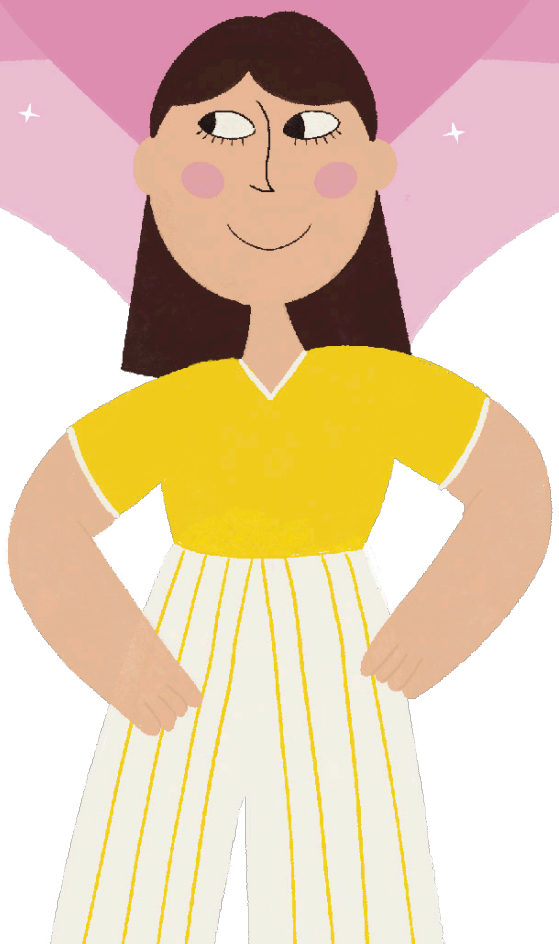
Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico

Diseño de material editorial enfocado en el empoderamiento de las adolescentes para la Asociación Civil Luminarias de Guatemala, Departamento de Sacatepéquez

Presentado por:
Ana Lucía Alarcón Contreras



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

Diseño de material editorial enfocado en el empoderamiento de las adolescentes para la Asociación Civil Luminarias de Guatemala, Departamento de Sacatepéquez

Proyecto desarrollado por:
Ana Lucía Alarcón Contreras

Previo a optar al título de:
Licenciada en Diseño Gráfico
Guatemala, agosto 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

Nómina de Autoridades

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini.
Decano

Msc. Lcda. Ilma Judith Prado Duque.
Vocal II

Arqta. Mayra Jeanett Díaz Barillas.
Vocal III

Br. Oscar Alejandro La Guardia Arriola.
Vocal IV

Br. Laura del Carmen Berganza Pérez.
Vocal V

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

Tribunal Examinador

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini.
Decano

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

Msc. Lic. Luis Gustavo Jurado Duarte.
Asesor metodológico

Lcda. Claudia Anabella Leal.
Asesora gráfica

Lcda. María Egidia Ambrocio Hernández.
Tercer asesor

Agradecimientos

Quiero expresar mi agradecimiento a quienes han sido mi pilar y apoyo incondicional durante toda la carrera universitaria.

Primero, agradezco a **Dios**, quien ha sido mi fortaleza en cada paso de este camino. Su amor y su gracia me han dado la oportunidad de desarrollarme como profesional y de cumplir mis sueños.

A mis papás, por ser la guía que me inspira a superarme cada día, por su amor incondicional y por enseñarme el valor de la perseverancia. Su apoyo ha sido fundamental para mantenerme motivada.

A mis hermanos y cuñadas, por su apoyo constante. Gracias por ser el ejemplo de esfuerzo y dedicación que me ha impulsado a alcanzar esta meta.

A mi abuelito, quien con su sabiduría y cariño me ha acompañado en cada paso. Su ejemplo de fortaleza, dedicación y humildad es una inspiración que llevaré siempre en mi corazón.

A los docentes que me han guiado a lo largo de mi carrera, agradezco su dedicación y compromiso.

Finalmente, a la **Institución Luminarias de Guatemala**, por abrirme sus puertas y brindarme la oportunidad de aprender y crecer. Su labor y compromiso han dejado una huella invaluable en mi vida.

Gracias a todos ustedes, este logro es tan suyo como mío.

Índice

Capítulo 01
Fundamentación del proyecto

15

Antecedentes pág. 17

Problema de comunicación visual pág. 19

Justificación pág. 19

Objetivos pág. 20

Capítulo 02
Perfiles

23

Perfil de la institución pág. 25

Perfil del grupo objetivo pág. 31

Capítulo 03
Planeación operativa

35

Flujograma pág. 37

Cronograma pág. 40

Previsión de insumos y costos pág. 41

Capítulo 04
Marco teórico

45

En la lucha contra la discriminación hacia la mujer pág. 47

Empoderando a través del diseño gráfico pág. 54

Diseñando con valores para adolescentes pág. 61

Capítulo 05
Definición creativa

71

Brief de diseño pág. 73

Recopilación de referencias pág. 75

Estrategia de aplicación de la pieza por diseñar pág. 79

Concepto creativo pág. 80

Premisas de diseño pág. 84

Capítulo 06
Producción gráfica

89

Nivel de visualización 1 pág. 91

Nivel de visualización 2 pág. 96

Nivel de visualización 3 pág. 101

Resultado final pág. 104

Fundamentación técnica pág. 106

Lineamientos de la puesta en práctica pág. 112

Aporte económico del estudiante a la institución pág. 114

Capítulo 07
Síntesis del proyecto

117

Conclusiones pág. 119

Recomendaciones pág. 120

Lecciones aprendidas pág. 121

Capítulo 08
Listado de referencias

Referencias bibliográficas pág. 125

Referencias electrónicas pág. 125

Referencias legales pág. 129

123

Capítulo 09
Anexos

Anexo 1 pág. 132

Anexo 2 pág. 132

Anexo 3 pág. 133

Anexo 4 pág. 133

Anexo 5 pág. 134

Anexo 6 pág. 134

131

Capítulo 10
Índice de Figuras

137

Introducción

El presente trabajo fue desarrollado como proyecto para obtener el título de Diseñador Gráfico. Se llevó a cabo en colaboración con la Asociación Luminarias de Guatemala durante el segundo semestre de 2024. Su objetivo es contribuir a la difusión de los principios y valores que fomentan el desarrollo integral y el empoderamiento de las adolescentes del programa, proporcionándoles herramientas que impulsen su crecimiento como líderes, no solo para impactar positivamente en sus comunidades, sino también para asegurarse un futuro con más oportunidades. A través de la creación de material gráfico editorial, se busca reforzar la importancia de la autoestima, la responsabilidad y la resiliencia.

La estructura del trabajo es la siguiente:

El primer capítulo
Trata los antecedentes de la problemática social relacionada con este proyecto, así como la definición del problema, los objetivos y la solución propuesta.

El segundo capítulo
Se centra en los perfiles de la institución para la cual se desarrolla este proyecto, así como del público objetivo al que está dirigido el proyecto.

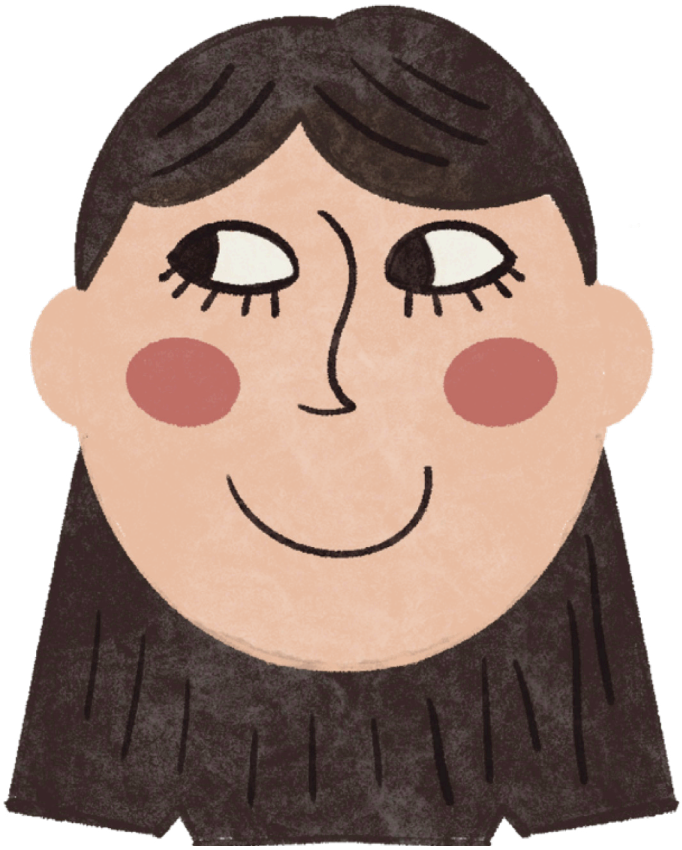
El tercer capítulo
Abarca la planificación del proyecto, tanto en términos financieros como de tiempo, junto con las actividades que conlleva.

El cuarto capítulo
Presenta el marco teórico que da contexto a la realización del proyecto, abordando tanto la problemática social como los elementos de diseño gráfico; es decir, las bases teóricas.

El quinto capítulo
Incluye la conceptualización creativa de la solución planteada para enfrentar el problema, así como los principios de diseño que serán la guía para la implementación de esta solución.

El sexto capítulo
Abarca el proceso de producción gráfica que implicó la creación del material propuesto como solución al problema, desde las etapas de bocetaje hasta su validación. Además, se justifica las decisiones de diseño que guiaron este proceso y se incluyen instrucciones para su adecuado uso y reproducción por parte de la institución.

Finalmente,
El séptimo capítulo
Presenta una síntesis del proyecto a través de las conclusiones, recomendaciones y lecciones aprendidas.



01

Fundamentación del proyecto

En este capítulo se analizará la problemática social que da contexto a este proyecto, explorando sus antecedentes y cómo diversas instituciones trabajan para abordar el problema. A continuación, se planteará el problema de comunicación visual que se busca resolver, seguido por la justificación del proyecto y los objetivos que orientarán su desarrollo.

“La igualdad de las niñas y las adolescentes es responsabilidad de todas y todos. No mires a otro lado.”

– UNICEF

1.1 Antecedentes

A. Discriminación hacia la mujer

La discriminación hacia la mujer se manifiesta en diversas formas y afecta a las mujeres en casi todos los aspectos de la vida. Esta discriminación puede ser tanto explícita como implícita, y se puede observar en el ámbito social, económico, laboral, educativo y político, entre otros.
Existen diversas formas en las que se presenta la discriminación hacia la mujer, entre ellas están:

La desigualdad salarial: las mujeres en muchos casos reciben menos salario que los hombres a pesar de realizar el mismo trabajo.
Violencia de género: la violencia física, sexual y psicológica contra las mujeres es una de las formas más extremas de discriminación. Esto engloba el abuso doméstico, la violación y la trata de personas.
Estereotipos de género: las mujeres constantemente tienen que cumplir con un estereotipo que les limita sus oportunidades.
Acceso a la educación: en muchas partes del mundo las niñas, adolescentes y mujeres no se les permite estudiar ya que su rol es cumplir con las tareas del hogar.

UNICEF menciona que en América Latina y el Caribe es la región del planeta con más desigualdad, discriminación y violencia. La vivencias, oportunidades y discriminaciones que se experimentan no son iguales estas cambian según su lugar de residencia, las normas sociales y la condición de pobreza en la que viven.

A esto se le suman factores como contar con alguna discapacidad o pertenecer a comunidades indígenas en donde tienen muy arraigados este tipo de creencias.

Las brechas de desigualdad entre hombre y mujer solo hacen más evidente el poco cumplimiento de los derechos humanos de las mujeres y el logro de su autonomía en tres dimensiones:

1. La autonomía física, que se refiere a la capacidad para decidir libremente acerca de su propio cuerpo, su sexualidad y su derecho a vivir una vida libre de violencia.
2. La autonomía económica, que se refiere a la posibilidad de acceder y controlar activos y recursos propios.
3. La autonomía en la toma de decisiones, que se refiere a la participación en las decisiones que afectan su vida, la de sus familias, sus comunidades y la sociedad en su conjunto.[1]

Según la Comisión Interamericana de Derechos Humanos en Guatemala, las mujeres siguen estando representadas por debajo de sus propias capacidades y se encuentran con grandes problemas para poder cumplir sus derechos. Son desproporcionadamente más pobres que los hombres guatemaltecos, tienen menos acceso a la educación y a la asistencia sanitaria, padeciendo altos niveles de mortalidad materna y desnutrición. Las mujeres indígenas y las que se encuentran en una situación de extrema pobreza, suelen sufrir múltiples modalidades de discriminación y exclusión social. Esta discriminación y exclusión que experimentan las mujeres afecta no solo a sus derechos sino también al desarrollo integral de la sociedad guatemalteca. Por lo tanto, la Comisión Interamericana de Derechos Humanos recalca que la situación de discriminación que enfrentan las mujeres en Guatemala dificulta el adecuado desarrollo del proceso de democratización y la consolidación del Estado de Derecho en ese país.[2]

1. Naciones Unidas, CEPAL. «Introducción a la desigualdad de género». Acceso 2 de agosto de 2024. https://igualdad.cepal.org/es/genero/introduccion-la-desigualdad-de-genero
2. La comisión Interamericana de Derechos Humanos. «La situación de la mujer». Acceso 2 de agosto de 2024. https://www.cidh.org/countryrep/Guatemala2003sp/capitulo5.htm

Esta situación provoca que las niñas, adolescentes y mujeres guatemaltecas no puedan soñar ni trabajar por un futuro digno. No les permite desarrollarse ni explotar su potencial, se les obliga a mantenerse en un estándar social que deben cumplir sin importar sus ideales.

Frente a esta situación existen varias organizaciones que se dedican a trabajar en el empoderamiento de la mujer. Así como la Asociación Civil Luminarias de Guatemala que por medio de sus programas buscan empoderar a las adolescentes para que rompan el círculo de la pobreza del que vienen y re imaginen su futuro.

Impulsar la igualdad de género por medio del empoderamiento de las mujeres y niñas es fundamental para garantizar sus derechos humanos, asimismo, esto permitirá el desarrollo sostenible de una sociedad sana.

Apoyar el empoderamiento no es más que fortalecer los conocimientos y capacidades de las niñas, adolescentes y mujeres para que ellas tengan la libertad y el apoyo suficiente para tomar decisiones sobre su propia vida.

1.2 Problema de comunicación visual

Posterior a realizar un diagnóstico de necesidades ante las autoridades de la Asociación Civil Luminarias de Guatemala se identificó el siguiente problema:

Desconocimiento que tienen las adolescentes de la Asociación Civil LUMINARIAS de Guatemala respecto de los principios y valores que le permiten ser una mujer auténtica, segura y capaz.

1.3 Justificación

A. Trascendencia

La discriminación hacia la mujer ha sido constante en la historia de Guatemala. La violencia de género se ha

utilizado para controlar y someter a las mujeres, privándolas de educación, salud y oportunidades. Generalmente, las niñas abandonan la escuela antes que los niños, no necesariamente para iniciar sus carreras laborales, sino porque deben ocuparse de las labores del hogar. Esto no solo retrasa el progreso de las mujeres, sino también el de sus familias, comunidades y la sociedad en general. Por lo que, trabajar en el fortalecimiento de sus principios y valores desde la adolescencia les permite convertirse en mujeres líderes y exitosas en el futuro.

B. Incidencia

A través del diseño gráfico, se puede colaborar en la formación de las adolescentes al informarles sobre la importancia de convertirse en mujeres líderes, mediante el fortalecimiento de sus principios y valores, los cuales les servirán de guía durante su desarrollo como mujeres guatemaltecas.

C. Factibilidad

El proyecto es factible debido a que hay un estudiante de Diseño Gráfico en su último año que será el encargado de ejecutarlo. Además, cuenta con el respaldo y apoyo de la institución, que proporcionará recursos humanos, materiales y financieros necesarios. Finalmente, es viable gracias al respaldo de la Universidad de San Carlos de Guatemala que le brinda dos asesores que acompañan al estudiante en todo el proceso.

1.4 Objetivos

A. General

Contribuir con la Asociación Civil LUMINARIAS de Guatemala para difundir la importancia de los principios y valores que promueven el desarrollo integral convirtiendo a las adolescentes en líderes, mediante la creación de material gráfico editorial.

B. De comunicación

Informar a las adolescentes que pertenecen a la Asociación Civil LUMINARIAS de Guatemala sobre la importancia de conocer el valor que tienen como mujeres en la sociedad, con el fin de reducir la discriminación hacia la mujer mediante material editorial.

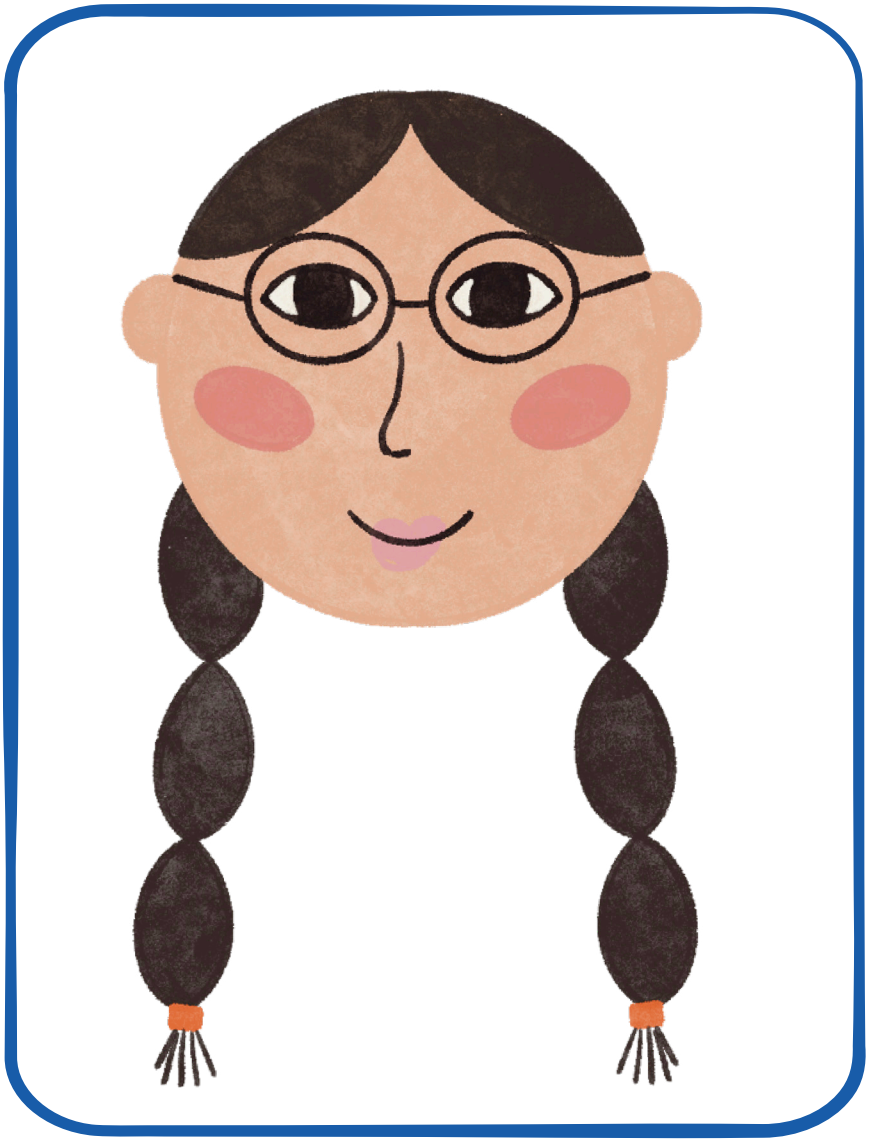
C. De diseño

Diseñar material editorial impreso para la Asociación Civil LUMINARIAS de Guatemala con el fin de promover el liderazgo y empoderamiento de las adolescentes pertenecientes al programa.

Conclusión

En este capítulo se ha abordado la problemática social de la discriminación hacia la mujer, así como los esfuerzos de instituciones como la Asociación Civil Luminarias para empoderar a las adolescentes y romper el ciclo de pobreza.

A continuación, se profundizará en las labores que realiza esta institución y el público objetivo al que está dirigido el proyecto.



02

Perfiles

En el capítulo anterior se presentó la problemática social, junto con los objetivos y la justificación de este proyecto. En este capítulo se describe a la Asociación Civil Luminarias de Guatemala, para la cual se desarrollará el proyecto. Además, se detalla el perfil del grupo objetivo al que estará dirigida la pieza de diseño gráfico.

2.1 Perfil de la institución

A. Asociación

Asociación Civil Luminarias de Guatemala
Dirección:
Lote 79, Jardines de San Lucas IV,
San Lucas Sacatepéquez.
Teléfono:
3995 1179
Email:
casa.luminarias@gmail.com
Página Web:
https://www.luminariasproject.com/

B. Características del sector social

La Asociación Luminarias trabaja principalmente en el sector pobreza, tal y como mencionan en su página, «Luminarias ayuda a las adolescentes a romper el círculo de la pobreza proporcionándoles alojamiento, educación, desarrollo juvenil, formación religiosa y actividades de extensión comunitaria. Las adolescentes adquieren confianza en sí mismas, dominan habilidades para la vida y, en última instancia, ganan una vida llena de nuevas opciones.
Las adolescentes son educadas por profesionales que despiertan su imaginación y alimentan sus sueños. Aprenden piano, rasguean guitarras, juegan al fútbol, toman clases de kárate, leen libros, hacen arte y ven películas con sus amigas. Reflexionan sobre sus viajes, se descubren a sí mismas y crecen en su fe a medida que comprenden la identidad que Dios les ha dado y confían más en ellas cada día.» [3]

3. LUMINARIAS, «Qué hacemos», acceso el 13 de febrero del 2024, https://www.luminariasproject.com/what

C. Historial de la institución

«En 2013, una chica de 16 años se acercó al cofundador de Luminarias y psicólogo clínico, Franklin Polanco, con lágrimas en los ojos. Su padre le había denegado la posibilidad de seguir estudiando porque los fondos escolares de la familia estaban reservados para su hermano. Eso significaba que había llegado el momento de casarse y trabajar... a los 16 años. DECIDIERON ACTUAR trabajando con jóvenes vulnerables en toda Guatemala, no dejaban de oír la misma situación: a las jóvenes no se les daba la oportunidad de escribir sus propias historias.

Según el Informe de Seguimiento de la Educación en el Mundo de la UNESCO, si eres una niña guatemalteca, sobre todo si procede de una aldea rural o indígena, tienes todas las de perder.
Establecieron un hogar comunitario a finales de 2013 para atender a las primeras 15 adolescentes, todas ellas en situación de pobreza severa. En el hogar Luminarias, ofrecen a las adolescentes oportunidades que pueden llevarlas a graduarse y a la universidad si lo desean, transformar su futuro y mejorar sus vidas y comunidades para las generaciones venideras.» [4]

Su representante legal es el director general de la asociación Sergio Ichaj.

La principal fuente de financiamiento de la Asociación es la Organización LUMINARIAS ubicada en Saint Paul, Minnesota, Estados Unidos.

a. Proceso de elección de las adolescentes que forman parte del programa de beca educativa:

- Cada año se hace una evaluación de la cantidad de becas que se pueden dar. Estas dependen del número de adolescentes graduadas en el año o si en dado caso alguna se retiró del programa. El número máximo de adolescentes dentro de la organización LUMINARIAS es de 16.

- Se hace una selección de adolescentes que puedan formar parte del programa, estas deben de tener un coeficiente intelectual alto, que su familia no cuente con los recursos económicos suficientes para poderles proveer el estudio o bien que cerca de su comunidad no cuenten con acceso a la educación.

- Se priorizan departamentos en donde LUMINARIAS no ha apoyado y se socializa la información, de boca en boca y se hacen visitas en los centros educativos de las comunidades.

- Se hace visitas domiciliares en cuanto se identifican posibles candidatas.

- Ya identificadas se le invita a la convivencia que se realiza en la Asociación LUMINARIAS, un campamento de una semana en donde se les muestra la rutina de las niñas ya becadas, sus actividades cotidianas y como las llevan a cabo.

4. LUMINARIAS, «Nuestra Historia», acceso el 13 de febrero de 2024, https://www.luminariasproject.com/what

- En el campamento se les hacen pruebas de coeficiente intelectual, pruebas psicológicas y médicas para detectar alguna enfermedad o daño psicológico, de ser algo grave la asociación no puede hacerse cargo de ellas por lo que no pueden optar a la beca.

- La junta directiva de Guatemala es la encargada de la elección de las adolescentes.

- Se comunican con los padres para informarles que sus hijas han sido aceptadas en el programa.

- Una semana antes de que el colegio inicie se le trae a casa LUMINARIAS para iniciar su adaptación.

b. Beneficiarios directos e indirectos

Las adolescentes, los padres de familia y las comunidades de donde vienen. Ya que ellas regresan siendo profesionales para implementar proyectos/campañas que sean de ayuda para su comunidad.

D. Filosofía

A. Misión

«Participar en la transformación de la vida de mujeres adolescentes que tienen limitadas o ninguna opción para tener una vida digna y productiva. Se hace esto con las integrantes de la Familia Luminarias por medio de su educación y su desarrollo integral personal para que ellas puedan escapar de vidas de pobreza y tener vidas dignas, productivas y convertirse en modelos ejemplares, líderes en sus comunidades y en su entorno social.» [5]

Acciones que se llevan a cabo para cumplir su misión

- Identificar mujeres adolescentes con necesidades e invitarlas a formar parte del programa.
- Se aseguran de que realmente se reciba una educación de calidad.

5. Asociación LUMINARIAS de Guatemala, «Imagen destacada», Facebook, 25 de enero de 2023, acceso el 13 de febrero de 2024, https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=pfbid086p8ykgxMSzpVida4N3a2no6a-8ZZzXSipnwsLxaV1xpHtcfqSxhbN6GvcQL3Q8j9l&id=100680688108 21
6. Asociación LUMINARIAS de Guatemala, «Imagen destacada», Facebook, 25 de enero de 2023, acceso el 13 de febrero de 2024, https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=pfbid086p8ykgxMSzpVida4N3a2no6a-8ZZzXSipnwsLxaV1xpHtcfqSxhbN6GvcQL3Q8j9l&id=100680688108 21

- Empoderamiento de la mujer, rompiendo con el pensamiento machista con el que han sido criadas.
- Se les hace conciencia a las empresas de la importancia de la educación de las niñas en busca de donaciones.

B. Visión

«Ser una asociación que contribuya a formar mujeres jóvenes de bien que serán capaces de romper círculos de pobreza, exclusión y marginación de su entorno familiar y social a través del fortalecimiento de principios y valores durante su transformación persona al y profesional en los programas de luminarias con la finalidad de que alcances su máximo potencial de manera integral y sean capaces de construir una Guatemala mejor.»[6]

Acciones que se llevan a cabo para cumplir su visión

Cuentan con 3 ejes de trabajo:

1. A través de una educación de calidad, tutorías y preparación al ingreso de la Universidad.
2. Formación integral, se trabaja el carácter, principios, valores, fortalecimiento del autoestima, inteligencias múltiples y espiritualidad.
3. Promoción y gestión social que tenga una mayor visibilidad, para recaudar fondos, hacer notar la misión y visión y el cambio significativo en la vida de las niñas.

C. Valores

- Honestidad
- Responsabilidad
- Respeto
- Disciplina
- Modestia
- Castidad
- Humildad
- Dignidad
- Bondad
- Gratitud
- Perdón
- Fidelidad
- Perseverancia

- Integridad
- Fe

Involucramiento de los valores de la institución en las adolescentes:

Programa “La carpeta de valores de papá Hugh”

Es un libro escrito por el fundador con valores y principios que él ha practicado durante su vida y le han permitido ser una persona de bien.
Semana a semana hay videollamadas con el fundador en donde se hablan sobre estos principios. Y de la mano de esto recientemente se implementó el programa de coaching en donde las adolescentes semanal o quincenalmente platican con una mujer respecto de la carpeta de valores de papá Hugh o bien de cómo ha ido su vida.

E. Servicios

- Educación
- Vivienda
- Programa la carpeta de Valores de papá Hugh.
- Programa de acompañamiento-*coaching*.
- Programa de karate
- Programa de deporte.
- Programa de música.
- Programa de carpintería.
- Programa de cocina.

En su totalidad estos proyectos son a largo plazo y son impartidos por expertos en el tema.

E. Identidad y comunicación

Actualmente, la Asociación Civil Luminarias de Guatemala no cuenta con un presupuesto que le permita contratar a un profesional especializado en diseño gráfico. Por esta razón, la creación de los diseños tanto internos como externos se lleva a cabo a través de la plataforma Canva.
La falta de un manual de identidad gráfica ha generado dificultades en el uso coherente de los colores y ha ocasionado malentendidos en la interpretación de la información.

La asociación busca consolidar su imagen y posicionarse de manera destacada ante la sociedad guatemalteca, con el propósito de comunicar sus logros, difundir sus metas y destacar el impacto transformador que tiene en la vida de las adolescentes.
La Asociación Civil Luminarias de Guatemala utiliza activamente las redes sociales, como Facebook, para compartir publicaciones y *reels* que muestran las actividades realizadas dentro de la organización. A través de estas plataformas, buscan dar visibilidad a su labor y conectar con la comunidad. Además, aunque la asociación maneja la creación de contenido localmente, su página web es administrada por el equipo de publicidad ubicado en Estados Unidos, lo que les permite mantener una presencia en línea más profesional y estructurada.

Recientemente, en 2024, actualizó su logotipo, incorporando un imagotipo que refuerza su identidad visual.

LUMINARIAS

Figura 01: Logotipo 2024.

LUMINARIAS
EMPOWERING GUATEMALAN GIRLS

Figura 02: Logotipo previo.

Figura 03: Publicación realizada en su página de Facebook.

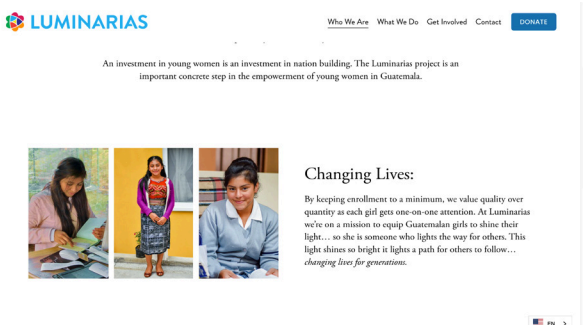


Figura 04: Página Web LUMINARIAS.

2.2 Perfil del grupo objetivo

Adolescentes guatemaltecas, 8 pertenecientes a la etnia ladina, 6 a la etnia maya y 1 a la etnia garífuna, de entre 13 y 17 años, que residen en la sede central de LUMINARIAS de Guatemala ubicada el municipio de San Lucas, departamento de Sacatepéquez. Estas jóvenes, que provienen de familias con una situación socioeconómica baja, tienen un promedio de 4 a 5 hermanos y buscan continuar sus estudios con el objetivo de apoyar a sus familias, alcanzar el éxito profesional y construir un futuro estable. Entre los valores que más practican se encuentran el respeto, la honestidad, la valentía, la empatía, la disciplina y la responsabilidad. En su tiempo libre, disfrutan de actividades como la lectura y el deporte. Utilizan principalmente plataformas como WhatsApp, Facebook, TikTok e Instagram.

A. Características geográficas

La cede central de LUMINARIAS de Guatemala está ubicada en el municipio de San Lucas, en el departamento de Sacatepéquez. «Tiene una extensión territorial de 24.5 km² y una población total estimada de más de 25,000 habitantes. Su topografía es irregular, ya que pertenece al complejo montañoso del Altiplano Central. Las alturas oscilan entre 2000 y 2200 sobre el nivel del mar. Tiene una elevación en el valle de 2.100 msnm, con una cobertura vegetal superior al 60% y una temperatura ambiente que oscila de los 12 a los 17 grados centígrados y una humedad elevada.» [7]

B. Características sociodemográficas

Específicamente la asociación Luminarias de Guatemala trabaja con mujeres adolescentes guatemaltecas, con una población atendida de únicamente 16 adolescentes, 8 pertenecientes a la etnia ladina, 6 a la etnia maya y 1 a la etnia garífuna, entre 13 y 17 años, estudiantes de nivel medio; ciclo básico y diversificado. Son habitantes permanentes de las instalaciones de la institución. En promedio tienen de 4 a 5 hermanos.

7. Municipalidad de San Lucas Sacatepéquez, «Geografía Física», acceso 21 de marzo 2024, http://munisanlucas.gob.gt/styled/page/

C. Características socioeconómicas

Pertenecientes a la clase social baja. Con un ingreso familiar de Q3,227.82 mensuales.

D. Características psicográficas

En la encuesta realizada a las adolescentes de la Asociación Civil Luminarias, se identificaron diversas motivaciones y valores que guían su vida. La mayoría expresó su deseo de seguir estudiando para ayudar a sus familias, convertirse en profesionales exitosas y tener la oportunidad de construir sus propias casas. Los valores que más practican incluyen el respeto, la honestidad, la valentía, la empatía, la disciplina y la responsabilidad. En su tiempo libre, disfrutan de actividades como la lectura, la práctica de deportes y escuchar música. Además, las redes sociales que utilizan con mayor frecuencia son WhatsApp, Facebook, TikTok e Instagram. Por último, su mayor miedo es la pérdida de un ser querido, lo que refleja la importancia de las relaciones familiares y afectivas en sus vidas.

E. Relación entre el grupo objetivo y la institución

El grupo objetivo tiene una relación directa con la institución, ya que, al formar parte del programa, están familiarizadas con su funcionamiento y respetan las reglas establecidas por las autoridades de la institución.

Conclusión

En este capítulo se presentó el perfil de la Asociación, destacando su misión, visión y servicios, así como el perfil del grupo objetivo al que está dirigido el proyecto.

En el siguiente capítulo, se busca dar a conocer los procesos de planificación pertinentes para el desarrollo del proyecto, abarcando tanto las actividades como los tiempos y recursos económicos necesarios.

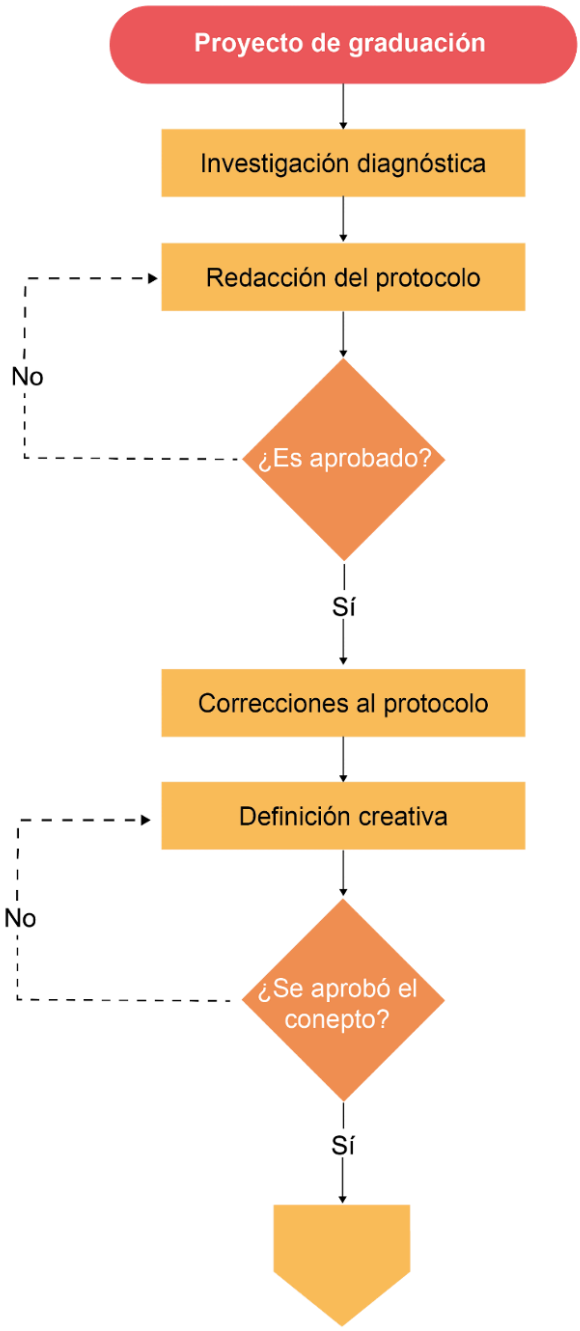
03

Planeación operativa

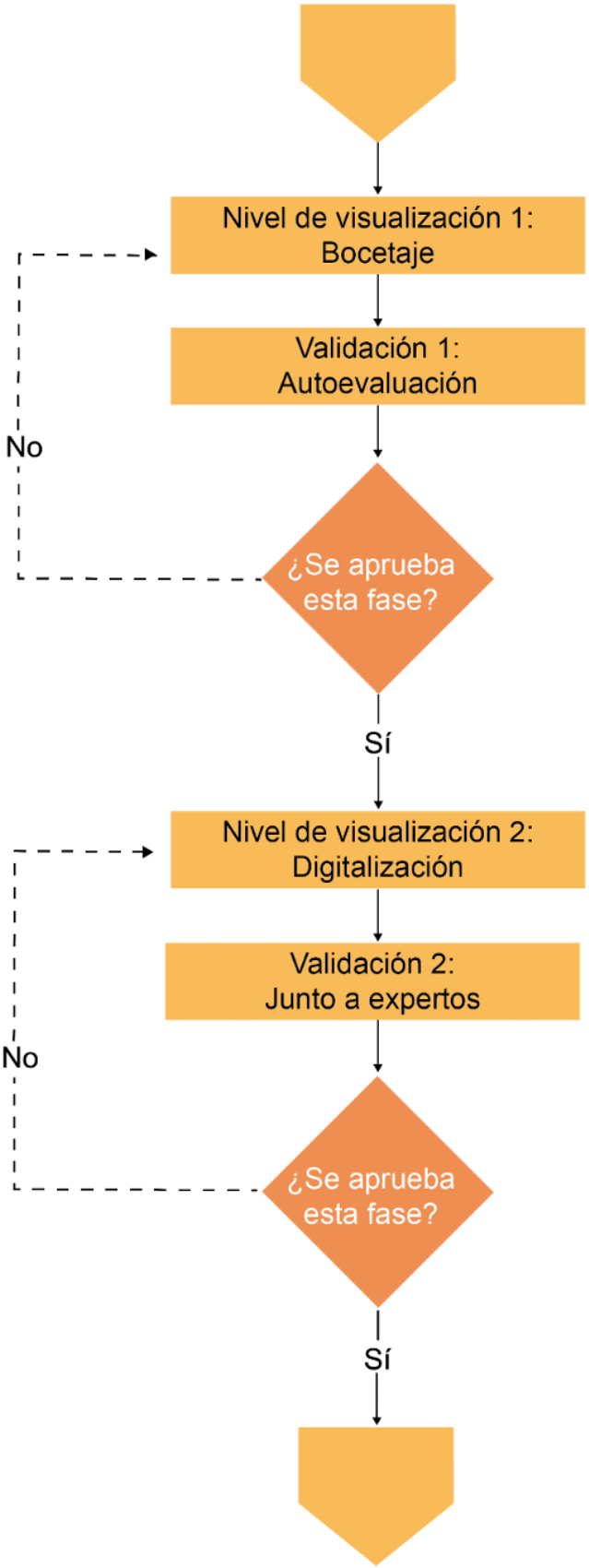
En el capítulo anterior abordaron los perfiles de la institución y del grupo objetivo, en este capítulo se presentará el flujograma, cronograma y la previsión de insumos y costos.

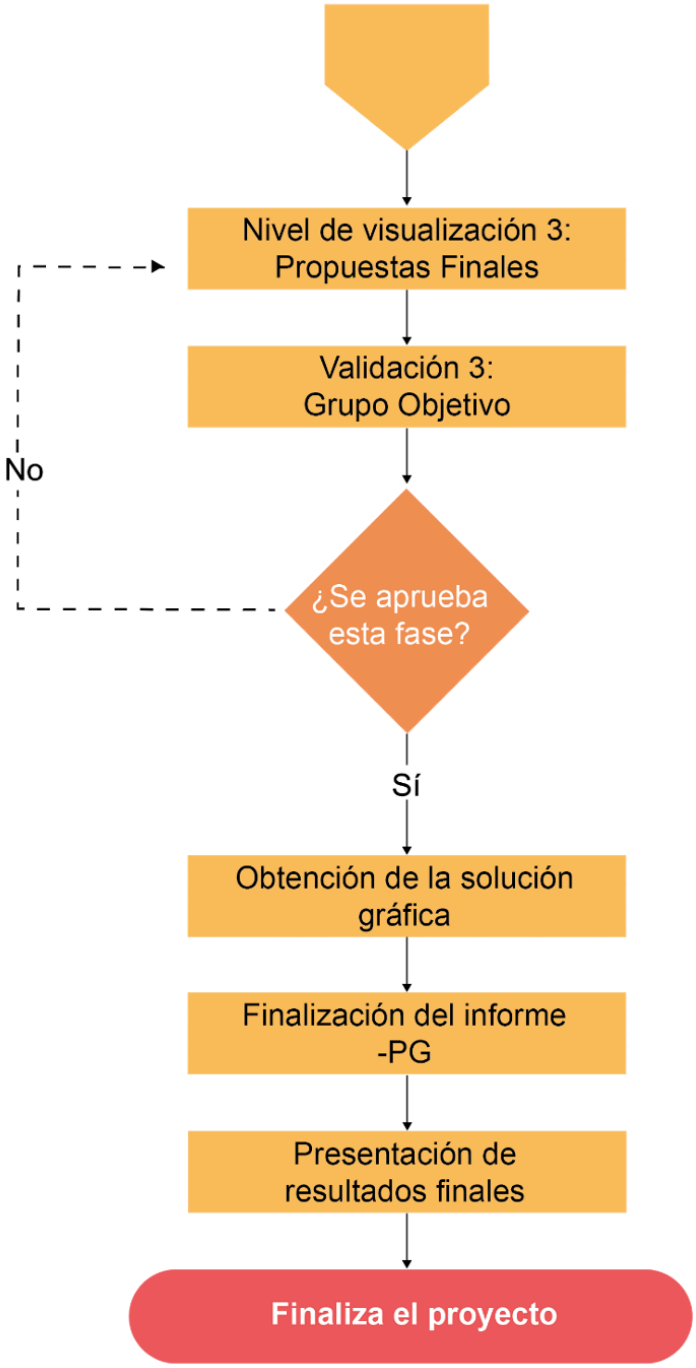
3.1 Flujograma

Según el autor Enrique Rus un flujograma o también conocido como diagrama de flujo es una representación gráfica de procesos o actividades, utilizando símbolos para mostrar las etapas y la secuencia de un proceso. Su objetivo es proporcionar una visión clara y simplificada de un proceso, logrando con esto una mejor comprensión de cada paso. [8]
A continuación, se presenta el flujograma de dicho proyecto:



8. Rus Enrique. «Flujograma: QU, ventajas y cómo hacerlo». Acceso 16 de agosto de 2024. https://economipedia.com/definiciones/flujograma.html


Nivel de visualización 1:
Bocetaje
Validación 1:
Autoevaluación
No
¿Se aprueba
esta fase?
Sí
Nivel de visualización 2:
Digitalización
Validación 2:
Junto a expertos
No
¿Se aprueba
esta fase?
Sí


Nivel de visualización 3:
Propuestas Finales
Validación 3:
Grupo Objetivo
No
¿Se aprueba
esta fase?
Sí
Obtención de la solución
gráfica
Finalización del informe
-PG
Presentación de
resultados finales
Finaliza el proyecto

3.2 Cronograma

El cronograma es una herramienta utilizada para la planificación, el control y la gestión de proyectos. En esta herramienta se establecen los tiempos ideales esperados para la realización de cada tarea evitando con esto retrasos y ayudando a que las actividades se lleven a cabo con la consistencia necesaria.
El diagrama de Gantt es uno de los más utilizados para llevar a cabo esta tarea, este es un gráfico de barras horizontales que se usa para ilustrar el cronograma de un proyecto, programa o trabajo, es una forma de visualizar la programación de tu proyecto. Cada barra representa una etapa del proceso y su longitud representa la duración de la tarea.

Actividad	Segundo semestre															
	Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Plan operativo																
Marco Teórico																
Definición creativa																
Nivel de visualización 1: Bocetaje																
Validación 1: Autoevaluación																
Nivel de visualización 2: Digitalización																
Validación 2: Junto a expertos																
Nivel de visualización 3: Propuestas finales																
Validación 3: Grupo objetivo																
Obtención de la solución gráfica																
Finalización del informe -PG																
Presentación de los resultados finales																
Finaliza el proyecto																

3.3 Previsión deinsumos y costos

Un presupuesto es una herramienta que representa un estimado de todos los costos que genera un proyecto durante su ejecución. Francisco Cortés menciona que «Un presupuesto es 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"»[9]

A continuación se presenta el presupuesto detallado de dicho proyecto:

Costos fijos	Valor total 500 horas
Agua	Q.118.00
Luz	Q.243.00
Teléfono	Q.69.44
Internet	Q.173.61
Licencia de Adobe Creative Cloud (3 meses)	Q. 720
Licencia de Office 365 anual	Q.490.00
Total	Q. 1,814.05
Costos variables	**Valor unitario**
Útiles de oficina	Q.74.80
Impresiones	Q.300.00
Fotocopias	Q.200.00
Tintas para impresora	Q.800.00
Total	Q. 1,374.8
Servicios profesionales de diseño	**Valor total**
Investigación (30 horas)	Q.3,000.00
Bocetaje (50 horas)	Q.7,500.00
Fotografía (10 horas)	Q.3,000.00
Digitalización (100 horas)	Q.30,000.00
Total	Q. 43,500.00
Subtotal	Q.46,688.85
Imprevistos 10% del subtotal	Q.4,668.88
Impuestos	**Valor**
IVA 12% sobre el total	Q.5,602.66
ISR 5% sobre el total	Q.2,334.44
Total	Q.7,937.1

Resumen del presupuesto:

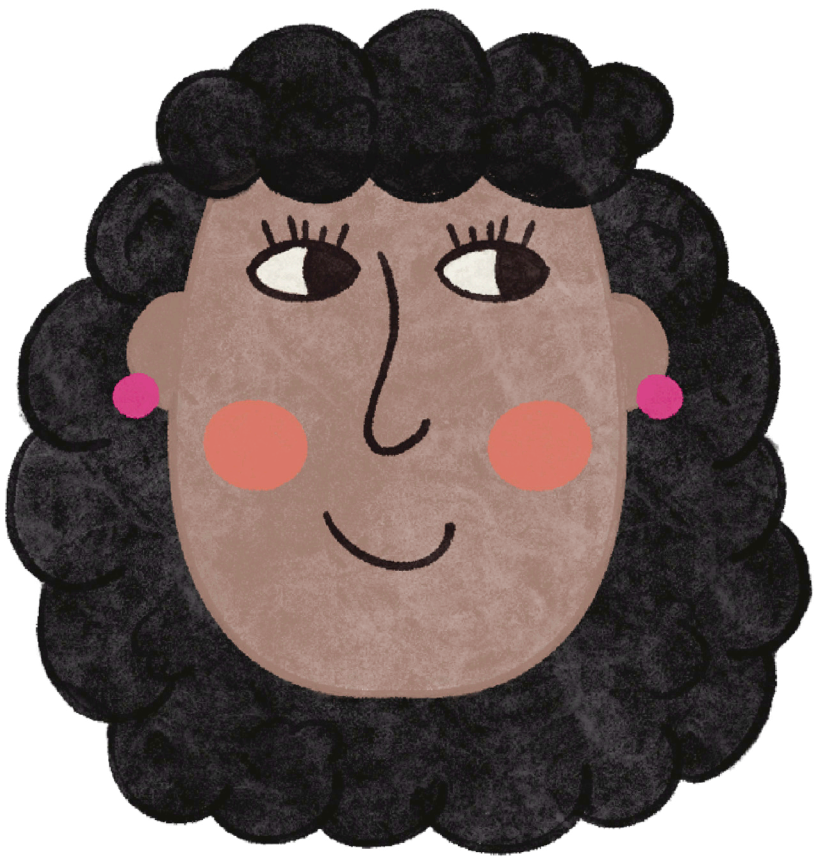
Costos fijos	Q. 1,814.05
Costos variables	Q. 1,374.8
Servicios profesionales de diseño	Q. 43,500.00
Imprevistos	Q.4,668.88
IVA 12%	Q.5,602.66
ISR 5%	Q.7,937.1
Honorarios	Q.15,000.00
Total	**Q. 79,897.49**

9. BBVA. «Qué es un presupuesto y cómo elaborar uno con base en objetivos y metas». Acceso 16 de agosto de 2024. https://www.bbva.com/es/salud-financiera/que-es-un-presupuesto-y-como-elaborar-uno-en-base-a-objetivos-y-metas/

Conclusión

En este capítulo se abordó la planificación operativa del proyecto, analizando las actividades involucradas y los recursos económicos y de tiempo que se necesitan para su implementación.

En el siguiente capítulo, se expondrá el marco teórico del proyecto.



04

Marco teórico

En el capítulo anterior se abordó la planificación operativa del presente proyecto. En este capítulo se expondrá el marco teórico del proyecto, donde se desarrollarán las bases teóricas que servirán como fundamentación para la toma de decisiones en la producción gráfica, basándose en la experiencia y el pensamiento de especialistas en el tema.

4.1 En la lucha contra la discriminación hacia la mujer

La discriminación implica excluir, distinguir y dar preferencia a ciertas personas o grupos, por motivos como la raza, género, etnia, religión, situación económica, enfermedad, discapacidad e incluso su estado civil.

Amnesty International menciona en su página web que «la discriminación tiene lugar cuando una persona no puede disfrutar de sus derechos humanos o de otros derechos legales en condiciones de igualdad con otras personas debido a una distinción injustificada que se establece en la política, la ley o el trato aplicados.»

Por otro lado, el Consejo de Europa en su página web, señala que la «discriminación, en todas sus formas y expresiones, es uno de los modos más comunes de abuso y de violaciones de los derechos humanos. Afecta a millones de personas cada día y es una de las más difíciles de reconocer. La discriminación y la intolerancia son conceptos estrechamente relacionados.» y que esta se produce cuando «las personas reciben un trato menos favorable que el dispensado a las demás que se encuentran en una situación comparable solo porque forman parte, o se considera que pertenecen, a un determinado grupo o categoría de personas.» [10]

La discriminación no es más que tratar con indiferencia a cierta persona por quien es o por pertenecer a cierto grupo social, lo cual finalmente genera divisiones, odio e incluso falta de cumplimiento de los derechos humanos. En muchos lugares del mundo, la intolerancia y el odio están causando divisiones más grandes en las sociedades.

10. El Consejo de Europa, «Discriminación e intolerancia», acceso 20 de abril de 2024, https://www.coe.int/es/web/compass/discrimination-and-intolerance

Cuando la discriminación es aceptada en la sociedad, se genera una comunidad donde las personas son privadas de ejercer libremente su potencial y capacidades.

Los prejuicios y los estereotipos juegan un papel importante en la discriminación, por lo que es crucial conocer los conceptos de ambos términos. El Consejo de Europa en su página web, reconoce que, «Un estereotipo es una creencia generalizada u opinión acerca de un determinado grupo de personas» y que «Un prejuicio es un juicio, por lo general negativo, que hacemos sobre otra u otras personas sin conocerlas realmente.» Frecuentemente, la discriminación se justifica en prejuicios y estereotipos de las personas y grupos sociales que consciente o inconscientemente son una muestra de estos.

Los principios de igualdad y no discriminación se pueden encontrar en la Declaración Universal de los Derechos Humanos en el Artículo 1, el cual menciona que «todos los seres humanos nacen libres e iguales en dignidad y derechos y, dotados como están de razón y conciencia, deben comportarse fraternalmente los unos con los otros.»[11] Y en el Artículo 2, el cual recalca que «toda persona tiene todos los derechos y libertades proclamados en esta Declaración, sin distinción alguna de raza, color, sexo, idioma, religión, opinión política o de cualquier otra índole, origen nacional o social, posición económica, nacimiento o cualquier otra condición. Además, no se hará distinción alguna fundada en la condición política, jurídica o internacional del país o territorio de cuya jurisdicción dependa una persona, tanto si se trata de un país independiente, como de un territorio bajo administración fiduciaria, no autónomo o sometido a cualquier otra limitación de soberanía.»[12]

Finalmente, en Guatemala, la discriminación es un delito sancionado con 2 años de sentencia, o hasta 4 si hay agravación de delito. Según el artículo 202 bis del Código Penal de Guatemala menciona que, «se entenderá como discriminación toda distinción, exclusión, restricción o preferencia basada en motivos de género, raza, etnia, idioma, edad, religión, situación económica, enfermedad, discapacidad, estado civil o en cualesquiera otro motivo, razón o circunstancia, que impidiere o dificultare a una persona, grupo de personas o asociaciones, el ejercicio de

11. El Consejo de Europa, «Discriminación e intolerancia», acceso 20 de abril de 2024, https://www.coe.int/es/web/compass/discrimination-and-intolerance
12. Artículo 1, 10 de diciembre de1948, La Declaración Universal de los Derechos Humanos.

un derecho legalmente establecido incluyendo el derecho consuetudinario o costumbre, de conformidad con la Constitución Política de la República y de los Tratados Internacionales en materia de derechos humanos. Quien por acción u omisión incurriere en la conducta descrita en el párrafo anterior, será sancionado con prisión de uno a tres años con multa de quinientos quetzales a tres mil quetzales.»

En la sociedad actual, la discriminación es un problema persistente que afecta a personas y grupos de diversas razas, géneros, religiones y más. Existen diferentes formas en las que la discriminación se manifiesta, ya sea de una forma más evidente o sutil. Por lo que, es fundamental comprender estos diferentes tipos de discriminación para abordar de manera efectiva el problema y promover una sociedad más inclusiva.

La discriminación se puede practicar directa e indirectamente; generalmente la directa se practica con el fin de discriminar a una persona o a un grupo, por ejemplo, cuando no le dan el puesto de trabajo a una persona por su etnia. La discriminación indirecta se lleva a cabo cuando existe una disposición, criterio o práctica que se presenta como una norma neutral perjudicando a un grupo frente a otro, como al establecer una política en la que solo se contratan personas con determinada complexión corporal en una empresa.

La discriminación racial hace referencia a cualquier distinción, exclusión, restricción preferencia basada en color de piel, linaje u origen étnico, que tenga como resultado anular la igualdad de los derechos humanos. Noemí García Cabezas, en su publicación de «Discriminación racial: definición y causas» menciona que, «respecto al racismo, su definición básicamente es el odio hacia otra persona o grupo de personas por tener cualidades o características distintas. Puede ser su color de piel, su idioma, sus costumbres o el lugar de donde procede, entre muchos otros más motivos.»[13]

13. García Noemí, «Discriminación racial: definición y causas», 18 de febrero 2023, acceso 20 de abril 2024, https://ayudaenaccion.org/blog/derechos-humanos/causas-discriminacion-racial/

La discriminación socioeconómica es una forma de marginación que se basa en la posición económica de una persona, afectando su acceso a derechos esenciales como la educación, el empleo, la vivienda, y la salud. Las personas de escasos recursos enfrentan barreras de desigualdad las cuales limitan su superación, generando un ciclo de pobreza difícil de romper. Esta discriminación también se manifiesta en el estigma social que asocia la pobreza con la falta de valor o esfuerzo personal, esto fomenta la discriminanción y reduce la autoestima de quienes la padecen. Para combatir esta forma de discriminación es importante implementar políticas públicas inclusivas, concientizar a la sociedad sobre los prejuicios de clase, y promover acciones que garanticen oportunidades equitativas para todos, independientemente de su situación económica.

La discriminación hacia las personas con discapacidad es una realidad; con frecuencia estas personas se enfrentan con problemas para desarrollarse en su vida cotidiana. Las Naciones Unidas, por medio de la CEPAL, mencionan que «la discriminación y desigualdad que viven las personas con discapacidad se refleja en todos los ámbitos de su vida, y se traduce, entre otros, en menores logros educacionales, una participación laboral más baja y una mayor presencia entre la población pobre.»

Al tener conocimiento sobre las diversas formas de discriminación que pueden sufrir las personas, resulta crucial profundizar en la comprensión de la discriminación de género. Un tema relevante es comprender que el sexo se refiere únicamente al sexo biológico con el que una persona nace, mientras que el género determina los roles, características y oportunidades que la sociedad considera apropiados para hombres, mujeres, niños y niñas. Los roles de género han generado una situación de desigualdad de poder, donde la mujer ha sido perjudicada en comparación con el hombre.

Las Naciones Unidas, por medio de CEPAL, define la discriminación contra la mujer como «toda distinción, exclusión o restricción basada en el sexo. Esta tiene como resultado menoscabar o anular el reconocimiento y el ejercicio de los derechos por parte de las mujeres».

También indica que, «la eliminación de todas las formas de discriminación contra la mujer se basa en la igualdad del hombre y la mujer. La igualdad entre mujeres y hombres se refiere a la igualdad de derechos humanos y libertades fundamentales en las esferas política, económica, social, cultural y civil o en cualquier otra esfera. Esto se traduce, entre otras cosas, en igualdad de oportunidades y de acceso a los recursos, así como en la distribución equitativa de las responsabilidades respecto de la familia. La igualdad va de la mano con el principio de la no discriminación, y en este sentido, la igualdad sólo será posible en la medida en que se erradique la discriminación contra las mujeres.»[14]

La discriminación de género es un tema complejo que ha existido durante siglos y se ha manifestado en diferentes estructuras sociales, culturales, políticas y económicas. Al conocer la historia, se puede observar que el inicio de la desigualdad se remonta desde la aparición de las primeras civilizaciones humanas, donde se establecieron roles y normas de género que asignaban diferentes responsabilidades, derechos y estatus tanto a hombres como a mujeres.

A lo largo de la historia, estas desigualdades se han manifestado de distintas formas, incluyendo la exclusión de mujeres en ciertos ámbitos, como el educativo y laboral, privándolas de ciertos derechos. Esto ha generado estereotipos de género que se han encargado de reforzar la idea de inferioridad que tienen las mujeres por debajo de los hombres.

En Guatemala, tras finalizar el conflicto armado interno de 36 años de lucha y gracias a la firma de paz en 1996, se inició una nueva etapa en la vida política del país con el objetivo de construir una sociedad más incluyente. Durante las negociaciones para la firma de paz, solo 2 de las 22 personas que integraron el grupo de negociadores eran mujeres, siendo una de ellas la signataria de los Acuerdos de Paz. Este hecho representa un avance en la inclusión de la opinión femenina, marcando el primer acuerdo de paz en América Latina que aborda la violencia contra las mujeres.

14. Naciones Unidas, «Conceptos clave de la desigualdad de género», 2021, acceso 20 de abril de 2024, https://igualdad.cepal.org/sites/default/files/2022-03/GR_género_conceptos_es_0.pdf

ONU mujeres menciona que, «la violencia contra las mujeres se ha manifestado como un continuo en la historia de Guatemala y la violencia de género ha sido perpetuada como una herramienta de subordinación y control de la vida y cuerpo de las mujeres, sustentada por una cultura patriarcal y conservadora y un sistema frágil de seguridad y respuestas judiciales que genera impunidad.»[15]

El Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD), en 2016 presentó su Informe Mundial titulado "Desarrollo Humano para todos", en donde menciona que, «en Guatemala las desigualdades entre hombres y mujeres destacan por encima de otros países de América Latina, el país registra un índice de desigualdad de género de 0.49, que lo ubica en el percentil 72. Esto significa que Guatemala está en una situación más deficiente que el 72% de los países del mundo.» [16]

Gustavo Arriola, coordinador del informe nacional del PNUD en 2016, explica que, «los puestos más altos todavía siguen estando predominantemente entre los hombres. Por cada dólar que los hombres guatemaltecos reciben, añade, las mujeres ganan 56 centavos, lo que también evidencia la desigualdad salarial.»

La discriminación de género puede manifestarse en diversos ámbitos de la vida cotidiana, como el hogar, la educación, el lugar de trabajo, las instituciones públicas y la sociedad en general. Esto afecta significativamente la autoestima de las mujeres, ya que internalizan estos pensamientos limitantes que finalmente obstaculizan su desarrollo y la realización de su potencial en todas las áreas de sus vidas.

Actualmente, «Guatemala cuenta con una población total de 17 millones 843 mil 132 habitantes, de los cuales la población de hombres es de 8 millones 777 mil 379 y la población de mujeres es de 9 millones 065 mil 753 por lo tanto, en el país un 50.8% de la población es conformada por mujeres; según proyecciones de población del INE.» [17]

15. ONU mujeres, «Guatemala», acceso 20 de abril de 2024, https://lac.unwomen.org/es/donde-estamos/guatemala
16. Plaza Pública, «Guatemala, el segundo país con mayor desigualdad de género en Latinoamérica», 21 de marzo 2017, acceso 20 de abril de 2024, https://www.plazapublica.com.gt/content/guatemala-el-segundo-pais-con-mayor-desigualdad-de-genero-en-latinoamerica
17. INE, «El INE presenta indicadores de prevalencia de violencia contra las mujeres en Guatemala», 07 de marzo de 2024, acceso 20 de abril de 2024, https://www.ine.gob.gt/2024/03/07/el-ine-presenta-indicadores-de-prevalencia-de-violencia-contra-las-mujeres-en-guatemala/

El 6 de marzo de 2024 se presentaron los resultados de la primera Encuesta Nacional de Calidad y Bienestar de los Hogares (ENCABIH). Brenda Miranda, Gerente del INE, mencionó que «en los 22 departamentos del país se logró una buena aceptación y participación por parte de las mujeres. Entre los resultados más relevantes, se destaca que el 48.8% de las mujeres afirmó haber experimentado un incidente de violencia contra ellas al menos una vez en su vida. Además, el 34.48% reportó haber sufrido alguna forma de violencia sexual, mientras que el 31.67% enfrentó violencia psicológica. Respectivamente, el 18.14% y el 14.93% de las mujeres sufrieron violencia física y económica.»

Estos nuevos datos reflejan que a nivel mundial persiste una gran brecha de género, donde las mujeres tienen solo dos tercios de los derechos legales de los hombres. A pesar de los avances en la conciencia pública y las leyes en favor de la igualdad de género, en 2024 aún existen grandes diferencias en oportunidades de educación, empleo, participación política y liderazgo entre hombres y mujeres.

Lamentablemente, las mujeres en Guatemala continúan enfrentando discriminación y marginación debido a varios factores, como normas culturales arraigadas, roles de género tradicionales y falta de acceso equitativo a la educación y oportunidades económicas. Además, persiste la violencia de género y la insuficiente cobertura estatal en estos casos. Todo esto afecta negativamente la capacidad de las mujeres guatemaltecas para ejercer sus derechos y participar de manera igualitaria en la sociedad, limitando así su desarrollo personal y profesional.

Por lo tanto, es necesario dejar de fomentar la discriminación hacia las mujeres en Guatemala. Este trabajo busca abordar la importancia de este tema, informando y fomentando el liderazgo en las mujeres desde su adolescencia, con el objetivo de lograr un cambio real en su futuro y en el de la sociedad.

4.2 Empoderando a través del diseño gráfico

El diseño gráfico es una disciplina que combina la comunicación, la creatividad, el arte y la tecnología para transmitir mensajes visuales de manera efectiva. Esto se logra gracias a la intervención de elementos como las imágenes, la tipografía, los colores y la composición, los cuales en conjunto transmiten ideas, emociones e información de manera clara y memorable.

Desde la creación de logotipos hasta el diseño de publicidad, carteles y sitios web, el diseño gráfico desempeña un papel fundamental en la construcción de la identidad visual de una marca, un producto u organizaciones. Esto se debe a que influye directamente en la percepción y la experiencia del público.

Según Johanna Drucker y Emily McVarish en su libro "Una historia del diseño gráfico: de la prehistoria hasta el siglo XXI" mencionan que, «el diseño gráfico nunca es algo que está ahí y nada más. Los artefactos gráficos sirven a un propósito y contienen una intención, más allá de que puedan parecer neutrales o naturales. Siempre hay alguien que, por alguna razón, se dirige a otro a través de un objeto de comunicación que fue especialmente diseñado. Las formas gráficas del diseño son expresiones de las fuerzas que moldean nuestra vida.»

Por otro lado, el autor Wucius Wong en su libro *Fundamentos del diseño* menciona que «El diseño es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas. Una unidad de diseño gráfico debe ser colocada frente a los ojos del público y transportar un mensaje prefijado. Un producto industrial debe cubrir las necesidades de un consumidor.»

Y que «en pocas palabras, un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de «algo», ya sea esto un mensaje o un producto. Para hacerlo fiel y eficazmente, el diseñador debe buscar la mejor forma posible para que

ese «algo» sea conformado, fabricado, distribuido, usado y relacionado con su ambiente. Su creación no debe ser sólo estética sino también funcional, mientras refleja o guía el gusto de su época. A el gusto de su época.» [18]

Asimismo, es importante resaltar la relevancia de comprender y manejar los elementos fundamentales en el diseño gráfico, como la línea, la forma, el color, la textura y el espacio. La línea define contornos, el color evoca emociones, la textura genera profundidad y el espacio determina la distribución de los elementos. Al dominar estos elementos, los diseñadores pueden crear composiciones visualmente efectivas que comuniquen mensajes claros y memorables.

El diseño gráfico tiene origen en la prehistoria, desde que los seres humanos dejaron registros visuales en las paredes de piedra y cuevas, utilizando símbolos y dibujos para comunicar sus ideas o dejar algún registro de lo sucedido. Estos primeros pasos marcaron el inicio de la comunicación visual.

A lo largo de la historia, diferentes civilizaciones han contribuido con el desarrollo del diseño gráfico. Por ejemplo, los mayas emplearon glifos y jeroglíficos en monumentos, vasijas, entre otros, estos símbolos no solo representaban conceptos y palabras, sino también transmitían narrativas sobre mitología, historia y astronomía maya. Por si fuera poco, también desarrollaron técnicas de pintura y decoración en cerámicas, textiles e incluso técnicas en la arquitectura, lo cual solo muestra su avanzado conocimiento del arte y diseño.

Por otro lado, en la antigua China, se crearon grandes avances en el desarrollo de la tipografía y en las técnicas de impresión. Empezaron utilizando sellos de madera grabados con caracteres chinos para imprimir textos y más adelante durante la dinastía Tang se inventó el papel y se perfeccionaron las técnicas de impresión. Estos avances fueron solo el inicio de lo que más adelante fue la invención de la imprenta por Johannes Gutenberg en 1940, esto fue un acontecimiento que marcó el diseño gráfico para bien ya que se inició la posibilidad de la difusión masiva de información.

18. Wong Wucius, 1979, Fundamentos del Diseño, 41.

El siglo XX fue crucial para el diseño gráfico con el surgimiento de movimientos como Art Nouveau, el Cubismo, el Constructivismo y la Bauhaus, que revolucionaron la estética y la práctica del diseño. La llegada de la era digital a la mitad del siglo introdujo nuevas herramientas y tecnologías, como las computadoras y el inicio de los softwares del diseño gráfico, que transformaron definitivamente la forma en la que se crean y distribuyen las imágenes visuales.

Hoy en día, el diseño gráfico cuenta con diferentes especialidades; cada una tiene un enfoque único y aplicaciones específicas. Desde el diseño editorial y la identidad corporativa hasta la animación y el diseño para redes sociales, cada rama desempeña un papel muy importante en la forma en la que se percibe el mundo visual que está a su alrededor.

El diseño editorial es una de las especialidades más conocidas y antiguas, destaca por su enfoque en la composición y maquetación. Desde tiempos antiguos hasta la era digital, esta rama ha sido fundamental para la creación de revistas, libros, folletos, periódicos y una variedad de materiales impresos. Con el paso de los años el diseño editorial se ha ido adaptando al entorno digital y ha incluido la maquetación en publicaciones electrónicas, sitios web, entre otros.

El diseño tipográfico, al igual que el editorial, es una de las ramas más longevas, dedicándose principalmente a la creación y diseño de una gran variedad de tipos de letras, con el objetivo que cada una proporcione personalidad propia a los materiales en los que se aplicará. Este diseño garantiza la legibilidad, estética y funcionalidad en los diseños impresos como digitales.

Siguiendo con la descripción de las diferentes ramas del diseño gráfico nos encontramos con la del diseño de identidad corporativa, esta se enfoca en la creación de todos los elementos visuales que forman parte de la identidad de una empresa, desde la idea del logotipo hasta la paleta de colores que representa a la marca. El diseño de identidad corporativa no solo busca darle vida a una marca, sino también establecer una conexión emocional con sus consumidores.

El diseño de empaque es una herramienta visual que va más alla de la protección del producto. Un diseño gráfico efectivo en el empaque debe de captar la atención del consumidor a partir del buen uso de las tipografías, colores, imágenes y disposicición visual. Este tiene la tarea de no solo ser visualmente atractivo sino también informativo y funcional.

Otra rama del diseño que vino para quedarse es el diseño Web y de redes sociales esta rama no solo requiere creatividad sino también amplio conocimiento en experiencia de usuario para ofrecer une experiencia fluida y satisfactoria, conocimiento en lenguajes de programación como HTML y CSS y en el contexto de las redes sociales el diseñador debe tener la capacidad de adaptarse a las especificaciones de cada plataforma, conociendo cómo los usuarios interactúan con ellas.

Finalmente se hace mención de la rama del diseño gráfico más actual y que seguramente se seguirá desarrollando en los próximos años, la inteligencia artificial, Danea Salinas en WixBlog menciona que «La inteligencia artificial (IA) es un campo de la informática que se dedica a crear sistemas y programas capaces de realizar tareas que usualmente necesitan la inteligencia humana. En resumen, es la capacidad de una máquina para imitar cómo el cerebro procesa la información. Utiliza algoritmos y reglas para analizar amplios conjuntos de datos con el fin de identificar patrones que sirvan de base para sus modelos de toma de decisiones.»[19]

En el caso del presente proyecto, en donde se quiere abordar la problemática de la discriminación y marginación hacia la mujer, el diseño gráfico puede ser de ayuda a través de la creación de imágenes, mensajes y campañas visuales que ayuden a sensibilizar y concientizar a la sociedad sobre la importancia de la igualdad de género y los derechos de las mujeres, al igual que puede ser de utilidad para concientizar e informar a las mujeres sobre su valor e importancia frente a la sociedad.

El diseño gráfico no solo se puede limitar a crear conciencia y a sensibilizar, sino que también puede involucrarse en la creación de materiales editoriales destinados a informar,

19. Salinas Danae, WixBlog, «Cómo funciona la IA: Todo lo que necesitas saber», Acceso 2 de septiembre de 2024, https://es.wix.com/blog/como-funciona-la ia?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=207016185511^154570565989^search%20%20dsa&experiment_id=^^678385445209^&gad_source=1&gclid=-CjwKCAjwxNW2BhAkEiwA24Cm9HlUQrmJEfHrcFwRqYB5ZpqagE0EPrB9BbGTJUVQSrEAsy-qTmxPRxoCE-8QQAvD_BwE

empoderar y apoyar a las mujeres/niñas/adolescentes que sufren discriminación y marginación. En este caso los diseñadores pueden trabajar de la mano con especialistas en el tema tales como ONG y profesionales de la salud para desarrollar libros o guías que aborden temas de las diversas problemáticas de género y que en estas se ofrezcan herramientas para afrontarlas.

Además, en estos materiales se puede informar sobre los derechos de las mujeres, la violencia de género, la salud sexual y reproductiva, el empoderamiento económico entre otros temas, así mismo se les puede impulsar a desarrollar habilidades de fortalecimiento de autoestima, la gestión del estrés y la toma de decisiones. Incluir en estos materiales herramientas prácticas y ejercicios de reflexión que empoderen a las mujeres para que tomen el control de sus vidas.

Del mismo modo, el buen diseño editorial de estos materiales es importante para asegurar el entendimiento y efectividad de la información. Los diseñadores pueden hacer uso del buen manejo de los elementos del diseño gráfico como la tipografía y el diseño de página para garantizar que el contenido sea fácil de leer, comprender y practicar.. Además, el uso de colores e imágenes adecuados puede ayudar a transmitir mensajes motivadores, inspirando a las mujeres/niñas/adolescentes a tomar medidas positivas en sus vidas.

Actualmente existen materiales editoriales que su contenido se desarrolla con el fin de empoderar a la mujer, como en el presente proyecto se trabajará con adolescentes, a continuación, se mencionaran algunos libros dedicados a este grupo de mujeres en específico.

Las chicas pueden con TODO de Caryl Hart es un libro dirigido para niñas y adolescentes decididas a ser auténticas y a cumplir sus sueños. Casa del libro en la reseña menciona lo siguiente «Hay chicas altas, bajitas, rubias, pelirrojas, morenas..., ¡y todas nos encantan y asombran porque están llenas de sorpresas! Las chicas pueden hacer todo lo que se propongan, así que, si eres una chica, ¡TÚ también puedes! ¿Quieres escalar la montaña más alta? ¿O ser bombera? ¿O la presidenta de tu país?¡Pues únete a las chicas de este libro! Verás las cosas tan increíbles que hacen cada día... ¡y

descubrirás todo lo que TÚ TAMBIÉN puedes conseguir! Una lectura tras la que no quedan dudas: las chicas deben ser tenidas en cuenta y valoradas igual que los chicos» [20]

El futuro es femenino: *Cuentos para que juntas cambiemos el mundo* escrito Sara Cano, Amazon en su reseña menciona: un volumen de lujo, que reúne a las mejores ilustradoras del momento, y que recoge cuentos inspiradores sobre las situaciones a las que nos enfrentamos niñas y mujeres a diario, mostrando cómo sus protagonistas las transforman para empoderarse. ¿Cómo sería un mundo igualitario, un mundo feminista? Estos son los relatos que nos debemos contar las unas a las otras para crear un lugar distinto, un lugar más justo, más igual. Para cuidarnos y querernos más. Para dar voz a lo que ya no se puede callar.» [21]

Ética para Celia escrito por Ana de Miguel. Casa del libro en su reseña menciona que «Ética para Celia nos invita a mirar de frente la realidad, el hecho de que nuestra vida se ha levantado sobre una doble verdad, con normas morales y fines vitales distintos para mujeres y hombres. Esta doble verdad se ha ido transformando, pero no ha desaparecido. A las jóvenes ya no se las socializa con idea de que sean para los demás, pero sí para ser deseables, que no deja de ser otra forma de ser para los otros.» [22]

Ella de Raquel Díaz, «Es un pequeño homenaje a todas esas niñas que desde el principio de la historia hasta nuestros días han alzado su voz en favor de la igualdad entre hombres y mujeres. Niñas anónimas, de distintas épocas y culturas que se preguntan con asombro por qué hay tantas cosas que les están negadas por el simple hecho de haber nacido niñas y no niños...ELLAS no lo entienden y tampoco lo aceptan, ¡no es justo!, repiten incansables»[23]

La situación actual de los libros destinados al empoderamiento de las adolescentes va en constante evolución. En los últimos años, ha habido un crecimiento en la publicación de libros que abordan temas relevantes para las adolescentes, desde la autoestima y la salud mental hasta el liderazgo y la capacidad que tienen de formar parte de la política de su país.

Así como ha aumentado la publicación de estos también

20. Casa del libro, «Las chicas pueden con todo», acceso 24 de abril 2024, https://www.casadellibro.com/libro-las-chicas-pueden-con-todo/9788469626047/9383181
21. Amazon, «El futuro es femenino: Cuentos para que juntas cambiemos el mundo (Nube de Tinta), acceso el 24 de abril de 2024, https://www.amazon.es/El-futuro-femenino-Cuentos-cambiemos/dp/8416588600
22. Casa del libro, «Ética para Celia», acceso el 24 de abril de 2024, https://www.casadellibro.com/libro-etica-para-celia/9788466665537/12261735
23. Casa del libro, «Ellas», acceso el 2024 de abril de 2024, https://www.casadellibro.com/libro-ellas/9788409236589/11919713

ha aumentado la diversidad de voces y perspectivas representadas en los libros, con autores de diferentes etnias, culturas y género compartiendo sus experiencias y conocimientos. Lo cual ha permitido que las adolescentes encuentren libros con los que se sientan identificadas y al mismo tiempo los vean como una oportunidad guía y aprendizaje.

Además, muchos libros que están dirigidos al empoderamiento de las adolescentes están utilizando herramientas atractivas para abordar temas complejos de una manera accesible y atractiva, por medio de narrativas personales, ejercicios prácticos, ilustraciones y formatos que impulsen la reflexión y acción.

Finalmente es importante mencionar que no todo es positivo, ya que aún existen desafíos en cuanto a la accesibilidad y la disponibilidad de estos libros para todas las adolescentes, en especial para aquellas que habitan en comunidades lejanas de bajos recursos. Por lo que queda trabajar en la búsqueda de que estos libros sean accesibles para todas.

En conclusión, el diseño gráfico bien empleado en los materiales editoriales impresos como los libros dedicados al empoderamiento de las adolescentes puede marcar la diferencia en el desarrollo personal, emocional e intelectual de las jóvenes. Ya que estos materiales no solo ofrecen información y orientación sobre temas importantes como la autoestima, la salud mental y los derechos de las mujeres, sino que también sirven como herramientas para inspirar, motivar y capacitar a las adolescentes para que alcancen el éxito.

4.3 Diseñando con valores para adolescentes

El diseño gráfico es una disciplina creativa y comunicativa que va mucho más allá de la estética. El diseño es una herramienta que, al aplicarla de forma correcta, hablando pedagógicamente, potencia el cumplimiento del aprendizaje significativo. A través del diseño gráfico, es posible captar la atención de los adolescentes, impulsando su curiosidad e interés.

Según Anna López, «el diseño gráfico es el arte de comunicación visual a través de texto, imágenes, símbolos o ilustraciones. Sirve tanto para identificar una marca, recordar un mensaje, encontrar una gran oferta de valor o atraer a tu cliente ideal. Su objetivo es crear una representación visual con un sentido de orden y claridad haciendo que las personas entiendan el mensaje.»

El uso estratégico de elementos visuales es primordial para lograr que los mensajes se transmitan de la mejor forma posible. Aplicar tendencias de diseño apropiadas al grupo objetivo ayuda a potencial el diseño final. «En todo proceso de diseño, el diseñador utiliza toda la información posible, retenida en su memoria, para realizar su creación. Una serie de imágenes, signos y demás recursos comunicativos son asociados y entrelazados entre sí dando lugar al diseño.

Como diseñador se debe tomar en cuenta todos aquellos principios fundamentales para la creación de diseños, entre ellos se encuentra la jerarquía visual, siendo uno de los principios del diseño que busca organizar los elementos según la importancia, pero sobre todo facilitar la comprensión de la información y guiar el recorrido visual de los usuarios.

«A la hora de crear imágenes para imprimir o un uso digital el contenido deberá estar bien organizado. No vale sólo con ser creativo, sino que hay que tener en cuenta las sutilezas de una composición, como el color, los tamaños, los contrastes, direcciones, emplazamientos, y sobre todo, qué dejar fuera

y qué incluir en la composición. La jerarquía visual es cómo organizar el contenido para transmitir mejor el mensaje a la audiencia.» [24]

Se debe tomar en cuenta diversas estrategias del diseño y la aplicación de elementos visuales que ayuden a potencializar el diseño, aún más si este se especializa en la rama editorial, el cual «es un proceso creativo que consiste en organizar y estructurar la información para que el contenido sea comprensible de cara al lector y destaque el mensaje principal. Este implica la creación de una narrativa visual que fusiona la estética con la funcionalidad. Desde la elección de tipografías hasta la disposición de imágenes y gráficos, cada elemento se selecciona cuidadosamente para transmitir un mensaje claro.»[25]

Para la creación de un diseño editorial funcional, aparte de la jerarquía visual y el uso de retículas apropiadas, se necesita una serie de elementos para su construcción. La elección adecuada de la tipografía desencadena una conexión emocional con el lector, establece el tono y la personalidad del contenido. La utilización de tipografías modernas y legibles que vayan con el estilo del grupo objetivo es fundamental para garantizar una experiencia agradable.

A ello se le suma el uso adecuado del color, el cual puede crear alegría o tristeza al lector, según estudios realizados en la actualidad, la percepción del color puede variar según las culturas, sociedades y civilizaciones. El color puede favorecer sensaciones de mayor importancia, ya que cada color tiene una vibración en específica.

La aplicación del color en conjunto con el uso de ilustraciones, ayudan a que el material editorial cobre vida, de tal forma que refuerce la información, siendo representativas de la diversidad étnica, cultural y de género. Según la Universidad Europea «las imágenes y gráficos son fundamentales en el diseño editorial. La elección de imágenes impactantes y gráficos informativos complementa el contenido, a la vez que mejora la comprensión y retención del mensaje. La disposición de elementos en una página es una decisión estratégica. Desde márgenes hasta espaciado y disposición de columnas, cada detalle se planifica para optimizar la

24. Adobe España, «La importancia de la jerarquía visual», 16 de septiembre de 2023, acceso el 02 de mayo de 2024, https://blog.adobe.com/es/publish/2016/09/16/la-importancia-de-la-jerarquia-visual#:~:text=La%20jerarquía%20visual%20es%20cómo,cómo%20se%20prioriza%20el%20contenido.
25. Universidad Europea, «Diseño editorial: elementos y aplicaciones clave», 13 de febrero de 2024, acceso el 02 de mayo de 2024, https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/diseno-editorial/

legibilidad y la atracción visual.»
Como objetivo del proyecto se tiene la realización de material editorial. El diseño editorial es la rama del diseño que se encarga de la maquetación y composición de publicaciones, ya sea en libros, revistas, infografías, entre otros materiales y es que «el diseño gráfico editorial abarca mucho más que esto, desde catálogos de productos hasta boletines y folletos, pasando por libros electrónicos e incluso informes anuales de empresas. En definitiva, cualquier medio digital o impreso que pretenda comunicar una idea mediante palabras y elementos gráficos requerirá del diseño editorial.» [26]

Las publicaciones mantienen un formato que define la calidad y la distribución del contenido de cada una de las páginas que integran el material editorial final. En este proyecto espécificamente se realizará un libro y para esto es importante saber cuáles son las dimenciones de un libro comercial las cuales son de 15 x 23 cm.

El uso de retículas en el diseño editorial es primordial para aplicar a cada formato y es que «la retícula ha llegado a considerarse como una de las muchas herramientas que los diseñadores gráficos pueden utilizar para lograr sus objetivos de comunicación. Entre otras cosas, una retícula está indicada para ayudar a resolver problemas de comunicación que presentan un alto grado de complejidad. El uso de la retícula permite que un diseñador pueda maquetar cantidades ingentes de información.» [27]

El diseño de material editorial educativo desempeña un papel fundamental en la creación de herramientas visuales. En la actualidad, gracias a la era digital, la importancia del diseño gráfico ha aumentado, reforzando su aplicación en la vida cotidiana, como un medio poderoso para comunicar de forma efectiva, por no decir que, la intervención del diseño gráfico como medio de comunicación potencia el desarrollo de las personas.

El uso del diseño editorial como un medio de comunicar una idea es una gran herramienta funcional para contribuir con el desarrollo de las personas. Según el proyecto por realizar, el diseño editorial impreso es un el material apropiado para el grupo objetivo establecido, los cuáles son adolescentes

26. ELISAVA, «Diseño editorial: Todo lo que debes saber», 28 de octubre de 2022, acceso el 28 de abril de 2024.
27. Timothy Samara, "Diseñar con y sin retícula", Editorial Gustavo Gili, SL, acceso el 02 de mayo de 2024, https://www.loop.la/descargas/disenho/Diseñar%20con%20y%20sin%20reticula%20-%20Timothy%20Samara.pdf

de 13 a 17 años. Por ello, se debe conocer los gustos de estos, así como de la importancia del tema por comunicar. La adolescencia es una etapa crucial en la vida de cada ser humano, según la Organización Mundial de la Salud define a la adolescencia como «el período de crecimiento que se produce después de la niñez y antes de la edad adulta, entre los 10 y 19 años.»

Por lo que, generalmente, es la etapa en la que entrelazan las influencias del entorno, el valor adaptativo, funcional y decisivo que intervienen su rol en la sociedad. Es decir, la adolescencia es una etapa necesaria e importante de la edad adulta, pero fundamentalmente, es una etapa valiosa y rica por derecho propio, que ofrece infinitas oportunidades para aprender y desarrollar fortalezas. Es una etapa desafiante con muchos cambios y preguntas para los adolescentes, sus padres y adultos cercanos. [28]

«Los valores se manifiestan en actitudes y grandes habilidades de aplicación múltiple que en conjunto son las que permiten lograr las capacidades y competencias requeridas. ¿Por qué de aplicación múltiple? Porque facilitan el trabajo científico con base en el desarrollo de un pensamiento inquisitivo, lógico y crítico, el manejo de lenguajes y el dominio de disciplinas. Un desarrollo humano integral, finalmente, cubre todas las posibilidades de crecimiento. Por lo general, la escuela o la empresa se preocupan por los aspectos cognoscitivos o racionales.»[29]

La Real Academia Española define valor como a la «persona que posee o a la que se le atribuyen cualidades positivas para desarrollar una determinada actividad.» De manera general, se puede determinar que los valores son aquellos códigos de conducta que permite la relación de forma respetuosa con los demás, estos se pueden clasificar en valores universales, humanos, estéticos, sociales y personales.

Los valores universales son principios o creencias fundamentales que se consideran intrínsecos a la condición humana y que se aplican a todas las culturas y sociedades en todo el mundo. Estos valores son compartidos por la mayoría de las personas y se consideran fundamentales para promover la armonía, la dignidad humana y el bienestar colectivo. Aunque pueden existir diferencias en la forma en

28. UNICEF Uruguay, «¿Qué es la adolescencia?», acceso el 28 de abril de 2024, https://www.unicef.org/uruguay/crianza/adolescencia/que-es-la-adolescencia
29. Lucía Amanda Negrete Lares, «Valores Universales», Universidad Veracruzana, acceso el 28 de abril de 2024, https://www.uv.mx/psicologia/files/2014/11/VALORES-UNIVERSALES.pdf

que se expresan o practican según las culturas, los valores universales tienden a ser reconocidos y respetados en todo el mundo.

Según Lucía Negrete de la Universidad Veracruzana de México, los «valores universales son el conjunto de normas de convivencia válidas en un tiempo y época determinada. Ante esto debemos comprender que no es un concepto sencillo. Esto se debe a que en ocasiones se confrontan valores importantes que entran en conflicto. El derecho a la vida y a la salud, el respeto a la propiedad privada, la observancia de las leyes, entre otros.»

Estos valores universales integran la base ética y moral de muchas sociedades y son promovidos por organizaciones internacionales, como el de las Naciones Unidas, en el artículo 2 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos, plantea que «toda persona tiene todos los derechos y libertades proclamados en esta Declaración, sin distinción alguna de raza, color, sexo, idioma, religión, opinión política o de cualquier otra índole, origen nacional o social, posición económica, nacimiento o cualquier otra condición. Además, no se hará distinción alguna fundada en la condición política, jurídica o internacional del país o territorio de cuya jurisdicción dependa una persona, tanto si se trata de un país independiente, como de un territorio bajo administración fiduciaria, no autónomo o sometido a cualquier otra limitación de soberanía.»

Los valores humanos son principios, cualidades o ideales que las personas consideran importantes en sus vidas y que guían su comportamiento, decisiones y relaciones con los demás. Estos valores reflejan las creencias que cada persona tiene en relación en lo que es correcto, incorrecto o importante en la vida. Los valores humanos son universales en el sentido de que se consideran fundamentales para el desarrollo personal, las relaciones interpersonales y el bienestar colectivo en todas las culturas y sociedades.

Estos valores humanos no son estáticos y pueden variar según las culturas, contextos sociales y experiencias individuales. Sin embargo, se consideran fundamentales para promover la armonía, la cooperación y el desarrollo humano integral en todas las sociedades.

Los valores sociales ayudan a crear un orden en la sociedad, pues son la norma establecida y esta puede ser diferente según el contexto político, social o cultural. Para Nelly Flores del Tecnológico de Monterrey, los valores sociales «son cualidades, actitudes y estándares que los seres humanos y los grupos que viven dentro de la comunidad utilizan para orientar sus acciones y dar dirección a sus comportamientos.»

Los valores estéticos se refieran a esas cualidades o aspectos que las personas utilizan para evaluar y apreciar la belleza es diferentes manifestaciones artísticas, naturales o culturales. Esto aspectos so subjetivos, pueden cambiar dependiendo las perspectivas que cada persona tiene en respecto a otra.

Las perspectivas de cada persona dependerán de la influencia de su entorno, y es que conforme se va creciendo, desarrollando y por ello, evolucionando, el pensamiento va cambiando. Esto depende de los valores personales, los cuales, como en su nombre establece, van a depender de la propia persona. Al hablar de valores personales se necesita que alguien dé un valor a algo o a alguien y ese valor lo da el ser humano.

Es por tal motivo que cada persona tiene una valoración diferente de las cosas, pues cada uno es individuo que ha vivido en familias diferentes, con educación diferente, es más, pensamientos totalmente diferentes. Estos valores personales son los que dirigen el actuar, de acuerdo con las experiencias que se va aprendiendo en el transcurso de la vida en casa, en la escuela, u otros, desde que se nace hasta la fecha.

En la etapa de la adolescencia, además de experimentar cambios físicos y cognitivos, algunos adolescentes pasan también por importantes cambios en su pensamiento moral. Por ello la importancia de los valores, ya que juegan un papel fundamental al guiar las decisiones y, por consiguiente, las acciones de las jóvenes, modelando no solo su vida, sino también el entorno que comparten con otras personas.

La sociedad actual, marcada principalmente por la diversidad

cultural y los avances tecnológicos, ha dejado en el olvido y, por ende, le ha restado la importancia de los valores, los principios morales y éticos necesarios para promover el desarrollo integral de las personas. Es fundamental inculcar valores y principios que les permitan adquirir información para su formación. Los valores van relacionados con el crecimiento personal, aprendizaje continuo y desarrollo de habilidades.

A medida que el diseño gráfico cobra cada vez más importancia en la sociedad actual, la necesidad de reflejar y popularizar los valores básicos necesarios para el desarrollo humano se vuelve cada vez más pronunciada. Los materiales educativos diseñados de manera ética y moral pueden influir positivamente en el aprendizaje y crecimiento personal de las adolescentes al brindarles no solo información sino también orientación en el aprendizaje de valores y principios que enriquezcan sus vidas y sus interacciones con el entorno. De esta forma, el diseño gráfico no solo brinda una oportunidad para la comunicación visual, sino también se convierte en una herramienta para transmitir y fortalecer valores importantes en la sociedad.

El diseño de material editorial de valores y principios para adolescentes va más allá de transmitir un mensaje, es una oportunidad única para incidir positivamente en la formación de ciudadanos conscientes, responsables y empáticos. Un diseño cuidadoso, significativo y participativo puede fomentar el interés, la reflexión y la internalización de valores de las jóvenes, preparándolas para enfrentar cuestiones éticas y sociales de manera informada y decisiva.

Combinando la creatividad del diseño gráfico con la oportunidad de apoyar al desarrollo integral de las adolescentes, se busca crear material que las impulse a convertirse en líderes, pero sobre todo resaltando la importancia de reconocer el valor que tienen como mujeres en la sociedad guatemalteca.

Conclusión

Se presentaron las bases teóricas relacionadas a la discriminación hacia la mujer, el empoderamiento femenino, el diseño gráfico y el diseño editorial a manera de contextualización del proyecto. Así, se puede afirmar que el diseño gráfico, y en particular el diseño editorial, representa una herramienta fundamental para crear materiales que promuevan la equidad de género y el empoderamiento de las mujeres.

En el siguiente capítulo se dará inicio a los procesos que conforman la definición creativa de la solución planteada.

05

Definición Creativa

En el capítulo anterior se presentó el fundamento teórico del proyecto. En el presente capítulo, se llevará a cabo la definición creativa, proponiendo una estrategia de diseño para abordar el problema identificado. Esto se hará tomando en cuenta la información recopilada del grupo objetivo y los procesos descritos en los capítulos anteriores.

5.1 *Brief* de diseño

El *brief* del diseño es un documento que sirve como guía en el proyecto, en este se describen los detalles y las expectativas de este. Por otro lado permite obtener información detallada de la institución lo que permite que se tomen decisiones certeras respecto delas piezas gráficas que se diseñarán.

A. Información de la institución

Nombre: Asociación Civil Luminarias de Guatemala.
Dirección:
Lote 79, Jardines de San Lucas IV, San Lucas Sacatepéquez.
Teléfono:
3995 1179
Email:
casa.luminarias@gmail.com
Página Web:
https://www.luminariasproject.com/

B. Datos del jefe inmediato

Wendy Tique
Teléfono:
3028-4739
Correo electrónico:
wendytique6@gmail.com

C. Actividad de la institución

Luminarias es una organización sin fines de lucro que brinda apoyo a adolescentes guatemaltecas, ayudándolas a superar la pobreza a través de vivienda, educación, desarrollo integral y programas comunitarios. Su misión es empoderarlas para que transformen su futuro y se conviertan en mujeres fuertes y capaces.

D. Programas con los que cuenta la institución

- Programa la carpeta de Valores de papá Hugh.
- Programa de acompañamiento/ coaching.
- Programa de karate.
- Programa de deporte.
- Programa de música.
- Programa de carpintería.
- Programa de Ccocina.

E. Instituciones análogas

- Asociación AMA.
- Fe y Alegría Guatemala, programa Luz de las niñas.
- Asociación de Mujeres de Guatemala

F. Proyecto por desarrollar

Diseño de material editorial impreso en formato de libro, enfocado en el fortalecimiento de los principios y valores de las adolescentes pertenecientes al programa Luminarias.

G. Objetivo

Diseñar material editorial impreso para la Asociación Civil LUMINARIAS de Guatemala con el fin de promover el liderazgo y empoderamiento de la mujer guatemalteca.

H. Descripción del proyecto

Desarrollo de una ejemplar editorial impreso con una extención mínima de 80 páginas que cuenten con ilustraciones adecuadas para el grupo objetivo.

I. Presupuesto

Se estima un costo de Q. 79,897.49

J. Restricciones

Únicamente colocar derechos de autor.

K. Público objetivo

Adolescentes guatemaltecas, de entre 13 y 17 años, que residen en la sede central de LUMINARIAS de Guatemala ubicada en San Lucas Sacatepéquez. Estas jóvenes, provienen de familias con una situación socioeconómica baja, por lo tanto, buscan continuar sus estudios con el objetivo de apoyar a sus familias, alcanzar el éxito profesional y construir un futuro estable.

L. Mensaje por transmitir

Las adolescentes tienen la capacidad de reinventar su futuro. A través de sus valores, principios, decisiones y liderazgo, pueden superar cualquier obstáculo y construir una vida llena de oportunidades. Reconociendo su poder y abrazando sus sueños, pueden convertirse en mujeres empoderadas capaces de transformar su entorno y la sociedad.

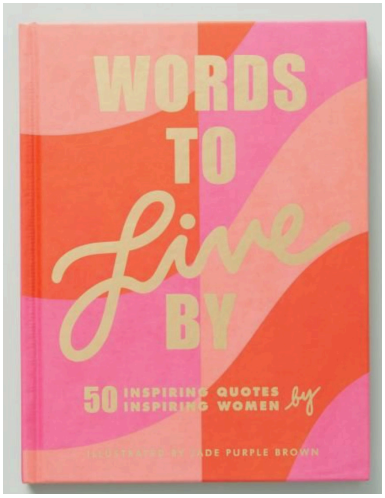
5.2 Recopilación de referencias

La recopilación de referencias sirve para profundizar dentro del contexto visual al que se quiere llegar con el proyecto de diseño.

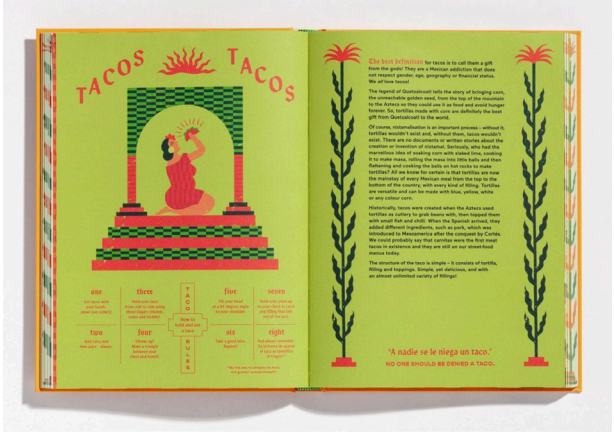
A. Antecedentes gráficos de la institución

Convivencia 2024. 3, 4 y 5 de Noviembre.

B. Referentes visuales portada

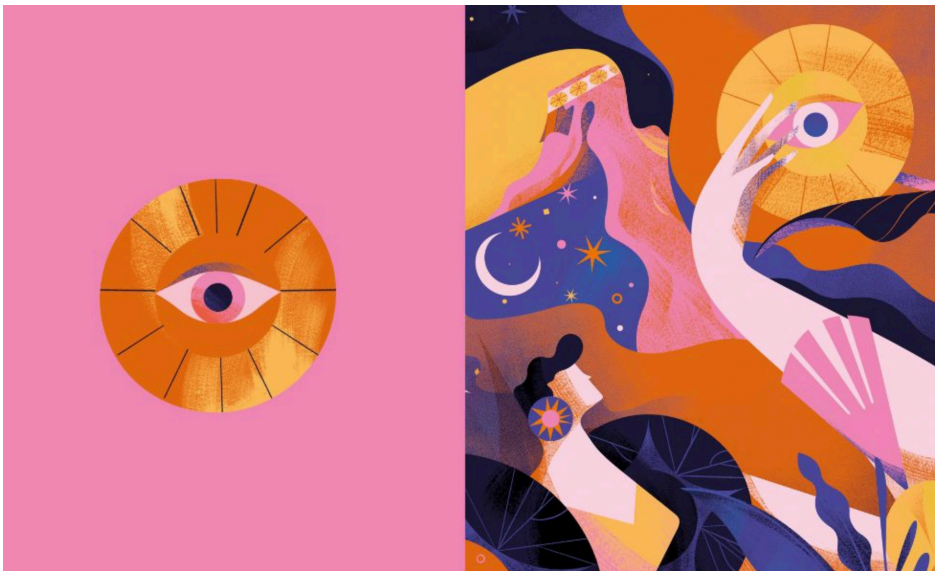


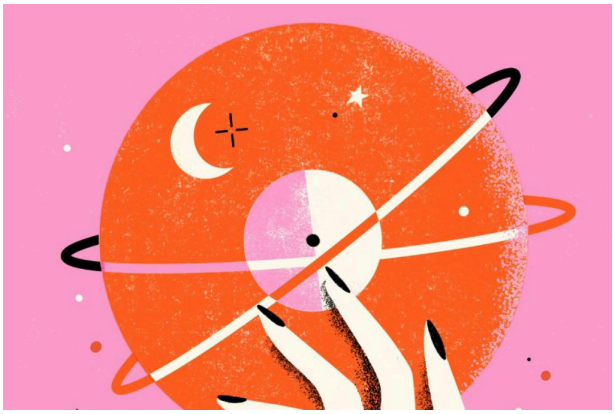
C. Referentes visuales diagramación



D. Referentes visuales ilustración

E. Referentes visuales de color





5.3 Estrategia de aplicación de la pieza por diseñar

La estrategia para la diagramación y diseño del libro “La Carpeta de Valores de Papá Hugh” se fundamenta en promover y fortalecer los principios y valores que les servirán a las adolescentes a tener un futuro exitoso tanto profesional como personal.

¿Qué?

Diseño y diagramación del libro “La Carpeta de Valores de Papá Hugh”. En ella, se abordan temas como la importancia de la autoestima, los sistemas de valores, el poder del esfuerzo, el noviazgo, la resiliencia y la dignidad.

¿Para qué?

La diagramación del libro La Carpeta de Valores de Papá Hugh servirá para ofrecer una guía personal y proporcionar valores en el camino hacia el éxito en la vida de las adolescentes.

¿Con qué?

El proyecto se llevará a cabo por medio de material editorial específicamente un libro.

¿Dónde?

En el municipio de San Lucas, departamento de Sacatepéquez, dentro de la Institución Luminarias.

¿Cuándo?

La elaboración y el desarrollo del proyecto será del 29 de julio a 25 octubre 2024. Mientras que la implementación y reproducción de la nueva diagramación del libro se podrá llevar a cabo desde que se haga entrega del material.

¿Con quiénes?

Será utilizado por beneficiarias del programa educativo de Luminarias, facilitadores o docentes encargados de impartir el tema, familiares e inclusive la comunidad de la que vienen las adolescentes.

5.4 Concepto creativo

El concepto creativo es el centro de toda la comunicación del proyecto. No solo define el estilo visual, sino también el mensaje y el sentimiento que queremos compartir. Es el punto de partida para crear todos los diseños y materiales, asegurando que todo lo que se hace tenga un sentido claro y coherente.

Para obtener el concepto creativo se desarrollaron 3 técnicas diferentes, a continuación se presentan las mismas:

A. Técnica creativa - lluvia de ideas

Es una técnica creativa no estructurada donde se buscan soluciones a diferentes problemas mediante la generación de ideas espontáneas y relajadas.

Se partió de la palabra central **“Luminarias”**

Listado de palabras

Conexión
Esperanza
Puente
Éxito
Adolescentes
Meta
Camino
Oportunidad
Empoderamiento
Educación
Luz
Futuro
Familia
Desarrollo
Avance
Deporte
Confianza
Progreso
Hogar

Finalmente se hizo elección de las palabras Puente y Futuro y al jugar con esta combinación de palabras se obtuvo el concepto creativo: “Puente hacia el futuro”

B. Técnica creativa - relaciones forzadas

Técnica creativa desarrollada por Charles Whiting en 1958. Las relaciones forzadas consisten en combinar lo conocido con lo desconocido lo cual genera a fuerza una nueva situación.

Para llevar a cabo esta técnica se hizo la elección de 6 palabras:

Transformación
Cambio
Evolución
Desarrollo
Impacto
Renovación

Aspiración
Fe
Optimismo
Cambio
Confianza
Esperanza

Comunidades
Familia
Sociedades
Redes
Grupos
Entorno

Fruto
Futuro
Crecimiento
Semilla
Origen
Vida

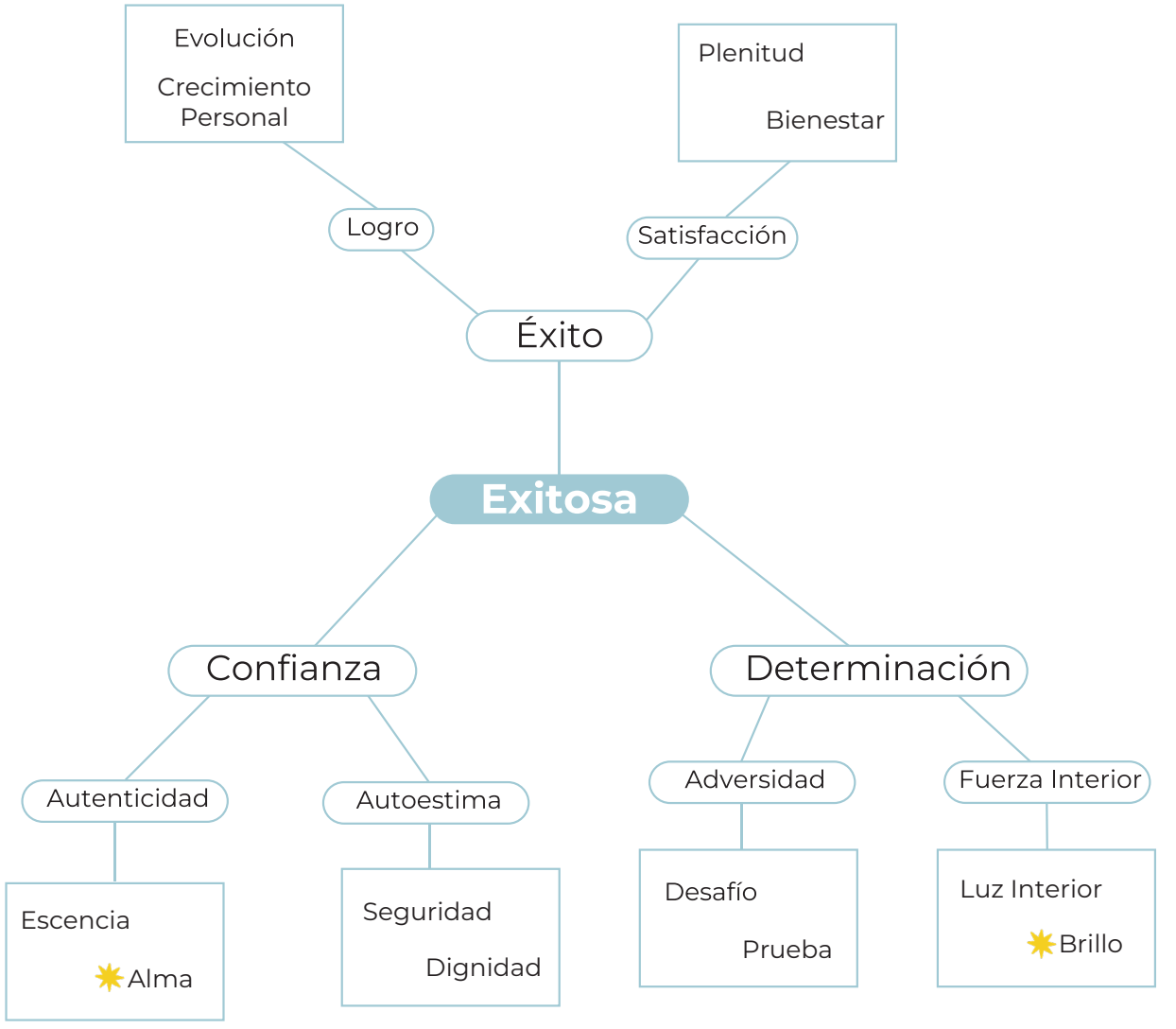
Fortaleza
Superación
Resiliencia
Empoderamiento
Determinación

Finalmente de esta lista de palabras se hizo la elección de las palabras semilla + esperanza y surgió el concepto creativo:
"Semillas de esperanza"

C. Técnica creativa - Mapa mental

El mapa mental es un diagrama que representa conceptos relacionados a partir de un tema principal o una palabra clave, normalmente la palabra principal se ubica en el centro y los conceptos relacionados se expanden en todas direcciones.

Para desarrollar el último concepto se llevó a cabo el siguiente mapa mental:



En base a la elección de las palabras Alma + Brillo se obtuvo el concepto creativo: "Deja que tu alma brille"

D. Insight

Un insight es una idea profunda sobre algo que generalmente revela una verdad clave. A partir de este descubrimiento se pueden entender mejor las motivaciones, necesidades o comportamientos de las personas.

Insight final

“Quiero ser una profesional de éxito”
Al practicar y fortalecer mis valores como la disciplina y la responsabilidad, construyo el carácter necesario para ser una mujer ejemplar y exitosa.

E. Concepto creativo final

Al concluir el desarrollo de las técnicas creativas, se tomó la decisión de utilizar el concepto creativo:

El cual se fundamenta en la idea de que cada adolescente de Luminarias posee una luz interior única que tiene el poder de transformar tanto su vida como la de los demás. Este concepto invita a conocerse a sí misma y a encontrar su propia esencia, apoyando la autenticidad y la resiliencia para superar los problemas de su vida diaria. Permitir que su alma brille, las empodera para ser su mejor versión, inspirando, liderando y encontrando en esa autenticidad la verdadera fuente de la felicidad y el éxito.

5.3 Premisas de diseño

Las premisas de diseño son «Criterios que servirán de guía para que el diseñador a través de un proceso reflexivo, establezca la respuesta de diseño más adecuada» [30]

A. Premisa cromática

El ejemplar utilizará una paleta de colores combinada la cual incluirá tanto tonos cálidos como fríos para crear un contraste visual atractivo. Esta mezcla no solo busca captar la atención, sino también hacer que el diseño sea dinámico y adecuado para el público objetivo. Los colores cálidos aportan energía y cercanía, mientras que los fríos generan equilibrio y serenidad, asegurando que el contenido sea visualmente interesante y fácil de seguir.

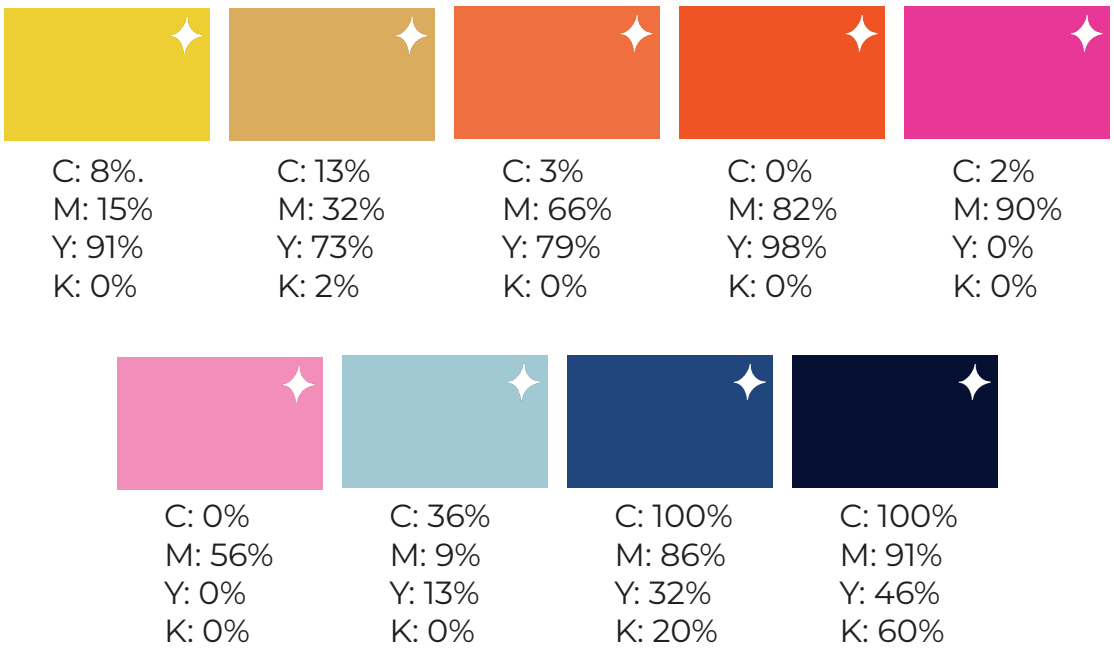


Figura 05: Premisa cromática.

30. Soto Luis. «Premisas de diseño». Acceso 6 de septiembre de 2024. https://es.slideshare.net/slideshow/premisasdedisenopdf/253284153

B. Premisa tipográfica

Para los titulos del proyecto se decidió utilizar la tipografía Pesto Fresco que es una tipografía juvenil y dinámica. Por otro lado para los texto se hará uso de la tipografía Century Gothic pro que es una fuente geométrica san serif moderna y minimalista. Se caracteriza por estar compuesta de líneas limpias que facilitan la legibilidad.

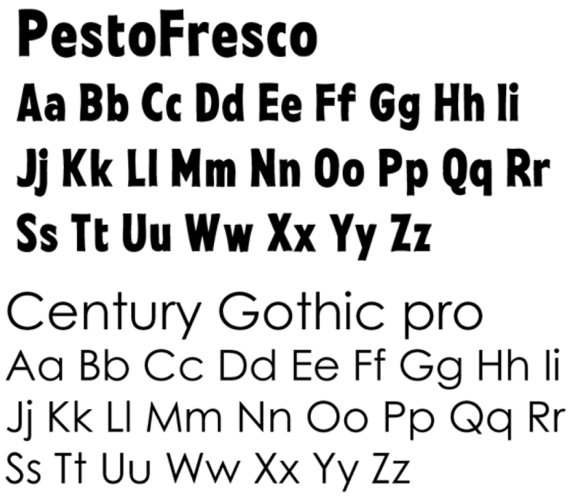


Figura 06: Premisa tipográfica.

C. Íconos e ilustraciones

Se utilizarán íconos e ilustraciones, ambos ilustrados a mano, con un estilo minimalista, juvenil y dinámico. Estos elementos gráficos actuarán como recursos complementarios para facilitar la lectura y comprensión de los contenidos, mejorar la navegación entre páginas y destacar ciertos elementos clave, todo manteniendo una estética fresca y atractiva para el público joven. A continuación, se presentan algunos ejemplos del estilo seleccionado:

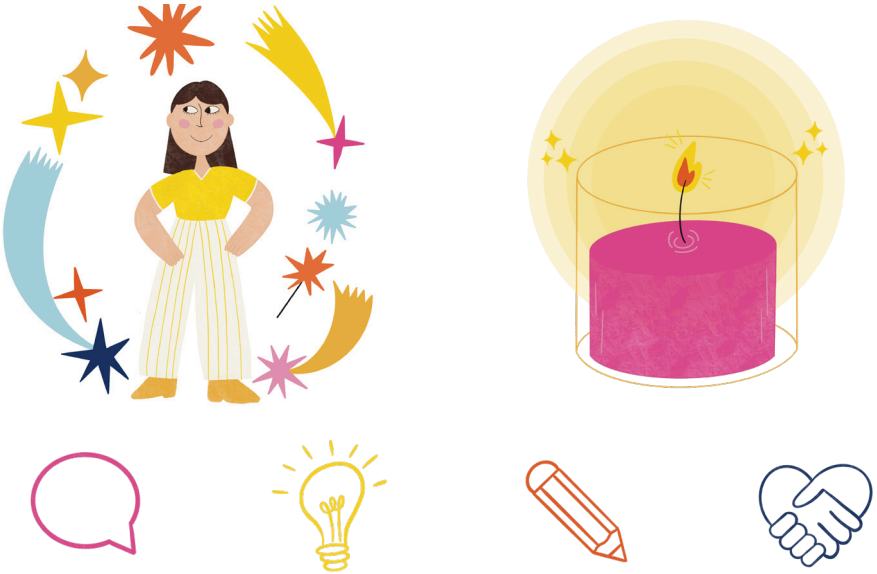


Figura 07: Ejemplo de íconos e ilustraciones a utilizar.

D. Formato y retícula

El libro tendrá un tamaño de 8.5 x 6.5 pulgadas (medio oficio) y se empleará una retícula modular para ofrecer mayor versatilidad en la diagramación, permitiendo una distribución más flexible y dinámica de los elementos visuales y textuales en cada página.

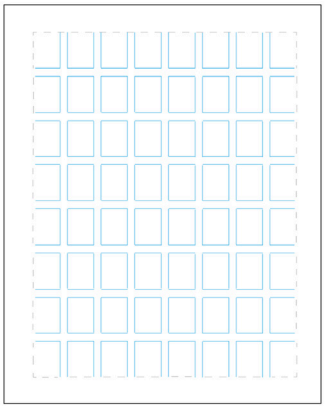


Figura 08: Ejemplo de retícula modular.

Conclusión

Se desarrolló la estrategia creativa del proyecto mediante la creación de un *brief* de diseño, la exploración de referentes visuales, la definición de un concepto creativo y el planteamiento de premisas gráficas.

En el próximo capítulo comenzará el proceso de producción gráfica, donde se concretarán los resultados de diseño de esta intervención.

06

Producción gráfica

En el capítulo anterior se explicó la estrategia creativa que se va a seguir en este proyecto. Ahora en este capítulo, la estrategia se pondrá en práctica con el desarrollo de la producción gráfica. Este proceso consta de tres fases de visualización y validación, involucrando a estudiantes del décimo ciclo de la carrera de diseño gráfico, diseñadores expertos, personal de la institución y finalmente el grupo objetivo. Se llevó a cabo con el fin de perfeccionar la pieza de diseño final.

6.1 Nivel de visualización 1

El primer nivel de vizualización consiste en la autoevaluación, que comienza con la creación de bocetos manuales. Dado que el proyecto es una publicación editorial, en esta etapa se realizaron bocetos para la portada, la guarda y las páginas interiores.

A. Propuestas de bocetaje - portada

Cada diseño busca atraer al público con un enfoque juvenil, fresco y visualmente llamativo. Los elementos gráficos, como líneas radiantes, bordes decorativos y símbolos como estrellas y corazones, añaden dinamismo y energía al concepto, mientras que el uso de tipografías informales y amigables refuerza la accesibilidad del material.

El objetivo principal es crear una portada que no solo sea visualmente atractiva, sino que también transmita positividad y fomente la conexión con los valores que se presentan en el contenido del libro.

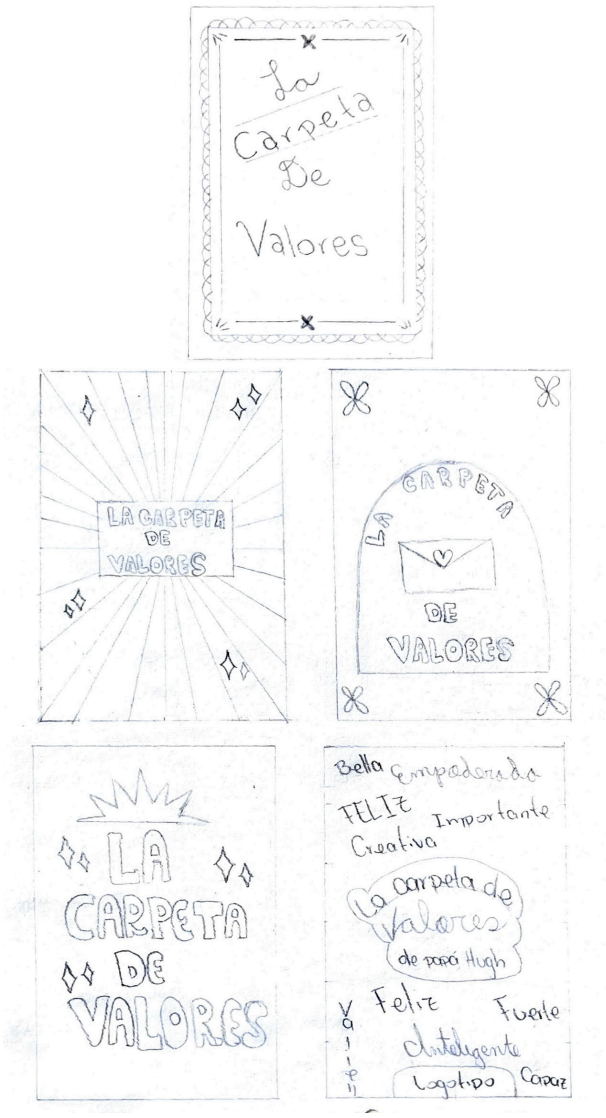


Figura 09: Bocetos portada.

Figura 10: Bocetos guarda.

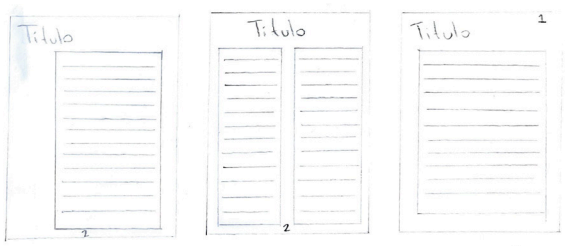


Figura 11: Bocetos páginas interiores.

B. Propuestas de bocetaje - guarda

Estos bocetos exploran posibles elementos visuales para complementar el diseño del libro.

El primer boceto destaca una variedad de palabras positivas y afirmaciones, como “curiosa”, “libre” y “exitosa”, reforzando un mensaje de empoderamiento, confianza y autenticidad. Los otros dos diseños utilizan patrones de estrellas y formas geométricas, lo que añade dinamismo y brillo, simbolizando aspiraciones, sueños y la idea de que cada joven puede brillar de manera única. Estos elementos gráficos, buscan crear un ambiente de cercanía y pertenencia para las adolescentes, motivándolas a explorar sus valores y fortalezas personales.

C. Propuestas de bocetaje - páginas interiores

Estas propuestas de diagramación para las páginas internas ofrecen tres enfoques claros y funcionales. La primera presenta un solo bloque de texto centrado, ideal para contenido extenso. La segunda opción divide el texto en dos columnas, lo que aporta dinamismo visual y flexibilidad. La tercera mantiene una sola columna con márgenes amplios, ofreciendo un respiro visual. Cada diseño busca una estructura ordenada y fácil de leer, adaptada al público adolescente.

D. Autoevaluación de las propuestas

Una vez finalizado el proceso de bocetaje de las secciones clave de la pieza gráfica, se realizó una autoevaluación de cada propuesta. Para ello, se utilizó un instrumento proporcionado por el profesor del curso. Este instrumento permitió evaluar varios aspectos de cada boceto, lo que ayudó a seleccionar los que pasarían a la fase de producción gráfica.

Instrucciones: Deberá autoevaluar cada propuesta gráfica realizada en base a los criterios que aparecen en esta matriz de evaluación. La escala a utilizar es de 1 a 5, siendo 1 la calificación menor y 5 la calificación más alta.		**PROPUESTAS GRÁFICAS**				
ASPECTO A EVALUAR		**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
1	**Pertinencia:** La pieza es adecuada, oportuna y conveniente a lo que se quiere transmitir.	5	4	3	4	5
2	**Memorabilidad:** Califica si el diseño es captado por el usuario. Asimismo, si recuerda el mensaje fácilmente para crear una imagen estable en su mente.	5	3	4	3	5
3	**Fijación:** El mensaje muestra posicionamiento en la mente del grupo objetivo; incluyendo colores, imágenes y mensaje para facilitar lo que se quiere transmitir.	5	3	3	4	4
4	**Legibilidad:** Cualidad para que un texto pueda ser leído fácilmente, para que pueda ser percibido claramente al leerlo, así mismo respecto a su forma, presentación y disposición.	4	3	3	4	5
5	**Composición Visual:** Criterio respecto a que toda la pieza tenga un valor armónico, agradable y estético, reuniendo los puntos necesarios como composición gráfica.	5	3	3	3	4
6	**Abstracción:** Es una simplificación de todo lo percibido en la imagen visual. Cuando la imagen visual es más abstracta, mas especifica es su referencia.	5	4	5	5	3
7	**Estilización:** Muestra si se le dio un correcto tratamiento a las imágenes, textos y colores; ya que toda la composición debe resultar estética, agradable y crear armonía entre todos los elementos.	4	2	4	3	4
8	**Diagramación:** La composición presenta un orden lógico y no presenta desorden, así mismo el lector puede entenderlo claramente.	4	3	4	4	5
9	**Diseño Tipográfico:** La composición de las letras, así como las familias seleccionadas son adecuadas, legibles y relacionadas al diseño, creando nexos.	3	3	3	4	5
10	**Uso del Color:** Indica si la paleta de colores seleccionada responde en función del grupo objetivo, el tema de la campaña y acerca de la Institución; tomando en cuenta los valores del color estético y psicológico.	5	5	5	5	5
	TOTAL	**45**	**46**	**37**	**39**	**45**

Figura 12: Portadas
Se encontró como más favorable a la propuesta 2.

Instrucciones: Deberá autoevaluar cada propuesta gráfica realizada en base a los criterios que aparecen en esta matriz de evaluación. La escala a utilizar es de 1 a 5, siendo 1 la calificación menor y 5 la calificación más alta.		**PROPUESTAS GRÁFICAS**				
ASPECTO A EVALUAR		**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
1	**Pertinencia:** La pieza es adecuada, oportuna y conveniente a lo que se quiere transmitir.	5	4	5		
2	**Memorabilidad:** Califica si el diseño es captado por el usuario. Asimismo, si recuerda el mensaje fácilmente para crear una imagen estable en su mente.	5	5	3		
3	**Fijación:** El mensaje muestra posicionamiento en la mente del grupo objetivo; incluyendo colores, imágenes y mensaje para facilitar lo que se quiere transmitir.	5	4	4		
4	**Legibilidad:** Cualidad para que un texto pueda ser leído fácilmente, para que pueda ser percibido claramente al leerlo, así mismo respecto a su forma, presentación y disposición.	4	3	5		
5	**Composición Visual:** Criterio respecto a que toda la pieza tenga un valor armónico, agradable y estético, reuniendo los puntos necesarios como composición gráfica.	5	4	4		
6	**Abstracción:** Es una simplificación de todo lo percibido en la imagen visual. Cuando la imagen visual es más abstracta, mas especifica es su referencia.	5	3	3		
7	**Estilización:** Muestra si se le dio un correcto tratamiento a las imágenes, textos y colores; ya que toda la composición debe resultar estética, agradable y crear armonía entre todos los elementos.	4	4	3		
8	**Diagramación:** La composición presenta un orden lógico y no presenta desorden, así mismo el lector puede entenderlo claramente.	4	4	4		
9	**Diseño Tipográfico:** La composición de las letras, así como las familias seleccionadas son adecuadas, legibles y relacionadas al diseño, creando nexos.	5	5	5		
10	**Uso del Color:** Indica si la paleta de colores seleccionada responde en función del grupo objetivo, el tema de la campaña y acerca de la Institución; tomando en cuenta los valores del color estético y psicológico.	5	5	5		
	TOTAL	**47**	**41**	**41**		

Figura 14: Páginas interiores
Se encontró como más favorable a la propuesta 1.

Instrucciones: Deberá autoevaluar cada propuesta gráfica realizada en base a los criterios que aparecen en esta matriz de evaluación. La escala a utilizar es de 1 a 5, siendo 1 la calificación menor y 5 la calificación más alta.		**PROPUESTAS GRÁFICAS**				
ASPECTO A EVALUAR		**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
1	**Pertinencia:** La pieza es adecuada, oportuna y conveniente a lo que se quiere transmitir.	5	3	3		
2	**Memorabilidad:** Califica si el diseño es captado por el usuario. Asimismo, si recuerda el mensaje fácilmente para crear una imagen estable en su mente.	5	3	4		
3	**Fijación:** El mensaje muestra posicionamiento en la mente del grupo objetivo; incluyendo colores, imágenes y mensaje para facilitar lo que se quiere transmitir.	5	4	3		
4	**Legibilidad:** Cualidad para que un texto pueda ser leído fácilmente, para que pueda ser percibido claramente al leerlo, así mismo respecto a su forma, presentación y disposición.	5	4	3		
5	**Composición Visual:** Criterio respecto a que toda la pieza tenga un valor armónico, agradable y estético, reuniendo los puntos necesarios como composición gráfica.	5	3	4		
6	**Abstracción:** Es una simplificación de todo lo percibido en la imagen visual. Cuando la imagen visual es más abstracta, mas especifica es su referencia.	5	5	4		
7	**Estilización:** Muestra si se le dio un correcto tratamiento a las imágenes, textos y colores; ya que toda la composición debe resultar estética, agradable y crear armonía entre todos los elementos.	5	3	3		
8	**Diagramación:** La composición presenta un orden lógico y no presenta desorden, así mismo el lector puede entenderlo claramente.	5	3	3		
9	**Diseño Tipográfico:** La composición de las letras, así como las familias seleccionadas son adecuadas, legibles y relacionadas al diseño, creando nexos.	4	3	3		
10	**Uso del Color:** Indica si la paleta de colores seleccionada responde en función del grupo objetivo, el tema de la campaña y acerca de la Institución; tomando en cuenta los valores del color estético y psicológico.	5	5	5		
	TOTAL	**39**	**38**	**33**		

Figura 13: Guarda
Se encontró como más favorable a la propuesta 1.

E. Propuestas escogidas

Los siguientes bocetos fueron seleccionados para ser presentados y evaluados por los estudiantes de décimo ciclo de diseño gráfico, en la jornada matutina.

Figura 15:
Boceto potada seleccionado.

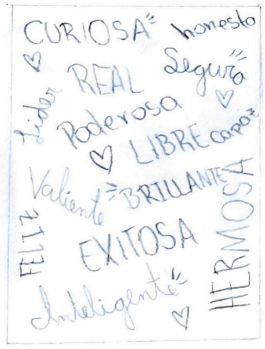


Figura 16:
Boceto guarda seleccionado.

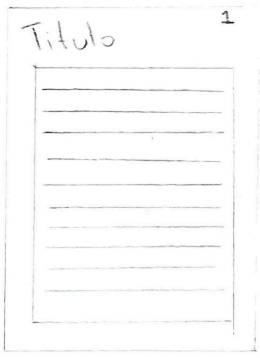


Figura 17:
Boceto páginas interiores seleccionado.

F. Propuesta preliminar digitalizada

Una vez finalizados los bocetos digitales, estos fueron presentados a los estudiantes del décimo ciclo de la jornada matutina de la Escuela de Diseño Gráfico, perteneciente a la Facultad de Arquitectura.

Durante la exposición, se explicó detalladamente el enfoque creativo detrás de cada propuesta, que se caracteriza por un diseño juvenil y vibrante. Este diseño, con líneas radiantes que emanan del centro y elementos decorativos como estrellas, busca captar la atención del público adolescente de manera efectiva. La tipografía, en un estilo amigable y accesible, refuerza el concepto de cercanía y dinamismo, alineándose con los valores del libro.

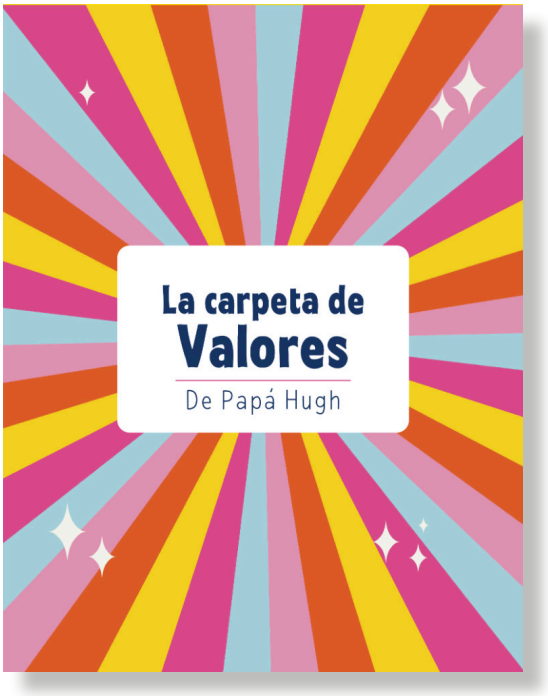


Figura 18: Primera digitalización portada.

G. Observaciones y recomendaciones recibidas por estudiantes del 10° ciclo:

- Darle un mayor protagonismo a la tipografía para que se vea más atractivo
- Que sea menos formal, que no fuera un cuadrado lo que contenga la tipografía, sino que fuera parte de la explosión
- Darle textura de cuaderno
- No se ven los valores reflejados, podrías poner los valores para que al verlo, inmediatamente se sepa que los valores son lo importante.

6.2 Nivel de visualización 2

El segundo nivel de visualización se centra en el proceso de digitalización de los bocetos seleccionados tras el ejercicio de autoevaluación. Esta digitalización también debe tener en cuenta las observaciones realizadas por los estudiantes del décimo ciclo, quienes recibieron los resultados del primer nivel de producción gráfica.

En esta fase de ejecución del diseño, los esfuerzos de digitalización se centraron en mejorar la portada y obtener un mejor resultado de diagramación en las páginas interiores.

A. Digitalización de las propuestas escogidas

Tras considerar las opiniones recibidas en el primer nivel de validación, se procedió a la digitalización de una nueva portada, utilizando tipografías más llamativas. Para enriquecer el diseño y darle un significado más personal, se invitó a las chicas de la asociación LUMINARIAS a escribir los valores y las cualidades que mejor las representan.

Figura 19 a 21: Evidencia.

Finalmente, se digitalizó la propuesta y el resultado fue el siguiente:

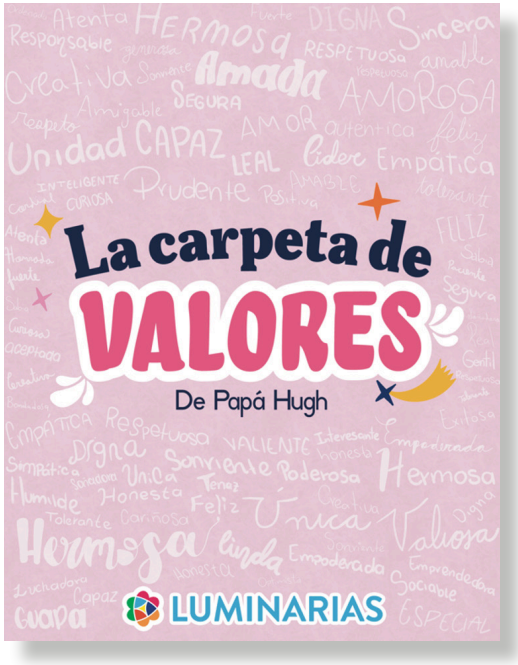
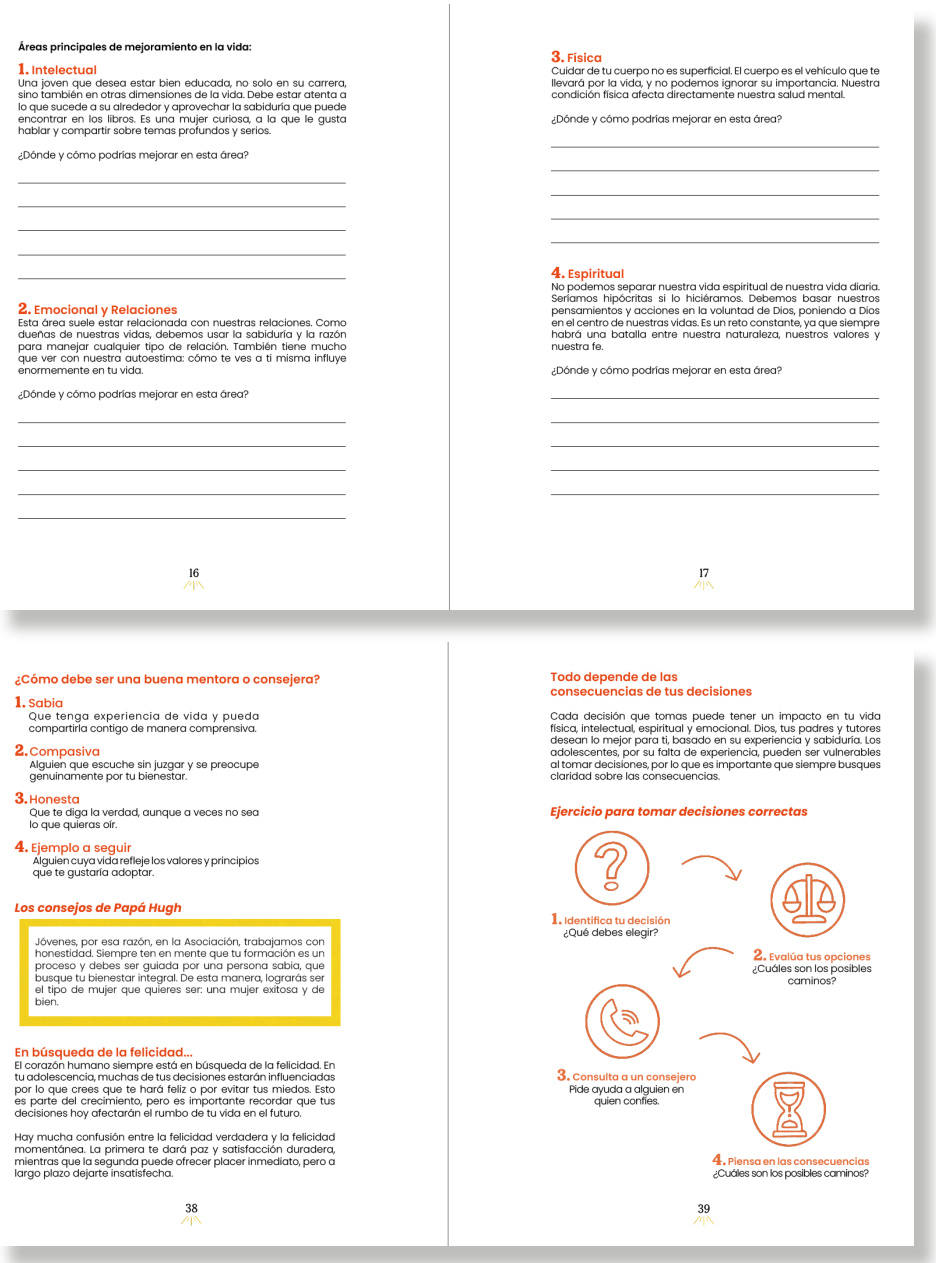


Figura 22: Segunda digitalización portada.

Se digitalizó la propuesta 1 de la guarda, en la que también se incorporaron los valores y cualidades aportados por las chicas de LUMINARIAS. El resultado final de la guarda es el siguiente:

Figura 23: Primera digitalización guarda.

Para las páginas interiores, se evaluó el uso de una y dos columnas en la diagramación. Sin embargo, al recibir el contenido del libro, se decidió utilizar una sola columna, ya que facilita la realización de las actividades de escritura sugeridas en el texto. El resultado final es el siguiente:



Áreas principales de mejoramiento en la vida:

1. Intelectual
Una joven que desea estar bien educada, no solo en su carrera, sino también en otras dimensiones de la vida. Debe estar atenta a lo que sucede a su alrededor y aprovechar la sabiduría que puede encontrar en los libros. Es una mujer curiosa, a la que le gusta hablar y compartir sobre temas profundos y serios.

¿Dónde y cómo podrías mejorar en esta área?

2. Emocional y Relaciones
Esta área suele estar relacionada con nuestras relaciones. Como dueñas de nuestras vidas, debemos usar la sabiduría y la razón para manejar cualquier tipo de relación. También tiene mucho que ver con nuestra autoestima: cómo te ves a ti misma influye enormemente en tu vida.

¿Dónde y cómo podrías mejorar en esta área?

16

3. Física
Cuidar de tu cuerpo no es superficial. El cuerpo es el vehículo que te llevará por la vida, y no podemos ignorar su importancia. Nuestra condición física afecta directamente nuestra salud mental.

¿Dónde y cómo podrías mejorar en esta área?

4. Espiritual
No podemos separar nuestra vida espiritual de nuestra vida diaria. Seríamos hipócritas si lo hiciéramos. Debemos basar nuestros pensamientos y acciones en la voluntad de Dios, poniendo a Dios en el centro de nuestras vidas. Es un reto constante, ya que siempre habrá una batalla entre nuestra naturaleza, nuestros valores y nuestra fe.

¿Dónde y cómo podrías mejorar en esta área?

17

¿Cómo debe ser una buena mentora o consejera?

1. Sabia
Que tenga experiencia de vida y pueda compartirla contigo de manera comprensiva.

2. Compasiva
Alguien que escuche sin juzgar y se preocupe genuinamente por tu bienestar.

3. Honesta
Que te diga la verdad, aunque a veces no sea lo que quieras oír.

4. Ejemplo a seguir
Alguien cuya vida refleje los valores y principios que te gustaría adoptar.

Los consejos de Papá Hugh

Jóvenes, por esa razón, en la Asociación, trabajamos con honestidad. Siempre ten en mente que tu formación es un proceso y debes ser guiada por una persona sabia, que busque tu bienestar integral. De esta manera, lograrás ser el tipo de mujer que quieres ser: una mujer exitosa y de bien.

En búsqueda de la felicidad...
El corazón humano siempre está en búsqueda de la felicidad. En tu adolescencia, muchas de tus decisiones estarán influenciadas por lo que crees que te hará feliz o por evitar tus miedos. Esto es parte del crecimiento, pero es importante recordar que tus decisiones hoy afectarán el rumbo de tu vida en el futuro.

Hay mucha confusión entre la felicidad verdadera y la felicidad momentánea. La primera te dará paz y satisfacción duradera, mientras que la segunda puede ofrecer placer inmediato, pero a largo plazo dejarte insatisfecha.

38

Todo depende de las consecuencias de tus decisiones

Cada decisión que tomas puede tener un impacto en tu vida física, intelectual, espiritual y emocional. Dios, tus padres y tutores desean lo mejor para ti, basado en su experiencia y sabiduría. Los adolescentes, por su falta de experiencia, pueden ser vulnerables al tomar decisiones, por lo que es importante que siempre busques claridad sobre las consecuencias.

Ejercicio para tomar decisiones correctas

1. Identifica tu decisión
¿Qué debes elegir?

2. Evalúa tus opciones
¿Cuáles son los posibles caminos?

3. Consulta a un consejero
Pide ayuda a alguien en quien confíes.

4. Piensa en las consecuencias
¿Cuáles son los posibles caminos?

39

Figura 24: Digitalización páginas interiores.

B. Validación del nivel 2: profesionales del diseño

El segundo nivel de validación se llevó a cabo con un grupo de 5 diseñadores expertos en el diseño editorial, utilizando la técnica del grupo focal, la cual consiste en reunir un grupo de personas que responden preguntas en un entorno moderado, se busca la interacción entre los participantes con el fin de generar información.

Los diseñadores expertos que participaron en este grupo focal fueron:

1. **Armando Cruz**
4 años de experiencia en el área editorial trabajando en lugares como la Municipalidad de Guatemala AECID-UE, WWF, FUNDASPRO, Promujer y otros.

2. **Alejandra Rodríguez**
6 años de experiencia en el área encargada de los materiales impresos en Cemaco.

3. **Nahomy Fernández**
2 años de experiencia en agencias de diseño como YCrea y Purple Studio encargada de proyectos editoriales.

4. **Marcela García**
5 años de experiencia en agencias de diseño encargada de proyectos editoriales.

5. **Laura Aldana**
2 años de experiencia en Editorial Piedrasanta.

Para la puesta en práctica de la técnica del grupo focal, se elaboró y utilizó guion de preguntas como instrumento para orientar el debate entre los participantes de la actividad (ver: Anexo 01 y 02).

C. Observaciones y recomendaciones recibidas

- Una columna está perfecto, sin embargo el margen exterior está un poco angosto, podrías hacerlo un poco más ancho y en la portada el logo quedó fuera del margen habría que ponerlo dentro para que no haya problema si se hace algún corte luego de la impresión.

- Considero que la tipografía es la adecuada, sin embargo veo que utilizaste mucha itálica, trata de jugar más con las familias.

- Me hace ruido que la tipografía dentro de los cuadritos sea muy diferente a la del texto, trata de utilizar una más amigable.

- Verifica la jerarquía respecto de la numeración.

- La paleta de colores es muy dinámica y me parece muy adecuada para la edad de tu grupo objetivo.

- En los iconos en la página 33 podría causar problema a la hora de la impresión.

- En cuanto a las ilustraciones las veo muy bien, adecuadas a tu grupo objetivo.

- En la ilustración del espejo podrías cambiar la tipografía que utilizaste para que se vea más integrado.

- Verifica que todos los iconos tengan el mismo grosor.

- Vas bastante bien, el diseño en general hace la invitación a la lectura y a que se quiera interactuar con el documento.

- Estás cumpliendo con el objetivo del proyecto.

D. Observaciones y recomendaciones recibidas por parte de los estudiantes del 10° ciclo:

Como se llevó a cabo en el primer nivel de validación, los resultados digitalizados fueron presentados a los estudiantes de diseño gráfico, de décimo ciclo, jornada matutina. Y de ellos se obtuvieron los siguientes comentarios:

- Mejoró significativamente la portada, está más adecuada para las edades del grupo objetivo.

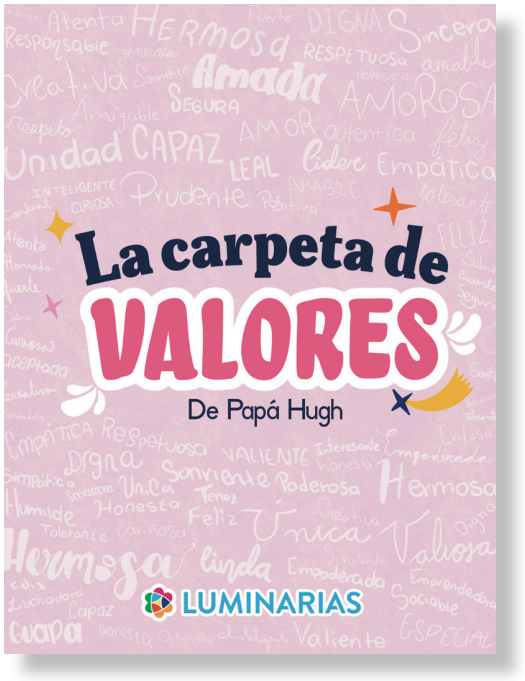
- La diagramación cuenta con elementos que la hacen dinámica, síguelos incluyendo.

6.3 Nivel de visualización 3

El tercer nivel de visualización se enfoca en realizar mejoras a las piezas de diseño que se han desarrollado hasta ahora, con el objetivo de acercarlas al resultado final. En esta etapa, también se presentan los avances ante las autoridades de la institución y los miembros del grupo objetivo al que está dirigido el proyecto.

Para esta fase se incluyó nuevamente la portada, la guarda y la diagramación de páginas interiores.

A. Mejoras elaboradas a las piezas de diseño



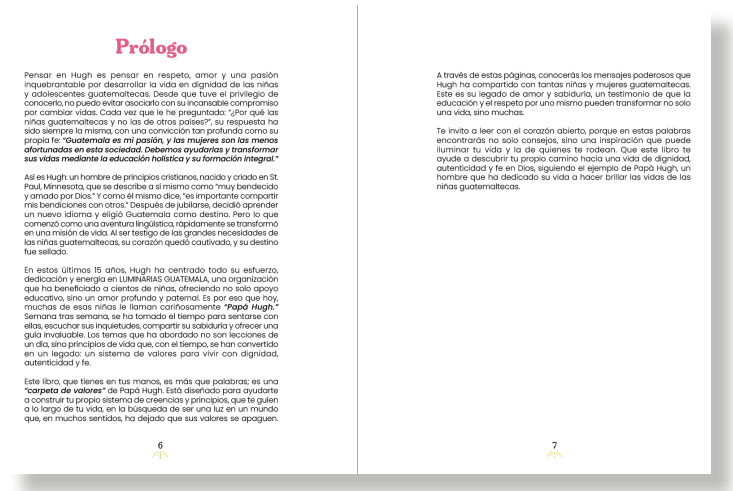


Figura 25: Digitalización portada, guarda y páginas interiores.

Figura 26 a 29: Digitalización páginas interiores.

B. Validación del nivel 3: autoridades de la institución y grupo objetivo

Una vez realizadas las mejoras en las piezas de diseño del nivel 3 de visualización, se procedió a la validación correspondiente.

En esta etapa, fue necesaria la participación de las autoridades de la institución y representantes del grupo objetivo al que se dirige el proyecto. Se utilizó la misma metodología descrita anteriormente para el segundo nivel de validación, implementando nuevamente la técnica del grupo focal.

Participantes de la validación
Autoridades de la institución

- Sergio Ichac

Director Ejecutivo Luiminarias de Guatemala

- Wendy Tique

Coordinadora General Luiminarias de Guatemala

- Maidy Chiquitó

Coordinadora de nutrición y alimentos Luiminarias de Guatemala

- Victoria Boc
Educadora Luiminarias de Guatemala

- Marlyn Morales
Educadora Luiminarias de Guatemala

Para la puesta en práctica de la técnica del grupo focal, se elaboró y utilizó guion de preguntas como instrumento para orientar el debate entre los participantes de la actividad (ver: Anexo 03 y 04).

Participantes de la validación
Representantes del grupo obejtivo

- María Angelina Patzan Hernández
Beneficiaria
- Elizabeth Sarahí Pedroza Sagastume
Beneficiaria
- Alisson Mariana Pérez Kihn
Beneficiaria
- Rosaria Leonicia Cuz Caal
Beneficiaria
- Nahomy María Belén López
Beneficiaria

Para la puesta en práctica de la técnica del grupo focal, se elaboró y utilizó una lista de cotejo para anotar y observar las reacciones de las participantes de la actividad (ver: Anexo 05 y 06).

C. Observaciones y recomendaciones recibidas:

- Las ilustraciones son adecuadas para la edad de las chicas.
- En algunas páginas, hacen falta líneas para que podamos extendernos en las respuestas, por ejemplo en las que hay que escribir una carta.
- Me gustan los colores.
- Es muy dinámico.

D. Observaciones y recomendaciones recibidas por parte de los estudiantes del 10° ciclo:

- Están muy bien acabadas las ilustraciones, unicamente trabaja más en la ilustración de las manos.
- Vas muy bien.

Después de hacer las modificaciones según los comentarios de la institución y el grupo objetivo, se presentaron nuevamente las propuestas de diseño a los estudiantes del décimo ciclo, ofreciendo un vistazo preliminar a los resultados finales.

6.4 Resultado final

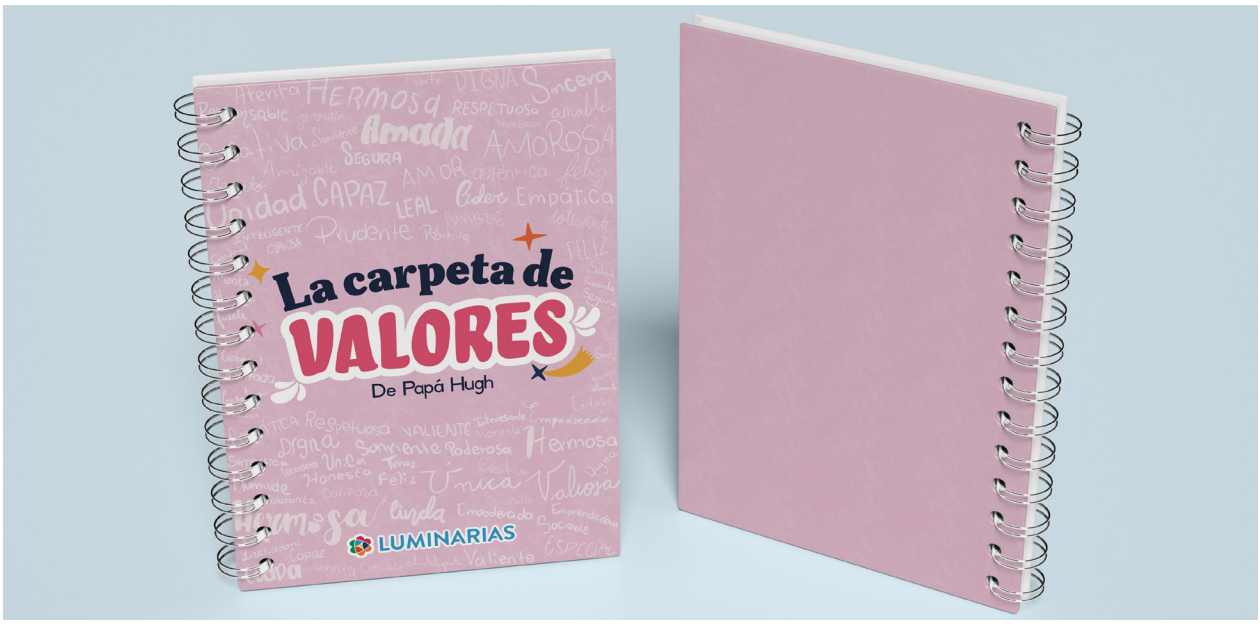


Figura 30: Diseño portada y contraportada.

Figura 31: Diseño guarda y primera página.

Figura 32: Diseño portadillas capítulos.

Figura 33: Diseño guarda y primera página.

Figura 34: Diseño portadillas capítulos.

Figura 35: Diseño portadillas capítulos.

Figura 36: Diseño portadillas capítulos.

Figura 37: Diseño portadillas capítulos.

Figura 38: Diseño páginas interiores.

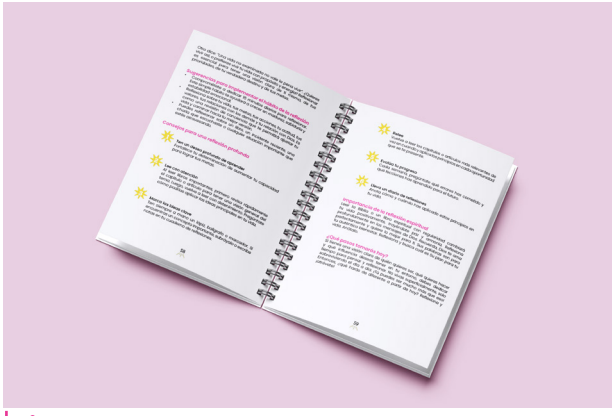


Figura 39: Diseño páginas interiores.

Figura 40: Diseño páginas interiores.

6.5 Fundamentación técnica

Ahora que ya se presentaron los resultados finales de la producción gráfica de la pieza de diseño, a continuación se ofrece una breve fundamentación técnica de los criterios de diseño gráfico que guiaron su desarrollo, basados en la estrategia creativa previamente establecida.

A. Formato

El formato de la pieza sigue lo establecido en las premisas de diseño durante la estrategia creativa. Se optó por un tamaño medio oficio, con dimensiones de 8.5 x 6.5 pulgadas en orientación vertical. Esta decisión se tomó porque es un formato fácil de transportar y guardar.
Además, la impresión en formato oficio y por inyección de tinta (inkjet) resulta más económica y en caso necesario, puede realizarse directamente desde la misma asociación.

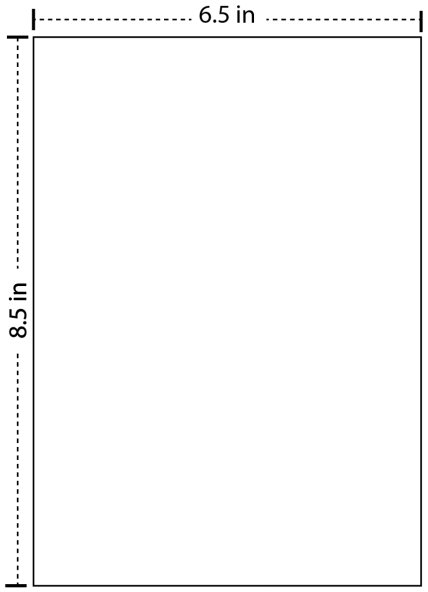


Figura 41: Formato del material elaborado

B. Retícula

Se utilizó una retícula modular. La retícula modular es un sistema de líneas verticales y horizontales que se utilizan para dividir el espacio de una página en secciones. Las secciones resultantes se utilizan para colocar elementos de diseño, como imágenes, texto y gráficos. La retícula se puede utilizar en todo tipo de diseños, desde publicaciones impresas hasta sitios web y aplicaciones móviles. [31]
Su uso se fundamenta en las siguientes razones:

- Ayuda a mantener una estructura clara y coherente a lo largo de todo el diseño, facilita la disposición equilibrada de texto e imágenes.

- Por otro lado, permite mantener coherencia en toda la pieza, lo que no solo agiliza el proceso de diseño, sino que también mejora la legibilidad del contenido al garantizar una adecuada organización de márgenes, espacios y columnas.

La retícula que se utilizó está construida a base de 8 columnas y 8 filas, dentro de los márgenes correspondientes a, margen superior y exterior 0.5 in, margen interior 0.75 in e inferior 0.875 in.

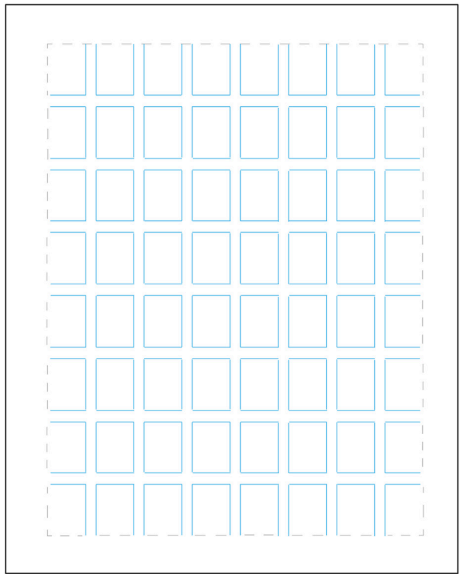


Figura 42: Retícula modular utilizada en el material.

31. CEVAGRAF. «Retícula modular: una forma rápida y elegante de maquetar una revista». Acceso 14 de octubre de 2024. https://www.cevagraf.coop/blog/reticula-modular-maquetar-indesign/?srsltid=AfmBOoqlkJoufQy-jlvKNlDWXgzQRsRSds5Zvj5oh8CbEXFYsV-ptZE6F

C. Código cromático

La paleta de colores que construyen la pieza sigue lo establecido en las premisas de diseño durante la estrategia creativa, eseptuando por que se agregó un tono a la paleta. La utilización de esta paleta cromática se fundamenta en que está pensada para combinar tanto tonos cálidos como fríos, creando un contraste visual que no solo atrae la atención, sino que también mejora la experiencia de lectura. Los tonos cálidos, aportan energía, vitalidad y cercanía, estableciendo una conexión emocional con el grupo objetivo. Por su parte, los tonos fríos, generan equilibrio visual que transmite calma y estabilidad, asegurando que el diseño no se sienta abrumador y que el contenido se mantenga claro y legible. Esta combinación aporta dinamismo sin sacrificar funcionalidad.

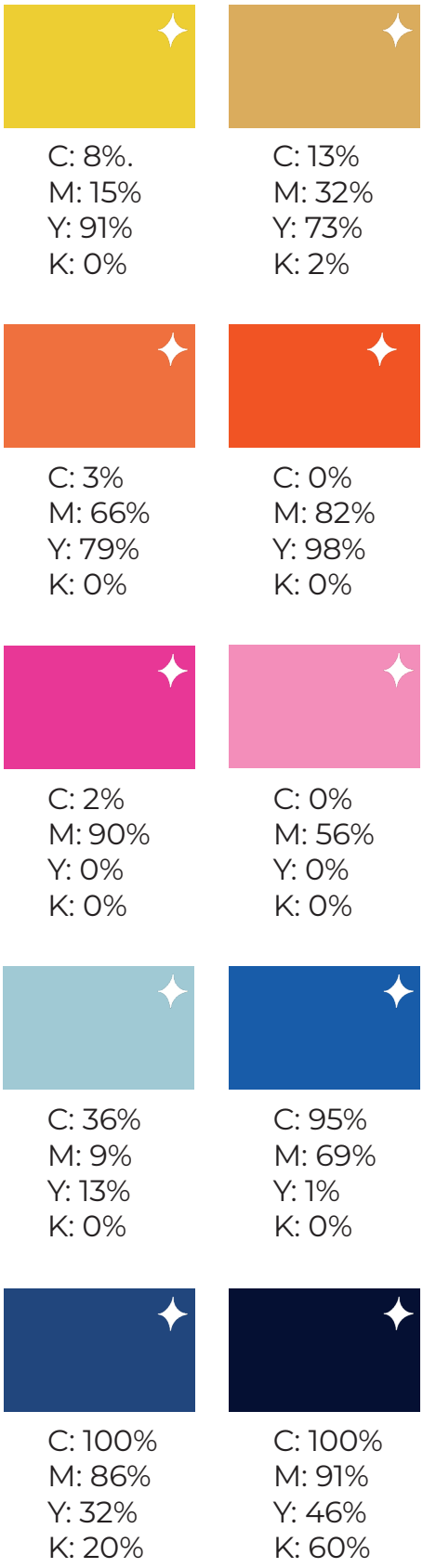


Figura 43: Código cromático en valores CMYK al tratarse de material impreso.

D. Código tipográfico

Para garantizar una lectura más fluida y dinámica, en la diagramación de la pieza gráfica se emplearon tres tipografías diferentes, cada una seleccionada cuidadosamente para cumplir con su propósito específico.

Cada tipografía fue utilizada de manera pertinente según su función. Para los títulos y encabezados, se seleccionó la tipografía Meursault VF. Esta tipografía se diseñó originalmente para The Gourmand y está pensado como un tipo de letra de cartelería para su uso en titulares y subtítulos de revistas y periódicos. [32] Meursault es un tipo de letra elegante para titulares basado en un estilo popular del siglo XX, pero con algunos giros extravagantes.

Según estas características, se consideró apropiada la tipografía, con el fin de captar la atención del lector de manera inmediata. Esta elección refuerza la jerarquía visual, destacando los títulos como puntos clave dentro del diseño. Además, su estilo elegante pero al mismo tiempo con terminaciones extravagantes complementa el dinamismo de la pieza gráfica, asegurando que los encabezados se distingan claramente del resto de los elementos tipográficos.

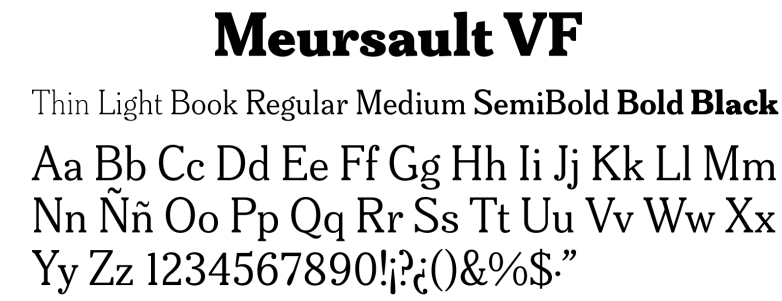


Figura 44: Tipografía Meursault VF.

Por otro lado, para el cuerpo de texto se hizo uso de la tipografía Poppins con el fin de priorizar la legibilidad. Fue diseñada por Ninad Kale. La fuente se inspiró en la señalización y los letreros callejeros de la India, lo que le confiere un estilo moderno y versátil. [33]

32. Adobe Fonts. «Meursault Variable». Acceso 15 de octubre de 2024. https://fonts.adobe.com/fonts/meursault-variable#fonts-section
33. Fernández Andrea. «Curiosidades sobre la tipografía Poppins». Acceso 15 de octubre de 2024. https://www.linkedin.com/feed/update/urn:li:activity:7115768363410161664/

Poppins, una tipografía sans-serif de estilo geométrico, se distingue por sus formas limpias y redondeadas, lo que facilita la lectura en bloques de texto largos, especialmente en formatos impresos. Además, su variedad de pesos facilita la creación de una jerarquía tipográfica clara y bien estructurada, permitiendo destacar las diferentes secciones del contenido. Por estas razones, se consideró que su uso en los cuerpos de texto sería lo más adecuado, asegurando una lectura fluida.

Poppins

Thin Light Regular **Medium** **SemiBold** **Bold** **Black**

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll
Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv
Ww Xx Yy Zz 1234567890!¡?¿()&%$·”

Figura 45: Tipografía Poppins.

Finalmente, se seleccionó una tercera tipografía para elementos secundarios como citas o notas. Black Pro es una familia de fuentes san serif, este tipo de letra destaca principalmente por sus formas gruesas, por esta razón, se consideró adecuada para secciones como las citas o notas importantes. Su estilo robusto y llamativo permite que estos elementos se destaquen del resto del contenido, capturando la atención del lector de manera efectiva.

Black Pro

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890!¡?¿()&%$·”

Figura 46: Tipografía Black Pro.

E. Código icónico-visual

El código incónico-visual implementado en la pieza de diseño, se compone del uso de ilustraciones editoriales enfocadas en adolescentes. La ilustración editorial consiste en analizar e interpretar un texto, de modo que las imágenes que se creen a partir de él lo enriquezcan y complementen.

La ilustración editorial existe incluso antes de la aparición de la imprenta. Para producirse masivamente, se usaban placas de madera grabadas, que después se imprimían con tinta sobre el papel. Los ilustradores editoriales se permitían hacer agudas críticas a lo que ocurría en su tiempo y sociedad, de modo que la ilustración editorial tuvo una importante función política desde su inicio. A inicios del siglo XX hubo una época dorada de la ilustración editorial, y debido a la baja de costos de procesos industriales, su trabajo llegó a más personas. A pesar del auge y popularidad de los ilustradores, con la aparición de la fotografía la demanda disminuyó considerablemente. [34]

Las ilustraciones utilizadas en las portadas de cada capítulo, son consideradas estilo editorial-juvenil, están alineadas con el concepto creativo “Deja que tu alma brille.” Este concepto, que busca transmitir autenticidad, crecimiento personal y empoderamiento, se refleja en las ilustraciones a través de colores vivos, personajes dinámicos y elementos visuales que simbolizan el brillo interior de las adolescentes. Cada ilustración con su estilo moderno y juvenil, refuerza la idea de que cada persona tiene un potencial único que debe ser expresado. Las imágenes buscan conectar con el concepto, invitando a las lectoras a descubrir y dejar brillar su propio talento y esencia.

Figura 47 a 50: Ejemplo de código icónico visual utilizado en la publicación

34. Constant Ingrid. «¿Qué es la ilustración editorial y cómo puedo iniciarme en esta disciplina?». Acceso 15 de octubre de 2024. https://www.domestika.org/es/blog/6500-que-es-la-ilustracion-editorial-y-como-puedo-iniciarme-en-esta-disciplina

F. Código lingüístico

El código lingüístico utilizado a lo largo del libro es un código formal y persuasivo, adaptado específicamente al publico objetivo que son mujeres adolescentes. El narrador se dirige a las lectoras como "Señorita" lo que demuestra respeto y cercanía.

Un texto persuasivo es aquel que busca influenciar o convencer a sus lectores respecto de un tema, invitándolos a asumir una postura o convenciéndolos de actuar de una manera determinada. En este caso a lo largo del documento se les invita a reflexionar sobre su vida, hábitos, amistades y otros, con un tono motivacional y educativo.

6.6 Lineamientos de la puesta en práctica

Para asegurar la correcta implementación de las piezas gráficas desarrolladas en este proyecto, a continuación se detallan las especificaciones técnicas y tecnológicas necesarias para su adecuado uso y aprovechamiento.

A. Componentes del proyecto

Se hará entrega de un ejemplar del material impreso. Y una carpeta de Google Drive la cual cuenta con los siguientes archivos:

- Archivos editables .idml e .indd del documento en el que se desarrolló la maquetación de los contenidos InDesign Markup Document e Indesign Document, respectivamente.

- Archivos digitales: ejemplar en PDF para su visualización digital en alta resolución.

B. Especificaciones técnicas

Publicación editorial en formato impreso para la asociación Civil Luminarias de Guatemala.

- Elaborado por medio del programa Adobe InDesign CC 2024 (64bit).
- Formato de visualización página a página de 6.5 x 8.5 in.
- Publicación de 164 páginas.
- Extensión de archivo .PDF.
- Márgenes:
  * Superior: 0.5 in.
  * Inferior: 0.875 in.
  * Interno: 0.75 in.
  * Externo: 0.5 in.

C. Condiciones de uso

Se hará entrega de la pieza gráficas a la institución vía digital e impresa. Esta entrega incluirá los componentes descritos anteriormente.

Las piezas gráficas finales consisten en un ejemplar impreso de la pieza, un archivo PDF a resolución alta y el archivo editable.

- Debido a la funcionalidad del proyecto no es recomendable que su reproducción se haga en blanco y negro.

- Así mismo, el material está diseñado para que al momento de su reproducción deba ser engargolado, no encuadernado, logrando con esto su uso correcto.

Los archivos editables que se entregarán junto con las piezas finales incluyen un empaquetado del documento en el que se realizó la maquetación, disponible en los formatos .idml y .indd. Para modificar estos archivos, en caso de ser necesario, será conveniente utilizar el programa Adobe InDesign, preferiblemente en su versión CC 2024 o posteriores. Además, el equipo de trabajo debe contar con al menos 8 GB de memoria RAM, entre otros requisitos del sistema que pueden consultarse en el sitio web de Adobe.

D. Condiciones de reproducción

- El formato de las páginas es de 6.5 x 8.5 pulgadas, pensado para ser impreso en hojas tamaño oficio (8.5 x 13 pulgadas) en orientación horizontal. Para asegurar que las páginas mantengan la secuencia correcta al doblar las hojas, es importante configurar la impresión como 'folleto'. Esto permitirá la impresión en tiro y retiro (por ambas caras de la hoja) y garantizará que, al doblar las hojas, las páginas correspondan y sigan la secuencia adecuada, resultando en un tamaño final de 6.5 x 8.5 pulgadas por página.

- Se recomienda utilizar impresión digital láser a doble cara (tiro y retiro), aunque también es posible imprimirlo con una impresora de inyección de tinta.

- El gramaje recomendado para la impresión es de 80 gramos como mínimo y 100 gramos como máximo.

6.7 Aporte económico del estudiante a la institución

A continuación, se presenta el aporte económico que el estudiante realizó a la institución mediante el desarrollo del proyecto:

Costos fijos	
Agua	Q.118.00
Luz	Q.243.00
Teléfono	Q.69.44
Internet	Q.173.61
Licencia de Adobe Creative Cloud (3 meses)	Q. 720.00
Licencia de Office 365 (3 meses)	Q.122.50
Total	**Q.1,446.55**
Costos variables	
Resma de hojas tamaño oficio	Q.41.90
Impresiones	Q.50.00
Total	**Q.91.90**
Servicios profesionales de diseño (Q.80.00 la hora)	
Investigación	Q.800.00
Proceso de conceptualización	Q.480.00
Definición creativa	Q.400.00
Bocetaje	Q.1,280.00
Ilustración	Q.3,840.00
Diagramación de contenido	Q.16,000.00
Validación de resultados (3 niveles)	Q.400.00
Total	**Q. 23,200.00**
Depreciación de equipo	Q.207.00
Hononarios de diseño	Q.21,280.00
Subtotal	**Q.46,225.45**
Impuestos	**Valor**
IVA 12% sobre el total	Q.5,547.05
ISR 5% sobre el total	Q.2,311.27
Total	**Q.54,083.77**

Conclusión

Se expusieron los resultados de la producción gráfica de la pieza de diseño a través de tres niveles de visualización, junto con sus respectivas validaciones. También se justificaron los códigos de diseño utilizados y otras decisiones relevantes, además del valor económico que esta intervención del estudiante aporta a la institución.

En el próximo capítulo se presentará una síntesis del proyecto, que incluirá las conclusiones, recomendaciones y lecciones aprendidas.

07

Síntesis del proyecto

En el capítulo anterior se abordó la producción gráfica de la solución propuesta para el proyecto. En este capítulo, se presentarán los aspectos más importantes que surgieron durante su planificación, ejecución y evaluación. Esto se realizará a través de la redacción de conclusiones, recomendaciones y lecciones aprendidas de este proyecto.

7.1 Conclusiones

- Se colaboró con la Asociación Civil LUMINARIAS de Guatemala en el fortalecimiento y difusión de los principios y valores fundamentales que impulsan el desarrollo integral de las adolescentes pertenecientes al programa por medio de la producción gráfica de una publicación editorial, que involucra ilustraciones y actividades acordes con la edad de las beneficiarias. Ayudando a que se conviertan en líderes y agentes de cambio dentro de sus comunidades.

- Se informó a las adolescentes respecto de su valor intrínseco como mujeres en la sociedad, contribuyendo a la reducción de actitudes discriminatorias y fortaleciendo su identidad y autoestima en el ámbito personal y social.

- Se diseñó material editorial impreso orientado a promover el liderazgo y empoderamiento de las adolescentes guatemaltecas, específicamente a las adolescentes pertenecientes al programa, esto se llevó a cabo por medio de la “La Carpeta de Valores de Papá Hugh,” que refuerza los principios y valores que impulsan el desarrollo que tienen como mujer.

7.2 Recomendaciones

A. A Luminarias de Guatemala

- Se recomienda llevar a cabo la reproducción del proyecto, dado que su contenido y formato son de gran utilidad para las adolescentes. La diagramación e ilustraciones del material pueden generar un impacto significativo en sus vidas, ayudándolas a sentirse más identificadas con la información y motivadas para aplicar los principios y valores que se les enseñan.

- Es importante que la Asociación continúe ofreciendo oportunidades para futuros practicantes o epsistas, facilitando así que cada persona que les brinde apoyo tenga la posibilidad de contribuir a la propagación de su obra. Esto no solo fortalecerá su impacto, sino que también promoverá el desarrollo continuo de iniciativas que beneficien a las adolescentes y a la comunidad en general.

B. A la Escuela de Diseño Grafico de la Universidad de San Carlos de Guatemala

- Proporcionar a los estudiantes un listado de las instituciones que en años anteriores, han permitido la elaboración de proyectos de graduación con ellos. Esto les ofrecerá una guía valiosa y les permitirá establecer contactos que podrían facilitar el desarrollo de sus proyectos.

- Capacitar a los docentes para que todos los que impartan el curso de Proyecto de Graduación 2 hagan uso de la misma programación estructurada del curso, ya que esta metodología permite desarrollar el proyecto de manera gradual y organizada. Esto ayuda a minimizar la presión sobre los estudiantes, favoreciendo un ambiente de aprendizaje positivo y productivo.

C. A futuros estudiantes de los cursos Proyecto de Gradución I y II

- Se aconseja que desde el curso de Investigación y Desarrollo se haga la investigación a conciencia sobre las áreas de interés y las asociaciones que trabajan en esos ámbitos. Esto permitirá establecer un vínculo más sólido con el proyecto y fomentar un interés genuino en el mismo, lo cual es fundamental para su éxito.

- Se recomienda organizar adecuadamente su tiempo para avanzar de acuerdo con el calendario del proyecto. Una buena gestión del tiempo facilitará el cumplimiento de los objetivos establecidos y reducirá el estrés asociado con los resultados y la entrega final del proyecto. ¡Si se puede!

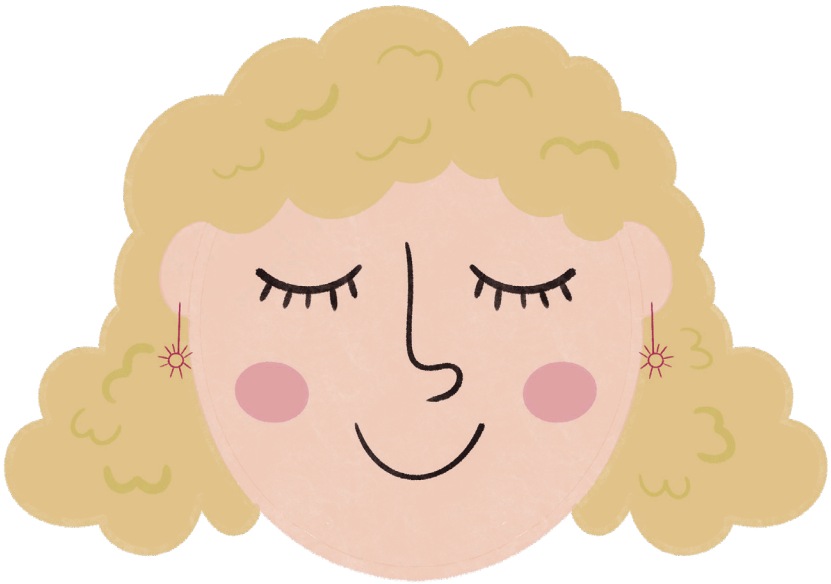
7.3 Lecciones aprendidas

- Es fundamental conocer e interactuar con el grupo objetivo para desarrollar un proyecto bien estructurado y efectivo. Esta conexión permite entender mejor sus necesidades y expectativas, lo que contribuye a que el material creado cumpla su función y tenga un impacto significativo en el público al que está dirigido.

- La importancia de presentar el trabajo ante los compañeros y estar abierto a la crítica constructiva. No solo se trata de recibir retroalimentación valiosa para mejorar el proyecto, sino también de enfrentar y superar el nerviosismo que puede surgir al hablar en público, lo que a su vez fortalece las habilidades de presentación y comunicación.

- Se hizo evidente la importancia de utilizar referencias visuales adecuadas y tomarse el tiempo necesario para analizarlas. Realizar una investigación pertinente garantiza que el proyecto se ejecute con la mayor perfección posible.

- Finalmente, se aprendió que, si el proyecto es impreso es importante realizar pruebas de impresión desde las etapas iniciales. Esto permite verificar el formato y tener una estimación realista de los costos de impresión, lo que ayuda a evitar problemas y asegura que el resultado final sea de alta calidad.



08

Lista de referencias

A continuación se presentan las referencias utilizadas en este proyecto organizadas en tres secciones: referencias bibliográficas, referencias electrónicas y finalmente, referencias legales.

8.1 Referencias bibliográficas

- Drucker Johanna y Emily McVarish, Una historia del diseño gráfico: de la prehistoria hasta el siglo XXI, 2021.

- Wong Wucius, Fundamentos del Diseño, 1979, 41.

8.2 Referencias electrónicas

- Adobe España, «La importancia de la jerarquía visual», 16 de septiembre de 2023, acceso el 02 de mayo de 2024, https://blog.adobe.com/es/publish/2016/09/16/la-importancia-de-la-jerarquia-visual#:~:text=La%20jerarquía%20visual%20es%20cómo,cómo%20se%20prioriza%20el%20contenido.

- Adobe Fonts. «Meursault Variable». Acceso 15 de octubre de 2024. https://fonts.adobe.com/fonts/meursault-variable#fonts-section

- Amazon, «El futuro es femenino: cuentos para que juntas cambiemos el mundo (Nube de Tinta), acceso el 24 de abril de 2024, https://www.amazon.es/El-futuro-femenino-Cuentos-cambiemos/dp/8416588600

- Asociación LUMINARIAS de Guatemala, «Imagen destacada», Facebook, 25 de enero de 2023, acceso el 13 de febrero de 2024, https://www.facebook.com/permalink.php?story_

- BBVA. «Qué es un presupuesto y cómo elaborar uno con base en objetivos y metas». Acceso 16 de agosto de 2024. https://www.bbva.com/es/salud-financiera/que-es-un-presupuesto-y-como-elaborar-uno-en-base-a-objetivos-y-metas/

- Casa del libro, «Las chicas pueden con todo», acceso 24 de abril 2024, https://www.casadellibro.com/libro-las-chicas-pueden-con-todo/9788469626047/9383181

- Casa del libro, «Ética para Celia», acceso el 24 de abril de 2024, https://www.casadellibro.com/libro-etica-para-celia/9788466665537/12261735

- Casa del libro, «Ellas», acceso el 2024 de abril de 2024, https://www.casadellibro.com/libro-ellas/9788409236589/11919713

- CEVAGRAF. «Retícula modular: una forma rápida y elegante de maquetar una revista». Acceso 14 de octubre de 2024. https://www.cevagraf.coop/blog/reticula-modular-maquetar-indesign/?srsltid=AfmBOoqlkJoufQyjIvKNlDWXgzQRsRSds5Zvj5oh8CbEXFYsV-ptZE6F

- Constant Ingrid. «¿Qué es la ilustración editorial y cómo puedo iniciarme en esta disciplina?». Acceso 15 de octubre de 2024. https://www.domestika.org/es/blog/6500-que-es-la-ilustracion-editorial-y-como-puedo-iniciarme-en-esta-disciplina

- El Consejo de Europa, «Discriminación e intolerancia», acceso 20 de abril de 2024, https://www.coe.int/es/web/compass/discrimination-and-intolerance

- ELISAVA, «Diseño editorial: Todo lo que debes saber», 28 de octubre de 2022, acceso el 28 de abril de 2024.

- Fernández Andrea. «Curiosidades sobre la tipografía Poppins». Acceso 15 de octubre de 2024. https://www.linkedin.com/feed/update/urn:li:activity:7115768363410161664/

- García Noemí, «Discriminación racial: definición y causas», 18 de febrero 2023, acceso 20 de abril 2024, https://ayudaenaccion.org/blog/derechos-humanos/causas-discriminacion-racial/

- INE, «El INE presenta indicadores de prevalencia de violencia contra las mujeres en Guatemala», 07 de marzo de 2024, acceso 20 de abril de 2024, https://www.ine.gob.gt/2024/03/07/el-ine-presenta-indicadores-de-prevalencia-de-violencia-contra-las-mujeres-en-guatemala/

- La comisión Interamericana de Derechos Humanos. «La situación de la mujer». Acceso 2 de agosto de 2024. https://www.cidh.org/countryrep/Guatemala2003sp/capitulo5.htm

- LUMINARIAS, «Qué hacemos», acceso el 13 de febrero del 2024, https://www.luminariasproject.com/what

- LUMINARIAS, «Nuestra Historia», acceso el 13 de febrero del 2024, https://www.luminariasproject.com/what

- Municipalidad de San Lucas Sacatepéquez, «Geografía Física», acceso 21 de marzo 2024, http://munisanlucas.gob.gt/styled/page/

- Naciones Unidas, «Conceptos clave de la desigualdad de género», 2021, acceso 20 de abril de 2024, https://igualdad.cepal.org/sites/default/files/2022-03/GR_género_conceptos_es_0.pdf

- Naciones Unidas, CEPAL. «Introducción a la desigualdad de género». Acceso 2 de agosto de 2024. https://igualdad.cepal.org/es/genero/introduccion-la-desigualdad-de-genero

- Negrete Lares Lucía Amanda, «Valores Universales», Universidad Veracruzana, acceso el 28 de abril de 2024, https://www.uv.mx/psicologia/files/2014/11/VALORES-UNIVERSALES.pdf

- ONU mujeres, «Guatemala», acceso 20 de abril de 2024, https://lac.unwomen.org/es/donde-estamos/guatemala

- Plaza Pública, «Guatemala, el segundo país con mayor desigualdad de género en Latinoamérica», 21 de marzo 2017, acceso 20 de abril de 2024, https://www.plazapublica.com.gt/content/guatemala-el-segundo-pais-con-mayor-desigualdad-de-genero-en-latinoamerica

- Rus Enrique. «Flujograma: QU, ventajas y cómo hacerlo». Acceso 16 de agosto de 2024. https://economipedia.com/definiciones/flujograma.html

- Salinas Danae, WixBlog, «Cómo funciona la IA: Todo lo que necesitas saber», Acceso 2 de septiembre de 2024, https://es.wix.com/blog/como-funciona-la ia?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=20701618551^154570565989^search%20%20dsa&experiment_id=^^678385445209^&gad_source=1&gclid=CjwKCAjwxNW2BhAkEiwA24Cm9HlUQrmJEfHrcFwRqYB5ZpqagE0EPrB9BbGTJUVQSrEAsy-qTmxPRxoCE8QQAvD_BwE

- Soto Luis. «Premisas de diseño». Acceso 6 de septiembre de 2024. https://es.slideshare.net/slideshow/premisasdedisenopdf/253284153

- Timothy Samara, “Diseñar con y sin retícula”, Editorial Gustavo Gili, SL, acceso el 02 de mayo de 2024, https://www.loop.la/descargas/disenho/Diseñar%20con%20y%20sin%20retícula%20-%20Timothy%20Samara.pdf

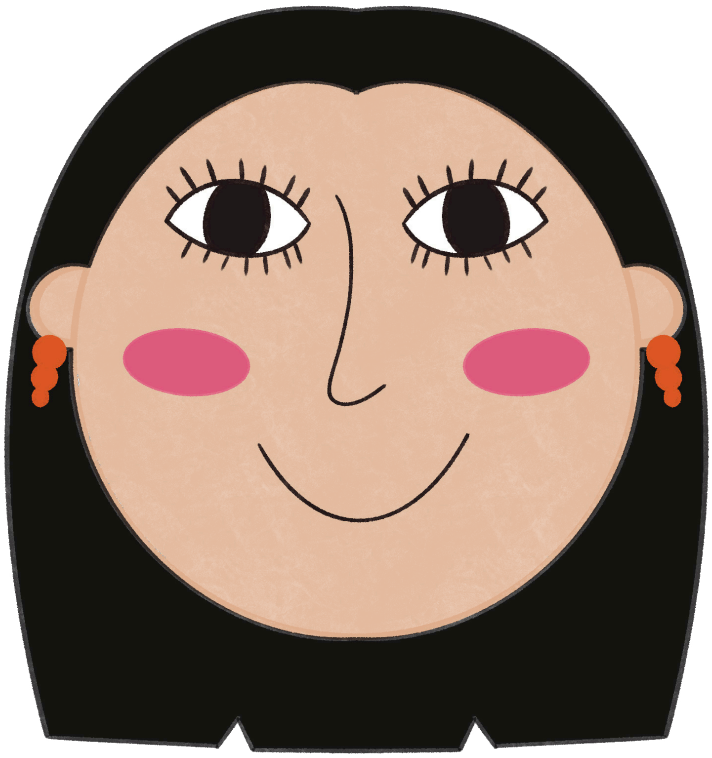
- UNICEF Uruguay, «¿Qué es la adolescencia?», acceso el 28 de abril de 2024, https://www.unicef.org/uruguay/crianza/adolescencia/que-es-la-adolescencia

- Universidad Europea, «Diseño editorial: elementos y aplicaciones clave», 13 de febrero de 2024, acceso el 02 de mayo de 2024, https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/diseno-editorial/

8.3 Referencias legales

- Artículo 1, 10 de diciembre de 1948, Declaración Universal de los Derechos Humanos.

- Artículo 202 bis, Código Penal de Guatemala.



09

Anexos

En este capítulo se incluyen materiales complementarios que respaldan el contenido desarrollado en este proyecto. Estos documentos adicionales ofrecen mayor detalle sobre ciertos aspectos del proceso, proporcionan una visión más completa y precisa.

Anexo 01
Guion de preguntas - validación 2

Instrumento de validación 01
Nivel de validación 2
Grupo focal (Profesionales del diseño editorial)

1. ¿Considera que la diagramación utilizada es eficiente?
2. ¿Considera que el tamaño de la tipografía utilizada es legible?
3. ¿Cómo evalúa la elección de la paleta de colores en las ilustraciones?
4. ¿Considera que el estilo visual (ilustraciones, iconografía, etc.) es apropiado para la audiencia adolescente de 13 a 17 años? ¿Por qué?
5. ¿Cree que el diseño general de esta publicación facilita la identificación del público adolescente con el contenido?

Anexo 02
Evidencia validación 2

Anexo 03
Guion de preguntas - validación 3.1

Instrumento de validación 02
Nivel de validación 3
Grupo focal (Personal Asociación LUMINARIAS)

1. ¿Consideran que las ilustraciones utilizadas transmiten un mensaje positivo y empoderador?

2. ¿Consideran que los colores utilizados transmiten adecuadamente el mensaje de fortaleza, empoderamiento y autoestima que se busca transmitir a las adolescentes?

3. ¿Sienten que las páginas con ejercicios y espacios para escribir están bien? ¿El espacio disponible es suficiente para que las adolescentes puedan participar cómodamente?

4. ¿Piensan que el diseño es lo suficientemente dinámico como para mantener el interés de las adolescentes?

Anexo 04
Evidencia validación 3.1

Anexo 05

Tabla de cotejo - validación 3.2

Tabla de Cotejo

Aspecto	Sí	No
Muestra interés en las ilustraciones.		
Comenta sobre los colores y estilo visual del libro.		
Muestra preferencia por ciertas ilustraciones o elementos visuales.		
Encuentra las secciones fáciles de distinguir y seguir.		
No muestra confusión al navegar por los títulos, subtítulos y texto.		
Comenta positivamente sobre la estructura visual de la página.		
Lee el texto sin dificultad y no pide aclaraciones por la tipografía.		
Muestra agrado con la presentación gráfica general del libro.		

Anexo 06

Evidencia validación 3.2

10

Índice de figuras

En este capítulo se numeran de forma ascendente todas las figuras presentadas en el informe.

Índice de figuras

Figura 01: Logotipo 2024. pág. 30

Figura 02: Logotipo previo. pág. 30

Figura 03: Publicación realizada en su página de Facebook. pág. 30

Figura 04: Página web LUMINARIAS. pág. 30

Figura 05: Premisa cromática. pág. 84

Figura 06: Premisa tipográfica. pág. 85

Figura 07: Ejemplo de íconos e ilustraciones a utilizar. pág. 86

Figura 08: Ejemplo de retícula modular. pág. 86

Figura 09: Bocetos portada. pág. 91

Figura 10: Bocetos guarda. pág. 92

Figura 11: Bocetos páginas interiores. pág. 92

Figura 12: Portadas. pág. 93

Figura 13: Guarda. pág. 93

Figura 14: Páginas interiores. pág. 93

Figura 15: Boceto potada seleccionado. pág. 94

Figura 16: Boceto guarda seleccionado. pág. 94

Figura 17: Boceto páginas interiores seleccionado. pág. 94

Figura 18: Primera digitalización portada. pág. 95

Figura 19 a 21: Evidencia. pág. 96

Figura 22: Segunda digitalización portada. pág. 97

Figura 23: Primera digitalización guarda. pág. 97

Figura 24: Digitalización páginas interiores. pág. 98

Figura 25: Digitalización portada, guarda y páginas interiores. pág. 101

Figura 26 a 29: Digitalización páginas interiores. pág. 102

Figura 30: Diseño portada y contraportada. pág. 104

Figura 31: Diseño guarda y primera página. pág. 104

Figura 32: Diseño portadillas capítulos. pág. 104

Figura 33: Diseño guarda y primera página. pág. 104

Figura 34: Diseño portadillas capítulos. pág. 104

Figura 35: Diseño portadillas capítulos. pág. 105

Figura 36: Diseño portadillas capítulos. pág. 105

Figura 37: Diseño portadillas capítulos. pág. 105

Figura 38: Diseño páginas interiores. pág. 105

Figura 39: Diseño páginas interiores. pág. 105

Figura 40: Diseño páginas interiores. pág. 105

Figura 41: Formato del material elaborado pág. 106

Figura 42: Retícula modular utilizada en el material. pág. 107

Figura 43: Código cromático en valores CMYK al tratarse de material impreso. pág. 108

Figura 44: Tipografía Meursault VF. pág. 109

Figura 45: Tipografía Poppins. pág. 110

Figura 46: Tipografía Black Pro. pág. 110

Figura 47 a 50: Ejemplo de código icónico visual utilizado en la publicación pág. 110

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

Nueva Guatemala de la Asunción, 18 de julio 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 enfocado en el empoderamiento de las adolescentes para la Asociación Civil Luminarias de Guatemala, Departamento de Sacatepéquez**, de la estudiante **Ana Lucía Alarcón Contreras** de la Facultad de Arquitectura, carné universitario **201809689,** 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 135 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 enfocado en el empoderamiento de las adolescentes para la Asociación Civil Luminarias de Guatemala, Departamento de Sacatepéquez."

Proyecto de Graduación desarrollado por:

Ana Lucía Alarcón Contreras

Asesorado por:

Lcda.María Egidia Ambrocio Hernández

MSc. Luis Gustavo Jurado Duarte

Lcda. Claudia Anabella Leal Rivera de Flores

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano