



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

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

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

**Diseño y diagramación de infografías para dar a conocer
a los jóvenes los instrumentos musicales que enseña
la escuela de música de Villa Nueva.**

Proyecto de Graduación elaborado por:
Hugo Donaldo Lima Calderón



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

Diseño y diagramación de infografías para dar a conocer a los jóvenes los instrumentos musicales que enseña la escuela de música de Villa Nueva.

Proyecto de graduación desarrollado por:
Hugo Donald Lima Calderón
Para optar al título de: Licenciado 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



Junta Directiva

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano

Msc. Licda. Ilma Judith Prado Duque
Vocal II

Arq. Mayra Jeanett Diaz Barillas
Vocal III

Br. Oscar Alejandro La Guardia Arriola
Vocal IV

Br. Laura del Carmen Berganza Pérez
Vocal V

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

Tribunal Examinador

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano

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

Lic. Luis Gustavo Jurado Duarte
Asesor metodológico

Lic. Fernando Fuentes Ríos
Asesor gráfico

Msc. Licda. Ilma Judith Prado Duque
Tercer Asesor

Agradecimientos especiales

Antes de comenzar a explorar cada una de las páginas de este documento, que con mucho esmero tuve el agrado de realizar, me gustaría agradecer a todas aquellas personas que formaron parte de este proyecto. Asimismo, agradezco a todos aquellos que fueron parte de mi formación académica: compañeros de estudio, amigos, docentes e incluso al personal operativo de la Facultad de Arquitectura. Nunca olvidaré el día que dejé el cargador de mi computadora en uno de los salones de clases y, aunque fuera de horario, el personal de limpieza me apoyó en recuperarlo (siempre con una cálida sonrisa en el rostro). Estas y muchas otras anécdotas siempre las llevaré en mi corazón y mi mente.

Un agradecimiento especial a mi madre, Lidia Calderón, ejemplo de superación, perseverancia y constancia.

Índice

Junta Directiva	
Agradecimientos especiales	
Índice	
Presentación	
CAPÍTULO I	01
Introducción	02
Antecedentes	03
1.1 Problema social	03
1.1.1 Situación actual en la educación en Guatemala	03
1.1.2 Situación actual de los jóvenes en Guatemala	05
1.2 Problema de comunicación visual	07
1.2.1 En busca de oportunidades de diseño	07
1.2.2 Resultados obtenidos	07
1.3 Justificación del proyecto	09
1.3.1 Trascendencia del proyecto de comunicación visual	09
1.3.2 Incidencia del diseño gráfico en la ejecución del proyecto	09
1.3.3 Factibilidad del proyecto	10
1.4 Objetivos	12
1.4.1 Objetivo general	12
1.4.2 Objetivo específico	12
1.4.3 Objetivo específico de diseño gráfico	12
CAPÍTULO II, PERFILES	14
2.1 Perfil de la institución	15
2.1.1 Antecedentes de la institución	15
2.1.2 Áreas de cobertura geográfica	15
2.1.3 Población meta	16
2.1.4 Cultura comunicacional visual	16
2.2 Perfil del grupo objetivo	17
2.2.1 Características socio-demográficas	17
2.2.2 Característica psicográficas	18
2.2.3 Características socio-económicas	18
2.2.4 Características psicopedagógicas	19
2.2.5 Lugar y momento en los que la institución y el grupo objetivo se encuentran	19

CAPÍTULO III, PLANEACIÓN OPERATIVA	22
3.1 Flujograma	23
3.2 Cronograma	24
3.3 Recursos y costos	25
CAPÍTULO IV, MARCO TEÓRICO	28
4.1 Educando mentes brillantes	29
4.1.1 La educación como el punto de partida	29
4.1.2 La educación formal: un camino para todos	29
4.1.3 La educación no formal como un valor agregado	30
4.1.4 Contexto actual de la educación musical	31
4.1.5 Enfrentando retos de formas creativas	32
4.2 Personas brillantes, se comunican de formas brillantes	33
4.2.1 Hace mucho tiempo... la comunicación.	33
4.2.2 Comunicación corporal	33
4.2.3 Comunicación musical	33
4.2.4 Comunicación visual	34
4.3 Diseño que hace brillar	35
4.3.1 El diseño gráfico y algunas de sus características	35
4.3.2 Diseño publicitario (<i>Branding</i>)	36
4.3.3 Diseño de infografías	36
4.3.4 Diseño de infografías sobre los instrumentos musicales que enseña de la Escuela de Música de Villa Nueva	37
CAPÍTULO V, DEFINICIÓN CREATIVA	40
5.1 Primera etapa Definición de un “Brief”	41
5.2 Segunda etapa: Análisis de antecedentes de diseño	42
5.2.1 Referentes respecto del uso de color	43
5.2.2 Referentes respecto del uso de tipografías	44
5.2.3 Referentes respecto de corrientes artísticas	45
5.2.4 Referentes respecto del estilo fotográfico	46
5.3 Tercera etapa: definición del concepto creativo como estrategia de diseño.	47
5.3.1 Técnica uno, responder a las preguntas ¿Cómo podríamos?	47
5.3.2 Técnica dos, lluvia de ideas	49
5.3.3 Técnica tres, relaciones forzadas	51
5.4 Cuarta etapa: códigos de diseño	53

5.4.1	Retícula por utilizar	54
5.4.2	Parámetros para la selección de colores	54
5.4.3	Cuerpos de texto	54
5.4.4	Tamaño y disposición de los elementos en las infografías	55
5.4.5	Medios de difusión	56
CAPÍTULO VI PRODUCCIÓN GRÁFICA		57
6.1 Validación de alternativas y presentación de la propuesta final		59
6.1.1	Nivel 1 de visualización, bocetos a mano.	59
6.1.2	Nivel 2 de visualización, bocetos digitalizados	61
6.1.3	Nivel 3 de visualización	63
6.2 Presentación y fundamentación de la propuesta final		65
6.2.1	Paleta de color	73
6.2.2	Selección tipográfica	74
6.2.3	Construcción geométrica de íconos	75
6.2.4	Tratamiento fotográfico	77
6.2.5	Diagramación y retícula	79
6.2.6	Aplicación final de elementos gráficos y distribución dentro de la retícula	81
6.2.7	<i>Mockups</i> y visualización de piezas aplicadas al entorno	83
6.3 Lineamientos para la puesta en práctica del proyecto		85
6.3.1	Especificaciones técnicas para reproducción Física	85
6.3.2	Especificaciones técnicas para reproducción en medios digitales	86
6.3.3	Consideraciones técnicas para la reproducción impresa del proyecto de infografías	87
6.3.4	Presupuesto	88
CAPÍTULO VII, APRENDIZAJES ADQUIRIDOS		90
Recomendaciones		91
En conclusión		92
Referencias consultadas		93
Anexos		97

Presentación

Es un placer presentar este informe, que documenta el proceso llevado a cabo en el marco del Ejercicio Profesional Supervisado (EPS) para la Escuela Municipal de Música de Villa Nueva. Este proyecto se enfocó en diseñar una serie de infografías educativas con el objetivo de acercar a los jóvenes del municipio al aprendizaje musical, resaltando la riqueza cultural de los instrumentos que enseña la escuela.

A través de este trabajo, se busca no solo fortalecer la comunicación visual de la institución, sino también contribuir al desarrollo de sus objetivos educativos y culturales. Se espera que este documento sea de utilidad para comprender el esfuerzo creativo y metodológico detrás de este proyecto. ¡Le invito a descubrir más en las páginas siguientes!

1 CAPÍTULO

Introducción

Este informe documenta el desarrollo del Ejercicio Profesional Supervisado (EPS) realizado en la Escuela Municipal de Música de Villa Nueva, como parte de los requisitos de graduación en la carrera de Diseño Gráfico.

El proyecto se diseñó para responder a necesidades específicas de comunicación visual detectadas en la institución, enfocándose en la creación de infografías informativas que den a conocer los instrumentos musicales que se enseñan en la escuela, así como sus contextos históricos.

El proceso metodológico incluyó una etapa inicial de investigación, que abarcó el diagnóstico institucional, la definición del grupo objetivo y la fundamentación teórica, seguida de una etapa de diseño y ejecución que permitió la conceptualización, bocetaje y producción de las piezas gráficas finales. Cada una de estas etapas se detalla en el informe.

Este proyecto busca beneficiar, tanto a los alumnos, docentes y personal administrativo de la institución, como a los padres de familia y la comunidad en general, promoviendo un mayor alcance educativo y cultural.

Antecedentes

Abordar un proyecto para una institución del estado en Guatemala representa una diversidad de retos que afrontar debido a que el país se encuentra en “vías de desarrollo”. Sin importar la magnitud del proyecto, ya sea a gran o a menor escala.

Gustavo Arriola, investigador del Índice de Desarrollo Humano (IDH) del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo en Guatemala (PNUD), explica que: “País en vías de desarrollo, son aquellos países que, en comparación con otras naciones, se encuentran en el camino de resolver problemáticas alimentarias, económicas, sociales o políticas. Los indicadores sociales y económicos son una especie de termómetro que permite evaluar la salud de un país y compararla con el resto de las naciones.”, sostiene¹.

A raíz de esto, considero que, agilizar la ejecución de proyectos que beneficien a la población es una forma de resolver estos retos. Sin embargo, existe una variedad de problemáticas que, en esta parte de “antecedentes”, se darán a conocer para plantear la situación actual tanto de Guatemala como de la institución, y la forma en que, por medio de un proyecto de comunicación visual, puede abordarse alguna de estas problemáticas, buscando así aportar al desarrollo del país.

1.1 Problema social

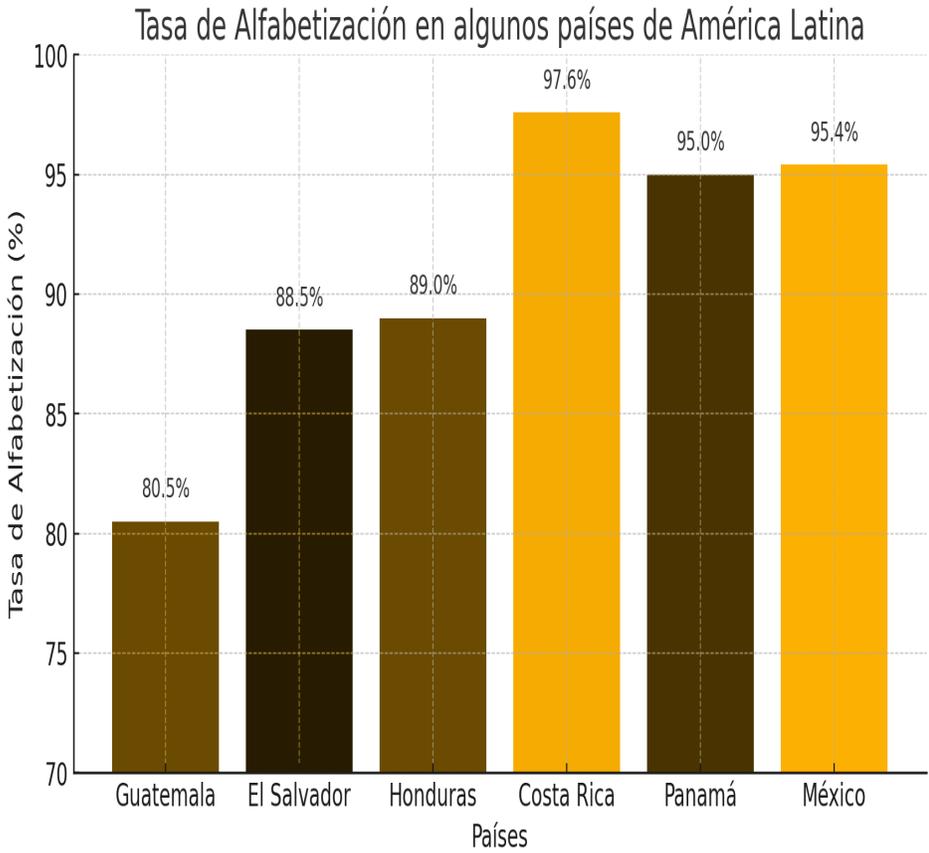
1.1.1 Situación actual en la educación en Guatemala:

La Escuela de Música de Villa Nueva, aunque pertenece a lo que en Guatemala se conoce como educación no formal (tema que se abordará en un siguiente capítulo de este documento), sigue siendo una institución educativa. Por ende, la problemática educativa nacional afecta de forma directa a este tipo de institución. A continuación, se conocerán algunos análisis realizados a diferentes estadísticas y reportes relacionados con este tema:

1. <https://www.prensalibre.com/uncategorized/guatemala-es-un-pais-debil/>

“En Guatemala, la educación enfrenta desafíos significativos. Aunque la tasa de alfabetización es del 80.5%, el país sigue luchando contra altos niveles de analfabetismo en América Latina. Este problema se atribuye en parte a la lenta expansión de la educación durante el siglo pasado, persistiendo como una tarea pendiente en el siglo actual. La falta de apoyo financiero es un factor clave: solo se destina el 3.5% del PIB a la educación, considerablemente menos que en otros países de la región.

A pesar de estos desafíos, el Latinobarómetro de 2019 revela que la mayoría de los guatemaltecos muestran un grado de satisfacción con la educación pública,



con solo un 6.5% expresando una insatisfacción total, en comparación con el 11.57% en toda América Latina. Este contraste plantea la pregunta sobre por qué, a pesar de los bajos indicadores educativos en comparación con otros países latinoamericanos, existe una percepción positiva de la educación pública en Guatemala. Esta reflexión nos invita a comprender mejor el panorama educativo del país, centrándonos especialmente en la educación primaria y secundaria”².

Según lo anterior, es posible darse cuenta del estado actual en el que se encuentra la educación en Guatemala y cómo distintas instituciones educativas en este caso la Escuela de Música de Villa Nueva busca, aportar al mejoramiento de la situación actual de la educación en el país.

1.1.2 Situación actual de los jóvenes en Guatemala:

La Escuela de Música de Villa Nueva se dirige principalmente a los adolescentes y jóvenes de entre los 13 a los 22 años de edad, por lo que es importante conocer la situación actual de los jóvenes en Guatemala. A continuación, se conocerán algunos análisis realizados a diferentes estadísticas y reportes relacionados con este tema:

“Guatemala tiene una notable cantidad de población joven, siendo el país con más jóvenes en la región centroamericana. Esto se refleja en que el 74.8% de su población tiene menos de 30 años, según el censo de 2002.

La Encuesta Nacional de la Juventud de 2019 reveló que el grupo de 15 a 29 años está conformado en su mayoría por mujeres, representando el 56.2%, y el 43.8% son hombres. La distribución entre áreas también es equitativa, con un 49.5% de jóvenes viviendo en áreas rurales y un 50.5% en áreas urbanas.

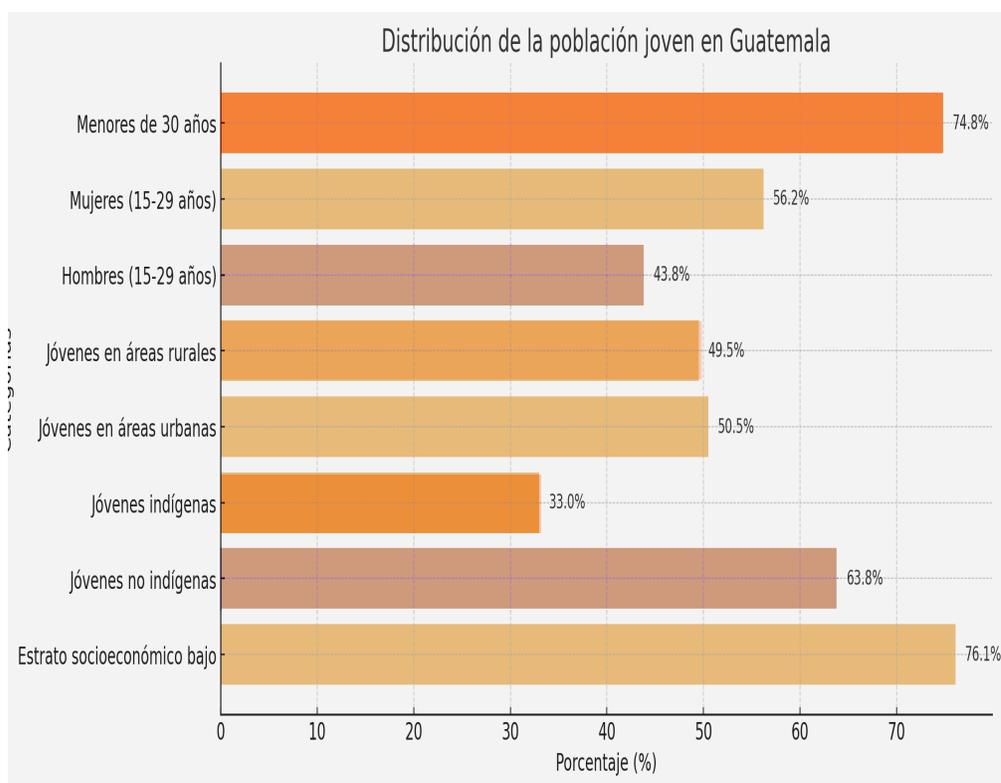
En términos de identidad étnica, aproximadamente un tercio de los jóvenes se identifica como indígena, mientras que la mayoría, el 63.8%, se considera no

2. Montufar, Edgar, <https://distintaslatitudes.net/archivo/la-educacion-en-guatemala-algunos-datos-para-describir-su-situacion>, octubre del 2019.

indígena.

La mayoría de los jóvenes guatemaltecos enfrentan dificultades económicas, ya que el 76.1% pertenece a estratos socio-económicos bajos. Esto tiene un impacto directo en su acceso a la educación, ya que Guatemala tiene uno de los porcentajes más bajos de jóvenes que han completado la educación básica y secundaria en comparación con la región”³.

El panorama actual para la juventud en Guatemala es alarmante, la implementación de proyectos, como la Escuela de Música de Villa Nueva, llegan a ser tan importantes y trascendentales, ya que benefician directamente a este grupo de la población guatemalteca brindándoles oportunidades de desarrollo y aportando a su calidad de vida.



3. Montufar, Edgar, <https://distintaslatitudes.net/archivo/la-educacion-en-guatemala-algunos-datos-para-describir-su-situacion>, octubre del 2019.

1.2 Problema de comunicación visual

1.2.1 En busca de oportunidades de diseño:

Los libros de texto educativos, panfletos que se leen por la calle, anuncios publicitarios en las historias de las redes sociales de las marcas que seguimos, entre muchos otros ejemplos, cada uno de ellos es realizado por diseñadores y diseñadoras gráficas. Hoy en día, desde un ordenador de escritorio o un teléfono móvil, diseñadores y personas que no se dedican al diseño pueden acceder a plataformas digitales que les permiten realizar desde pequeños volantes hasta pequeños libros de texto. Aunque muchas veces son bastante funcionales, de no ser realizados por expertos en comunicación visual pueden llegar a no funcionar estéticamente, dificultando de esta forma su fácil asimilación e interpretación.

Muchas instituciones públicas o privadas se enfrentan a este reto de diseño hoy en día, ya que, al no contar con un experto en diseño dentro de su institución, asumen este rol creando su propio contenido visual y educativo ya sea impreso o digital.

Este contenido, como mencionamos anteriormente, llega a ser funcional pero que a su vez puede ser mejorado. Es en este caso que se logran encontrar oportunidades de diseño, por plantear uno de muchos ejemplos. No obstante, respecto con la Escuela de Música de Villa Nueva, la mayoría de oportunidades de diseño encontradas derivaron de casos similares al mencionado con anterioridad.

1.2.2 Resultados obtenidos

Para llegar a estos resultados, se llevó a cabo una etapa de investigación y pruebas diagnósticas con la finalidad de detectar oportunidades de diseño específicas, las cuales pudieran ser abordadas desde el marco de parámetros establecidos por el Ejercicio Profesional Supervisado (EPS).

Como resultado del análisis de todos los instrumentos de investigación aplicados a los grupos objetivo se determina lo siguiente:

*Insuficiente información para dar a conocer los 16 instrumentos musicales que enseña la escuela en la actualidad.

*Los alumnos del curso de coro infantil no cuentan con un libro de texto relacionado a su asignatura.

*El material editorial impreso sobre el proceso de inscripción dentro de la escuela es deficiente con respecto a la calidad gráfica y diagramación.

1.3 Justificación del proyecto

1.3.1 Trascendencia del proyecto de comunicación visual

La comunicación visual se define como “el tipo de comunicación que, a través de mensajes visuales (desde ilustraciones hasta fotografías), transmite un mensaje concreto a las personas que lo reciben u observan. Estas personas, a su vez, lo interpretan y toman una acción respecto al mensaje o lo rechazan, muchas veces trascendiendo barreras lingüísticas. Puede ser entendida de la misma manera o de manera distinta en diferentes partes del mundo, dependiendo de cómo las personas interpretan los distintos códigos visuales utilizados en las piezas de diseño.”⁴

Hoy en día, este tipo de comunicación abarca una gran cantidad de medios de comunicación masiva, desde las redes sociales hasta las grandes vallas publicitarias que se pueden ver en las carreteras y centros comerciales del país. Asimismo, no se aplica únicamente con fines publicitarios para dar a conocer una nueva marca o motivar a los consumidores a ser fieles a una marca ya existente, sino que también es importante en otros ámbitos, como el educativo. Esto se debe a que facilita los procesos de aprendizaje tanto de niños como de adultos, mejora la transmisión de conocimientos entre profesor y alumno, y agiliza los procesos de aprendizaje, entre otros beneficios.

La aplicación de proyectos de comunicación visual dentro de las instituciones gubernamentales, como en este caso particular dentro de la Escuela de Música de Villa Nueva, tiene una importante trascendencia a nivel social, ya que alcanza de forma directa a la totalidad de los alumnos que esta escuela atiende en la actualidad.

Facilitar los procesos de comunicación, tanto de forma interna como externa de la institución, favorecerá los niveles de productividad y aprendizaje dentro de la institución, pues tener un mejor acceso a la información contribuye a la asimilación e interpretación de la misma.

1.3.2 Incidencia del diseño gráfico en la ejecución del proyecto

El diseño y diagramación infografías para dar a conocer cada uno de los instrumentos musicales que enseña la Escuela de Música de Villa Nueva es una

4. https://rockcontent.com/es/blog/comunicacion-visual/?utm_source=chatgpt.com. Enero 2022

de las mejores formas en que tanto personas internas de la institución en su mayoría alumnos de la escuela, como personas externas en este caso público en general que tiene contacto directo con la institución, tendrán un primer acercamiento a la información esencial de cada uno de estos instrumentos musicales. Hacer de esta primera experiencia algo memorable o bien algo interesante es de mucha importancia para despertar un mayor interés ante el espectador respecto del aprendizaje de nuevos instrumentos.

Al generar este interés por el aprendizaje, las infografías buscan que todos aquellos que estén expuestos a esta información decidan ser parte de la enseñanza activa dentro de la institución de cada uno de estos instrumentos.

Así mismo, la elaboración de un libro de actividades para el curso de coro infantil es de mucha importancia debido a que los niños que llevan este curso aprenden de una mejor forma con actividades que estimulan su psicometría fina, al mismo tiempo tienen sus primeros acercamientos a temas relacionados con la enseñanza de la música.

Contar con material editorial impreso dentro de la institución correspondiente a los procesos de inscripción de cada uno de los cursos será de utilidad para las personas que buscan un acceso rápido a esta información.

Los ejemplos mencionados anteriormente son algunas de las formas en las que el diseño gráfico, a través de la comunicación visual, puede afectar de manera positiva a esta institución. Si bien la institución cuenta con algunas herramientas que contribuyen al aprendizaje de los alumnos, estos nuevos recursos aportarán significativamente a lo que la escuela hace bien en sí misma: enseñar. Mejorando aún más los estándares de calidad educativa que la Escuela de Música maneja hoy en día

1.3.3 Factibilidad del proyecto

El proyecto es factible debido a la incidencia de factores que permiten su realización. En primera instancia, es viable porque la Escuela Municipal de Música de Villa

Nueva cuenta con los recursos necesarios para recibir este tipo de proyectos. poseen instalaciones adecuadas para atender a una gran cantidad de estudiantes en los distintos instrumentos que la escuela enseña, en diversos horarios y edades. De esta manera, se generan oportunidades de diseño necesarias para llevar a cabo estos proyectos, además de proporcionar conocimientos teóricos como prácticos, a través de su personal docente altamente calificado, lo que permite el desarrollo óptimo de dichos proyectos.

Otro factor importante es el conocimiento que se puede aportar como profesional del diseño, el cual se ha adquirido a lo largo de varios años de formación académica, mismo que ha permitido al autor de este trabajo, desarrollar las competencias necesarias para identificar oportunidades de diseño dentro de diversas instituciones. Más que eso, se posee la capacidad de entender cada una de ellas mediante el conocimiento y estudio de los grupos objetivo, lo que permite plantear posibles soluciones específicamente desde el área del diseño gráfico y de la comunicación visual. Esto se lleva a cabo a través de un plan estratégico en el que participan no solo los alumnos que desarrollan los proyectos con la guía de los asesores, sino también se involucran activamente los encargados de cada institución.

“Esto se lleva a cabo a través de un plan estratégico en el que participan no solo los alumnos que desarrollan los proyectos con la guía de los asesores, sino también se involucran activamente los encargados de cada institución.”

Para llevar a cabo lo expuesto anteriormente, entra en juego la Universidad de San Carlos de Guatemala, que a través de la Facultad de Arquitectura y la Escuela de Diseño Gráfico, proporciona los conocimientos necesarios a cada uno de los estudiantes que lleva a cabo el desarrollo de estos proyectos tan importantes, además de guiar y fomentar la gestión de actividades en pro del desarrollo de Guatemala, dirigidas a todos los ciudadanos y las instituciones que lo requieran.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Aumentar la comunicación visual relacionada con la escuela de Música de Villa Nueva por medio del diseño gráfico y el desarrollo de material informativo.

1.4.2 Objetivo específico

Facilitar el acceso a la información relacionada con los instrumentos musicales que enseña la escuela de Música de Villa Nueva.

1.4.3 Objetivos específicos de diseño gráfico

1. Realizar una documentación fotográfica de los instrumentos que enseña la escuela de música de Villa Nueva para utilizarla en materiales visuales posteriores.
2. Diseñar y diagramar una serie de infografías para dar a conocer los instrumentos musicales que enseña la escuela de Música de Villa Nueva.

CAPÍTULO 2

Para hablar del perfil de un grupo objetivo como técnica de investigación, se debe saber que tiene su origen en la sociología de mediados del siglo XX, con el trabajo pionero de Robert Merton⁵. Al momento de crear una pieza de diseño, esta técnica indica principalmente las diversas formas que existen para delimitar el grupo de personas a las cuales se dirige el proyecto. Esta delimitación puede estar basada en aspectos como el nivel socioeconómico, el lugar donde viven, la edad que puedan tener, su nivel de estudios, entre otros, partiendo básicamente de la meta que se desea alcanzar. El grupo objetivo o grupo focal es una conversación cuidadosamente planeada, diseñada para obtener información de un área definida de interés, en un ambiente permisivo y no directivo⁶. Se puede analizar tanto un grupo de personas de una región, aunque no tengan contacto directo unos con otros, como una empresa o institución dentro de la cual las personas tengan una forma de pensar similar. Hacer este tipo de análisis es uno de los primeros pasos que deberían realizarse previo a comenzar a generar ideas o propuestas para resolver problemas de comunicación visual.

Entender, conocer, investigar, observar, entre otros, cada uno de ellos aplicado a los grupos de personas para quienes va dirigido un mensaje específico, es de suma importancia, ya que, de no hacerlo, el proyecto podría ser poco atractivo o, en el peor de los casos, podría llegar a ser ofensivo para quienes lo perciben y generar un efecto contrario al esperado.

Para la aplicación específica de este proyecto, se ha llevado a cabo un análisis de los perfiles tanto de la institución como del grupo al cual va dirigido el mensaje, tomando en cuenta diversos aspectos, que serán explicados en el siguiente apartado

5. M.M. García Calvente e I. Mateo Rodríguez.
–El grupo focal como técnica de investigación cualitativa en salud: diseño y puesta en práctica año 2000

6. M.M. García Calvente e I. Mateo Rodríguez.–El grupo focal como técnica de investigación cualitativa en salud: diseño y puesta en práctica año 2000

2.1 Perfil de la institución

2.1.1 Antecedentes de la institución

La Escuela Municipal de Música de Villa Nueva es un medio de impulso para promover el arte y la cultura en el municipio. Busca el desarrollo integral de todos sus alumnos mediante una enseñanza de alta calidad enfocada a una población en general, desde niños hasta adultos, que buscan superarse a través del aprendizaje de la música. Desde su fundación a cargo del maestro de música Wilver Hernández, ha demostrado un gran desempeño. Su excelente organización interna, la grandeza de cada uno de los docentes que forman parte de ella, y el ánimo de cada uno de los alumnos que hacen palpitante la escuela de música, en conjunto, permiten que este éxito sea posible.

La trayectoria de la escuela desde sus inicios da a conocer su fundador de la siguiente forma: Villa Nueva representa uno de los municipios más importantes del país, con un número elevado de habitantes que utilizan el municipio como dormitorio. Hombres y mujeres que en su afán de prosperidad descuidan el área social y educativa de sus hijos, cumpliendo con lo elemental de un hogar, pero dejando a la deriva la formación personal de niños. El 19 de mayo de 2012 abre sus puertas la Escuela de Arte de la Municipalidad de Villa Nueva, dando paso al proyecto de música, en el cual asisten los primeros 40 alumnos a quienes se les empieza a formar en la lectura musical y la ejecución de instrumentos. Dos meses más tarde se forman la Banda Sinfónica Juvenil y el Coro Juvenil, integrados por 70 alumnos con los que ya cuenta la escuela.

Actualmente se atiende a más de 500 alumnos entre las edades de 4 a 25 años, siendo ellos los que forman parte de la Orquesta Sinfónica Juvenil, el Coro Juvenil, el Coro Infantil, la Big Band y la Rock Band (Fuente: Escuela de Música de Villa Nueva)⁷.

2.1.2 Áreas de cobertura geográfica

Actualmente, la Escuela de Música atiende a alumnos de las colonias de Villa Nueva, así como a municipios aledaños como Amatitlán, Petapa y Villa Hermosa. (Fuente: Escuela de Música de Villa Nueva)

El siguiente mapa muestra el municipio de Villa Nueva y sus comunidades aledañas:

7. Hernández Wilvert. Documento, fundación de la Escuela de Música de Villa Nueva, (Guatemala 2017)



Fuente: Google maps

2.1.3 Población meta

La Escuela de Música busca el desarrollo integral de todos sus alumnos mediante una enseñanza de alta calidad enfocada a una población en general, desde niños hasta adultos, que buscan superarse a través del aprendizaje de la música. Atiende a niños y niñas entre 4 y 10 años de edad, adolescentes de 10 a 15 años y jóvenes de 16 a 25 años. Estos datos son proporcionados por la Escuela de Música de Villa Nueva.

2.1.4 Cultura comunicacional visual

Así como el entorno en el que crece la persona y se desarrolla influye en la personalidad y en la forma en que se percibe la sociedad, la “cultura visual” a la que se está expuesto también moldea. La publicidad en las calles, las redes sociales y otros medios forman el gusto y la manera de pensar sobre lo que se ve y crea en cada persona una cultura de comunicación visual.

Conocer la cultura de comunicación visual de una institución como la Escuela de Música de Villa Nueva ayuda a entender la forma en que se comunica con su público en general. Esto, a su vez, brinda “pistas” sobre las oportunidades de diseño que puedan surgir y las posibles soluciones o propuestas de solución.

Algunos ejemplos recopilados:



2.2 Perfil del grupo objetivo

2.2.1 Características socio-demográficas

Con respecto al análisis de la población meta de la escuela de música de Villa Nueva se conoce que: “Las características socio-demográficas de una población son aquellas cualidades biológicas presentes y estudiadas que pueden ser medibles y analizadas con la finalidad de ser utilizadas, como en el caso de este proyecto, para la toma de decisiones, al referimos específicamente a la población guatemalteca conocemos que: se caracteriza por su extraordinaria juventud ya que cuatro de cada diez personas son menores de 15 años y seis no tienen aún 20 años. La elevada mortalidad –tanto general como infantil y materna– y la alta fecundidad son rasgos acentuados entre los grupos indígenas y rurales. Estos subconjuntos de la población nacional requieren un trato preferente de la política pública para enfrentar con éxito los desafíos inherentes al desarrollo.

Una proporción importante de las muertes, especialmente de los niños, se origina en trastornos de salud evitables, asociados a las deficiencias alimentarias y a las inadecuadas condiciones sanitarias. A su vez, la alta fecundidad parece responder al efecto combinado de patrones culturales tradicionales y de las limitaciones de acceso

8. Tesis de salud de Guatemala, http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtualdata/tesis/salud/Rabines_J_A/CAP%C3%84DTULO1-introduccion.pdf consultado 2020

a la información y a medios adecuados que promuevan un manejo responsable de la sexualidad y la reproducción.”⁸

Por lo que la mayoría de la población guatemalteca joven es altamente vulnerable cuando se trata de avanzar en temas como educación y desarrollo económico

2.2.2 Característica psicográficas

Las características psicográficas permiten analizar comportamientos o conductas del grupo objetivo, así como sus gustos o inclinaciones respecto de ciertos temas o productos. Para este proyecto, se selecciona variables psicográficas relacionadas con preferencias de colores, análisis de género (masculino o femenino), forma de vestir y gustos por prendas de vestir, entre otros.

Dado que la mejor técnica para obtener este tipo de información es la observación no participativa a través de una lista de cotejo y evidencias fotográficas, se considera que la forma más efectiva de presentar los resultados de la aplicación de estos instrumentos es presentar los resultados de forma descriptiva, destacando las tendencias encontradas, para ello se presenta el siguiente párrafo como resultado obtenido:

La información recopilada indica que el grupo objetivo está compuesto mayoritariamente por mujeres, lo cual se refleja en la cantidad de estudiantes femeninas en la institución. En cuanto a preferencias de colores, destaca un balance entre tonos cálidos y fríos en el vestuario del grupo, lo que indica una diversidad de gustos en este aspecto. Adicionalmente, se analizaron otros aspectos como el tono de piel y de cabello, que también forman parte de las características del grupo objetivo evaluado.

2.2.3 Características socio-económicas

Guatemala tiene una gran cantidad de población joven, con el 74.8% de la población menor de 30 años según el censo del 2002.

La mayoría de los jóvenes vive en áreas rurales, y una proporción significativa se identifica como indígena.

Los jóvenes guatemaltecos enfrentan desafíos económicos, con una alta proporción viviendo en estratos socio-económicos bajos y limitadas oportunidades educativas y laborales.

Existe una brecha significativa en la educación, con un bajo porcentaje de jóvenes que han concluido la educación básica y secundaria, así como una pequeña proporción con estudios universitarios o de postgrado.

La mayoría de los jóvenes trabajan en el sector informal, con condiciones laborales precarias y bajos ingresos, especialmente para las mujeres.

A pesar de estos desafíos, algunos jóvenes tienen acceso a la educación no formal, como la enseñanza de música, debido a un cierto nivel adquisitivo que les permite dedicar tiempo a actividades extracurriculares.

Comprender estos temas es crucial para tomar decisiones sobre el diseño de programas educativos y la búsqueda de soluciones para abordar las necesidades de la población joven⁹.

2.2.4 Características psicopedagógicas

Respecto del tema de diseño gráfico, específicamente enfocado al diseño editorial con que cuenta la escuela de música hoy en día, se aprecia que, aunque el contenido de los libros es de alta calidad, carece de calidad gráfica y claridad en la diagramación.

2.2.5 Lugar y momento en los que la institución y el grupo objetivo se encuentran.

Como parte final del análisis del grupo objetivo es importante conocer tanto el lugar y el momento en que se dan los procesos educativos y de aprendizaje de los alumnos, ya que esto permite entender las condiciones en las cuales ellos se desarrollan.

Al observar que las condiciones de aprendizaje son óptimas y eficientes en la Escuela de Música de Villa Nueva, se comprueba que, en efecto este factor ha beneficiado en gran manera el éxito de la escuela y que la institución está totalmente preparada para atender a la cantidad de alumnos que estiman en su plan de trabajo.

A continuación, algunas imágenes relacionadas con este tema proporcionadas por la escuela de música:

⁹Artículo Sobre la Economía de los Jóvenes en Guatemala <https://gazeta.gt/como-esta-la-juventud-en-guatemala/>, consultado 2020



Patio exterior Escuela de Música de Villa Nueva



Recital, Escuela de Música de Villa Nueva



Alumnos y docente, Escuela de Música de Villa Nueva



Salón de clases, Escuela de Música de Villa Nueva



Patio exterior Escuela de Música de Villa Nueva

3 CAPÍTULO

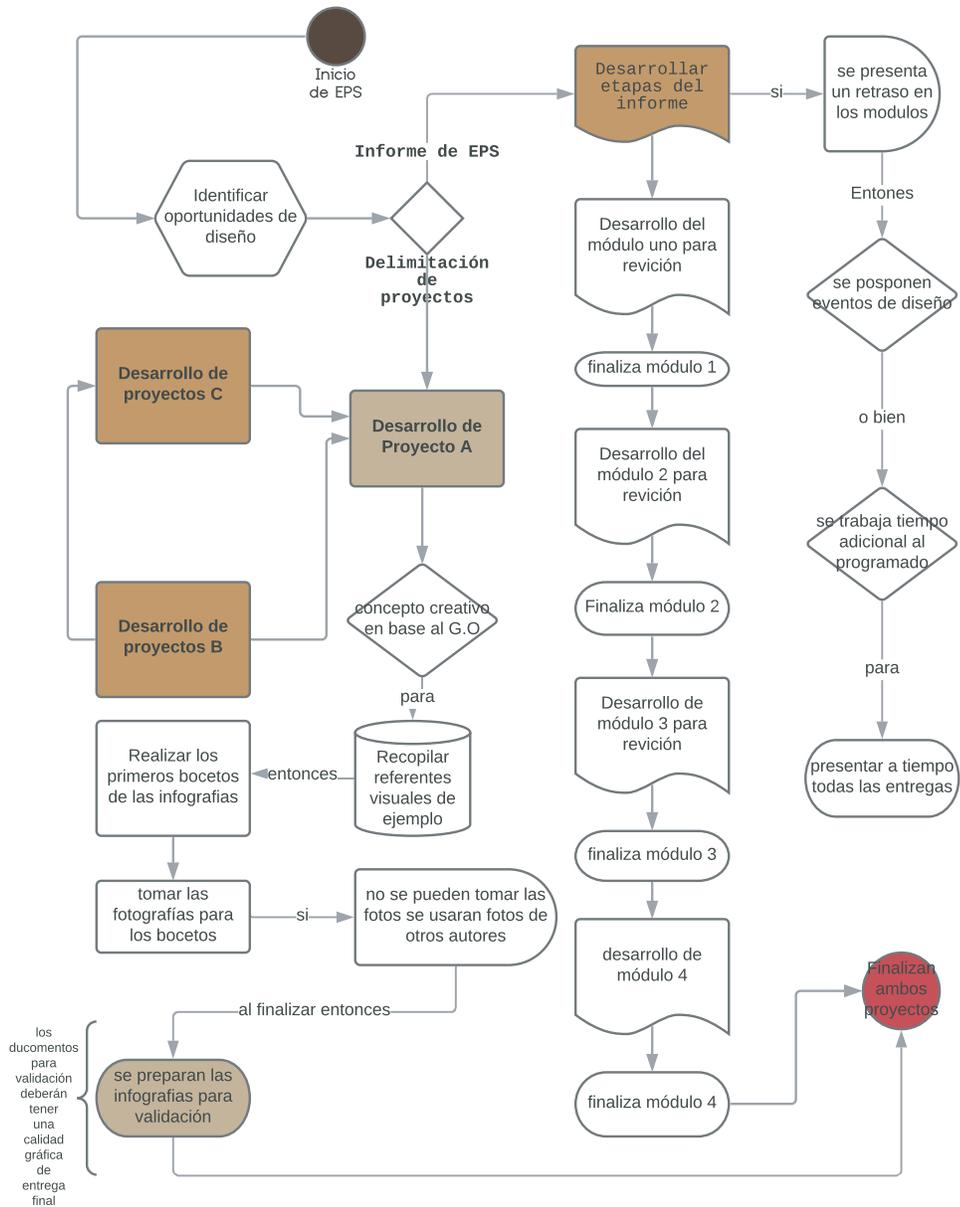
Planeación operativa

Como ya se mencionó en apartados anteriores, la planeación operativa es el primer paso, previo a desarrollar cada una de las etapas de este tipo de proyectos, en este caso EPS. “Planificar es un punto de inicio; es establecer claramente la aplicación del plan estratégico conforme a objetivos específicos. Por ejemplo: en el caso de los administradores electorales, esta labor puede aplicarse a una parte o a la totalidad del proceso electoral. Cada procedimiento específico, ya sea registro de electores, educación al votante, votación o escrutinio de votos, implica la realización de una serie de operaciones dentro de un tiempo determinado, de tal forma que se cumpla con lo estipulado en la ley y regulaciones electorales”.

Se nota entonces que, esta etapa no solo aplica para proyectos de tipo académico o político, sino también para diversas etapas o situaciones de la vida cotidiana. La planificación operativa es fundamental para el éxito de cualquier proyecto, ya sea académico, político o de la vida cotidiana ya que permite anticipar riesgos, calcular tiempos y organizar las etapas del proyecto de una manera más efectiva.

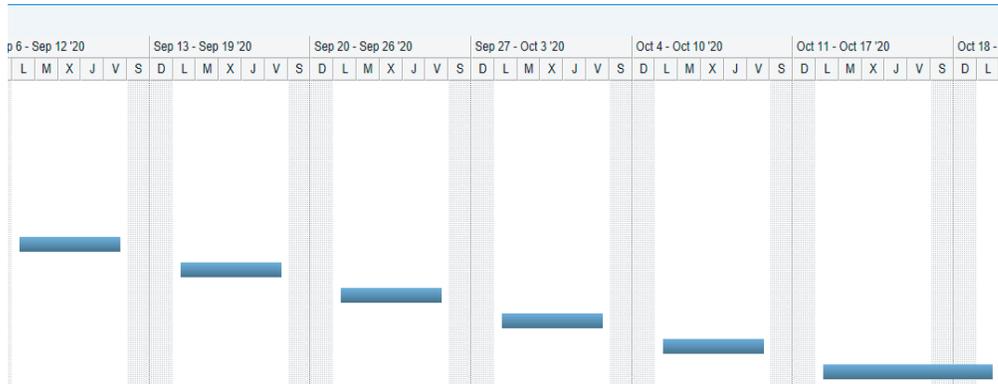
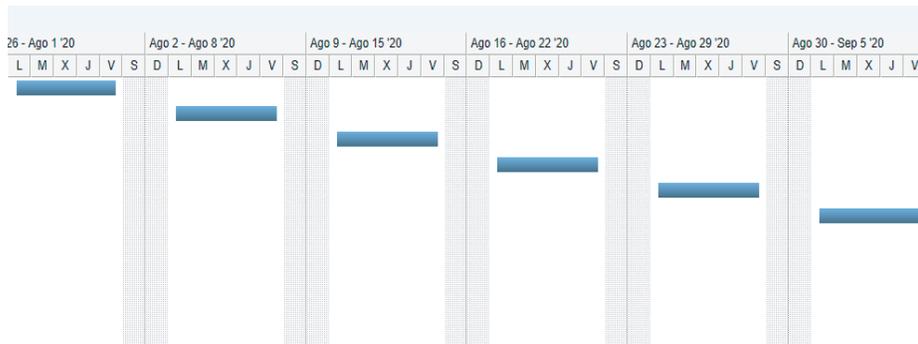
9. Planeación operativa. Acceso noviembre 2019. <http://aceproject.org/main/espanol/em/eme01.htm>, consultado 2019

Flujograma



Cronograma

Project Name		Cronograma EPS						
		Nombre	Duración	Inicio	Fin	Predecesoras	Recursos	Custom 1
1		Semana 1 EPS Recollcción de datos	4.88días?	07/27/2020	07/31/2020			
2		Semana 2 EPS Planificación de proyectos	5días?	08/03/2020	08/07/2020			
3		Semana 3 EPS Bocetaje de Proyecto B	5días?	08/10/2020	08/14/2020			
4		Semana 4 EPS Realización del Proyecto B	5días?	08/17/2020	08/21/2020			
5		Semana 5 EPS Realización de Modelado en 4d	5días?	08/24/2020	08/28/2020			
6		Semana 6 Eps Entrega de Primer Módulo de investigación	5días?	08/31/2020	09/04/2020			
7		Semana 7 EPS Realizar 9 infografías	5días?	09/07/2020	09/11/2020			
8		Semana 8 EPS Realizar 3 infografías	5días?	09/14/2020	09/18/2020			
9		Semana 9 EPS Realizar 3 infografías	5días?	09/21/2020	09/25/2020			
10		Semana 10 EPS Grabar videos	5días?	09/28/2020	10/02/2020			
11		Semana 11 Editar Videos	5días?	10/05/2020	10/09/2020			
12		Semana 12 Presentación final y validaciones	6días?	10/12/2020	10/19/2020			



Recursos y costos

El proyecto propuesto para la Escuela de Música de Villa Nueva consiste en un conjunto de infografías para dar a conocer los distintos instrumentos musicales que la escuela enseña. Sin embargo, al ser las infografías productos editoriales impresos, carecen de sonido o de alguna demostración auditiva del instrumento. Es por esto que, para reforzar cada una de las infografías, se procede a la grabación de vídeo y sonido de cada uno de los instrumentos musicales. Estos, a su vez, se vincularán al sitio web donde están depositados los vídeos, para que los alumnos puedan escanearlos y visualizarlos desde sus dispositivos móviles.

Para realizar dicho proyecto, es indispensable contar con los siguientes recursos, así mismo, se dará a conocer sus costos promedio:

Equipo o herramientas por utilizar	Costo
Computadora de última generación (2,019)	12,000.00
Membrecía de Programas de diseño Empresa Adobe (pago mensual 6 meses)	1,440.00
Equipo fotográfico profesional (2,018)	5000.00
Equipo de iluminación profesional (2,018)	5000.00
Equipo de grabación de audio (2,018)	5000.00
TOTAL	28,440.00

4 CAPÍTULO

Marco teórico

Entender el contexto en el que se desarrolla el grupo objetivo para el cual se está diseñando es un paso indispensable previo a la ejecución del proyecto. Asimismo, es de gran importancia descubrir los fundamentos teóricos que sustentan cada uno de los proyectos de comunicación visual que se desarrollen. Para el caso de la Escuela de Música de Villa Nueva, se han determinado tres ejes principales sobre los cuales este proyecto fundamenta su desarrollo: aspecto educativo, aspecto de comunicación y aspecto de diseño.

“El diseño no es solo lo que ves, sino cómo funciona.” - Steve Jobs

Esta cita de Steve Jobs recuerda que el diseño no se limita a la estética visual, sino que también abarca la funcionalidad y la experiencia del usuario. En el contexto de este proyecto, esto significa que las infografías realizadas deben ser no solo atractivas, sino también informativas y fáciles de usar para los estudiantes.

A continuación se profundiza en diferentes temas relacionados al marco teórico para fundamentar las bases de este proyecto.

4.1 Educando mentes brillantes

4.1.1 La educación como el punto de partida

El ser humano como un ser social y racional a lo largo de la historia ha cultivado una serie de costumbres tradiciones y conductas las cuales son transmitidas de generación en generación. La evolución que ha tenido este proceso de “transmisión” de conductas y conocimientos es lo que hoy en día se conoce como educación, misma que “deberá transmitir masiva y eficazmente, un volumen cada vez mayor de conocimientos teóricos y técnicos evolutivos, adaptados a la civilización cognoscitiva, porque son las bases de las competencias del futuro”.¹⁰

Sin embargo, mucho más que entender el concepto de educación o tratar de definirlo como tal es importante entender cómo se forma, cuáles son sus componentes principales y cuáles factores deben aplicarse para un “correcto” proceso educativo. En el siguiente apartado, se desarrollan distintos enfoques relacionados con este tema.

4.1.2 La educación formal un camino para todos

Hablar del tema de la educación en Guatemala conlleva a entender los distintos aspectos por los cuales puede o no darse este proceso en cada uno de los habitantes del país que forma parte de la sociedad guatemalteca, misma que a su vez ha pasado por distintas etapas de desarrollo.

“El desarrollo de la sociedad demuestra que ha habido una evolución constante que va desde la comunidad primitiva, pasando por etapas de la sociedad esclavista y feudal, hasta la época del capitalismo actual. La historia de Guatemala ha recorrido esas etapas: la comunidad primitiva de los mayas-quichés, la etapa esclavista, en su fase doméstica, en ese mismo pueblo, la etapa semi feudal, en la época colonial; y la sociedad capitalista que perdura hasta nuestros días”.¹¹

De estas etapas se derivan distintos tipos de educación, como lo son la educación formal y la no formal. En Guatemala, “se conoce como educación formal toda aquella que es organizada por entidades públicas y organismos privados previamente acreditados; aquellos programas educativos que utilicen deberán ser reconocidos por las autoridades pertinentes y subnacionales de educación.

10. Dr. Fahara Manuel Flores. Los cuatro pilares de la educación, Año 1996

11. García Joaquín & García del Dujo Ángel. Teoría de la educación I. Educación y acción pedagógica. Año 2015

El proceso educativo formal guatemalteco está conformado por diferentes ciclos educativos: la pre primaria, que atiende a la población de 5 a 6 años; la primaria, destinada a la población de 7 a 12 años; el nivel básico para adolescentes de 13 a 15 años y el nivel diversificado, de 16 a 18 años. Finalizado este proceso, se ingresa a la educación terciaria, es decir, el nivel universitario”.¹²

Otro dato importante del sistema educativo guatemalteco es que “los niños que estudian preprimaria y primaria están, en su mayoría, en escuelas públicas, pero en los niveles básico y diversificado la mayoría de la matrícula se encuentra en instituciones privadas, debido a la poca cobertura que existe en estos niveles en la esfera pública. A pesar de que el sistema educativo nacional de Guatemala aún tiene una gran cantidad de retos que superar, tanto instituciones gubernamentales como privadas trabajan a pasos veloces para generar cambios evidentes dentro del contexto educativo nacional”.¹³

Se nota que la educación formal es un pilar para la formación académica de los guatemaltecos; sin embargo, este tipo de educación llega a ser insuficiente en muchos aspectos. No obstante, se debe destacar que en un contexto tan deplorable también se pueden encontrar aquellas personas que llegan a adquirir un gran cúmulo de conocimientos no solo respecto a la educación formal, sino también respecto de otros ámbitos educativos como lo son: la música, la pintura, la escultura, la danza, la actuación, entre muchos otros que llegan a ser parte de una siguiente rama educativa, en este caso, la educación “no formal”.

4.1.3 La Educación no formal como un valor agregado

La educación no formal es un valor que los padres de familia brindan a sus hijos con la finalidad de aprovechar los tiempos libres que cada uno de ellos pueda llegar a tener y de esta forma permitir que adquieran una mayor cantidad de competencias

Trilla, J. Nos indica lo siguiente: “La educación no formal, entendida como

12. González Orellana Carlos. Historia de la educación en Guatemala. Año 2012

13 . Montufar Edgar, La educación en Guatemala: algunos datos para describir su situación. Acceso noviembre 2019 <https://distintaslatitudes.net/archivo/la-educacion-en-guatemala-algunos-datos-para-describir-su-situacion>

el conjunto de procesos, medios e instituciones específica y diferenciadamente diseñados en función de objetivos explícitos de formación o de instrucción, que no están directamente dirigidos a la provisión de grados propios del sistema educativo reglado, se revela como un complemento esencial para el desarrollo integral de las personas.”¹⁴ sostiene.

Entre los diversos tipos de educación no formal se encuentra la educación musical, la educación municipal representa únicamente el 0.5 de la educación no formal del país,¹⁵

de este porcentaje la Municipalidad de Villa Nueva cuenta con programas educativos disponibles a todo público, como lo son la Escuela Municipal de Música de Villa Nueva la cual desde hace más de 12 años ha incursionado en el tema de la enseñanza de la música para los habitantes no solo del municipio de Villa Nueva, sino también de municipios alejados como Amatitlán o Petapa, ya que esta escuela es una de las pocas instituciones públicas del país que ofrecen este tipo de enseñanza.

4.1.4 Contexto actual de la educación musical

La educación musical en Guatemala es, en gran parte, práctica; sin embargo, también se rige por teorías que sustentan sus bases. “En la actualidad, podemos observar que, a nivel oficial y extraoficial, existe una neta polarización de las acciones educativas dentro de los diversos establecimientos educativos dedicados a la enseñanza musical. Por una parte, está el ámbito de la educación musical inicial, que cuenta con un legado rico e importante, producto de un siglo casi completo (el siglo XX) de aportes y experiencias metodológicas enfocados en el eficaz proceso de enseñanza musical; la mayoría de estos aún no han sido adecuadamente procesados.

Por otra parte, el nivel de la formación musical especializada o superior continúa desactualizado: la mayor parte de las reformas educativas-musicales del siglo XX sucedieron en el campo de la educación general y de la educación musical inicial, mientras los conservatorios y las universidades permanecían al margen de los cambios”¹⁶.

14. Trilla, J. La educación no formal. En M. Morales (Comp.), Educación no formal: lugar de conocimientos (pp. 15-32). Montevideo: MEC. Año 2013

15 . Montufar Edgar, La educación en Guatemala: algunos datos para describir su situación. Acceso noviembre 2019 <https://distintaslatitudes.net/archivo/la-educacion-en-guatemala-algunos-datos-para-describir-su-situacion>

4.1.5 Enfrentando retos de formas creativas

La enseñanza de la educación musical hoy en día se centra en diversas herramientas para llevarse a cabo: nuevas prácticas de enseñanza, acceso a la tecnología, entre otros, que han funcionado como “motores” de estos nuevos estilos de aprendizaje, esto según observaciones realizadas dentro de la institución que se ha analizando.

Adicionalmente, la educación musical se basa en diversos métodos de enseñanza, específicamente en casos enfocados a niños o adolescentes. Cada uno de estos métodos consiste, por lo general, en una creación o producción individual de materiales didácticos, de acuerdo con sus propias necesidades y características muchas veces creados por los mismos docentes encargados de cada asignatura cada uno enfatizando la enseñanza musical orientada al tipo de alumnos con los que cuenta; las actividades o materiales, con tal de ofrecer a los alumnos un proceso educativo eficiente, adicional a ello se debe considerar que:

“La educación musical actual se caracteriza por una diversidad de modelos pedagógicos que buscan estimular la participación activa y creativa de los estudiantes.¹⁷ En este sentido, los juegos rítmico-corporales y las danzas étnicas ofrecen una oportunidad única para integrar la música y el movimiento, estimulando la inteligencia kinestésica y facilitando el aprendizaje de conceptos musicales complejos.¹⁸ En Latinoamérica, las prácticas musicales populares, como el canto y la danza, cumplen un papel fundamental en la educación y la construcción de identidad cultural.¹⁹ Estas prácticas, que a menudo incluyen la participación corporal y la actuación, pueden ser herramientas poderosas para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas²⁰”.

Es de esta forma que la enseñanza por medio de material didáctico visual es una herramienta indispensable. Utilizar libros de texto que sean amigables con el lector, libros de actividades para niños, infografías educativas, diversos tipos de material editorial o bien la producción audiovisual para medios digitales son, por mencionar algunos ejemplos, las principales herramientas para la enseñanza musical de la actualidad que, a su vez, responden a la necesidad de la comunicación, tema del cual se amplía la información en la siguiente parte.

16 . Revista Musical Guatemala, Año LVIII, Enero-Junio, 2019, N° 201, pp. 74-81

17. Swanwick, Keith, A New Way of Listening: A Composer's Guide to Music año 2008

18. Gardner, Howard, Multiple Intelligences: The Theory in Practice, año 1993

19. Díaz, María Elena, La música en la educación: Una mirada desde Latinoamérica, año 2010

20. Hannaford, Carla, Smart Moves: Why Learning Is Not All in Your Head, año 1995

4.2 Personas brillantes, se comunican de formas brillantes

4.2.1 Hace mucho tiempo... la comunicación

A lo largo de la historia, “la comunicación ha evolucionado desde formas primitivas, como las pinturas rupestres, hasta el lenguaje oral y escrito. Este desarrollo constante demuestra la importancia fundamental de la comunicación para la sociedad humana. No obstante, la comunicación cumplía su objetivo: persuadir a multitudes a diversas acciones o bien guiarlos por distintas líneas de pensamiento”.²¹

Ahora bien, respecto del proyecto en desarrollo, encontramos que existen tres tipos de comunicación, los cuales son indispensables para el correcto aprendizaje musical y se desarrollan a continuación.

4.2.2 Comunicación corporal

La comunicación corporal (kinestésica) se refiere a “la forma en que uno o más individuos pueden transmitir mensajes por medio de movimientos, tanto corporales como gestuales. A este conjunto de movimientos se le conoce como expresión corporal. Este tipo de lenguaje sí puede llegar a ser entendido por todas las personas, aunque cada una de ellas le brinde un significado distinto a lo que el remitente trate de decir, en base al contexto en el que el receptor se encuentre”.²²

4.2.3 Comunicación musical

Sobre la comunicación musical se puede destacar que: “La música es el lenguaje universal por excelencia, debido a que solo requiere del sentido del oído por parte de los receptores y es capaz de transmitir o estar cargada de emociones o bien estados de ánimo. Además de esto, el sistema de símbolos del que se vale para ser transmitida es utilizado de la misma forma en todas partes del mundo”,²³ por lo que un músico de Guatemala y uno de China (por ejemplo) podrían interpretar la misma melodía aunque no hablen el mismo idioma, solamente con el hecho de utilizar la misma partitura musical.

21. Escrito por Paul Watzlawick, Janet Beavin Bavelas, Don D. Jackson Teoría de la comunicación humana: Interacciones, patologías y paradojas. Año 2010

22. Gallardo Beatriz. Pragmática y análisis conversacional Hacia una pragmática del receptor Sintagma: Revista de

lingüística, ISSN 0214-9141, Vol. 3, 1991, págs. 25-38. Año 2017.

23. Roca, Fausto Creatividad y comunicación musical desde las nuevas tecnologías Comunicar, núm. 23, pp. 31-36 Grupo Comunicar Huelva, España 2004.

4.2.4 Comunicación visual

Hablar de comunicación visual es, sin duda, el punto de partida cuando se busca una forma de comunicación efectiva. La comunicación visual, al igual que las anteriores formas de comunicación, “cuenta con un sistema propio de lenguaje, lo cual es conocido en el medio del diseño como alfabeto visual. Intervienen en este caso elementos como la forma, el color, la distancia, la jerarquía, la posición, la retícula, la composición, entre otros”.²⁴

Cada uno de estos elementos se une de una forma llamativa, al igual que en una pieza musical, con tal armonía que es capaz de generar contenido visual tan efectivo que puede llegar a transformar por completo la forma en que las personas perciben diversos sucesos. Se podría decir, entonces, que “la comunicación visual, o bien un comunicador visual, es aquella persona capaz de transformar palabras en imágenes, historias completas en logotipos, isotipos o imagotipos. Es un experto que, por medio del diseño, puede dar un “rostro” casi humano a una marca, cargado de emociones, sentimientos o ideas. Un comunicador visual es capaz de entender al grupo al que se dirige, de empatizar con ellos”,²⁵ pero, sobre todo, de diseñar o bien de codificar mensajes para ellos, garantizándoles a los receptores comodidad con el mensaje y una forma clara de transmitirlos.

“Un comunicador visual es capaz de entender al grupo al que se dirige, de empatizar con ellos”

“Se pueden afrontar diversas problemáticas, desde una campaña para la Organización Mundial de la Salud con el fin de hacer conciencia respecto al uso del agua, si se trata-se de un caso muy extenso, o bien de inducir a la compra de un producto específico a un pequeño grupo de personas. La comunicación visual tiene la capacidad de responder a todo tipo de problemáticas relacionadas a su área. Por medio de ella también se pueden vender servicios o bien se puede facilitar la labor docente de un maestro que desea enseñar a sus alumnos de una forma práctica cierto tema”.²⁶

Por ese motivo se entiende, que la comunicación visual es lo que todos necesitan. En este caso, por medio de un proyecto de comunicación visual, se hará frente a una necesidad de diseño para la institución en la cual se ha llevado a cabo dicho proyecto. (Escuela Municipal de Música de Villa Nueva). En el siguiente apartado se dan a conocer diversas estrategias para tratar este caso.

24. . Róger Loría Meneses. Comunicación oral y escrita Guía de estudio. Año 2011.

25. Róger Loría Meneses. Comunicación oral y escrita Guía de estudio. Año 2011.

26. Rodríguez Kauth Angel. Comunicación corporal en los medios. Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación. Año 2014.

4.3 Diseño que hace brillar

4.3.1 El diseño gráfico y algunas de sus características

El diseño gráfico, como profesión, interactúa con distintas ciencias y disciplinas que le ayudan a enriquecer sus teorías e hipótesis. La sociología, la antropología, la lingüística, entre otras, están estrechamente ligadas a esta rama del diseño, ya que este se centra no solo en el aspecto estético, sino principalmente en el aspecto humano, el para quién del diseño.

Como señala Wucius Wong en su libro “Fundamentos para el diseño bi y tridimensional”, “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. En otras palabras, un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de “algo”, ya sea 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 solo estética, sino también funcional, mientras refleja o guía el gusto de su época.”²⁶

Sin embargo, el diseño también tiene diferentes rasgos, hoy en día se habla de diseño propio de países que generan un estilo visual característico por ejemplo, el diseño suizo, el diseño alemán y sus distintos exponentes, diseño gráfico americano (EEUU) con su sentido patriótico, entre otros, que le atribuyen un sentido regional. Se puede mencionar, de igual manera, el diseño visual adaptado a las generaciones por ejemplo, se tienen las distintas épocas del siglo pasado las décadas 2,000 cada uno de ellos marcados por diferentes tendencias e ideales que les aportaron sus respectivas características, o bien el diseño puede ser “atemporal” como en el caso del diseño de logotipos que por su construcción geométrica pudieron ser creados en 1,950 y parecer modernos en la época actual.

Ahora bien, habiendo analizado algunas de las diferentes maneras en que el diseño puede “verse” es momento de evaluar el cómo puede “construirse”. En el diseño

26.Wong Wucius. Fundamentos del Diseño Bidimensional y tridimensional. Año 1993.

gráfico existen distintas especialidades enfocadas en brindar soluciones prácticas y que generen resultados variados para aquellos que lo requieran, de las cuales presentaré las que se encuentran mayormente relacionadas con el proyecto que está analizando en este caso.

4.3.2 Diseño publicitario (*branding*)

El diseño publicitario (*branding*) abarca la creación de marcas desde cero, a partir de un producto, servicio o idea existente, con el objetivo de identificar y comunicar el ‘ADN’ de la marca. Este ‘ADN’ debe conectar con el público objetivo y tener relación directa entre el consumidor y la marca. Como señala Eubenio Bispo Melo, quien ofrece una perspectiva más amplia: “la marca es la base, seguida del logotipo y el lema. El *branding* implica la gestión y gobernanza de la marca en el mercado, más allá de su simple creación. Es un proceso mental, racional y emocional, no solo de diseño y comunicación. Por ello, existen criterios fundamentales para la creación de una marca”²⁷. Como se observa, el *branding* es fundamental para el lanzamiento o la consolidación de cualquier producto o servicio en el mercado. Para este proyecto de diseño, es indispensable comprender la esencia de la marca de la Escuela Municipal de Música de Villa Nueva, ya que esto permitirá tomar decisiones acertadas al diseñar nuevos productos para esa institución.

“Podríamos decir entonces que, comunicación visual o bien un comunicador visual, es aquella persona capaz de transformar palabras en imágenes”

4.3.3 Diseño de infografías

Una infografía es una pieza de diseño gráfico editorial que busca, por medio del lenguaje visual, comunicar, transmitir información o bien educar a un determinado grupo de personas por medio de diversos recursos visuales y textuales.

“Como medio de comunicación, la infografía tiene por función principal transmitir información de manera clara, precisa y coherente, acompañando a la información textual escrita o hablada, para explicar o completar determinados aspectos. En este caso, no sustituye al texto informativo hablado o escrito sino que es un recurso visual complementario.

27. Bispo Melo Eugênio Marketing y Branding: El arte de desarrollar y gestionar marcas. 2021.

Las infografías, al estar compuestas por distintos elementos (texto, imagen, gráficos, vídeos, entre otros) y ser el resultado de una búsqueda específica y válida de información, permiten comunicar un mensaje de manera concreta y coherente. Son, además, una excelente ayuda visual para presentar el proceso de aprendizaje de un individuo. Entonces, por corresponder a un formato de modelo conceptual nos acercan la posibilidad de lograr mejores resultados en la construcción del pensamiento y el aprendizaje. ^{28,29}

Contar un amplio recurso de conocimientos relacionados con el concepto de infografías es de suma importancia para llevar a cabo este proyecto dentro de la institución abordada, para lo cual he dedicado la última parte de este capítulo.

4.3.4 Diseño de infografías sobre los instrumentos musicales que enseña de la Escuela de Música de Villa Nueva

El objetivo central de este ejercicio profesional supervisado gira en torno al diseño de infografías, como se menciona al principio. Su selección como tema principal no fue fruto del azar ni de una decisión deliberada; se consideró debido a que estas infografías serán un punto de encuentro para cientos de personas con estos instrumentos musicales.

Al ejecutarse este proyecto, las infografías estarán disponibles en formato impreso dentro de las aulas y pasillos de la institución. Además, se pondrán al alcance del público a través de las distintas plataformas digitales de la institución, como redes sociales y sitios web, tanto de la institución como de la municipalidad, incrementando así su nivel de alcance e impacto. El encuentro con estas infografías, debido a su diseño, despierta el interés del público por conocer más sobre el tema, lo que a su vez puede resultar en un aumento de alumnos en busca de estos conocimientos.

El objetivo central de este ejercicio profesional supervisado gira en torno al diseño de infografías, como se menciona al principio. Su selección como tema principal no fue fruto del azar ni de una decisión deliberada; se consideró debido a que estas infografías serán un punto de encuentro para cientos de personas con estos instrumentos musicales.

28. Roney Aguirre, C., Menjivar Valencia, E., & Morales, H. L. (2015). Elaboración de infografías: hacia el desarrollo de competencias del siglo XXI. *Díálogos*, (15), 23–37. <https://doi.org/10.5377/dialogos.v0i15.2207>

Asimismo, llevar a cabo este tipo de proyectos de diseño dentro de instituciones públicas exalta la labor docente y los esfuerzos de las municipalidades por el desarrollo de sus pobladores, y facilita el acceso a información que de otra manera sería muy difícil de obtener.

Para llevar a cabo el proyecto planteado para la institución, se realizó un proceso de investigación y de diseño, el cual se expondrá a continuación.

5 CAPÍTULO

Definición creativa

Al llegar a este capítulo, se ha profundizado en las diferentes etapas llevadas a cabo durante el desarrollo de este Ejercicio Profesional Supervisado. En primera instancia, se realizó la evaluación del contexto social y cultural del grupo para el cual se está diseñando. Posteriormente, se llevó a cabo el análisis relacionado con las características de dicho grupo: aspectos como sus características demográficas, socio-económicas, psicológicas, entre otros, que resultan de gran importancia para la toma de decisiones al momento de crear piezas de diseño y comunicación visual.

En el capítulo tres, se planeó todo lo relacionado con la “operatividad” del proyecto, lo cual estableció no solo los pasos a seguir, sino también las fechas e incluso las horas que serían invertidas en la ejecución de las diferentes etapas. Por último, se realizó una exploración sobre las bases teóricas, analizando y citando a diferentes autores que brindan un contexto más amplio respecto al proyecto que se está llevando a cabo. Ahora bien, quizá se pregunte: ¿por qué estoy haciendo una retrospectiva de estas etapas? La razón es crear un contraste respecto al capítulo se presenta a continuación. Es decir, a la diferencia que existe entre los procesos metodológicos y teóricos en comparación con los procesos “creativos”.

Es importante tener en cuenta que, al momento de “crear”, es común pensar que las ideas surgirán del azar o del “genio” que cada uno de nosotros puede o no llegar a tener. Sin embargo, se considera lo opuesto a estas creencias populares, ya que la creatividad también puede seguir diferentes pasos. Aunque estos no brindarán una respuesta inmediata a las problemáticas que se busca resolver, sin duda alguna acercan a la “gran idea” que se está buscando.

Para ello, existen métodos y pasos que se pueden tomar en cuenta, los cuales se analizan en el siguiente apartado. En este capítulo hay cinco etapas diferentes, que fueron de gran aporte para este proyecto y que se considera pueden ser igualmente útiles si se aplican a otros proyectos creativos.

5.1 Primera etapa Definición de un “*brief*”

“En el ámbito del diseño y el mercadeo, un “*brief*”, por su traducción al español, es un “instructivo”. En primera instancia, se deriva de un documento de mayor magnitud que recopila los datos indispensables de conocer correspondientes a un grupo objetivo o cliente al que va dirigido el producto o servicio que se está diseñando y que se busca promover o dar a conocer.

El objetivo de un *brief* es plantear las bases del proyecto por desarrollar, sobre las cuales el creativo (diseñador) pueda diseñar y desarrollar sus ideas. Un *brief* deberá ser claro y conciso, recopilando las cualidades no solo del grupo objetivo, sino de la marca misma que está haciendo el encargo o petición del diseño. Con la finalidad de cometer la menor cantidad de errores posibles, busca así conservar la integridad del grupo objetivo, en primera instancia, y, en segunda, trazar la ruta para una estrategia de diseño que garantice el éxito de lo que se esté elaborando.”²⁹

Sin embargo, el *brief* por sí mismo no aporta ideas sobre posibles soluciones a problemas de diseño. En lugar de ello, proporciona una lista de detalles sobre el grupo para quienes se está diseñando, por ejemplo, colores favoritos, música favorita, libros o revistas que suelen leer, entre otros aspectos que, al ser analizados, darán un indicio del camino que se debe seguir para crear piezas de diseño eficientes.

Respecto del proyecto que fue desarrollado en este caso para la Escuela de Música, la información fue analizada en el capítulo II de este informe aplicando esta herramienta (*brief* del grupo objetivo). Se decidió nombrar este concepto en este capítulo, ya que, como se mencionó al principio, se hará un paso a paso sobre las etapas y métodos que fueron utilizados su en la ejecución.

31. D Roca - Zer: Revista de Estudios de Comunicacion,
2007 - search.ebscohost.com

5.2 Segunda etapa: análisis de antecedentes de diseño

Los referentes visuales influyen en la creatividad, pero la motivación interna es fundamental en el proceso creativo. El desarrollo de la creatividad requiere una profunda motivación interna, la fuerza que asegura la voluntad del creativo para configurar nuevos enfoques, perfilar soluciones inéditas, transferir y transformar conocimientos y aplicaciones de otros contextos, profundizar teorías y extraer nuevas potencialidades de acción sobre la realidad.³⁰

Los medios digitales exponen diariamente a las personas, a una gran cantidad de contenido visual, que termina consumiendo tanto de forma voluntaria como involuntaria, a través de anuncios y publicidad. Este consumo construye una “cultura visual” que, a su vez, forma un carácter crítico respecto de lo que ven.

Aunque se diga que todo ha sido creado, esta afirmación no busca limitar la creación de nuevas y mejores ideas. Al contrario, invita a la reflexión y análisis de los diseñadores sobre lo que ya existe respecto al proyecto en cuestión, y cómo estos antecedentes tuvieron o no éxito en la época en que fueron creados.

Este proceso de búsqueda y análisis a menudo se malinterpreta como una copia de ideas, en lugar de un análisis de ideas. Por ello, es importante aclarar que:

- * En esta etapa, se establecen los “códigos de diseño”: paleta de color, formas, texturas, tamaños, entre otras.
- * Es un detonador de ideas que desencadena una serie de propuestas para el proyecto en desarrollo.
- * En la mayoría de los casos, de los referentes visuales queda únicamente la esencia de las ideas principales, ya que los proyectos han sido expuestos a cambios y modificaciones que les aportan un estilo propio y único.

Conociendo en qué consiste esta etapa del proyecto, se presentan algunos de los referentes visuales que tuvieron relación con las infografías realizadas para la Escuela de Música de Villa Nueva.

30. Zúñiga Ricardo Ramos, Creatividad Empresarial <https://slideplayer.es/slide/13304238/>

5.2.1 Referentes respecto del uso de color

Para la búsqueda de estas referencias se han considerado algunos puntos específicos sobre cómo deberían de ser los colores utilizados en este proyecto. Son colores saturados y brillantes combinados de formas analógicas, (tonos cercanos uno del otro en el círculo cromático) que transmitan balance, equilibrio, sin perder el dinamismo necesario para conectarse con el público joven al cual se dirige este proyecto.

Habiendo seleccionado algunos *posters* de diversas temáticas también hay que cumplir con los parámetros establecidos con anterioridad también se destacan debido a que utilizan la técnica de separación de color, utilizan tonos cálidos, tienen altos contrastes de color, tienen algunos espacios vacíos (espacios en blanco) hacen que el diseño sea dinámico y juvenil.

A continuación algunas de las referencias utilizadas:



fuelle <https://www.pinterest.es/hlima0094>



fuelle <https://www.pinterest.es/hlima0094>



fuelle <https://www.pinterest.es/hlima0094>



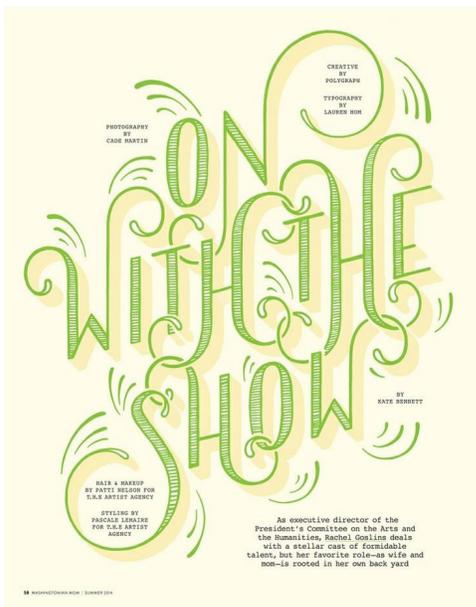
fuelle <https://www.pinterest.es/hlima0094>



fuelle <https://www.pinterest.es/hlima0094>

5.2.2 Referentes respecto del uso de tipografías

Con referencia a la relación directa de varios instrumentos musicales con las orquestas sinfónicas, o bien con la música clásica, se dio lugar a las siguientes premisas, es decir, códigos de diseño respecto a las tipografías: fuentes clásicas, con remates y terminales que evocan las formas de los instrumentos musicales, principalmente para ser utilizadas en los textos más sobresalientes de las infografías. La inspiración también proviene de carteles que utilizan textos con estas características, de los cuales presento algunas de las referencias destacadas.



fuelle <https://www.pinterest.es/hlima0094>



fuelle <https://www.pinterest.es/hlima0094>



fuelle <https://www.pinterest.es/hlima0094>



fuelle <https://www.pinterest.es/hlima0094>



fuelle <https://www.pinterest.es/hlima0094>



fuelle <https://www.pinterest.es/hlima0094>

5.2.3 Referentes respecto de corrientes artísticas

El arte neoclásico (1750) se desarrolló al mismo tiempo que la “música clásica” como se conoce hoy en día es por ello que esta corriente artística se convierte en una importante influencia al momento de trazar el camino por seguir de las infografías realizadas para la Escuela de Música desde el punto de vista estético y del uso de las formas; Ya que, al analizar tanto la pintura como la arquitectura pertenecientes a esta corriente artística se puede notar un concepto de belleza basado en la pureza de las líneas arquitectónicas, la asimetría y proporciones sujetas a leyes de la medida y las matemáticas el Gusto por la sencillez, con predominio de lo arquitectónico sobre lo decorativo.³¹

Esto posteriormente será traducido en el uso de retículas modulares para la diagramación de cada una de las infografías.

A continuación algunas referencias destacadas sobre el tema:



fuelle <https://www.pinterest.es/hlima0094>



fuelle <https://www.pinterest.es/hlima0094>

31. J Durand - AA VV. Análisis de las imágenes. Buenos Aires, 1972 - academia.edu

5.2.4 Referentes respecto del estilo fotográfico

Dado que la materia prima de este proyecto son las infografías, las cuales emplearán fotografías estilo catálogo, también conocidas como fotografías de producto, este estilo fotográfico requiere únicamente de:

- Iluminación adecuada.
- Uso correcto del equipo fotográfico.
- Encuadre que permita visualizar con claridad los detalles del producto, en este caso, los instrumentos musicales.

Para la captura de estas imágenes, no se requieren referencias o conocimientos que excedan los principios básicos de encuadre y planos fotográficos. Sin embargo, para la aplicación de las fotografías finales y su integración en cada infografía, sí es necesario contar con referencias o ideas sobre la disposición óptima de cada instrumento. Esta planificación asegura una distribución espacial correcta dentro de los márgenes establecidos. A continuación, se presentan las ideas que influyeron en algunos de los proyectos realizados.



fuelle <https://www.pinterest.es/hlima0094>



fuelle <https://www.pinterest.es/hlima0094>



fuelle <https://www.pinterest.es/hlima0094>



fuelle <https://www.pinterest.es/hlima0094>



fuelle <https://www.pinterest.es/hlima0094>



fuelle <https://www.pinterest.es/hlima0094>

5.3 Tercera etapa: definición del concepto creativo como estrategia de diseño

Diseñar representa un reto en sí mismo. Generalmente, implica la acción de “crear” algo inexistente, “traer a la vida” o a la “realidad” ideas o pensamientos, haciéndolos visibles al público.

Para lograrlo de manera efectiva, hay diferentes “recursos creativos”, los cuales denominaremos métodos. Estos métodos pueden explorarse de diversas maneras, y cada uno puede aportar significativamente al proceso de creación y búsqueda de nuevas ideas. Un aspecto importante por considerar es que ninguno de estos métodos es intrínsecamente correcto o incorrecto al momento de crear. Su objetivo principal es estimular el cerebro y ayudarnos a generar y organizar ideas, e incluso “traerlas a la vida”. Es en este punto donde el diseñador encuentra su punto de partida: la búsqueda de una gran idea que posteriormente se convertirá en un “concepto creativo”.

El concepto creativo es una o varias frases que reflejan una idea o forma de entendimiento. Esto significa que expresa imágenes e ideas que el público puede comprender gracias a su interacción con el entorno.³² Asimismo, se puede considerar el concepto creativo como un “hilo conductor” que une la idea principal con lo que se desea plasmar visualmente. A continuación, exploraremos tres métodos para generar ideas y conceptos creativos o de diseño.

5.3.1 Técnica uno, responder a las preguntas ¿Cómo podríamos?

Es una técnica para creación de ideas del método *Design Thinking* el cual es una metodología que se centra en las personas y que utiliza herramientas del ámbito del diseño para la resolución de problemas complejos. La versión corta dice que el *Design Thinking* se dió a conocer en 2008 con la publicación del artículo de Tim Brown en el *Harvard Business Review*, las bases de esta metodología vienen de mucho más atrás, en concreto del 1919.

Esta técnica consiste en plantear preguntas con base a los problemas encontrados buscando la forma de resolverlos y organizándose en una tabla dividida en tres par-

32. E De Bono, O Castillo El Pensamiento Creativo - 1994 - cristonautas.com.

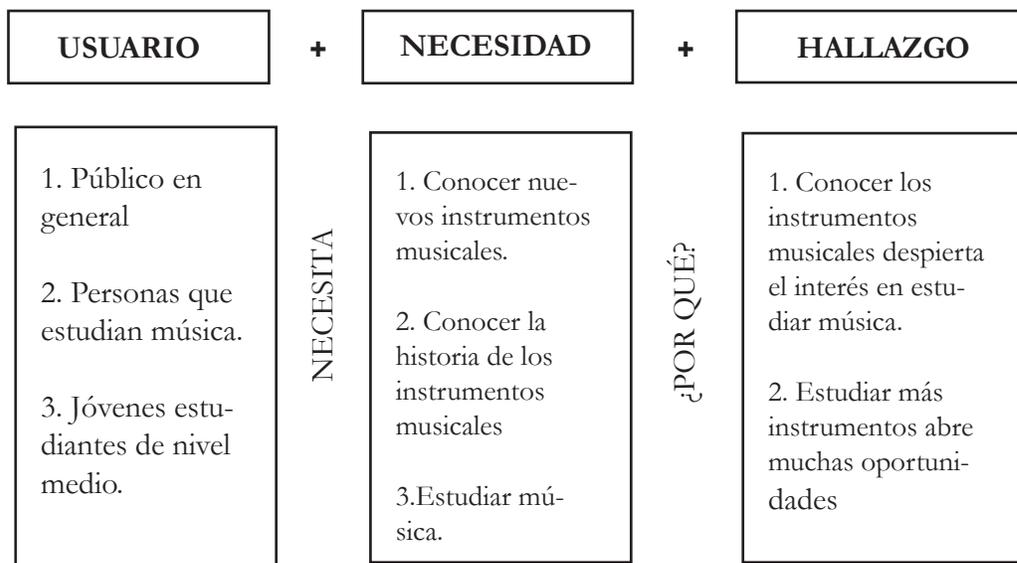
tes: usuario, necesidad, hallazgo. Al finalizar de llenar las tablas derivados de los resultados obtenidos se propone un concepto de diseño o solución para las preguntas planteadas.

Esta técnica se aplicó para el proyecto de infografías de la Escuela de Música con base a los pasos anteriormente expuestos, el resultado fue el siguiente:

1 ¿Cómo podríamos dar a conocer los instrumentos musicales? Concepto: historias con melodías propias

2 ¿Cómo podríamos hacer que más personas se inscriban a la clase de violín? Concepto: cuerdas que dibujan historias.

3¿Cómo podríamos hacer que los jóvenes de nivel medio tengan interés en estudiar música? Concepto: música, la llave del éxito.



33. Leonardo Carlo. ¿Qué es el Design thinking? México 2010. <https://www.designthinking.services/2017/07/que-es-el-design-thinking-historia-fases-del-design-thinking-proceso>

5.3.2 Técnica dos, lluvia de ideas

La lluvia de ideas, también conocida como *brainstorming*, es una técnica de generación de ideas que facilita la producción de soluciones creativas a un problema o tema específico.

Desarrollada en 1939 por Alex Faickney Osborn, esta metodología se basa en un proceso grupal interactivo y no estructurado. Osborn observó que este enfoque colectivo generaba un volumen y calidad de ideas superiores a las obtenidas individualmente, fomentando la sinergia creativa entre los participantes.

La efectividad de esta técnica radica en la comprensión profunda del grupo objetivo. La empatía con los participantes es crucial para estimular la generación de ideas relevantes y aplicables al contexto del proyecto³⁴.

En este caso particular, la aplicación de la lluvia de ideas se estructuró en tres columnas:

Columna 1: Verbos aleatorios.

Columna 2: Objetos del entorno.

Columna 3: Términos relacionados con la música e instrumentos musicales.

A continuación, se presentan algunos ejemplos derivados de este proceso

Palabras relacionadas con la música

Guitarra, batería, músico, concierto, instrumento,

Palabras relacionadas con el diseño gráfico

computadora, cámara, tablet, lápiz, crayones, marcado-

Palabras relacionadas con verbos o acciones

correr, saltar, colorear, iluminar,

34. Lopéz Marisol. Uruguay 2015 <https://www.aiteco.com/tormenta-de-ideas/>

melodía, maestros,
pentagramas,
clave de sol, clave de
fa, niños, perros,
escuela, folletos,
estuches,
marcadores,
crayones, bajo, flauta,
director de orquesta,
orquesta,
sinfónica, ritmo,
armonía,
disciplina,
entusiasmo,
nuevos, expertos,
concierto,
concierto
navideño,
grabación, vídeos,
notas musicales,
reglas, música
clásica, arte, atril

res,
octubre,
programas de
diseño, farusac,
campus virtual,
amigos, alegría,
pasión, mejorar,
desvelo, eps, sue-
ño, ideas, tareas,
dibujos, letras,
cronogramas,
cuaderno, *skecht*,
acuarelas, lápiz de
dibujo,
conchita,
tutoriales de
youtube, pinterest,
instagram,
energías, cursos,
mesa de dibujo,
fotografías, arte
neoclásico, arte
moderno, arte
pop, bauhaus,
moda.

encender, apagar,
mejorar,
empeorar, cantar,
gritar, hacer
silencio, hacer
relajo, revelarse,
danzar, tocar un
instrumento, salir
de paseo,
caminar, nadar,
saltar cuerda, andar
en bicicleta, peda-
lear,
conducir, cocer,
coser, tejer, pegar,
cortar, sombrear,
tirar, inflar,
pinchar, curar,
remendar,
editar, recortar con
la varita blancos,
vectorizar,

5.3.3 Técnica tres, relaciones forzadas

La generación de conceptos creativos basada en relaciones forzadas es una de las formas más dinámicas de pensamiento. La combinación de ideas aparentemente absurdas, que resulta en nuevas propuestas, facilita la superación de bloqueos mentales y amplía el espectro de opciones para el desarrollo de conceptos creativos.

Desarrollada por Charles S. Whiting en 1958, esta técnica se fundamenta en un principio: combinar lo conocido con lo desconocido fuerza una nueva situación. De ahí surgen ideas originales. Es muy útil para generar ideas que complementen al *brainstorming* cuando la lluvia de ideas parece no dar mayor fruto. Es una técnica común, referenciada por multitud de autores con diferentes nombres y variantes; por ejemplo, Edward de Bono la denomina “La aportación del azar”.³⁵

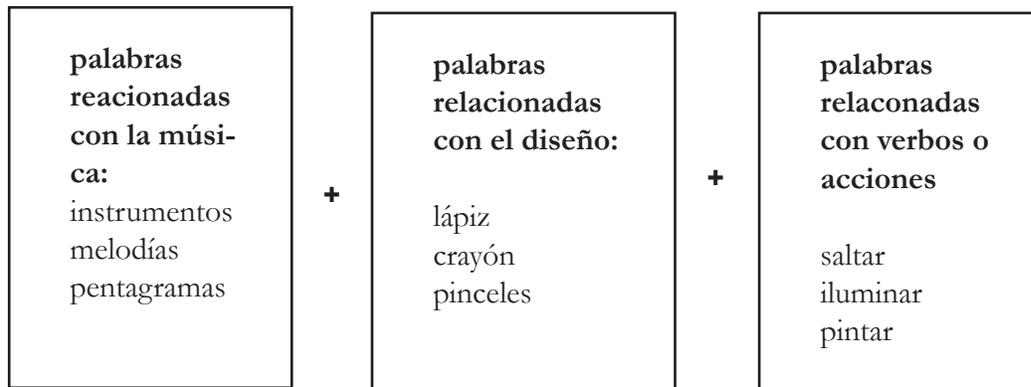
Para aplicar esta técnica en conjunto con el *brainstorming* previamente realizado, se crearon relaciones forzadas presentadas como historias cortas, seleccionando una palabra por columna y combinándolas en nuevas frases. Posteriormente, se asignó un nombre a cada historia para dar lugar a posibles conceptos creativos finales, de los cuales se seleccionó aquel con mayor potencial.

Como comentario y aporte personal a este método, me gustaría resaltar que un concepto creativo alcanza su mayor potencial al ser fácil de ilustrar o representar visualmente. Recordemos que estamos buscando un hilo conductor para proyectos visuales, por ello recalco este aspecto. Por ejemplo, es más efectivo ilustrar una “manzana astronauta” que “las ironías del pensar”. Apegarse a conceptos de diseño con estas cualidades será de gran utilidad para el proceso de diseño.

El método aplicado al proyecto en desarrollo se presenta a continuación:

35.Relaciones Forzadas <https://www.neuronilla.com/relaciones-forzadas-palabra-al-azar/> consultado 2019

PALABRAS SELECCIONADAS AL AZAR



1. Los instrumentos musicales dibujan un atardecer saltando la cuerda,

Título: música del atardecer.

2. Las melodías utilizaron crayones de colores para pintar sus dibujos bajo la luz de una lámpara.

Título: iluminado melodías

3. Los pentagramas pintan con pinceles sus notas musicales

Título: coloreando melodías

De estos conceptos encontrados, “coloreando melodías” evoca una gran cantidad de posibles ideas e interpretaciones visuales, por lo que es seleccionado como concepto creativo e hilo conductor del proyecto en desarrollo.

5.4 Cuarta etapa: códigos de diseño

La ruta creativa a seguir, es un buen punto de partida al momento de profundizar sobre los códigos de diseño. No obstante, me gustaría comenzar por la definición de código. En efecto, para la Real Academia Española (RAE), “código” se define como un conjunto sistemático de normas legales que regulan una materia determinada, una recopilación de leyes o un sistema de signos y reglas para formular y comprender mensajes.³⁶

En consecuencia, aplicando este concepto de código al diseño gráfico como tal, se ve que las premisas de diseño responden específicamente a los aspectos visuales que influyen en cada una de las propuestas de diseño.

De esta manera, se potencia la posibilidad de examinar variantes sin la necesidad de rehacer cada vez el trabajo de representación. Por tanto, esto exige un cambio en los hábitos de trabajo del diseñador, que debe incluir la definición de las relaciones, de la lógica que hace coherente su diseño, como fase imprescindible en su proceso de diseño. Así pues, dentro de un modelo paramétrico, cada entidad posee parámetros asociados. Estos parámetros controlan las diversas propiedades geométricas de la entidad, tales como su longitud, anchura, altura, radio y otros.

Adicionalmente, también controlan la ubicación de estas entidades en el modelo y cómo las entidades se relacionan entre sí. Consecuentemente, los parámetros pueden ser modificados por el operador para crear la geometría deseada. En contraste, en el proceso proyectual tradicional se

36. Real Academia Española y Asociación de Academias de la Lengua Española: Diccionario panhispánico de dudas (DPD)

utiliza el método *top down*, que significa el tener una “receta” para lo que se va a hacer, es decir, una forma preestablecida, que se somete a una realidad o a un orden.³⁷

Considerando entonces que, el diseño por medio de códigos o parámetros es tan importante al momento de ejecutar proyectos de escalas mayores como es el caso del que fue desarrollado para la Escuela de Música, se tomaron en cuenta los siguiente aspectos:

5.4.1 Retícula por utilizar

Se establece el uso de una retícula modular. Este tipo de retícula se utiliza principalmente en diseño web y en el diseño de infografías. En el siguiente capítulo se presentarán más detalles sobre estas retículas y cómo utilizarlas.

5.4.2 Parámetros para la selección de colores

La paleta de colores de este proyecto se inspiró en el concepto ‘Coloreando Melodías’, permitiendo una amplia gama de tonos. A diferencia de la práctica común de limitar los colores a cuatro para mantener la unidad visual, aquí se optó por una variedad, destacando la diversidad de instrumentos que la escuela ofrece. Para asegurar la cohesión o unidad visual, se emplearon otro tipo de estrategias como la separación de colores en la fotografía y la consistencia en el tono de saturación, detalles que se explicarán en un próximo capítulo.

5.4.3 Cuerpos de texto

Para el uso de textos, se han definido 3 fuentes principales con las siguientes características:

1. Textos para titulares: elegantes, de aspecto clásico y con

37. Navarrete Sandra. Diseño paramétrico. El gran desafío del siglo XXI. diciembre 2012

terminales llamativas.

2. Textos para subtítulos: tipografías geométricas, con trazos limpios, en grosor tipo “bold” o “negrita”.
3. Textos para cuerpos de texto: tipografías geométricas, con trazos limpios, en grosor de letra “regular”.

Es importante destacar que, en esta etapa de códigos, solo se establecen los parámetros a seguir antes del diseño final de las piezas. Por lo tanto, estos parámetros se desarrollarán en la parte de producción gráfica final de este documento, incluyendo las fuentes finales seleccionadas.

5.4.4 Tamaño y disposición de los elementos en las infografías

Dado que uno de los principales objetivos es dar a conocer los instrumentos que enseña la Escuela de Música, se decidió que los instrumentos tendrían mayor “jerarquía” y “peso visual” en las composiciones. Se establece una lista de elementos y el espacio en porcentaje que deben ocupar por infografía, que luego se representa en la retícula utilizada:

1. Instrumentos musicales: 70% del espacio por infografía.
2. Iconos: 10% del espacio por infografía.
3. Cuerpos y contenedores de texto: 20% del espacio por infografía.
4. Logotipos institucionales: 5% del espacio por infografía.

5.4.5 Medios de difusión

Las piezas por diseñar deben optimizarse para funcionar tanto en medios impresos, para su instalación en la institución, como en medios digitales, para su visualización en dispositivos móviles, como teléfonos portátiles. Idealmente, deben ser adecuadas para campañas publicitarias en redes sociales, por ejemplo.

6 CAPÍTULO

Producción gráfica

6.1 Validación de alternativas y presentación de la propuesta final

6.1.1 Nivel 1 de visualización, bocetos a mano

Los procesos creativos requieren exploración constante de posibilidades. Así, para lograr un resultado final que solucione la problemática planteada, se experimenta con distintas opciones. Precisamente, en esta “exploración” interviene el bocetaje, inicialmente a mano y luego digitalmente, descubriendo las mejores soluciones.

Para este proyecto, se hicieron tres bocetos a mano, cada uno con una retícula distinta, buscando la mejor solución. Las retículas fueron: tres columnas (columnar, imagen 1), una columna (manuscrito, imagen 2) y modular (modular, imagen 3).

Adicionalmente, se realizó una autoevaluación con una lista de cotejo para analizar posibles errores o aciertos de la propuesta inicial. La lista se dividió en tres aspectos:

Tipografías: se consideraron acertadas y relacionadas con el concepto creativo. Por lo tanto, no se proponen cambios.

Color: se encontraron hallazgos sobre el color de fondo, ya que el formato impreso requiere más tinta y puede afectar la calidad de la imagen. Además, la iluminación de instrumentos musicales presentó dificultades debido a su diversa reacción a la luz.

Composición: se identificaron dificultades con la retícula, especialmente para redes sociales, donde la cantidad de contenido dificulta la comprensión del mensaje. En consecuencia, se busca una solución visual con iconos.

Igualmente, se determinó que la retícula modular ofrece mejores oportunidades para infografías dinámicas y organizadas.

Considerando estos hallazgos, se procedió a una nueva etapa de diseño, detallada en el siguiente apartado.



6.1.2 Nivel 2 de visualización, bocetos digitalizados

En esta segunda etapa, se han realizado cambios drásticos a cada una de las infografías respecto a la primera entrega. Específicamente, se ha dado una mayor jerarquía (tamaño, peso visual) a los instrumentos musicales para explorar su visualización. Además, se proponen los primeros diseños de iconos y una nueva propuesta de color, utilizando duotono y separación de colores.

Dado el avance importante en las nuevas propuestas de diseño de las infografías, se ha llevado a cabo una segunda evaluación. Para ello, se ha tomado en consideración la opinión de profesionales en diseño gráfico, expertos en la materia. Esta evaluación se realizó mediante una encuesta digital, utilizando parámetros similares a la lista de cotejo de la primera etapa (revisar anexo 1).

A partir de los resultados obtenidos, se derivan los siguientes hallazgos:

- En cuanto a las tipografías utilizadas, tuvieron gran aceptación.
- Sin embargo, se hicieron observaciones sobre la cantidad de texto, para que funcionen en redes sociales.

Respecto del uso del color, se ha considerado evaluar la unidad

- visual en los cuadros de texto. Igualmente, se evaluó si el texto debe tener fondo de color o blanco. Asimismo, algunas infografías no aportaban “vida” al instrumento, por lo que se sugiere una evaluación.

En relación a la composición, ha recibido más sugerencias. Esto

- se debe a que los instrumentos están en el mismo lugar, resultando monótonos. Por lo tanto, se sugiere alternar sus posiciones para composiciones atractivas. También, se sugieren cambios en iconos, ya que no concuerdan con la línea gráfica y pueden no ser entendibles.

Finalmente, de las observaciones de los expertos, se ha realizado una última visualización que se presentará en la siguiente etapa.

Clarinete

El clarinete es un instrumento musical de la familia de los instrumentos de viento madera que pertenece al grupo de los instrumentos de viento madera. Fue inventado en 1745 por el alemán Heinrich Christoph Bach.

El clarinete es un instrumento musical de la familia de los instrumentos de viento madera que pertenece al grupo de los instrumentos de viento madera. Fue inventado en 1745 por el alemán Heinrich Christoph Bach.

El clarinete es un instrumento musical de la familia de los instrumentos de viento madera que pertenece al grupo de los instrumentos de viento madera. Fue inventado en 1745 por el alemán Heinrich Christoph Bach.

El clarinete es un instrumento musical de la familia de los instrumentos de viento madera que pertenece al grupo de los instrumentos de viento madera. Fue inventado en 1745 por el alemán Heinrich Christoph Bach.

USAC VILLA NUEVA

Guitarra

La guitarra es un instrumento musical de la familia de los instrumentos de cuerda que pertenece al grupo de los instrumentos de cuerda. Fue inventada en 1550 por el español Juan de Huelgas.

La guitarra es un instrumento musical de la familia de los instrumentos de cuerda que pertenece al grupo de los instrumentos de cuerda. Fue inventada en 1550 por el español Juan de Huelgas.

La guitarra es un instrumento musical de la familia de los instrumentos de cuerda que pertenece al grupo de los instrumentos de cuerda. Fue inventada en 1550 por el español Juan de Huelgas.

La guitarra es un instrumento musical de la familia de los instrumentos de cuerda que pertenece al grupo de los instrumentos de cuerda. Fue inventada en 1550 por el español Juan de Huelgas.

USAC VILLA NUEVA

Flauta Traversa

La flauta travesera es un instrumento musical de la familia de los instrumentos de viento madera que pertenece al grupo de los instrumentos de viento madera. Fue inventada en 1745 por el alemán Heinrich Christoph Bach.

La flauta travesera es un instrumento musical de la familia de los instrumentos de viento madera que pertenece al grupo de los instrumentos de viento madera. Fue inventada en 1745 por el alemán Heinrich Christoph Bach.

La flauta travesera es un instrumento musical de la familia de los instrumentos de viento madera que pertenece al grupo de los instrumentos de viento madera. Fue inventada en 1745 por el alemán Heinrich Christoph Bach.

La flauta travesera es un instrumento musical de la familia de los instrumentos de viento madera que pertenece al grupo de los instrumentos de viento madera. Fue inventada en 1745 por el alemán Heinrich Christoph Bach.

USAC VILLA NUEVA

Violín

El violín es un instrumento musical de la familia de los instrumentos de cuerda que pertenece al grupo de los instrumentos de cuerda. Fue inventado en 1550 por el español Juan de Huelgas.

El violín es un instrumento musical de la familia de los instrumentos de cuerda que pertenece al grupo de los instrumentos de cuerda. Fue inventado en 1550 por el español Juan de Huelgas.

El violín es un instrumento musical de la familia de los instrumentos de cuerda que pertenece al grupo de los instrumentos de cuerda. Fue inventado en 1550 por el español Juan de Huelgas.

El violín es un instrumento musical de la familia de los instrumentos de cuerda que pertenece al grupo de los instrumentos de cuerda. Fue inventado en 1550 por el español Juan de Huelgas.

USAC VILLA NUEVA

Piano

El piano es un instrumento musical de la familia de los instrumentos de cuerda que pertenece al grupo de los instrumentos de cuerda. Fue inventado en 1700 por el italiano Bartolomeo Cristofori.

El piano es un instrumento musical de la familia de los instrumentos de cuerda que pertenece al grupo de los instrumentos de cuerda. Fue inventado en 1700 por el italiano Bartolomeo Cristofori.

El piano es un instrumento musical de la familia de los instrumentos de cuerda que pertenece al grupo de los instrumentos de cuerda. Fue inventado en 1700 por el italiano Bartolomeo Cristofori.

El piano es un instrumento musical de la familia de los instrumentos de cuerda que pertenece al grupo de los instrumentos de cuerda. Fue inventado en 1700 por el italiano Bartolomeo Cristofori.

USAC VILLA NUEVA

Viola

La viola es un instrumento musical de la familia de los instrumentos de cuerda que pertenece al grupo de los instrumentos de cuerda. Fue inventada en 1550 por el español Juan de Huelgas.

La viola es un instrumento musical de la familia de los instrumentos de cuerda que pertenece al grupo de los instrumentos de cuerda. Fue inventada en 1550 por el español Juan de Huelgas.

La viola es un instrumento musical de la familia de los instrumentos de cuerda que pertenece al grupo de los instrumentos de cuerda. Fue inventada en 1550 por el español Juan de Huelgas.

La viola es un instrumento musical de la familia de los instrumentos de cuerda que pertenece al grupo de los instrumentos de cuerda. Fue inventada en 1550 por el español Juan de Huelgas.

USAC VILLA NUEVA

6.1.3 Nivel 3 de visualización

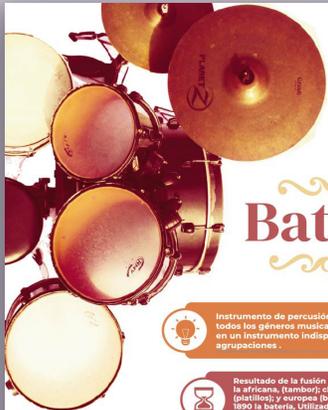
Tras analizar los resultados de la segunda fase de visualización, se realizaron nuevos cambios en el diseño y contenido de las infografías. En esta ocasión, se optó por una propuesta más “resumida” que la anterior. De manera similar a las fases previas, las infografías fueron validadas para obtener nuevos hallazgos, esta vez con la colaboración del grupo objetivo. (Alumnos y personas cercanas a la Escuela de Música)(Ver anexo 1)

Para ello, se solicitó a los participantes analizar dos infografías como muestra (Ver imágenes 1 y 2)(Ver anexo 2 y 3).

Se empleó una observación participante como herramienta de investigación. Dicha observación, a través de una lista de cotejo y considerando aspectos como el nivel de interés, la captación de iconos y el tiempo de lectura, arrojó los siguientes resultados:

- El grupo objetivo comprendió claramente los iconos utilizados.
- El tiempo de lectura promedio fue de 1.30 a 1.50 minutos por infografía, lo que indica facilidad de lectura y rápida comprensión.
- **La pieza uno fue considerada más atractiva debido a sus colores llamativos.**

En consecuencia, los comentarios del grupo objetivo evidenciaron que las infografías fueron bien recibidas y cumplieron su objetivo. Por lo tanto, tras el éxito de la tercera fase de visualización, se procedió a realizar el resto de infografías siguiendo la propuesta 1, las cuales conforman la propuesta final que se presenta en el siguiente apartado.



1

Batería

 **Instrumento de percusión.** Se usa en casi todos los géneros musicales, convirtiéndose, en un instrumento indispensable para muchas agrupaciones.

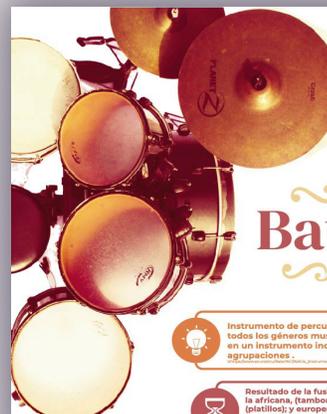
 **Resultado de la fusión de cuatro culturas:** la africana (tambor); china (timbal); turca (platillo); y europea (bombo). Así nació en 1890 la batería. Utilizada inicialmente por grupos precursores del jazz.

 **Un dato interesante es,** que una hora de concierto, por parte de un baterista es equivalente al desgaste realizado durante una hora jugando al fútbol, de un futbolista profesional.

 **En la Escuela de Música de Villa Nueva te enseñamos mucho más sobre la batería.** Inscríbete cuanto antes y descubre todas las notas musicales que este instrumento tiene para ti.





2

Batería

 **Instrumento de percusión.** Se usa en casi todos los géneros musicales, convirtiéndose, en un instrumento indispensable para muchas agrupaciones.

 **Resultado de la fusión de cuatro culturas:** la africana (tambor); china (timbal); turca (platillo); y europea (bombo). Así nació en 1890 la batería. Utilizada inicialmente por grupos precursores del jazz.

 **Un dato interesante es,** que una hora de concierto, por parte de un baterista es equivalente al desgaste realizado durante una hora jugando al fútbol, de un futbolista profesional.

 **En la Escuela de Música de Villa Nueva te enseñamos mucho más sobre la batería.** Inscríbete cuanto antes y descubre todas las notas musicales que este instrumento tiene para ti.






6.2 Presentación y Fundamentación de la propuesta final

El resultado final se presenta en dos fases: primero, la visualización de cada una de las 16 infografías de los instrumentos musicales de la Escuela de Música de Villa Nueva; y segundo, la explicación detallada del proceso de construcción, mostrando cómo se aplicaron los parámetros de diseño previamente definidos. Este proceso detallado, que ahora se presenta, ha sido el resultado de un extenso aprendizaje y auto-conocimiento, con el objetivo de construir un proyecto sólido y eficaz. Por ello, complace presentar el resultado final.



Tenor



El eufonio es la voz tenor de la familia de la tuba. Se utiliza en bandas de concierto, bandas militares, coros de metales y ocasionalmente en la orquesta.

Fuente: <https://www.el-artista.com>



La historia la tuba y tuba tenor comienza a principios del siglo XVIII, por entonces muchos otros instrumentos ya estaban desarrollados completamente mientras que la evolución de la tuba tenor apenas había comenzado.

Fuente: <https://www.el-artista.com>



Este instrumento difiere de la bocina de barítono debido al mayor diámetro del bombardino y a la corneta principal más cónica.

Fuente: <https://www.el-artista.com>



Saxofón



instrumento de viento de madera. Los saxofones generalmente están hechos de latón y se tocan con una boquilla de una lengüeta similar a la del clarinete.

fuentes: <https://realinstrumentosmusicales.net/saxofon/>



Inventado en 1841 por un renombrado músico belga llamado Adolphe Sax. Más tarde, creó una familia completa de saxofones que consta de 14 saxofones diferentes.

fuentes: <https://realinstrumentosmusicales.net/saxofon/>



Este instrumento fue utilizado anteriormente solo para música clásica, pero a principios de 1900 encontró un nuevo hogar con música de jazz.

fuentes: <https://realinstrumentosmusicales.net/saxofon/>

Flauta Traversa



Icono de bombilla: Pertenecer a la familia del viento-madera porque las primeras flautas que se construyeron eran todas de madera. Tienen una embocadura de biel. Para poder hacer diferentes notas hay que apretar las llaves metálicas con los dedos.

Icono de reloj: Esta flauta, conocida también como transversal o traversa, tuvo sus orígenes en la época medieval. No fue sino hasta el siglo XIX, que el instrumento obtuvo un diseño mucho más elaborado a manos de Theobald Böhm, músico y compositor bávaro.

Icono de checkmark: Para lograr tocar con maestría la flauta traversa, dedos, lengua y diafragma deben usarse en forma simultánea y con increíble precisión y velocidad.

USAC FACULTAD DE ARQUITECTURA MUNICIPALIDAD DE VILLA NUEVA

Piano



Icono de bombilla: Instrumento musical de Cuerdas. Cuando tocas el teclado hay un martillo (macillo) que se encarga de hacer golpes a las cuerdas causando una reacción que le permite generar un sonido en la caja de resonancia.

Icono de reloj: Se considera que el inventor del piano es el italiano Bartolomeo Cristofori, que en 1698 creó el cembalo a martillos, o clavicordio con malletes. Así mismo construyó en 1710 el primer pianoforte.

Icono de checkmark: El instrumento rey es el piano, posiblemente el más completo de todos; el único capaz de convertirse prácticamente en orquesta por sí solo. Lo considera uno de los instrumentos más grandes y pesados del mundo.

USAC FACULTAD DE ARQUITECTURA MUNICIPALIDAD DE VILLA NUEVA

Clarinete



Icono de bombilla: Instrumento musical de viento madera. Tiene una boquilla de una lengüeta, un tubo cilíndrico recto con un orificio casi cilíndrico y una campana. Una persona que toca un clarinete se llama clarinetista.

Icono de reloj: Se cree que Johann Christoph Denner inventó el clarinete en Alemania alrededor del año 1700 al agregar una clave de registro al Chalumeau anterior.

Icono de checkmark: Los clarinetes vienen en muchos tamaños diferentes, con diferentes rangos de tono. Hay más de una docena de tipos de clarinete modernos diferentes.

USAC FACULTAD DE ARQUITECTURA MUNICIPALIDAD DE VILLA NUEVA

Barítono



Icono de bombilla: El barítono es, básicamente, un tubo de metal cónico, que se ensancha paulatinamente desde la boquilla hasta la campana. Este instrumento, también llamado en inglés "euphonium".

Icono de reloj: Inventado principios del siglo XVIII. El primero de sus antepasados fue el serpiente. Estaba hecho de madera, tenía forma cónica y estaba recubierto de cuero.

Icono de checkmark: Es un instrumento muy versátil, ya que es capaz de hacer los efectos de trompas mejor que los trombones, hacer melodía, contrapuntos empujando muy bien con los saxos tenores.

USAC FACULTAD DE ARQUITECTURA MUNICIPALIDAD DE VILLA NUEVA

Violín

Instrumento musical de cuerda y arco. Es el más pequeño y agudo de la familia de los instrumentos de cuerda clásicos, que incluye el chelo, la viola y el contrabajo.

Uno de los más antiguos violines que se conocen se encuentra en el ASHMolean MUSEUM DE OXFORD. Lo construyó el italiano ANDREA AMATI (1605-1680 aprox.) y está fechado en 1564.

Los fabricantes de violines se han esforzado por desarrollar una fórmula ideal para el barniz. Esto se debe a que el barniz tiene un alto impacto sobre su sonido.



Tuba

La tuba es considerada la mayor de los instrumentos de viento "metal". Una tuba es un instrumento de bronce caracterizado por su gran tamaño y sonido profundo.

Creada el 1830 y surgió con Wilhelm Wieprecht y Johann Gottfried Moritz en 1835, con su aparición sustituye al oficleido del siglo XVIII.

¿Sabías que el primer viernes de mayo se celebra en todo el mundo como el Día Internacional de la Tuba? Es un día para rendir homenaje a los tubistas y al instrumento que aman.



Trombón

Instrumento musical de viento metal construido generalmente de latón "bronce" es similar pero más grande que una trompeta y más pequeño que un bombardino o tuba.

Según Charles Koechlin se habría descubierto en 1738, en las ruinas de Pompeya, dos trombones con las embocaduras de oro y los instrumentos de bronce.

La boquilla del trombón es grande y profunda, y por esta razón, muchos músicos encuentran que el trombón es uno de los instrumentos de metal más fáciles de producir sonidos, incluso como principiantes.



Pícolo

El flautín o picolo 1 (del italiano flauto piccolo: "flauta pequeña") es un instrumento de viento-madera. Puede ser fabricado todo de metal o de madera el cuerpo y las llaves y embocadura de metal.

La notable evolución que sufrió durante el Romanticismo y la adopción del sistema de llaves patentado por Theobald Böhme para la flauta de coníctero constituyeron una verdadera revolución de su época.

Su sonido es penetrante y se caracteriza por su tono agudo. Tiene el timbre más agudo de todos los instrumentos orquestales. La sonoridad del flautín, especialmente en las notas más altas sobresale aunque todos los instrumentos estén siendo ejecutados.





Batería



Pertenece a la familia de percusión. Se usa en la música pop, el blues, el jazz, el rock, el heavy metal, por tanto, en un instrumento indispensable para muchas agrupaciones musicales.

Fuente: <https://www.que.com/que-es-una-bateria-que-instrumentos-musical/>



Es el resultado de la fusión de cuatro culturas: la africana, origen del tambor; china (timbal); turca (platillos); y europea (bombo). Así nació en 1890 la batería, utilizada al inicio por grupos precursores del jazz.

Fuente: <https://www.que.com/que-es-una-bateria-que-instrumentos-musical/>



Un dato interesante es que una hora de concierto, por parte de un baterista es equivalente al desgaste realizado durante una hora jugando al fútbol, de un deportista profesional.

Fuente: <https://www.que.com/que-es-una-bateria-que-instrumentos-musical/>



Fagot



El fagot es un instrumento inu de viento madera, inusualmente largo y es de unos 135 centímetros de largo. En la punta del instrumento se adjunta un tubo de metal fino conocido como el bocal.

fuentes <https://losinstrumentosmusicos.net/fagot/>



Durante la segunda mitad del siglo XVII, el fagot se incorporó a la orquesta, formación en la que desde entonces aparece de forma regular.

fuentes <https://www.acused.edu/fagot>



Durante el siglo XIX, y sobre todo a lo largo del siglo XX, se escribieron diversas obras cuyos títulos dan fe de una utilización un tanto pintoresca o incluso cómica del fagot.

fuentes <https://www.acused.edu/fagot>



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA





Viola

La viola es conocida actualmente como un instrumento de cuerda frotada algo mayor que el violín; sin embargo, con este nombre se conocía en la Edad Media a todo cordófono de arco de varias piezas.

Inventada en 1720 por Johann Sebastian Bach y construida por el luthier de Leipzig, Hoffmann. Era de tamaño algo mayor que la actual viola y tenía cinco cuerdas que se afinaban de orden grave a agudo.

La viola posee un notable poder expresivo. De acento más bien suave, recogido y algo melancólico, se presta más a pasajes de poco movimiento que excesivamente rápidos.

USAC FACULTAD DE ARQUITECTURA MUNICIPALIDAD DE VILLA NUEVA



Guitarra

Se trata de un instrumento de cuerda que cuenta con una caja de resonancia, por donde emite el sonido. La guitarra clásica posee seis cuerdas que suenan al punteadas con una púa o con los dedos.

El nombre de guitarra provendría de instrumentos sin mango (kettarah) y esto ha dado lugar a suponer que la guitarra deriva de las cítaras griegas y romanas.

Las guitarras actuales llevan una tensión en las cuerdas. Actualmente las cuerdas son de nailon pero anteriormente se utilizaban cuerdas de tripa.

USAC FACULTAD DE ARQUITECTURA MUNICIPALIDAD DE VILLA NUEVA



Trompeta

Instrumento musical de viento metal. Por su brillante sonido y potencia, sobresale en una orquesta y es el instrumento de viento más conocido a nivel mundial.

Las trompetas antiguamente eran rectas, emitiendo notas musicales reducidas y en el año de 1770 añaden los tubos de recambio que le permitieron producir casi todos los tonos musicales.

En los tiempos antiguos de caza se utilizó como un medio de comunicación entre los cazadores. Puede señalar el inicio o el final de una caza y mucho más.

USAC FACULTAD DE ARQUITECTURA MUNICIPALIDAD DE VILLA NUEVA



Violonchelo

El violonchelo o chelo es un instrumento de cuerda frotada, de la familia del violín. Es el bajo de la familia de los cordófonos, es decir, de los instrumentos musicales que producen sonido por vibración de cuerdas.

Apareció poco después del violín, alrededor de 1560. Construido por los Amati, Gasparo da Saló y Maggini en las últimas décadas del siglo XVI, cuya forma, derivada del violín, los distingue de los bajos de las otras familias de instrumentos de arco.

En el siglo XX comienzan a aparecer las mujeres violonchelistas; años atrás, se consideraba poco elegante e inapropiado que una mujer lo tocara debido a la posición del instrumento entre las piernas.

USAC FACULTAD DE ARQUITECTURA MUNICIPALIDAD DE VILLA NUEVA

6.2.1 Paleta de color

La paleta de color se ha seleccionado respecto de los tonos que mayormente inciden en las infografías. Asimismo, se utilizaron tonos cálidos contrastando con tonos fríos para darle dinamismo a los diseños. Es importante resaltar que los colores utilizados se derivaron de los datos recopilados del grupo objetivo, para que tuvieran una mejor aceptación al momento de ser utilizados.



6.2.2 Selección tipográfica

Respecto de las fuentes de texto utilizadas, se ha optado por usar una tipografía “serif” para los titulares (DM SANS) y una “sans serif” para los cuerpos de texto (MONTSERRAT). Esto con la finalidad de generar contraste entre las tipografías, brindar dinamismo a las composiciones y cumplir con los requerimientos propuestos en los códigos de diseño.

Dm Sans:

**ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnñopqr-
stuvwxyz 0123456789**

v:

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmn-
ñopqrstuvwxyz 0123456789

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmn-
ñopqrstuvwxyz0123456789

**ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZabcdefghijklhi-
jklmnñopqrstuvwxyz 0123456789**

Visualización de
caracteres a, b, c,
tipografía DM SANS

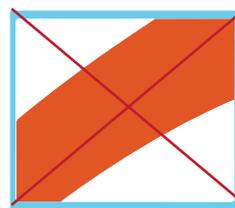
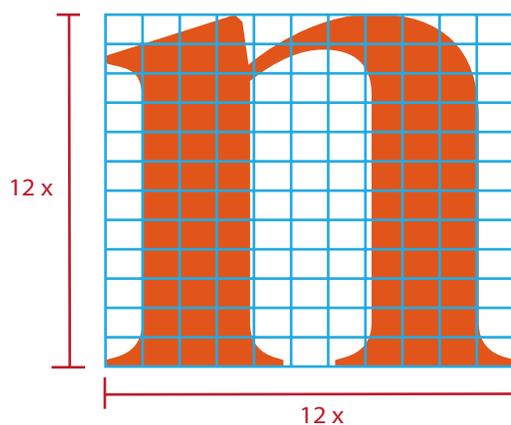
abc

6.2.3 Construcción geométrica de íconos

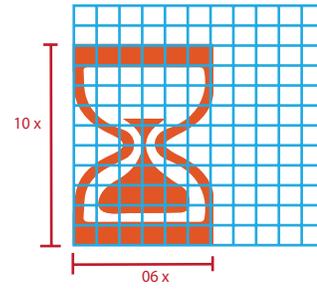
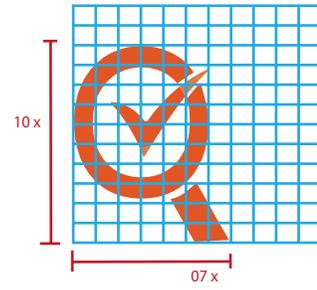
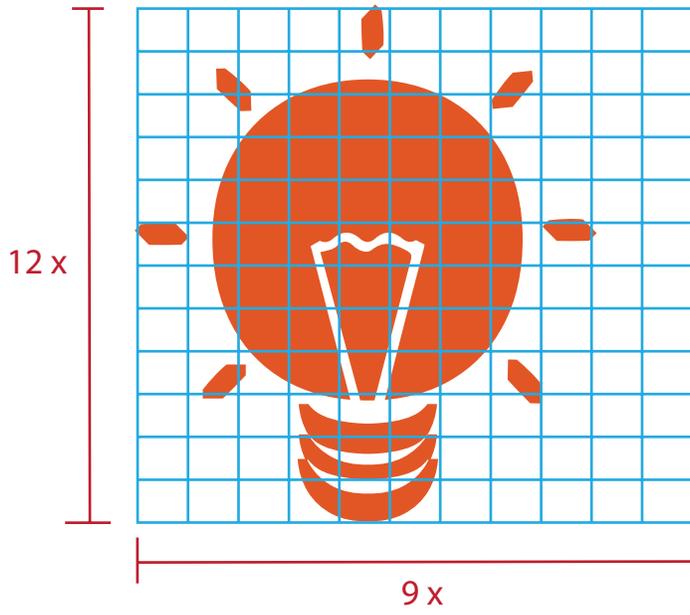
Los íconos utilizados en las infografías se derivan de la construcción geométrica del alfabeto principal del proyecto, en este caso, el utilizado para los titulares. De este alfabeto, se han tomado en cuenta las proporciones respecto del alto y ancho de las letras, así como la inclinación de sus líneas oblicuas y los remates de sus trazos o sus terminales. En el ejemplo que se muestra, se presenta la construcción geométrica de la letra “n”, de la cual se toma lo que en la construcción de logotipos se conoce como unidad máxima divisoria; en este caso, lo llamaremos “x”. “x” es una unidad de medida máxima en la cual puede ser dividida toda la letra exactamente, tanto en su alto como en su ancho.

Teniendo en consideración estas medidas, se desarrollaron tres íconos que fueron utilizados para dividir cada segmento dentro de las infografías, facilitando la lectura de los datos, pensado su diseño como si formaran parte del alfabeto principal del proyecto. Utilizar esta técnica de diseño aportará unidad visual a cada una de las piezas finales, mejorando la comprensión del espectador.

Posteriormente, la cuadrícula celeste colocada en cada uno de los íconos utilizados ayuda a entender cómo cada uno de ellos cumple con los parámetros establecidos con anterioridad. Una vez que se verifica el cumplimiento de los parámetros mediante la cuadrícula celeste, se procede a la visualización de los íconos finales aplicando algunos de los colores utilizados en las infografías.



Ampliación del elemento divisor
(Altura de la “x”) derivado del
carácter “n”



6.2.4 Tratamiento fotográfico

Anteriormente se sugirió, respecto de los conceptos creativos, pensar en ellos como facilitadores o impulsores de ideas, enfocando sus atributos a conceptos ilustrativos o de una práctica representación visual. Esta conclusión, o bien recomendación, es fruto, en efecto, del desarrollo de este proyecto. Los colores representan dinamismo y diversidad, dos atributos fuertemente ligados con la Escuela de Música de Villa Nueva, o bien con la música en general. La premisa de tener una diversidad de colores dentro del proyecto desde el principio fue clara; sin embargo, el cómo aplicarlo es el punto clave y decisivo al momento de ejecutarlo.

Para este caso, con base en el estudio y análisis de referencias visuales, se optó por dar a las fotografías un tratamiento de diseño conocido como “división de color”, para darles un enfoque más dinámico y atractivo. De la misma manera, es importante destacar que cada una de las fotografías utilizadas para este proyecto fueron tomadas directamente en las instalaciones de la Escuela de Música de Villa Nueva, por lo que algunos instrumentos, específicamente los de metal, reflejan parte de las instalaciones. Este reflejo se dejó tal cual, con la finalidad de reforzar la conexión directa del proyecto con la institución.

A continuación, se presenta el proceso de edición fotográfica, el cual se dividió en tres etapas

- Fotos originales sin editar
- Fotos con retoque de color y sin fondo
- Fotos editadas con separación de color.



6.2.5 Diagramación y retícula

En el ámbito del diseño, la diagramación, desde un punto de vista general, se refiere a la organización de los elementos en un espacio de diseño, los cuales pueden ser desde titulares y cuerpos de texto, hasta las imágenes o elementos gráficos por utilizar.

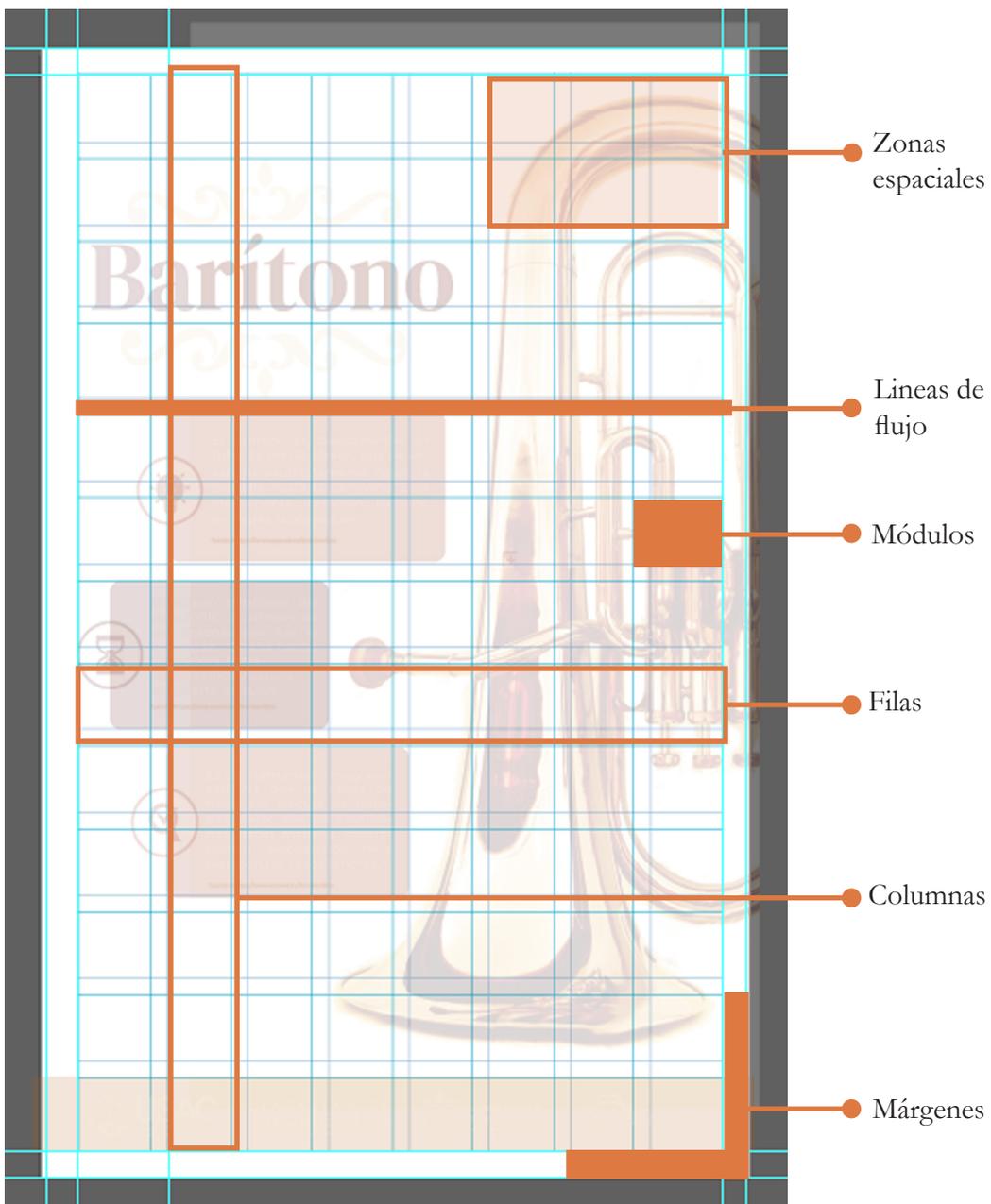
Sin embargo, llevar a cabo dicho fin requiere de una serie de conocimientos, los cuales, al ser aplicados de forma correcta, hacen que el diseño sea visualmente atractivo y estéticamente funcional. Para llegar a ello, el diseño se auxilia de distintos métodos, entre los cuales está el uso de retículas.

Una retícula consiste en un conjunto determinado de relaciones basadas en la alineación de los elementos en todo el formato. Cada retícula contiene las mismas partes básicas, con independencia del grado de complejidad que alcance. Cada parte cumple una función determinada; estas partes pueden combinarse en función de las necesidades, o bien omitirse de la estructura general, según la voluntad del diseñador y dependiendo de la forma en que interprete los requisitos de información del material.³⁸

Existen distintos tipos de retículas, cada una utilizada en distintos ámbitos del diseño, desde el diseño editorial hasta el diseño web. Para el caso del proyecto de la Escuela de Música, se ha utilizado una retícula modular construida dentro de un formato tabloide con un margen de media pulgada en cada uno de sus márgenes, la cual a su vez cuenta con módulos cuadrados de una pulgada que forman ocho columnas y trece filas, como se muestra en la siguiente imagen:

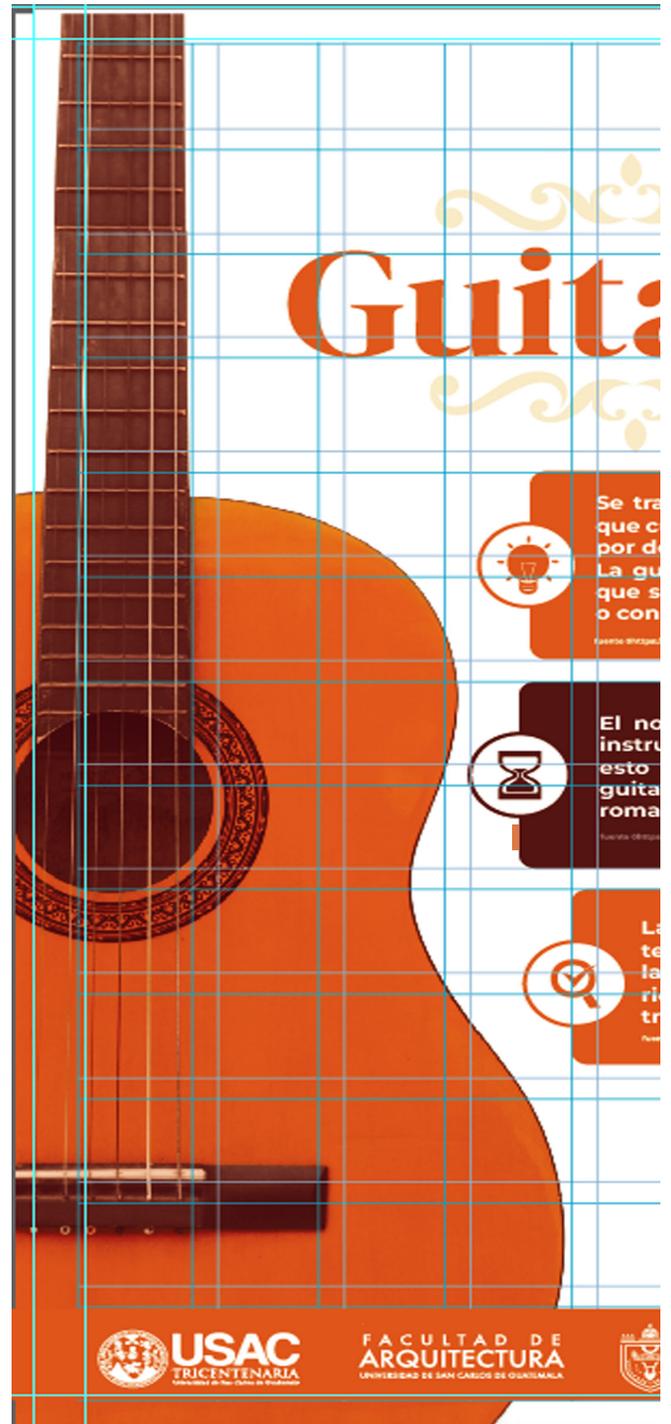
41. Timothy Samara, Diseñar con y sin retícula, Gustavo Gili, 2005

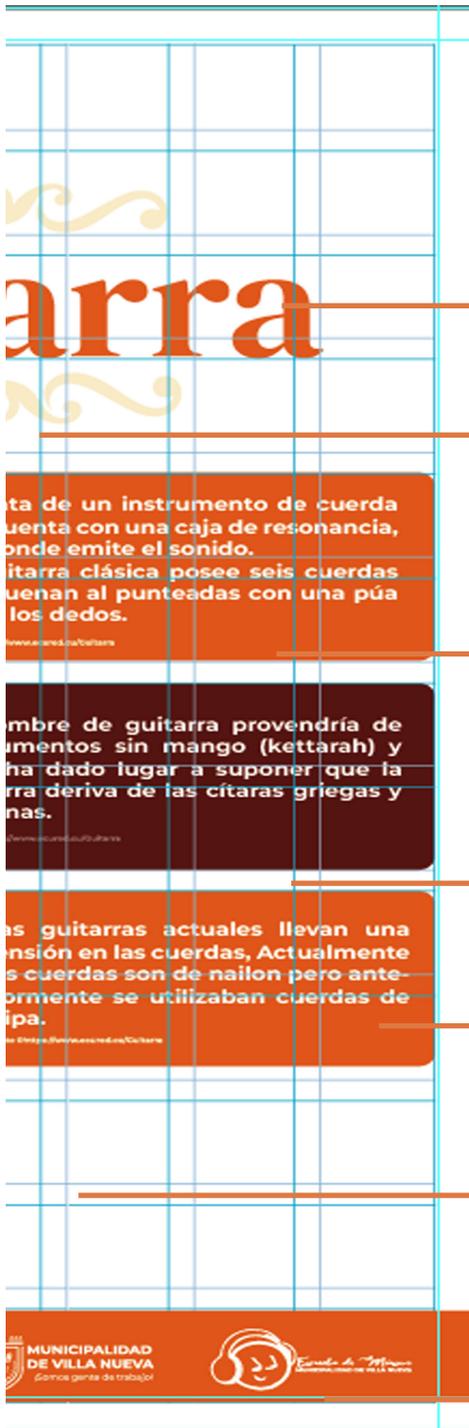
Retícula utilizada



6.2.6 Aplicación final de elementos gráficos y distribución dentro de la retícula.

Para garantizar la unidad visual, optimizar los recursos y organizar el trabajo en serie, se estableció una distribución de elementos de diseño dentro de una retícula. Esta distribución base se aplicó consistentemente en las 16 infografías realizadas, con variaciones en las composiciones para aportar dinamismo al proyecto. En todas las infografías se respetaron los parámetros de diseño establecidos, los cuales se comparten a continuación. Finalmente, se dará a conocer la distribución final de cada elemento y el espacio asignado dentro de la retícula aplicada:





Titulares:

6 módulos de ancho aproximadamente.
1 a 2 módulo de alto.
(Variando según composición)

Elementos gráficos decorativos:

3 módulos de ancho.
1 módulo de alto.

Contenedores de texto:

4 módulos de ancho aproximadamente
2 módulos de alto aproximadamente.
(Variando según texto contenido)

Espacio entre contenedores de texto:

1 línea de flujo.

Íconos:

1 módulo de ancho.
1 módulo de alto.

Instrumentos musicales:

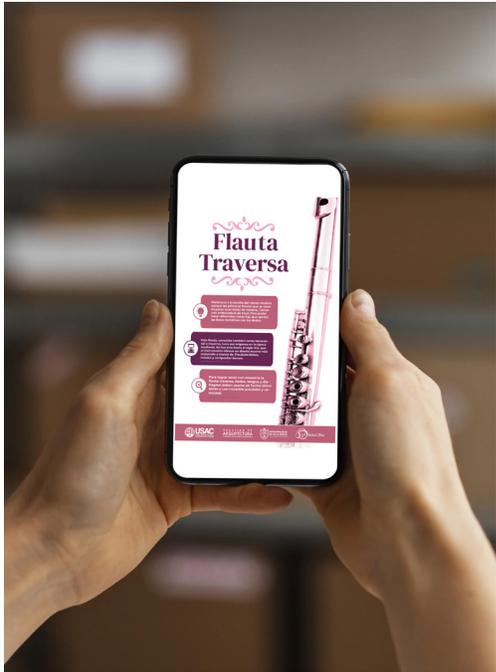
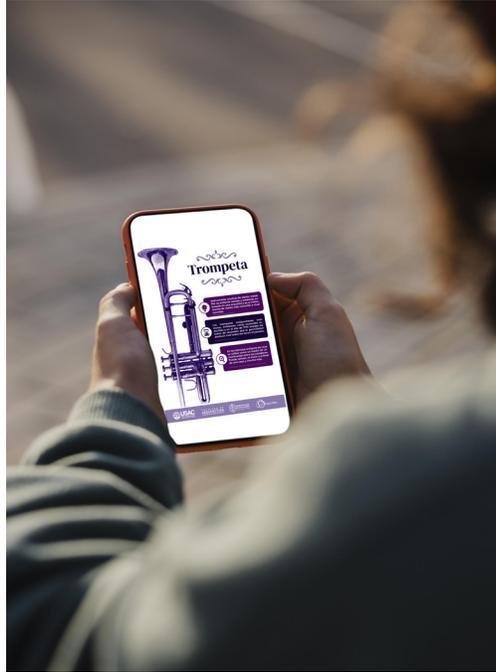
5 módulos de ancho aproximadamente. + márgenes.
1 columna de alto aproximadamente + márgenes. (Variando según composición)

Cintillo de logotipos:

1 fila de ancho + márgenes.
1 módulo de alto.

6.2.7 Mockups y visualización de piezas aplicadas al entorno.





6.3 Lineamientos para la puesta en práctica del proyecto

La ejecución de este proyecto requiere la observancia de los siguientes lineamientos técnicos, categorizados en función del medio de reproducción: físico y digital.

6.3.1. Especificaciones técnicas para reproducción física:

1º Impresión: el material gráfico deberá imprimirse utilizando el modelo de color sustractivo CMYK (cian, magenta, amarillo y negro).

2º Resolución de imagen: los archivos de imagen destinados a la impresión deberán tener una resolución de 300 píxeles por pulgada (ppi). (Se proporcionarán los archivos con las especificaciones requeridas).

3º Sustrato de impresión: en caso de utilizar un sistema de impresión por inyección, se recomienda emplear un sustrato de impresión de alta resistencia mecánica y durabilidad, como Texcote o Coroplast, para asegurar la integridad física del material.

4º Modo de color: las infografías son concebidas exclusivamente para su reproducción a color, por lo que no se recomienda su impresión en escala de grises, ya que esto comprometería la correcta interpretación de la información visual.

5º. Dimensiones: el formato de impresión deberá corresponder a tabloide (11 x 17 pulgadas) o doble carta (17 x 22 pulgadas).

6.3.2 Especificaciones técnicas para reproducción en medios digitales:

1º Formato de color: los archivos de imagen (infografías) destinados a su visualización en medios digitales deberán estar codificados en el modelo de color aditivo RGB (rojo, verde y azul).

2º Resolución de imagen: la resolución de las imágenes optimizada para dispositivos digitales será de 72 píxeles por pulgada (ppi). (Se proporcionarán los archivos con las especificaciones requeridas).

3º Método de transferencia: para preservar la resolución óptima de cada infografía durante su transferencia digital, se recomienda utilizar correo web o dispositivos de almacenamiento *USB*. Se desaconseja el uso de otros métodos que puedan implicar compresión con pérdida de calidad.

6.3.3 Consideraciones técnicas para la reproducción impresa del proyecto de infografías

Para la materialización física del proyecto, consistente en la reproducción impresa de dieciséis infografías previamente diseñadas, se han evaluado tres proveedores de servicios de diseño gráfico e impresión. La selección preliminar de estas empresas se fundamenta en su trayectoria y reconocimiento por la calidad de sus servicios de impresión.

Es pertinente señalar que ni la Universidad de San Carlos de Guatemala ni los individuos involucrados en la elaboración del presente proyecto percibirán beneficio económico alguno derivado de estas recomendaciones. La decisión final respecto de la contratación de los servicios de impresión recae exclusivamente en la Municipalidad de Villa Nueva y la Escuela de Música de Villa Nueva, quienes evaluarán de forma autónoma las propuestas presentadas en este documento.

Los proveedores preseleccionados han remitido diversas cotizaciones para la reproducción del material gráfico. Estas cotizaciones contemplan la impresión láser sobre sustratos rígidos, tales como papel texturizado (ej. Texcote), cartulina de alto gramaje (ej. Husky Cover) y papel opalina, en formato tabloide (11 x 17 pulgadas).

Se recomienda considerar un plazo máximo de seis meses posteriores a la fecha de emisión de las cotizaciones para la formalización de los servicios de impresión. Transcurrido este periodo, los presupuestos podrían estar sujetos a modificaciones debido a fluctuaciones en los costos de materiales e insumos. Detalles adicionales concernientes a las cotizaciones y sus términos se encuentran disponibles en el anexo adjunto al presente informe. (Revisar anexos: 4, 5, 6.)

6.3.4 Presupuesto

Para el desarrollo de este proyecto se invirtieron un total de 500 horas de las desglosadas a continuación, así como la implementación de diversos recursos:

Servicio brindado	Cantidad de horas	Valor del servicio
Diagramación de material editorial para uso interno de la institución	30	Q1,500.00
Diseño y diagramación de infografías de las cuales el proceso se desarrolló de la siguiente forma:		
Proceso diagnóstico y de investigación tanto del grupo objetivo como del tema por desarrollar	20	Q1,000.00
Desarrollo de fotografía (toma de fotos) de instrumentos musicales	16	Q1,600.00
Alquiler de equipo de iluminación profesional para toma de fotografías.	16	Q1,000.00
Desarrollo de edición y tratamiento fotográfico	32	Q1,600.00
Desarrollo de ilustraciones para infografías	40	Q2,000.00
Diagramación de infografías para validación con grupos objetivo.	60	Q3,000.00
Validación con grupos objetivo (elaboración y ejecución de encuestas)	12	Q600.00
Diagramación de infografías finales aplicando los resultados encontrados en la etapa de validación.	60	Q3,000.00
Diagramación y organización de informe general	228	Q11,400.00
Total	500	25,100.00

7 CAPÍTULO

Aprendizajes adquiridos

Recomendaciones

Desde el inicio de este proyecto, se analizaron diversos desafíos que debían superarse. Asimismo, se definieron las metas y los propósitos por alcanzar, estableciendo plazos definidos para lograrlos. Considerar estos aspectos desde el principio permitió que el proyecto mantuviera un enfoque claro en todo momento, facilitando así la resolución práctica de los inconvenientes o contratiempos que surgieron durante su desarrollo; todo ello, en estricta adherencia al plan de trabajo y al cronograma establecido desde el comienzo. De esta manera, se observa que cuando un proyecto se planifica correctamente desde una perspectiva objetiva y se fijan metas alcanzables dentro del plazo estimado, se asegura o, al menos, se disminuyen los riesgos para que dicho proyecto se complete exitosamente, optimizando así la eficiencia, la calidad y los resultados obtenidos. En tal sentido, se comparten algunas recomendaciones puntuales que, según la experiencia del autor del trabajo, se considera que son valiosas para estudiantes o cualquier persona involucrada en un proyecto académico similar:

Prestar atención objetivamente a los docentes, incluso si en algún momento se les percibe como exigentes o estrictos; dejar a un lado la emotividad y centrarse en la razón será de gran ayuda para aplicar cada una de las sugerencias brindadas.

Enfocar toda la atención en el desarrollo óptimo del proyecto, principalmente ciñéndose a los cronogramas fijados; respetar las propias normas es fundamental.

Realizar pausas breves durante el desarrollo del proyecto y fragmentar las tareas complejas en otras más sencillas para experimentar la satisfacción del progreso.

Finalmente, consultar los antecedentes disponibles proporcionará una visión más amplia y claridad sobre los objetivos que desea alcanzar.

En conclusión

Los objetivos planteados al inicio de este proyecto se alcanzaron en su totalidad. Esto se debe a que tanto los alumnos de la institución como las personas que la visitan y quienes siguen sus redes sociales tienen acceso a información esencial sobre cada uno de los instrumentos que esta escuela enseña. Esto, a su vez, contribuye al aprendizaje que puedan tener o no sobre el instrumento musical que ejecutan y les permite obtener información precisa sobre un nuevo instrumento musical que deseen aprender. Al permitir que las personas del grupo objetivo accedan a estos nuevos conocimientos, la institución tendrá una mejor comunicación con sus alumnos, ya que les está proporcionando herramientas que ayudan a la población en general a tener un criterio más amplio sobre los instrumentos musicales que se imparten en la Escuela de Música.

Los aportes que brinda la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala a cada una de las instituciones en las cuales se desarrollan proyectos de graduación y práctica supervisada aumentan en gran medida el desarrollo y la eficacia en sus procesos de comunicación. Esto, a su vez, mejora la calidad de vida de las personas alcanzadas por cada uno de los proyectos ejecutados, permitiendo así contribuir al desarrollo de Guatemala.

Llevar a cabo el desarrollo de estos proyectos es la mejor forma de culminar la licenciatura en Diseño Gráfico, ya que, por medio de su ejecución, se practica lo aprendido durante la carrera. Aún más, permite a los estudiantes tener un primer gran acercamiento con la realidad nacional y aportar a su mejoramiento.

Referencias consultadas

1. <https://www.prensalibre.com/un-categorized/guatemala-es-un-pais-debil/> consultado 2019.
2. Montufar, Edgar, <https://distintaslatitudes.net/archivo/la-educacion-en-guatemala- algunos-datos-para-describir-su-situacion>, octubre de 2015.
2. Montufar, Edgar, <https://distintaslatitudes.net/archivo/la-educacion-en-guatemala- algunos-datos-para-describir-su-situacion>, octubre de 2015.
4. M.M. García Calvente e I. Mateo Rodríguez.
–El grupo focal como técnica de investigación cualitativa en salud: diseño y puesta en práctica. 2000.
5. M.M. García Calvente e I. Mateo Rodríguez.–El grupo focal como técnica de investigación cualitativa en salud: diseño y puesta en práctica. 2000.
6. Hernández Wilvert. Documento, fundación de la Escuela de Música de Villa Nueva, (Guatemala 2017)
7. Tesis de salud de Guatemala ,http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtualdata/tesis/salud/Rabines_J_A/CAP%C3%8DTULO1-introduccion.pdf consultado 2020.
- ⁸Artículo Sobre la Economía de los Jóvenes en Guatemala <https://gazeta.gt/como-esta-la-juventud-en-guatemala/>, consultado 2020.
9. Planeación operativa. Acceso noviembre 2019. <http://aceproject.org/main/espanol/em/eme01.htm>, consultado 2019.
10. Dr. Fahara Manuel Flores. Los cuatro pilares de la educación. 1996.
11. García Joaquín & García del Dujo Ángel. Teoría de la educación I. Educación y acción pedagógica. 2015.
12. González Orellana Carlos. Historia de la educación en Guatemala. 2012.
- 13 . Montufar Edgar, La educación en

Guatemala: algunos datos para describir su situación. Acceso noviembre 2019

<https://distintaslatitudes.net/archivo/la-educacion-en-guatemala-algunos-datos-para-describir-su-situacion>.

14. Trilla, J.. La educación no formal. En M. Morales (Comp.), Educación no formal: lugar de conocimientos (pp. 15-32). Montevideo: MEC. Año 2013.

15. Montufar Edgar, La educación en Guatemala: algunos datos para describir su situación. Acceso noviembre 2019

<https://distintaslatitudes.net/archivo/la-educacion-en-guatemala-algunos-datos-para-describir-su-situacion>.

16. Revista Musical Chilena, Año LVI-II, Enero-Junio, 2019, N° 201, pp. 74-81

17. Swanwick, Keith, A New Way of Listening: A Composer's Guide to Music. 2008.

18. Gardner, Howard, Multiple Intelligences: The Theory in Practice, 1993.

19. Díaz, María Elena, La música en la educación: Una mirada desde Latinoamérica. 2010.

20. Hannaford, Carla, Smart Moves: Why Learning Is Not All in Your Head. 1995.

21. Escrito por Paul Watzlawick, Janet Beavin Bavelas, Don D. Jackson Teoría de la comunicación humana: Interacciones, patologías y paradojas. 2010.

22. Gallardo Beatriz. Pragmática y análisis conversacional hacia una pragmática del receptor Sintagma: Revista de lingüística, ISSN 0214-9141, Vol. 3, 1991, págs. 25-38. 2017.

23. Roca, Fausto Creatividad y comunicación musical desde las nuevas tecnologías Comunicar, núm. 23, pp. 31-36 Grupo Comunicar Huelva, España. 2004.

24. Róger Loría Meneses. Comunicación oral y escrita Guía de estudio. 2011.

25. Róger Loría Meneses. Comunicación oral y escrita Guía de estudio. 2011
26. Wong Wucius. Fundamentos del Diseño Bidimensional y tridimensional. 1993.
27. Bispo Melo Eugênio Marketing y Branding: El arte de desarrollar y gestionar marcas. 2021.
28. Roney Aguirre, C., Menjívar Valencia, E., & Morales, H. L. (2015). Elaboración de infografías: hacia el desarrollo de competencias del siglo XXI. *Diálogos*, (15), 23–37. <https://doi.org/10.5377/dialogos.v0i15.2207>
29. Gómez Palacios Carlos. Branding La Esencia del Marketing Moderno. (México 2014)
30. Zúñiga Ricardo Ramos, Creatividad Empresarial <https://slideplayer.es/slide/13304238/>
31. J Durand - AA VV. Análisis de las imágenes. Buenos Aires, 1972 - academia.edu
32. E De Bono, O Castillo El Pensamiento Creativo - 1994 - cristonautas.com. https://proassetspdlcom.cdnstatics2.com/usuarios/libros_contenido/arxius/34/33614_El_pensamiento_creativo.pdf
33. Leonardo Carlo. ¿Qué es el Design thinking? México 2010. <https://www.designthinking.services/2017/07/que-es-el-design-thinking-historia-fases-del-design-thinking-proceso>
34. López Marisol. Uruguay 2015 <https://www.aiteco.com/tormenta-de-ideas/>
35. Relaciones Forzadas <https://www.neuronilla.com/relaciones-forzadas-palabra-al-azar/> consultado 2019
36. Real Academia Española y Asociación de Academias de la Lengua Española: Diccionario panhispánico de dudas (DPD)
37. Navarrete Sandra. Diseño paramétrico. El gran desafío del siglo XXI. diciembre 2012.
38. Timothy Samara, Diseñar con y sin retícula, Gustavo Gili. 2005

39. E De Bono, O Castillo El Pensamiento Creativo - 1994 - cristonautas.com.

40. Leonardo Carlo. ¿Qué es el Design thinking? México 2010. <https://www.designthinking.services/2017/07/que-es-el-design-thinking-historia-fases-del-design-thinking-proceso>

41. López Marisol. Uruguay 2015 <https://www.aiteco.com/tormenta-de-ideas/> Consultado 2019.

43. Relaciones Forzadas <https://www.neuronilla.com/relaciones-forzadas-palabra-al-azar/> consultado 2019.

40. Navarrete Sandra. Diseño paramétrico. El gran desafío del siglo XXI. diciembre 2012.

Anexo 1

← Copia de Validación Guía, infografías y juego, usuario ☆ Todos los cambios se han guardado en Drive

PREGUNTAS RESPUESTAS 2 Puntos totales: 0

¿El concepto creativo se relaciona de forma apropiada las vivencias del usuario?

bueno

Regular

Malo

observaciones:

Otra...

Se asocia el uso de color la calidez y la amistad

Casillas de verificación

bueno X

Regular X

Malo X

Cotizacion Infogra...pdf

← Copia de Validación Guía, infografías y juego, usuario ☆ Todos los cambios se han guardado en Drive

PREGUNTAS RESPUESTAS 2 Puntos totales: 0

Malo X

observación: X

Otra... X

Añadir opción

CLAVE DE RESPUESTAS (0 puntos) Obligatorio

Segunda Parte -Funcionalidad-

Descripción (opcional)

¿Considera que las infografías cuentan con información clara y puntual?

Si

No

Cotizacion Infogra...pdf

Anexo 2

evaluación en blanco

PREGUNTAS RESPUESTAS 9 Puntos totales: 0

Validación Infografías para dar a conocer los instrumentos musicales que enseña la Escuela de Música V.N. (Expertos en diseño)

Contexto:
La escuela de Música de Villa Nueva atiende a niños y jóvenes desde los 9 a los 21 años, quienes estudian clases de solfeo o bien alguno de los 16 instrumentos musicales que la escuela enseña.

Problema:
Debido a que algunos instrumentos tienen menor cantidad de estudiantes que otros se propone una serie de infografías que serán presentadas de forma impresa como digital en redes sociales con el principal objetivo de dar a conocer tanto a la población interna como externa de la institución cada uno de estos instrumentos y de esta forma motivarlos a que aprendan un instrumento nuevo.

Hallazgos:
1.El grupo objetivo esta fuertemente ligado a tonalidades cálidas.
2.El grupo objetivo gusta de leer artículos cortos y puntuales.

A continuación se de la a conocer una lista de instrumentos musicales, responda cuantos de ellos conoce según el rango: Batería, Guitarra, Violín, Viola, Violonchelo, Flauta Traversa, Fagot, Pícolo, Eufónio, Baritono, Piano, tuba, Saxofón, trompeta, trombón de vara.

1 a 5
 6 a 10
 10 a 16

SECCIÓN DE TIPOGRAFÍAS

blanco

PREGUNTAS RESPUESTAS 9 Puntos totales: 0

Tiene una buena legibilidad

No

Sí

...

El contenido es claro y puntual

sí

No

Otra...

La fuente del titular es idónea para el estilo de infografía: sí, porqué, no porqué.

Texto de respuesta corta

SECCIÓN DE COLOR

A continuación se presenta en conjunto todas las infografías con la finalidad de conocer su opinión respecto al uso de color

Título de la imagen



☆

PREGUNTAS
RESPUESTAS 9
Puntos totales: 0







La batería es un instrumento musical que pertenece a la familia de percusión. Este equipo estándar se usa en la música pop, el blues, el jazz, el rock, el heavy metal (en casi todos los géneros musicales), convirtiéndose, por tanto, en un instrumento indispensable para muchas agrupaciones musicales.



Un dato muy interesante es que una hora de concierto, por parte de un baterista o baterista (que de las dos formas se admiten) es equivalente al desgaste realizado durante una hora jugando al fútbol, de un futbolista profesional.



Este instrumento sin dudas posee muchas cualidades, es por ello que en la Escuela de Música de Villa Nueva te enseñamos mucho más sobre él. Te invitamos a inscribirte cuanto antes y a descubrir cada una de las notas musicales que este instrumento tiene para ti.

+

📄

Tr

👤

▶

☰



USAC
UNIVERSIDAD DEL SAHAMA



CULTURA Y
ARQUITECTURA



VILLA
NUEVA



Escuela de Música
ACADEMIA DE VILLA NUEVA

Los cambios corresponden específicamente a iconos y lecturabilidad de los textos. ¿Cree usted que son los cambios son pertinentes o sugiere alguno nuevo?

Texto de respuesta larga

...

¡Gracias por su tiempo!

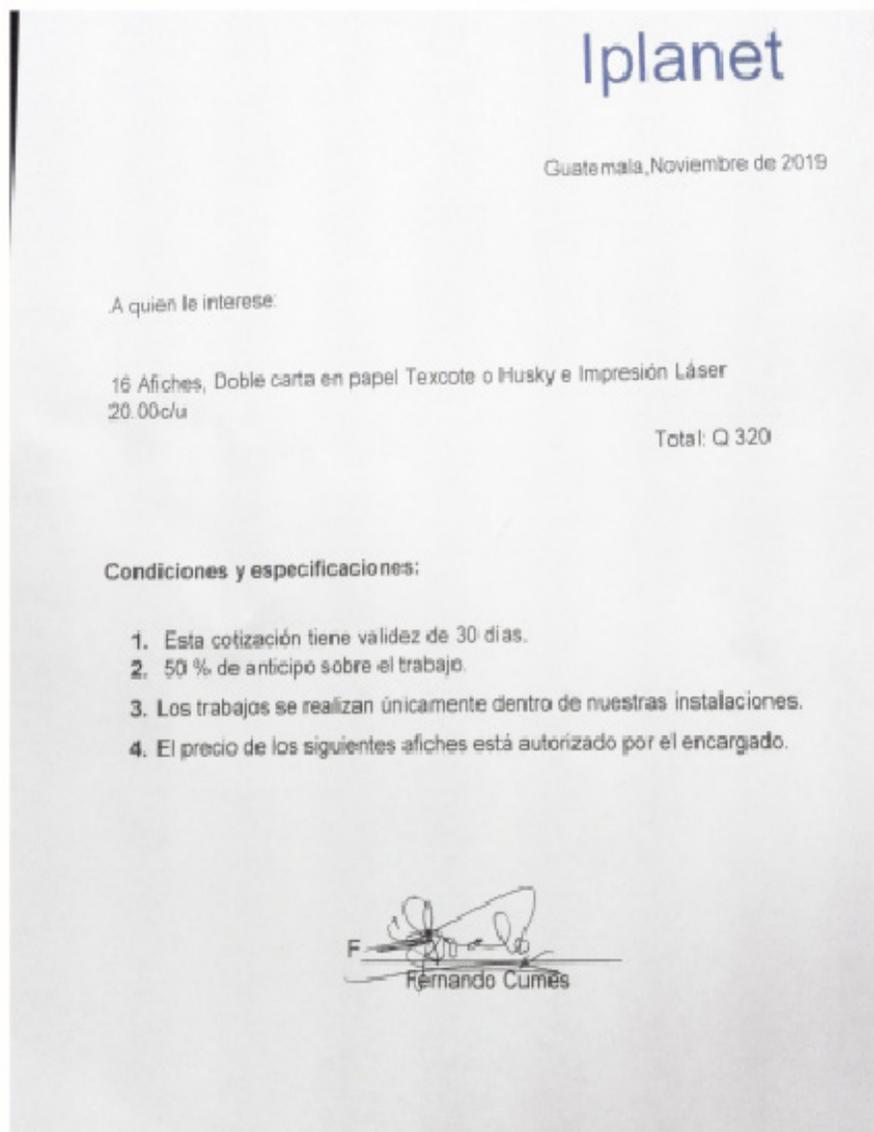
Texto de respuesta corta

Anexo 3



Fotos de algunos de los participantes de la validación

Anexo 4



Anexo 5



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

Nueva Guatemala de la Asunción, 6 de agosto de 2025

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

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que he realizado la revisión de estilo del proyecto de graduación: **Diseño y diagramación de infografías para dar a conocer a los jóvenes los instrumentos musicales que enseña la escuela de música de Villa Nueva**, del estudiante **Hugo Donald Lima Calderón**, de la Facultad de Arquitectura, carné universitario **201400960**, 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,

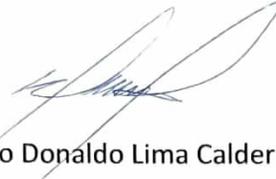


Dra. Virsa Valenzuela Morales
No. de colegiada 6,237

Virsa Valenzuela Morales
Licenciada en Letras
Colegiada No. 6237

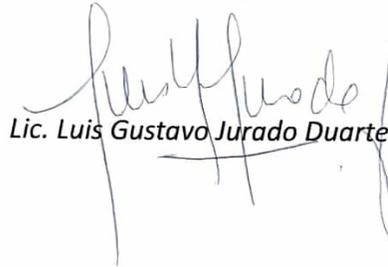
Observaciones: el documento de 111 páginas fue revisado en formato pdf.

"Diseño y diagramación de infografías para dar a conocer a los jóvenes los instrumentos musicales que enseña la escuela de música de Villa Nueva",
Proyecto de Graduación desarrollado por:



Hugo Donaldo Lima Calderon

Asesorado por:



Lic. Luis Gustavo Jurado Duarte



Lic. Fernando Fuentes Rios



Licda. Ilma Judith Prado Duque

Imprimase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano