

**DISEÑO DE MATERIAL
EDITORIAL INFORMATIVO**
PARA EL MUSEO DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS
DE GUATEMALA -MUSAC-

Proyecto desarrollado por: Karina Vanesa Betancourth Lara
para optar al título de: Licenciada en Diseño Gráfico



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

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

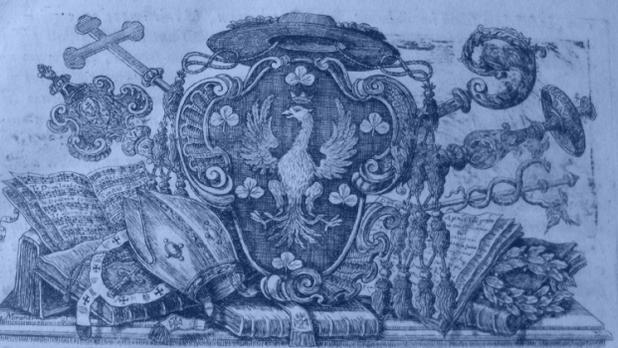
Diseño de material editorial informativo para el Museo de la Universidad de San Carlos de Guatemala -MUSAC-

Proyecto desarrollado por: Karina Vanesa Betancourth Lara
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. Lcda. Ilma Judith Prado Duque
Vocal II

Arqta. Mayra Jeanett Diaz 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

Terna Examinadora

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
DECANO

M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría
Secretario

Lic. Gustavo Jurado
Asesor metodológico

Lcda. Isabel Meléndez,
Asesor gráfico

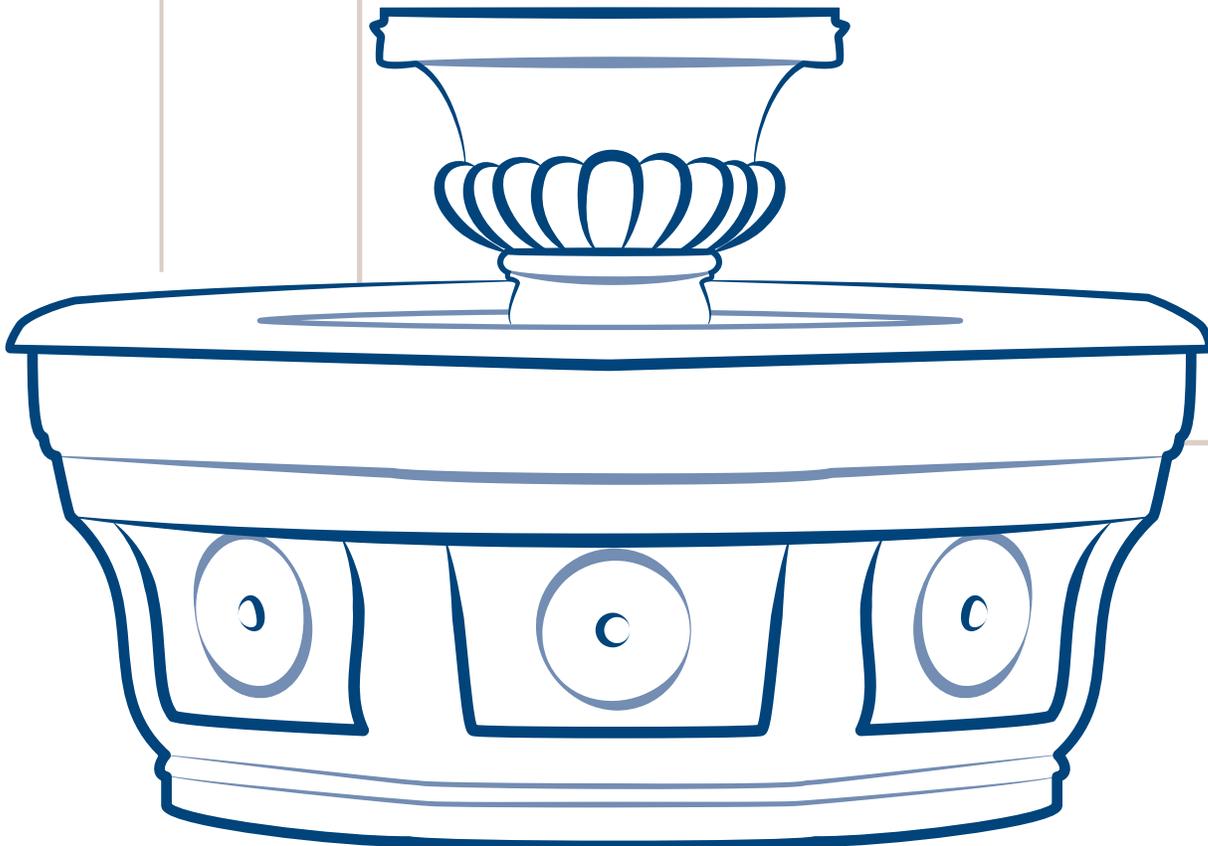
Lcda. Carolina Castillo
Tercer asesor

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por permitirme llegar a esta etapa de mi vida, por darme paciencia y fortaleza en los momentos más difíciles.

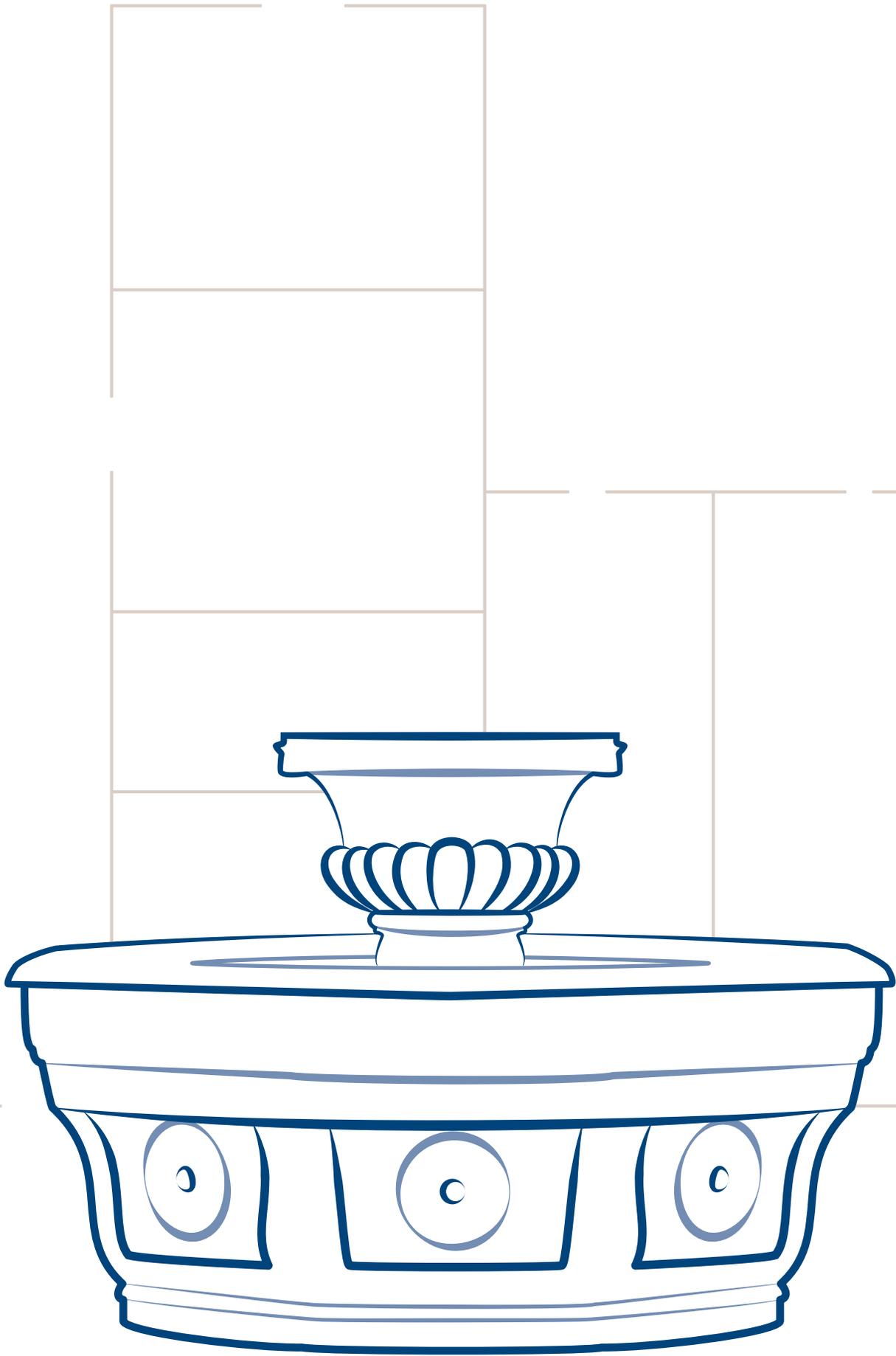
A mi familia, quienes me han guiado y apoyado incondicionalmente a lo largo de mi vida, quienes han sido mi ejemplo por seguir y me han motivado a continuar con mi formación académica y desarrollo profesional. Gracias por acompañarme durante este proceso y brindarme su apoyo y comprensión en las diferentes etapas de este proyecto.

A la Escuela de Diseño Gráfico, a los licenciados Gustavo Jurado, Isabel Meléndez y Carolina Castillo que brindaron su asesoramiento durante todo el desarrollo de este proyecto. De igual manera se le agradece al Museo de la Universidad de San Carlos, institución que me recibió con brazos abiertos y brindó su colaboración constante, brindando el entorno adecuado para la puesta en marcha del proyecto.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	11
1. Fundamentación del proyecto	13
1.1. Antecedentes	15
1.2. Planteamiento del problema	17
1.3. Justificación	17
1.4. Objetivos	18
2. Perfiles.....	19
2.1. Perfil de la institución	21
2.2. Caracterización del grupo objetivo.....	27
3. Planeación operativa	29
3.1. Flujograma	31
3.2. Cronograma.....	34
3.3. Presupuesto.....	35
4. Marco Teórico.....	37
4.1. Preservación del patrimonio cultural enfocado al Museo de la Universidad de San Carlos	39
4.2. El diseño gráfico	42
4.3. El diseño editorial enfocado al desarrollo de catálogos	45
5. Definición creativa	49
5.1. Brief de diseño	51
5.2. Recopilación de referencias.....	53
5.3. Estrategia de aplicación de la pieza por diseñar.....	57
5.4. Concepto creativo	58
5.5. Premisas del diseño	61
6. Producción gráfica.....	63
6.1. Nivel de visualización 1	65
6.2. Nivel de visualización 2	68
6.3. Nivel de visualización 3.....	70
6.4. Resultado final	72
6.5. Fundamentación técnica.....	74
6.6. Lineamientos para la puesta en práctica	77
7. Síntesis del proceso	79
7.1. Conclusiones	81
7.2. Recomendaciones	82
7.3. Lecciones aprendidas	82
8. Referencias.....	83
9. Anexos.....	89



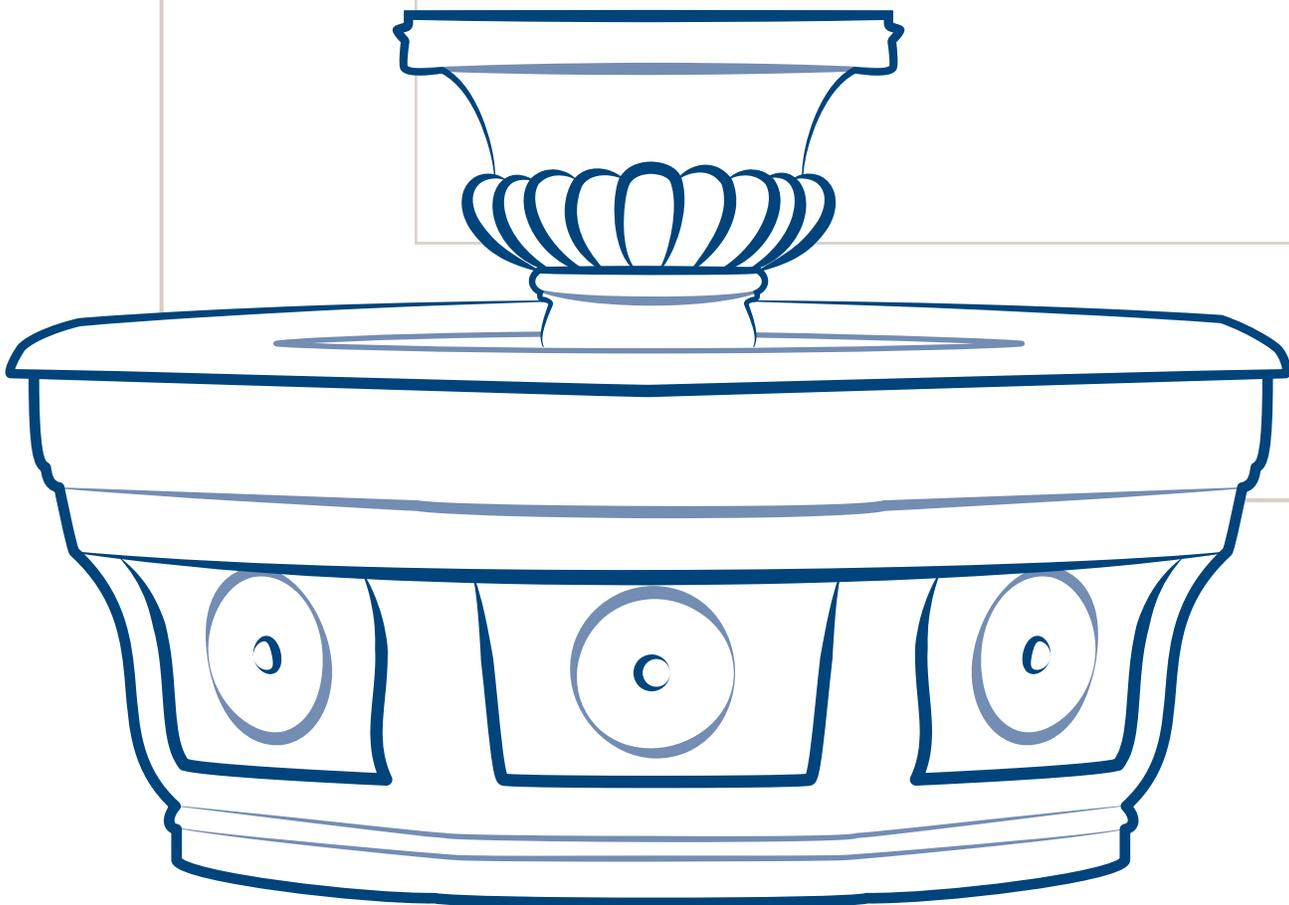
INTRODUCCIÓN

El siguiente proyecto de graduación fue realizado en el segundo semestre de 2024 en el Museo de la Universidad de San Carlos, el objetivo de este proyecto es colaborar con la institución para dar a conocer el patrimonio que protege, de manera que las autoridades, catedráticos y personal administrativo del Campus Central de la Universidad de San Carlos conozcan las diversas piezas que componen las colecciones del museo.

El proceso se distribuye en 7 capítulos:

El primer capítulo aborda la introducción del proyecto, en donde se incluyen los antecedentes, planteamiento del problema, justificación, y objetivos. El segundo capítulo aborda el perfil de la institución, su historial, filosofía y la caracterización del grupo objetivo. En el tercer capítulo se presenta la planeación operativa, siendo esto el flujograma, cronograma y presupuesto. En el capítulo 4 se desarrolla el marco teórico sobre el problema social, el diseño gráfico y el área de diseño del proyecto desarrollado. En el capítulo 5 se expone la definición creativa, incluyendo el *brief* de diseño, recopilación de referencias, la estrategia de aplicación de la pieza por diseñar, el concepto creativo y premisas del diseño. El capítulo seis presenta los niveles de visualización, validaciones, el resultado final del proyecto, fundamentación técnica, lineamientos para la puesta en práctica y el aporte económico del estudiante. En el capítulo siete se exponen las conclusiones, recomendaciones y lecciones aprendidas. Finalmente se completa este informe con las referencias y anexos.

1. Fundamentación del proyecto



En el presente capítulo se abordarán los antecedentes de los museos y su papel en la actualidad, también se detallará el planteamiento del problema enfocado hacia el Museo de la Universidad de San Carlos, su justificación y objetivos del proyecto por realizar.

1.1. Antecedentes

El Consejo Internacional de Museos define el museo como una institución sin ánimo de lucro, permanente y al servicio de la sociedad, que investiga, colecciona, conserva, interpreta y exhibe el patrimonio material e inmaterial. Abiertos al público, accesibles e inclusivos, los museos fomentan la diversidad y la sostenibilidad. Con la participación de las comunidades, los museos operan y comunican ética y profesionalmente, ofreciendo experiencias variadas para la educación, el disfrute, la reflexión y el intercambio de conocimientos (ICOM 2022).

El origen de los museos surge del coleccionismo, siendo este un pasatiempo de diversos gobernantes y nobles del pasado como una expresión de respeto hacia el pasado, siguiendo un instinto de propiedad, por el amor que sentían por el arte o para lucirse ante los demás y conseguir prestigio social (Esneca 2023).

La fundación de los museos en América Latina tuvo como objetivo el recuperar la memoria nacional, combinando la condición del colonizado con la del colonizador expresadas en la recolección de objetos que se caracterizan como autóctonos (Arzú 2012).

Actualmente, los museos ofrecen grandes oportunidades para el enriquecimiento de conocimientos generales y sentido crítico. Es tan importante su rol, que cada 18 de mayo se celebra el Día Internacional de los Museos. En Guatemala existen más de 60 museos de arte, etnografía, ciencia y otras especialidades, entre los cuales destacan

aquellos que representan el patrimonio histórico del país.

Se celebra el día internacional de los museos desde 1977 para concientizar a la población sobre el hecho de que los museos desempeñan un rol importante para el intercambio cultural y su enriquecimiento, así como para el desarrollo de la comprensión mutua, de la colaboración y de la paz entre los pueblos (Guzmán 2024).

El rol principal desempeñado por los museos se vio grandemente afectado con el surgimiento de la pandemia por COVID-19. De acuerdo con un reportaje realizado por la Organización de las Naciones Unidas, la asistencia a los museos cayó un 70% debido a la pandemia.

El estudio realizado por la ONU toma datos de museos alrededor del mundo, incluyendo de Guatemala. Se estima que los museos estuvieron cerrados una media de 155 días; el cese de actividades tuvo como consecuencia un descenso medio en la asistencia de un 70% y una caída en los ingresos de entre el 40 y el 60% en comparación con 2019 (ONU 2021).

Existen alrededor de 66 museos en la República de Guatemala que fueron afectados a causa del coronavirus, de los cuales destacan el Museo del Ferrocarril, Museo Nacional de Historia, Museo de los Niños, Museo Militar, Museo de la Universidad de San Carlos, entre otros. De acuerdo con Liza

Mesías, encargada de museos en el Ministerio de Cultura y Deportes, las actividades a nivel escolar fueron el pilar más afectado en los museos a raíz de la pandemia (Agustín 2020).

En virtud de este problema el Gobierno de Guatemala dio a conocer la «Guía de buenas prácticas para la prevención del COVID-19 y otras infecciones para museos y centros culturales», en donde brindan recomendaciones por implementar una vez los museos y centros culturales se hayan abierto al público con el objetivo de saber qué hacer para reducir el riesgo de contagio de COVID-19.

Ante esta pandemia, el MUSAC también tuvo que adaptarse a la situación, buscando aprovechar las herramientas tecnológicas para promover el conocimiento que alberga el museo a la comunidad universitaria y población guatemalteca en general. Con un alcance limitado se sigue manteniendo el objetivo de generar el interés a los diferentes centros educativos para promover la preservación del patrimonio cultural e histórico del museo a través de exposiciones permanentes, charlas, conciertos didácticos, visitas guiadas, talleres, entre otras actividades educativas.

En el seno del Museo han nacido proyectos que hasta la fecha han ocupado un espacio importante en el ámbito cultural, como el Festival del Centro Histórico; por ocho años se manejó la presidencia de la Asociación de Museos de Guatemala también fungió como su sede; se creó el Comité del Consejo Internacional de Museos en Guatemala; la Noche de los Museos dentro del marco de celebración del Día Internacional del Museo y Un Día en los Museos en el marco del Festival del Centro Histórico. Logrando desde su apertura ser un espacio de encuentro entre el pueblo y las personas vinculadas al arte, ciencia, historia y cultura en general; así como medio difusor del quehacer universitario y promotor del conocimiento (MUSAC 2021).

1.2. Planteamiento del problema

1.2.1. Problema social

Existe una falta de interés de parte de la población guatemalteca en relación a la importancia del patrimonio cultural e histórico que poseen los museos. Esta falta de interés se puede observar mayormente en los jóvenes guatemaltecos, siendo la principal causa una perspectiva negativa hacia los museos. Esto puede llevar a consecuencias negativas como la baja asistencia y participación en las actividades dentro de los museos, ocasionando el deterioro del patrimonio e identidad cultural y el desaprovechamiento del potencial turístico que estas instalaciones poseen.

1.2.2. Problema de comunicación

El Museo de la Universidad de San Carlos resguarda diversas piezas con gran valor cultural y educativo. Sin embargo, actualmente existen colecciones que se encuentran en bodega y que fueron expuestas por un corto plazo, la comunidad universitaria desconoce el gran rol de preservación que desempeña el museo al no difundirse esta información.

1.3. Justificación

1.3.1. Trascendencia

El Museo de la Universidad de San Carlos de Guatemala resguarda información y artículos valiosos que resaltan los 349 años de historia de la casa de estudios superiores más antigua del país, si la comunidad universitaria no valora el MUSAC, se corre el riesgo no solo de perder el patrimonio cultural, sino que también de abandonar la identidad universitaria. Como parte del artículo 60 de la Constitución Política de la República de Guatemala, es fundamental promover el interés sobre el museo hacia la comunidad universitaria con el propósito de preservar sus características y resguardar su valor histórico y bienes culturales.

1.3.2. Incidencia

A través del diseño gráfico se puede crear material informativo, de manera que se dé a conocer las colecciones que protege el Museo de la Universidad de San Carlos y el valor cultural que representan. Mediante la intervención del diseño gráfico se podrá ampliar el alcance del museo hacia las facultades universitarias de manera que puedan apreciar y aprender sobre las diversas colecciones que se conservan y compartir esta información con sus conocidos.

1.3.3. Factibilidad

El proyecto es factible gracias al apoyo de parte de la institución MUSAC que brinda recursos materiales, humanos y económicos, al apoyo del estudiante de último año que llevará a cabo el proyecto; asimismo también existe apoyo de parte de la Universidad de San Carlos de Guatemala que brinda 2 asesores para guiar el proyecto.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Contribuir con el Museo de la Universidad de San Carlos (MUSAC) para dar a conocer el patrimonio que protege ante las autoridades, catedráticos y personal administrativo del Campus Central de la Universidad de San Carlos, de manera que conozcan las diversas piezas y divulguen la información con sus conocidos.

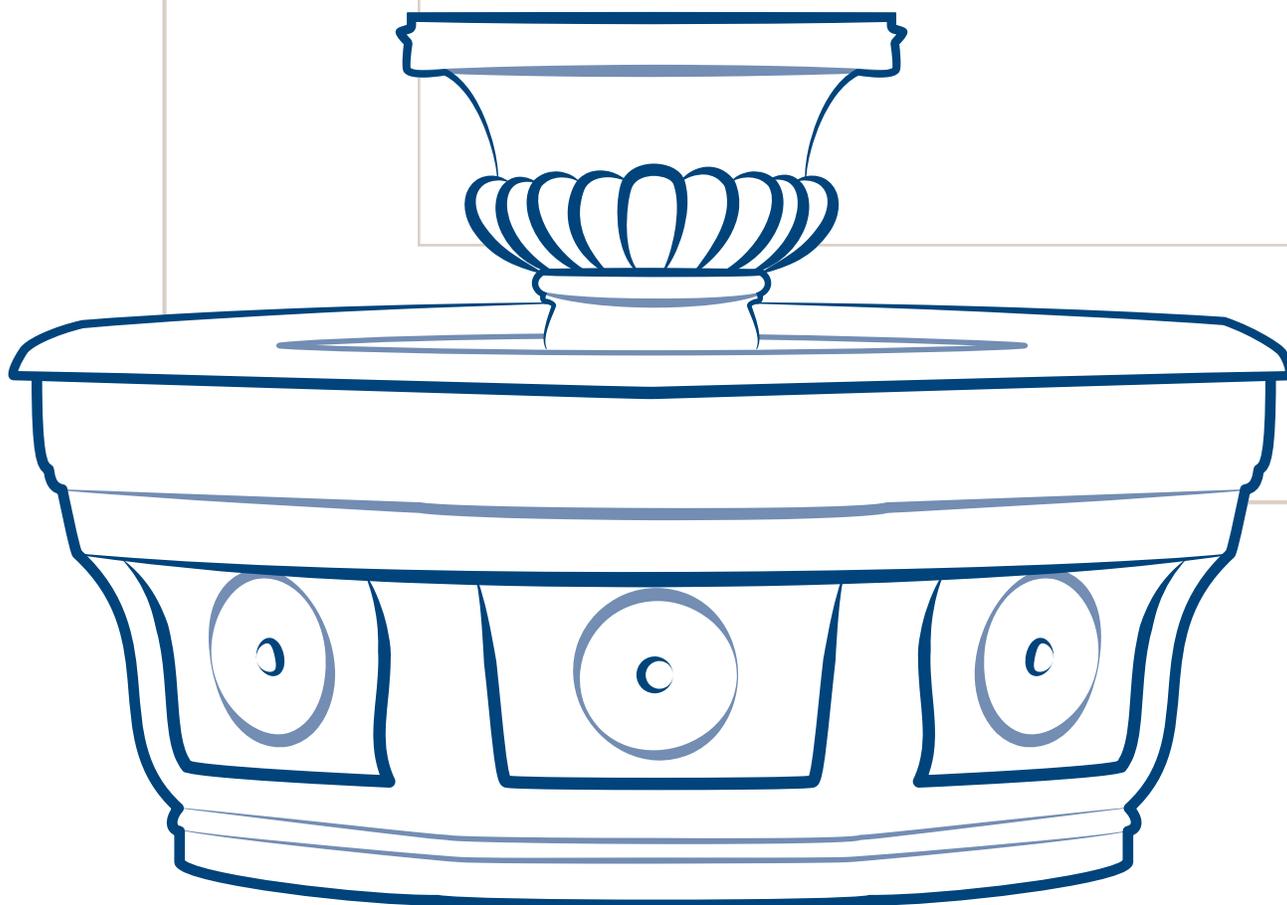
1.4.2. Objetivo específico de comunicación

Informar de manera efectiva a las autoridades, catedráticos y personal administrativo de la USAC sobre el rol que desempeña el Museo de la Universidad de San Carlos (MUSAC) en la preservación del patrimonio histórico y el fortalecimiento de la identidad universitaria a través de un material impreso como medio de difusión.

1.4.3. Objetivo específico de diseño gráfico

Diseñar un catálogo que recopile fotografías y datos sobre las colecciones del museo con el propósito de informar a las autoridades, catedráticos y personal administrativo sancarlista del Campus Central sobre los antecedentes históricos del edificio y los bienes que protegen.

2. Perfiles



En este capítulo se detallarán los perfiles de la institución y el grupo objetivo al que se enfoca este proyecto.

2.1. Perfil de la institución

2.1.1. Sector social

El Museo de la Universidad de San Carlos basa sus actividades en el sector educativo formal. Tomando de referencia el Currículo Nacional Base (Ministerio de Educación 2014), en el Área de Expresión Artística se indica como actividad sugerida la visita a museos de la historia cultural de su comunidad con el fin de orientar al desarrollo de las posibilidades expresivas y creativas de los jóvenes y adultos. MUSAC organiza actividades educativas, para impartir aprendizaje en relación a la cultura e historia de Guatemala a ciertos subgrupos de la población, ya sea adultos o niños.

2.1.2. Historial de la institución

En el sitio web del MUSAC se menciona lo siguiente: «El Museo de la Universidad de San Carlos es una unidad de servicio de la Dirección General de Extensión Universitaria, especializado en divulgar, educar, conservar, investigar y exponer la cultura, el patrimonio histórico artístico y el saber científico del Alma Mater. Fue designado para su funcionamiento el primer edificio construido para la Universidad en la Nueva Guatemala de la Asunción a su traslado en 1779, declarado Monumento Nacional por su valor histórico y estético en 1970, y Monumento Histórico de la USAC en 1997, conocido también como Antigua Facultad de Derecho.

El proyecto de creación estuvo a cargo de la Lcda. Edna Núñez de Rodas y fue aprobado el 24 de septiembre de 1980, inciso 3.3.6.3 del Acta No. 46-80 de la sesión celebrada por el Consejo Superior Universitario, en el Rectorado del Lic. Mario Dary Rivera. El tiempo transcurrió, y el rector Lic. Roderico Segura Trujillo impulsó los trabajos de restauración del edificio que había sido dañado severamente por los terremotos de 1917 y 18 y de 1976.

Durante la administración del Dr. Alfonso Fuentes Soria, se logró la asignación presupuestaria para el funcionamiento del Museo, inaugurándose oficialmente la noche del 22 de junio de 1994, con la coordinación de la Lcda. Gladys Elizabeth Barrios Ambroczy quien fungió por 24 años en este puesto, abriendo tres salas de exposición:

Sala Histórica de la Universidad, Sala de las Culturas, Galería de Arte y la Sala del Programa Educativo con los fines de conservar y difundir los valores culturales de la Universidad y del país.

Con el rectorado del Dr. Jafeth Cabrera Franco, se afianzó el equipo de trabajo y se estableció el programa de exposiciones en las salas del Museo, exhibiciones temporales e itinerantes en cooperación con instituciones nacionales e internacionales, asociaciones culturales y artísticas.

A lo largo de sus 25 años de funcionamiento ha realizado más de 300 exhibiciones, entre las más notables: “Primer siglo de vida universitaria”, “Cerámica mayólica”, “Tesoros universitarios contemporáneos” y “Recuperando lo nuestro”, con las que se abrió el museo en 1994; “Evocación de hormigo... la marimba” 1996, “100 años Huelga Dolores” 1998, “Conociendo Peten” 2001, “Izabal 2000”, “Sabor y aroma” 2009, “Homenaje Arturo García Bustos”, “Galas del varón maya”, “Renacimiento de la disección” 2017, “Quetzaltenango mágico” 2018. Itinerantes, “El Grabado, Testimonios de Guatemala”, Palacio Nacional de la Cultura 2010, “En un Lugar de la Mancha...Don Quijote”, Museo del Ferrocarril, 2007, “Los Mayas” Museo de Santiago Sacatepéquez 2014, “Juguete tradicional guatemalteco”, Rectoría 2016. “USAC tricentenario”, Rectoría 2019.

Entre las muestras internacionales: “Barriletes y trompos del Japón”, 1998, “Guatemala desde el aire” con Argentina 1996, “El Espíritu de Israel”, “El Señor de Sipán” con Perú 2003, “Aire puro, vida” con Suiza, “Famosos en caricatura”, con Israel 2007.

A estas exposiciones y otras se integran las más de mil actividades educativas culturales entre visitas guiadas, animadas, por experto, en Lenguaje de Señas Guatemalteco –LSG-, talleres con artesanos, de arte, por experto, demostrativos, de productividad, capacitaciones para docentes, personal de museos, personal administrativo de la USAC, cursos, conferencias, charlas, mesas redondas, coloquios, conversatorios, foros, conciertos didácticos, presentaciones artísticas, arte en vivo, recorridos académicos, turísticos, entre otras, que hoy constituyen tradiciones, entre las más relevantes están: Programa de Exaltación a la Marimba, Día Internacional del Museo, Semana Cultural de Aniversario, Día del Patrimonio Cultural de Guatemala y Festival del Centro Histórico.

En el seno del Museo han nacido proyectos que hasta la fecha han ocupado un espacio importante en el ámbito cultural, como el Festival del Centro Histórico; por ocho años se manejó la presidencia de la Asociación de Museos de Guatemala siendo también su sede; se creó el Comité del Consejo Internacional de Museos acá en Guatemala; la Noche de los Museos dentro del marco de celebración del Día Internacional del Museo y Un Día en los Museos en el marco del Festival del Centro Histórico.

Logrando desde su apertura ser un espacio de encuentro entre el pueblo y las personas vinculadas al arte, ciencia, historia y cultura en general; así como medio difusor del quehacer universitario y promotor del conocimiento» (MUSAC 2021).

2.1.3. Filosofía

A. Misión

Ser una entidad de servicio, que contribuye a la difusión de la cultura y el saber científico a través de exposiciones permanentes, temporales, itinerantes y actividades educativas-culturales, que fortalecen en la comunidad los vínculos de identidad, fraternidad, solidaridad y respeto por la naturaleza. A la vez que conserva los bienes materiales del pasado y presente, con el compromiso de preservarlos para las generaciones venideras.

B. Visión

Ser una unidad de extensión con vocación intercultural, museológica y participativa; que investiga, divulga, expone, educa y fomenta los valores para la convivencia pacífica, de respeto al medio ambiente y la superación sostenible de la comunidad. Contribuyendo así al desarrollo de la sociedad guatemalteca. Con programas novedosos y dinámicos, de fines didácticos, permite el encuentro entre generadores de bienes de cultura y espectadores, logrando la participación del visitante para que aprecien y valoren las cualidades, tecnológicas, históricas y estéticas de culturas propias y extranjeras.

C. Objetivo general

Promover la identidad y el resguardo del patrimonio universitario, constituyéndose como centro de servicio que adquiere, conserva, investiga y difunde la cultura, el arte, la ciencia y la tecnología, a través de exposiciones, actividades educativas y recreativas, proporcionando a la comunidad universitaria y al pueblo de Guatemala los beneficios de una museología que invite a la participación del público visitante.

D. Objetivos específicos

Salvaguardar los bienes culturales de la Universidad de San Carlos de Guatemala, ya sean éstos históricos, científicos o artísticos, por medio de la preservación, conservación y restauración de las colecciones del Museo.

Identificar, catalogar e inventariar los bienes muebles que la Universidad posee en las diferentes unidades académicas y administrativas.

Proporcionar a la comunidad universitaria y al pueblo de Guatemala los beneficios de una museología moderna a través de exposiciones permanente, temporales, itinerantes y móviles.

Fomentar la investigación científica proyectando su difusión en exposiciones, actividades académicas y publicaciones por los medios que su organización le permita.

Promover la difusión del quehacer universitario logrando una dinámica de participación por medio de un programa educativo que contribuya a la formación no formal de la comunidad universitaria y el pueblo en general, a través de actividades con temas diversos y culturales, artísticos y científicos.

Valorizar el monumento nacional, antiguo edificio universitario, designado como sede, por su importancia y trascendencia dentro de la historia universitaria y del país como el inmueble más importante de la Tricentenario Universidad, preservándolo para futuras generaciones.

Cooperar estrechamente con universidades, institutos, archivos, museos, asociaciones científicas y culturales, y otras instituciones afines nacionales e internacionales, para la promoción de la cultura, el arte y la ciencia de Guatemala y otras culturas.

Generar fondos alternativos de financiamiento, manejándolos a través del presupuesto autofinanciable, para que se utilicen para el logro de programas y proyectos.

2.1.4. Servicios que presta

MUSAC ofrece visitas guiadas a grupos escolares y universitarios, charlas y talleres a cargo de profesionales y expertos de manera virtual y/o presencial, conciertos y charlas didácticas de Marimba, visitas a centros educativos y salas de exposiciones con temática diversa.

2.1.5. Identidad y comunicación visuales

A. Identidad gráfica

Se utiliza un logotipo con intervención gráfica en la letra M para representar las pilastras que se encuentran en las instalaciones, su aplicación en materiales impresos y digitales se puede utilizar en su versión azul o blanco.



B. Sitio web

El sitio web utiliza mayormente los colores azul y beige, se destaca el logo del museo y también se incluyen los logos de la Dirección General de Extensión Universitaria y la Universidad de San Carlos. Al navegar en el sitio web se pueden encontrar datos históricos sobre el edificio y el museo, también se pueden encontrar datos de las colecciones que han formado parte de las exposiciones del museo.



C. Redes sociales

Se continúa utilizando la paleta de color en base al azul y beige, se utiliza el color rojo para resaltar información. Se incluyen los logos de las instituciones y datos de contacto y redes sociales.

Museo de la Universidad de San Carlos de Guatemala

¡Ya abrimos!

Horario:
Lunes a viernes 8:30 a 17:00 hrs.
Sábado 9:30 a 13:00 hrs.
Cerrado: Martes, domingos y asuetos oficiales.

Admisión:
Nacionales Q. 1.00
Extranjeros Q.8.00

¡Visítalo!

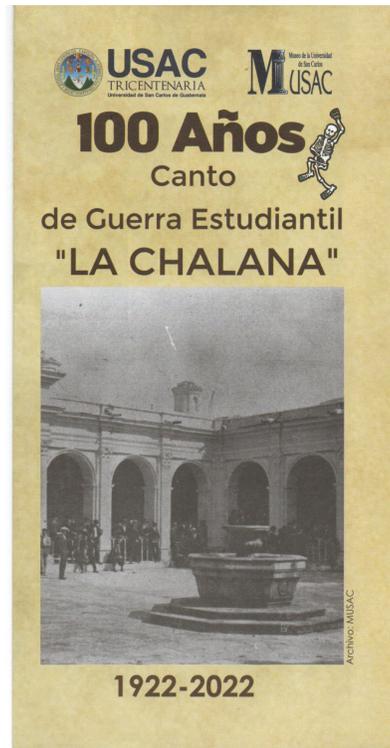
Facebook: @MuseodelaUSAC
Instagram: musacguatemala
WhatsApp: 53079272

<https://musaclinea.org>
MUSAC Guatemala
WhatsApp: 5307 9272

MUSAC DIGEU USAC BENIGNA "Id y enseñad a todos"

D. Desplegable informativo

Se utiliza el color beige con fotografías en blanco y negro, en la portada se utiliza una ilustración de la Chabela. El abrir completamente el desplegable y observar el retiro se observa un pergamino que ocupa todo el espacio con la información de los involucrados en la creación de la Chalana.



E. Agenda de actividades

La agenda de actividades se actualiza cada mes y se comparte en los medios digitales. Se utilizan los colores azul y amarillo sobre un fondo blanco y en el encabezado se muestran fotografías de las instalaciones del museo. Las fechas con actividades se colocan sobre círculos de colores y en la parte inferior se colocan las exposiciones permanentes presenciales y virtuales.

MUSEO DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS - MUSAC
Proyectando la Cultura a la Sociedad Guatemalteca

Actividades en
Comemoración al 54º Aniversario de Fundación de la
Universidad de San Carlos de Guatemala
1876-2024

<p>del 1 al 5 de febrero</p> <p>Visitas guiadas presenciales y virtuales a Exposiciones del MUSAC</p> <p>Te invitamos a explorar un recorrido guiado por el edificio Patrimonio Cultural, ubicado en el Centro Histórico de la Ciudad de Guatemala. Programa tu visita en la fecha y horario que más te convenga con una semana de anticipación. Comunícate al WhatsApp: 5307-9272 o al correo: museo@musac.usac.gt</p>	<p>Diel 1 al 5 de febrero</p> <p>Post "¿Sabías qué?" Conoce la historia de tu Alma Mater</p> <p>Integrado a la exposición "USAC: TRICENTENARIA" en Instagram</p> <p>Recuerda que puedes acceder a la historia de la Universidad de San Carlos de Guatemala, en el museo del 54º Aniversario de su Fundación. Facebook e Instagram: Museo Guatemala / @museo.usac</p>	<p>Jueves 1 de febrero</p> <p>Foro "Historia de la Universidad de San Carlos de Guatemala: 54 años de fundación"</p> <p>Tema: "Problema de la USAC y la Nueva Capital de Guatemala frente a los Actores Universitarios"</p> <p>Dicada por el Doctor Mynor Carrera Mejía, Investigador del MUSAC.</p> <p>Organizado por la Dirección General de Docencia Lugar: Aula Magna Iqig en el Campus zona II, Universidad de San Carlos de Guatemala</p>	<p>1, 2 y 5 de febrero</p> <p>Exposición itinerante "USAC Tricentenario Con recorridos guiados"</p> <p>Lugar: Centro Universitario Interdisciplinario CUII USAC</p> <p>Dirigido a estudiantes y trabajadores del MUSAC. Dirigido a estudiantes</p>
<p>del 1 al 29 de febrero</p> <p>Visitas guiadas presenciales y virtuales a Exposiciones del MUSAC</p> <p>Te invitamos a explorar un recorrido guiado por el edificio Patrimonio Cultural, ubicado en el Centro Histórico de la Ciudad de Guatemala. Programa tu visita en la fecha y horario que más te convenga con una semana de anticipación. Comunícate al WhatsApp: 5307-9272 o al correo: museo@musac.usac.gt</p>	<p>Viernes 2 de febrero</p> <p>Conferencia "Historia de la USAC"</p> <p>Dicada por el Doctor Mynor Carrera Mejía, Lugar: Centro Universitario de Soberanía - CUNSOB.</p>	<p>Jueves 1 de febrero y Viernes 2 de febrero</p> <p>"MUSAC visita la USAC" conociendo la Huélgua de Dolores</p> <p>Lugar: Facultad de Arquitectura de la USAC</p>	<p>Lunes 19 y Martes 20 de febrero</p> <p>Programa "MUSAC visita tu Escuela"</p> <p>Impartido por Sonia Alfaro Martínez, educadora del MUSAC. Dirigido a estudiantes</p> <p>¿Quieres información adicional con programa educativo al TEL. 22320721 para concertar día y hora de la visita a su centro educativo.</p>

FEBRERO - 2024

1998 - 2024 26 aniversario de la declaración del 26 de febrero Día del Patrimonio Cultural de Guatemala (¡Conoce tu Patrimonio, exalta tu identidad!)

En conmemoración a la primera fiesta cultural en la Ciudad de Guatemala, el 26 de febrero de 1998, se declaró el día del Patrimonio Cultural de Guatemala. Este día se celebra con actividades que buscan promover y valorar el patrimonio cultural de Guatemala, así como también fortalecer la identidad y el orgullo de los guatemaltecos.

El Patrimonio Cultural de una nación es el resultado de su historia, su cultura, sus tradiciones y su identidad. El patrimonio cultural es un legado que nos conecta con nuestras raíces y nos permite entender mejor quiéramos y de dónde venimos. Este día se celebra con actividades que buscan promover y valorar el patrimonio cultural de Guatemala, así como también fortalecer la identidad y el orgullo de los guatemaltecos.

El patrimonio cultural es un legado que nos conecta con nuestras raíces y nos permite entender mejor quiéramos y de dónde venimos. Este día se celebra con actividades que buscan promover y valorar el patrimonio cultural de Guatemala, así como también fortalecer la identidad y el orgullo de los guatemaltecos.

EXPOSICIONES PRESENCIALES

De 9:00 a 13:00 hrs. y de 17:00 a 19:00 hrs.

USAC Tricentenario
Visita la edición de la revista "Historia de la USAC".
Lugar: Museo de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Horario: 9:00 a 13:00 hrs. y 17:00 a 19:00 hrs.

"Centenario Huélgua de Dolores. 100 años de la Chalana. Homaje a José 'El Sordo' Barrios"
Visita la edición de la revista "Historia de la USAC".
Lugar: Museo de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Horario: 9:00 a 13:00 hrs. y 17:00 a 19:00 hrs.

"Legado de mi Tierra", artesano de Guatemala
Visita la edición de la revista "Historia de la USAC".
Lugar: Museo de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Horario: 9:00 a 13:00 hrs. y 17:00 a 19:00 hrs.

EXPOSICIONES VIRTUALES DE MUSAC

- MUSAC 550 años
- "Quetzaltenango Mágico"
- "Hacia una Capital de Tierras Fértiles"
- "Héroes de Libertad"
- "Dolores e Ilustraciones de México y Leyendas"
- Del Maestro Enrique Arana Díaz
- Exposición homenaje "Retrospectiva"
- Una de las maestras de la Escuela de Escultura de Guatemala

Exposiciones virtuales del colectivo arancecabbellas

- Pintura al óleo "Cambiar el dolor por el color"
- Exposición Línea Media
- Pintura al óleo "Sobrevivencia"
- Exposición Otras Historias y Juan Rodríguez
- Fotografía "Lugares de Vida"
- Expositor: Arturo Godoy

<https://musac.usac.edu.gt>

Dirección: 9a. avenida 9-79, zona I, Teléfix No. 22320721 / 22316840
Facebook, YouTube, Twitter, Instagram, TIKTok
Museo Guatemala / @MuseodelaUSAC

2.2. Caracterización del grupo objetivo

2.2.1. Características geográficas

El proyecto se realizará en el país de Guatemala, dentro de la ciudad capital cuya extensión territorial es de 2,253 kilómetros cuadrados. Enfocado a los residentes del área metropolitana que actualmente trabajen en el Campus Central de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

2.2.2. Características sociodemográficas

Personas en el rango de edad de 45 a 55 años, género femenino y masculino. Con una formación académica superior, que cuentan con título de licenciatura, maestrías o doctorados. Enfocado mayormente a catedráticos dentro del Campus Central de la Universidad de San Carlos de Guatemala e incluyendo también a las autoridades y personal administrativo de la Universidad.

2.2.3. Características socioeconómicas

Personas con independencia económica cuya fuente principal de ingresos sea su trabajo como catedrático o personal administrativo y su nivel socioeconómico sea medio con ingresos mensuales de Q.17,000.00 aproximadamente, por lo que son capaces de cubrir sus necesidades básicas y ocasionalmente también dirijan una parte de sus ingresos a actividades recreativas.

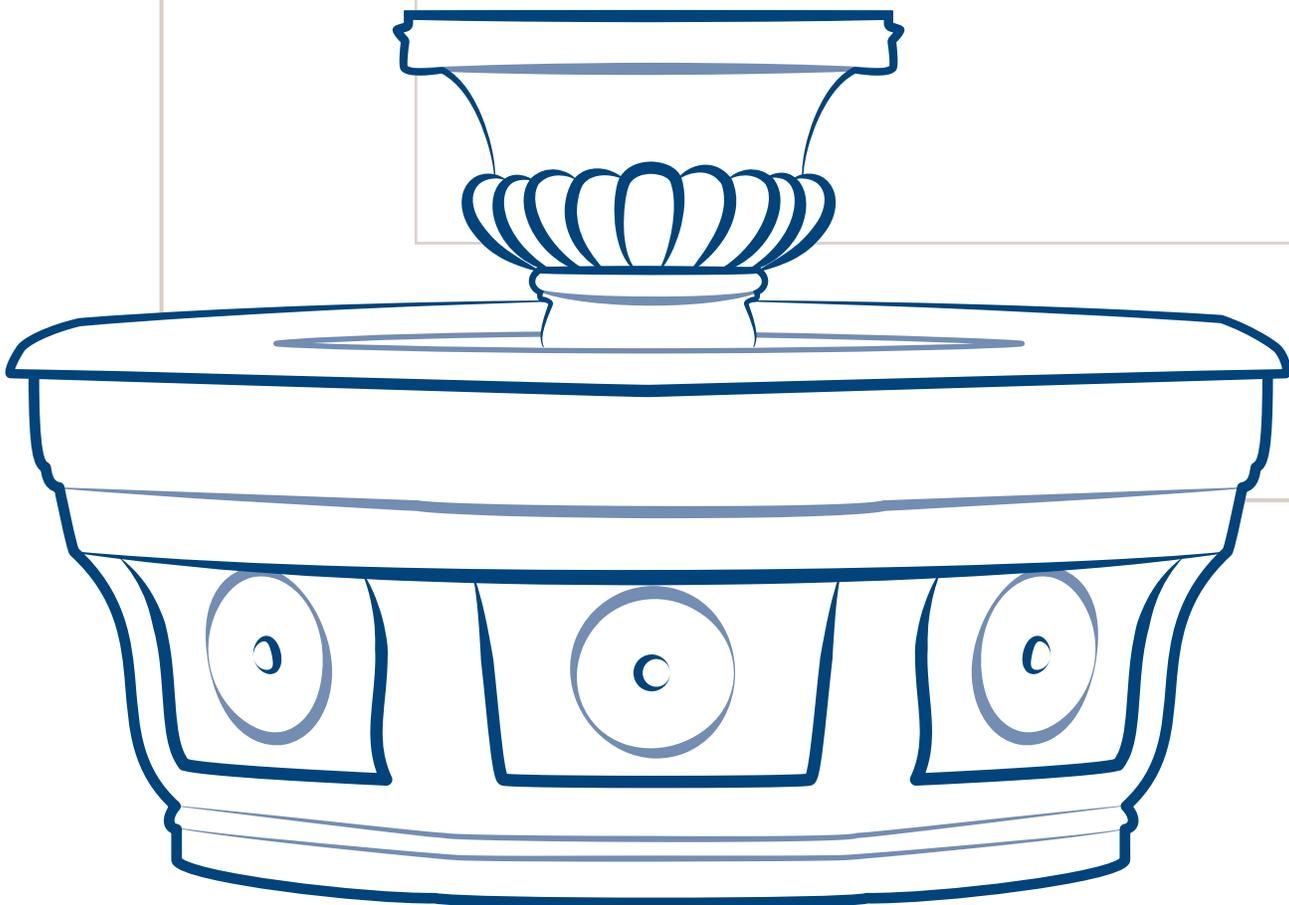
2.2.4. Características psicográficas

Adultos que tengan una jornada laboral completa, pasen la mayor parte de su tiempo fuera de su casa, que se interesen por ser constantes en sus clases y orienten a los estudiantes para realizar correctamente los proyectos y tareas que requiera el curso que imparten. Que se sientan identificados con la cultura universitaria ya que pasan la mayor parte de su tiempo dentro de sus instalaciones y conviviendo con sus estudiantes.

2.2.5. Relación entre el grupo objetivo y la institución

El edificio que actualmente se conoce como el museo fue la primera sede formal de la Universidad a partir del traslado de la ciudad al Valle de la Ermita. El edificio ha sido testigo de diversos acontecimientos históricos y actualmente la institución promueve y resguarda el patrimonio universitario recibiendo a estudiantes y docentes para brindar visitas guiadas o conferencias sobre la identidad universitaria. En su mayoría las visitas son organizadas por iniciativa del museo y se ofrecen a las diferentes facultades de la universidad. MUSAC también visita el Campus Central para dar conferencias dentro de las facultades.

3. Planeación operativa

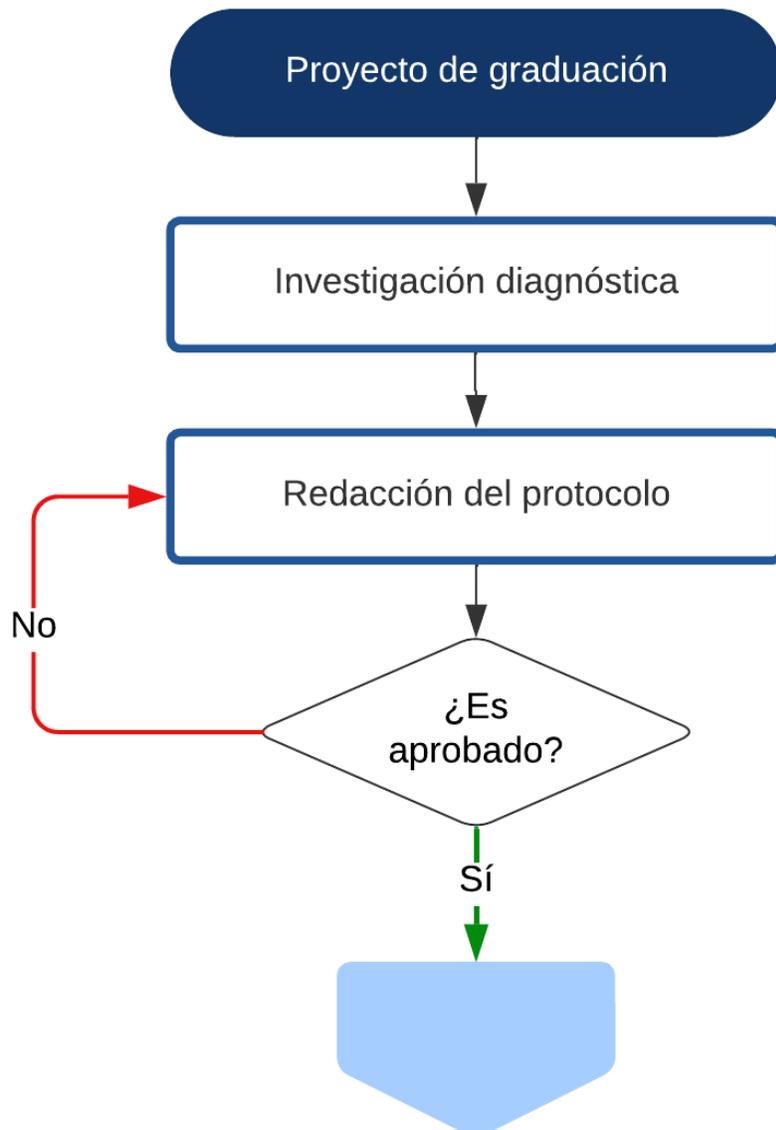


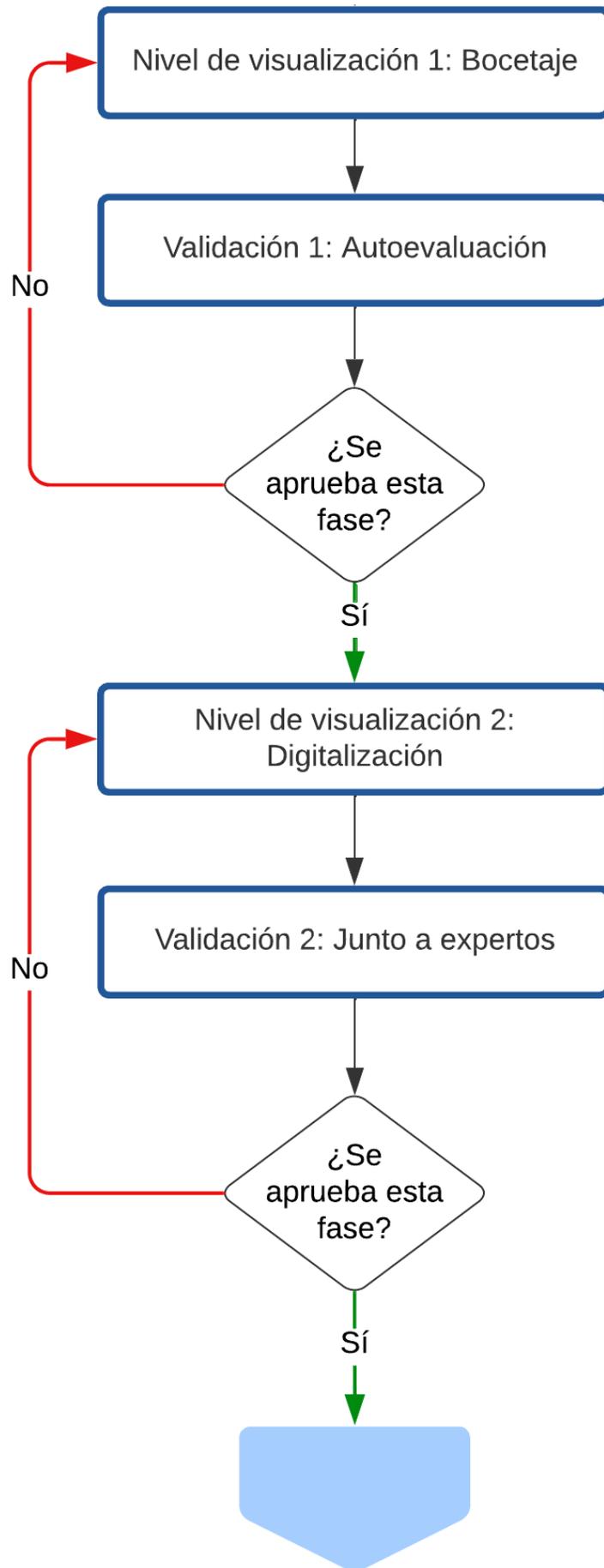
En este capítulo se aborda la parte operativa del proyecto, la cual dará claridad sobre el margen de tiempo en el que se trabajará y los recursos financieros por tomar en cuenta.

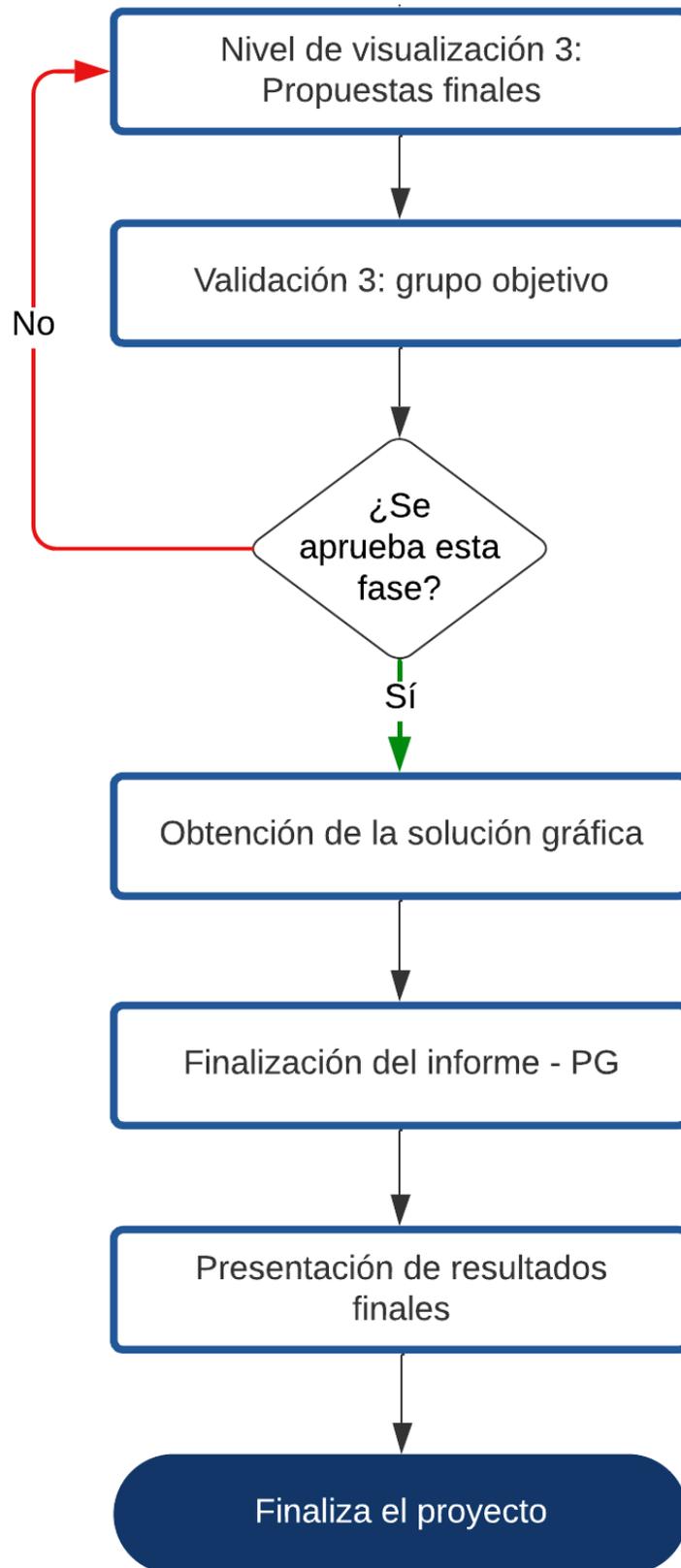
3.1. Flujograma

Brianda Sáenz y Luis Martínez definen un flujograma como un instrumento útil para representar los procesos de trabajo y de negocios para analizar y optimizar. Los pasos individuales se consideran en el contexto de un amplio proceso en varias unidades organizativas (Universidad Juárez del Estado de Durango 2014).

A continuación, se presenta el flujograma con los pasos por seguir para el desarrollo de este proyecto:







3.2. Cronograma

Un cronograma es una estructura visual, normalmente en formato de calendario, que ayuda a organizar y gestionar las actividades de un proyecto, departamento o evento (Miro 2024).

Para definir el cronograma se utilizó el diagrama de Gantt, el cual se desarrolló y popularizó entre 1910 y 1995 por Henry Laurence Gantt y desde entonces se ha convertido en una herramienta básica en la gestión de proyectos de todo tipo, con la finalidad de representar las diferentes fases, tareas y actividades programadas como parte de un proyecto o para mostrar una línea de tiempo en las diferentes actividades haciendo el método más eficiente (Yasen 2014).

ACTIVIDAD	Segundo semestre																			
	Julio				Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Revisión a protocolo																				
Definición creativa																				
Brief de diseño																				
Definir <i>insight</i> y concepto creativo																				
Moodboard y premisas de diseño																				
Nivel de visualización 1: Bocetaje																				
Clasificar contenido																				
Definir retícula de diseño y jerarquía																				
Validación 1: Autoevaluación																				
Elaboración de instrumentos de validación																				
Autoevaluación																				
Análisis de resultados																				
Nivel de visualización 2: Digitalización																				
Edición de fotografías por su clasificación																				
Diagramación de contenido																				
Validación 2: Junto a expertos																				
Elaboración de instrumentos de validación																				
Validación junto a expertos																				
Análisis de resultados																				
Nivel de visualización 3: Propuestas finales																				
Diagramación de contenido																				
Revisión de contenido y ortografía																				
Validación 3: Grupo objetivo																				
Elaboración de instrumentos de validación																				
Validación a grupo objetivo																				
Análisis de resultados																				
Obtención de solución gráfica																				
Elaboración de consideraciones finales																				
Preparación de piezas para su reproducción																				
Prototipo y elaboración de mockups																				
Finalización de informe de proyecto de graduación																				
Justificación de la solución gráfica																				
Síntesis del proyecto																				
Diagramación del informe																				
Presentación de resultados finales																				
Entrega de material a la institución																				
Exposición virtual de los resultados																				
Entrega del informe final																				

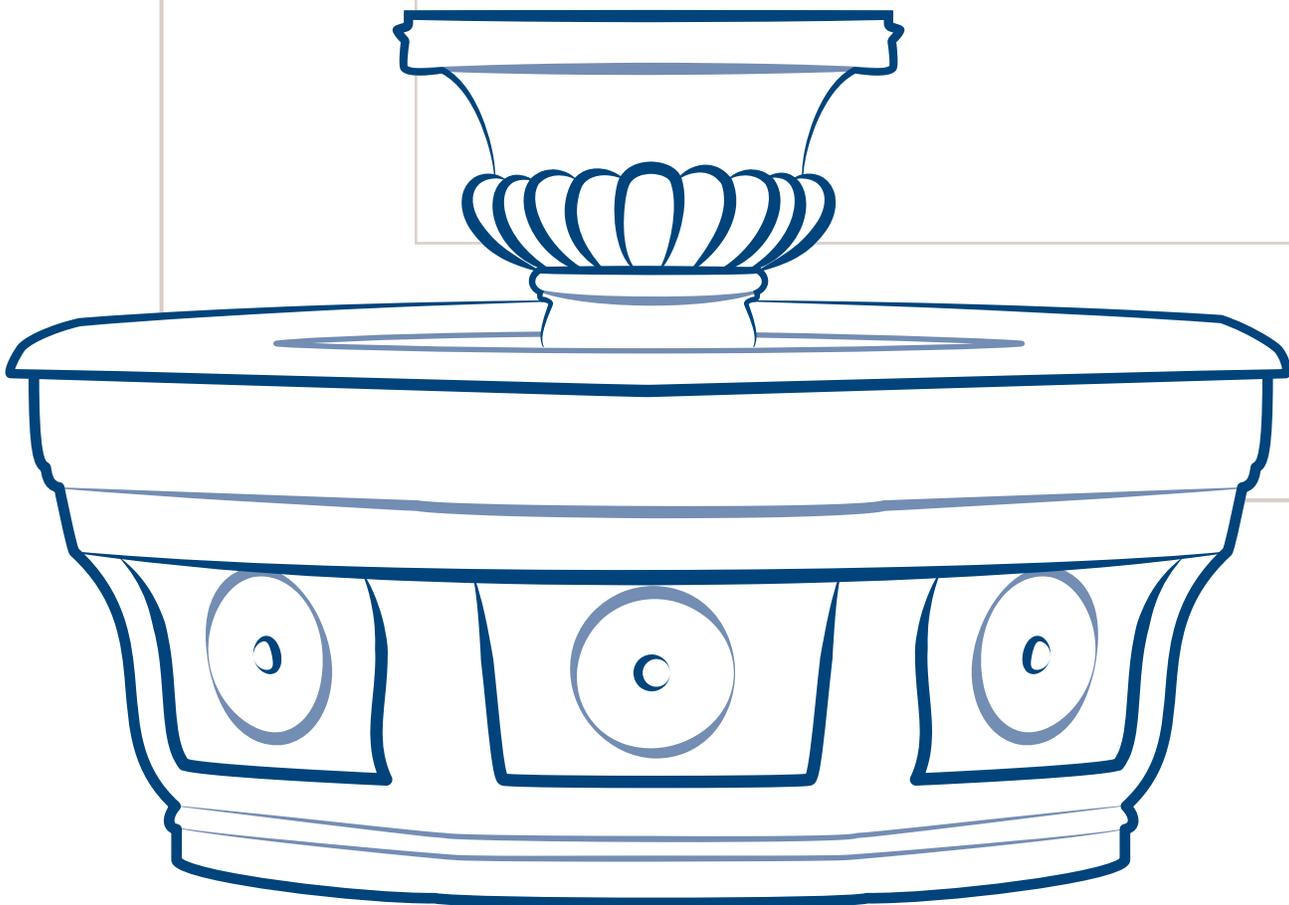
3.3. Presupuesto

Se entiende como presupuesto a un plan que gestiona cobros y pagos y recoge toda operación realizada y recursos disponibles durante un tiempo. “Puede ser a corto, medio o largo plazo; pero siempre busca reducir la incertidumbre asociada a la entrada de recursos y a la generación de gastos (Cortés 2024).

A continuación, se presenta el presupuesto para el proyecto por desarrollar.

COSTOS FIJOS	Valor	
Agua	Q	709.33
Electricidad	Q	1,157.33
Internet y línea fija	Q	746.67
COSTOS VARIABLES		
Impresiones	Q	1,000.00
Tinta de impresora	Q	400.00
Servicios profesionales		
Investigación	Q	3,733.33
Bocetaje	Q	5,600.00
Fotografía	Q	7,466.67
Digitalización	Q	2,828.00
Honorarios	Q	14,933.33
IMPREVISTOS	Q	3,857.47
SUB-TOTAL	Q	42,432.13
Impuestos		
IVA	Q	5,091.86
ISR	Q	2,121.61
TOTAL	Q	49,645.59

4. Marco Teórico



A continuación, se presenta el desarrollo del marco teórico a través de tres ensayos que abordan la problemática y el enfoque sobre el diseño gráfico. El marco teórico es el resultado de los dos primeros pasos de una investigación (la idea y planteamiento del problema), ya que una vez que se tiene claro que se va a investigar, es el “manos a la obra” de la investigación. Consiste en analizar y presentar las teorías que existen sobre el problema por investigar, también incluye los trabajos e investigaciones que existen y todos los antecedentes sobre lo que se va a desarrollar como investigación (García 2008).

4.1. Preservación del patrimonio cultural enfocado al Museo de la Universidad de San Carlos

La cultura forma parte del día a día y es lo que ha representado a las sociedades a lo largo de la historia. De acuerdo con el sitio web “Enciclopedia Humanidades” se define como cultura a un sistema complejo de conocimientos y de costumbres que caracteriza a una población determinada y que es transmitido a las generaciones siguientes; el lenguaje, los hábitos y los valores son algunos de los aspectos que forman parte de la cultura (Equipo Editorial Etecé 2023).

En la Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal, Angelo Altieri define la cultura como todas las realizaciones características de los grupos humanos. En donde están comprendidos el lenguaje, la música, la industria, el arte, la ciencia, el derecho, el gobierno, la moral y la religión, así como los instrumentos materiales o artefactos en los que se materializan las realizaciones culturales y mediante los cuales surten efecto práctico los aspectos intelectuales de la cultura; siendo estos los edificios, instrumentos, máquinas, objetos de arte, medios para la comunicación, entre otros (Megale 2001).

Se puede entender la cultura como una cadena compleja de conocimientos y costumbres que identifican y caracterizan a una época, grupo social o población que son transmitidos de generación en generación; en ello se incluyen creencias, valores y comportamientos en común.

Dentro del tema de la cultura se incluyen los patrimonios culturales, este es el elemento central para este proyecto. El Servicio Nacional del Patrimonio Cultural lo define como un conjunto determinado de bienes tangibles, intangibles y naturales que forman parte de prácticas sociales, a los que se les atribuyen valores a ser transmitidos, y luego resignificados, de una época a otra, o de una generación a las siguientes (SERPAT 2021). En un artículo del Diario de Centro América se indica que el patrimonio cultural se divide en tangible e intangible. La primera categoría son los bienes culturales inmuebles, como las estructuras arquitectónicas de un lugar y los sitios arqueológicos; muestra de ello es el Parque Nacional Tikal, el Parque Arqueológico Quiriguá y el edificio del Museo de la Universidad de San Carlos (MUSAC) (Vásquez 2022).

En la Constitución Política de la República de Guatemala, Sección segunda, Artículo 61 se establece la Protección al Patrimonio Cultural: Los sitios arqueológicos, conjuntos monumentales y el Centro Cultural de Guatemala, recibirán atención especial del Estado, con el propósito de preservar sus características y resguardar su valor histórico y bienes culturales (Asamblea Nacional Constituyente 1985).

Se clasifican dentro del patrimonio cultural tangible aquellos bienes culturales inmuebles como la arquitectura y sus elementos, centros históricos, sitios arqueológicos y paleontológicos y áreas naturales reconocidas por su valor excepcional; también se incluyen los bienes culturales muebles como colecciones o ejemplares de importancia científica, el producto de descubrimientos

paleontológicos o arqueológicos planificados o fortuitos, bienes artísticos y culturales relacionados con la historia del país, libros antiguos, instrumentos musicales, entre otros.

El Museo de la Universidad de San Carlos (MUSAC) es un claro ejemplo de la función que cumplen los museos en Guatemala, forma parte de la protección y difusión del patrimonio cultural guatemalteco. Mucho antes de ser el museo que se conoce actualmente, el edificio ha sido testigo de los acontecimientos de carácter sociopolítico de trascendencia del país, entre ellos se destacan los siguientes:

- Con la participación de la Universidad en la gesta de la Independencia, cede en 1821, el salón General Mayor para las reuniones de la Sociedad Patriótica.
- En 1823, se realiza aquí la Asamblea Nacional Constituyente de las Provincias Unidas de Centroamérica, designándose como Salón del Congreso.
- La Cámara de Representantes de la República de Guatemala pasa a ocupar el edificio en 1845, usa la Sala de Claustro, Secretaría y el Salón Mayor.
- La Universidad (en ese entonces llamada Academia de Estudios) recupera su edificio por gestiones del Dr. Mariano Gálvez ante el Gobierno de la República.
- En 1884, la Universidad cede el salón General Mayor donde se instala la Biblioteca Nacional hasta 1957, cuando se traslada a su nuevo edificio.
- El edificio es destruido parcialmente por los terremotos de 1917 y 1918, motivo por el cual Obras Públicas en 1925, reconstruye la bóveda de la arquería interior con madera y cubiertas de lámina metálica.
- Al desocupar el salón Mayor General la Biblioteca Nacional, se inicia su restauración, inaugurándose en diciembre de 1961.
- En junio de 1970, en el Decreto 425, del Ministerio de Educación, el edificio es declarado Monumento Nacional.

→ Aquí funcionó la facultad de Derecho hasta su traslado a la Ciudad Universitaria en 1973 (Dynevo 2019).

Actualmente el MUSAC cumple con la preservación del patrimonio cultural a través de la protección de diferentes colecciones entre las cuales se encuentran testimonios de Guatemala, tesoros contemporáneos, galerías de arte, entre otros elementos con los que se puede aprender de la historia del país, del edificio y la Universidad de San Carlos de Guatemala.

A través del trabajo en conjunto de los curadores, quienes son los encargados de organizar y desarrollar toda la producción de una muestra, estableciendo un criterio para la selección de piezas y objetos que van a formar parte de la misma (Buenos Aires 2020); el equipo de programa educativo, encargados de planificar y ejecutar visitas con el fin de ejercer la enseñanza en el contexto del museo; y el personal en general que opera en las instalaciones es posible difundir y promover el conocimiento de las piezas históricas y su conservación.

Sin embargo, el interés de la población en general ha ido disminuyendo, una de las principales causas de ello fue el surgimiento de la pandemia causada por el COVID-19.

Una investigación realizada por El Espacio de los Museos Iberoamericanos (Ibermuseos 2021), enfocada a la situación general de los museos revela lo siguiente:

- El 73% declaró haber reajustado sus actividades en respuesta a las medidas restrictivas.
- El 31% señaló como principal necesidad contar con recursos financieros para mantenimiento y sustento de gestiones.
- Un 55% de las instituciones participantes declararon haber estado colaborando con su comunidad para sobrellevar la emergencia sanitaria.
- 60% de las instituciones mixtas afirma haber tenido que dimitir a una parte de su personal.
- El personal que más ha sufrido con despidos, suspensión o readecuación de contrato ha sido el que cuida de las visitas guiadas, mediación y educación presencial, exposiciones, tienda, cafetería, servicios tercerizados.

La pandemia tuvo un impacto significativo en los museos alrededor del mundo. En base al estudio anterior, se produjo la reducción de personal y la necesidad de ajustes en las actividades museológicas, incluyendo la adaptación tecnológica en las actividades que anteriormente se realizaban sin mayores inconvenientes.

Ante las restricciones establecidas, MUSAC también tuvo que adaptarse a la situación aprovechando las herramientas tecnológicas para impartir la educación sobre el museo a la comunidad universitaria y población guatemalteca en general. Sin embargo, todo tiene un alcance limitado y si no se genera el interés de parte del grupo objetivo no se podrá promover correctamente la preservación del patrimonio cultural e histórico de este museo.

Los museos son espacios dinámicos en donde se pueden encontrar historias, tradiciones y conocimiento; dentro de los bienes que albergan podemos conocer el pasado y comprender el contexto social del país. El comprender la diversidad del patrimonio cultural contribuye a desarrollar el pensamiento crítico y analítico ya que a través de la interpretación de la información se puede conocer y evaluar las diferentes perspectivas del pasado a través de su historia.

Por lo tanto, es necesario difundir la importancia de la preservación de los museos como parte del patrimonio cultural de Guatemala. En el caso del MUSAC es especialmente importante difundir esta información dentro de la comunidad universitaria de manera que se preserve la memoria colectiva y se pueda fortalecer la identidad nacional y universitaria; a través de estrategias educativas con el fin de que los estudiantes y personal universitario conozca, aprenda y proteja el patrimonio cultural que contiene la historia invaluable del país.

4.2. El diseño gráfico

Diseñar, del italiano “*disegnare*”, y el latín “*designare*”; de *signare*, significa seña o signo. De tal modo, signo se define como la unidad mínima de comunicación en todos los lenguajes (Rojo 2012).

De acuerdo con la Real Academia Española (RAE 2024) se pueden encontrar las siguientes definiciones de diseño:

- Traza o delineación de un edificio o de una figura.
- Proyecto, plan que configura algo.
- Concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie.

Se observa el diseño en todo lo que rodea al ser humano, existe un pensamiento detrás de la producción de cada objeto que se utiliza en el día a día.

Los principales tipos de diseño existentes son:

- Diseño arquitectónico
- Diseño de interiores
- Diseño industrial
- Diseño de modas
- Diseño textil
- Diseño gráfico
- Diseño editorial
- Diseño de arte
- Diseño publicitario
- Diseño digital
- Diseño de productos
- Diseño web

La historia del diseño se remonta al pasado, surgiendo como la necesidad de los diseñadores industriales, ingenieros y arquitectos que requerían dar un toque de estilo y creatividad a sus trabajos.

Según la agencia creativa Sirope (Sirope 2023), la historia del diseño se puede resumir en seis momentos clave:

1. La Revolución Industrial a finales del siglo XVIII, donde se empezó a utilizar el diseño para propagandas y más allá de su concepto industrial.

2. El Modernismo o también llamado *art nouveau*, durante los siglos XIX y XX. En esta época, conocida como Belle Époque es donde se elabora mucho más en cada diseño de mensajes publicitarios y propagandísticos traídos de áreas como la arquitectura.

3. Surgen agrupaciones creativas, principalmente en Alemania, a inicios de 1900 entremezclando el diseño con múltiples disciplinas y creando incluso escuelas como la de Bauhaus.

4. A mediados del siglo XX, Paul Rand revoluciona el mundo de diseño con los logos corporativos que comenzó a diseñar.

5. Durante las décadas de 1960 y 1970 la publicidad vive su época dorada, lo que supone también un auge importantísimo para el mundo del diseño gráfico.

6. En la década de 1990 aparece Internet y lo cambia radicalmente todo. Sobre todo, por la aparición de multitud de herramientas.

A continuación se expondrá sobre el diseño gráfico, el cual tiene como función comunicar un mensaje acerca de un producto, una idea, una imagen o una empresa (Alan 1992).

Para entablar una comunicación visual, creando un mensaje con un objetivo específico y a un público concreto es necesario el diseño gráfico.

Según la UNIR (Universidad Internacional de La Rioja 2022), el diseño gráfico se emplea, sobre todo, en el *marketing* y la comunicación corporativa: en el diseño de páginas web, en el *packaging* de un producto, el diseño de unas cartelerías comerciales, entre otros.

El diseño gráfico es una disciplina que integra diversos elementos con el objetivo de transmitir una idea; a través de una estrategia y elementos tipográficos, fotográficos o ilustrativos se crea un producto con fines publicitarios, informativos, persuasivos o artísticos.

Para entender el diseño gráfico se debe partir de sus fundamentos, esto es la base de todos los medios visuales: están en el arte, el diseño web e, incluso, en pequeños detalles, como las tipografías (GCF Global 2019).

Para practicar el diseño gráfico primero es importante conocer sus fundamentos; entre ellos están los elementos conceptuales, elementos visuales, elementos de relación y elementos prácticos.

Los elementos conceptuales son aquellos que son útiles para plasmar una idea, posición o dirección dentro de un espacio visual, estos elementos son el punto, la línea, el plano y el volumen (Eniun 2019).

Los elementos visuales son la forma, medida, color y la textura; permiten crear elementos más complejos y componer el lenguaje visual principal del concepto (Rosa León 2016).

Los elementos de relación ayudan a definir la ubicación y relación de las distintas formas, éstas son la dirección, la posición, el espacio y la gravedad.

Los elementos prácticos del diseño son interpretados por la mente, cuando se observan en las formas diferentes atributos y características que se pueden reconocer y relacionar en base a la experiencia. Los elementos prácticos del diseño son la representación, el significado y la función.

De acuerdo con la Escuela Superior de Diseño de Barcelona, los diseñadores gráficos son comunicadores que, mediante herramientas tecnológicas o a mano, son capaces de crear nuevos conceptos. El

objetivo es llegar a su público a través de un mensaje que capte su atención y que conecte con ellos. Para transmitir estas ideas, se pueden utilizar diferentes herramientas, por ejemplo, el uso de fuentes, formas y colores para crear mensajes visuales impactantes visualmente (Pérez 2023).

Aplicando los fundamentos de diseño y las diferentes herramientas tecnológicas, un diseñador gráfico puede desenvolverse en las diferentes ramas del diseño como el editorial, publicitario, web, de marca, de videojuegos, motion graphics, entre otros.

Es importante como diseñador gráfico el tener una estrategia o proceso de diseño, generalmente se parte de la investigación, seguido de la conceptualización, composición y diseño, presentación del diseño y se concluye con la revisión y arte final.

Llevar a cabo estas etapas de diseño permite no solo al diseñador, sino que también a su cliente el comprender la razón del por qué se toman ciertas decisiones, tales como el color, las dimensiones o el medio en el que se distribuye el producto final. Con ello se agiliza el proceso y se puede tener la seguridad de que el trabajo realizado sea útil y cumpla con los objetivos definidos en su inicio.

El diseño gráfico desarrolla un papel muy importante en el *marketing* y la transmisión de ideas, se utiliza principalmente para la identidad de marca, experiencia de usuario, diseño editorial, arte y expresión visual.

Hoy en día es más común observar que los diseñadores utilizan ordenadores, softwares y otros recursos multimedia y herramientas imprescindibles para generar un mensaje que transmita los conceptos fundamentales, pero sin dejar de lado los principios del diseño tradicional (Euroinnova Business School 2024).

Uno de los elementos que ha llamado la

atención en la actualidad es el uso de inteligencia artificial. Citysem define la inteligencia artificial como «un campo de la informática que se centra en la creación de sistemas y tecnologías capaces de realizar tareas que normalmente requerirían inteligencia humana, como el aprendizaje, la toma de decisiones y el reconocimiento de patrones. En pocas palabras, se trata de imitar la forma en que los humanos pensamos y resolvemos problemas, pero utilizando ordenadores y algoritmos en lugar de cerebros humanos» (Citysem 2023).

Existen diferentes herramientas de inteligencia artificial que pueden generar imágenes e ilustraciones a partir de ciertos criterios. La Agencia de Marketing Lifting destaca que, aunque la IA puede generar contenido visual de manera eficiente, el papel del diseñador sigue siendo crucial. El diseñador tiene la capacidad de dar el toque final, añadir su visión y garantizar la coherencia estética y conceptual. La IA puede ser una herramienta poderosa para agilizar y mejorar el proceso de diseño, pero el talento y la perspectiva humana siguen siendo indispensables para lograr buenos resultados (Lifting Group 2023).

Como se menciona anteriormente, el uso de inteligencia artificial puede ser una herramienta conveniente para generar material visual, sin embargo, no significa un reemplazo para el diseñador; sino que es una herramienta que puede aprovecharse para agilizar el proceso. La edición de fotos, búsqueda de recursos y creación de imágenes son algunos ejemplos de cómo se puede aplicar la inteligencia artificial en el diseño gráfico para optimizar las tareas, permitiendo al diseñador concentrar más tiempo en la estrategia creativa.

Actualmente el diseño gráfico se mantiene en constante evolución, adaptándose a las diferentes tendencias, medios y tecnologías. El trabajo del diseñador gráfico se ve influido por el contexto actual, por ello, podrá plasmar diferentes mensajes y crear experiencias agradables a través de elementos visuales con los que puede informar, entretener o persuadir al grupo objetivo de acuerdo con la intención de su producto.

4.3. El diseño editorial enfocado al desarrollo de catálogos

El diseño gráfico editorial es una rama que se centra en la parte visual de las publicaciones y en las labores de maquetación. Se aplica en libros, revistas, folletos, o todo tipo de productos que vayan a salir a la luz para disfrute de los lectores. Su principal objetivo es conseguir que las publicaciones se muestren atractivas a simple vista, hacer la lectura más amena y que capte la atención de una forma positiva (Dical 2023).

El diseño editorial contiene diferentes elementos para que el producto pueda ser comprendido fácilmente por el lector al que está dirigido, entre estos elementos se encuentran los siguientes:

Formato: es el tamaño del área en el que se realiza la composición o diseño, la ubicación de los elementos gráficos se deberá hacer en coherencia con el formato (Blog Artes Visuales 2006).

Retícula: es la estructura visual compuesta por líneas y columnas que permite organizar y distribuir elementos de manera coherente y estética. Esta estructura proporciona una base sólida para organizar elementos como texto, imágenes, formas y espacios en una composición. La retícula actúa como una guía invisible que ayuda a establecer relaciones espaciales, alineación y jerarquía visual dentro de un diseño (ESDIMA 2018).

Tipografía: una tipografía conlleva un conjunto de caracteres que comparten entre sí algunos elementos o características particulares. Eso hace que se cree una unidad o también llamada familia tipográfica. Con el uso de la tipografía adecuada, es posible transmitir un mensaje y crear una identidad visual específica en cada texto o diseño (Adobe 2023).

Color: este elemento tiene un impacto significativo en la percepción de un mensaje visual. El uso adecuado del color puede ayudar a transmitir una emoción, enfatizar una idea o crear una sensación de unidad en un diseño (Reina 2023).

Elementos gráficos: son todas las imágenes que van a aparecer en una publicación. Pueden ser fotografías, ilustraciones, tablas, mapas o estadísticas, entre otros muchos. Dentro de las piezas editoriales que se pueden generar están las siguientes:

- Libros
- Revistas
- Periódicos
- Catálogos
- Boletines
- Folletos

Para el desarrollo de este proyecto el enfoque está en los catálogos.

Alexander Zinchenko define un catálogo como una recopilación estructurada de información sobre productos o servicios, independientemente del sector en el que opere. Los catálogos contienen listas de productos, descripciones e información sobre sus características o especificaciones técnicas, imágenes, a veces también precios e incluso condiciones de entrega (Zinchenko 2020).

Los catálogos son un recurso de oportunidad de venta, donde se incorpora la identidad corporativa y su presentación influye en la percepción del posible cliente. El presentar un catálogo impreso ayuda a que la marca permanezca en la mente del consumidor.

Antes de iniciar el proceso gráfico es muy importante definir cuál será el grupo objetivo y destino del catálogo. También se debe definir cómo se usará para elegir el tipo de encuadernación; si se utilizarán técnicas de encuadernación más duraderas o con más flexibilidad.

El sitio web Truyol digital (Truyol 2022), comparte algunas pautas a tomar en cuenta para la maquetación y el diseño de catálogos:

Para el contenido es aconsejable recopilar la información y distribuirla por secciones, las imágenes deben potenciar los productos y evocar las mejores sensaciones; el catálogo servirá para dar una presentación atractiva del producto. También es importante incluir la información de contacto como las redes sociales, correo electrónico, ubicación, teléfono, entre otros.

Otro aspecto por tomar en cuenta en el diseño de un catálogo es el formato, orientación y tipo de papel para imprimir el catálogo.

A continuación, se presentan algunos consejos a tomar en cuenta sobre la diagramación de catálogos con retícula; tomando en cuenta que el sistema reticular será el que sitúe cada elemento en su lugar, de manera que el diseño sea más efectivo, ayudará a jerarquizar la información y facilitar la lectura.

Una maquetación con dos columnas será sencilla e intuitiva, pero se aumentamos la cantidad de columnas se logrará una maquetación más dinámica y original. Una manera de elegir el ancho de una columna es haciendo pruebas de manera que cada línea contenga un promedio de siete y diez palabras.

La proporción de los márgenes se considera tomando en cuenta que el corte exterior requiere un margen de seguridad mínimo de tres milímetros.

Es importante que los títulos destaquen y se diferencien claramente del cuerpo del texto, esto puede lograrse jugando con los tamaños o el uso de negritas.

Uno de los aspectos primordiales en la elaboración de un catálogo es marcar una buena primera impresión. La portada será lo primero que vea el grupo objetivo; aquí también se deberá aplicar la retícula elegida y procurar una composición dinámica.

En cuanto a la dirección creativa se pueden tomar en cuenta las tendencias del diseño editorial tomando en cuenta las preferencias del público. El sitio web Aries enlista algunas de las tendencias adaptadas a las nuevas tecnologías para los diseñadores (Osorio 2023):

Diseño sostenible: con un creciente enfoque en la sostenibilidad y el cuidado del medio ambiente, el diseño editorial se inclina hacia materiales reciclados y técnicas de impresión más respetuosas con el medio ambiente. Los diseñadores buscan reducir el uso de tintas y papeles que generen residuos y optarán por materiales eco-amigables. Además, se fomentará el uso de ilustraciones y fotografías que promuevan mensajes relacionados con la naturaleza y la conservación del planeta.

Minimalismo y tipografía expresiva: la tendencia del minimalismo ha ganado popularidad en los últimos años, y se espera que en 2023 continúe siendo una influencia dominante en el diseño editorial. El uso de diseños limpios y elegantes, con espacios en blanco bien aprovechados, permitirá que el contenido destaque y sea más fácil de leer. Además, se verá una mayor experimentación con tipografías expresivas y creativas para captar la atención del lector y transmitir el tono y la personalidad de la publicación.

Diseño editorial interactivo: en la era digital, la interactividad se ha convertido en una parte esencial del diseño editorial. Se espera que en los libros, revistas y catálogos incorporen elementos interactivos, como códigos QR, realidad aumentada o enlaces a contenido multimedia, para ofrecer una experiencia de lectura más enriquecedora y

atractiva. Esta combinación de medios impresos y digitales permitirá a los lectores interactuar con el contenido de nuevas y emocionantes maneras.

Colores atrevidos y combinaciones inusuales: el uso de colores atrevidos y combinaciones inusuales, siempre seguirá siendo una tendencia. Los diseñadores experimentarán con paletas de colores inesperadas y audaces para destacar entre la competencia y llamar la atención del lector. Se verán combinaciones de colores inusuales que, aunque puedan parecer arriesgadas, lograrán transmitir emociones y personalidad distintiva.

Ilustraciones y arte personalizado: las ilustraciones y el arte personalizado seguirán siendo una tendencia popular a lo largo de los años. Los diseñadores se alejarán de las imágenes de *stock* en favor de ilustraciones únicas y originales que agreguen valor a la narrativa del contenido. Esta tendencia no solo aportará autenticidad, sino que también permitirá a las publicaciones destacarse y crear una identidad visual sólida.

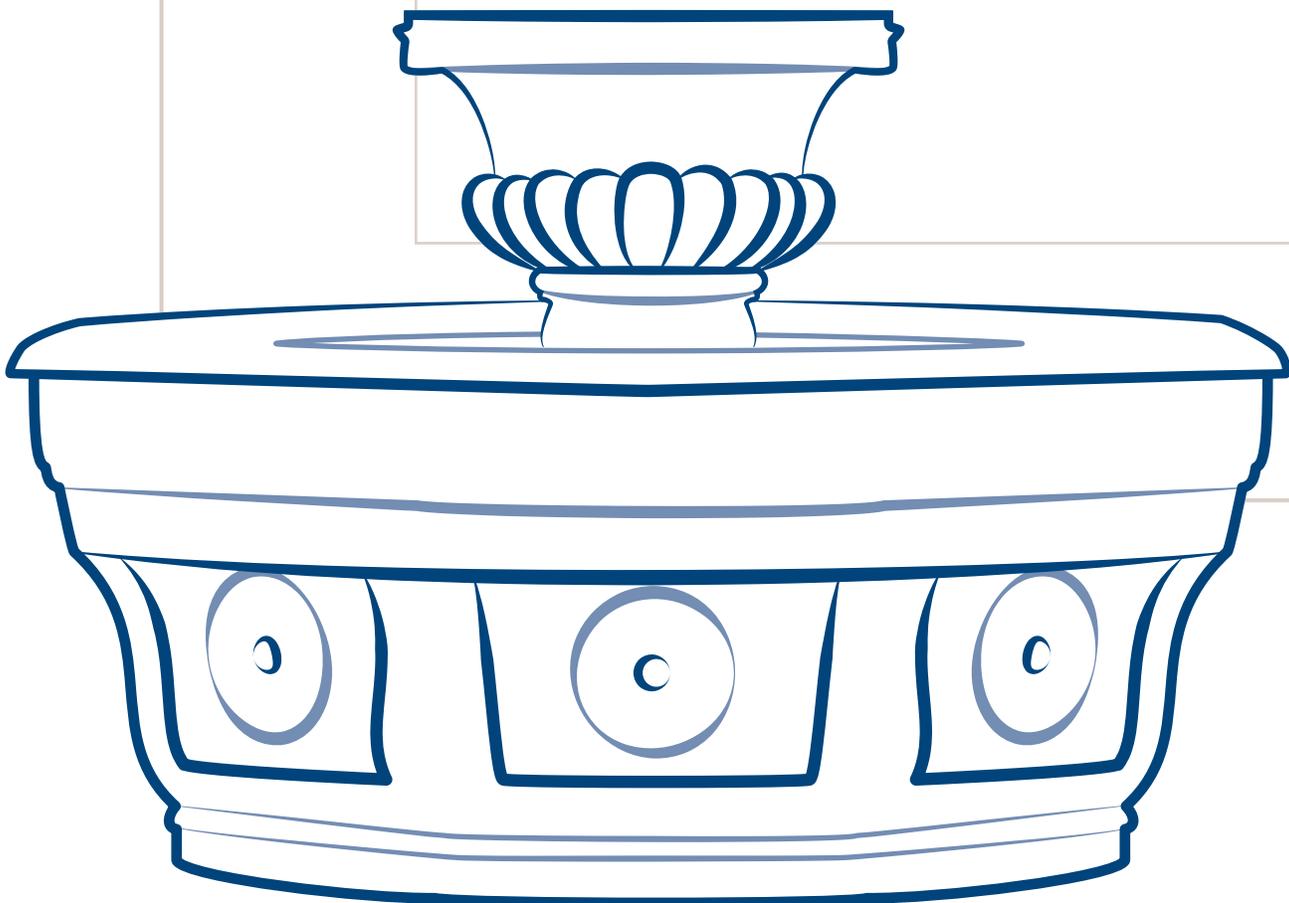
Enfoque en la accesibilidad: la accesibilidad en el diseño editorial es una prioridad a tener en cuenta actualmente. Los diseñadores se esforzarán por crear publicaciones que sean inclusivas y accesibles para todos los lectores, independientemente de sus capacidades. Esto incluirá el uso de tipografías legibles, espaciado adecuado y colores de alto contraste para mejorar la experiencia de lectura para personas con discapacidades visuales.

Diseño editorial inspirado en culturas y tradiciones: la diversidad cultural y las tradiciones seguirán siendo una fuente de inspiración para el diseño editorial. Se verá una mayor incorporación de elementos culturales y diseños inspirados en diversas tradiciones de todo el mundo, lo que enriquecerá las publicaciones con historias y estilos visuales únicos.

Al ser un catálogo de colecciones museográficas la tendencia en la que el proyecto estará enfocado será el minimalismo, de manera que sean las fotografías de las colecciones el elemento que destaque y se distinga del cuerpo de texto.

Se puede concluir con que cada elemento que integra el diseño editorial es de suma importancia para el proceso de diseño; el definir el formato, la retícula, colores y tendencias por seguir facilitará en gran manera el desarrollo del producto, además de que permitirá un flujo de trabajo consistente y de alta calidad gráfica.

5. Definición creativa



En este capítulo se abordará la definición creativa, la cual permitirá establecer los criterios gráficos en los que se basará el desarrollo de este proyecto.

5.1. **Brief de diseño**

Un *brief* es la descripción de los detalles centrales y las expectativas de un proyecto de diseño para una marca. Un buen *brief* de diseño marca la pauta para un proyecto exitoso ya que establece los objetivos, la calidad y los entregables (Asana 2024).

A. Información de la institución

Nombre: Museo de la Universidad de San Carlos de Guatemala

Dirección: 9a. avenida 9-79, Cdad. de Guatemala.

Teléfono: (502) 2232-0721

Correo electrónico: musac.guatemala@usac.edu.gt

Página web: <https://musac.usac.edu.gt/>

Redes sociales: se encuentra en Facebook, Twitter (X) e Instagram como MUSAC Guatemala.

B. Datos del jefe inmediato

Nombre: Carolina Castillo Cáceres

Teléfono: (502) 5113 982

Correo: musacguatemala2013@gmail.com

C. Actividad de la institución

El Museo de la Universidad de San Carlos, es una unidad de servicio de la Dirección General de Extensión Universitaria, especializado en divulgar, educar, conservar, investigar y exponer la cultura, el patrimonio histórico artístico y el saber científico del *Alma Mater*.

D. Programas con los que cuenta

MUSAC ofrece visitas guiadas, charlas y talleres a cargo de profesionales y expertos, conciertos didácticos de marimba, charlas didácticas de marimba, visitas a centros educativos.

E. Instituciones análogas

- Museo Numismático del Banco de Guatemala
- Museo de la Tipografía Nacional
- Museo Nacional de Historia
- Museo del Ferrocarril

F. Proyecto por desarrollar

Catálogo informativo que recopile datos históricos y fotografías de las colecciones que resguarda el Museo de la Universidad de San Carlos.

G. Objetivo

Diseñar un catálogo que recopile fotografías y datos sobre las colecciones del museo con el propósito de informar a las autoridades y catedráticos san carlistas del Campus Central sobre la historia del edificio y los bienes que protegen.

H. Descripción del proyecto

Desarrollo de material editorial impreso con una extensión mínima de 80 páginas y 25 imágenes full color en formato legal con orientación horizontal.

I. Presupuesto

Se estima un presupuesto de Q51,329.69.

J. Restricciones

Se deberán incluir los colores azules correspondientes a la marca del MUSAC, al igual que la tipografía Times New Roman y ZapfHumnst BT. De igual manera se deberán incluir los logos institucionales de la Universidad de San Carlos de Guatemala, la Dirección General de Extensión Universitaria y el Museo de la Universidad de San Carlos; en ese orden.

K. Público objetivo

El proyecto estará dirigido a los docentes y personal administrativo que trabaje dentro de la Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

L. Mensaje a transmitir

Informar los catedráticos y personal administrativo sobre las colecciones artísticas e históricas que se encuentran en el museo que antiguamente funcionaba como sede de la Facultad de Derecho de la Universidad.

5.2. Recopilación de referencias

Una referencia es una fuente que utiliza un diseñador mientras trabaja en un proyecto para encontrar mejores soluciones de diseño (Kichatova 2022). A través de la búsqueda de referencias se pueden encontrar ideas y estilos para llevar a cabo nuestro producto final.

A. Antecedentes gráficos de la institución



Museo de la Universidad de San Carlos de Guatemala



¡Ya abrimos!

Horario:
Lunes a viernes 8:30 a 17:00 hrs.
Sábado 9:30 a 13:00 hrs.
Cerrado: Martes, domingos y
asuetos oficiales.

Admisión:
Nacionales Q. 1.00
Extranjeros Q.8.00

   **Facebook: @MuseodelaUSAC**
Instagram: musacguatemala
Whats App: 53079272

¡Visítalo!

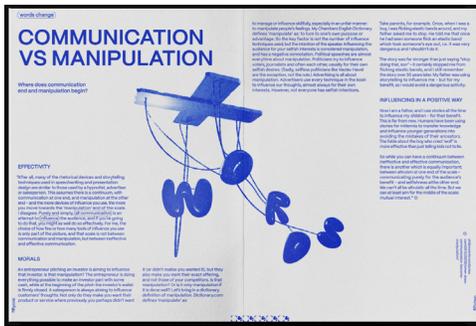
  <https://musacenlinea.org>
 MUSAC Guatemala
WhatsApp: 5307 9272


"Id y enseñad a todos"

C. Referentes visuales: diagramación



D. Referentes visuales: paleta de color



E. Referentes visuales: tratamiento de imagen y tipografía



5.3. Estrategia de aplicación de la pieza por diseñar

A. ¿Qué?

Recopilación de colecciones que pertenecen al Museo de la Universidad de San Carlos de Guatemala y datos históricos del edificio que antiguamente fue la Facultad de Derecho antes de su traslado a la Ciudad Universitaria.

B. ¿Para qué?

Informar a las personas sobre la historia del antiguo edificio de la Facultad de Derecho para promover y preservar la identidad universitaria, informar sobre las diferentes colecciones artísticas y su contexto histórico o social que aportará al pensamiento crítico de los estudiantes al analizar, interpretar y cuestionar diferentes perspectivas y narrativas.

C. ¿Con qué?

Un catálogo impreso con las imágenes de las colecciones y dando detalles sobre sus artistas, el año en que se realizó y su contexto social e histórico; tomando como referencia las salas de exposición y folletos informativos que se brindaron mientras se realizaron las presentaciones de obras.

D. ¿Con quiénes?

El proyecto se llevará a cabo con el apoyo del Museo de la Universidad de San Carlos, la cual brinda recursos materiales, humanos y económicos; también se contará con el apoyo de los docentes de Proyecto de Graduación 2 y Ejercicio Profesional Supervisado quienes brindarán asesorías durante el proceso de diseño.

E. ¿Cuándo?

Se llevó a cabo durante el segundo semestre de 2024, de julio a noviembre para un total de 540 horas.

F. ¿Dónde?

Se realizará en departamento de Guatemala, dentro del Campus Central de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

5.4. Concepto creativo

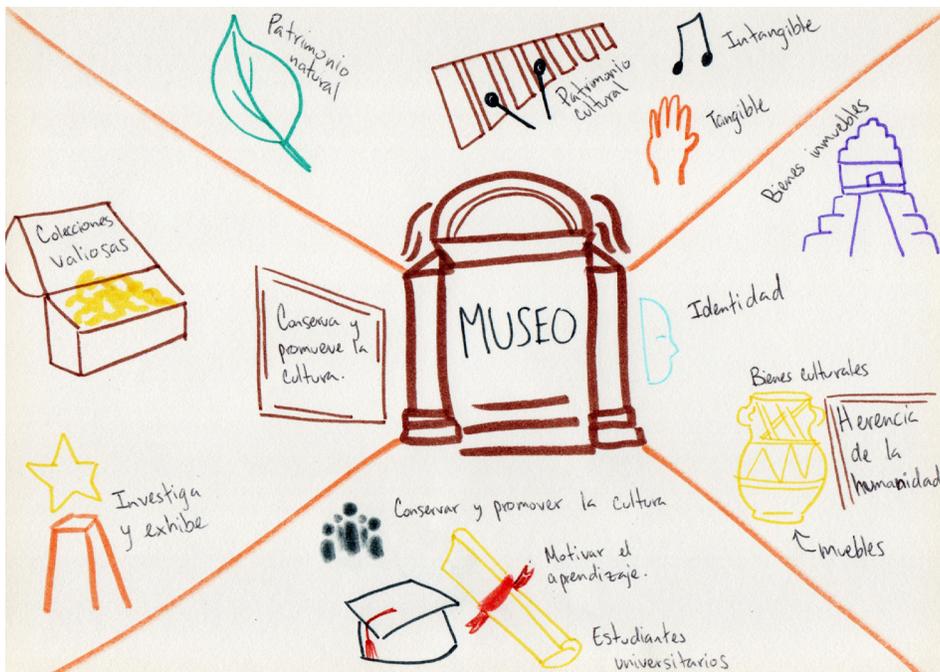
Un concepto creativo se basa en la creación de una idea que resuma la personalidad de la marca y lo que ésta quiere reflejar. Se debe basar en una investigación, partir de datos. Al mismo tiempo, la idea debe ser coherente, amplia y susceptible de desarrollo. Deberá evocar e inspirar, pero también delimitar el marco creativo de actuación de la marca (Barragán 2023).

Para llegar al concepto creativo de este proyecto se utilizaron tres técnicas creativas:

5.4.1. Técnica creativa 1: mapa conceptual

El mapa conceptual es una técnica creativa utilizada como una forma gráfica de expresar los pensamientos en función de los conocimientos que han sido almacenados en el cerebro. De esta manera se conectan ideas con otras utilizando colores, dibujos y palabras enlazadas.

A continuación, se presenta el mapa mental realizado enfocado en la idea del rol de los museos y el grupo objetivo al que se dedican.



A partir de esta técnica se llegó al concepto **“Herencia de la humanidad”** en donde se enfatiza el papel del museo en conservar y promover la educación y la cultura de Guatemala.

5.4.2. Técnica creativa 2: lluvia de ideas

El *brainstorming* o lluvia de ideas es posiblemente la técnica más mencionada en los equipos creativos de las empresas, un método bautizado por Alex Osborn que tiene como objetivo generar muchas ideas en poco tiempo (Mastermedia 2021). Así, las ideas individuales pasan a formar conexiones, ser debatidas y seleccionadas.

A continuación, se presenta la lista de palabras que se definieron en base a la idea de las actividades y lo que se puede observar en el museo en un lapso de 15 minutos.

Lluvia de ideas

Investiga	Colección	Fotografía	Técnica
Reflexiona	Archivos	Inmortalizar	Visibilizar
Promueve	Diversidad	Divulgar	Docente
Influye	Aprendizaje	Observación	Lenguaje
Conserva	Creatividad	Pasillo	Recorrido
Exhibe	Guía	Arquitectura	Interactuar
Identidad	Documentar	Detalles	Estrategia
Cultura	Filosofía	Comunidad	Montaje
Historia	Facultad	Reunión	Arcos
Espacio	Sociedad	Pasado	Personajes
Galería	Análisis	Presente	Independencia
Obras	Charlas	Conexión	Legado
Artistas	Encuentro	Crítica	Distribución
Educación	Estudiantes	Contexto	Relieve
Patrimonio	Didáctico	Civilización	Traslado
Conocimiento	Salón	Apreciar	Fuente

Al terminar esta actividad se seleccionó el siguiente concepto: **Fuente de conocimiento**. Este concepto promueve las actividades didácticas del museo donde buscan promover y conservar la cultura a través de actividades educativas.

5.4.3. Técnica creativa 3: relaciones forzadas

Lo siguiente es un método creativo desarrollado por Charles S. Whiting en 1958. Su utilidad nace de un principio: combinar lo conocido con lo desconocido fuerza una nueva situación (Neuronilla 2008).

El primer paso fue seleccionar 5 palabras aleatorias, en este caso fueron:

- Cristal
- Rompecabezas
- Salvar
- Tejido
- Telón

Al tener estas palabras se generó un listado de palabras en base a las características relacionadas a cada palabra.

Relaciones Forzadas

Transparente	Conexión	Asistencia	Fibra	Escenario
Frágil	Piezas	Rescate	Hilo	Obra
Reflejo	Ensamblaje	Protección	Textura	Musical
Protege	Formas	Seguridad	Textil	Teatro
Realza	Desafío	Refugio	Lana	Inicio
Exhibe	Patrón	Cuidado	Algodón	Entretenimiento
Estable	Encajar	Conservación	Seda	Acto
Estético	Resolución	Apoyo	Construcción	Presentación
Claridad	Montaje	Liberación	Conexión	Escena
Superficie	Fragmentos		Tensión	Utilería
Soporte	Perspectiva		Aguja	Género
Estabilidad	Detalles		Bordado	Desenlace
Luz	Arte		Trabajo	Historia
Lente	Mapa		Tiempo	Cuento
Relieve	Tiempo		Unión	Anécdota
	Memoria			Realidad
	Cooperación			Ficción

Con estos elementos se formaron conexiones y se llegó a estos conceptos:

- Fragmentos del tiempo
- Construcción de la historia
- La historia en escena
- Sombra del pasado
- El reflejo de la historia

Teniendo la segunda idea como base se decidió el siguiente concepto: **Arquitectura con historia**. Este concepto se enfoca en el aspecto estético del museo y el valor histórico de las colecciones que protege.

5.4.4. Concepto elegido

Al finalizar el proceso de las técnicas creativas se llegó a la conclusión de que el mejor concepto creativo es **Arquitectura con Historia**, de esta manera se refuerza la belleza de los detalles arquitectónicos con valor histórico y estético por los que fue declarado Monumento Nacional, además, se promueve el conocimiento de la historia del edificio y las colecciones que conserva.

5.5. Premisas del diseño

A. Premisa tipográfica

Las tipografías Times New Roman y ZapfHumnst BT son las tipografías institucionales que el museo utiliza en su papelería oficial, se agrega la tipografía Snell Roundhand Bold para los titulares como un elemento que complementa la elegancia de los detalles ornamentales de la arquitectura neoclásica.

Times New Roman

ZapfHumnst BT

Snell Roundhand Bold

B. Premisa cromática

Se utilizan los tonos azules institucionales y se complementan con los tonos beige en representación de la estructura y relieves en yeso, el tono marrón representa las puertas y elementos de madera.



#004379
C: 100%
M: 57%
Y: 0%
K: 40%



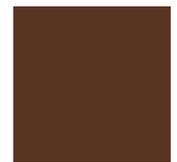
#7891B9
C: 59%
M: 38%
Y: 13%
K: 1%



#FAE5D1
C: 2%
M: 12%
Y: 19%
K: 0%



#D9CCC4
C: 17%
M: 19%
Y: 22%
K: 1%



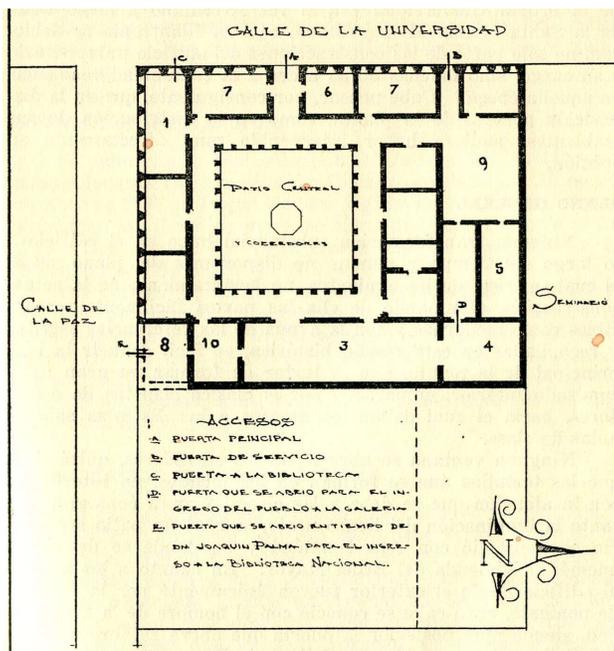
#5b3523
C: 40%
M: 69%
Y: 76%
K: 60%

C. Premisa de formato

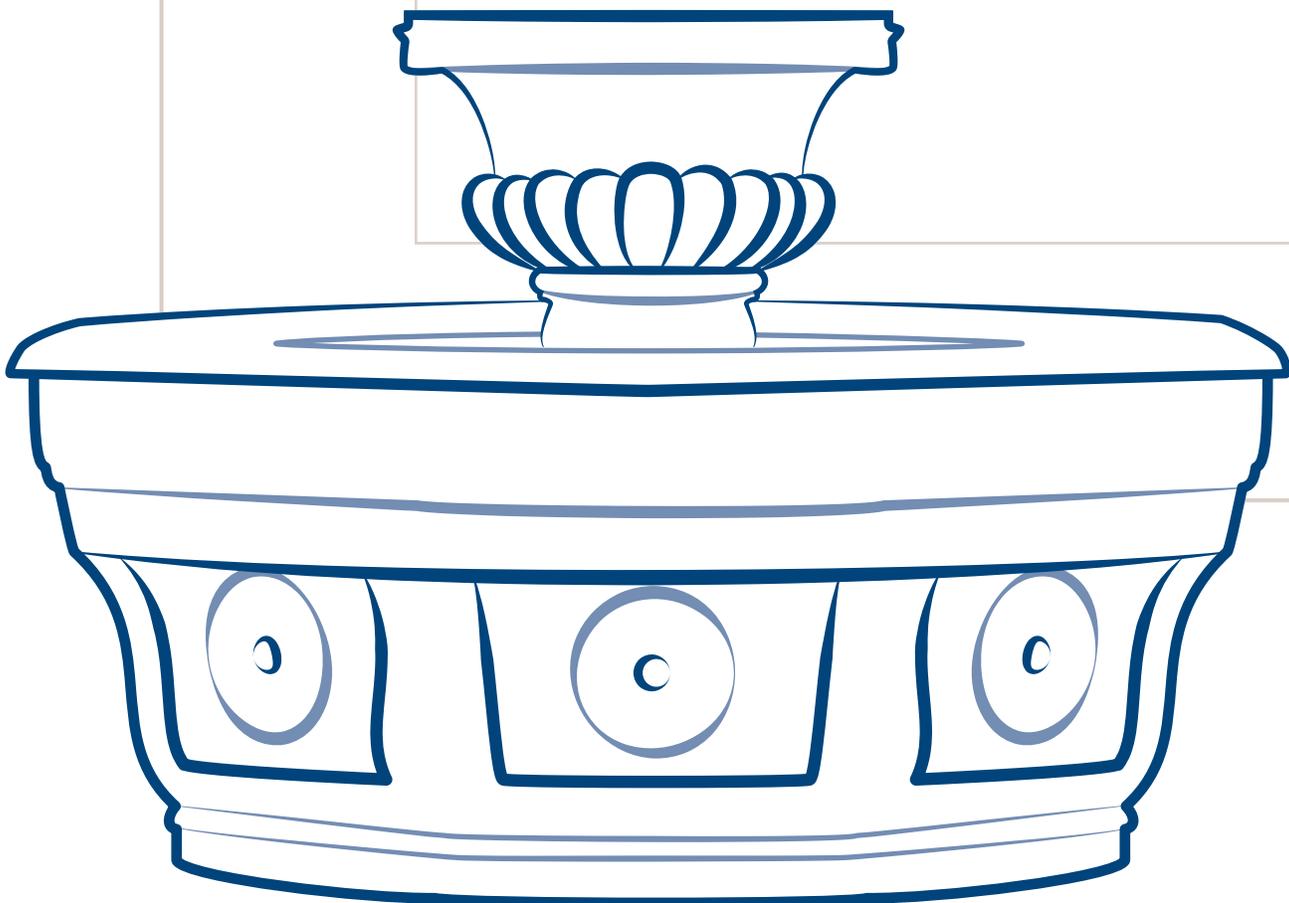
Será un material impreso, las dimensiones de las páginas serán de 8.5" x 14" en formato horizontal con una retícula modular.

D. Premisa icónico-visual

Detalles en relieve y estructura arquitectónica con estilo neoclásico que se puede apreciar en el edificio del Museo de la Universidad de San Carlos para los elementos gráficos por integrar en el material. También se tomará como referencia el plano del edificio para la distribución de elementos en la retícula modular.



6. Producción gráfica



En este capítulo se presentará los niveles de visualización de la propuesta gráfica, el resultado final y la fundamentación técnica sobre los aspectos gráficos del proyecto.

6.1. Nivel de visualización 1

La primera validación consiste en la autoevaluación de las piezas gráficas; para ello se realizaron bocetos a mano de los cuales se seleccionaron tres para evaluarlos y definir la mejor opción para digitalizar. Los bocetos realizados son los siguientes:

6.1.1. Opción 1:



En esta propuesta se representa el techo de madera del Salón General Mayor que representa el auditorio más emblemático de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Para la contraportada de destacan las columnas del edificio y el logo de la universidad encontrado en el Salón General Mayor.

6.1.2. Opción 2



En la propuesta de esta portada se busca destacar la fuente que se encuentra en el patio central del edificio, cuya imagen es lo primero en verse al ingresar al museo. Para la contraportada se destacan las columnas y arcos alrededor del patio central y se agrega el escudo Real y Pontificio encontrado en el edificio.

6.1.3. Opción 3



En esta propuesta se destaca el detalle en relieve sobre el arco de la entrada principal del museo para resaltar la estética neoclásica icónica del edificio, para la contraportada se representa los detalles arquitectónicos que se pueden observar desde el patio central.

Para evaluar los bocetos realizados se utilizó una matriz de evaluación en donde se evaluó la tipografía, tratamiento de la imagen y color. Concluyendo que se utilizaría la opción 2 por la representación icónica de la fuente que se encuentra en su patio central.

	Autoevaluación																	
	Tipografía						Tratamiento de la imagen						Color					
	De acuerdo con la teoría y en comparación con casos análogos estudiados, la paleta tipográfica propuesta:						De acuerdo con la teoría y en comparación con casos análogos estudiados, el tratamiento de imagen:						De acuerdo con la teoría y en comparación con casos análogos estudiados, la paleta de colores propuesta:					
Despierta el interés del público	Es legible y funcional en cualquier tamaño	Se ha tratado con un aporte que le hace única	Es relevante y aporta identidad a la marca	Se ha tratado de tal forma que puede mantenerse vigente	Hace uso de principios fundamentales de diseño gráfico	Los elementos utilizados facilitan que se distinga de los competidores	La composición facilita que el público la distinga y recuerde fácilmente	Guarda relación con los objetivos de la marca, con su naturaleza y su industria	Es pertinente a las características del grupo objetivo por los tanto llama y retiene la atención									
										3	2	1	3	2	1	3	2	1
PORTADA Y CONTRAPORTADA																		
OPCIÓN 1		1	2		1	3		1	3		1	2		1	2		2	16
OPCIÓN 2	2	3		2	3		3	3		3	3		3	3		3	2	27
OPCIÓN 3	2	3		2	3		2	3		3	3		3	3		2	2	25

6.2. Nivel de visualización 2

El segundo nivel de visualización consiste en presentar la propuesta realizada a diseñadores expertos. Para esta validación se utilizó la técnica de grupo focal y entrevistas individuales, estas técnicas son con enfoque cualitativo en donde se reúne a un grupo de personas a quienes se les hace una serie de preguntas para evaluar la pieza. En el grupo focal participaron las siguientes personas:

María Ordoñez Garza

Diseñadora 14 años en diseño editorial. 10 años de docencia. 9 de editor y jefe de Independiente Editorial Digital.

José Francisco Chang Meneses

Docente en la escuela de Diseño Gráfico de la USAC, desde 1993. Atendiendo proyectos de identidad visual, diseño editorial y publicidad.

Laura Elizabeth Ordóñez López

Diseñadora gráfica e ilustradora, con 12 años de experiencia en el medio editorial, algunos de los clientes con los que trabaja: Plaza Pública, Editorial Mistu, Editorial Santi-llana, Unicef Guatemala, entre otros

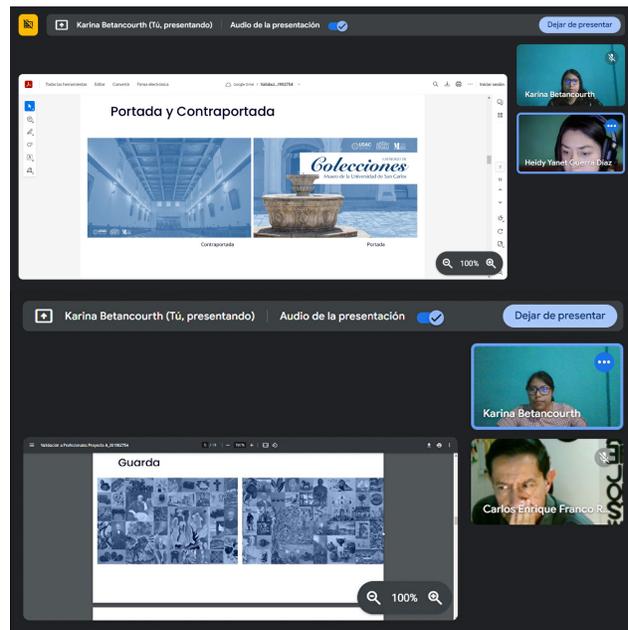
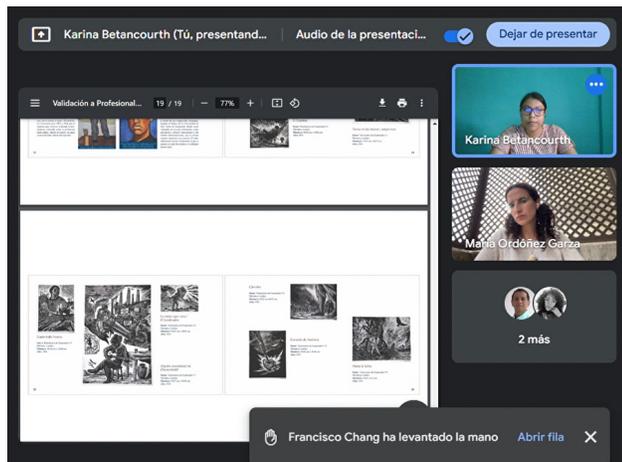
En las entrevistas cualitativas participaron las siguientes personas:

Carlos Enrique Franco Roldan

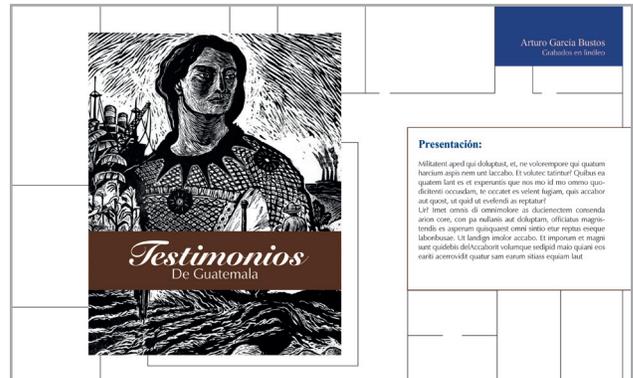
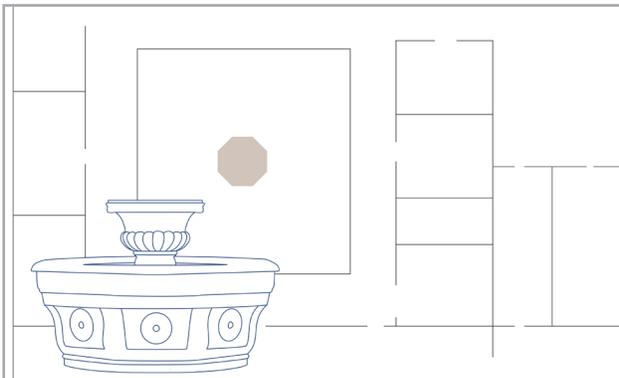
30 años de experiencia laboral en Diseño Gráfico. 25 años de Docencia Universitaria para el campo del diseño grafico

Heidy Yanet Guerra Díaz

Trabaja en Piedra Santa con experiencia en diseño editorial maquetando libros principalmente infantiles y algunas revistas.



La propuesta presentada fue la siguiente:



Los comentarios sugeridos fueron los siguientes:

Proponer otro tipo de diseño o combinación de color para la portada y contraportada, aumentar el tamaño de las imágenes ya que son las protagonistas del material por presentar, evaluar los contrastes de color y unificar los pies de foto en el contenido interior.

6.3. Nivel de visualización 3

El segundo nivel de visualización consiste en presentar la propuesta realizada a la institución y a los beneficiarios. Para esta validación se utilizó la técnica de grupo focal y entrevistas individuales.

En la validación con la institución participaron las siguientes personas:

Elma Carolina Castillo Cáceres

→ Coordinadora del museo con 6 años de experiencia.

Sonia Elizabeth Alfaro Martínez

→ Educadora y parte del programa educativo con 26 años de experiencia.

Flor de María Santizo Ceréu

→ Guía de museo con 15 años de experiencia

Marlon Vinicio Mayen Hernandez

→ Técnico de museo (curador) con 22 años de experiencia.

Cándido Rocael Barrera Cabrera

→ Conservador del museo con 25 años de experiencia



En la validación con los beneficiarios participaron las siguientes personas:

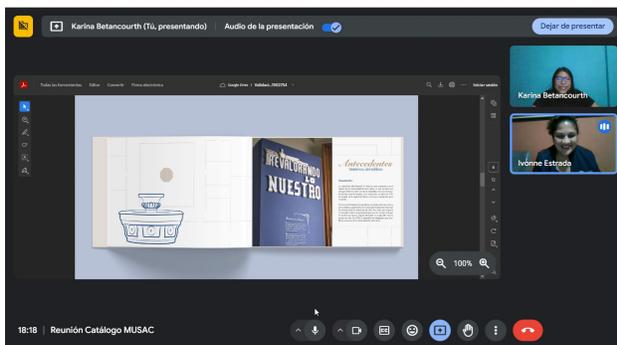
Arquitecto Luis Fernando Salazar García
→ Beneficiario

Ingeniero Byron Manuel Zuñiga Castillo
→ Beneficiario

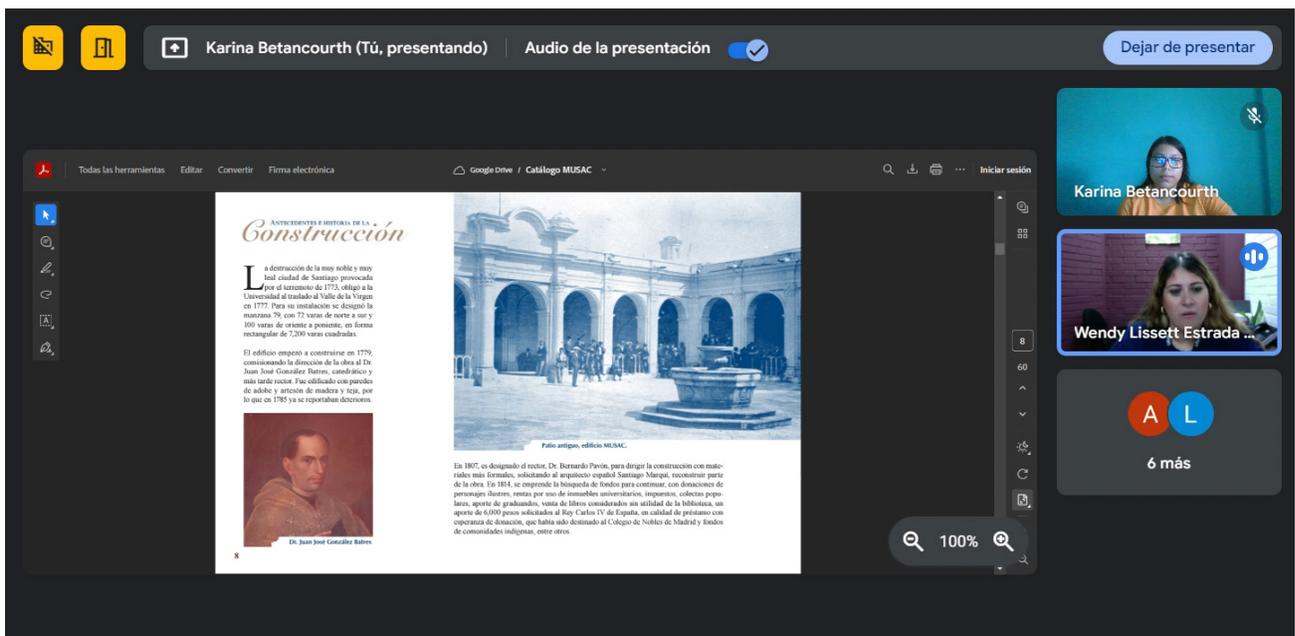
Arquitecta Wendy Lissett Estrada Aguirre
→ Beneficiario

Antropóloga Lilian Elizabeth Ramírez García
→ Beneficiario

Licenciada Gilda Ivonne Estrada Recinos
→ Beneficiario



Durante la presentación se recibieron comentarios positivos, destacando que a los participantes se les hizo atractiva la propuesta de portada y contraportada presentada, además, tuvieron facilidad de relacionar las imágenes de las colecciones con sus datos técnicos; también consideraron valioso el incluir los antecedentes del edificio por su valor histórico.



6.4. Resultado final

A continuación, se presentan la propuesta final de las páginas principales:

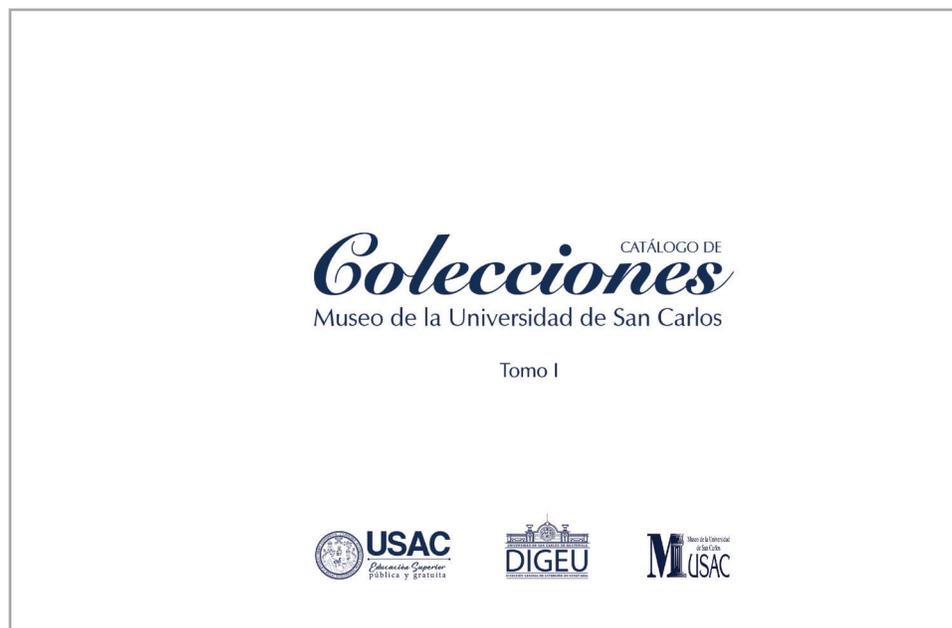
6.4.1. Portada y contraportada



En la portada se utiliza una fotografía que destaca la fuente, la cual se encuentra en el patio central y es uno de los primeros elementos que los visitantes observan al visitar el museo, se realizó un recorte para agregar una textura y dar espacio para el título del catálogo.

En la contraportada se presenta una fotografía que permite apreciar el amplio espacio del Salón General Mayor, uno de los espacios más significativos del museo por su valor histórico y que actualmente funciona como la pinacoteca, es el espacio destinado para exponer las obras de carácter pictórico.

6.4.2. Portadilla



En la portadilla se presenta el título del material y se agregan los logos de las instituciones involucradas para la divulgación del material.

6.4.3. Capítulos



Para la presentación de los antecedentes históricos y cada colección que se incluye en el catálogo se ocuparán ambas páginas, en la página izquierda se coloca una ilustración de la fuente y de fondo se agrega el plano del edificio en donde se visualiza el patio central y la distribución de salones a su alrededor. En la página derecha se destaca una imagen de la colección por presentar y se brinda una síntesis del contenido.

6.4.4. Galería de colecciones



6.5. Fundamentación técnica

A continuación, se brinda la fundamentación de los elementos que componen el diseño del material.

6.5.1. Formato

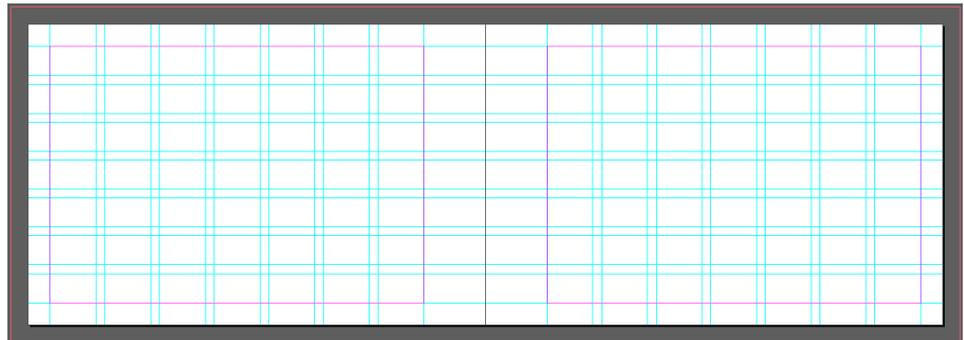
Se decidió el tamaño oficio en orientación horizontal para la presentación del producto ya que se ofrece un espacio amplio, el formato horizontal brinda un estilo moderno y facilita la organización de los elementos gráficos y textuales.



6.5.2. Composición

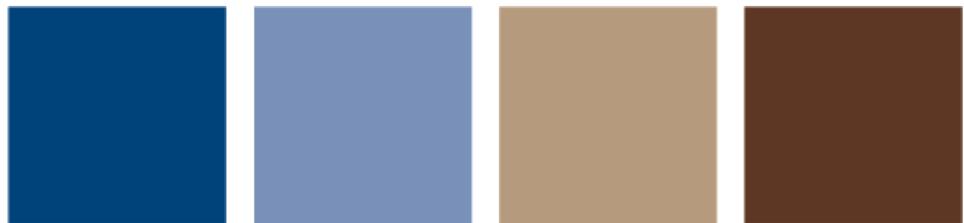
Se utiliza una retícula modular ya que ofrece mayor flexibilidad para adaptar el contenido. Al tener varios módulos permite colocar los elementos de manera eficiente sin necesidad de ocupar todos los espacios. La retícula utilizada contiene 7 filas y 7 columnas, contemplando margen interior de 1.75 pulgadas de manera que el contenido no se vea afectado por la encuadernación al momento de imprimirse.

También se contempla un sangrado de 0.5 pulgadas de manera que si existen variaciones de corte se garantice que la imagen ocupe el espacio deseado.



6.5.3. Código cromático

Se utiliza el azul que identifica a la institución, el beige y café que se asocia a los elementos arquitectónicos del edificio, siendo éstos de yeso, piedra y madera, esto permite que el grupo objetivo pueda enlazar los elementos con la identidad de la institución. Se utiliza el modelo de color CMYK, ya que se ajusta de forma mucho más precisa a las capacidades de lo que puede ofrecer un elemento de impresión.



#00437a
C: 100%
M: 57%
Y: 0%
K: 40%

#7891b9
C: 59%
M: 38%
Y: 13%
K: 1%

#b59a7e
C: 26%
M: 35%
Y: 48%
K: 13%

#5c3624
C: 40%
M: 69%
Y: 76%
K: 59%

6.5.4. Código tipográfico

Se utilizan las tipografías institucionales Times New Roman y ZapfHumanist BT y se agrega la tipografía Snell Roundhand Black Script, una tipografía para representar la estética de la arquitectura, la cual está ligada al estilo neoclásico y es adecuada para textos de longitud media y titulares.

Times New Roman

ZapfHumanist BT

Snell Roundhand Bold

6.5.5. Código icónico-visual

Se utiliza ilustración vectorial para complementar la presentación de cada capítulo, lo cual brinda un estilo moderno y limpio para representar uno de los elementos más icónicos del edificio. El contenido visual en el catálogo serán fotografías de las piezas de cada colección para que el público objetivo pueda apreciar los detalles de cada elemento.



6.5.6. Código lingüístico

Se utiliza un código lingüístico institucional propio de la educación superior utilizado en la Universidad de San Carlos de Guatemala, caracterizada por su formalidad y claridad reforzando la identidad de la institución.

6.6. Lineamientos para la puesta en práctica

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

6.6.1. Componentes del proyecto

Se hará entrega a la institución de los siguientes archivos digitales dado el método de visualización establecido para la pieza gráfica:

- Archivos editables, incluyendo lo siguiente:
- Archivos editables .idml e .indd del documento en el que se desarrolló la maquetación de los contenidos (inDesign Markup Document e InDesign Document), respectivamente.
- Ejemplar PDF para su visualización en alta resolución.
- Artes individuales para Portada, Contraportada y Guarda interior.
- Carpeta con 155 imágenes de las piezas y obras que componen el catálogo.
- Carpeta con las siguientes tipografías: Times New Roman, ZapfHumnst BT y Snell Roundhand.

6.6.2. Especificaciones técnicas

La publicación editorial en formato digital para el Museo de la Universidad de San Carlos como apoyo a la divulgación de las colecciones que custodia se detalla lo siguiente:

- Elaborado a través del programa Adobe InDesign 2021 (64 bit)
- Formato de visualización página a página de 8.5 x 13 pulgadas.
- Publicación de 140 páginas
- Extensión de archivo .pdf
- Margen interno 1.75 pulgadas, márgenes superior, inferior y externo 0.5 pulgadas.

6.6.3. Condiciones de uso

Se hará entrega de la pieza gráfica a través de la vía digital. Esta entrega incluirá las piezas anteriormente descritas.

Los archivos editables que se entregarán en conjunto se encuentran en una carpeta comprimida, la cual contiene el documento editable en el que se elaboró la diagramación del contenido tanto en extensión .idml e .indd. Para hacer uso de estos archivos en caso sea necesario hacer alguna modificación, se debe contar con el programa Adobe InDesign 2021 o sus versiones posteriores.

Al realizar modificaciones de texto se deberá hacer uso de las tipografías Times New Roman, ZapfHumnst BT y Snell Roundhand, las cuales se encuentran en la carpeta en caso de no tenerlas instaladas.

6.6.4. Condiciones de reproducción

Al ser un material gráfico para su reproducción física se deberá mantener el margen interno de 1.75 pulgadas de manera que el contenido no se vea afectado al momento de encuadernarse, se recomienda una encuadernación cartoné o encuadernación en tapa dura para dar un mejor soporte a las páginas y ofrecer mayor durabilidad.

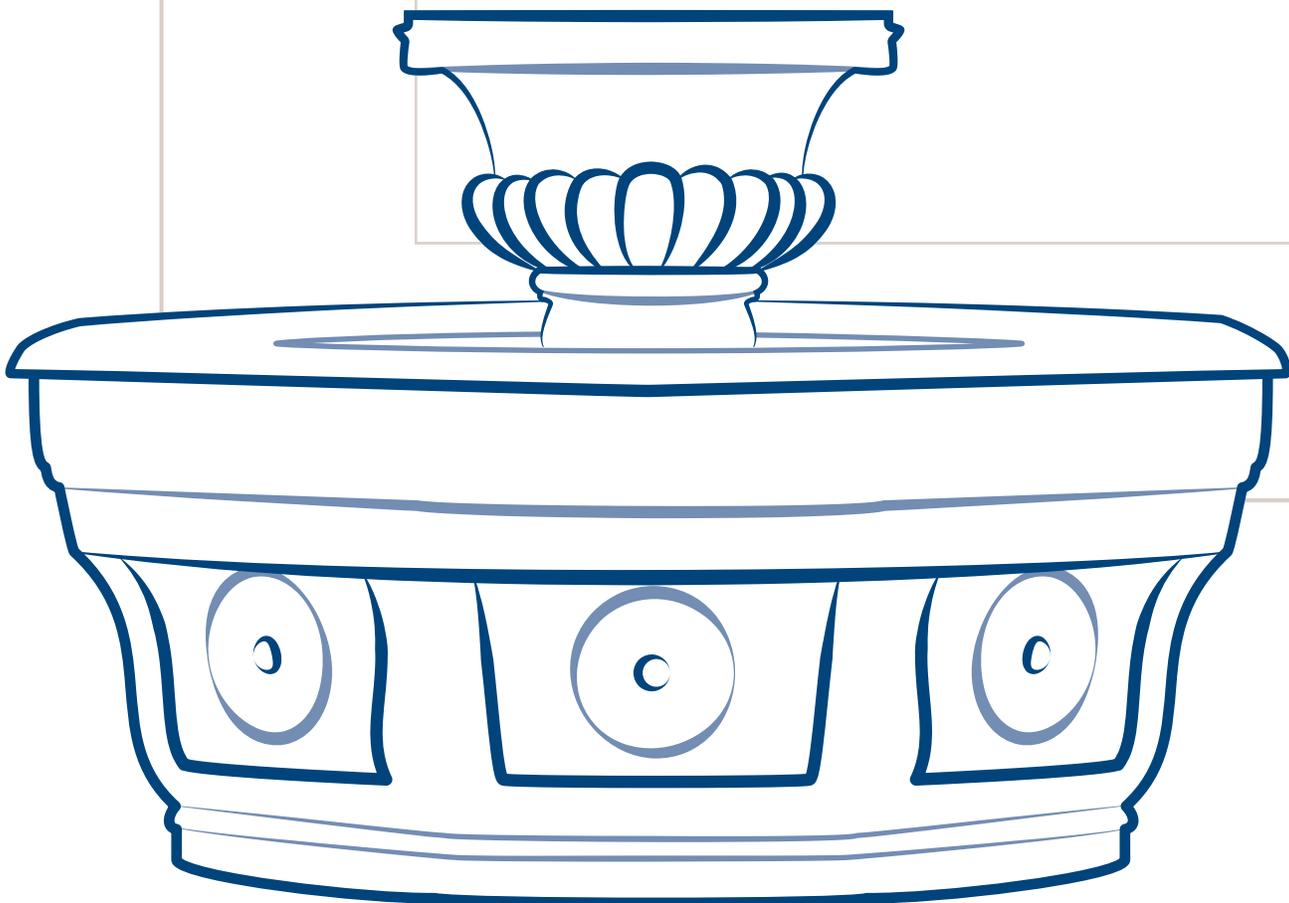
En dado caso sea necesario generar nuevamente el ejemplar para su visualización en PDF a partir del archivo editable se deberá exportar el archivo en alta calidad.

6.6.5. Aporte económico del estudiante

A continuación, se expone el aporte económico que el estudiante realizó a la institución mediante el desarrollo del proyecto, en el cual se detallan los recursos y costos requeridos para su realización.

COSTOS FIJOS	VALOR
Agua	Q 604.71
Electricidad	Q 845.02
Internet y línea fija	Q 546.66
COSTOS VARIABLES	
Pruebas de impresión	Q 277.00
Tinta de impresora	Q 100.00
SERVICIOS PROFESIONALES DE DISEÑO	
Plan operativo, investigación y diagnóstico	Q 3,300.00
Estrategia creativa y <i>brief</i> de diseño	Q 1,000.00
Bocetaje	Q 1,500.00
Diseño de portada y contraportada	Q 1,300.00
Fotografía y postproducción	Q 15,500.00
Diagramación de contenido	Q 13,175.00
Validación de resultados	Q 350.00
Depreciación de equipos	Q 1,486.41
Honorarios	Q 14,933.33
SUBTOTAL	Q 54,918.13
IMPUESTOS	
IVA	Q 6,590.18
ISR	Q 2,745.91
TOTAL	Q 64,254.21

7. Síntesis del proceso



A continuación, se presentan las conclusiones, recomendaciones y lecciones aprendidas durante el desarrollo del proyecto.

7.1. Conclusiones

Se contribuyó con el MUSAC para dar a conocer a las autoridades, catedráticos y personal administrativo de la Universidad de San Carlos el patrimonio que protege el museo, de manera que se den a conocer las diversas colecciones y se divulgue esta información a través de un medio impreso.

Se informó sobre el rol que desempeña el MUSAC a través de un catálogo impreso en donde se recopilan 5 colecciones que custodia la institución y se detallan los antecedentes del edificio histórico en búsqueda del fortalecimiento de la identidad universitaria.

Se diseñó y diagramó un catálogo para el MUSAC en donde se recopilan las piezas que conforman diversas colecciones de manera que las autoridades, catedráticos y personal administrativo del Campus Central de la Universidad de San Carlos aprecien los detalles de las obras y se informen sobre los datos técnicos que corresponden a cada colección.

7.2. Recomendaciones

A. Hacia la institución

Verificar de que en caso de haber más de una persona involucrada en las revisiones de contenido, realizar reuniones grupales con regularidad en donde se reciba retroalimentación en conjunto para seguir mejorando el proyecto por desarrollar

B. Hacia la Escuela de Diseño Gráfico

Asegurar que durante el proceso de validaciones y asesorías se considere llevar a cabo más asesorías conjuntas de manera que el estudiante pueda recibir comentarios y sugerencias de ambos docentes de forma simultánea.

C. Hacia los futuros estudiantes

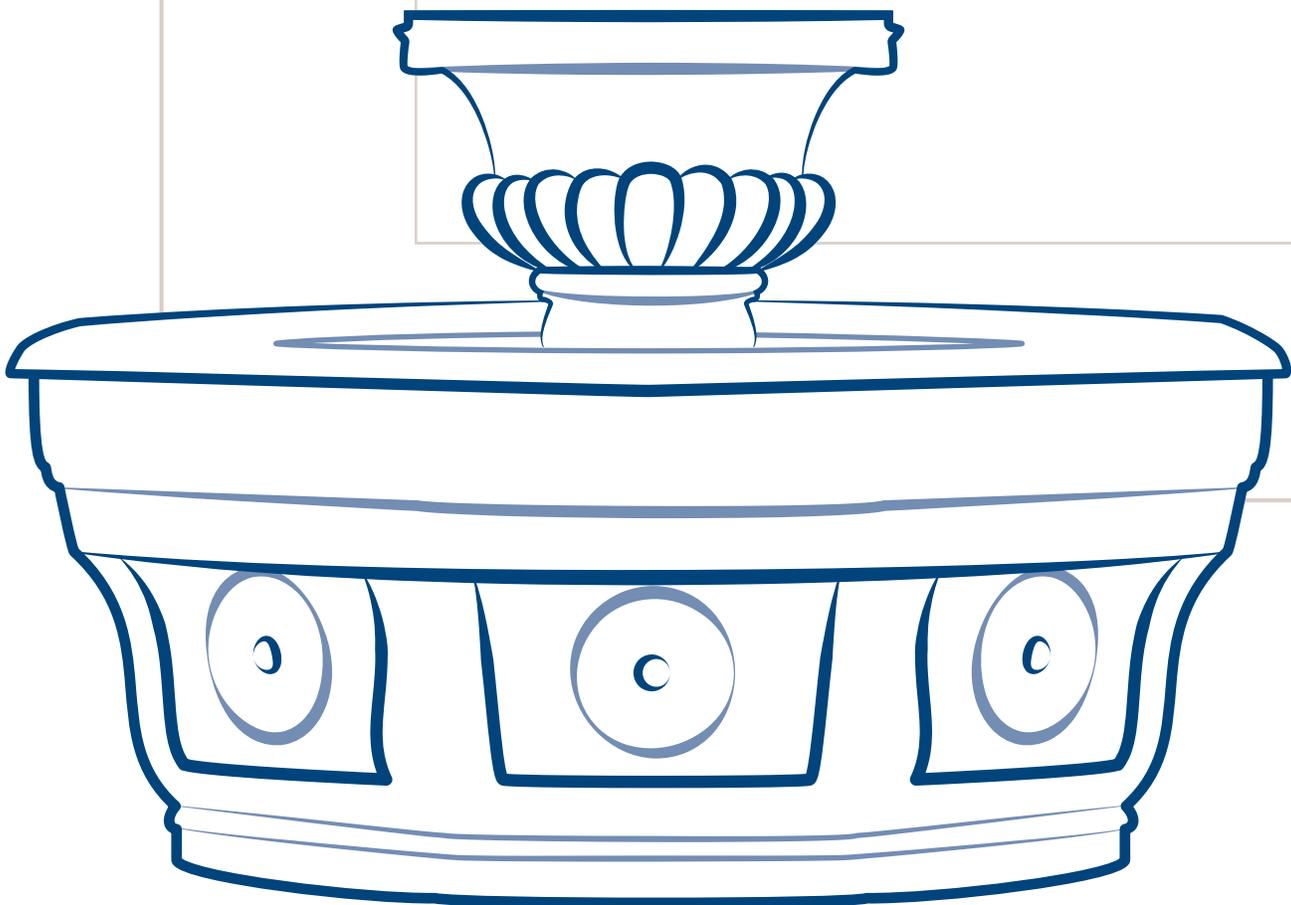
Tomar en consideración la magnitud del proyecto, se debe tomar en cuenta el tiempo que tomará tanto el proceso de investigación y diagnóstico como el de diseño de producto, ya que es necesario estar en constante comunicación con la institución y realizar visitas regularmente.

7.3. Lecciones aprendidas

A través del proyecto de graduación se practicaron técnicas de investigación cualitativa y se desarrolló un producto en base a necesidades reales de la institución, tomando en cuenta sus objetivos y obligaciones.

Durante el desarrollo de este proyecto se pudo interactuar con el equipo que hace posible la protección y promoción del patrimonio universitario, a través de las visitas realizadas y la información que fue brindada se pudo apreciar la gran labor que lleva a cabo el Museo de la Universidad de San Carlos a través de diferentes actividades como su galería de arte, visitas guiadas y conciertos didácticos.

8. Referencias



Adobe. Qué es la tipografía: historia, características y diferentes tipos. 13 de julio de 2023. <https://www.adobe.com/es/creativecloud/illustration/discover/typography.html#01> (último acceso: 5 de mayo de 2024).

Alan, Swan. Universidad del Azuay. 1992. <https://biblioteca.uazuay.edu.ec/buscar/item/12675> (último acceso: 3 de mayo de 2024).

Asamblea Nacional Constituyente. «Artículo 61. Protección al Patrimonio Cultural.» En Constitución Política de la República de Guatemala, de Asamblea Nacional Constituyente, 126. Guatemala: Ediciones Arriola, 1985.

Asana. Cómo crear un brief de diseño en 7 pasos. 24 de enero de 2024. <https://asana.com/es/resources/design-brief> (último acceso: 4 de septiembre de 2024).

Barragán, Mariajosé. La punica verdad de tu marca. 22 de mayo de 2023. <https://mariajosemediamagic.com/que-es-y-para-que-sirve-el-concepto-creativo/> (último acceso: 4 de septiembre de 2024).

Blog Artes Visuales. Formatos en diseño editorial. 2 de octubre de 2006. <https://www.blogartesvisuales.net/diseño-gráfico/editorial/formatos-en-diseño-editorial/> (último acceso: 5 de mayo de 2024).

Buenos Aires. Cultura Buenos Aires. 7 de mayo de 2020. <https://buenosaires.gob.ar/cultura/museos/noticias/trabajo-en-un-museo-sabes-que-hace-un-curador#:~:text=Los%20curadores%20quienes%20antes%20eran,parte%20de%20de%20la%20misma.> (último acceso: 2 de mayo de 2024).

Citysem. La evolución de la inteligencia artificial y sus diferentes usos. 3 de abril de 2023. <https://citysem.es/evolucion-inteligencia-artificial/#:~:text=La%20evoluci%C3%B3n%20de%20la%20inteligencia%20artificial%20ha%20avanzado%20significativamente%20en,y%20la%20seguridad%2C%20entre%20otras.> (último acceso: 1 de septiembre de 2024).

Cortés, Francisco. BBVA. 13 de marzo de 2024. <https://www.bbva.com/es/salud-financiera/que-es-un-presupuesto-y-como-elaborar-uno-en-base-a-objetivos-y-metas/> (último acceso: 19 de agosto de 2024).

Dical. ¿Qué es el diseño editorial y de qué se encarga? 20 de septiembre de 2023. <https://dical.es/blog/diseño/que-es-el-diseño-editorial-y-de-que-se-encarga> (último acceso: 5 de mayo de 2024).

Dynevo. 2019. <https://centrohistorico.gt/museo-de-la-universidad-de-san-carlos-de-guatemala-musac/#:~:text=El%20edificio%20del%20Museo%20de,Guatemala%20a%20partir%20de%201776.> (último acceso: 2 de mayo de 2024).

Eniun. Eniun. 5 de agosto de 2019. <https://www.eniun.com/elementos-conceptuales-punto-linea-plano-volumen/#:~:text=Los%20elementos%20conceptuales%20son%20el,el%20plano%20y%20el%20volumen.> (último acceso: 4 de mayo de 2024).

Equipo Editorial Etecé. Enciclopedia Humanidades. 23 de enero de 2023. <https://humanidades.com/cultura/> (último acceso: 22 de abril de 2021).

ESDIMA. ¿Qué es una retícula en diseño gráfico? 2018. <https://xn--master-diseño-khb.com/reticula-diseño-gráfico/#:~:text=En%20dise%C3%B1o%20editorial%2C%20la%20ret%C3%ADcula,sea%20consistente%20en%20diferentes%20dispositivos.> (último acceso: 5 de mayo de 2024).

Euroinnova Business School. Euroinnova International Online Education. 8 de julio de 2024. Euroinnova Business School (último acceso: 1 de septiembre de 2024).

García, Jorge Zamorano. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. 2008. <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletín/prepa4/n2/m4.html> (último acceso: 4 de septiembre de 2024).

GCF Global. Fundamentos del diseño. 22 de febrero de 2019. <https://edu.gcfglobal.org/es/conceptos-básicos-de-diseño-gráfico/fundamentos-del-diseño/1/> (último acceso: 3 de mayo de 2024).

Ibermuseos. Informe de impacto de la pandemia y repositorio COVID-19 para los museos. 8 de julio de 2021. <https://www.iber museos.org/informe-de-impacto-de-la-pandemia-y-repositorio-covid-19-para-los-museos/> (último acceso: 2 de mayo de 2024).

Kichatova, Mari. Medium. 10 de enero de 2022. <https://bootcamp.uxdesign.cc/the-power-of-references-in-design-88cbc134a331> (último acceso: 4 de septiembre de 2024).

Lifting Group. El impacto revolucionario de la inteligencia artificial en el diseño gráfico. 25 de mayo de 2023. <https://www.liftinggroup.com/expertise/impacto-inteligencia-artificial-en-el-diseno-grafico/> (último acceso: 1 de septiembre de 2024).

Mastermedia. Técnicas de Creatividad en diseño. 29 de noviembre de 2021. <https://escuelamastermedia.es/blog/tecnicas-de-creatividad-en-diseno/> (último acceso: 4 de septiembre de 2024).

Megale, Angelo Altieri. «¿Qué es la cultura?» La lámpara de Diógenes, 2001: 15-20.

Ministerio de Educación. «Curriculum Nacional Base.» Programa de Educación de Adultos por Correspondencia. diciembre de 2014. <https://digeex.mineduc.gob.gt/digeex/wp-content/uploads/2020/09/CNB-PEAC-Primaria.pdf> (último acceso: 11 de agosto de 2024).

Miro. Cronograma. 2024. <https://miro.com/es/cronograma/que-es-cronograma/> (último acceso: 18 de agosto de 2024).

MUSAC. Historia del Museo. 2021. <https://musac.usac.edu.gt/historia/historia-del-museo/> (último acceso: 3 de mayo de 2024).

Neuronilla. Relaciones forzadas (palabras al azar). 15 de mayo de 2008. <https://neuronilla.com/relaciones-forzadas-palabra-al-azar/> (último acceso: 4 de septiembre de 2024).

Osorio, Carlos. Aries. 27 de julio de 2023. <https://aries.es/tendencias-de-diseno-editorial/> (último acceso: 3 de septiembre de 2024).

Pérez, Agustín. ES DESIGN. 3 de noviembre de 2023.

<https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/diseño-grafico/que-hace-un-diseñador-grafico-todas-las-funciones-y-tareas-que-desempeña-diario> (último acceso: 4 de mayo de 2024).

RAE. Real Academia Española. 2024. <https://dle.rae.es/dise%C3%B1o> (último acceso: 3 de mayo de 2024).

Reina, Alberto. La importancia del color en diseño gráfico. 5 de febrero de 2023. <https://albertoreina.com/importancia-del-color/#:~:text=El%20color%20es%20un%20elemento,de%20unidad%20en%20un%20dise%C3%B1o.> (último acceso: 5 de mayo de 2024).

Rojo, Gabriela Bustos. «Teorías del diseño gráfico.» Red Tercer Milenio. 2012. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/47571068/Teorias_del_diseno_grafico-libre.pdf?1469648214=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTeorias_del_diseno_grafico.pdf&Expires=1714798519&Signature=MPntuLvF-2qOEWyF4qWzyTyEJuTxfw8DEHbpWgC0WCbS0q-Q3rB (último acceso: 3 de mayo de 2024).

Rosa León. Rosa León. 11 de octubre de 2016. <https://rosaleon.es/fundamentos-diseno-grafico/> (último acceso: 4 de mayo de 2024).

SERPAT. Servicio Nacional del Patrimonio Cultural. mayo de 2021. <https://www.patrimoniocultural.gob.cl/que-entendemos-por-patrimonio-cultural> (último acceso: 22 de abril de 2024).

Sirope. Un recorrido por la historia del diseño y sus cambios. 23 de mayo de 2023. <https://sirope.es/un-recorrido-por-la-historia-del-diseno-y-sus-cambios/> (último acceso: 3 de mayo de 2024).

Truyol. Pautas para la maquetación y el diseño de catálogos. 17 de febrero de 2022. <https://truyol.com/blog/maquetacion-y-el-diseno-de-catalogos/> (último acceso: 3 de septiembre de 2024).

Universidad Internacional de La Rioja. ¿Qué es el diseño gráfico y por qué es tan importante? 7 de marzo de 2022. <https://mexico.unir.net/noticias/ingenieria/que-es-diseno-grafico/> (último acceso: 3 de mayo de 2024).

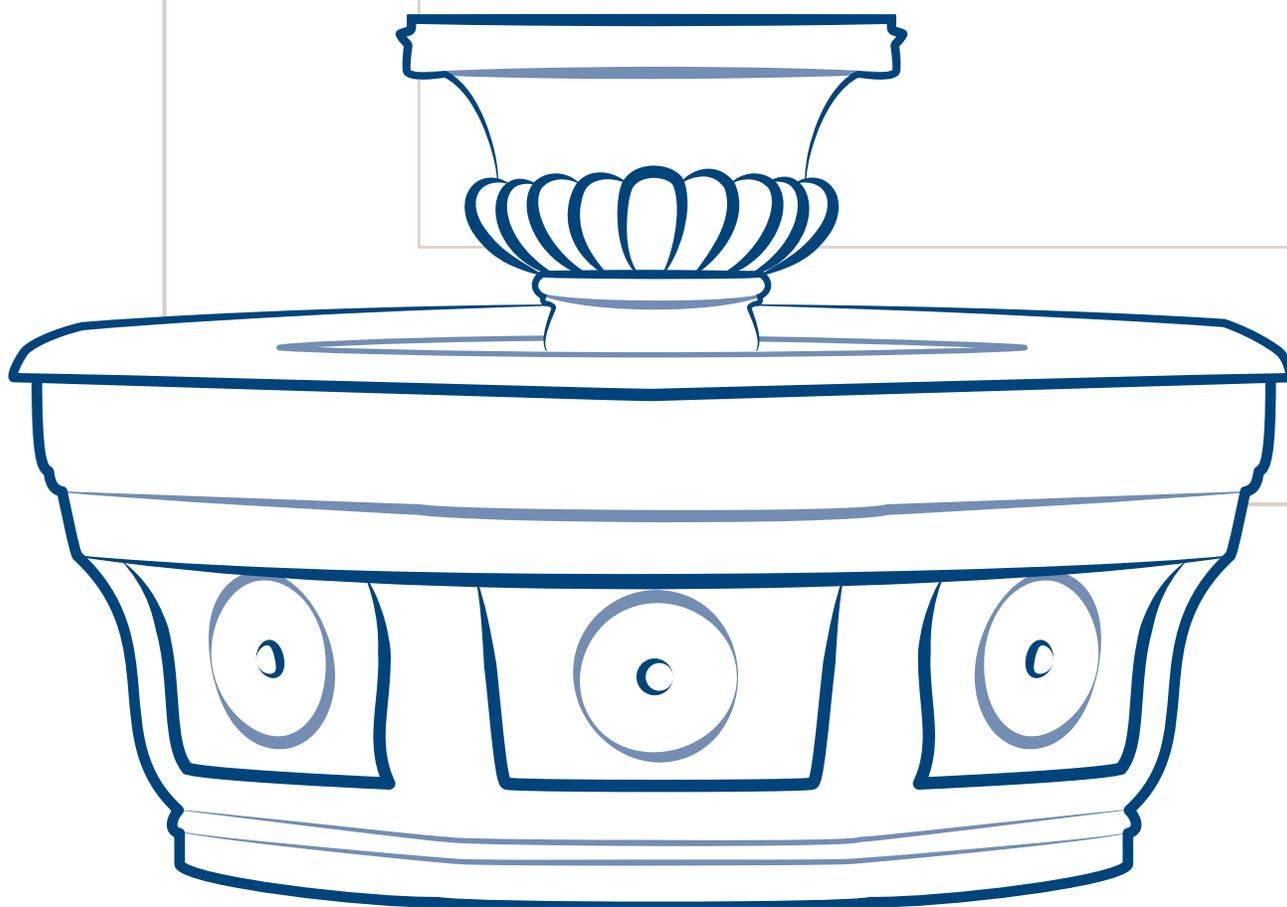
Universidad Juárez del Estado de Durango. «Lo que se de: mapas mentales, mapas conceptuales, diagramas de flujo y esquemas.» Diagramas de Flujo. noviembre de 2014. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/43720567/mapasesquemasflujo-libre.pdf?1457976042=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMAPAS_CONCEPTUALES_DIAGRAMAS_DE_FLUJO_Y.pdf&Expires=1724128604&Signature=PKJxa2XnXJ4gQ-iffsDa4aDtN-TR4OQvloH3~XJZRmQ~u (último acceso: 18 de agosto de 2024).

Vásquez, Marisol. Diario de Centro América. 25 de febrero de 2022. <https://dca.gob.gt/noticias-guatemala-diario-centro-america/la-riqueza-del-patrimonio-cultural-de-guatemala/> (último acceso: 22 de abril de 2024).

Yasen, Noemé. «Aplicación práctica del Diagrama de Gantt en la administración de un proyecto.» Facultad de Ciencias Económicas, Universidad Nacional de Tucumán. 2014. <https://face.unt.edu.ar/web/iadmin/wp-content/uploads/sites/2/2014/12/Aplicaci%C3%B3n-pr%C3%A1ctica-Diagrama-de-Gantt-para-Jornada-IA-Handl.pdf> (último acceso: 18 de agosto de 2024).

Zinchenko, Alexander. AtroPIM. 10 de noviembre de 2020. <https://www.atropim.com/es/blog/publicacion-de-datos/catalogo-de-productos#que-es-un-catalogo-de-productos> (último acceso: 3 de septiembre de 2024).

9. Anexos



A. Boleta de encuesta segunda validación.

A continuación se presenta la guía de preguntas para la validación con los expertos en diseño.

Validación a Profesionales	
Como parte de Proyecto de Graduación se elaborará un catálogo sobre las colecciones que preserva el Museo de la Universidad de San Carlos de Guatemala, enfocado al diseño editorial. El objetivo de esta encuesta es evaluar los aspectos técnicos de la pieza a realizar.	
Nombre Completo _____	Contenido interior ¿La disposición del contenido sigue una estructura lógica y fácil de seguir? Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
Lugar de Trabajo _____	¿El flujo de las páginas permite una navegación fluida y cómoda? Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
Por favor brinde una pequeña descripción sobre su experiencia en el diseño editorial (años de experiencia, trabajo, docencia, etc.) _____ _____	¿El tamaño de la fuente y el interlineado son adecuados? Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
Portada y Contraportada Por favor observe las imágenes y responda a las siguientes preguntas.	¿Los elementos más importantes, como fotografías o información destacada, sobresalen visualmente? Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
¿Considera usted que el título del proyecto es legible? Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>	¿Considera que el diseño del catálogo es pertinente y atractivo? Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
¿Considera que el contenido gráfico en la portada se entiende con el concepto creativo? Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>	¿El diseño interior mantiene una coherencia visual con la portada y la contraportada? Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
¿Considera que la jerarquía en la portada permite una clara secuencia de la lectura? Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>	¿El balance entre el texto y las imágenes es el adecuado para evitar una sobrecarga visual? Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
¿Se percibe la portada y contraportada como una introducción atractiva al contenido interior? Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>	Si desea aportar algún comentario en relación al contenido interior puede hacerlo a continuación: _____ _____
Si desea aportar algún comentario en relación a la portada y contraportada presentada puede hacerlo a continuación: _____ _____	

B. Boleta de encuesta tercera validación.

A continuación se presenta la guía de preguntas para la validación con la institución.

NOMBRE COMPLETO	
PUESTO QUE DESEMPEÑA	
AÑOS DE EXPERIENCIA	
CONTENIDO INTERIOR	
¿El catálogo cumple con los objetivos del museo?	
<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No
¿El flujo de las páginas permite una navegación fluida y cómoda?	
<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No
¿El tamaño de los textos son adecuados?	
<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No
¿Los elementos más importantes, como fotografías o información destacada, sobresalen visualmente?	
<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No
¿El contenido del catálogo es correcto, según la colección y las exposiciones del museo?	
<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No
Si tiene algún comentario o sugerencia sobre el catálogo puede agregarlo a continuación:	
<div style="border: 1px solid black; height: 100px;"></div>	

A continuación se presenta la guía de preguntas para la validación con el grupo objetivo.

Validación a Grupo Objetivo

Como parte de Proyecto de Graduación se elaborará un catálogo sobre las colecciones que preserva el Museo de la Universidad de San Carlos de Guatemala, enfocado al diseño editorial. El objetivo de esta encuesta es evaluar el contenido gráfico y funcionalidad de la pieza a realizar.

Nombre Completo

Título académico:

Lugar de trabajo y puesto que desempeña:

Contenido interior

A continuación se le presentan preguntas en relación al contenido gráfico del catálogo, por favor responda con sinceridad y brinde comentarios si es necesario. Su retroalimentación será de mucha ayuda para el desarrollo del proyecto.

¿Cómo considera el diseño de la portada y contraportada del catálogo?

- Muy atractivo
 Poco atractivo
 Nada atractivo

Si desea brindar algún comentario sobre la propuesta de portada y contraportada presentada puede hacerlo a continuación:

¿El contenido de las páginas permite una navegación fluida y cómoda?

Considera que el tamaño de los textos es...

- Muy pequeño
 Adecuado
 Muy grande

¿Qué tan claro le resulta la organización de las secciones en el catálogo?

Confuso, no se diferencia cuándo inicia una nueva sección de contenido (Antecedentes históricos, Testimonios de Guatemala, etc)

Claro, se diferencia cuándo inicia una nueva sección de contenido (Antecedentes históricos, Testimonios de Guatemala, etc)

¿Los elementos más importantes, como fotografías o información destacada, sobresalen visualmente?

Sí No

¿Cómo califica la combinación de colores usados en el catálogo?

- Muy Buena
 Buena
 Regular
 Mala

¿Considera que la alineación del texto facilita la identificación de los datos técnicos de la obra?

Sí No

Después de observar el catálogo, ¿le interesaría visitar el Museo de la Universidad de San Carlos?

Sí No

¿Considera que el catálogo puede ser una herramienta útil para organizar las visitas con estudiantes y promover la participación de la comunidad universitaria?

Sí No

Si desea aportar algún comentario en relación al proyecto puede hacerlo a continuación:

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

Nueva Guatemala de la Asunción, 10 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 editorial informativo para el Museo de la Universidad de San Carlos de Guatemala -MUSAC-**, de la estudiante **Karina Vanesa Betancourth Lara** de la Facultad de Arquitectura, carné universitario **201902754**, 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 94 páginas fue revisado en formato pdf.



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

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

**“Diseño de material editorial informativo
para el Museo de la Universidad de San Carlos de Guatemala -MUSAC-”**
Proyecto de Graduación desarrollado por:

Karina Vanesa Betancourth Lara

Asesorado por:

Lcda. Carolina Castillo

Lic. Luis Gustavo Jurado

Lcda. Miriam Isabel Meléndez

Imprimase:

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano

