



**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE  
**ARQUITECTURA**  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

# Diseño de Ma- terial Gráfico Editorial

como apoyo a la imagen institucional  
de la Casa de la Cultura Flavio Herrera  
ubicada en la Ciudad de Guatemala

Proyecto desarrollado por:  
Ana Lucía Cabrera García

Para optar al título de:  
Licenciada en Diseño Gráfico

---





**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE  
**ARQUITECTURA**  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

# Diseño de Material Gráfico Editorial

como apoyo a la imagen institucional de la  
Casa de la Cultura Flavio Herrera ubicada en la  
Ciudad de Guatemala



Proyecto desarrollado por:  
Ana Lucía Cabrera García

Para optar al título de:  
Licenciada en Diseño Gráfico

Guatemala, julio 2025

*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*



## Junta Directiva

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini  
**Decano**

MSc. Licda Ilma Judith Prado Duque  
**Vocal II**

Arqta. Mayra Jeanette Díaz Barillas  
**Vocal III**

Br. Oscar Alejandro La Guardia Arriola  
**Vocal IV**

Br. Laura del Carmen Berganza Pérez  
**Vocal V**

M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría  
**Secretario Académico**

## Tribunal Examinador

Msc. Edgar Armando López Pazos

Arq. Marco Antonio de León Villaseca

Lic. Marco Antonio Morales Tomas  
**Asesor metodológico**

Licda. Miriam Isabel Meléndez Sandoval  
**Asesor gráfico**



# Dedicatoria y agradecimientos

A Dios, por ser mi guía en todo momento.

A mis padres, Edgar y Lizeth, por darme la oportunidad de estudiar y dedicarme a algo que me gusta y apoyarme en todo el proceso brindándome su amor incondicional creyendo en mí.

A mis hermanos, Mariana y Roberto, por estar para mí en cualquier momento dándome fuerzas y ánimos para continuar.

A mis amigos, quienes han estado conmigo desde el primer día de clases, por su apoyo incondicional, por sus consejos y enseñanzas; gracias por acompañarme en este camino.

A la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala por inculcarme y prepararme para ser una profesional a base de responsabilidad, respeto y ética, por brindarme una segunda casa.

A mis asesores, por su dedicación y tiempo en mi proyecto, por todas las enseñanzas y consejos brindados durante este proceso formándome como una profesional de éxito.

# Índice

<b>1</b>	<b>Capítulo: Introducción</b>	<b>13-16</b>
1.1	Identificación del problema	14
1.2	Justificación del problema	15
1.2.1	Trascendencia	15
1.2.2	Incidencia	15
1.2.3	Factibilidad	15
1.3	Objetivos	16
1.3.1	Generales	16
1.3.2	Específicos	16

<b>2</b>	<b>Capítulo: Perfiles</b>	<b>19-29</b>
2.1	Antecedentes	22-25
2.2	Perfil de la institución	26
2.2.1	Visión	27
2.2.2	Objetivos	27
2.2.3	Funciones	27
2.3	Perfil de la audiencia	28-29

<b>3</b>	<b>Capítulo: Planeación operativa</b>	<b>31-34</b>
3.1	Flujograma y cronograma	32-34

<b>4</b>	<b>Capítulo: Marco Teórico</b>	<b>37-51</b>
4.1	Dimensión social y ético	38-43
4.2	Dimensión estética y funcional	45-49
4.3	Fuentes consultadas	50-51

# 5

## Capítulo: Definición Creativa

---

53-67

- 5.1 Técnicas creativas 54-59
- 5.2 Concepto creativo 60
- 5.3 Códigos visuales 62-67

# 8

## Capítulo: Conclusiones

---

127-129

- 8.1 Conclusiones

# 6

## Capítulo: Proceso de producción gráfica

---

69-121

- 6.1 Nivel de producción gráfica 1 70-85
- 6.2 Nivel de producción gráfica 2 86-94
- 6.3 Nivel de producción gráfica 3 95-103
- 6.4 Propuesta final 104-119
- 6.5 Reproducción de la pieza gráfica 120
- 6.6 Costos 121

# 9

## Capítulo: Recomendaciones

---

131-133

- 9.1 A la institución
- 9.2 A estudiantes de que trabajen con la institución
- 9.3 A la UNIG

# 7

## Capítulo: Lecciones Aprendidas

---

123-125

- 7.1 Gestión
- 7.2 Producción del DG

# 10

## Capítulo: Fuentes consultadas

---

135

- 10.1 Bibliografía 136-137
- 10.2 Anexos 138-154

# Presentación

La Casa de la Cultura Flavio Herrera es un centro cultural que pertenece a la Universidad de San Carlos de Guatemala, la cual pretende conservar, promover y difundir la cultura y el saber científico.

El centro cultural es el responsable de orientar al desarrollo de programas didácticos para estudiantes sobre investigación bibliográfica, así como dar a conocer la vida y obra del benefactor de la USAC, Flavio Herrera, ya que en esta casa se conservan sus pertenencias, así como capacitar y asesorar al personal de bibliotecas rurales. A través de este proyecto de graduación se muestra el desarrollo de material gráfico como apoyo a la identidad institucional para los fines de la Casa de Cultura.

Dicho material tendrá la función de brindar información acerca del centro, de manera que toda persona interesada en conocer acerca del proyecto tenga las herramientas tanto gráficas como escritas para informarse. El material será distribuido tanto externa como internamente a los estudiantes que visitan la casa cultural para sintetizar el conocimiento con claridad dentro y fuera de la institución.

Para cumplir con el propósito designado, se desarrolló una pieza gráfica que identifica visualmente a la casa de cultura. El proyecto inicia con la evaluación diagnóstica de la realidad y contexto nacional actual, a fin de contribuir con el cumplimiento de la misión de la Casa de la Cultura, la cual según la coordinadora actual Ondina Rosales es divulgar la vida y obra del literato.

**Su vida, a partir de la casa en la que vivió sus últimos años, en donde se puede apreciar su biblioteca, que refleja los libros de la época, su formación cosmopolita y su faceta de docente en las aulas universitarias de letras y de derecho, para de ese modo utilizar las instalaciones para promover la cultura en los jóvenes Universitarios de hoy en día.**

**Batres A.**



Fig. 1 Biblioteca Casa de la Cultura Flavio Herrera

01

# Capítulo 1

## Introducción

En este capítulo encontrará información sobre el desarrollo de la base teórica del proyecto.



# Identificación 1.1 del problema

Los estudiantes universitarios carecen de información acerca de la Casa de la Cultura Flavio Herrera, por lo que no asisten a las actividades y eventos culturales que se realizan en el lugar.

# Justificación

## 1.2 del problema

### Trascendencia

Se detectó la necesidad que tiene la Casa de la Cultura Flavio Herrera por tener una imagen institucional que sea percibida por el grupo objetivo. El uso de los medios de comunicación para informar tanto al personal como a los interesados en la institución es una necesidad como institución. Esto quiere decir que antes de dar a conocer la institución adecuadamente, necesita estar identificada, lo cual implica la mejora de toda su identidad e imagen institucional; para luego implementar material gráfico editorial el cual contenga los objetivos, la visión, la misión, su filosofía, y su historia. Dicho material gráfico editorial se realizará en el tiempo establecido por la Unidad de Investigación y Graduación de Diseño Gráfico (UNIG) el cual inicia en agosto y finaliza en noviembre para finalmente ser entregado en físico a la coordinadora de la institución la cual será la asesora durante todo el proceso del proyecto. El material será diagramado e ilustrado conforme a la línea gráfica establecida previamente. Se espera que a corto tiempo el grupo objetivo con facilidad pueda reconocer e identificar visualmente la casa cultural con el fin de aumentar la cantidad de visitantes y participantes en cada una de las actividades culturales que se programen.

### Incidencia

Recopilar todos los materiales necesarios e implementarlos visualmente en un material gráfico para el personal y los visitantes, ya que es sumamente importante para manejar la misma información dentro y fuera de la institución.

El fin de recopilar la información necesaria dentro del ámbito de comunicación visual institucional será brindar forma a dichos materiales, basándose en la creación de códigos que refuercen la imagen de la institución.

La coordinadora del centro cultural reconoce la importancia de la identidad y comunicación visual interna y externa para el desarrollo del proyecto, mostrando total disposición para la implementación de los cambios que les beneficien de forma que sea más fácil recurrir a las gestiones correspondientes. A partir de la intervención del diseño gráfico en este proyecto se logrará dar a conocer, de forma visual, por medio de su historia y trascendencia a lo largo de los años de forma visual la Casa de la Cultura Flavio Herrera.

### Factibilidad

La realización de este proyecto es factible, porque ha sido una necesidad que la Casa de la Cultura ha deseado solucionar, pero por falta de recursos económicos no se ha logrado, esta es una oportunidad ideal para aportar una ayuda profesional a una institución de esta casa de estudios.

La Casa de la Cultura tiene a su disposición una biblioteca con más de 2,200 libros los cuales contienen la información necesaria para desarrollar el proyecto así como también el apoyo por medio del departamento de la Dirección General de Extensión de la Universidad de San Carlos.

# 1.3 **Objetivos**

## **General**

Desarrollar material gráfico editorial que facilite el traslado de información institucional dirigido a la institución y a los visitantes de la Casa de la Cultura.

## **Específicos**

### **Objetivo de comunicación**

Facilitar el traslado de información entre la institución y visitantes a través de un material editorial informativo.

### **Objetivo de diseño**

Diseñar material gráfico editorial para medios impresos que se distribuya dentro de la institución al personal y visitantes con el fin de generar una identidad institucional.



Fig. 2 Biblioteca Casa de la Cultura Flavio Herrera

02

# Capítulo 2

## Perfiles

En este capítulo encontrará información principal de la Casa de la Cultura Flavio Herrera y también las características del grupo objetivo.







Fig. 3 Biblioteca Casa de la  
Cultura Flavio Herrera

# 2.1 Antecedentes

## Cultura en Guatemala

Guatemala ha sido catalogada como un país pluricultural, plurilingüe y multiétnico. Su cultura es considerada una de las más interesantes de toda Centroamérica según Nuñez E (1980), ya que las sociedades provenientes de este país son el resultado final entre la combinación de las raíces españolas y mayas. Hoy en día Guatemala cuenta con variedad en arte, arquitectura, música, pintura, lenguaje, escultura, literatura y artesanía distintiva que hacen que la cultura guatemalteca resalte. Cabe destacar que según los estudios de Martínez, R (2009) Guatemala es un país pluricultural en el cual coexisten distintas culturas y pueblos ubicados por todo el territorio guatemalteco, en donde, según los acuerdos de paz, se reconoce la existencia de cuatro pueblos o culturas: el ladino, el maya, el xinca y el garífuna.

La riqueza cultural de Guatemala ha de fortalecerse por medio del apoyo a instituciones que representen y respalden alguno de los tantos pilares culturales del país, ya sea en el campo de la música, gastronomía, pintura o, como en el caso de la Casa de la Cultura Flavio Herrera, que preserva un espacio físico residencial reflejo de la vida del destacado escritor del criollismo y que ahora sirve de espacio para la difusión de otras formas de hacer cultura.

**“La cultura fomenta el nivel espiritual de los habitantes, en este caso el de los guatemaltecos”.**

**-Licenciado Lester Godinez**

# Diversidad étnica y cultural de Guatemala

Guatemala goza de una diversidad cultural a base de costumbres, creencias, dialectos, idiomas y símbolos utilizados dentro de las diversas sociedades guatemaltecas según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco).

En la parte del idioma se observa que el español es el más usado entre los habitantes de este país. A pesar de esto, las diversas culturas diferentes encontradas en la cultura de Guatemala ofrecen como resultado final una gran variedad de idiomas hablados por cada habitante. Un gran ejemplo que no está demás mencionar es el estudio la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura Unesco (2008) que menciona que actualmente existen 21 idiomas diferentes provenientes de la sociedad maya en Guatemala.

En este panorama no solamente se cuenta con distintos idiomas alrededor de la región, también con distintas muestras de cultura, arte, literatura entre otros que hacen que la cultura en Guatemala sea reconocida mundialmente.

# Centros culturales en Guatemala

Según Gomar (2008) se conoce como centro cultural a aquel establecimiento en una comunidad destinado a mantener actividades que promuevan la cultura entre sus habitantes. Algunos centros de cultura se diferencian por tener bibliotecas, documentos, museos y objetos históricos. Los centros culturales cuentan con actividades generalmente gratuitas para promover la cultura en la comunidad así como inculcar la importancia de preservar la cultura local. Las actividades en los distintos centros pueden estar dirigidas a grupos de todas las edades y estratos sociales.

Algunos centros culturales como lo menciona Pellez (2011) están ubicados en algún lugar histórico distintivo de una ciudad, como en el caso de la Casa de la Cultura de Buenos Aires, en Argentina, o en el caso del Centro Cultural Flavio Herrera que se encuentra en la antigua casa del escritor. En algunas ocasiones, una casa de la cultura puede también estar albergada en edificios pequeños, sobre todo, en poblaciones o comunidades de menor tamaño.

En Guatemala se encuentran varios centros

Culturales que promueven actividades artísticas y culturales, entre los principales están:

- Centro Cultural Universitario
- Centro Cultural Artecentro "Graciela Andrade de Paiz
- Centro Cultural la Casa de Cervantes
- Centro Cultural Miguel Ángel Asturias
- Auditorio Juan Bautista Gutiérrez
- Centro Municipal de Arte y Cultura
- Centro Cultural del Real Palacio de La Antigua Guatemala
- Centro Cultural de Escuintla
- Teatro de Bellas Artes
- Centro Cultural de España en Guatemala

# El Centro Cultural Universitario

De acuerdo al manual de organización de la extensión universitaria (2008) El Centro Cultural Universitario es una dependencia de la Dirección General de Extensión Universitaria, cuyo fin es promover y difundir el arte y la cultura, así como cumplir con fomentar el cultivo y divulgación de las más altas actividades del espíritu: técnicas, filosóficas y artísticas"; integrada por:

- Museo de la Universidad de San Carlos (MUSAC)
- Colegio Santo Tomás de Aquino
- Biblioteca "César Brañas"
- Casa de la Cultura "Flavio Herrera"
- Cinemateca Universitaria "Enrique Torres"
- Marimba de Concierto
- Estudiantina Universitaria
- Coro Universitario
- Teatro de Arte Universitario
- Grupo de Danza

El edificio que actualmente ocupa el Centro Cultural Universitario, fue sede de la Facultad de Ciencias Médicas de la Universidad de San Carlos hasta 1974, como lo menciona el manual de organización de extensión Universitaria (2008).

A partir de septiembre de 2002, funcionan en las instalaciones del Centro Cultural Universitario, las oficinas de la Dirección General de Extensión Universitaria, el Programa de Ejercicio Profesional Supervisada Multiprofesional -EPSUM-, el Canal de Televisión TVUSAC y Radio Universidad.

## Misión

El Centro Cultural Universitario es una Unidad de la Dirección General de Extensión Universitaria, llamada a conservar y difundir la labor artístico cultural.

Planifica, organiza y coordina actividades de las diversas agrupaciones artísticas de la Universidad de San Carlos.

Apoya a otras agrupaciones artísticas y provee espacios a entidades y al público en general, para diferentes acciones académicas y culturales.

## Visión

El Centro Cultural Universitario participa activamente como parte del área de difusión y promoción del arte y la cultura, de la Dirección General de Extensión Universitaria; desarrollando actividades artísticas y culturales que fortalecen y promueven las características multiculturales del país.

## 2.2 Perfil de la institución

**Nombre:** Casa de la Cultura Flavio Herrera

**Dirección:** Calle Mariscal y 7-46 de la zona 11 de la ciudad de Guatemala, en la Colonia Mariscal

**Fecha de conformación:** año 1973

**Nombre de contacto:** Ondina Isabel Mejicanos Coordinadora

La Casa de la Cultura Flavio Herrera es un centro cultural que pertenece a la Universidad de San Carlos de Guatemala, con la herencia que dejó el escritor guatemalteco Flavio Herrera. Fue fundada en 1973 en la que fuera su casa; tiene diversas funciones ligadas a la divulgación de la vida del autor y a la promoción de actividades culturales (Gil, 2009). La Casa de la Cultura Flavio Herrera está ubicada en la Calle Mariscal y 7-46 de la zona 11 de la ciudad de Guatemala, en la Colonia Mariscal. (Morales, s.f.).

La Casa de la Cultura Flavio Herrera funciona como un museo y centro cultural que atiende a estudiantes de la Universidad de San Carlos de Guatemala pero también al público en general. Una de sus misiones es divulgar la vida y obra del literato, además de ser una unidad que se oriente al desarrollo de programas didácticos para estudiantes sobre investigación bibliográfica (Morales, 2009). El centro cultural tiene una biblioteca con más de 2,200 libros, algunos con hasta 150 años de antigüedad. Por último, también dedica parte de su tiempo a capacitar y asesorar al personal de bibliotecas rurales (Morales, s.f.).

## Visión

Ser una casa cultural y biblioteca con gran reconocimiento a nivel nacional, por su especialización en literatura guatemalteca.

## Objetivos

- Brindar asesoría para proyectos de desarrollo sociocultural.
- Continuar siendo una biblioteca especializada en literatura guatemalteca.
- Apoyar la iniciativa de creación y desarrollo de las casas de la cultura del país.
- Favorecer el desarrollo Académico Intelectual de la Universidad de San Carlos.
- Fomentar el desarrollo de actividades artísticas y culturales.
- Estimular a los artistas e intelectuales a representar sus obras.
- Favorecer con el contenido de su biblioteca, la educación en todos los niveles educativos.
- Promover la organización y mejoramiento de bibliotecas populares.

## Funciones

- Organizar programas tales como: visitas guiadas a grupos, talleres de promoción cultural, de la lectura, y fortalecer nexos universitarios con otras entidades.
- Divulgar los programas de servicio de la universidad.
- Promover programas de capacitación y asesoría para la organización de bibliotecas públicas y talleres de promoción de la lectura.
- Realizar actividades artísticas y culturales para el público en general, especialmente alumnos y catedráticos de la Universidad de San Carlos.
- Proponer, coordinar y realizar espectáculos, exposiciones y fomento de la biblioteca y el museo.
- Realizar labor educativa a través de la atención de los usuarios de la biblioteca y a los visitantes del museo de la Casa de la Cultura.
- Dar a conocer el acervo histórico-cultural universitario: Casa-Museo Flavio Herrera.

# 2.3 Perfil de la audiencia

**Edad:** 19-30 años  
**Género:** femenino y masculino  
Ciudad Guatemala  
**Educación:** superior, estudiantes de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

## Características Sociodemográficas

Jóvenes entre 18 a 30 años, estudiantes de la Universidad de San Carlos de las carreras como diseñador gráfico, arquitectura, artes visuales, danza, música, historia, derecho y letras. Son nacidos entre aproximadamente entre 1989 y 2000 y actualmente residen en la ciudad de Guatemala. Tienen interés por el arte y la cultura del país, por lo tanto, asisten a actividades que se realizan en centros o casas culturales.

## Características socioeconómicas

Nivel socioeconómico C / medio. Los jóvenes de esta generación son trabajadores, pero viven una vida estable, están rodeados de tecnología e innovación la cual los hace querer nuevos retos que generen cambios y experiencias diversas. Necesitan espacios de creación, de aprendizaje en donde su creatividad no se vea estancada para promover esa identidad de innovación.

## Características psicográficas

Los millenials son una generación que nació con el internet. Para este segmento de personas el internet es una necesidad importante para cualquier actividad que realicen. Se trata de un colectivo con comportamiento "multitasking", es decir que realizan varias cosas a la vez. Aman-tes de la expresión y exposición de ideas, revolucionarios de pensamiento. Son personas que tienen pleno acceso a la información por lo que tienden a tener una gran capacidad crítica por la cantidad de información que puedan manejar según el estudio de López D (2018) Las redes sociales son una extensión de su vida, están acostumbrados a compartir cualquier información en redes sociales.

## Momento de encuentro entre el grupo objetivo y la institución

La relación que guarda el grupo objetivo con la institución estudiada es a través de sus eventos y proyectos de arte y cultura, logrando el desarrollo y productividad de los jóvenes en cuanto a estos temas, sin embargo, el grupo objetivo no conoce la institución, ya que la mayoría de las personas que visitan el centro cultural son mayores, interesadas en la historia de Flavio Herrera. Las instalaciones no se aprovechan al 100% ya que las actividades que se realizan no se promueven para que los jóvenes asistan, como consecuencia, no conocen la historia del establecimiento y de su benefactor.

03

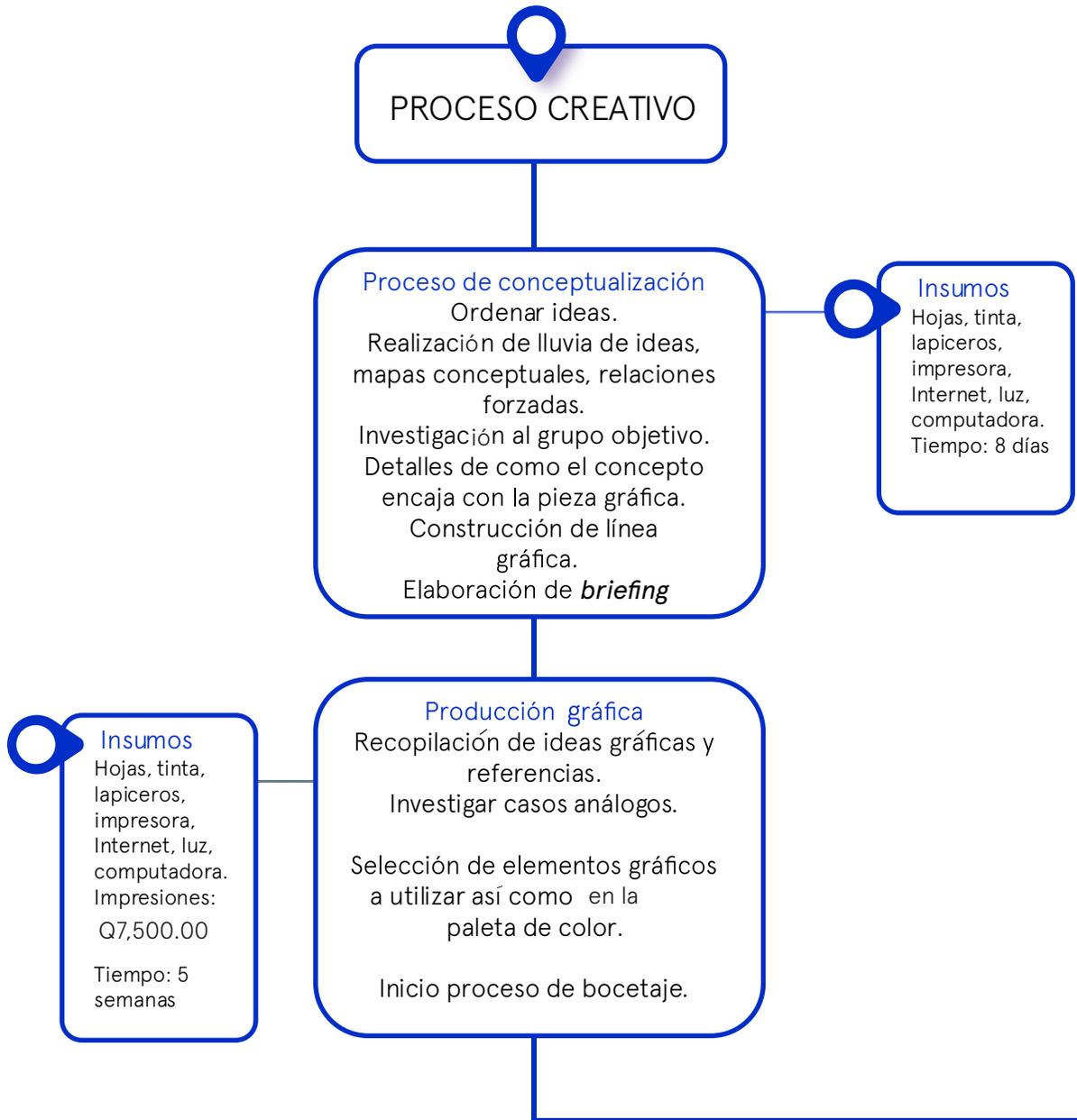
# Capítulo 3

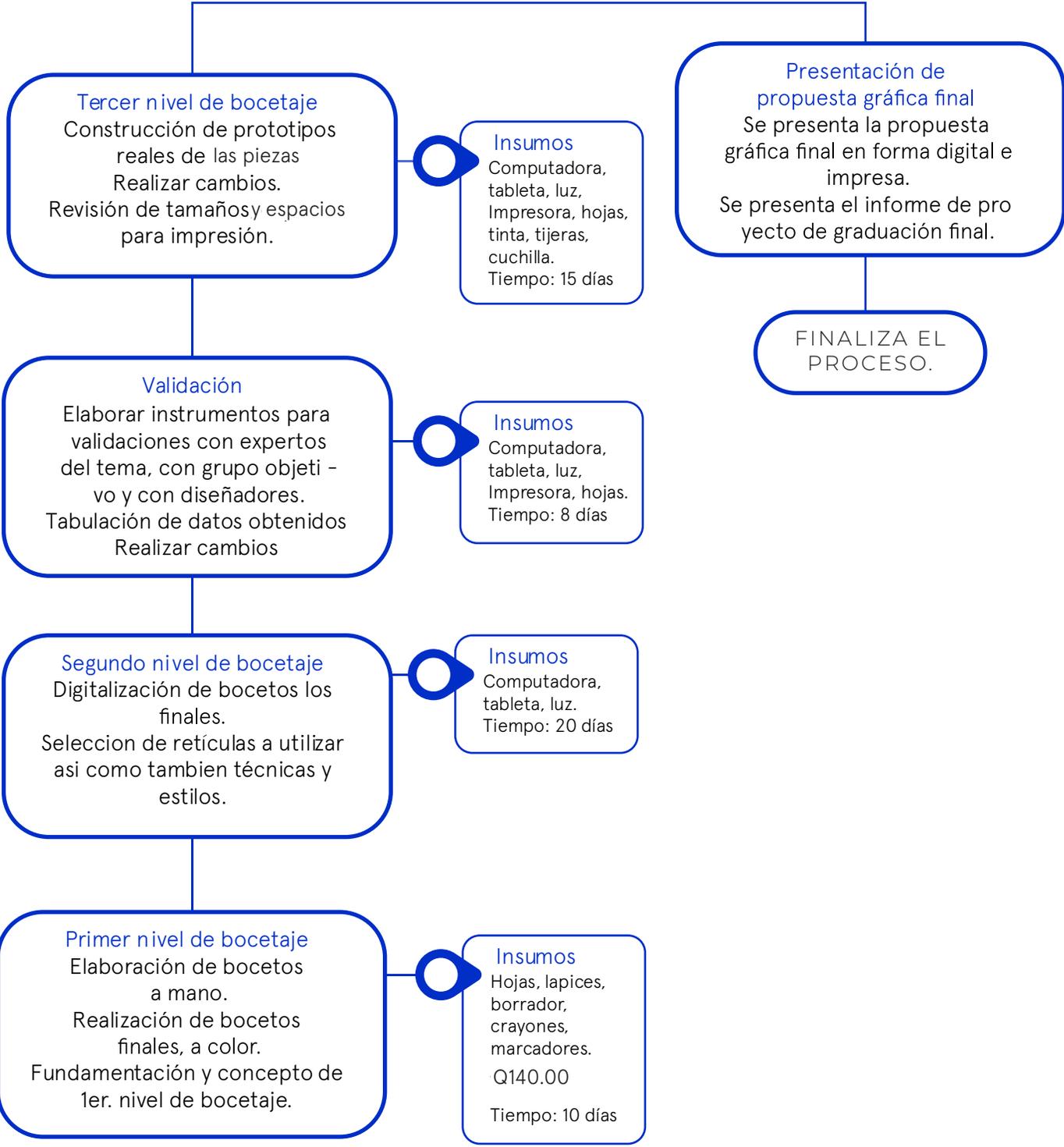
## Planeación operativa

Por medio de instrumentos de planeación se logró organizar y especificar los tiempos de ejecución, validación y presentación final.



## 3.1 Fujograma y cronograma





Actividad	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5
Reunión con dirección Institución					
Análisis de contenido					
Selección de información a utilizar					
Insight del proyecto					
Bases de diseño					
Definir concepto creativo					

Julio

Actividad	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5
Definir códigos visuales					
visualización					
Validación directivos					
Validación profesionales y GO					
Segundo nivel de visualización					
correcciones					

Agosto

Actividad	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5
Realización prototipos					
Validación de prototipos con GO					
Tercera visualización					
Validación					
Correcciones finales					
					

Septiembre

Actividad	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5
Validación de resultados					
Reproducción para entrega a institución					
Sistematización de contenido					
diagramación					
Redacción final					

Octubre



Fig.4 Lugar donde Flavio Herrera solía escribir.  
Casa de la Cultura Flavio Herrera

024

# Capítulo 4

## Marco teórico

Este capítulo explica la importancia de la cultura en Guatemala, así como de entes culturales como la Casa de la Cultura Flavio Herrera.



## 4.1 Dimensión social y ético

### La responsabilidad social sobre la implementación de la cultura en la juventud guatemalteca

Para Plog y Bates (1980), cultura es el sistema de creencias, valores, costumbres, conductas compartidos, que los miembros de una sociedad usan en interacción entre ellos mismos y con su mundo, y que son transmitidos de generación en generación a través del aprendizaje.

La cultura es una forma de organización social, como seres humanos se parte de establecer cualquier relación por medio de la cultura ya que en ella se engloban los comportamientos de toda una sociedad, sociedad de la que forman parte todos los guatemaltecos y guatemaltecas.

La sociedad guatemalteca establece relaciones por medio de la cultura difundiéndola, transmitiendo experiencias y conocimientos de una generación a otra. En esta sociedad los elementos culturales que se distinguen son las tradiciones y costumbres, la gastronomía de cada región, el distintivo uso de los idiomas vernáculos, entre otros. Estos aspectos de la identidad cultural guatemalteca distinguen y dignifican la humanidad en la cultura.

En Guatemala la base de la sociedad es la familia, por lo cual es sumamente importante establecer la presencia de elementos culturales en el seno familiar. Dicha presencia de elementos culturales señala la necesidad de respetar las tradiciones establecidas como sociedad.

Según Espinoza (2009), La cultura en sociedad implica democracia política y participación ciudadana no solamente en el ámbito familiar, sino que también en el trabajo y la organización social.

La cultura guatemalteca es, entonces, el modo de vida de los miembros de la sociedad guatemalteca, en la cual se manifiesta en sus hábitos de acción y de pensamiento aprendidos durante generaciones, la cual incluye un sinfín de grupos étnicos que los distinguen como país pluricultural.

Ya que Guatemala es una sociedad donde la pluriculturalidad es una característica indudable que define a la nación como rica en cultura, es conveniente implementar una política de desarrollo cultural como menciona Bal P.(1998), la cual priorice y otorgue la participación a los distintos grupos de la sociedad civil, así como también financiamiento y apoyo a los proyectos culturales que se realizan y a las instituciones que tienen la responsabilidad de impulsarla. De igual manera en la educación, tanto básica como superior, es necesaria la promoción de investigación cultural, la difusión de costumbres y tradiciones a través de la lectura y el fomento de la importancia de la industria editorial como ejes de cambio social en el país.

En Guatemala hay instituciones que se dedican a la implementación y al fomento de la cultura, desde hace mucho tiempo. En 1970 en el periodo preautonomía como difusión de la cultura se amplía el marco de acción al crearse la Dirección General de Extensión Universitaria de la Universidad de San Carlos de Guatemala según el Manual de organización de extensión universitaria USAC, la cual dirige la política cultural universitaria, con el objetivo de promover el desarrollo del arte; la cultura, la ciencia y el deporte al interior de la universidad y en la comunidad guatemalteca, sobre la base de una verdadera proyección popular.

Como ente universitario fomenta, apoya y facilita la participación de estudiantes, docentes y personal administrativo en manifestaciones científicas, artísticas, culturales y deportivas; promueve y fortalece las actividades interdisciplinarias.

La extensión universitaria desarrolla la cultura por medio de los siguientes entes:

- La imprenta universitaria
- El centro de producción de materiales
- La coordinadora de deportes
- El Teatro de Arte Universitario
- La Asociación Coral Universitaria
- La Revista Alero
- La Cinemateca Universitaria
- La Casa de la Cultura Flavio Herrera
- El Programa de Extensión en La Antigua Guatemala

Uno de estos entes universitarios es la Casa de la Cultura Flavio Herrera la cual promueve y difunde de la cultura en un ámbito universitario; además se constituye en un programa integral docencia-investigación y servicio, a través del conocimiento de la realidad para crear una conciencia que contribuya al desarrollo nacional y permita formar jóvenes Universitarios con una educación superior.

# La importancia del patrimonio cultural

El patrimonio cultural de un pueblo, comprende las obras de sus artistas, arquitectos, músicos, escritores y sabios, así como las creaciones anónimas, surgidas del alma popular, y el conjunto de valores que dan sentido a la vida, es decir, las obras materiales y no materiales que expresan la creatividad de ese pueblo; los idiomas, los ritos, las creencias, los lugares y monumentos históricos, la literatura, las obras de arte y los archivos y bibliotecas Unesco, (1892) Declaración de México.

La Casa de la Cultura Flavio Herrera es una institución que alberga patrimonios culturales de la Universidad de San Carlos de Guatemala y de la nación. El escritor como poeta y docente universitario donó no solamente lo que hoy se le conoce como la Casa de la Cultura Flavio Herrera, sino que también su obra lírica, que constituye un patrimonio cultural de la nación.

Según López (2008) la gestión cultural del patrimonio de la Casa de la Cultura es el conjunto de acciones destinadas a la conservación de bienes patrimoniales y su uso. La herencia cultural es un activo útil de la sociedad, por lo tanto, cualquier miembro de la sociedad tiene derecho de utilizar esos bienes en las mejores condiciones.

Dicha gestión es importante, ya que la misma comunidad, en especial la juventud, tiene el deber de conservar y difundir para las generaciones futuras, hacerlo es un proceso obligatorio para la conservación de cualquier patrimonio cultural, de esa manera rescatar cualquier información valiosa que se tenga de la sociedad actual.

La valoración del patrimonio por medio de la población joven guatemalteca es esencial para que la gestión cultural sea un proceso funcional.

Dicha población debe reforzar el valor de la conservación del patrimonio, crear espacios donde se enfatice en la identidad cultural, aprovechando la multiculturalidad perteneciente del país donde se manifiestan diversas expresiones culturales. Ya que este un país rico en cultura se necesita de la atención y valoración de todos para mantener el patrimonio como una herencia cultural digna de un país tan diverso como Guatemala, y así reflejar la identidad que la caracteriza.

# El legado de Flavio Herrera a la cultura Guatemalteca

Flavio Herrera fue un poeta y narrador guatemalteco, representante del criollismo en su país. Según Valenzuela (1993) formado en el Colegio de Infantes y en el Instituto Central de la capital guatemalteca, en 1918 se licenció en derecho por la entonces llamada Universidad Manuel Estrada Cabrera.

Viajó luego para ampliar sus estudios a Alemania, donde tomó contacto con la literatura europea de los años veinte, principalmente la española, y continuó sus estudios literarios a su regreso a Guatemala.

En su país, siguió algún tiempo la carrera diplomática, llegó a ser el embajador guatemalteco en Brasil y Argentina; fue también el director de la Escuela Centroamericana de Periodismo, pero su principal ocupación fue el ejercicio de la docencia desde su cátedra de derecho penal en la Universidad de Guatemala.

Como poeta, Flavio Herrera constituye una de las figuras sobresalientes de la lírica guatemalteca. Buena parte de su poesía consiste en haikus, forma característica de la lírica nipona de temática espiritual y caracterizada por la síntesis, la rapidez y el lirismo, de la que fue un excelente exponente. Como novelista manifestó un estilo rotundo, de luminosas metáforas, de imágenes audaces y de exuberante y plena expresión, que correspondía a su concepto del trópico.

Según Hernández (2018) de su obra narrativa destacan *La lente opaca* (1921), *El tigre* (1932), *La tempestad* (1935), *Siete pájaros de iris* (1935), *Poniente de sirenas* (1937) y *Caos* (1949). Junto con autores reconocidos como Carlos Wyld Ospina, Luis Cardoza y Miguel Ángel Asturias, Flavio Herrera fue uno de los protagonistas de la renovación que experimentó la literatura guatemalteca tras el declive del modernismo.

Al morir, el 31 de enero de 1968, donó su casa a la Universidad de San Carlos de Guatemala, al igual que los derechos de autor de toda su obra, dándole continuidad a todos sus logros por medio de su casa y sus obras, dejando un legado cultural a su nombre por medio de la Universidad que lo vió formarse como estudiante, profesional y docente.

*“En la Universidad de San Carlos de Guatemala, Flavio Herrera significa un jirón de historia, pródiga en bondades y en incalculables resultados. Muchas aulas del Alma Mater, y particularmente las de la Facultad de Humanidades y las de esta Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales, le vieron desde la cátedra impartir la enseñanza renovada a lo largo de más de cuarenta años. En tantas generaciones que oyeron su palabra durante tal lapso, dejó la conmoción de su presencia, la dádiva de sus conocimientos, los frutos de su reflexión estética y el renovado aliento para las inquietudes de creación y aprendizaje.”*

Guillermo Putzeys Álvarez

# El diseño como medio de implementación cultural

Actualmente los elementos visuales han cobrado mayor importancia. Mucha de la información que recibimos día a día es a través de imágenes. El ser humano tiene mayor retención en cuento a lo visual al momento de recibir información de todo tipo. Es por eso que los elementos y las composiciones visuales se han vuelto indiscutiblemente importantes. Es ahí en donde el diseño gráfico toma un rol en la sociedad, en este caso la rama del diseño gráfico editorial. Según Ghinaglia (2017) El diseño es la composición de elementos atractivamente conceptual y estética en distintos medios.

Como diseñadores el objetivo es crear un diseño con una composición no solamente atractiva y funcional que transmita un mensaje; pero el diseño no solamente se limita a cuestiones estéticas, el diseño cumple un rol más importante en la sociedad guatemalteca, en donde el uso de cada elemento, trazo y composición lleven a la esencia de la historia y a los orígenes de esta sociedad.

De ese modo el diseño forma parte de una cultura en la sociedad, a partir de las vivencias y el desarrollo actual, costumbres, tradiciones, creencias y comportamientos en base a De las Casas, C. (2014). La cultura se transmite de generación en generación, el diseño gráfico de igual forma cumple una función de transmisión de información, según (Tapia, 2004) el diseño tiene una "capacidad performativa", es decir, en su facultad de no solo expresar las ideas sociales sino de implicar en acciones esas ideas a través de la relación específica que se establece entre los objetos o imágenes y los individuos".

El diseño, entonces, es una estrategia cultural en donde es el protagonista y emisor de un mensaje valioso dentro de la cultura en la sociedad, comunicando identidad a partir de elementos visuales y gráficos.

**Los diseñadores  
no diseñamos objetos,  
sino las formas  
en que las personas  
se relacionan entre sí,  
que son el resultado  
de las dimensiones  
simbólicas del diseño.**

**– Musso (2016)**

## 4.2 Dimensión estética y funcional

### Aspectos de diseño para material editorial de la Casa de la Cultura Flavio Herrera

#### Tendencias

La selección de tendencias por utilizar se basó en la investigación previa tanto de la institución como de los casos análogos del material editorial. Para el desarrollo del material se tomaron en cuenta específicamente dos tendencias, la tendencia manuscrita y la minimalista.

La tendencia manuscrita se utilizó en cuanto a los textos de subtítulos, para darle complemento y sustento al material por medio del concepto creativo, ya que es una tendencia que utiliza la tipografía imitando un manuscrito se decidió utilizar ese recurso gráfico para abordar la intención de la firma de Flavio Herrera, la cual era muy similar a la tipografía que se utilizó. La tipografía manuscrita expresa dinamismo y fluidez en la composición logrando que se integrara armónicamente junto a los títulos.

Según Ghinaglia, D. (2009, 08) el uso de esta tendencia en los subtítulos le da importancia visual por medio de la jerarquía a los títulos, ya que estos son un complemento del texto y no el centro de atención en la composición.

Según Dalley, T (1992). la tendencia minimalista utiliza elementos mínimos y básicos. Logra reducir lo esencial dándole el impacto visual a lo que realmente importa en un diseño. En este caso se decidió aprovechar esta tendencia en base al estudio Musso, A. (2016) para resaltar la simpleza utilizando como recursos llamativos solamente la tipografía, dejando que el diseño se vea limpio y ordenado visualmente.

## Uso del color

El uso de una paleta cromática es muy importante para ejecutar de manera correcta cualquier pieza gráfica, ya que el color en un diseño puede afectar tanto positiva como negativamente al grupo objetivo por medio de su comportamiento hacia los colores según el estudio Mique(2019). Los colores tienen el poder de transmitir un mensaje o emoción concreta, así como definir por completo la personalidad de cualquier diseño. En la paleta de color seleccionada predominan los colores fríos, se limita a utilizar negro, blanco y azul.

Según estudios de Fiori(2014) el color azul es un color que transmite tranquilidad, profundidad y seguridad, evoca a la calma que produce el mar. Contiene distintos matices los cuales por sí solos tienen sus propias connotaciones y se pueden utilizar para transmitir varios mensajes, en este caso se quiso destacar la seriedad, la seguridad, la profundidad, el profesionalismo que transmite el color logrando una identidad característica no solamente al material editorial sino que también a la institución, que al ser una extensión de la Universidad de San Carlos de Guatemala debe tener características intachables.

## Tipografía

De acuerdo con Cullen, K (2012) el uso adecuado de la tipografía es indispensable para el desarrollo del material así como en el aspecto estético tanto como en el aspecto funcional. La tipografía se utilizó como recurso estético ya que se aprovechó una tipografía manuscrita y una tipografía Serif logrando un conjunto de texto llamativo para los títulos y subtítulos los cuales son los elementos principales en varias de las composiciones de las páginas en cuanto al estudio de Cadena, S (2006).

Se tomaron en cuenta varios aspectos en cuanto a jerarquía visual, el eje, el ancho y el formato de página. La tipografía que se utilizará en los títulos tiene el nombre de Goku, siendo esta una tipografía Serif que transmite elegancia y seriedad. Para los subtítulos se utilizó una tipografía manuscrita llamada Serenity, la cual se utilizó para darle fluidez y dinamismo a la composición. Para los cuerpos de texto se eligió la tipografía Apercu que pertenece a la subfamilia geométrica, esta tipografía es ideal para textos largos y continuos ya que está basada en formas geométricas lo que hace que el texto sea amigable y legible.

## Retícula

Según Hernández (2009) la retícula es una estructura que se encuentra en cualquier publicación, es invisible para el lector, pero es una base para el diseñador en cuanto a la ubicación de todos los elementos en una composición. En este caso se realizó un proceso de bocetaje, utilizando posibles propuestas de las retículas, tanto para la carátula, como para el índice y las páginas internas, ya que según Coyle, A y Valverde F. (2014) una retícula funcional nace en base a varias propuestas.

La retícula que se utilizó es a base de columnas, la cual se maneja de modo simple para crear un diseño con los márgenes adecuados, teniendo un tanto de flexibilidad para la posición de todos los elementos.

Las páginas internas cuentan con una retícula de 5 columnas, las cuales contienen áreas activas y pasivas, en donde las partes activas son utilizadas para colocar la información y ubicar los elementos basándose en una jerarquía visual establecida mientras que las áreas pasivas son los descansos visuales que no tiene elementos gráficos o tipográficos, logrando de esa manera un orden visual y la fácil comprensión del material.

**“ Los pintores, los escultores y los arquitectos tomaban como base el llamado número áureo para mantener las proporciones y la armonía. De esta forma, apelando a líneas perpendiculares y paralelas, trazaban una retícula que guiaba el desarrollo posterior de la obra.”**

**- Porto y Gardey (2008)**

## Formato

Para la selección de la retícula es necesario determinar el formato de la publicación, En este caso se utilizó un formato cuadrado de 6x6 pulgadas, el cual brinda un aspecto atractivo al lector, tomando en cuenta que no es un formato común, llama la atención resaltando aquellos aspectos de diseño que normalmente pasan desapercibidos en una publicación de tamaño carta.

El formato es adecuado para la comodidad del usuario ya que siendo de menor tamaño que un libro tamaño carta es fácil de manejar y de transportar

Según Euguaras (2017) En 1995, el American National Standards Institute (Instituto Nacional Estadounidense de Estándares) adoptó la norma ANSI/ASME Y14.1. Esta definía una serie regular de tamaños de papel basados en el estándar 8,5 × 11 pulgadas.

Este estándar más conocido popularmente como Carta o Letter es el equivalente al A4 que se utiliza normalmente. De este estándar, también deriva el tamaño de libros 5,5 × 8,5 pulgadas, media carta, mayormente empleado en libros de ficción en las plataformas de impresión bajo demanda según Karp, A. (1985). La otra medida muy utilizada, sobre todo, para libros de no ficción, es 6 × 9 pulgadas, equivalente a un libro 15 × 23 cm. Finalmente la medida de 6x6 pulgadas se adapta completamente al lector en términos de comodidad, el cual es utilizado para libros de poco texto con mayoría de imágenes.

**Para escoger el formato que se le quiere dar a un documento, es preciso observar los márgenes de este, no es lo mismo diseñar en relación a un margen superior, que a un derecho o a 4 márgenes.**

**- Euguaras (2017)**

## Tratamiento de la imagen

El material editorial no solamente cuenta con elementos tipográficos que le dan aire a la cantidad de texto, también se utilizaron fotografías tomadas en la Casa de la Cultura Flavio Herrera, las cuales según Reche (2019) toman un papel de documentación y resaltan la identidad de la Casa de la Cultura. Las fotografías se encuentran en blanco y negro y en tonos de azul dándole continuidad a la paleta de color, creando unión visual en todo el material. El tratamiento de la imagen en cuanto a tonos de azul se realizó para llamar la atención del usuario y aportar un detalle visual y una anomalía con un color dominante.

Las fotografías fueron retocadas por razones de antigüedad, ya que al mantenerse sin darles la limpieza y el cuidado adecuada se van deteriorando, por lo que se realizó una limpieza digital a la mayoría de ellas, y se dejaron en la institución para usos futuros. La ubicación de las fotografías se tomó en cuenta según el cuerpo de texto del libro, ya que durante tres capítulos se adentra en la historia del personaje, en sus obras y finalmente en la misma Casa de la Cultura Flavio Herrera.

# Fuentes

## 4.3 Consultadas

Bringhurst, R. (2014). Los elementos del estilo tipográfico (2da ed., Vol. 1). Cánada, Libros sobre libros.

García, M., Gómez, G., Ricardo, L., Maria, L., Ochoa, K., Ornelas, R., y otros. (2014). Manual de diseño editorial profesional. Manual, Universidad la Concordia Campus Forum Internacional, Mercadotecnia y Diseño Gráfico, México.

Pérez Porto J., Gardey, A., (2008) Estrategias para lograr un aprendizaje cabal de los principios de la educación en general. Cultura en la sociedad.

Cullen, K (2012). Design elements typography fundamentals. Beverly, MA. Rockport Publishers.

Dalley, T (1992). Guía completa de ilustración y diseño técnicas y materiales. Madrid, España. Tursen Hermann Blume Ediciones.

· Cadena, S (2006). La tipografía y su complejidad creativa. Consultado en Agosto de: [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dc/encuentro2007/02\\_auspicios\\_etpublicaciones/actas\\_diseno/articulos\\_pdf/ADC080.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dc/encuentro2007/02_auspicios_etpublicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/ADC080.pdf)

Núñez de Rodas, E (1980)Políticas culturales: estudios y documentos

Delgado, D (2014). Tipografía Creativa. Consultado en abril 2017 de: [https://issuu.com/diadelgado3/docs/final\\_tipo](https://issuu.com/diadelgado3/docs/final_tipo)

Mauricio Hernández. (2009). La retícula en el diseño gráfico. Recuperado de <https://www.uxabilidad.com/disenio/la-reticula-en-el-disenio-grafico.html>

Andrew Coyle y Fernando Valverde. (2014). Anatomía de una retícula. Recuperado de <https://medium.com/espanol/anatomia-de-una-reticula-a167a67a77e>

De las Casas, C. (2014) El diseño gráfico y su responsabilidad Social. Pág. 3-4. Recuperado de: [http://www.creatividadysociedad.com/articulos/22/16\\_Moreno.pdf](http://www.creatividadysociedad.com/articulos/22/16_Moreno.pdf)

Tapia, A. (2004) El diseño gráfico en el espacio social [alejandro tapia.pdf](#)

Putzeys Álvarez, Guillermo (1967). El Hai Kai de Flavio Herrera. Guatemala: Universitaria, Universidad de San Carlos de Guatemala.

Méndez, Francisco Alejandro (2010). «Flavio Herrera». Diccionario de Autores y Críticos de Guatemala (Guatemala: La Tatuana). Archivado desde el original el 23 de octubre de 2010.

Herrera, Flavio (1994). «La obra lírica de Flavio Herrera». En Tobar, Gladys, ed. Colección Centenario de Flavio Herrera (Guatemala: Universitaria, Universidad de San Carlos de Guatemala) III.

Karp, A. (1985). 101 reglas para el diseño de libros. Municipio Habana Vieja, Cultura y Ciencia Ciudad de La Habana.

Ghinaglia, D. (2009, 08). Taller de diseño editorial Entre corondeles y tipos . Diseño en Palermo. Encuentro Latinoamericano de Diseño. . Obtenido, de [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/encuentro2007/02\\_auspicios\\_publicaciones/actas\\_diseno/articulos\\_pdf/CE-121.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/CE-121.pdf)

Musso, A. (2016) El diseño como estrategia cultural

Batres, A. (2018) 20 Rábulas en Flux y uno más, de Flavio Herrera

Prosa y Poesía. 50 años de vida literaria. Guatemala : Prólogo de Carlos Martínez Durán. Editorial Universitaria, Volumen No. 30. Universidad de San Carlos de Guatemala, 1959.

Gil, L. (2009). La Casa Flavio Herrera. Nuestro Diario (Guatemala). Recuperado el 9 de octubre de 2011, de <http://digital.nuestrodiario.com/Olive/ODE/NuestroDiario/Default.aspx?href=GND%2F2009%2F05%2F25&pageno=53&view=document>

Martínez, Robin (25 de septiembre de 2009). «Los genios de las artes en Guatemala, ahora son licenciados».

Dirección General de Extensión Universitaria (2008) Manual de organización de la extensión Universitaria.

05

# Capítulo 5

## Definición creativa

En este capítulo podrá encontrar los aspectos de la creación del concepto atrás del diseño, por lo que se explica la toma de decisiones respecto de la pieza gráfica.



# Técnicas creativas

## 5.1



Según Villalobos (2013) las técnicas creativas son las direcciones ideológicas que se le dan a un problema de comunicación visual, las cuales establecen cómo comunicar lo que se quiere informar determinando la forma más efectiva para llegar al grupo objetivo.

Algunas estrategias y técnicas creativas se basan en la percepción en donde se crea el interés y el reconocimiento, la cognición en donde se entrega la información y finalmente la parte afectiva en donde se crean sentimientos. Dichas técnicas son utilizadas en todo tipo de proyectos, en este caso se seleccionaron las siguientes estrategias tomando en cuenta el tipo de proyecto y sus objetivos para la elaboración del material editorial.

**Fig.5** Esquema del proceso creativo en base a la intuición y empatía del grupo objetivo.

## Spice and Poems

Siglas en español:

*SPICE*: social, físico, identidad, comunicación, emocional.

*POEMS*: personas, objetos, entorno, mensajes y servicios.

Es una estrategia de comparación que permite identificar las semejanzas y diferencias entre un grupo de personas. Este proceso facilita el procesamiento de datos para clasificar y categorizar de mejor manera la información así como también ayuda a organizar los pensamientos.

En la metodología se piensa en quienes son los usuarios y se crea un personaje basándose en la intuición.

Se realizó un diagnóstico para determinar el perfil del grupo objetivo a través de entrevistas y encuestas realizadas. De ese modo llegar a entender y empatizar con el grupo objetivo. Se decidió utilizar el proceso de *Spice & Poems* para la definición, por medio de una investigación con entrevistas y encuestas.

Se pudieron recopilar datos sumamente importantes tanto para el perfil del grupo objetivo como para la creación del concepto creativo, de los cuales destacó el interés por los eventos y actividades culturales, sin embargo, carecen de información acerca de lugares que implementen dichas actividades.

- S** Social: necesita relacionarse con las personas en su entorno.
- P** Física: quiere participar en eventos y situaciones de su interés, tiene la necesidad de aprender activamente para su desarrollo físico y mental.
- I** Identidad: es una persona que contribuye a la sociedad, proactivo, social, trabajador.
- C** Comunicacional: utiliza los medios de comunicación para estar al tanto de la realidad social, no utiliza tanto las redes sociales. Es importante estar informado.
- E** Emocional: le interesa su bienestar en cuanto a su futuro, quiere lograr sus metas logrando triunfar en el mundo laboral.
- P** Personas: trabajadores de la institución, trabajadores de instituciones afines de extensión universitaria, autoridades extensión universitaria, universitarios y visitantes interesados.
- O** Objetos: material impreso, infografías, trifoliales, papelería corporativa, medios digitales, material editorial.
- E** Entorno: redes sociales, página web oficial extensión universitaria, instituciones afines de la Cultura, instituciones de la USAC, campus universitario.
- M** Mensajes: anuncios de eventos o actividades, información digital, información en medios impresos, volantes.
- S** Servicios: acceso a la biblioteca con invitación, recuerdos y actividades invitadas, tour del museo.

**Fig. 6** Recopilación de información acerca de la investigación del grupo objetivo en base al método *Spice and Poems*.

## Relaciones forzadas

Sikora (2012) menciona que su utilidad nace de un principio: combinar lo conocido con lo desconocido lo cual crea una nueva situación. De ahí pueden surgir ideas originales. Es muy útil para generar ideas que complementan al *Brainstorming* cuando ya parece que el proceso se estanca.

Se utilizaron las siguientes relaciones forzadas partiendo de dos temas, la historia de la institución y la historia del benefactor de la Institución Flavio Herrera.

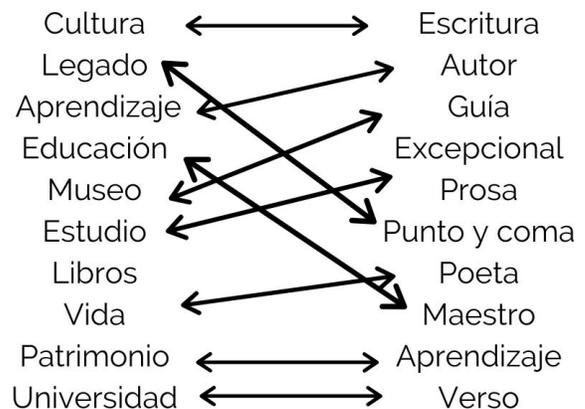
Institución benefactor

Cultura escritura  
Legado Punto y coma  
Aprendizaje Autor  
Educación Maestro  
Museo Guía  
Estudio Excepcional  
Libros Prosa  
Vida Poeta  
Patrimonio Aprendizaje  
Universidad Verso

**Un legado escrito en punto y coma.**

**Un patrimonio de aprendizaje.**

**Un poema a la cultura.**



**Fig.7** Esquema proceso creativo relaciones forzadas.

## Figuras retóricas

Partiendo de la premisa “punto y coma” se emplean estructuras lingüísticas para establecer conexiones entre el concepto creativo, el *insight* y el objetivo del proyecto.

Un recurso que se utiliza en diseño para transmitir y persuadir al usuario según Sikora (2012) es la retórica visual, que consiste en jugar con el significado de las imágenes para transmitir mensajes, sensaciones y significados diferentes.

El término punto y coma utilizado como una retórica en cuanto a dos signos de puntuación utilizados en cualquier publicación ya sea escrita o digital, los cuales se emplean en una pausa, en donde el texto tiene continuación, haciendo referencia a la vida de Flavio Herrera quien es el personaje principal en torno a este proyecto.

# 6W

## ¿QUÉ?

Material de apoyo para la Casa de la Cultura Flavio Herrera, el cual contendrá información y aspectos fundamentales acerca de la institución y del benefactor Flavio Herrera.

El libro constará de los capítulos siguientes:

Cronología de Flavio Herrera  
Obras de Flavio Herrera  
Casa de la Cultura Flavio Herrera

## ¿PARA QUÉ?

Para informar al grupo objetivo sobre la Casa de la Cultura Flavio Herrera brindando las herramientas gráficas e informativas para conocer sobre su funcionamiento logrando un mayor interés en la asistencia a eventos que se realicen en la institución.

## ¿CON QUÉ?

Por medio de un material gráfico editorial con contenidos que permitan la difusión de información acerca de la institución para dar a conocer la labor y el funcionamiento de la Casa de la Cultura Flavio Herrera.

## ¿CON QUIÉN?

En la gestión del proyecto se ven involucradas diferentes personas, tanto directa como indirectamente, tales como el grupo objetivo el cual lo conforman universitarios y profesionales de la Universidad de San Carlos de Guatemala, así como también a la Coordinadora de la Casa de la Cultura Flavio Herrera la cual tiene el rol de tercera asesora del proyecto. El material también será utilizado por las entidades de Extensión Universitaria de la USAC.

## ¿CUÁNDO?

El proyecto se llevó a cabo en el segundo semestre, en julio, agosto, septiembre, octubre y noviembre del 2019.

## ¿DÓNDE?

El proyecto se realizará en la Casa de la Cultura Flavio Herrera ubicada en la ciudad de Guatemala.

# Concepto

## 5.2 creativo

### *Insight*

“La cultura es nuestro legado.”

Guatemala se distingue por su riqueza en cultura, la cual es necesario conservar e implementar para transmitirla de generación en generación, es nuestro legado como sociedad.

### Concepto creativo

“Un legado escrito con punto y coma.”

El concepto se refiere a la continuación de el legado del benefactor Flavio Herrera, en cuanto a sus aportes culturales con la comunidad universitaria y con el país, dejando no solamente su casa para fines culturales si no que también toda su obra escrita, la cual es un patrimonio cultural que permanecerá de generación en generación en la cultura guatemalteca, dejando su legado hacia la cultura en punto y coma y no en punto y final.

**Un legado que  
continúa y está  
escrito con punto  
y coma.**

# 5.3 Códigos visuales

El lettering tiene esa imperfección que lo hace más humano, más artístico y más personal, la elección de esta tendencia se debe a la conexión de Flavio Herrera con la escritura, su firma es un distintivo en cada libro, novela poema escrito por el.

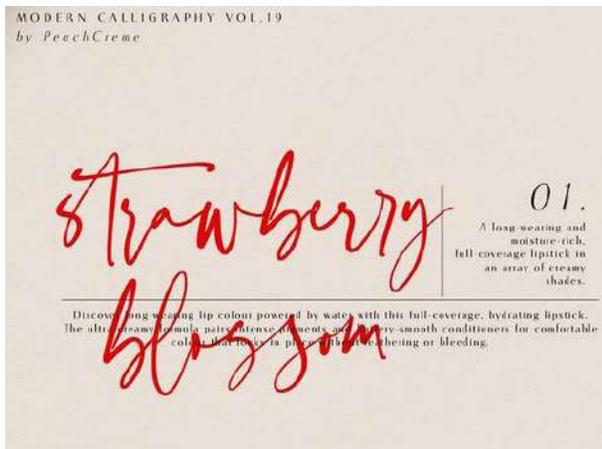


Fig.8 Referencia tendencia Lettering.

## Tendencias

### Lettering o Handwritten Fonts

Se podría definir al *Lettering* como una tendencia que se basa en dibujar letras a mano. Un estilo donde realmente la capacidad de dibujante tiene más fuerza que la propia capacidad de diseñador, cambiando los programas por lapices como menciona Bringhamst, R. (2014) en su estudio tipográfico.

Muy vinculado al arte de firmar los nombres de cada artista, esta tendencia, hoy en día, está totalmente asentada en el mundo del diseño. El lettering está presente en infinidad de marcas, envases, etiquetas, otros. La frescura de la letra manuscrita, hace que sea una forma muy efectiva de llegar a la gente, optimizando cualquier propuesta que contenga simplemente un texto con la tipografía de moda según Cullen, K (2012). Basta con recorrer los pasillos de un supermercado y encontrar infinidad de trabajos donde se aplique *lettering* a todo tipo de productos.

## Minimalismo

“Menos es más”. Esta frase del arquitecto alemán Mies Van Der Rohe se ha convertido en la máxima definición del minimalismo. El diseño minimalista es el diseño en su forma más básica, es la eliminación de elementos pesados para la vista. Su propósito es hacer que sobresalga el contenido.

El diseño gráfico minimalista sigue las características propias del estilo: la abstracción, la economía de lenguaje, purismo estructural y funcional, orden, reducción, síntesis, sencillez y concentración. La reducción de las formas a lo elemental, así como la predilección por emocionar a través de la mínima expresión es una de las bases de los diseñadores de este movimiento según Rohe V. (20018)

Lo que se busca es no sobrecargar el diseño con elementos que no aportan nada a su funcionalidad o al objetivo con que fue creado, resaltar las características más importantes dejando lo secundario afuera del diseño.

El minimalismo es una tendencia que se aplica muy bien al concepto del proyecto. Se quiere enfocar en los rasgos más importantes de Flavio Herrera y de ese modo lograr que el grupo objetivo se sienta identificado con la sencillez de este personaje que hizo tanto por la cultura guatemalteca.



**Fig.9** Referencia tendencia minimalista.

# Código tipográfico

La elección del código tipográfico se basó en el análisis del perfil del grupo objetivo el cual afirmó que el encuestado se inclina por tipografías llamativas, elegantes que contengan rasgos juveniles e innovadores para los títulos y subtítulos, en cuanto al cuerpo de texto consideran que es más factible utilizar tipografías geométricas o humanísticas para un material editorial que contenta textos de gran tamaño, ya que se consideran legibles y agradables a la vista.



Fig.10 Referencia tipográfica.



Fig.11 Referencia tipográfica.

# Código cromático

Según el análisis de resultados del estudio del grupo objetivo, se llegó a la conclusión de que el grupo objetivo tiene preferencia por colores fríos, ya que estos denotan tranquilidad. Según Heller (2008) el azul transmite elegancia y paz dándole un aspecto limpio y formal al material editorial haciendo que el grupo objetivo se interese por el conjunto de decisiones tomadas en cuanto al diseño y elaboración.

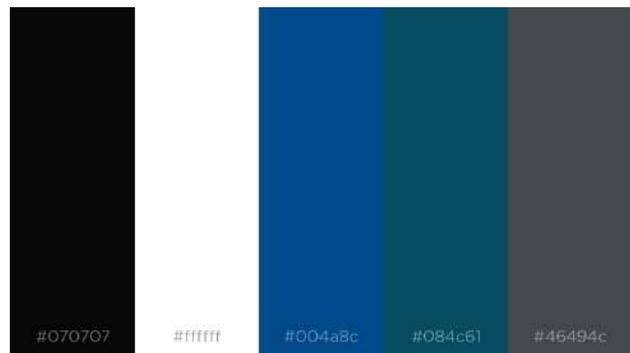


Fig.12 Referencia paleta de color.



Fig.13 Referencia uso de color en editorial.

# Código de composición y retícula

El grupo objetivo afirmó que la retícula debería ser de varias columnas para distribuir los elementos de la composición de manera llamativa, las páginas principales preliminares y finales deberían tener una variación en cuanto a módulos, así como las de fotografía e ilustración serán añadidas con una retícula diferente utilizando los elementos de la composición adecuadamente continuando con el minimalismo del diseño para lograr unión en el diseño y continuidad visual.



Fig.14 Referencia uso de retícula en editorial.

# Código de formato y tamaño

Para el tamaño y formato del libro se concluyó que el grupo objetivo se inclina por el formato cuadrado preferiblemente pequeño ya que es un formato innovador, cómodo, legible y fácil de transportar.



Fig.15 Referencia formato y tamaño en editorial.

06

# Capítulo 6

## Proceso de producción gráfica

En este capítulo se mostrará el proceso de producción de la pieza, desde el bocetaje hasta la digitalización.



# Nivel de producción gráfica 1

—  
6.1

Se concretó el primer nivel de visualización a partir de la premisa de diseño minimalista, el estilo sencillo, el orden de la composición de los elementos gráficos y la organización de la información tanto verbal como gráfica. El cual consiste en graficar las posibles propuestas para el material gráfico editorial de la Casa de la Cultura Flavio Herrera. En el caso del material editorial se optó por construir tres propuestas de retículas modulares y de columnas permitiendo composiciones únicas y visualmente atractivas sin perder la adecuada legibilidad y orden de esta.

La composición de cada página fue bocetada en cuanto a retícula y composición, teniendo en cuenta los elementos distribuidos en cada página, partiendo por titulares, subtítulos, cuerpos de texto, pie de página y numeración. Se inició tomando la decisión de establecer el formato de 6x6 pulgadas logrando un tamaño ideal por razones de comodidad, fácil manejo e innovación tomando en cuenta los análisis del perfil del grupo objetivo.

Con el formato establecido se continuó con la elección de módulos en cada retícula tomando en cuenta la investigación de retículas como la de Gerstner (2009) quien buscaba una retícula que permitiera "la máxima conformidad a una regla con un gran número posible de variaciones", permitiendo distintas composiciones a base de varios módulos logrando la mejor distribución de los elementos a base de la jerarquía visual.



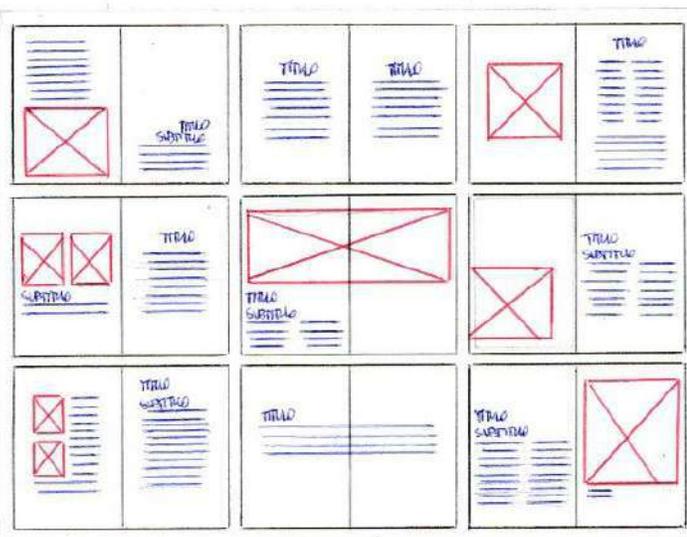
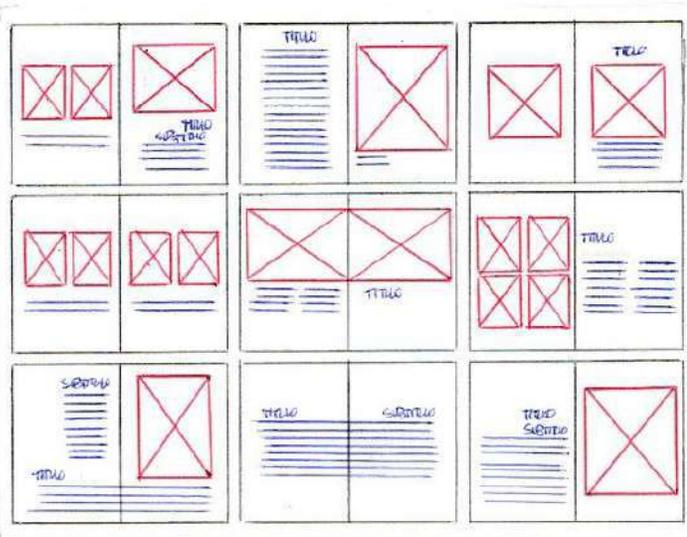


Fig.16 Bocetaje 80 posibilidades de retícula.

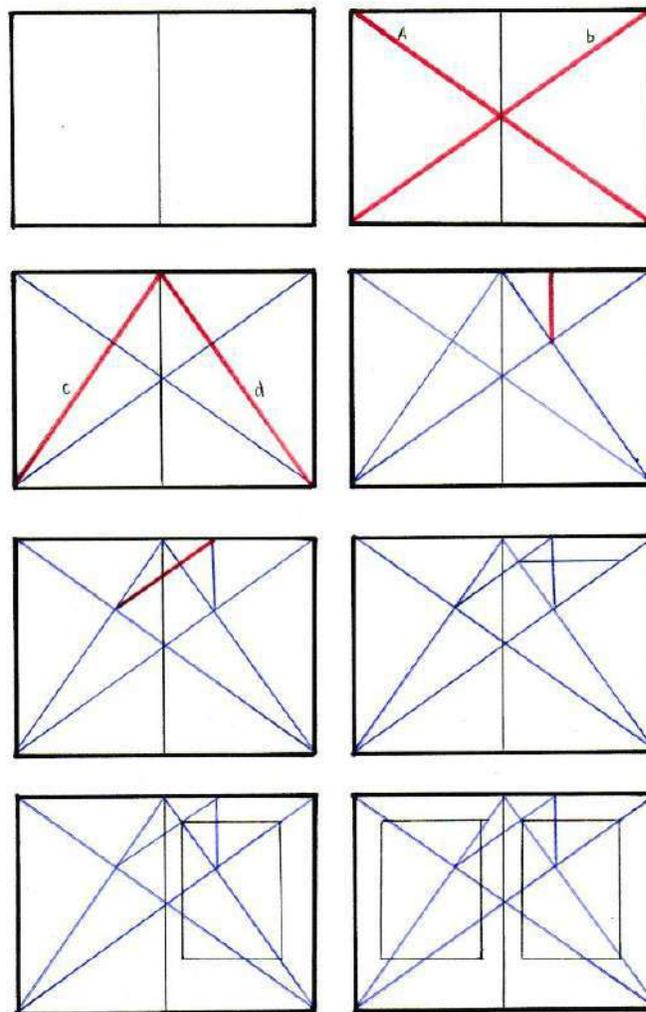


Fig.17 Trazos geométricos para una retícula funcional.

## Proceso de bocetaje

Se realizaron los primeros bocetos de varios tipos de retículas, tomando en cuenta los sistemas de retículas que propone la obra de Müller-Brockmann (2012) en donde pone de manifiesto una actitud ética en la relación de comunicación que debe establecerse entre emisor y receptor. Se recalca la importancia del bocetaje previo a la sistematización de la composición de elementos en un formato, en este caso un material editorial.

La primera visualización constó de 72 versiones de retícula tomando en cuenta el número de páginas reales para el material editorial sin incluir, portada, editorial e índice. Dicha cantidad de bocetos se realizó para un mayor entendimiento del espacio en un formato establecido para luego iniciar con las tres posibles propuestas en cuanto a páginas de contenido tomando en cuenta los modelos, las columnas, las líneas de flujo de la retícula y los márgenes.

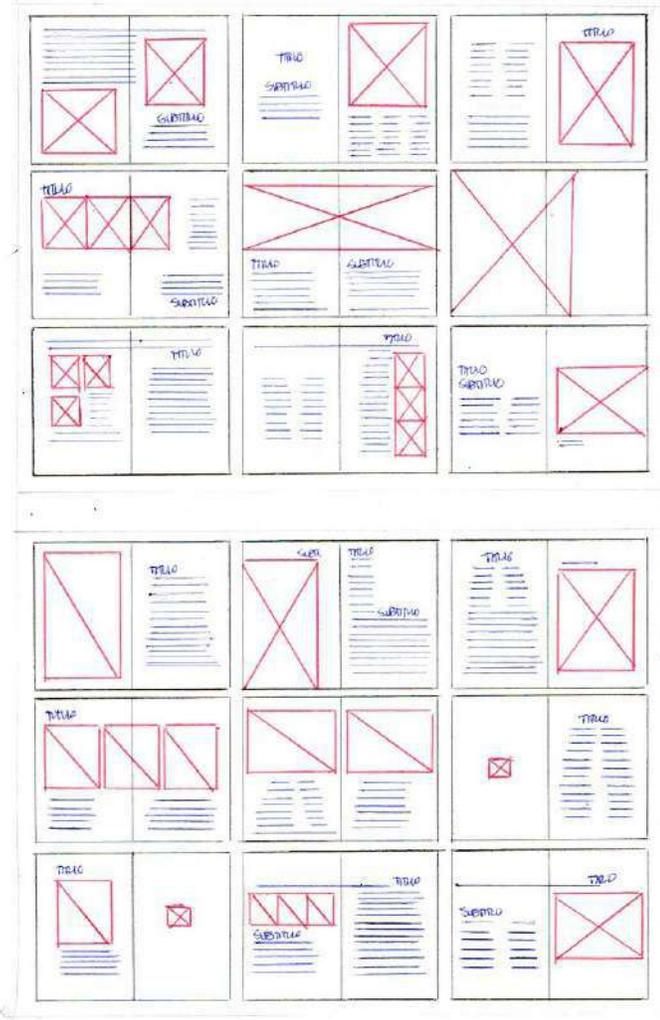


Fig.18 Bocetaje posibles retículas.

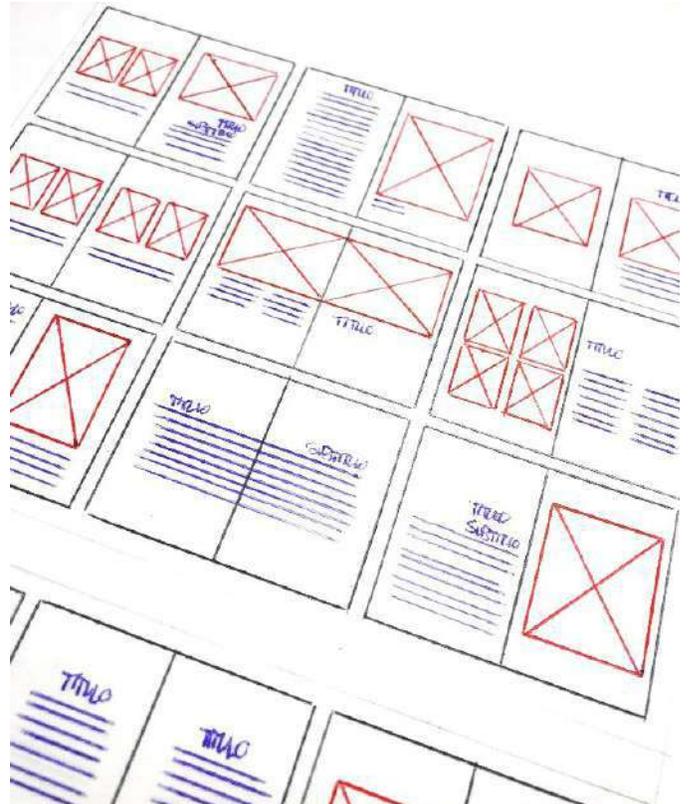


Fig.19 Bocetaje posibles retículas.

## Bocetos de portada

Para la portada del material editorial se realizaron varios bocetos de los posibles diseños. Los bocetos se basan en el concepto creativo utilizando la simpleza y sencillez como un elemento característico del libro, utilizando la retícula de forma ordenada jugando con la tipografía y la distribución del texto.

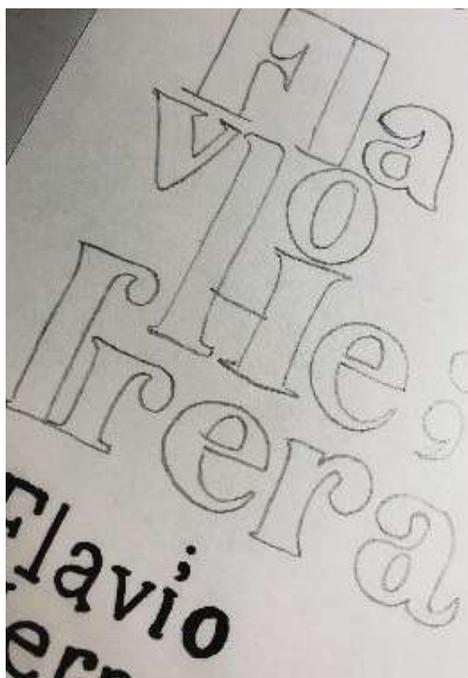


Fig. 20 Bocetaje a lápiz propuesta A en base a una retícula de 5 columnas.



Fig. 21 Bocetaje a color propuesta A en base a una retícula de 5 columnas.

### Propuesta A

En la primera propuesta se realizó un boceto que rompe con la retícula común, utilizando la tipografía como principal elemento logrando unión entre letras sin perder la legibilidad dándole importancia visual al nombre Flavio Herrera y como texto secundario punto y coma, el nombre del libro, las cuales se pueden observar en las figuras 20 y 21. En este caso se distribuyeron los elementos en 5 columnas para utilizar las zonas espaciales de las retículas las cuales son los grupos de módulos, que al unirse forman campos identificables. En este caso la tipografía se concentra del lado derecho de la página utilizando los módulos para ubicar cada letra en una composición poco común. Se bocetó una tipografía Serif con astas marcadas utilizando mayúsculas y minúsculas para no recargar visualmente al lector y ajustar el tamaño de letra a los módulos de la retícula. Los ajustes tipográficos se pueden notar en la letra H y r, los cuales generan unión en el texto.

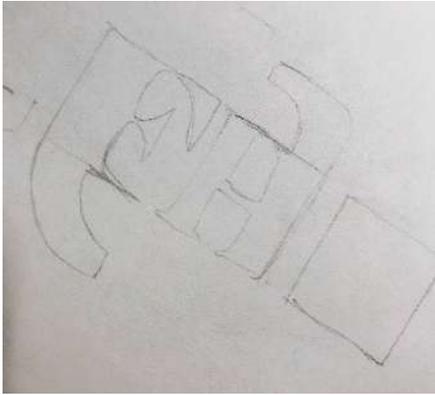


Fig.22 Bocetaje a lápiz propuesta B en base a una retícula de 3 columnas.



Fig.23 Bocetaje posibles combinaciones tipográficas.

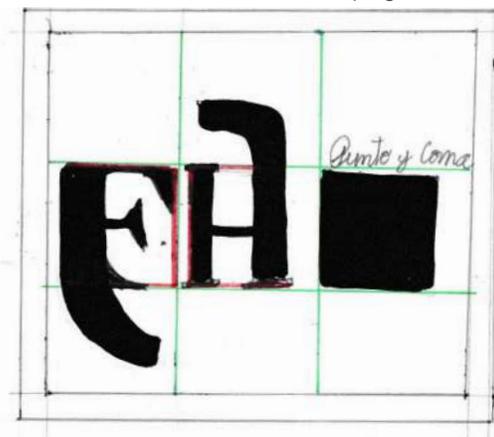


Fig.24 Bocetaje a color propuesta B.

## Propuesta B

El boceto de la segunda propuesta consta del uso de la tipografía fusionada, ya que se intenta lograr la unión entre la F la H con el punto y la coma dando referencia tanto al nombre de Flavio Herrera como al nombre del libro "punto y coma, los cuales se pueden observar en las figuras 22,23 y 24. Los signos de puntuación son un elemento que da referencia a la literatura logrando dar a entender el interior del libro, pero no solamente se quiere dar a entender el acercamiento a la literatura sino que al mismo tiempo se quiere utilizar ese recurso para decir que a pesar de la muerte del personaje este continua con su legado, que es la educación por medio de la cultura, dándole el punto y coma a su historia sin terminar.

Se utilizó una tipografía elegante con astas marcadas, dándole seriedad, tradicionalidad y elegancia a la composición, los trazos finos y remates ayudan al ojo a fijar y seguir una línea en un conjunto de texto, facilitando la legibilidad. En este caso se utilizó una retícula de tres columnas de las cuales se colocó una letra en cada módulo y el punto en el módulo restante. El nombre del libro se colocó en la parte superior de la tercera columna arriba del punto para no restar importancia a los tres elementos principales los cuales están centrados para generar impacto visual.

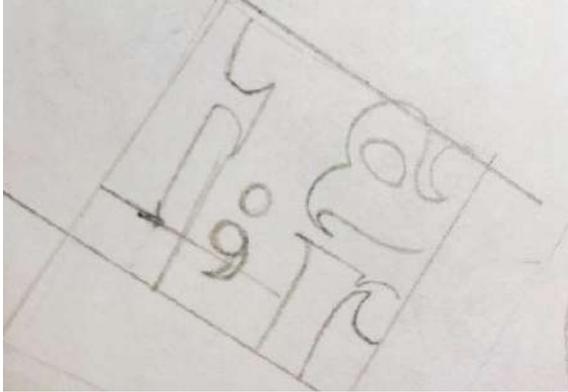


Fig.25 Bocetaje a lápiz propuesta C.

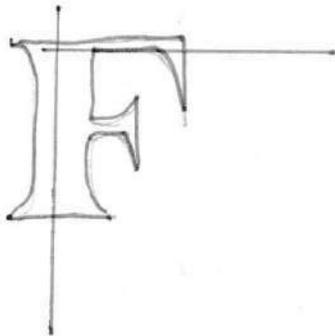


Fig.26 Bocetaje a lápiz propuesta C.

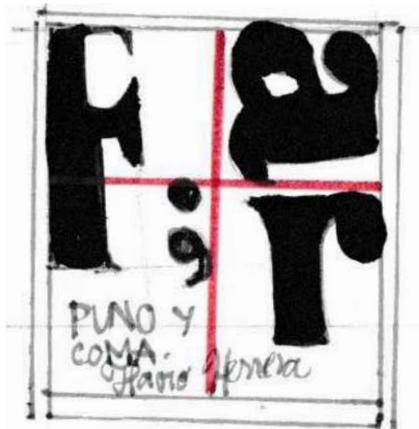


Fig.27 Bocetaje a color propuesta C.

## Propuesta C

En esta propuesta se ubicó de manera aleatoria la tipografía utilizando una retícula fuera de lo común para darle importancia a la tipografía utilizando solamente unas cuantas letras del nombre Flavio Herrera y en el centro ubicando el punto y la coma dándole énfasis a esos dos elementos correspondiente en la figura 25 y 26. El texto secundario será el nombre del libro y el nombre de Flavio Herrera aprovechando los espacios libres donde la retícula establecida lo permita, en este caso en el inferior del formato.

Se utilizó una retícula de dos columnas lo que forman cuatro módulos como se puede observar en la figura 27. La tipografía que se seleccionó es una Serif con astas onduladas, la tipografía del título del libro es una manuscrita utilizando un estilo de mayor semejanza a la firma de Flavio Herrera para darle un toque de personalidad al libro. En esta propuesta no se tomaron en cuenta los márgenes del formato ya que se quiere dar a entender la tipografía, aunque esta se encuentre incompleta destacando ciertos rasgos como lo es el asta media de la letra F. El uso de dos columnas en esta propuesta facilita la legibilidad y uniformidad del contenido, así como la flexibilidad y movilidad, ya que facilita jugar con el diseño y posición de cada elemento.

# Bocetos de índice

Las propuestas del índice se basaron en la elección de la tipografía del título como elemento principal, el cual será el elemento con mayor tamaño del formato, en la mayoría de las propuestas ocupa el mayor número de módulos utilizando la técnica de exageración aprovechando el espacio de la composición.

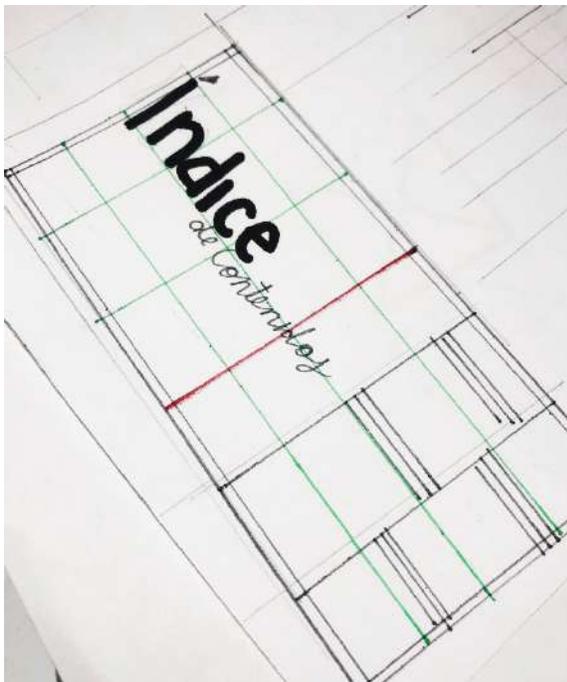


Fig. 28 Bocetaje a color propuesta A.

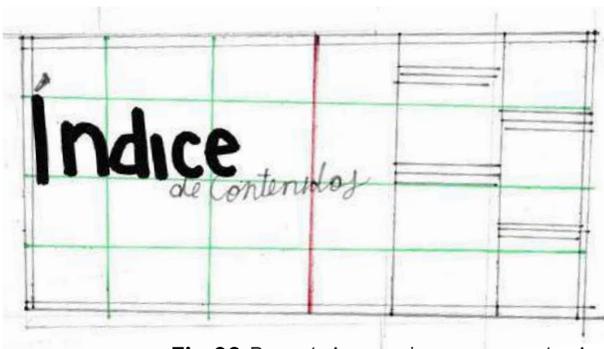


Fig. 29 Bocetaje a color propuesta A.

## Propuesta A

En la propuesta A se utilizó una página completa para la composición tipográfica del título y subtítulo, en este caso se quiso incorporar el uso de dos tipografías para darle mayor cuerpo a la composición según las figuras 28 y 29. La retícula para utilizar es de tres columnas y de doce módulos cada página. Los textos están ubicados según los módulos establecidos para que la composición no pierda el ritmo y la legibilidad. Según Müller-Brockmann (2012) psicológicamente se ha asociado la retícula a base de tres columnas con el orden, la claridad y la reflexión.



Fig. 30 Bocetaje a lápiz propuesta B.



Fig. 31 Bocetaje a color propuesta B.



Fig. 32 Bocetaje a color propuesta B.

## Propuesta B

En la propuesta B del índice se fusionó el fondo con la tipografía del título, el fondo será de color negro, la palabra índice color gris y finalmente los números de las páginas y del texto serán blancas como se puede observar en las figuras 30, 31 y 32. De esta forma se aprovecha el espacio sin alterar la legibilidad por la elección de los colores por utilizar. Se tomará en cuenta la retícula para posicionar tanto la tipografía como el texto que será incluido. En este caso se utilizó una retícula de tres columnas aprovechando cada columna para colocar la numeración con los textos. Se utilizó una paleta de color en tonos de negro y grises para dar protagonismo al título por medio del color y del tamaño. La tipografía seleccionada es una tipografía Serif para el título, en los números de página y en los textos se optó por una tipografía humanística.

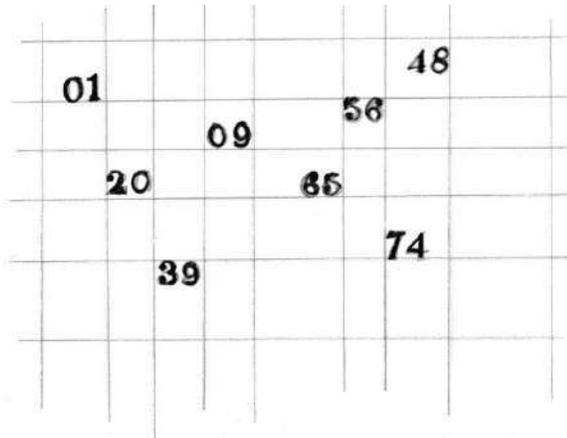


Fig.33 Bocetaje a color propuesta C.

### Propuesta C

En la propuesta C el boceto se realizó en base a una modulación de 4 columnas correspondiente a la figura 33. La posición de los elementos se encuentra distribuida por las dos páginas que conformarán el índice, esto se realizó de esa manera para generar una composición con movimiento y continuidad logrando un diseño dinámico con recorrido visual ya que el texto está ubicado de forma aleatoria aprovechando los espacios como se puede observar en la figura 34. El título será ubicado en la parte superior del formato de lado izquierdo, en el cual irá al borde del margen para lograr una composición llamativa dejando que no solamente el título sea el elemento que más llame la atención sino que también los números de las páginas del contenido.

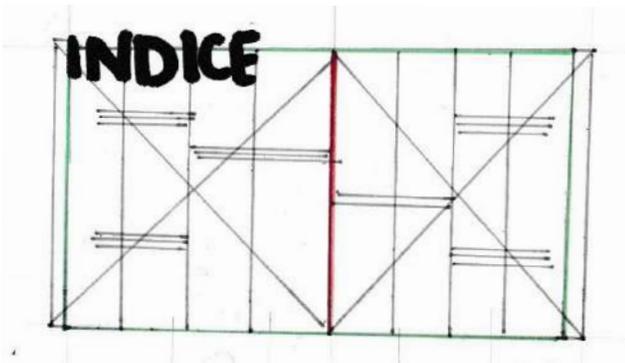


Fig.34 Bocetaje a color propuesta C.

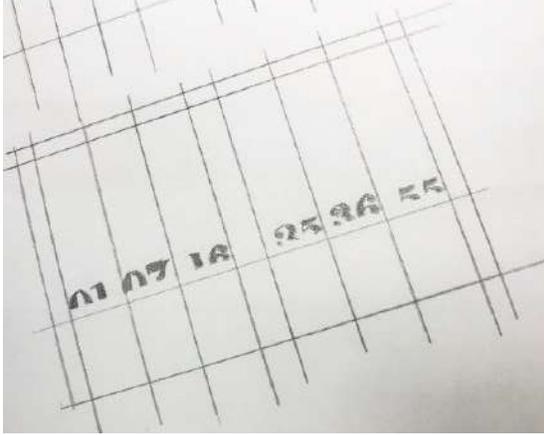


Fig.35 Bocetaje a lápiz propuesta D.

## Propuesta D

El índice de la propuesta D, se caracteriza por una modulación de tres columnas, la tipografía se colocó en la parte inferior de la página dejando la parte superior para lograr un aire entre elementos según las figuras 35 y 36. La tipografía se encuentra incompleta dándole un aspecto minimalista a las páginas sin alterar la legibilidad ya que solo se esconde la parte inferior de la numeración. La parte inferior de la numeración será utilizada para el texto del contenido del libro logrando aprovechar los espacios.

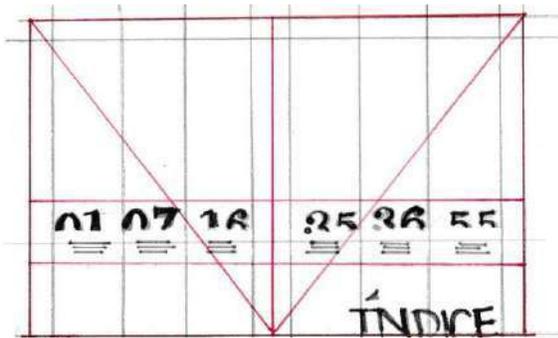


Fig.36 Bocetaje a color propuesta D.

## Bocetos de páginas internas

Las propuestas de las páginas internas se basaron en la composición de los elementos tomando en cuenta legibilidad, orden y movimiento, continuando con la tendencia minimalista para no recargar al lector.

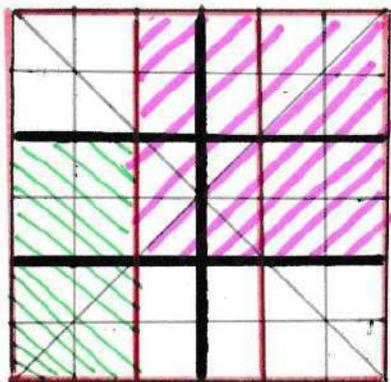


Fig.37 Bocetaje a color propuesta A.

### Propuesta A

Esta propuesta se diseñó en base de una retícula de tres columnas correspondiente a la figura 37, el título es el elemento gráfico principal por lo que abarca dos columnas, creando énfasis visual en el mismo. Los módulos distribuidos en las tres columnas crearán un recorrido visual ordenado y fluido. En esta propuesta se quiere transmitir minimalismo utilizando solamente tres columnas para la composición de los elementos dándole tratamiento únicamente al titular. Los textos pueden ubicarse en una columna en el centro o en dos columnas, así como las imágenes según figura 38.

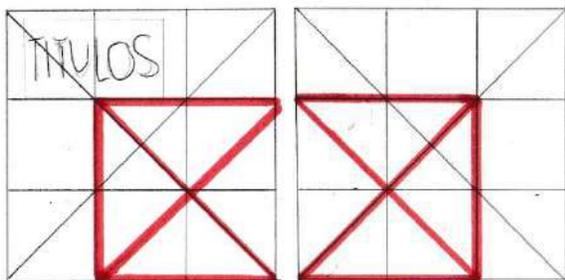


Fig.38 Bocetaje retícula a color propuesta A.

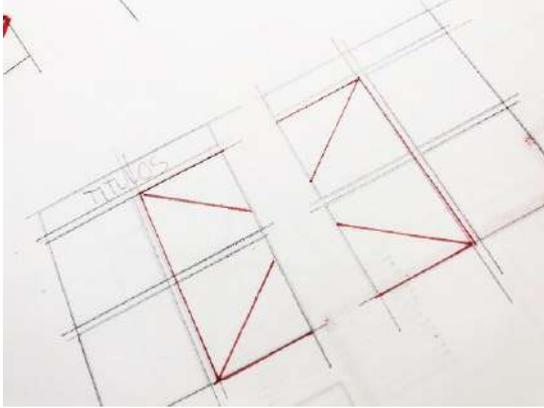


Fig.39 Bocetaje a color propuesta B.

## Propuesta B

El boceto de la propuesta B según figuras 39 y 40 se diseñó siguiendo una retícula de dos columnas, en el cual la imagen toma el papel principal del diseño logrando un descanso visual entre páginas con texto abundante. El objetivo de utilizar imágenes de mayor tamaño es que se logren distinguir los detalles de algunas fotos que son crucialmente importantes de agregar en el material editorial.

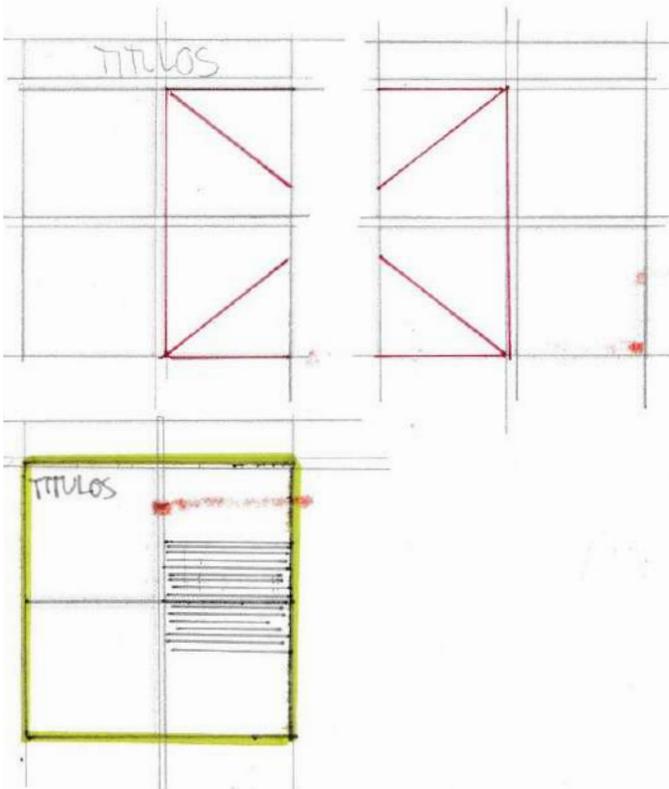


Fig.40 Bocetaje retícula a color propuesta B.



Fig.41 Bocetaje a lápiz propuesta C.

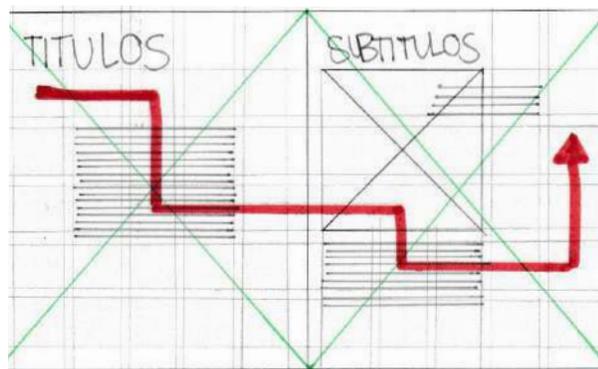


Fig.42 Bocetaje a color propuesta C.

## Propuesta C

La propuesta está compuesta por cinco columnas como se puede observar en las figuras 41 y 42. Las imágenes abarcan tres columnas, los titulares ocupan de dos a tres columnas. En esta propuesta los bloques de texto son interrumpidos por las imágenes y viceversa, ya que algunos textos se superponen a la imagen. La retícula es asimétrica para lograr que la composición no sea recargada y pierda la simpleza del diseño.

## Conclusiones

El bocetaje en el diseño de cualquier pieza es una etapa fundamental de realizar para que un diseño sea verdaderamente funcional, ya sea de manera análoga o digital este proceso permite la experimentación de composición con todos los elementos de forma detallada en la cual el diseñador se ve más involucrado al momento de crear. En el caso del diseño editorial la etapa de bocetaje es tan importante como la de conceptualización ya que en este proceso se lleva a cabo la construcción de retículas, tomando en cuenta márgenes, módulos y composición permitiendo una primera visión de la estructura que se desea implementar en dicho diseño.

A partir de las retículas será más fácil tomar decisiones en base a tipografía, tamaño, imagen, subtítulos, títulos, íconos y demás elementos que se desee incorporar. Al finalizar la autoevaluación del bocetaje se tomó la decisión a base de la calificación la opción A de la portada con una puntuación de 80 puntos, se llegó a la conclusión que esta propuesta era la adecuada según las premisas de diseño previamente establecidas, así como también la relación entre elementos y el concepto creativo.

En el caso de la propuesta de bocetaje del índice se seleccionó la opción A, con 82 puntos. La decisión se tomó a base de una composición simple pero original utilizando la misma paleta de color aprovechando los espacios generando un atractivo visual por medio de la elegancia del color negro. Finalmente, para las páginas interiores la opción C fue la seleccionada ya que contiene un recorrido visual fluido en cual se puede aprovechar el espacio, rompe con la tradicionalidad utilizando la fusión entre texto e imagen. El conjunto de decisiones en cuanto a diseño se tomó para que el material editorial tenga una relación no solamente de información sino que también de elementos gráficos fortaleciendo la identidad visual.

# Nivel de producción gráfica 2

—  
6.2

El primer nivel de visualización fue fundamental para tomar decisiones para la segunda visualización. El proceso de bocetaje fue el primer paso de selección de propuestas para darles vida por medio de la digitalización en el nivel de visualización 2. Al obtener la selección de las propuestas en cuanto a portada, índice y páginas internas, se procede a la elaboración de los bocetos digitales en base a los códigos visuales establecidos previamente según concepto creativo y premisas de diseño.

Para el proceso de digitalización se realizó una validación con profesionales en el área de diseño editorial para evaluar aspectos en cuanto a diseño, funcionalidad y reproducción. Para el proceso se realizó una versión más pequeña de un prototipo para evaluar los aspectos de mejor manera. Para la validación se utilizó la técnica de la encuesta, en la cual se realizaron varias preguntas divididas en 3 campos.

El diseño que incluía el tipo de retícula, la Jerarquía visual, el concepto creativo y la elección de la paleta de color. En el campo de funcionalidad se evaluó el impacto visual, el orden de los elementos, la legibilidad y el atractivo visual. Finalmente, en el campo de reproducción se evaluó el material de impresión, las medidas del manual y el material para portada.

# Proceso de validación

Al momento de realizar la validación se utilizaron dos métodos en base a una técnica. El primer método que se realizó fue una encuesta la cual permitió la recopilación de datos cuantitativos y cualitativos, en donde se presentaron las páginas impresas para que los expertos contaran con todos los elementos para calificar cada área evaluada, en cuanto a diseño, funcionalidad y reproducción.

El segundo método se realizó por medio digital. Se realizó una encuesta por la plataforma google forms en donde se incorporaron las imágenes de las páginas principales del libro. Mediante la validación se presenta previamente a la encuesta el contexto del proyecto, las metas y los objetivos que se tiene y el grupo objetivo.

## Técnica

Encuesta

## Muestra

5 diseñadores expertos en editorial y Branding

## Aspectos evaluados

### Diseño

- 1.1 Tipo de retícula
- 1.2 Jerarquía
- 1.3 Enfoque según concepto creativo
- 1.4 Paleta de color
- 1.5 Tipografía

### Funcionalidad

- 2.1 El impacto visual
- 2.2 Composición de los elementos
- 2.3 Legibilidad
- 2.4 Atractivo visual

### Reproducción

- 3.1 Material de impresión
- 3.2 Medidas
- 3.3 Prueba de color



Fig.43 Imagen de la portada del libro.

## Portada

### Primera propuesta

Para la propuesta que se digitalizó se tomaron en cuenta los códigos visuales según el concepto creativo. Se utilizaron 3 elementos tipográficos como objeto principal de la composición los cuales engloban el concepto del nombre "punto y coma" según figuras 43 y 44. La distribución de elementos se realizó en una retícula modular de 5 columnas. Para ambas propuestas de digitalización se utilizó el color negro y el blanco. La jerarquía visual de esta propuesta permite la división de espacio logrando el enfoque visual en el elemento que se desea, centralizando la información en el punto visual que se desea. Se utilizó el recurso visual de la exageración para dar importancia al punto y coma.



Fig.44 Portada del libro.



Fig.45 Retículas segunda propuesta portada del libro.



Fig.46 Segunda propuesta portada del libro.

## Portada

### Segunda propuesta

Para la propuesta número 2 de la portada que se digitalizó se tomaron en cuenta los códigos visuales según el concepto creativo. Se utilizó la tipografía del nombre de Flavio Herrera y el título del libro como principales elementos. Se agregaron los elementos del punto y la coma en vez del punto de la "i" para incorporar el concepto del nombre del libro. La distribución de elementos se realizó en una retícula modular de 5 columnas. Para ambas propuestas de digitalización se utilizó el color negro y blanco según figuras 45 y 46.

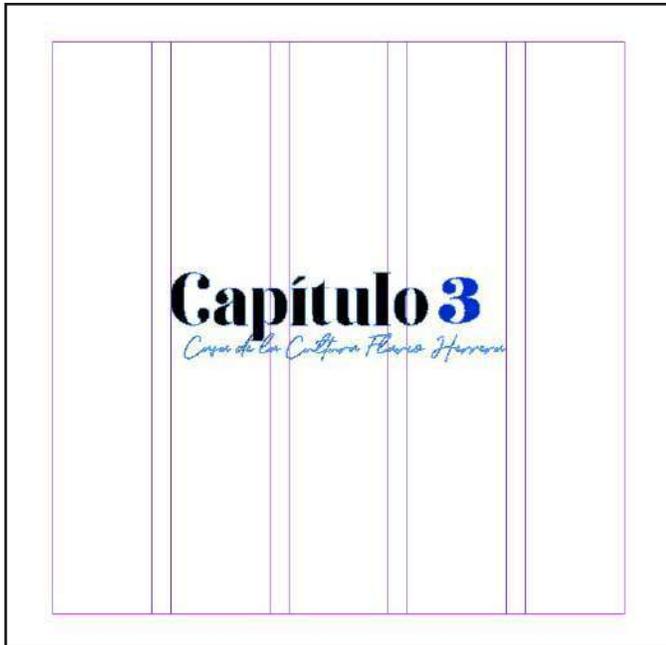


Fig.47 Propuesta retícula de portadillas.

## Portadillas

Se diseñaron las portadillas para separar los distintos temas por tratar en el material editorial. Se continuó con la retícula de 5 columnas, el texto se encuentra ubicado en el medio. Se jugó con la estructura de la tipografía para unir dos tipografías generando una composición de texto y no solamente un cuadro de texto sin forma. La elección tipográfica se puede observar en las figuras 47 y 48, en las cuales enfatiza en el concepto creativo utilizando una tipografía en el título serif, elegante y una manuscrita reflejando la firma del escritor. Se buscó resaltar y jerarquizar el número de capítulo por lo que se encuentra de color azul.



Fig.48 Propuesta de portadillas.

# Índice

El índice se diagramó en una retícula de 5 columnas como se puede observar en la figura 45. Nuevamente se utiliza la misma composición tipográfica en el título y los elementos numéricos. El cuerpo de texto se encuentra en un tamaño de 10 puntos. La composición de los elementos numéricos se encuentra de forma modular dando una sensación de fluidez y movimiento al diseño.



Fig.49 Propuesta de Índice.

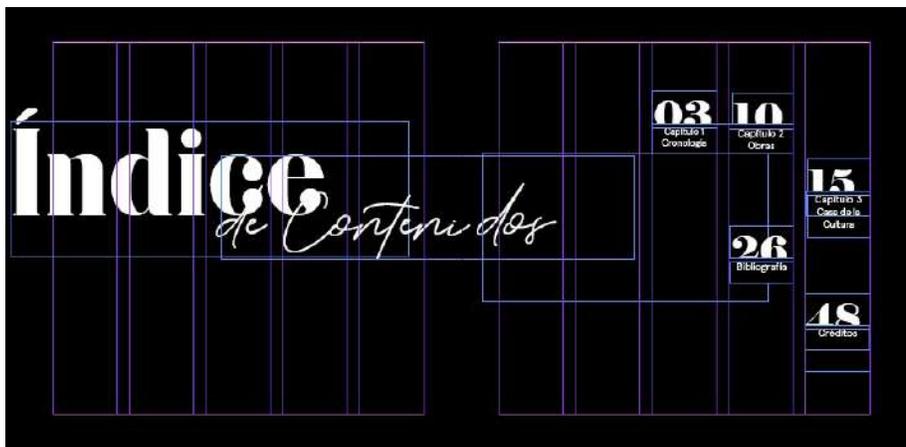


Fig.50 Propuesta de la retícula del Índice.



## Conclusiones

Las validaciones fueron fundamentales para realizar el análisis de los resultados en base a las tres categorías, diseño, función y reproducción. A partir de esos resultados se concluyó que: los expertos consideran que la pieza tiene un buen fundamento en cuanto a concepto creativo lo cual se plasma adecuadamente en el diseño. El 90% de los encuestados logró identificar la retícula de columnas por lo que el uso de retículas en el material está adecuadamente utilizado. El 55% de los encuestados eligieron la portada C como mejor opción, por lo que se tomará esa versión de portada como la única opción por utilizar.

Respecto de los interiores del libro, el 82% de los expertos encuestados considera que la composición de las páginas internas es funcional tomando en cuenta las páginas de cuerpo de texto, de imágenes y de composiciones tipográficas. En cuanto al área de reproducción el 100% de los profesionales encuestados cree que el material de impresión es adecuado y funcional, mientras que el 100% cree que el formato es atractivo y fácil de manejar pero considera que el diseño se vería más completo con una portada gruesa. Los análisis concluyeron que los resultados son positivos en cuanto a diseño y funcionalidad, los códigos visuales planteados son en su mayoría efectivos por el público encuestado, aun así se tomaron en cuenta los problemas técnicos como la disposición de algunos cuerpos de texto con la línea base de la retícula, algunos detalles en cuanto a jerarquía y formato del material.

# Nivel de producción gráfica 3

—  
6.3

El tercer y último nivel de visualización es un acercamiento a la propuesta final del material editorial para ser evaluado por medio de una encuesta por el grupo objetivo y por la institución.

En este proceso se decidió utilizar como técnica de evaluación una encuesta, la cual permitirá obtener los datos necesarios por parte de los encuestados. En base a los resultados y análisis de la visualización 2 se procede a realizar el prototipo del material editorial completo tomando en cuenta formato, medidas, soporte y color. De este modo se evalúa la reacción del grupo objetivo ante el material finalizado para llegar a las conclusiones finales del proyecto.

# Proceso de validación

## **Técnica**

Encuesta

## **Muestra**

5 diseñadores expertos en editorial y Branding

## **Aspectos evaluados**

### **Diseño**

- 1.1 Tipo de retícula
- 1.2 Jerarquía
- 1.3 Enfoque según concepto creativo
- 1.4 Paleta de color
- 1.5 Tipografía

### **Funcionalidad**

- 2.1 El impacto visual
- 2.2 Composición de los elementos
- 2.3 Legibilidad
- 2.4 Atractivo visual

### **Reproducción**

- 3.1 Material de impresión
- 3.2 Medidas
- 3.3 Prueba de color

## Fundamentación de la propuesta final de diseño

Partiendo del concepto creativo el cual refleja que el legado de Flavio Herrera continúa, y se pone en práctica cada día en la Casa de la Cultura que lleva su nombre se logró plasmar ese concepto en forma visual por medio de elementos tipográficos que reflejan su amor por la escritura conservando las premisas de diseño las cuales trazan una base simple y concreta en cuanto a composición gráfica. Dándole protagonismo a la tipografía al dotarla de elegancia e impacto visual logrando un vínculo entre estética, funcionalidad e identidad.

El conjunto de códigos visuales que fueron seleccionados para formar parte de este material están pensados completamente en el concepto creativo, creando una propuesta con fundamento teórico y gráfico que refleja profesionalismo.



Fig.53 Propuesta final del libro.

## Retícula

La retícula seleccionada fue de 5 columnas correspondiente a las figuras 54 y 55, ya que permite jugar con los elementos de la composición de una manera más libre y dinámica, crea composiciones diferentes en cada página, asimétricas o simétricas, logrando destacar distintos elementos en cada composición, ya sean imágenes, textos o composiciones tipográficas.

En cuanto a los cuerpos de texto se utilizaron entre 3 y 4 columnas de la retícula, permitiendo descansos visuales entre columnas, estos se utilizaron de forma justificada a la izquierda, creando una forma simple de ordenar el texto teniendo en cuenta que es un tema teórico. Los subtítulos ocupan de 2 a tres columnas y finalmente los títulos, dependiendo de la disposición de la página, ocupan hasta 5 columnas para darle énfasis a la tipografía seleccionada creando no solamente un bloque de texto si no que una composición tipográfica a base de la unión entre dos tipografías y color.

Los márgenes utilizados se establecieron en 0.5 pulgadas en el interior y exterior, logrando tener control de la composición de los elementos y de esa forma lograr comodidad en el lector al momento de ver la pieza.

Cabe mencionar que se realizó una comparación en cuanto al concepto creativo en el que se basó el título del libro "punto y coma" y el uso de la numeración de cada página colocándolos en la parte inferior por afuera del margen enfocándose en la continuidad que el signo de puntuación (;) hace referencia, un legado que continúa y está escrito con punto y coma.

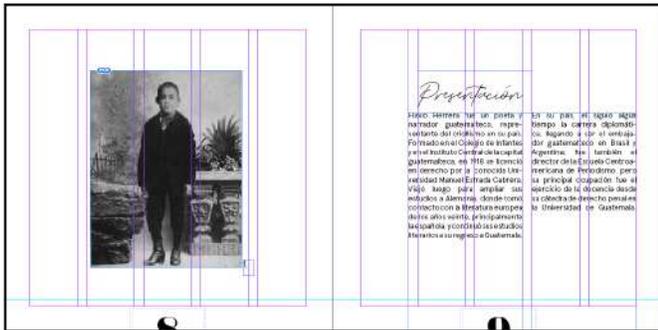


Fig. 54 Retícula de 5 columnas pieza final.



Fig. 55 Páginas internas pieza final.

## Formato

El tamaño final del libro es de 6x6 pulgadas, este formato, según Balcázar (2017), por ser cuadrado crea un impacto visual mayor a un libro de tamaño común. Este formato se seleccionó en base a la cantidad del texto y de imágenes, se priorizó el aspecto visual para crear una forma fácil y llamativa de leer. El formato según el análisis de las entrevistas realizadas en la validación reflejó ser un formato cómodo y fácil de manejar para el grupo objetivo.

Para la portada del libro se estableció una pasta dura por cuestiones de estética y durabilidad ya que este permitirá que dure mayor tiempo que una pasta de otro material.



Fig.56 Portada y contraportada del libro.

## Color

La paleta de color se estableció por medio de la psicología del color, dándole un rol indispensable al color en el material. El color tiene la capacidad de provocar reacciones en el usuario por medio de dicha pieza gráfica.

Se seleccionaron los colores blanco, azul y negro para la paleta de color, creando un conjunto simple y minimalista en cuanto a una pieza editorial. Como se mencionó anteriormente el azul es un color que transmite calma y profundidad, y logra un contraste con la unión del negro el cual a pesar de ser un color fuerte transmite elegancia y formalidad, dándole personalidad a cualquier composición y, finalmente, se utilizó el blanco para crear espacios de descanso visual tratando de crear un orden y balance visual en cuanto a lo exagerado y minimalista.

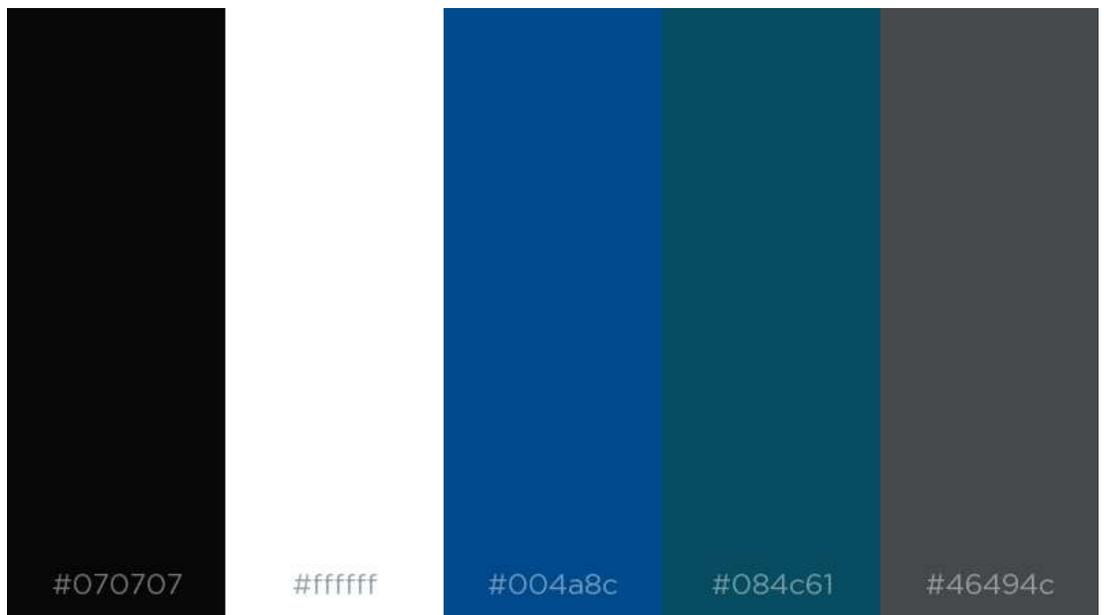


Fig.57 Paleta de color seleccionada.

## Tipografía

La selección tipográfica parte de la unión entre lo elegante y clásico y la identidad del concepto creativo. Se determina el uso de 3 tipografías. La tipografía seleccionada para los títulos es Goku, una tipografía Serif, las cuales se suelen percibir como tradicionales, serias, respetables, institucionales o corporativas. El uso de esta tipografía en los títulos se tomó en cuenta en base a sus características, debido a sus remates y su composición tipográfica llama la atención y permite utilizarse en gran tamaño por lo que se utilizó en un tamaño entre 40 y 80 pts, generando exageración para impactar.

Para los subtítulos se determinó el uso de una tipografía manuscrita llamada Serenity, la cual transmite identidad, afecto y creatividad, creando una fusión entre lo tradicional y lo creativo destacando la firma de Flavio Herrera con un toque de innovación a su legado. La anatomía de esta tipografía permite el dinamismo y el movimiento del trazo crea un orden visual al momento de unir la tipografía del título con la del subtítulo. Dichos detalles hacen que la tipografía sea llamativa y agradable para el material. Finalmente, la selección de la tipografía para el cuerpo de texto es Apercú Light, la cual pertenece a la familia sans-serif grotesca.

Esta tipografía ha tenido una inmensa popularidad desde su lanzamiento en 2010. Combina facetas de diseños más geométricos logrando mucho carácter a pesar de su diseño de bajo contraste. El tipo de letra se siente ligera, lo que hace que sea funcional para su uso en cuerpos de texto, permite una lectura eficiente y continua. La selección de las tres tipografías se realizó en base a las premisas de diseño y el concepto creativo, crea ajustes para adaptarlas a las validaciones con el grupo objetivo logrando una unión entre las tres tipografías las cuales se complementan en la composición.

**Cultura**  
Goku Font

*Editorial*  
Serenity Bold Font

**Flavio Herrera**  
Apercú Light Font

## Conclusiones

Luego del análisis de datos del nivel de visualización 2, se realizaron los cambios necesarios según los expertos. Para esta etapa se realizó un segundo prototipo del material editorial completo para que los encuestados evaluaran el contenido completo del libro. La validación se realizó en base a una encuesta y la técnica de observación. Por medio de estas técnicas se pretendía obtener los datos del grupo objetivo, tomando en cuenta la interacción entre ellos y el material editorial. Se tomaron en cuenta los criterios de funcionalidad de uso de colores, tipografía, formato y material.

Durante la validación se evaluaron varias áreas en cuanto a la interacción del grupo objetivo. Se tomó en cuenta el desenvolvimiento de los involucrados al interactuar con el material editorial, el entendimiento del mismo, la búsqueda de contenidos, la legibilidad en cuanto al tipo y tamaño de letra, la fácil identificación con la identidad institucional; todos estos aspectos se documentaron para efectuar los últimos cambios en el material.

En base al proceso se detectó que la pieza fue recibida de forma positiva por el grupo objetivo ya que la mayoría considera que es un aporte significativo hacia la Casa de la Cultura Flavio Herrera. Gran parte de los encuestados cree que el material es memorable, y llama la atención por medio de los elementos gráficos tipográficos y las fotografías que le dan un aire especial al texto y logran que el grupo objetivo se mantenga interesado en la lectura.

# 6.4 Propuesta final



Fig.58 Pieza final



Fig.59 Créditos



Fig.60 Portada

<h1>Índice</h1> <p><i>de Contenidos</i></p>	<b>09</b> Presentación	<b>11</b> Capítulo 1 Cronología
	<b>63</b> Capítulo 3 Casa de la Cultura	<b>52</b> Capítulo 2 Obras
	<b>84</b> Fotografías	<b>82</b> Créditos
		<b>86</b> Biografía

Fig.61 Índice



Fig.62 Presentación



Fig.63 Capítulo 1



Fig.64 Capítulo 1

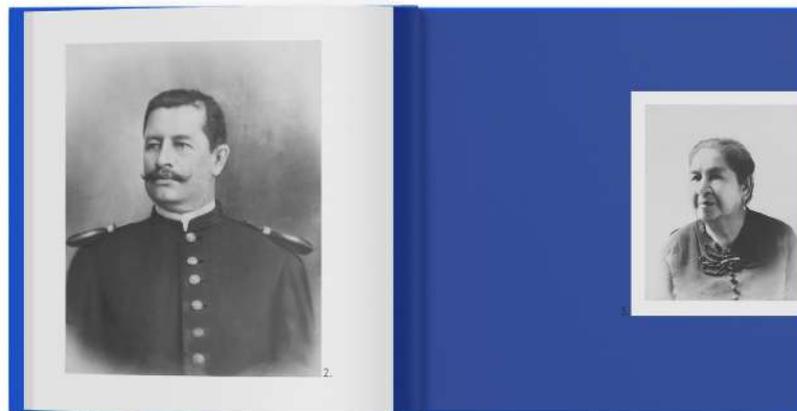


Fig. 65 Imágenes páginas 14 y 15



Fig. 66 Cronología



Fig. 67 Cronología



Fig. 68 Imagen páginas 20 y 21

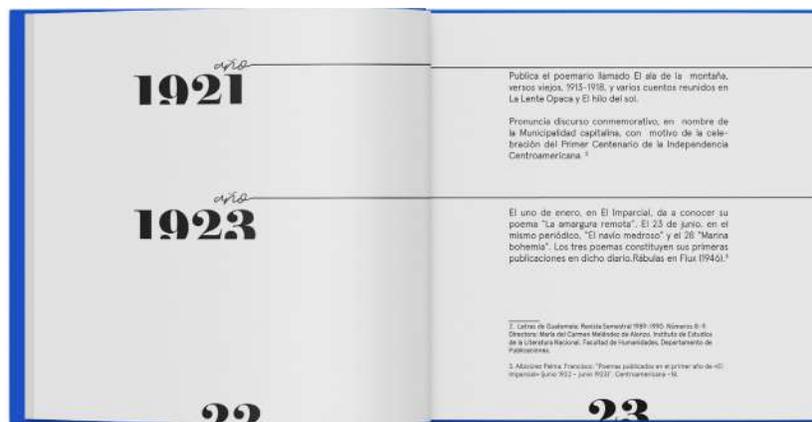


Fig. 69 Cronología

<b>1924</b> <i>año</i>	Publica "De sierra adentro" el 10 de enero, el cual no figura en ninguno de sus anteriores ni posteriores libros de cuentos. <sup>4</sup>
<b>1925</b> <i>año</i>	En octubre da a conocer su poema "El ala del hombre insal", dedicado a una amiga "desencantada". En diciembre publica tres poemas: "Ahora, el río pasa...", anotando que proviene de Sierras adentro, "Estación" y "El ala en el mar", dedicado al poeta César Trafas.
<b>1929</b> <i>año</i>	Piende su finca Estambul, tras la caída del precio del café. Los problemas económicos de los finqueros y particularmente los cafetaleros se ven reflejados en sus novelas que integran "La trilogía del trópico".
<b>1931</b> <i>año</i>	Publica Trópico (Hui-Kais).
<b>24</b>	<b>25</b>

Fig. 70 Cronología

<b>1934</b> <i>año</i>	Publica El Tigre (novela), y Sagitario. Poemas (Hui-Kais/Hais-Buras).
<b>1935</b> <i>año</i>	Publica su novela La Tempestad. Escribe un enoimástico artículo sobre el escritor uruguayo Constanio Cecilio Vigil, cuyo libro más conocido es: El Erial (1936).
<b>1936</b> <i>año</i>	Es publicada su novela Sete pájaros del ins.
<b>26</b>	<b>27</b>

Fig. 71 Cronología

<b>1938</b> <i>año</i>	Publica Cosmos Indo (Hui-Kais y Tankas).
<b>1941</b> <i>año</i>	Recibe un homenaje de sus alumnos de Derecho Romano, en la USAC.
<b>1944</b> <i>año</i>	Es uno de los firmantes del memorial conocido como de los 311, presentado a Jorge Ubico el 22 de junio, exigiéndole derogar el decreto de restricción de garantías constitucionales. A fines de junio parte hacia el Distrito Federal de México, donde participa en actividades de los exiliados guatemaltecos, en apoyo al proceso tendiente al derrocamiento de Ubico. Participa en la revolución de Octubre. El 14 de noviembre publica poema eslatándija.
<b>28</b>	<b>29</b>

Fig. 72 Cronología



Fig. 73 Cronología



Fig. 74 Cronología

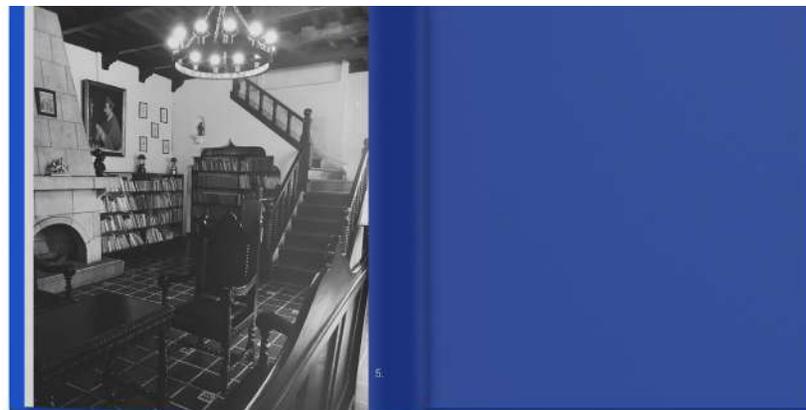


Fig. 75 Imagen páginas 34 y 35



Fig. 76 Imagen páginas 34 y 37



Fig. 77 Cronología



Fig. 78 Cronología





Fig. 79 Composición tipográfica



Fig. 80 Cronología



Fig. 81 Cronología



Fig. 82 Cronología



Fig. 83 Imagen página 50 y 51



Fig. 84 Imagen página 52



Fig. 85 Capítulo



Fig. 86 Obras páginas 56 y 57



Fig. 87 Obras páginas 58 y 59



Fig. 88 Imágenes páginas 60 y 61



Fig. 89 Capítulo 3



Fig. 90 Descripción Casa de la Cultura

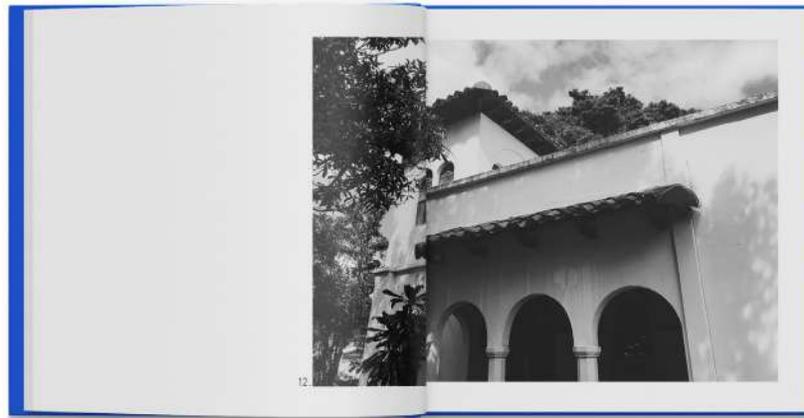


Fig. 91 Imagen páginas 66 y 67



Fig. 92 Base legal y antecedentes



Fig. 93 Imagen página 71



Fig. 94 Misión y visión



Fig. 95 Objetivos



Fig. 96 Funciones



Fig. 97 Imágenes páginas 78 y 79

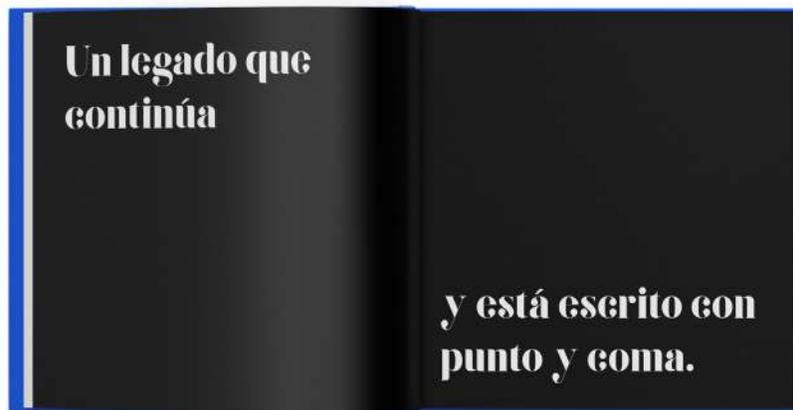


Fig. 98 Frase con respecto al concepto creativo



Fig. 99 Agradecimientos



Fig. 100 Fotografías



Fig. 101 Bibliografía



Fig. 102 Logo y fotografía de Flávio Herrera

## 6.5 Reproducción de la pieza gráfica

### Especificaciones del material

- Formato: de 6x6 pulgadas
  - Portada: tapa dura o cartoné forrado de vinil adhesivo
  - Interiores: impresión litográfica o digital de 150 páginas en papel bond 120 gramos, armado con lomo cuadrado pegado en caliente.

### — Especificaciones técnicas

- Sangrado de pulgada.
  - Fotos en espacio de color CMYK a 300dpi en formato TIFF.
  - Los colores deben ser en cuatricromía CMYK. El negro debe ser enriquecido, los valores recomendados son 100% negro y 30% cyan.
  - Realizar una prueba del prototipo antes de la impresión final.
- Enviar archivos con extensión pdf en el estándar PDF/X-1a ya que es la variante ideada para impresión comercial en cuatricromía y tintas directas. Además que el archivo contiene las fuentes incrustadas y los colores convertidos a la variante CMYK o tintas planas indicadas.

# 6.6 Costos

## Costos de diseño

El cálculo del presupuesto indica el donativo económico a través del Ejercicios Profesional Supervisado y el Proyecto de Graduación a la sociedad guatemalteca y a la Escuela de Diseño Gráfico, USAC.

## Gastos administrativos

De los cuales se pueden mencionar el equipo utilizado, los programas de diseño y diagramación, el internet entre otros.

## Viáticos

Los recursos empleados por el epesista durante todo el proceso del proyecto.

## Servicios técnicos y profesionales

La investigación de campo previa realizada para identificar el problema por resolver, la cual constituye como base para delimitar el grupo objetivo y de ese modo continuar con la conceptualización, el proceso de bocetaje y finalmente la elaboración de prototipos para la pieza final.

## Costos de reproducción de la pieza diseñada

Los gastos de producción del material editorial "Punto y Coma" especificados en los anexos muestran el aporte del epesista a la institución agregando los gastos de reproducción de la pieza final dando un total de los costos del proyecto.

Producción

Prototipos y maqueta final, artes finales e indicaciones para la reproducción correcta del material editorial.

Reproducción

Cotizaciones realizadas en base al material en sistemas digitales y litográficos offset.

Costos totales

Aporte del epesista Q35,472.00

Costos de reproducción Q744.00

**Total Q36,212.00**

07

# Capítulo 7

## Lecciones aprendidas

En este capítulo se presenta las lecciones aprendidas en los aspectos técnicos de diseño gráfico en el proyecto de graduación y el desarrollo de la pieza gráfica.



# 01.

Para el desarrollo de cualquier proyecto es indispensable realizar una investigación previa sobre el tema por abordar para tener las bases y el dominio y de esa manera proceder a establecer las premisas de diseño y el concepto creativo, para lograr así un proyecto completo en el cual se vea reflejado el conocimiento por parte del diseñador.

# 02.

Es indispensable tener una buena comunicación con la institución desde el inicio del proyecto para que se tengan claras todas las etapas del proceso y se logre cumplir el objetivo de la institución por medio de nuestra pieza.

# 03.

Buscar un balance adecuado entre lo que se busca satisfacer. En este caso se buscaba satisfacer las necesidades de la institución por medio del grupo objetivo dándole relevancia al tema en base al concepto creativo.

# 04.

Al realizar la pieza gráfica es necesario hacer validaciones con respecto a cada decisión que se tome, para recibir comentarios tanto del grupo objetivo como profesionales del diseño.

# 05.

Al realizar un material editorial es indispensable investigar sobre el manejo de retícula y diagramación ya que en base a eso se desarrollará el proyecto, ya que la selección de retícula será el inicio de toma de decisiones para cada elementos que se quiera agregar al material, por lo que la retícula es la base de cualquier publicación editorial.

## 06.

Todos los niveles de bocetaje son fundamentales para experimentar con los elementos de la composición, por lo que se debe hacer cada proceso pensando en el concepto creativo

## 07.

Tener en cuenta que se deben realizar las pruebas de impresión del material por diseñar, para que de ese modo se compruebe el color, la legibilidad de la tipografía, los márgenes de las hojas y demás aspectos que no se pueden deducir por medio de la computadora.

## 08.

Consultar con expertos y asesores, constantemente, para lograr que el diseño final cumpla los objetivos planteados, ya que sus opiniones y perspectivas al respecto de varios aspectos del proyecto permitieron llegar a la pieza final.

OS

# Capítulo 8

## Conclusiones

En este capítulo se habla sobre las conclusiones de logro en función del perfil como diseñador gráfico y las de impacto.



# 01.

Se diseñaron las piezas correspondientes, logrando fortalecer la identidad visual de la institución informando sobre la Casa de la Cultura Flavio Herrera así como su rol e importancia en la sociedad guatemalteca.

# 02.

En la validación del grupo objetivo el libro fue considerado por los estudiantes y catedráticos como una excelente herramienta directa ya que no todos tienen la capacidad de adquirir libros por sus precios, además consideran que es un material que aporta a la historia de la Universidad San Carlos de Guatemala y fortalece el desarrollo e implementación de la cultura a los jóvenes guatemaltecos.

# 03.

Por medio del material diseñado se logra el traslado de información clara y concisa acerca de qué es la Casa de la Cultura Flavio Herrera así como la historia de su benefactor logrando el traslado de información al grupo objetivo.

## 04.

Finalmente, el proyecto fue concluído satisfactoriamente. El material se entregó a la Casa de la Cultura Flavio Herrera, el cual hoy en día se encuentra accesible para cualquier visitante y personal.

## 05.

La realización del proyecto de graduación fue un acercamiento personal a la realidad como profesional en base a las experiencias y aprendizajes adquiridos ya que se trabaja al lado de instituciones que velan por el desarrollo del país, por lo que la experiencia es de crecimiento personal y profesional.

09

# Capítulo 9

## Recomendaciones

En este capítulo se recomienda a los futuros profesionales y a los estudiantes de la escuela sobre que cosas se deben considerar para realizar el proyecto de graduación con éxito.



## 9.1 Institución

### 01.

Trabajar para fortalecer la identidad visual de la Casa de la Cultura Flavio Herrera por medio del diseño gráfico, logrando que el grupo objetivo reconozca y de ese modo asista a los eventos de su interés que se desarrollen en la institución.

### 02.

Utilizar el material editorial para distribuirlo dentro de la Casa de la Cultura Flavio Herrera, para que los visitantes de la institución tengan un acercamiento con la historia de Flavio Herrera y su legado en la cultura.

### 03.

De ser reproducido en imprenta, la impresión tenga varias especificaciones las cuales se deben cumplir para la reproducción correcta. El papel de impresión es bond 120, full color, la pasta puede ser blanda, ya sea en opalina o texcote o también se puede continuar con el diseño original de pasta dura, el cual se recomienda para que el libro se conserve y permanezca intacto en la institución.

### 04.

Tomar en cuenta que el material editorial puede ser compartido de forma digital para su difusión.

## 9.2 Estudiantes que trabajen con la institución

### 01.

Tomar en cuenta todas las necesidades de la Casa de la Cultura Flavio Herrera y de ese modo plantear un proyecto que verdaderamente apoye por medio del diseño gráfico.

### 02.

Calcular los proyectos en función del tiempo, trabajando en conjunto con la institución mediante prioridades para ir cumpliendo cada fase.

### 03.

Tener una buena comunicación desde el inicio con la institución llevando un control de cada fase según lo establecido.

### 04.

Realizar una investigación exhaustiva en cuanto al proyecto para tener los conocimientos necesarios para establecer un concepto creativo que se acople a los objetivos, tanto del proyecto como de la institución.

## 9.3 UNIG

### 01.

Verificar que exista comunicación con los asesores internos durante todo el proceso para aclarar correcciones en cuanto a contenido y a diseño. Esto ayudará a que se maneje la misma información en EPS y en proyecto de graduación.

### 02.

Exponer que sería importante que en el proceso final de graduación se consideraran los tiempos de entrega, tomando en cuenta la carga académica del EPS.

10

# Capítulo 10

Fuentes consultadas



# 10.1 Bibliografía

Albizúrez Palma, Francisco y Barrios y Barrios, Catalina; Historia de la Literatura Guatemalteca. Guatemala : Tomo 2. Primera edición, primera reimposición. Talleres de la Editorial Universitaria, Colección "Historia Nuestra", Volumen No. 4. Universidad de San Carlos de Guatemala, 1999.

Historia de la Literatura Guatemalteca. Guatemala : Tomo 3. Talleres de la Editorial Universitaria, Colección "Historia Nuestra", Volumen No. 4. Universidad de San Carlos de Guatemala, 1987.

Cifuentes, Juan Fernando; Las generaciones literarias en Guatemala en el siglo XX/ I. El Cometa Generación de 1910. Guatemala : Editorial Palo de Hormigo, 2002.

Herrera, Flavio; "20 Rábulas en Flux y uno más" (1946). En: La Novela de la Expresividad. Tomo IV de la edición por el centenario de su nacimiento. Guatemala : Editorial Universitaria, Universidad de San Carlos de Guatemala, 1994. Páginas 163 a 309.

Herrera, Flavio; 20 Rábulas en Flux y uno más. Guatemala : Editorial Universitaria, Universidad de San Carlos de Guatemala, 2018.

Herrera, Flavio; Caos. Guatemala : Editorial Universitaria, Universidad de San Carlos de Guatemala, 1949.

Herrera, Flavio; El Tigre. Guatemala : Talleres de la Unión Tipográfica, 1934.

El Tigre. Segunda edición. Santiago de Chile : Ediciones Ercilla, 1942 Seminario de Literatura (1992); "Investigación hemerográfica 1920-

1968. El Imparcial y Diario de Centro América". En: Herrera, Flavio; Presencia y huella. Tomo V de la edición por el centenario de su nacimiento. Guatemala : Editorial Universitaria, Universidad de San Carlos de Guatemala, 1995. Páginas 159 a 211.

Universidad de San Carlos de Guatemala; Certamen literario Flavio Herrera. Centenario del nacimiento de Flavio Herrera. Ganadores de premio: Rafael Gutiérrez (cuento), Hugo Roberto Mérida F. (poesía) y David Pinto Díaz (ensayo). Guatemala : Editorial Universitaria, Universidad de San Carlos de Guatemala, 1995.

López, Gustavo (2009). La cultura (1era ed.). Guatemala, Guatemala.

Paredes H. (2010) La cultura en Guatemala diseño. Recuperado de: <http://www.viajepor-guatemala.com/guatemala/cultura/cultura.html>

Hernández, L.(2018) Pluricultura Recuperado de: <https://cerigua.org/article/la-falta-de-promocion-de-la-cultura-una-mutilacion/>

(2017) Promoción Cultural en Guatemala Pág. 5 Recuperado de: <https://www.deguate.com/artman/publish/cultura-cultura-guatemala/la-cultura-de-guatemala.shtmlf>

Monzón, Marco (2011) - Red Nacional de Gestores Culturales Recuperado de: <http://noticias.universia.com.gt/en-portadas/noticia/2011/02/11/790370/importancia-gestion-cultural-guatemala.html>

# Anexos



10.2

## Anexo 1

### Presentación definición creativa

Para la asesoría conjunta de EPS y Proyecto de graduación se realizó una presentación en base a la definición creativa.



## Spice & Poems

Siglas en español:

SPICE: Social, Físico, Identidad, comunicación, emocional.  
POEMS: Personas, Objetos, Entorno, Mensajes y Servicios.

Es una estrategia de comparación que permite identificar las semejanzas y diferencias entre un grupo de personas.

Este proceso facilita el procesamiento de datos para clasificar y categorizar de mejor manera la información así como también ayuda a organizar los pensamientos.

En la metodología se piensa en quienes son los usuarios y se crea un personaje basándonos en la intuición.

### Personificación Grupo Objetivo No. 1 Isabel-Personal



**Sexo:** Femenino

**Edad:** 20-55

**País:** Guatemala

**Intereses:** Actividades culturales sobre arte y lectura.

**Trabajo:** Labora en Extensión Universitaria

**Estudio:** USAC

**Sobre la institución:**

Pertenece a una institución de extensión Universitaria, conoce como trabaja la Universidad, más bien no esta familiarizada con las funciones, la historia ni los objetivos de la Casa de la Cultura, asiste a los eventos que se entera por medio de redes sociales o por medio de anuncios en Extensión Universitaria. Conoce la historia de la Casa así como también la historia de Flavio Herrera.

### Personificación Grupo Objetivo No. 2 Carlos-Visitante

**Sexo:** Masculino

**Edad:** 20-30

**País:** Guatemala

**Intereses:** Actividades culturales sobre arte, ilustración, deporte, tecnología, relaciones sociales, talleres de arte y pintura.

**Trabajo:** Trabaja actualmente en una coffe shop

**Estudio:** USAC- Paraninfo.

**Sobre la institución:**

Conoce la institución, ha ido para un evento pero quisiera enterarse más de los eventos y talleres para asistir ya que aunque sigue las redes sociales de la Casa de la Cultura no todos los eventos los publican. Conoce la Casa de la Cultura, más bien no sabe cuáles son sus funciones, objetivos, no sabe tampoco quién fue Flavio Herrera.



## Anexo 2

### Mapa de empatía

El mapa de empatía fue un instrumento que se realizó para comprender las necesidades del grupo objetivo en base a lo que siente, oye, hace y ve.



### Anexo 3

## Fotografías de la validación con expertos



Validación con el licenciado Ariel Batres.

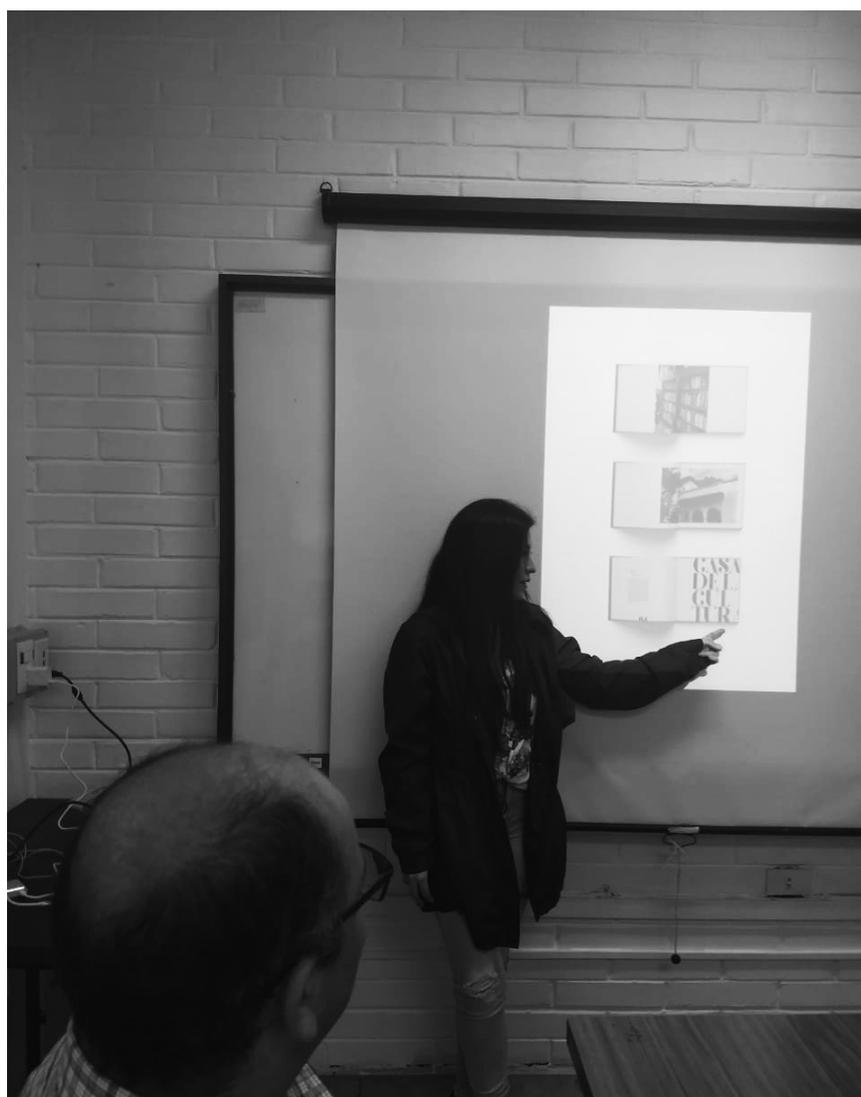


Validación con el licenciado Ariel Batres.

## Anexo 4

### Fotografías de la validación con el grupo objetivo

Se realizó una presentación del material editorial en un salón del edificio T2 en la Universidad de San Carlos de Guatemala, en la cual se presentaron las propuestas gráficas digitales e impresas.



Validación con el grupo objetivo.

## Anexo 6 Mood board

Se realizó *un mood board* de inspiración previo a la conceptualización.



## Anexo 7

### Costos especificados

#### Recursos técnicos

##### Equipo y depreciación

Descripción	Unidad	Precio unitario	Total
Macbook Pro	1	Q.11,000	Q.1,000.00
Camara Nikon Profesional	1	Q.5,000	Q.1,500.00
<b>Total</b>			<b>Q.2,500.00</b>

##### Servicios

Internet	4 meses	Q.238	Q.952.00
Electricidad	4 meses	Q.75	Q.750.00
<b>Total</b>			<b>Q.1,702.00</b>

##### Viáticos y otros gastos

Transporte			Q.2,000
Comida			Q.900
Tinta			Q400.00
Impresiones (Dummies y prototipos)			Q1,200.00
Papel y lapiceros			Q400.00
<b>Total</b>			<b>Q.4,900</b>

##### Servicios profesionales

Recopilación de datos	Q3,000.00
Conceptualización	Q3,000.00
Creatividad, diseño y diagramación de libro 90 páginas 125 por cada página diagramada.	Q11,250.00
Diseño y creatividad de portada	Q2,000.00
Validación con GO y expertos	Q1,000.00
Toma restauración y edición de fotografías	Q4,500.00
Compra de cursos de domestica de diagramación.	Q400.00
Inversión en licencias de tipografías	Q620.00
Diseño de gráficos	Q600.00
<b>Total</b>	<b>Q.26,370.00</b>

**Total** 35,472.00

##### Costos de reproducción

Pasta Dura	Q.150.00
Pliego tiro y retiro	Q.27.00
	Q594.00
<b>Total</b>	<b>Q.744.00</b>

**Total** 36,216.00

## Anexo 8 Cotizaciones

567



**vision Digital** <visiondigitalmujadas@gmail.com>  
para mí

20 oct. 2019 10:21

Muy buenos dias Anal

65

Con gusto, la pasta dura tiene un costo de Q150.00, ahora con las impresiones nos llevaria 22 pliegos, el pliego tiro y retiro tiene un costo de Q27.00, lo que dara un total de impresiones de impresiones con lo que dara un total de Q594.00, haciendo una suma Q744.00, el papel seria en Couche 100 que es como el papel revista

Cualquier cosa quedamos a la espera de sus comentarios y le deseamos un feliz dia!

Jose Pablo Centeno



Cotización #2387  
aluciabrera96@gmail.com

Resumen  
3 Libros  
6x6" Cerrado  
Pasta Dura  
Impresion Full Color

160 paginas  
Couche 100  
Impresion Tiro y Retiro Full Color

Unidad Q575.00  
Total Q1,725.00

CONTÁCTANOS  
PLAZAARRAZOLA  
Km 16.5 entrada Olmeca,Local 4 zona 2 Fraijanes.  
plazaarrazola@litoexpress.com.gt  
Tel: 6634 - 6416.

PLAZA PINULA  
Km 17.5 Carretera a San José Pinula,Local 22  
plazapinula@litoexpress.com.gt  
Tel: 6670 - 2744

PLAZA MADERO  
Km 21.3 Carretera a El Salvador,Local 23  
plazamaderos@litoexpress.com.gt  
Tel: 2483 - 2944

CENTRO SAN ISIDRO  
Boulevard Acatán, San Isidro, Z. 16, Local 13  
sanisidro@litoexpress.com.gt  
Tel: 2227 - 2776

CENTRAL  
17 Calle 22-70 Zona 10 Colonia Alcázar  
sanisidro@litoexpress.com.gt  
Tel: 2227 - 2776

## Anexo 9

### Encuesta perfil del cliente

Fecha: \_\_\_\_\_

#### ENCUESTA PERFIL DEL CLIENTE

Nombre del entrevistado: \_\_\_\_\_

Sexo: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_

Cargo: \_\_\_\_\_

Nombre Institución: \_\_\_\_\_

Teléfono Institución: \_\_\_\_\_

Dirección: Institución: \_\_\_\_\_

#### INFORMACIÓN BÁSICA

¿A qué se dedican? \_\_\_\_\_

¿Cómo lo hacen? \_\_\_\_\_

¿Cuales son sus Objetivos? \_\_\_\_\_

¿Cuales son sus Metas? \_\_\_\_\_

¿Cuál es su Visión? \_\_\_\_\_

¿Cuál es su Misión? \_\_\_\_\_

¿En donde se ubican (sedes)? \_\_\_\_\_

#### INFORMACIÓN ESPECÍFICA

¿Cuales son sus Estrategias de comunicación?

\_\_\_\_\_

¿Qué tendencias que utilizan?

\_\_\_\_\_

Publicidad y marketing que tiene la institución

\_\_\_\_\_

¿Cuáles son sus clientes?

\_\_\_\_\_

¿Quién es su competencia?

\_\_\_\_\_

¿Cuáles son sus casos análogos?

\_\_\_\_\_

¿Qué regiones atienden? \_\_\_\_\_

¿Qué alianzas tienen? \_\_\_\_\_

¿Cuáles son los eventos que realiza? \_\_\_\_\_

¿Cuáles son los logros obtenidos? \_\_\_\_\_

#### NECESIDADES

¿Qué material gráfico utilizan? \_\_\_\_\_

¿Cómo obtienen material gráfico? \_\_\_\_\_

¿Qué medios de comunicación utilizan? \_\_\_\_\_

## Anexo 10

### Encuesta perfil GO



FACULTAD DE  
ARQUITECTURA  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Fecha: \_\_\_\_\_

#### ENCUESTA PÉRFIL G O

Nombre del entrevistado: \_\_\_\_\_

Sexo: \_\_\_\_\_ Nacionalidad: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_

#### CASAS CULTURALES

¿Qué casas o centros culturales conoce?

¿A que eventos culturales ha asistido?

¿A que tipo de eventos artísticos y culturales le gustaría asistir?

¿Que tipo de publicidad ha visto de Casas Culturales?

¿Que tanto frecuenta centros culturales?

Poco frecuente

Frecuentemente

Muy frecuente.

¿Que tanto frecuenta eventos culturales y artísticos?

Poco frecuente

Frecuentemente

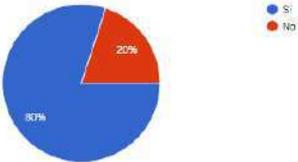
Muy frecuente

¿Cree que la ubicación de los eventos culturales afecta en la asistencia de los invitados?

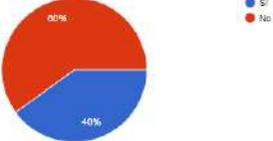
# Anexo 11

## Validación del perfil del GO

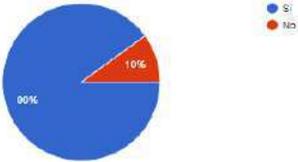
¿Está interesado en la cultura?



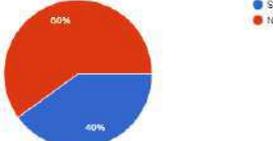
¿Asiste a talleres y eventos artísticos?



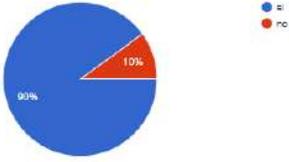
¿Está interesado en el arte?



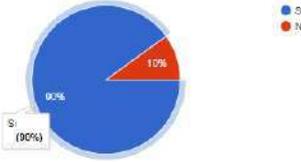
¿Asiste a eventos culturales?



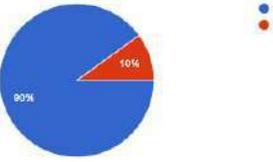
¿Conoce centros culturales en Guatemala?



¿Le gustaría informarse acerca de eventos culturales que se realicen durante el año?



¿Conoce espacios donde se promueva el arte y la cultura?



## Anexo 12

### Encuesta profesionales



FACULTAD DE  
ARQUITECTURA  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

#### Encuesta profesionales

##### Aspectos editoriales y de funcionalidad

1. ¿Considera que el nivel de abstracción en la portada refleja el concepto creativo?

Si  No

¿Porqué?

---

2. ¿Considera que el título es legible?

Si  No

¿Porqué?

---

3. ¿Considera que la tipografía es adecuada según el concepto creativo?

Si  No

¿Porqué?

---

4. Seleccione las retículas que percibe en la diagramación de la pieza gráfica:

- Modular  
 Columnas  
 Simétrica  
 Jerárquica

5. ¿Consideras la lectura clara y legible en el material?

Si  No

¿Porqué?

---

6. ¿Considera que la diagramación permite una clara lectura?

Si  No

¿Porqué?

---

7. ¿Cree que el tamaño del material editorial favorece a la comodidad del lector?

Si  No

¿Porqué?

---

8. ¿Le parece correcta la elección de paleta de color?

Si  No

¿Porqué?

---

9. ¿El aspecto gráfico de la publicación cumple con un enfoque informativo y educativo?

Si  No

¿Porqué?

---

10. ¿La composición de la portada es llamativa?

Si  No

¿Porqué?

---

11. ¿Considera que la composición entre ilustración y tipografía es legible y llamativo?

Si  No

¿Porqué?

---

12. ¿Considera adecuada la composición y unidad visual en las páginas interiores?

Si  No

¿Porqué?

---

13. ¿Considera adecuada la jerarquía tipográfica en las páginas interiores?

Si  No

¿Porqué?

---

## Anexo 13

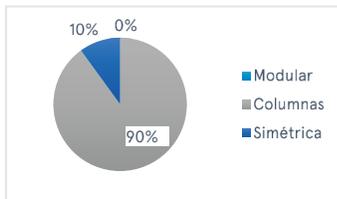
### Encuestas validación del material editorial GO

Se realizaron encuestas al grupo objetivo para validar el material editorial.

#### Resultados de validación

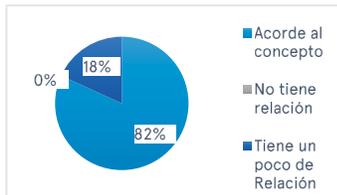
##### Aspectos de diseño

1. Seleccione el tipo de retícula que percibe en la diagramación de la pieza.



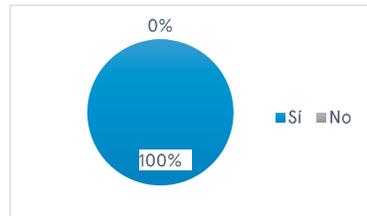
El 90% de las personas encuestadas percibió que el tipo de la retícula utilizada es de columnas.

2. ¿Cuál es tu opinión de la paleta de color?



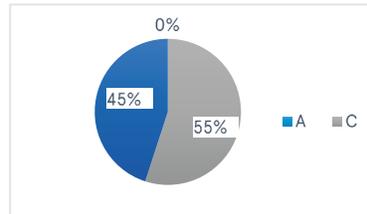
El 82% consideran que la paleta de color se encuentra acorde al concepto mientras que el 18% consideran que tiene un poco de relación con el concepto.

3. ¿El material cumple con un enfoque informativo, educativo?



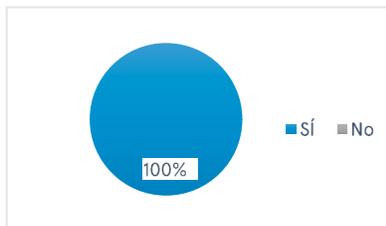
El 100% de encuestados consideran que el material cumple con el enfoque informativo, educativo.

4. ¿Qué portada es más llamativa?



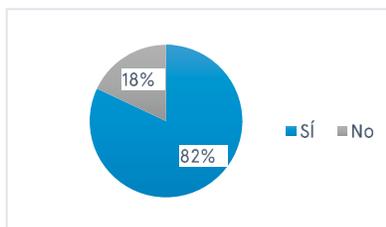
El 55% de encuestados consideran que la propuesta C digitalizada de portada es la más llamativa.

5. ¿La composición del índice es llamativo?



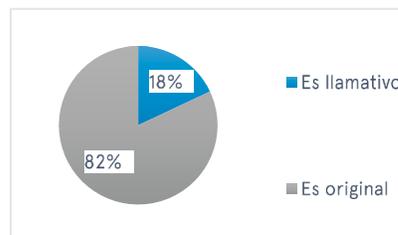
El 100% de encuestados consideran que la composición del índice es llamativa.

6. ¿La composición de las páginas internas es funcional?



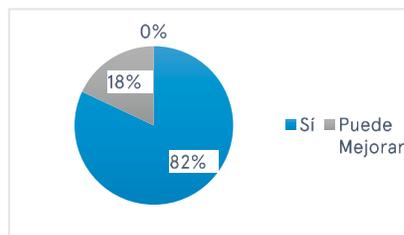
El 82% de los encuestados consideran que la composición de las páginas internas es funcional para el material, mientras que el 18% consideran que la composición interna no es funcional.

7. ¿Qué piensa de este tipo de elementos tipográficos para el material editorial?



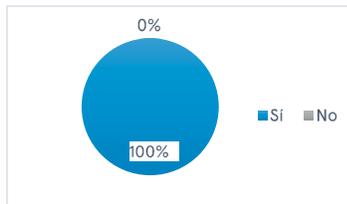
El 82% de los encuestados consideran que los elementos tipográficos para el material son originales y el 18% consideran que son llamativos.

8. ¿La composición de las portadillas es llamativa?



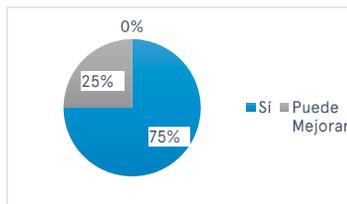
El 82% de los encuestados consideran que la composición de las portadillas es llamativa mientras que el 18% consideran que podrían mejorar.

9. ¿Es adecuado el papel que se utilizó en la impresión del material?



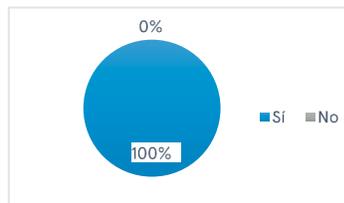
El 100% de encuestados consideran que la el papel de impresión es adecuado para el material.

10. ¿Considera que la paleta de color es conveniente para la reproducción del material?



El 75% de encuestados consideran que la paleta de color es la adecuada, mientras que el 25% consideran que podría mejorar.

11. ¿El material es fácil de manejar tomando en cuenta el tamaño?



El 100% de encuestados consideran que según el tamaño el material es fácil de manejar.

Nueva Guatemala de la Asunción, 18 de junio de 2025

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

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento he realizado la revisión de estilo del proyecto de graduación **Diseño de material gráfico editorial como apoyo a la imagen institucional de la Casa de la Cultura Flavio Herrera ubicada en la ciudad de Guatemala**, de la estudiante **Ana Lucía Cabrera García** de la Facultad de Arquitectura, carné universitario **201501011**, previo a conferírsele el título de **Diseñador Gráfico** en el grado académico de Licenciado.

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

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



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

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

Observaciones: el documento de 153 páginas fue revisado en formato pdf.

*Diseño de Material Gráfico Editorial como apoyo a la imagen institucional de la Casa de la Cultura Flavio Herrera ubicada en la Ciudad de Guatemala.*

Proyecto de Graduación desarrollado por:



Ana Lucia Cabrera García

Asesorado por:



Lic. Marco Antonio Morales



Licda. Isabel Melendez

Imprímase:

**"ID Y ENSEÑAD A TODOS"**



Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini  
Decano



---

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
FACULTAD DE ARQUITECTURA  
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO