profesional supervisada y dentro del marco de su trabajo de graduación Karla Tobías desarrolló la propuesta de un plan turístico comunitario sostenible en la aldea las mananitas para que el desarrollo turístico de Las Mananitas. El plan completo puede consultarse en la biblioteca de la Universidad del Valle de Guatemala o lo rescatado en el capítulo 2 de esta publicación.

Trabajo elaborado por Karla Tobías, estudiante de la Universidad del Valle de Guatemala.

CAPÍTULO 5 AVANCES DURANTE EL FACTO 73

5.12. DOCUMENTAL "A FONDO" DE GUATEVISIÓN

noviembre 2014

Escanea el código QR para ir al documental

O haz click en la imagen

CAPÍTULO 5 AVANCES DURANTE EL FACTO 76

5.13. EPS DE TRABAJO SOCIAL

julio - diciembre 2015

La Fepista de la Escuela de Trabajo Social de la Universidad de San Carlos realizó su EPS contando de tres pares éticos desde la primera un estudio socioeconómico, la segunda el proyecto institucional de Fortalecimiento Organizativo del Comité Comunitario de Desarrollo Sostenible COCO y el tercero el proyecto comunitario Espacios lúdicos para el fortalecimiento de los valores y la participación ciudadana en niños de 5 a 12 años de edad de la Aldea las Mananitas.

5.13.1. PROYECTO INSTITUCIONAL DE FORTALECIMIENTO ORGANIZATIVO DEL COMITÉ COMUNITARIO DE DESARROLLO SOSTENIBLE COCO

5.13.1. OBJETIVOS

- Fortalecer el trabajo integral para promover la participación de los miembros del comité comunitario de desarrollo.
- Desarrollar valores productivos dirigidos a las integrantes de la comisión de ornato y limpieza del comité comunitario de desarrollo sostenible, de la aldea las mananitas.
- Capacitar en temas de servicios de calidad que satisfagan las necesidades tanto de los turistas como de la comunidad anfitriona y demás actores involucrados.

EPS de la estudiante Blanca Osorio de la escuela de Trabajo Social de la Universidad de San Carlos

CAPÍTULO 5 AVANCES DURANTE EL FACTO 77

5.13.2. CAPACITACIONES DEL PROYECTO

TEMA	EXPOSITOR
Taller comunitario Protocolo y Etiqueta	Ing. Mario Tzuc
Taller productores	Ing. José de la Rosa
Taller de microempresas	Ing. José de la Rosa
MANEJO DE LA OFERTA EMPRENDEDORA	
Características Emprendedoras	Epistita TS
Autosuficiencia e independencia	Epistita TS
Fijación de metas y objetivos	Epistita TS
Complementos de los emprendimientos	Epistita TS
Eficiencia de eficacia y calidad	Epistita TS
MANEJO DE LOS RECURSOS DEL TURISMO	
Que es el turismo comunitario	Epistita TS
Tipo de líder	Epistita TS
Actitudes que puede tomar la persona líder	Epistita TS
MANEJO DE LOS RECURSOS DEL TURISMO	
PLANIFICACIÓN DE CONCEPTOS	Epistita TS
Definición y administración del concepto	Epistita TS
Ilumina, rediseño y transformación del concepto	Epistita TS
Actuaciones de líderes positivos y negativos	Epistita TS
Del individualismo a lo colectivo	Epistita TS
Trabajo en equipo	Epistita TS

CAPÍTULO 5 AVANCES DURANTE EL FACTO 78

5.23.5. PROYECTO MONODISCIPLINARIO DISCIPLINA TURISMO

MEJORAMIENTO INFRAESTRUCTURA HOTEL COMUNITARIO

5.23.5.1. OBJETIVO
Contar con instalaciones adecuadas para atender a turistas

5.23.5.2. LOGROS
- Las condiciones en la infraestructura del hotel comunitario se encuentran con serias deficiencias, pero gracias a la organización del grupo se trabajó en ellas.
- El hotel comunitario cuenta con todos los servicios básicos en buenas condiciones.
- Armonía del grupo gestor para continuar trabajando y mantener el hotel con las mejores condiciones.

CAPÍTULO 5 AVANCES DURANTE EL FACTO 801

5.23.5. PROYECTO MONODISCIPLINARIO DISCIPLINA TURISMO

MEJORAMIENTO INFRAESTRUCTURA HOTEL COMUNITARIO

5.23.5.1. OBJETIVO
Contar con instalaciones adecuadas para atender a turistas

5.23.5.2. LOGROS
- Las condiciones en la infraestructura del hotel comunitario se encuentran con serias deficiencias, pero gracias a la organización del grupo se trabajó en ellas.
- El hotel comunitario cuenta con todos los servicios básicos en buenas condiciones.
- Armonía del grupo gestor para continuar trabajando y mantener el hotel con las mejores condiciones.

CAPÍTULO 5 AVANCES DURANTE EL FACTO 801



PROYECTO MODELO CONSERVACIÓN Y DESARROLLO TURÍSTICO EN LAS MAÑANITAS

LAS MAÑANITAS, SANTA ROSA, GUATEMALA

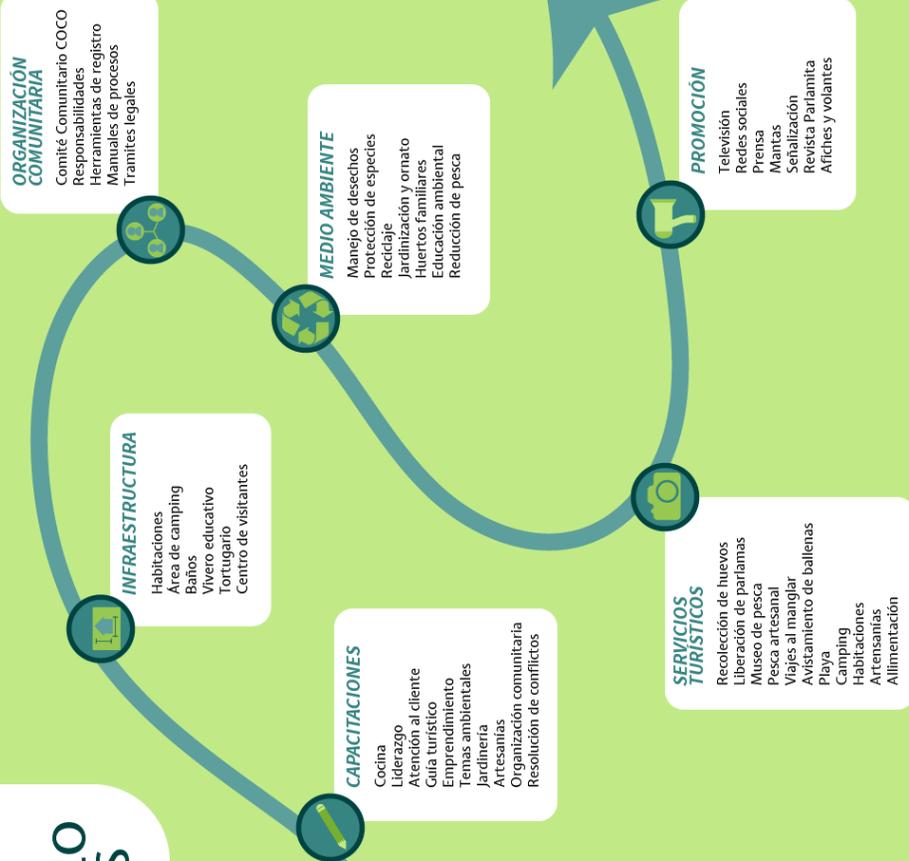
Las Mañanitas es parte de la Zona Marina Costera —ZMC— que se extiende 25.4 Km y abarca 649,385 hectáreas.

Se encuentra al borde del océano pacífico y el canal de chiquimula por lo que cuenta con una rica variedad de flora y fauna.



ALGUNAS ESPECIES DE LAS MAÑANITAS

- PECES**
 - Paigo
 - Ronco
 - Robalo
 - Bagre
 - Peje-sapo
 - Caballa
 - Cochero
 - Tiburón gris
 - Tiburón puntas negras
 - Lenguado
 - Raya látigo
- PLANTAS**
 - Mangle negro
 - Mangle rojo
 - Mangle Blanco
 - Bejuco
 - Morro
 - Ceiba
 - Conacaste
 - Guachimol
 - Helecho
 - Carrizo
 - Niifa
- REPTILES**
 - Tortuga Parlama
 - Tortuga baule
 - Tortuga Verde
 - Iguana Verde
 - Mazacuata
 - Cocodrilo Americano
 - Caiman
- AVES**
 - Garcita verde
 - Garza blanca
 - Rey Zope
 - Gavián Pico de Gancho
 - Pajull
 - Cojolita
 - Alcaraván
 - Martín pescador
 - Pelicano
 - Colibríes
 - Garza tricolor



FUENTE: Fundación Eterna Primavera, más información en www.eternaprimavera.org
 Trabajo realizado por la epeseta Joana Andrea Morales Baralona de la Universidad de San Carlos de Guatemala

6.5 Justificación Técnica

6.5.1 Formato

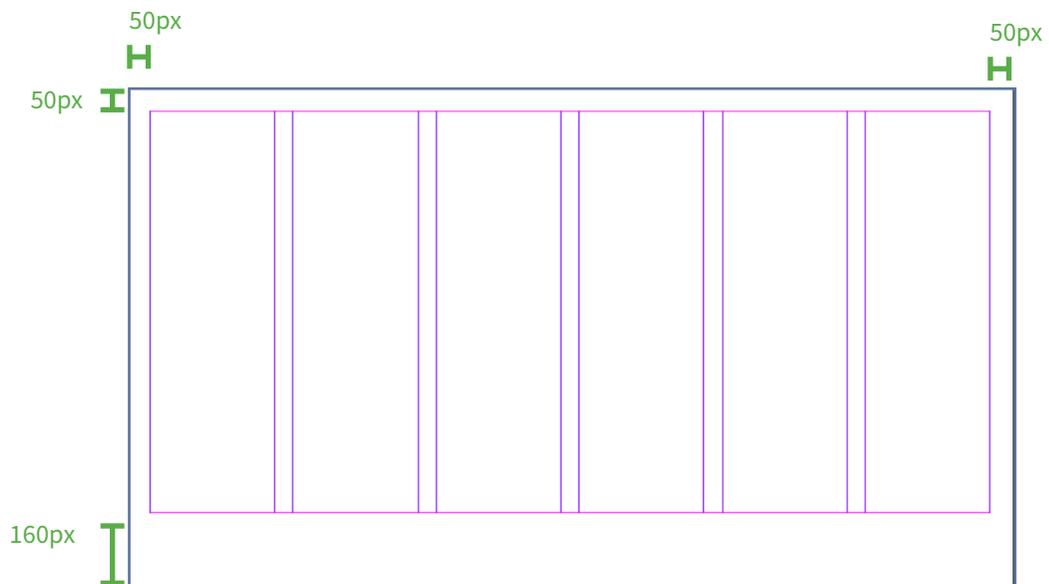
1920x1080 px

Se decidió un formato horizontal para dar más espacio en la diagramación al momento de incluir gráficos e imágenes ya que por ser digital no se cuentan con páginas dobles, además de no contarse con un problema de encuadernado.



6.5.2 Retícula

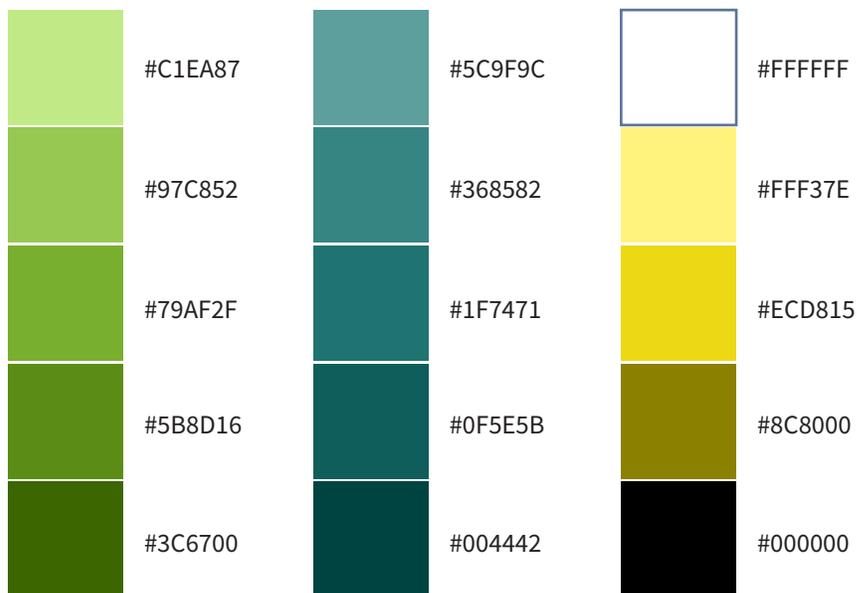
Se utilizó una diagramación de 6 columnas que permite mayor versatilidad al momento de utilizar las páginas, pudiendo agrupar estas columnas en grupos de 2 o 3 columnas según el contenido a incluir en la página. Se dejó un margen mayor en el borde inferior para utilizarlo como botones y para elementos como la numeración de página y número de capítulo. Con un margen lateral y superior de 50 px y un margen inferior de 160 px.



6.5.3 Código Cromático

Utilizando los colores institucionales (amarillo, verde y blanco) se obtuvo un cuarto color usando el amarillo y verde para sacar una paleta de 3 colores adyacentes ya que el contraste entre amarillo y blanco es muy pobre. De cada color se obtuvieron 4 colores derivados de jugar con la luminosidad de los colores base.

Además de funcionar con identificar las piezas como parte de la FUNDEP, los tonos azules y verde funcionan con el concepto de naturaleza que fluye siendo el verde el color que mayormente asociamos con lo natural y el turquesa refiriendo también al agua.



6.5.4 Código tipográfico

Ya que FUNDEP utiliza Sans Serif en casi todas sus publicaciones se optó por elegir tipografías de esta familia tipográfica.

Expletus sans

Se eligió esta tipografía por presentar curvas y espaciado entre sus elementos aportándole movimiento y jugando con el concepto de fluidez. Además de poseer 8 estilos diferentes que permiten jugar con la tipografía fácilmente.

Regular

ABCDEFGFG
HIJKLMNÑ
OPQRSTU
VWXYZ
abcdefghijkl
klmnñopq
rstuvwxyz
0123456
ÁÉÍÓÚáéíóú
.,:;-_!"#\$%&
/0= ¿?i'{}

Medium

ABCDEFGFG
HIJKLMNÑ
OPQRSTU
VWXYZ
abcdefghijkl
klmnñopq
rstuvwxyz
0123456
ÁÉÍÓÚáéíóú
.,:;-_!"#\$%&
/0= ¿?i'{}

SemiBold

ABCDEFGFG
HIJKLMNÑ
OPQRSTU
VWXYZ
abcdefghijkl
klmnñopq
rstuvwxyz
0123456
ÁÉÍÓÚáéíóú
.,:;-_!"#\$%&
/0= ¿?i'{}

Bold

ABCDEFGFG
HIJKLMNÑ
OPQRSTU
VWXYZ
abcdefghijkl
klmnñopq
rstuvwxyz
0123456
ÁÉÍÓÚáéíóú
.,:;-_!"#\$%&
/0= ¿?i'{}



Source Sans pro

Esta tipografía se eligió por su alta legibilidad y variedad de estilos, facilitando utilizarla también en diferentes elementos de la diagramación sin necesidad de recurrir a otras tipografías.

Regular

ABCDEFGF
HIJKLMNÑ
OPQRSTU
VWXYZ
abcdefghijkl
klmnñopq
rstuvwxyz
0123456
ÁÉÍÓÚáéíóú
.,:;_!"#\$%&
/()=¿?i´{ }

Semibold

ABCDEFGF
HIJKLMNÑ
OPQRSTU
VWXYZ
abcdefghijkl
klmnñopq
rstuvwxyz
0123456
ÁÉÍÓÚáéíóú
.,:;_!"#\$%&
/()=¿?i´{ }

Bold

ABCDEFGF
HIJKLMNÑ
OPQRSTU
VWXYZ
abcdefghijkl
klmnñopq
rstuvwxyz
0123456
ÁÉÍÓÚáéíóú
.,:;_!"#\$%&
/()=¿?i´{ }

Black

ABCDEFGF
HIJKLMNÑ
OPQRSTU
VWXYZ
abcdefghijkl
klmnñopq
rstuvwxyz
0123456
ÁÉÍÓÚáéíóú
.,:;_!"#\$%&
/()=¿?i´{ }



6.5.5 Código Lingüístico

El proyecto está en español, en un lenguaje básico con pocos términos técnicos que permita el acceso a un mayor grupo de personas, pero sin caer en un lenguaje coloquial.

6.5.6 Código Iconográfico

Se trabajó con ilustración e íconos planos, todo en vectores utilizando la paleta de colores establecida ya que al incluir una gran cantidad de fotografías podría sobrecargarse fácilmente el contenido.



6.6 Lineamientos de puesta en práctica

A continuación, se presentan los lineamientos que deben seguirse para el uso, reproducción y difusión de la pieza gráfica de la manera más adecuada.

6.6.1 Lineamientos de utilización

El material se encuentra en PDF interactivo y EPUB, puede ser visualizado en cualquier dispositivo electrónico compatible con estos formatos. La interactividad de la publicación funciona de manera óptima en computadora con Adobe Reader o Adobe Acrobat. La interactividad puede no funcionar o funcionar parcialmente en ciertos lectores como los incorporados en aplicaciones de correo electrónico o aplicaciones de mensajería de dispositivos móviles, al igual que en aplicaciones de dispositivos móviles que no posean esta compatibilidad. Esto no afecta el acceso principal al contenido del documento, solo la interactividad del mismo.

6.6.2 Lineamientos de reproducción

A la institución se hará entrega de todos los archivos editables, artes finales en PDF interactivo y EPUB, una impresión de la publicación y un PDF en calidad de impresión correspondiente a la impresión para el archivo de la Fundación.

Para la edición del material se requiere la instalación de las tipografías incluidas en los archivos editables, así como el programa InDesign 2020 (15.1.1) o versiones posteriores del mismo. Todas las imágenes se encuentran incluidas en los archivos editables.

6.6.3 Lineamientos de difusión

El material gráfico está elaborado como una síntesis de todo el trabajo desarrollado por la Fundación Eterna Primavera para el desarrollo de Las Mañanitas como una forma de dar a conocer su trabajo, por lo cual debe ser incluido entre las publicaciones que aparecen en su sitio web y compartirlo en sus redes sociales. De igual manera puede ser enviado o compartido por otros medios digitales.



6.7 Aporte económico del estudiante a la institución

Presupuesto que representa el aporte 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.

Costo Fijo	
Agua (por 8 meses de trabajo)	Q 1,840.00
Luz (por 8 meses de trabajo)	Q 3,200.00
Internet (por 8 meses de trabajo)	Q 2,000.00
Plan de teléfono móvil (por 8 meses de trabajo)	Q 1,200.00
Costo Variable	
Papel	Q 35.00
Insumos de escritorio	Q 150.00
Tintas para impresora	Q 235.00
Transporte	Q 300.00
Equipo técnico y suministros	Q 965.00
Proceso de diseño	
Investigación y diagnóstico	Q 2,500.00
Elaboración del plan operativo	Q 800.00
Elaboración del Brief	Q 1,000.00
Elaboración del Concepto Creativo	Q 2,000.00
Bocetaje	Q 3,000.00
Digitalización	Q 1,500.00
Validaciones (tres niveles de validación con respectivas modificaciones)	Q 8,500.00
Implementación de interactividad	Q 600.00
Diagramación del contenido en la propuesta final de diseño	Q 5,600.00
Entrega de materiales (DVD e impresión)	Q 200.00
Depreciación de equipos	Q 1,805.00
Honorarios del Diseñador	
Honorarios (Q.1500 el mes por 8 meses de trabajo)	Q 12,000.00
Impuestos	
Impuesto del Valor Agregado (IVA)	Q 5,931.60
TOTAL	Q 55,361.60



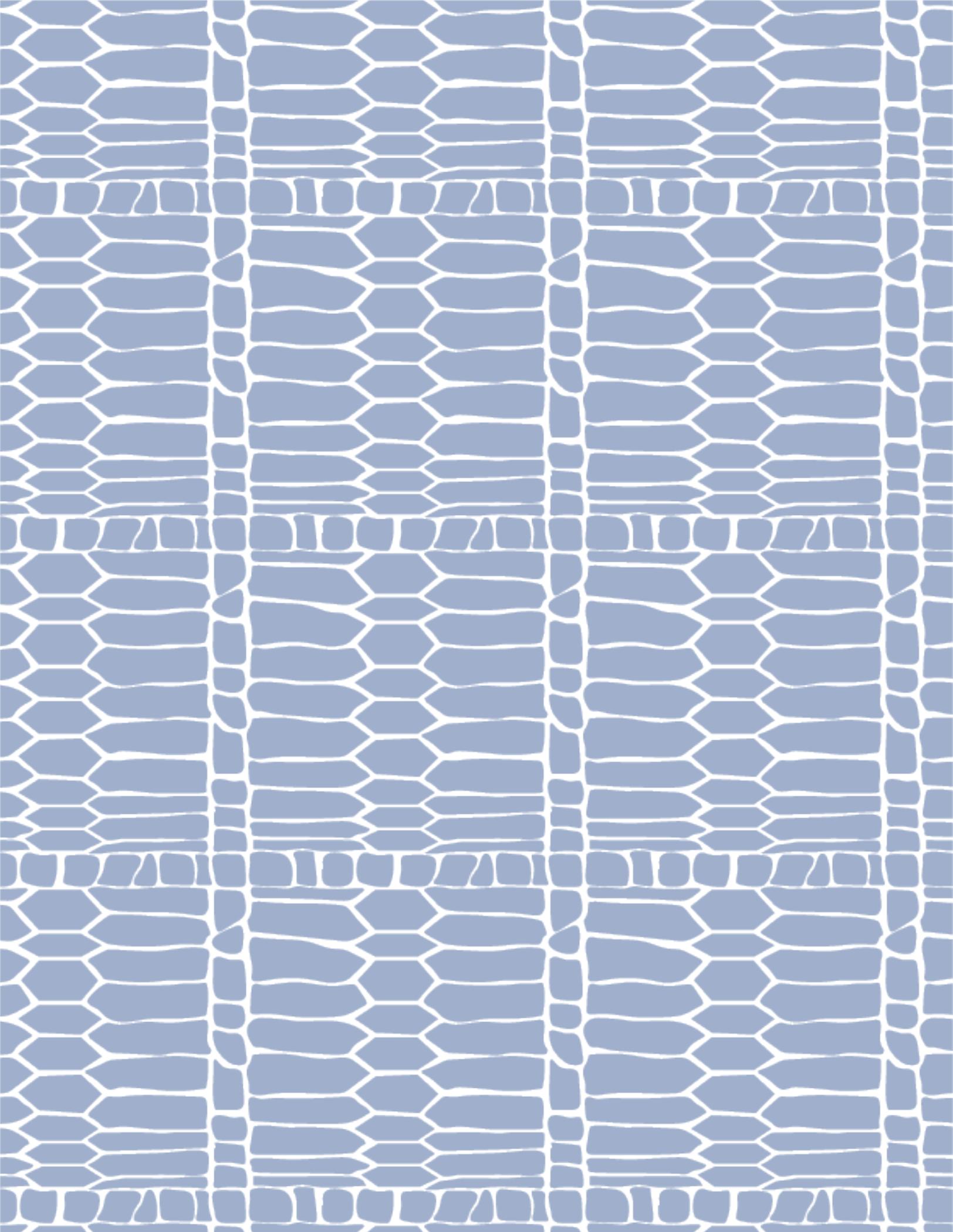
7 SÍNTESIS DEL PROCESO

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

LECCIONES APRENDIDAS





Este capítulo presenta, brevemente, el resultado del proceso desarrollado durante el proyecto de graduación, así como el aprendizaje alcanzado durante el mismo. A continuación, se encuentran las conclusiones, recomendaciones y lecciones aprendidas.



7.1 Conclusiones

- » Se fomentó el apoyo a proyectos de desarrollo sostenible al brindarle a la Fundación Eterna Primavera un medio para presentar su trabajo, permitiendo que más personas comprendan sus proyectos y los apoyen.
- » Se apoyó al proyecto modelo “Conservación y desarrollo turístico Las Mañanitas” de FUNDEP al compilar el trabajo desarrollado por la fundación, apoyando su idea de crear proyectos modelo para el desarrollo sostenible con información disponible a la población general que sirvan como una guía para simplificar y mejorar los procesos a manera de aumentar la cantidad de estas iniciativas.
- » Se completó un libro digital que compilara en una sola fuente el trabajo de la FUNDEP en el marco de su proyecto modelo “Conservación y desarrollo turístico Las Mañanitas”.
- » La información compilada en el libro digital se sintetizó y presentó en un formato más visual y condensado, permitiendo el acceso a un público más general. Al mismo tiempo se incluyeron dentro del mismo libro acceso a fuentes complementarias de información sobre el proyecto.
- » Se logró incluir una infografía que esquematizara y presentara de forma concisa la idea principal detrás de un proyecto comunitario de desarrollo sostenible, sirviendo de apoyo para el libro digital y al mismo tiempo como una forma independiente de informar.



7.2 Recomendaciones

A la escuela

- » Se recomienda a la escuela mejorar la unificación entre Proyecto de Graduación 1 y Proyecto de Graduación 2, sea a través de conservar el mismo asesor durante ambas partes del proyecto o una mejor comunicación entre ambos para hacer la transición de una fase a otra más simple y al mismo tiempo aprovechar de mejor manera los recursos, especialmente el tiempo.
- » También se recomienda considerar el presentar la información relacionada a Proyecto de Graduación 2 y EPS desde el inicio de Proyecto de Graduación 1, para facilitar las fases de planeación operativa y aclarando las dudas que surgen a lo largo del proceso para el estudiante en cuanto a los límites entre una clase y la otra. Muchas veces el estudiante se ve limitado en su toma de decisiones al no saber de antemano los requisitos que se esperan cumplir durante la fase de Proyecto de Graduación 2 y EPS.
- » Se recomienda que en la guía de presentación de protocolo se aclare específicamente cuál es la papelería que el sistema automáticamente pide pero no corresponde a la escuela de diseño gráfico.

A la institución

- » Tanto a FUNDEP como a otras instituciones se les recomienda el entregar una copia de trabajos de anteriores epeistas, incluso de otras áreas, para tener un mejor entendimiento de los proyectos desarrollados con anterioridad y poder proponer una solución más adecuada a sus necesidades.
- » Con lo anterior se le recomienda a la institución el llevar un registro de los proyectos desarrollados por los epeistas o estudiantes que han trabajado con ellos.

A los estudiantes

- » Se les recomienda que según avancen en el proyecto guarden una copia digital de todos los archivos físicos que desarrollen durante el proceso, principalmente de bocetos o papeles a los cuales deban remitirse durante el proceso.
- » Se aconseja también que establezcan un sistema de trabajo antes de llegar a la segunda fase del proyecto de graduación, es decir a Proyecto de Graduación 2.
- » Se recomienda que lleven un registro de todos los gastos que realicen desde el inicio de la fase de diagnóstico, incluyendo gastos pequeños, para facilitar el compilar del aporte económico del estudiante a la institución.



7.3 Lecciones aprendidas

- » Durante el proceso aprendí que el cambio es bueno, principalmente en lo que se refiere a las decisiones. Una decisión tomada en una de las fases iniciales del proyecto resultó ser incompatible con el proyecto en fases posteriores, pero estos cambios resultaron en una mejora para el proyecto mientras que de haberme resistido a ellos habría incluso detenido el proceso completo del proyecto.
- » Aprendí también el valor de la comunicación constante con mis asesores, teniendo que darle un lugar principal en mi horario a revisar los diferentes canales de comunicación constantemente para poder adaptarme mejor a las condiciones que surgían durante el proceso. Al mismo tiempo que mi frecuencia de revisar estos canales aumentó también fue necesario marcar un horario específico para no revisarlos, de manera que no interfirieran con mi tiempo de trabajo o descanso.
- » También aprendí a valorar más el trabajo que requiere un proyecto de diseño al tener que brindarle un valor económico a cada fase del proyecto puesto que las habilidades que aprendemos durante la carrera académica tiende a perder su valor conforme nos vamos acostumbrando a desempeñarlas.



ANEXOS

ANEXO 1 CUESTIONARIO
PARA CARACTERIZACIÓN
DEL GRUPO OBJETIVO

ANEXO 2 ENCUESTA NIVEL
3 DE VALIDACIÓN



ANEXO 1

Cuestionario para caracterización de grupo objetivo

Encuesta de grupo objetivo para proyecto de graduación de la escuela de Diseño Gráfico de la facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala -2020-

Obligatorio

Escuela de Diseño Gráfico
Encuesta de grupo objetivo para proyecto de graduación de la escuela de Diseño Gráfico de la facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala -2020-

El objetivo de esta encuesta es establecer y conocer el grupo objetivo para el proyecto de graduación (Diseño editorial de una revista para la documentación y divulgación del "Proyecto Puntos Focales San Carlos de Guatemal de Fundación Océano Pacífico" (POFOP)).

Toda la información recopilada en esta encuesta será utilizada para el desarrollo del proyecto de graduación de la escuela de Diseño Gráfico. Cuenta con el consentimiento de la Universidad de San Carlos de Guatemala para el uso de los datos recopilados en el "Cuestionario de Caracterización del Grupo Objetivo" de la Facultad de Arquitectura -2020-.

Muchas gracias por su participación.

¿Reside en Guatemala? *

Sí

No

Siguiente

Encuesta de grupo objetivo para proyecto de graduación de la escuela de Diseño Gráfico de la facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala -2020-

Obligatorio

Residente de Guatemala

¿En qué departamento de Guatemala reside? *

Elige

¿En qué municipio habita actualmente? *

Tu respuesta

Si vive en la ciudad capital, ¿en qué zona habita?

Tu respuesta

Genero *

Mujer

Hombre

Otro

Rango de edad *

15-20

21-25

26-30

31-35

36-40

41-45

46-50

51-55

56-60

61-65

Más de 70 años

Etnia *

Garfuna

Xinka

Maya

Lektia

Otro

Nivel académico *

Ninguno

Primaria

Secundaria

Diversificado

Universitario

¿Estudia actualmente? *

Sí

No

Estado Civil *

Soltero

Casado

Viudo

Otro

¿Cuál es su profesión? *

Tu respuesta

¿Trabaja actualmente? *

Sí

No

¿Cuántos hijos tiene? *

Ninguno

1

2

3

4

5

Más de 5

¿Su familia depende económicamente de usted? *

Sí

No

Aporta una cantidad

¿Cuántas personas viven en su casa? *

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Más de 10

¿Con cuáles de los siguientes servicios cuenta? *

Agua

Luz

Extracción de basura

Teléfono

Cable

Internet

Planes de streaming (Netflix, Amazon Prime, Spotify, otros)

Otro

¿Qué transporte utiliza normalmente? *

Auto propio

Transporte público

Taxi

Uber / In Driver

Motocicleta

Bicicleta

Otro

¿Practica algún deporte? *

Sí

No

Si practica algún deporte, ¿cuáles? *

Fútbol

Basketball

Natación

Ciclismo

Tenis

Atletismo

Otro

¿Cuántas horas libres tiene al día? *

1

2

3

4

5

más de 5

¿Qué actividades practica frecuentemente? *

Escuchar música

Ver series o películas

Ver documentales

Jugar videojuegos

Leer libros o revistas

Ir a centros comerciales

Comer en restaurantes

Ir al cine

Ir al teatro

Ir a conciertos

Dibujar o pintar

Jardinería

Salir con amigos o familia

Participar en algún voluntariado o actividad de servicio social

Cocinar

Visitar exposiciones

Viajar

Visitar lugares naturales o turísticos de Guatemala

Asistir a cursos o talleres

Tocar instrumentos

Otro

¿Con qué frecuencia viaja? *

Nunca

1 vez a la semana

1 vez al mes

1 vez al año

2 veces al año

Más de 2 veces al año

¿Qué departamentos de Guatemala ha visitado? *

Alta Verapaz

Baja Verapaz

Chimaltenango

Chiquimula

El Progreso

Escuintla

Guatemala

Huehuetenango

Ixil

Jajalpa

Jutiapa

Peten

Quetzaltenango

Quiché

Retalhuleu

Sacatepéquez

San Marcos

Santa Rosa

Solalá

Suchitepéquez

Totonicapán

Zetozaj

¿Qué tipo de actividades disfruta al viajar? *

Gastronómicas

Culturales

Naturales

Sociales

Educativas

Otras

¿Alguna vez ha participado en un voluntariado o actividad de servicio social? *

Sí

No

¿Le gustaría participar en un voluntariado o actividad de servicio social? *

Sí

No

¿Sabe lo que es el desarrollo sostenible? *

Sí

No

ATENCION **Enviar**



ANEXO 2

Cuestionario para validación de nivel 3 con grupo objetivo

Encuesta de validación de Nivel 3 de visualización

para el proyecto de graduación "Diseño de una publicación digital para la información, divulgación y replicación del proyecto modelo conservación y desarrollo turístico de Las Mananitas de la Fundación Etz'na Primavera -FUNDEP- en la ciudad de Guatemala" de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala -USAC-

***Obligatorio**

USAC **UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA** **FUNDACIÓN ETZ'NA PRIMAVERA**

El objetivo de esta encuesta es validar el proceso de diseño de las pines para el proyecto de graduación "Diseño de una publicación digital para la información, divulgación y replicación del proyecto modelo conservación y desarrollo turístico de Las Mananitas de la Fundación Etz'na Primavera -FUNDEP- en la ciudad de Guatemala".

Toda la información recopilada es anónima.

RESTRICCIONES:
Por favor sea las imágenes que se le presenten a continuación, poniendo especial atención en los colores, formas, facilidad de lectura de textos de los textos, imágenes y gráficos. Agradecemos mucho su participación en este proyecto. La primera parte son preguntas de información general y la segunda parte son preguntas sobre su opinión en base a las imágenes presentadas. Muchas gracias por su participación.

PRIMERA PARTE

Edad *

Menos de 18
 18-20
 21-25
 26-30
 31-35
 36-40
 41+

Género *

Mujer
 Hombre
 Otro:

Nivel de educación *

Ninguno
 Primaria
 Básico
 Diversificado
 Universitario
 Maestría
 Otro:

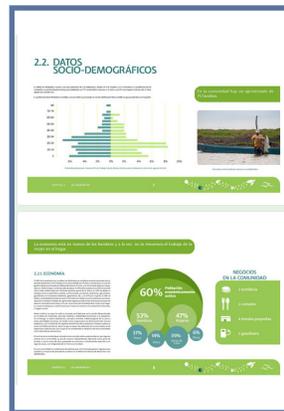
Si tiene relación con alguna universidad, ¿de que tipo? *

Estudiante
 Profesor
 Trabajador
 Investigador
 Ninguna
 Otro:

Si la respuesta anterior fue positiva, ¿con cuál o cuáles universidades tiene relación? *

Universidad del Valle de Guatemala
 Universidad Mariano Gálvez
 Universidad Lanquín
 Universidad de San Carlos de Guatemala
 Universidad Ruzú
 Universidad Panamericana
 Universidad del Istmo
 Universidad San Pablo
 Ninguna
 Otro:

SEGUNDA PARTE
Observe las siguientes imágenes, más adelante se presentará una serie de preguntas respecto a ellas.



¿Que tan fácil le fue leer los textos blancos en los recuadros verdes? *

1 2 3 4 5
Difícil Fácil

De tener dificultad especifique la razón

Por el color
 Por la letra
 Por el tamaño
 Sin opinión
 Otro:

¿Pudo leer fácilmente los textos en fondo de color en las gráficas? *

1 2 3 4 5
Difícil Fácil

De tener dificultad especifique la razón

Por el color
 Por la letra
 Por el tamaño
 Sin opinión
 Otro:

¿Le fue fácil leer los títulos? *

Sí
 No

De tener dificultad especifique la razón

Por el color
 Por la letra
 Por el tamaño
 Sin opinión
 Otro:

¿Le pareció un tamaño cómodo de leer en los textos largos? *

Muy pequeño
 Cómodo
 Muy grande

¿Pudo reconocer las siluetas azules en las páginas verdes? *

Sí
 No

¿Cuántas? *

1
 2
 3
 4
 5

(Los gráficos fueron fáciles de comprender? *

1 2 3 4 5
Ninguno La mayoría

¿Le fue fácil seguir el orden de lectura de las páginas? *

1 2 3 4 5
Ninguno La mayoría

Enviar



REFERENCIAS



Referencias electrónicas

AIGA the professional association for design. «What is Graphic Design». Acceso el 20 de agosto de 2020. <https://www.aiga.org/what-is-graphic-design-video>.

Blogthinkbig.com. «Del texto a las ventanas: cómo llegamos a la interfaz gráfica de usuario». Acceso el 20 de agosto de 2020. <https://blogthinkbig.com/del-texto-a-las-ventanas-como-llegamos-a-la-interfaz-grafica-de-usuario>.

De León, Paulo. *Hacia una Estrategia de Desarrollo Rural en Guatemala*. Guatemala: Cámara del Agro, 2011. Edición en PDF.

Gómez de Segura, Roberto Bermejo. *Del desarrollo sostenible según Brundtland a la sostenibilidad como biomimesis*. España: Hegoa. Edición en PDF.

Grupo Iberdrola. «El 10% de la superficie mundial alberga el 70% de la diversidad biológica terrestre del planeta». Acceso el 31 de marzo de 2020. <https://www.iberdrola.com/medio-ambiente/paises-megadiversos>.

Instituto guatemalteco de turismo. *Boletín estadístico anual 2019*. Guatemala: INGUAT, 2020. Edición PDF.

Instituto guatemalteco de turismo. «INGUAT comparte plan para la reactivación de la economía del sector turístico». Acceso el 19 de agosto de 2020. <http://inguat.gob.gt/index.php/prensa/noticias-recientes/17-noticias-2019/215-inguat-comparte-plan-para-la-reactivacion-de-la-economia-del-sector-turistico>.

Instituto Nacional de Estadística. *Mapas de pobreza Rural en Guatemala 2011 Resumen Ejecutivo*. Guatemala: Instituto Nacional de Estadística, 2013. Edición en PDF.

López López, Anna María. *Curso diseño gráfico fundamentos y técnicas*. España: Grupo ANAYA S.A., 201. Edición en PDF.

Mariana Eguaras consultoría editorial. «Qué es el diseño editorial» Acceso el 20 de agosto de 2020. <https://marianaeguaras.com/que-es-el-diseno-editorial/>.

Méndez, Juan José. *Cambio climático y desarrollo rural con énfasis en el occidente de Guatemala*. Guatemala: FLACSO, 2017. Edición en PDF.

Ministerio de Ambiente y Recursos Naturales –MARN-. *Versión Mediada del Plan para la Reducción de la Vulnerabilidad e Impactos del Cambio Climático en la Zona Marino Costera del Litoral Pacífico de Guatemala*. “Proyecto Conservación y Uso Sostenible de la Biodiversidad en Áreas Protegidas Marino Costeras (APMs)” Guatemala: MARN-CONAP/PNUD-GEF-Rainforest Alliance, 2017. Edición PDF.

Oficina de la UNESCO en Guatemala. «Patrimonio Cultural Inmaterial». Acceso el 09 de agosto de 2020. <http://unescoguatemala.org/cultura/patrimonio-cultural-inmaterial/>.



Oficina de la UNESCO en Guatemala. «Cultura». Acceso el 09 de agosto de 2020. <http://unesco Guatemala.org/cultura/>.

PublicoGT. «El proceso histórico del desarrollo rural en Guatemala» Acceso el 07 de marzo de 2017. <https://publicogt.com/2017/03/07/el-proceso-historico-del-desarrollo-rural-en-guatemala/>.

Smithsonian Magazine. «The Surprising History of the Infographic». Acceso el 20 de Agosto de 2020. <https://www.smithsonianmag.com/history/surprising-history-infographic-180959563/>.

Superintendencia de Telecomunicaciones. *Informe estadístico segundo semestre 2019*. Guatemala: SIT, 2020. Edición en PDF.

Taller de caligrafía Isabel Padilla. «Historia de la caligrafía y los monjes copistas». Acceso el 20 de agosto de 2020. <https://tallerdecaligrafia.com/historia-de-la-caligrafia-y-los-monjes-copistas/>.

Unesco. «Recomendación sobre la Normalización internacional de las Estadísticas relativas a la Edición de Libros y Publicaciones Periódicas». Acceso el 20 de agosto de 2020. http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=13068&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html.

WWF. *Living Planet Report 2018: Aiming higher*. Suiza: WWF, 2018. Edición en PDF. https://c402277.ssl.cf1.rackcdn.com/publications/1187/files/original/LPR2018_Full_Report_Spreads.pdf



Lilian Patricia Guzmán Ramirez

Licenciada en Letras por la USAC
Colegiada activa 7596

patricia.guzman2014@gmail.com
Cel.: 55652717

Guatemala, 18 de junio 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 UNA PUBLICACIÓN DIGITAL PARA LA INFORMACIÓN, DIVULGACIÓN Y REPLICACIÓN DEL PROYECTO MODELO CONSERVACIÓN Y DESARROLLO TURÍSTICO DE LAS MAÑANITAS DE LA FUNDACIÓN ETERNA PRIMAVERA - FUNDEP- EN LA CIUDAD DE GUATEMALA"** de la estudiante **JOANNA ANDREA MORALES BARAHONA**, quien se identifica con carné **201016739**, 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 Ramirez
LICDA. EN LETRAS
COLEGIADA No. 7596

Lic. Lilian Patricia Guzmán Ramirez
Licenciada en Letras
Colegiada 7596

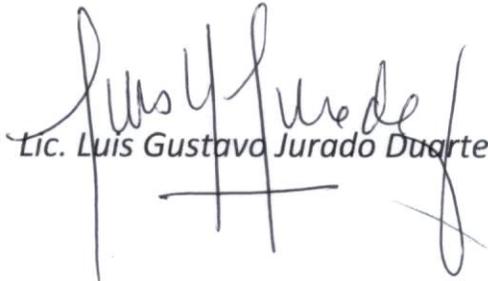
Diseño de una publicación digital para la información, divulgación y replicación del proyecto modelo conservación y desarrollo turístico de Las Mañanitas de la Fundación Eterna Primavera –FUNDEP– en la ciudad de Guatemala

Proyecto de Graduación desarrollado por:



Joanna Andrea Morales Barahona

Asesorado por:



Lic. Luis Gustavo Jurado Duarte



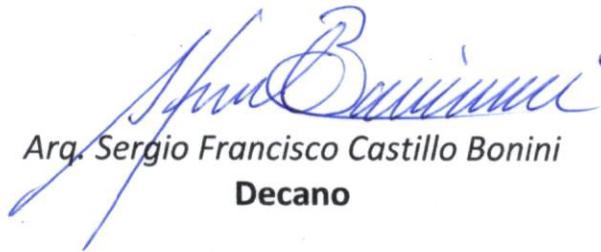
Lic. Carlos Enrique Franco Roldan



Luis Roberto Alfaro Ph.D

Imprimase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini

Decano



“Id y enseñad a todos”



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA