



Diseño de material editorial

*para el Museo de la **Fundación La Ruta Maya**,
fomentando la apreciación del legado Prehispánico*

Presentado por:
Katherine Paola González Najarro

Diseño de material editorial

*para el Museo de la **Fundación La Ruta Maya**,
fomentando la apreciación del legado Prehispánico*

Proyecto de Graduación presentado por:
Katherine Paola González Najarro
previo a optar al título de: Licenciada en Diseño Gráfico

Guatemala, octubre 2025

Me reservo los derechos de autor, haciéndome responsable de la información sustentada adjunta,
en el tema del informe, el análisis y conclusión final, eximiendo de cualquier responsabilidad a la
Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala



Junta Directiva

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini – *Decano*
Msc. Lcda. Ilma Judith Prado Ducque – *Vocal II*
Arq. Mayra Jeanett Díaz Barillas – *Vocal III*
Br. Oscar Alejandro La Guardia Arriola – *Vocal IV*
Br. Laura del Carmen Berganza Pérez – *Vocal V*
M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría – *Secretario Académico*

Tribunal Examinador

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini – *Decano*
M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría – *Secretario Académico*
Arq. Julio Roberto Tórtola Navarro – *Asesor Metodológico*
Lcda. Claudia Carpio de Gálvez – *Asesora Gráfica*

Agradecimientos



Principalmente a **Dios** por permitirme alcanzar una meta más, por ser mi guía y darme la fuerza para continuar aún en los momentos de duda, donde pensaba que no podría lograrlo;

A mis papás, **Johan González y Astrid Najarro**, no hay palabras suficientes para poder expresar mi agradecimiento, por su apoyo incondicional, sus palabras de aliento en los momentos más difíciles, por ser mis guías y mis fieles compañeros, por darme la oportunidad de tener una formación académica y por darme valores que hoy me hacen ser la persona que soy;

A mi hermana **Danna González** por estar a mi lado en todo momento, por acompañarme en mis noches de desvelo, por regalarme sonrisas en momentos difíciles, por brindarme su apoyo, amor y momentos llenos de alegría a lo largo de nuestro crecimiento;

A mis abuelos, **José González y Thelma Amado**, por brindarme su amor y apoyo incondicional durante toda mi vida, principalmente a lo largo de la carrera;

A mis amigas y compañeras, **Ale Reyes y Fabiola Solis**, por brindarme su amistad y apoyo incondicional desde el primer momento que las conocí, porque con ellas aprendí, reí, lloré y porque siempre me alentaron a seguir adelante sin importar las dificultades que se presentarán en el camino;

A mi jefe, **Angel Tenería**, por permitirme disponer del tiempo necesario para llevar a cabo este proyecto, por nunca negarme los permisos que necesitaba y por creer en mi capacidad para cumplir ambas responsabilidades. Su comprensión y respaldo fueron claves para que pudiera culminar este proyecto;

A mis asesoras, **MSc. Ileana Reina, Lcda. Carolina Aguilar y Lcda. Isabel Meléndez**, por ser mis guías, enseñarme y orientarme con paciencia y dedicación durante la creación del proyecto;

A la **Fundación Ruta Maya** y a **M.A. Sofía Paredes Maury** por confiar en mí y en mi trabajo como diseñadora, por sus atenciones, paciencia y abrirme las puertas de su institución;

¡Gracias!

Contenido

Introducción

9

01 Introducción

Antecedentes del problema de comunicación visual
Definición y delimitación del problema de comunicación visual
Justificación del proyecto
Objetivos

12
14
15
16

02 Perfiles

Perfil del cliente
Perfil del grupo objetivo

20
25

03 Planeación Operativa

Previsión de insumos y costos
Flujograma del proceso creativo
Cronograma de trabajo

32
36
41

04 Marco Teórico

Dimensión social y ética
Dimensión estética y funcional

44
47

05 Definición Creativa

Brief	52
Descripción de la estrategia de la pieza de diseño	54
Insight	55
Concepto creativo	57
Premisas de diseño	60
Códigos visuales	63

06 Producción Gráfica

Previsualización	66
Nivel de producción gráfica 1	67
Validación nivel 1	68
Nivel de producción gráfica 2	70
Validación nivel 2	71
Nivel de producción gráfica 3	75
Descripción de validación	76
Propuesta gráfica final fundamentada	82
Vista preliminar de la pieza gráfica	86
Lineamientos para la propuesta en práctica	101
Honorarios de diseño	103

07 Síntesis del Proceso

Lecciones aprendidas	110
Conclusiones	111
Recomendaciones	113
Referencias consultadas	115
Glosario	119
Anexos	121

Introducción



El presente trabajo de graduación tiene como objetivo desarrollar una propuesta de diseño editorial para la Fundación La Ruta Maya, mediante la creación de un catálogo de piezas arqueológicas para el Museo Maya de Atitlán (MUMA), ubicado en Panajachel, Sololá. Este proyecto busca contribuir a la preservación, divulgación y apreciación del legado cultural maya, a través de un material impreso y digital que brinde a los visitantes una experiencia educativa, estética y significativa, fortaleciendo la conexión entre la sociedad guatemalteca y su patrimonio ancestral.

En el Capítulo I, se presenta el planteamiento del problema de comunicación visual, la contextualización del proyecto, la justificación, los objetivos generales y específicos, y la importancia de la propuesta para la institución y la comunidad.

El Capítulo II desarrolla los perfiles institucionales y del grupo objetivo. Se describe la historia, misión y visión de la Fundación La Ruta Maya, junto con el análisis del público al que se dirige el catálogo, conformado principalmente por estudiantes, arqueólogos y visitantes interesados en la cultura maya.

En el Capítulo III, se aborda la planeación operativa, detallando los recursos humanos y materiales, la previsión de costos, el flujograma de trabajo y el cronograma general del proyecto, que permitieron organizar y gestionar adecuadamente cada etapa del proceso de diseño.

El Capítulo IV presenta el marco teórico que fundamenta el proyecto, abarcando las dimensiones social, ética, estética y funcional. Este apartado explica la relevancia del diseño editorial como medio para comunicar, educar y preservar el patrimonio cultural, así como los principios de color, tipografía y composición aplicados en la propuesta.

En el Capítulo V, se expone la definición creativa, que incluye el brief, la estrategia de diseño, el insight, el concepto creativo, las premisas de diseño y los códigos visuales que guían la propuesta gráfica del catálogo, inspirada en la iconografía y los textiles tradicionales de San Lucas Tolimán, Sololá.

El Capítulo VI detalla el proceso de producción gráfica, desde los primeros bocetos hasta la validación de la propuesta final. Se incluyen las pruebas realizadas con profesionales del diseño y las mejoras implementadas con base en la retroalimentación recibida para garantizar la calidad visual y comunicativa del material.

Finalmente, el Capítulo VII presenta la síntesis del proceso, las lecciones aprendidas, las conclusiones y las recomendaciones derivadas del desarrollo del proyecto, así como los lineamientos para su aplicación práctica. Este último capítulo reafirma la importancia del diseño editorial como herramienta de conservación y educación cultural, contribuyendo al fortalecimiento del orgullo y la identidad nacional.

Capítulo

Introducción

Antecedentes del Problema de Comunicación Visual

Definición y Delimitación del Problema de Comunicación Visual

Justificación del Proyecto

Objetivos

Antecedentes del problema de comunicación visual

| Antecedentes del problema de comunicación visual

El MUMA Museo Maya de Atitlán, que está próximo a abrir sus puertas, estará ubicado en los terrenos del Hotel Atitlán en Panajachel, Guatemala. Este museo, respaldado por la Fundación la Ruta Maya, se propone como un espacio dedicado a la herencia cultural maya, con el objetivo de educar y enriquecer a los estudiantes de la región y a los arqueólogos. En el contexto de la apertura de este museo, es esencial entender y abordar un problema social significativo que afecta la efectividad de la comunicación educativa del museo.

Guatemala ha enfrentado, durante décadas un problema persistente de saqueo y exportación ilegal de artefactos arqueológicos, lo que ha resultado en la pérdida considerable de su patrimonio cultural.¹ Este fenómeno afecta no solo el conocimiento histórico, sino también la identidad y el orgullo de las comunidades locales. La extracción y venta ilegal de estos artefactos debilitan el sentido de pertenencia y la conexión con las raíces culturales, además de fomentar actividades delictivas que contribuyen a la inestabilidad social y económica.² La falta de recursos y apoyo institucional para proteger y conservar estos bienes culturales ha exacerbado el problema, dificultando la implementación de programas educativos efectivos y la preservación adecuada de las piezas arqueológicas. En este contexto, la carencia de herramientas visuales y textuales adecuadas en los museos limita severamente su capacidad para educar al público sobre la importancia de los artefactos y su contexto histórico.

El principal problema del MUMA radica en la falta de herramientas visuales y textuales que faciliten la comprensión de las exposiciones. Sin una guía o un catálogo, los visitantes carecen de un contexto adecuado para interpretar las piezas arqueológicas, lo que limita su capacidad para apreciar plenamente los artefactos y reduce el impacto educativo del museo. Los visitantes, especialmente los estudiantes, necesitan descripciones detalladas y explicaciones contextuales que les permitan relacionar las piezas con la historia y la cultura maya. Una experiencia museística enriquecedora debe ser capaz de conectar emocionalmente con los visitantes, inspirando un sentido de maravilla y respeto por la cultura maya. Además, la forma en que los visitantes perciben y procesan la información visual es fundamental para su experiencia general en el museo. Un diseño visual atractivo y coherente puede facilitar una mejor comprensión y retención de la información.

1 «El tráfico ilegal del patrimonio cultural de Guatemala: del saqueo a la privatización», Prensa comunitaria, acceso el 2 de agosto de 2024. <https://prensacomunitaria.org/2023/01/el-trafico-ilegal-del-patrimonio-cultural-de-guatemala-la-del-saqueo-a-la-privatizacion/>

2 «Mercado negro de piezas arqueológicas sigue vivo en Guatemala», Insight Crime, acceso el 2 de agosto de 2024. <https://insightcrime.org/es/noticias/noticias-del-dia/mercado-negro-piezas-arqueologicas-vivo-guatemala/>

La ausencia de herramientas visuales y textuales adecuadas puede tener varias consecuencias negativas en los visitantes quienes pueden experimentar frustración y desinterés debido a la falta de información accesible, lo que puede incidir en una menor frecuencia de visitas y a una percepción negativa del museo. Los estudiantes perderán una valiosa oportunidad de aprendizaje, lo que podría afectar su apreciación y comprensión del patrimonio cultural de su región. Además, el personal del museo se verá afectado, ya que la necesidad de proporcionar explicaciones individuales a los visitantes puede aumentar su carga de trabajo, desviando recursos y atención de otras actividades esenciales del museo.

| Contextualización de la necesidad / oportunidad de diseño

Contexto Social

El MUMA debe abordar la falta de acceso a la educación cultural en comunidades locales, especialmente en áreas rurales. Una comunicación visual clara y accesible puede ayudar a reconectar a la población con su patrimonio cultural y fomentar el orgullo y la identidad maya. El museo necesita transmitir información de manera comprensible y relevante para todos los grupos de edad, promoviendo una comprensión compartida del legado cultural.

Contexto Educativo

El MUMA tiene el potencial de enriquecer el conocimiento histórico y cultural de los estudiantes. Para cumplir este rol, es esencial que la información sea accesible y adecuada para diferentes niveles educativos. Esto incluye el desarrollo de materiales didácticos interactivos que hagan la experiencia de aprendizaje dinámica y motivadora. El uso de tecnologías interactivas y recursos visuales atractivos puede transformar la visita al museo en una valiosa herramienta educativa.

Contexto Institucional

El Museo debe fortalecer su papel como líder educativo y cultural en la región. La Fundación la Ruta Maya ha demostrado su compromiso con la preservación cultural y el museo es una extensión de esta misión. Para tener éxito, es crucial implementar estrategias de comunicación visual efectivas, incluyendo guías detalladas y tecnologías interactivas. Esto mejorará la experiencia del visitante y consolidará la reputación del museo como una institución educativa de referencia.

Definición y delimitación del problema de comunicación visual



Para definir y delimitar el problema se realizó una previa identificación del problema de comunicación visual mediante un diagrama de Ishikawa. (ver anexo 4.2) Actualmente y después de tanto tiempo La Fundación la Ruta Maya abrirá su propio museo en construcción en los terrenos del Hotel Atitlán. Este museo será un espacio dedicado a la herencia cultural maya, y su misión es ofrecer una experiencia educativa y cultural enriquecedora a los estudiantes de la región y a los arqueólogos.

Para cumplir esta misión, es crucial abordar las necesidades internas de los visitantes, especialmente los estudiantes, necesitan descripciones claras y detalladas que les permitan contextualizar lo que están viendo en relación con la historia y la cultura maya. Esto requiere una estructura informativa bien organizada y un diseño visual que facilite la asimilación de conocimientos. La información debe adaptarse a diferentes niveles de conocimiento, desde estudiantes de primaria hasta investigadores académicos.

Desde una perspectiva emocional, el museo debe conectar con los visitantes y despertar su interés y admiración por la cultura maya. Narrativas visuales y textuales atractivas y un ambiente que evoque emociones positivas son esenciales para que los visitantes se sientan comprometidos y motivados a aprender más. Elementos visuales como gráficos y colores temáticos contribuirán significativamente a esta experiencia emocional.

Para enriquecer la experiencia educativa, el museo debe proporcionar recursos interactivos que permitan a los visitantes explorar más a fondo la información presentada. Tecnologías interactivas como pantallas táctiles y aplicaciones móviles pueden ofrecer información adicional y fomentar un aprendizaje activo y participativo. Un diseño visual coherente y atractivo es fundamental para facilitar la comprensión y retención de la información, asegurando que los visitantes tengan una experiencia educativa completa y significativa.

Justificación del proyecto

| Trascendencia del proyecto

Documentar meticulosamente las piezas con su debido contexto ayudará a preservar el conocimiento de la cultura maya, así como las oportunidades de aprendizaje más allá de la visita al museo, ya que al contar con una versión digital el catálogo puede extender su influencia educativa y cultura a todas aquellas personas que no tengan la oportunidad de visitar el museo en persona. Y así no solo enriquecer la experiencia de los visitantes, sino que también puede contribuir con la conservación del conocimiento, el fortalecimiento institucional y cultural.

| Incidencia del proyecto

Este proyecto se enfocará en los visitantes del museo; la creación de este catálogo facilitará la comprensión del lector, presentando la información de manera clara y atractiva. Esto es especialmente necesario cuando se trata de transmitir información compleja como lo es la arqueología. Por lo tanto, el uso de un diseño cuidadoso y atractivo es crucial, ya que por medio de la incorporación de elementos visuales atractivos, se puede capturar la atención del lector y mantener su interés a lo largo del catálogo. De esta manera, no solo se facilita la comprensión de los contenidos, sino que también se promueve una experiencia enriquecedora y memorable para los visitantes del museo.

| Factibilidad del proyecto

Para la realización de este proyecto se cuenta con una base de datos con información detallada de las 350 piezas que estarán en la exposición, la cual ha sido recopilada por el departamento de Catalogación y Registro. La fundación cuenta con un listado de colaboradores y cuentan con los recursos y el financiamiento para poder imprimir un catálogo de alta calidad, y así mismo podría ser publicado en su página web y redes sociales, para tener un mejor alcance.

Objetivos

| Objetivo general

Promover la apreciación del legado cultural maya mediante la creación de una experiencia educativa y enriquecedora para los visitantes del MUMA Museo Maya de Atitlán, utilizando recursos informativos detallados y precisos.

| Objetivos específicos

De Comunicación Visual Institucional

Desarrollar, en un plazo de seis meses, un catálogo visual exhaustivo que facilite la comprensión y apreciación del legado cultural maya. Este catálogo proporcionará información detallada y contextual sobre cada pieza en exposición, utilizando elementos visuales atractivos y claros para ayudar a los visitantes a conectar con el significado histórico y cultural de las piezas.

De Diseño Gráfico

Crear un catálogo visual y educativo que aborde las necesidades de comunicación visual de los visitantes del MUMA. El diseño del catálogo incluirá elementos visuales claros y atractivos como infografías, ilustraciones y mapas contextuales, que faciliten la comprensión de la información. El catálogo se estructurará de manera lógica y coherente, utilizando una tipografía legible y colores temáticos que reflejen la cultura maya, esto permitirá a los visitantes explorar información adicional, mejorando su experiencia educativa y promoviendo una conexión profunda y significativa con el patrimonio cultural maya.

A large, stylized purple number '22' serves as a background for the chapter title. The number is composed of thick, flowing strokes that create a sense of movement and elegance. It is positioned centrally, with the word 'Capítulo' overlaid on it.

Capítulo

Perfiles

Perfil del Cliente
Perfil del Grupo Objetivo

Perfil del cliente

| Características del sector social

La conservación de la cultura y el patrimonio como tal se ha convertido en un tema muy importante en un contexto mundial, hoy en día se destaca la necesidad por proteger y preservar las riquezas culturales que definen la identidad de las comunidades. En este contexto la Fundación la Ruta Maya ha asumido un papel crucial al trabajar en la preservación del legado histórico, al igual que se esfuerzan por fomentar el desarrollo sostenible de la región.³

Es impresionante la riqueza cultural de Guatemala; en ella se encuentra una fuente inagotable de conocimiento, tradiciones y valores de la cultura maya que han resistido y prevalecido con el paso del tiempo.⁴ Debido al valor incalculable de esta cultura, la fundación se ha dedicado a salvaguardar este legado reconociendo su importancia para conservar este patrimonio no solo para Guatemala y mesoamérica, sino para el mundo entero y para las generaciones futuras, es por ello que trabaja incansablemente en crear iniciativas que promueven la preservación de la cultura y la identidad local. Al rescatar y proteger sitios arqueológicos, documentos históricos y prácticas culturales, la fundación no solo asegura la continuidad de estas manifestaciones, sino que promueve un profundo sentido de pertenencia y orgullo entre las comunidades locales.⁵

La conservación de la cultura, el patrimonio maya no busca sólo la protección de monumentos, artefactos y sitios históricos, sino también la preservación de las tradiciones, costumbres y conocimientos ancestrales que han sido transmitidos a lo largo de la historia.⁶ La fundación reconoce que la riqueza cultural de Guatemala es un activo valioso que debe ser aprovechado de manera responsable para impulsar la economía local y regional, por esto la promoción del turismo cultural es una de las estrategias clave de la fundación ya que busca equilibrar la preservación del patrimonio con el desarrollo económico para las comunidades locales, apoyando proyectos y brindando a las comunidades la posibilidad de participar activamente y poder beneficiarse del turismo sin comprometer los recursos a cambio de fortalecer su capacidad de transmitir su herencia cultural.

3 «Inicio», Fundación la Ruta maya, acceso el 30 de enero de 2024. <https://www.larutamaya.com.gt>

4 «Nosotros», Fundación la Ruta maya, acceso el 28 de marzo de 2024. <https://www.larutamaya.com.gt/acerca/>

5 «Guatemala celebra 3 mil años de riqueza cultural», Agencia Guatemalteca de noticias, acceso el 30 de enero de 2024. <https://agn.gt/guatemala-celebra-3-mil-anos-de-riqueza-cultural-patrimonio/>

6 «Nosotros», Fundación la Ruta maya, acceso el 30 de enero de 2024. <https://www.larutamaya.com.gt/acerca/>

La educación también es una de las iniciativas de la fundación y por ello cuentan con programas educativos, talleres y actividades de sensibilización que han contribuido a fortalecer la identidad cultural y el orgullo de las comunidades locales en su herencia y de esta forma involucran a las comunidades, así como a visitantes y turistas.⁷

La Fundación La Ruta Maya, a través de su compromiso inquebrantable con la preservación del patrimonio cultural y su enfoque en el desarrollo sostenible, se destaca como un faro de esperanza y un modelo a seguir. Su labor no solo protege el legado maya, sino que también contribuye a construir comunidades fuertes y resilientes, sentando las bases para un futuro donde la riqueza cultural se convierte en un motor para el progreso sostenible.

| Institución

«La Fundación La Ruta Maya es la única organización privada en la región que busca recuperar objetos arqueológicos que hayan salido del país en décadas pasadas, con el propósito de repatriarlos a Guatemala».⁸

Contacto:

- **Página web:**
<https://www.larutamaya.com.gt>
- **Correo electrónico:**
info@larutamaya.com.gt
sparedes@larutamaya.com.gt
- **Redes sociales:**
Facebook: <https://www.facebook.com/larutamaya>
Instagram: <https://www.instagram.com/laruta.maya/>
YouTube: <https://www.youtube.com/@FundacionRutaMaya/featured>
- **Teléfono:** (+502) 2366-2117
- **Dirección:** Avenida Las Américas 19-60, zona 13. Guatemala, 01013

⁷ «Escolar», Fundación la Ruta maya, acceso el 30 de enero de 2024. <https://www.larutamaya.com.gt/escolar/>

⁸ «Nosotros», Fundación la Ruta maya, acceso el 30 de enero de 2024. <https://www.larutamaya.com.gt/acerca/>

| Organigrama

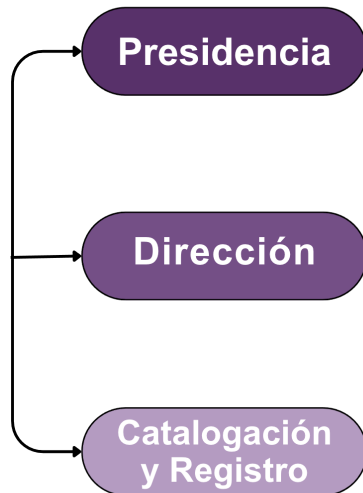


Figura 1. Organigrama de Fundación la Ruta Maya. Elaboración propia.
Fuente: <https://www.larutamaya.com.gt/acerca/>

| Departamento y descripción

Dirección Ejecutiva

Según conversación con Sofía Paredes, directora ejecutiva de la Fundación la Ruta Maya, este departamento es responsable de la gestión y supervisión de las actividades y proyectos de la fundación, así como llevar a cabo la documentación y registro, curaduría, comisariado y montaje de exposiciones en varios países.

| Información general

Historia

«Fundada el 25 de octubre de 1990 por Wilbur Garrett, editor retirado de *National Geographic Magazine*- La Ruta Maya *Conservation Foundation* opera en los Estados Unidos conforme a las leyes del Estado de Virginia. Desde 2004 está bajo la presidencia del Ing. Fernando Paiz, empresario guatemalteco reconocido por su apoyo al arte, la cultura y la educación. En Guatemala inició operaciones en 2007 como Fundación La Ruta Maya, inscrita en el Ministerio de Gobernación».⁹

⁹ «Nosotros», Fundación la Ruta maya, acceso el 30 de enero de 2024. <https://www.larutamaya.com.gt/acerca/>

Visión

«Apoyar el rescate, conservación y preservación de forma sostenible de los valores culturales de Guatemala y Mesoamérica, promoviendo la educación a las nuevas generaciones a través de la divulgación y puesta en valor de su patrimonio cultural».¹⁰

Misión

«Contribuir al estudio del patrimonio cultural de la región mesoamericana por medio de la repatriación y recuperación de piezas prehispánicas y etnográficas. La Fundación maneja profesionalmente las colecciones bajo su custodia, velando por su conservación, protección, investigación y exhibición al público con fines educativos, tanto en Guatemala como en el extranjero. Asimismo, contribuye a la divulgación patrimonial poniendo sus acervos y su biblioteca a disposición de investigadores, apoyando a museos, y ejecutando actividades educativas».¹¹

Objetivos

«Organizar exposiciones temporales en museos y espacios de proyección cultural, hacer las colecciones accesibles a investigadores y estudiantes y fortalecer museos y exposiciones en el interior del país y en el extranjero».¹²

Valores

«Organizar exposiciones temporales en museos y espacios de proyección cultural, hacer las colecciones accesibles a investigadores y estudiantes y fortalecer museos y exposiciones en el interior del país y en el extranjero».¹³

Servicios

Entre sus servicios principales están la repatriación de piezas arqueológicas, registro y catalogación, organizar exposiciones dentro y fuera de Guatemala. Además también se encargan de promocionar la educación y la conciencia sobre la importancia de la conservación y la colaboración con comunidades locales y otras organizaciones para proyectos de desarrollo sostenible.

Cobertura

Abarca varios países de Centroamérica enfocándose en los sitios arqueológicos, reservas naturales, comunidades indígenas principalmente de Guatemala, Belice, Honduras y El Salvador.

Beneficiarios

Comunidades locales, visitantes y turistas interesados en conocer y preservar el patrimonio natural y cultural, y también investigadores y catedráticos que estudian y promueven la historia y la cultura de la región.

Financiamiento

- De acuerdo con la conversación con Sofía Paredes, la fundación se financia de diferentes fuentes, entre ellas:
- Donaciones de organizaciones nacionales e internacionales.
- Apoyo del Gobierno y otras instituciones relacionadas con la conservación del patrimonio cultural.

¹⁰ «Nosotros», Fundación la Ruta maya, acceso el 30 de enero de 2024. <https://www.larutamaya.com.gt/acerca/>

¹¹ «Nosotros», Fundación la Ruta maya, acceso el 30 de enero de 2024. <https://www.larutamaya.com.gt/acerca/>

¹² «Nosotros», Fundación la Ruta maya, acceso el 30 de enero de 2024. <https://www.larutamaya.com.gt/acerca/>

¹³ «Nosotros», Fundación la Ruta maya, acceso el 30 de enero de 2024. <https://www.larutamaya.com.gt/acerca/>

Antecedentes Gráficos

La institución actualmente cuenta con: Logotipo, página web, redes sociales (facebook, Instagram y YouTube).

Digitales



Figura 2. Logotipo de Fundación la Ruta Maya. Proporcionado por la directora Sofía Paredes

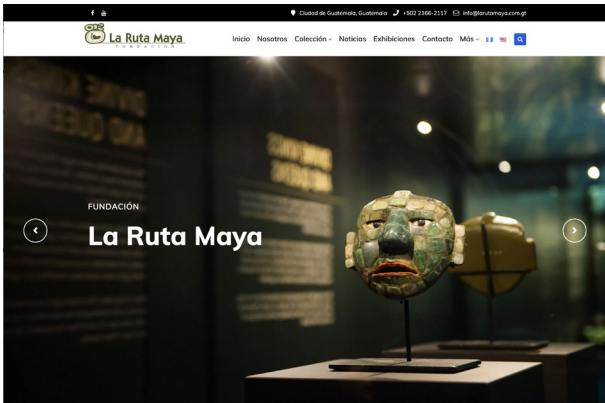


Figura 3. Página de inicio del sitio web de la Fundación la Ruta Maya. Fuente: <https://www.larutamaya.com.gt>

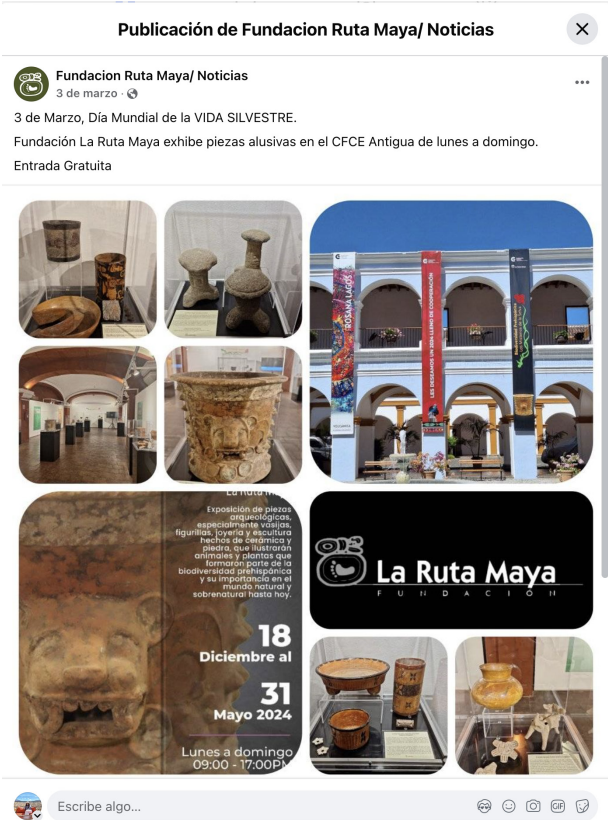


Figura 4. Publicación en la página de Facebook de la Fundación
Fuente: <https://www.facebook.com/larutamaya/posts/pfbid02vK-cgiSfm9abTZt9yGw6LrXddTMZuNSDsyub2wsnSTpouXTRxu-PggvubcEbyjul>

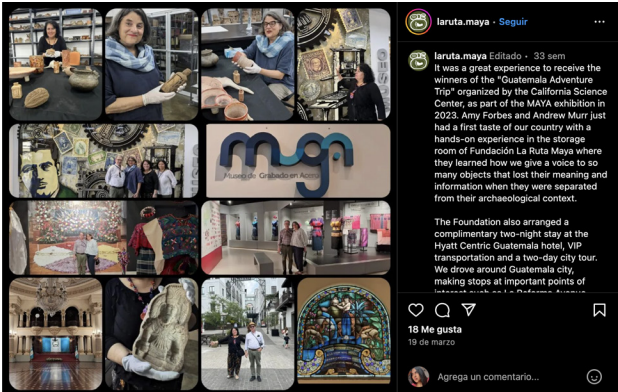


Figura 5. Publicación en la página de Instagram de la Fundación la Ruta Maya. Fuente: https://www.instagram.com/p/C4t_bwCMZTe/

Perfil del grupo objetivo



| Muestra del grupo objetivo

Según conversación con la Directora Sofía Paredes, el museo que está por abrirse en el Hotel Atitlán, ubicado en Panajachel, Sololá se enfocará principalmente en estudiantes de la región y arqueólogos.

Población

Según informe presentado por la Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa (Dígeduca) en el año 2019 el departamento de Sololá habían 7,008 estudiantes de nivel diversificado.¹⁴

Además en el reporte general de estudiantes menciona que en el Centro Universitario de Sololá han habido de 37 hasta 173 estudiantes por año entre 2017 a 2025 en diferentes carreras.¹⁵ Dando un total de 809 estudiantes en estos últimos 9 años lo que da un promedio de 89 estudiantes.

RESUMEN DE ESTUDIANTES DEPARTAMENTO: SOLOLÁ

Total Estudiantes	Hombres	Mujeres
809	360 (44%)	449(56%)

Supervisor	Hombres	Mujeres	Total	% Hombres	% Mujeres
.	69	83	152	45%	55%
Lic. Ingrid Polanco	290	365	655	44%	56%
.	1	1	2	50%	50%
Total	360	449	809		

Año	Hombres	Mujeres	Total	% Hombres	% Mujeres
2017	23	14	37	62%	38%
2018	69	104	173	40%	60%
2019	64	96	160	40%	60%
2020	54	45	99	55%	45%
2021	33	54	87	38%	62%
2022	28	33	61	46%	54%
2023	48	46	94	51%	49%
2024	21	29	50	42%	58%
2025	20	28	48	42%	58%
Total	360	449	809		

Figura 6. Resumen de estudiantes por departamento.
Fuente: <https://mieps.usac.edu.gt/public/stats/students>

14 «Informe Nacional de Graduandos 2019», Dirección de Evaluación e Investigación Educativa, acceso el 20 de agosto de 2024 https://www.mineduc.gob.gt/digeduca/documents/informes/graduandos/Informe_Graduandos_2019.pdf
15 «Reporte General de Estudiantes» Estadísticas Epsum, acceso el 20 de agosto de 2024 <https://mieps.usac.edu.gt/public/stats/students>

Nivel de Confianza: 95%
Margen de Error: 5%
Tamaño de la Muestra: 7,008

Calcula el tamaño de tu muestra

Tamaño de la población ⓘ: 7102

Nivel de confianza (%) ⓘ: 95

Margen de error (%) ⓘ: 5

Tamaño de la muestra

365

Figura 7. Tamaño de muestra del grupo objetivo. Extraído de <https://es.surveymonkey.com/mp/sample-size-calculator/>

| Análisis e interpretación de resultados

Características geográficas

Resultados

- País: Guatemala
- Departamento: Guatemala y Sololá

Análisis e interpretación

Según la información obtenida por la directora Sofía Paredes y entrevista realizada a una muestra del grupo objetivo (ver anexo 3.2 y anexo 3.3), el grupo objetivo está compuesto por personas que viven en los departamentos de Guatemala y Sololá, esto implica una combinación de personas que viven en áreas urbanas y rurales o semiurbanas, lo que podría influir en su experiencia en el museo.

Características sociodemográficas

Resultados

- Género: Mujeres y hombres
- Edad: 16 a 30 años
- Idioma: Español | Inglés
- Escolaridad: Diversificado - Universitaria

Análisis e interpretación

El grupo objetivo del museo es un grupo diverso, en términos de edades y habilidades lingüísticas, está compuesto principalmente por jóvenes y adultos jóvenes. En cuanto a su nivel académico encontramos que se encuentra entre diversificado - universitario, lo que indica que son personas con un buen nivel de educación, capaces de comprender un material educativo (ver anexo 3.2 y anexo 3.3).

Características socioeconómicas

Resultados

- Clase social: media, media baja
- Nivel Socioeconómicos -NSE-: D1, D2; que corresponde a la pirámide de niveles socioeconómicos de Guatemala.¹⁶

Análisis e interpretación

El grupo objetivo del museo pertenece al nivel socioeconómico medio, esto corresponde a los niveles D1, D2, con un ingreso promedio entre Q7,200 a Q3,400. Esto nos indica que pueden tener una capacidad adquisitiva limitada.

Características psicográficas

Resultados

- Estilo de Vida: apasionados por el aprendizaje, por conocer nuevos lugares.
- Hábitos: le gusta viajar, visitar museos, ver documentales y leer revistas culturales.
- Intereses: conocer nuevos lugares, vivir nuevas experiencias y por conocer más sobre la cultura maya.

Análisis e interpretación

El grupo objetivo del museo son personas que disfrutan viajar, visitar museos, se entretienen aprendiendo sobre temas culturales, esto nos muestra que son un grupo de personas curiosas, con un fuerte interés en seguir aprendiendo (ver anexo 3.2 y anexo 3.3).

Relación grupo objetivo y la fundación

Resultados

- Intereses: conocer sobre la cultura maya, participar en actividades culturales.

Análisis e interpretación

El grupo objetivo es apasionado por la cultura y en especial por la cultura maya, son receptivos a las iniciativas educativas y culturales promovidas por la fundación y tienen interés por profundizar su conocimiento.

¹⁶ «Niveles Socioeconómicos en Guatemala», ALK Consultores, acceso el 08 de marzo de 2024 .<https://www.alksconsultores.com/post/2018/03/07/niveles-socioeconomicos-en-guatemala>

| Mapa de empatía



Figura 8. Mapa de empatía del grupo objetivo del museo. Elaboración propia

| Ficha de persona



Laura Lucía

Edad: 25 años
Ocupación: Estudiante universitaria
Ingreso: Bajo (D1)
Idioma: Español

Motivaciones

Entre sus motivaciones principales están graduarse de la universidad y cumplir sus metas.

Tecnología

Utiliza dispositivos móviles, frecuentemente usa diferentes redes sociales y hace uso de internet constantemente.

Personal

Esta soltera, es una persona práctica, le apasiona la investigación, busca siempre asesoría antes de tomar una decisión importante.

Estilo de vida

En su tiempo libre le gusta mucho conocer nuevos lugares turísticos, le apasiona su carrera, busca estar en constante aprendizaje.

Figura 9. Ficha de persona. Elaboración propia

Capítulo

Planeación Operativa

Previsión de Insumos y Costos

Flujograma del Proceso Creativo

Cronograma de Trabajo del Proceso Creativo

Previsión de insumos y costos

Para este proyecto mediante una previsión de insumos y costos, se identificarán diferentes recursos clave para garantizar la efectividad, como lo son recursos inmobiliario, mobiliario, equipo tecnológico, medio de transporte y *softward*.

A continuación se presentan datos de los insumos previstos para la realización del proyecto:

| Listado de insumos

Inmuebles

- Habitación

Mobiliario

- Escritorio
- Silla de oficina con ruedas
- Lámpara de escritorio

Equipo

- Portatil Macbook Pro 2018
- Mouse
- Smartphone iPhone 14 pro
- AirPods Pro (2nd Gen)

Softwares / Apps

- Creative Cloud
- Google Workspace
- WhatsApp
- Facebook
- Telegram
- Spotify
- YouTube

Librería

- Lapicero Bolik
- Sketchbook
- Portaminas
- Minas de repuesto
- Rapidografo rellenable
- Borrador chicle
- Resaltador

Transporte

- Automóvil
- Uber

Horarios

Lunes a Viernes
09:00 h. a 18:00 h.

Total de horas a la semana
40 horas

Recursos Humanos

Director creativo: Katerine González
Asesor Metodológico: Lcda. Ileana Reina
Asesor Gráfico: Lcda. Carolina Aguilar
Asesor Especialista: Lcda. Isabel Meléndez
Jefe Inmediato: Sofía Paredes Maury

| **Cálculo de costos:**

A continuación se presentan datos del cálculo de costos el cual fue elaborado en el mes de abril de 2024, para definir costos del desarrollo de diferentes actividades para Proyecto de Graduación.

Tabla 01: Cálculo de costos para la Planeación Operativa.

Energía eléctrica		
Total de consumo de los tres meses anteriores:		Datos de consumo de energía eléctrica recolectado de la factura electrónica en línea extendida por la Empresa Eléctrica de Guatemala S.A.
Marzo: Q400.16 Febrero: Q415.08		
Promedio de consumo trimestral: Q434.67		
Fórmula:		
Q434.67 30 días x 24 horas = Q0.61 por hora		
Internet		
Total de facturación mensual: Q349.00		Dato del precio mensual de consumo de internet se obtuvo de la tarifa establecida por la compañía de Claro
Fórmula:		
Q349.00 30 días x 24 horas = Q0.48 por hora		
Plan de Internet de Celular		
Total de facturación mensual: Q175.00		Dato del precio mensual de consumo de internet se obtuvo de la tarifa establecida por la compañía de Tigo
Fórmula:		
Q175.00 30 días x 24 horas = Q0.24 por hora		
Creative Cloud		
Total de facturación mensual: Q232.72 (\$29.99)		Dato del precio mensual de la membresía contratada en la página de Adobe. (conversión de moneda realizada el día 28 de abril del año 2024 \$1= Q7.76)
Fórmula:		
Q232.72 30 días x 24 horas = Q0.32 por hora		
Spotify		
Total de facturación mensual: Q50.49 (\$6.49)		Dato del precio mensual de la membresía contratada en Spotify. (conversión de moneda realizada el día 3 de mayo del año 2024 \$1= Q7.78)
Fórmula:		
Q50.49 30 días x 24 horas = Q0.07 por hora		

Fuente: Elaboración propia

Para realizar la depreciación, se hizo uso de una fórmula con los siguientes términos y determinando una vida útil del 33%

VI: Valor de la Inversión.

VULF: Vida Útil según la Legislación Fiscal.

Tabla 02: Cálculo de depreciación de equipo durante el proyecto.

Computadora Macbook Pro 2018
Valor de inversión en 2023: Q12,500.00 Fórmula valor actual VI - VULF = Q12,500 - 33% = Q8,375 para 2024 Fórmula de depreciación: Q8,375 12 meses x 30 días x 24 horas = Q0.96 por hora
Celular iPhone 14 pro
Valor de inversión en 2023: Q9,800.00 Fórmula valor actual VI - VULF = Q9,800 - 33% = Q6,566 para 2024 Fórmula de depreciación: Q6,566 12 meses x 30 días x 24 horas = Q0.75 por hora
Mouse
Valor de inversión en 2023: Q250.00 Fórmula valor actual VI - VULF = Q250 - 33% = Q167.50 para 2024 Fórmula de depreciación: Q167.50 12 meses x 30 días x 24 horas = Q0.09 por hora
AirPods Pro (2nd Gen)
Valor de inversión en 2023: Q2,500.00 Fórmula valor actual VI - VULF = Q2,500 - 33% = Q1,675 para 2024 Fórmula de depreciación: Q1,675 12 meses x 30 días x 24 horas = Q0.20 por hora

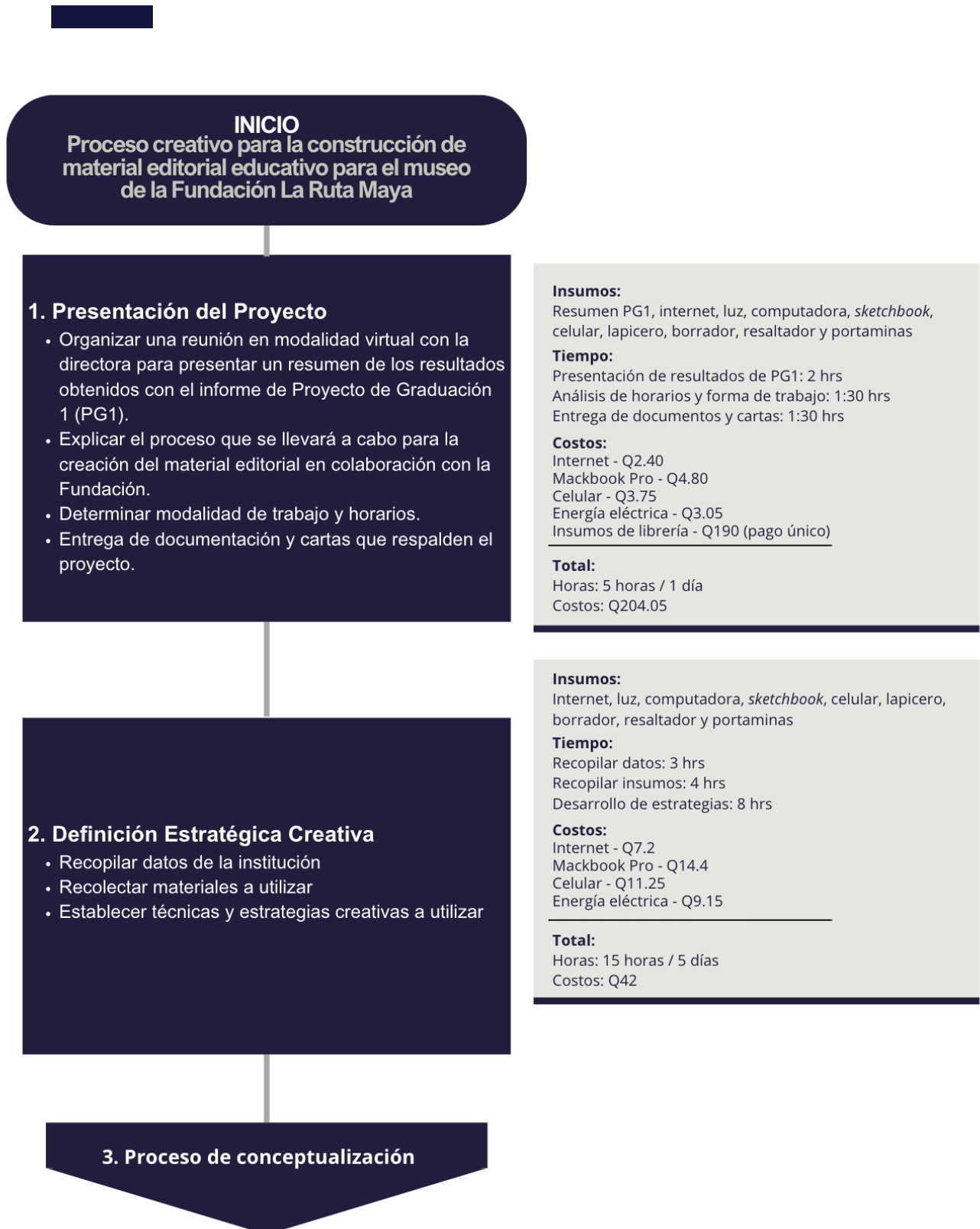
Fuente: Elaboración propia

Tabla 03: Cálculo de precios por producto de librería.

	Librería	
Cantidad	Objeto	Precio
1	Lapicero Bolik	Q2.00
1	<i>Sketchbook</i>	Q20.00
1	Portaminas	Q60.00
1	Minas de repuesto	Q18.00
1	Rapidografo rellenable	Q75.00
1	Borrador chicle	Q10.00
1	Resaltador	Q5.00

(Fuente: Elaboración propia, en base a los precios de los productos de librería fueron obtenidos de forma personal en la librería cercana)

Flujograma del proceso creativo



3. Proceso de conceptualización

- Definición de Concepto creativo
- Fundamentación
- Definición de *Insight*

Insumos:

Internet, luz, computadora, *sketchbook*, celular, spotify, creative cloud, AirPods, lapicero, borrador y portaminas

Tiempo:

Concepto creativo: 6 hrs

Fundamentación: 4 hrs

Insight: 3 hrs

Costos:

Internet - Q6.24

Energía eléctrica - Q 7.93

Mackbook Pro - Q12.48

Celular - Q9.75

Airpods - Q1.17

Creative cloud- Q4.16

Spotify - Q0.91

Total:

Horas: 13 horas / 5 día

Costos: Q42.64

3.1 Validación

- Programar una reunión para validar lo que se ha trabajado
- Asesoría conjunta

Insumos:

Internet, luz, computadora, *sketchbook*, celular y lapicero

Tiempo:

Presentación de lo que se ha avanzado: 3 hrs (asesoría 2 hrs)

Costos:

Internet - Q1.44

Energía eléctrica - Q1.83

Mackbook Pro - Q2.88

Celular - Q2.25

Total:

Horas: 5 horas / 1 día

Costos: Q8.4

No

¿Se aprueba
el concepto?

Sí

4. Premisas de diseño

- Crear un *moodboard* para tener referencias visuales de lo que se quiere trabajar.
- Establecer tipografías, paleta de color, elementos a utilizar y tipo de formato.

Insumos:

Internet, luz, computadora, *sketchbook*, celular, spotify, creative cloud, AirPods, lapicero, borrador y portaminas

Tiempo:

Creación de moodboard: 4 hrs

Establecer premisas de diseño: 6 horas

Costos:

Internet - Q4.8

Energía eléctrica - Q6.1

Mackbook Pro - Q9.6

Celular - Q7.5

Airpods - Q0.9

Creative cloud- Q3.2

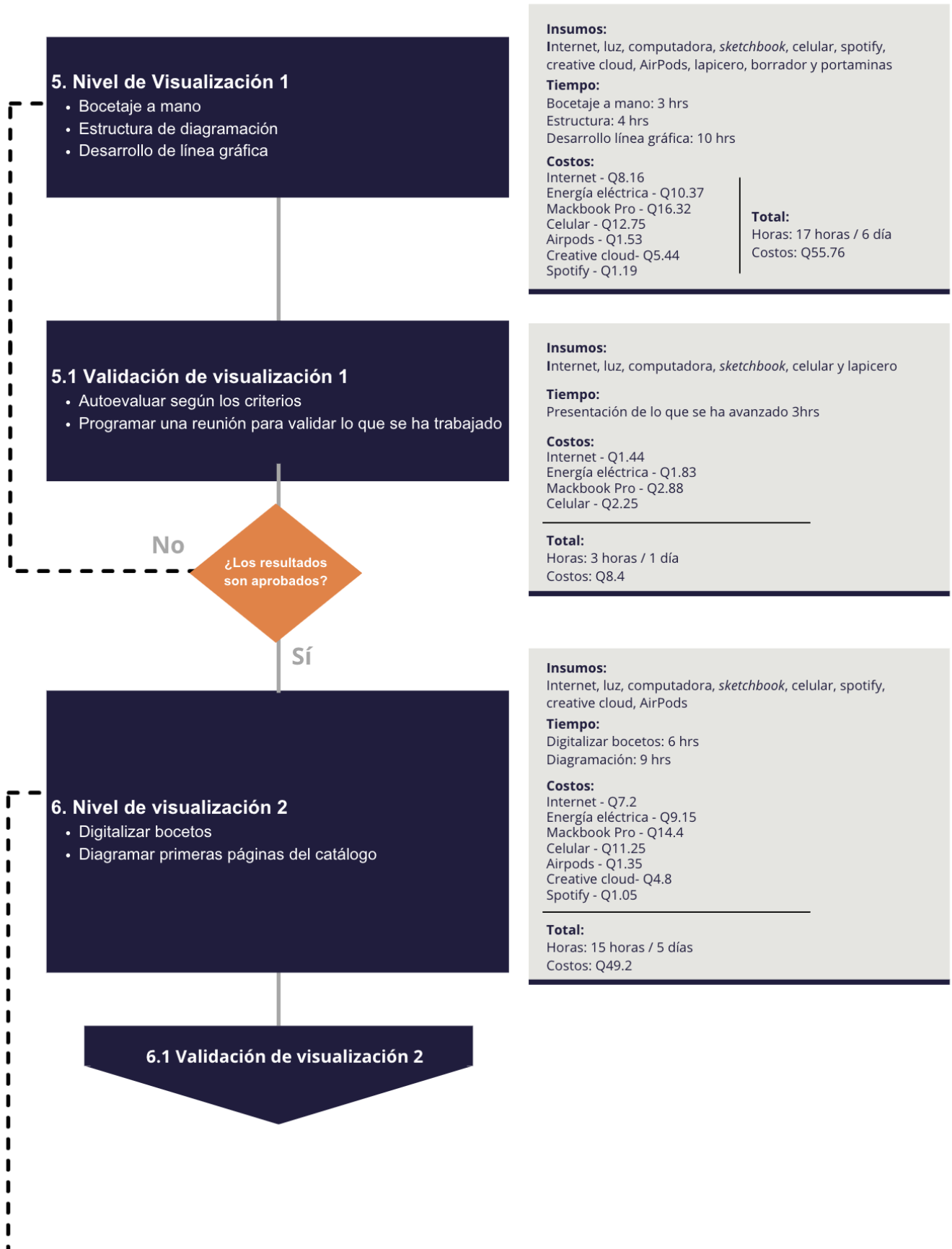
Spotify - Q0.7

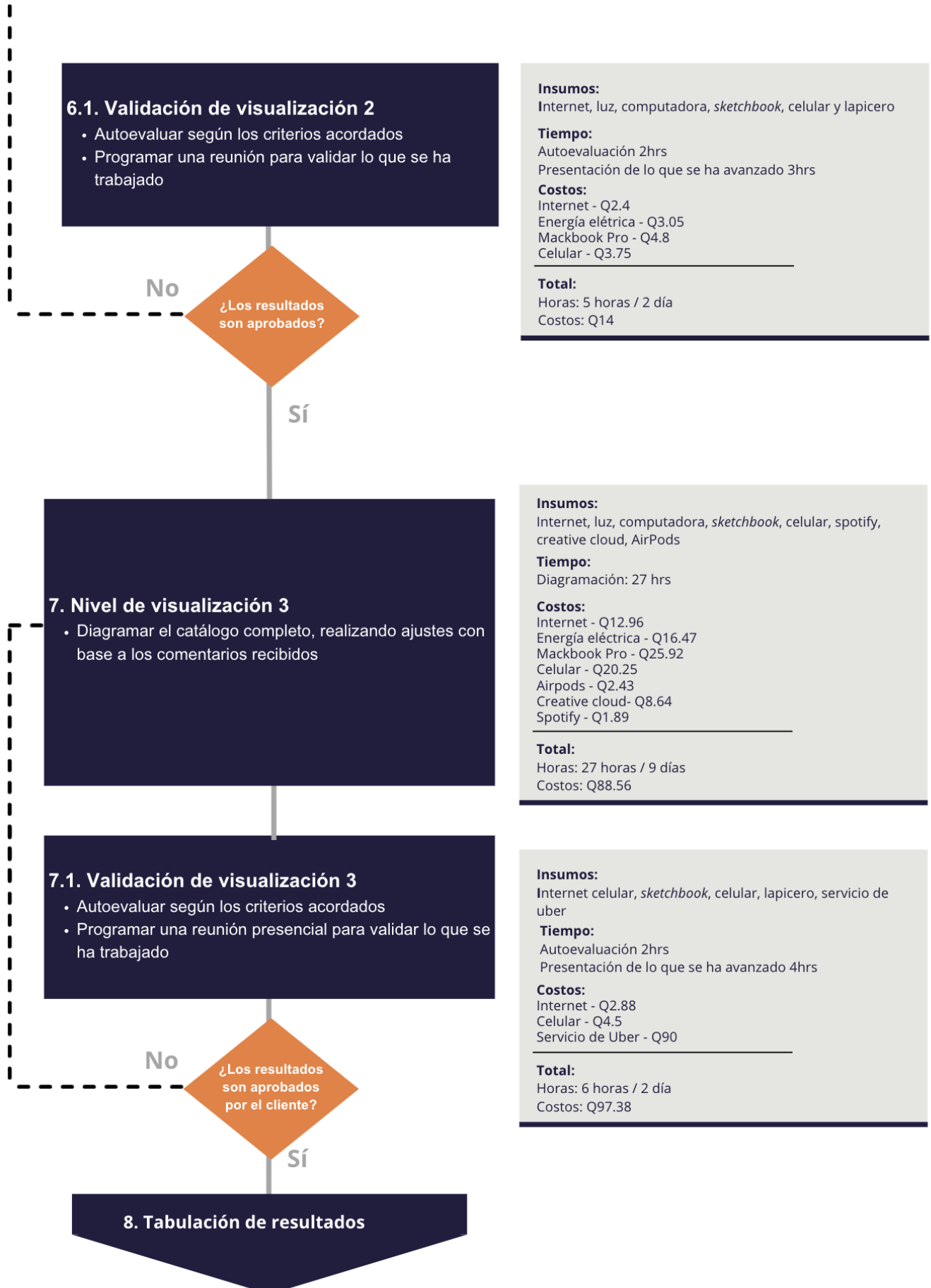
Total:

Horas: 10 horas / 4 días

Costos: Q32.8

5. Nivel de Visualización 1





8. Tabulación de resultados

- Se evalúa con el G.O y el cliente si el material presentado cumple con las necesidades y lo planteado en el inicio.
- Se tabulan y analizan los resultados.
- Posibles cambios

Insumos:

Internet, luz, computadora, sketchbook, celular y lapicero

Tiempo:

Presentación de lo que se ha avanzado 3hrs

Costos:

Internet - Q2.88
Energía eléctrica - Q3.66
Mackbook Pro - Q5.76
Celular - Q4.5

Total:

Horas: 6 horas / 2 día
Costos: Q16.8

9. Detalles Preliminares

- En base a los resultados obtenidos se hacen los ajustes finales correspondientes.

Insumos:

Internet, luz, computadora, sketchbook, celular, spotify, creative cloud, AirPods

Tiempo:

Ajustes finales: 5 hrs

Costos:

Internet - Q2.4
Energía eléctrica - Q3.05
Mackbook Pro - Q4.8
Celular - Q3.75
Airpods - Q0.6
Creative cloud- Q1.6
Spotify - Q0.35

Total:

Horas: 5 horas / 2 días
Costos: Q16.55

10. Presentación Final

- Se elaboran Mockups, según lo que se vaya a presentar como una vista previa
- Agendar reunión con cliente para presentarle los resultados finales

Insumos:

Internet, luz, computadora, sketchbook, celular, spotify, creative cloud, AirPods

Tiempo:

Creación de Mockups : 5 hrs
Reunión con cliente: 3hrs

Costos:

Internet - Q3.88
Energía eléctrica - Q4.88
Mackbook Pro - Q7.68
Celular - Q6
Airpods - Q0.96
Creative cloud- Q2.56
Spotify - Q0.56

Total:

Horas: 8 horas / 2 días
Costos: Q26.52

11. Entrega Arte Final

- Exportar materiales finales en el formato a utilizar
- Crear y organizar una carpeta para poder entregarla a la fundación

Insumos:

Internet, luz, computadora, celular, spotify, creative cloud, AirPods

Tiempo:

Exportar materiales 2hrs
Crear y organizar carpeta 3hrs

Costos:

Internet - Q2.4
Energía eléctrica - Q3.05
Mackbook Pro - Q4.8
Celular - Q3.75
Airpods - Q0.6
Creative cloud- Q1.6
Spotify - Q0.35

Total:

Horas: 5 horas / 1 día
Costos: Q16.55

Fin de producción gráfica

Total final:

Horas: 143

Días: 48

Costos: Q719.61

Cronograma de trabajo

Tabla 04: Diagrama de Gantt sobre el cronograma del proceso creativo.

Nº	ACTIVIDAD	Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Presentación del Proyecto																
2	Definición estratégica creativa																
3	Proceso de conceptualización																
4	Validación																
5	Premisas de Diseño																
6	Nivel de visualización 1																
7	Validación de visualización 1																
8	Nivel de visualización 2																
9	Validación de visualización 2																
10	Nivel de visualización 3																
11	Validación de visualización 3																
12	Tabulación de resultados																
13	Detalles preliminares																
14	Presentación final																
15	Entrega arte final																
16	Fin de producción gráfica																

(Fuente: Elaboración propia)

Capítulo



Marco Teórico

Dimensión Social y Ética

Dimensión Estética y Funcional

Dimensión social y ética

| Importancia de la preservación de la cultura maya

Actualmente, el patrimonio cultural maya, que es uno de los legados más ricos y complejos de la humanidad, este se enfrenta a un desafío importante que es la desconexión entre las comunidades modernas y su herencia ancestral. Este patrimonio, que se encuentra en el centro de la civilización maya en Guatemala, no solo representa un símbolo de identidad nacional, sino también un testimonio invaluable de la historia de las civilizaciones humanas. Sin embargo, este legado está frecuentemente ignorado, y existe una gran falta de interés entre la población, especialmente entre las generaciones más jóvenes, por conocer y comprender esta gran civilización.¹⁷ Esto se puede ver reflejado en la poca interacción de la población local con los sitios históricos, las tradiciones y los artefactos que forman parte esencial de su historia. La falta de conexión emocional y educativa con este patrimonio cultural resulta preocupante, ya que conlleva el riesgo de que muchas prácticas, tradiciones y conocimientos ancestrales desaparezcan con el tiempo. Debido a esto, es necesario implementar estrategias educativas y comunicativas que fomenten una mayor comprensión y valoración del legado maya, integrando tanto a las comunidades locales como a las instituciones educativas, para garantizar su preservación y su transmisión a las futuras generaciones.

Desde una perspectiva social, el entorno en el que se desarrollan las iniciativas de preservación cultural es crucial.¹⁸ La cultura maya no solo es parte de la historia, sino que también influye directamente en la construcción de la identidad y los valores de las comunidades actuales. El patrimonio maya, que incluye desde monumentos históricos hasta artefactos arqueológicos, es un recurso invaluable para la identidad nacional y un enlace social, que tiene el potencial de unificar a las comunidades y fomentar un sentido de pertenencia y orgullo. Sin embargo, en el contexto actual, muchas comunidades no reconocen plenamente la importancia de este patrimonio, lo que lleva a una falta de interés en su preservación. La desconexión entre la población y su legado cultural no solo amenaza la conservación física de los bienes culturales, sino que también compromete la transmisión de conocimientos, tradiciones y valores que han sido fundamentales para la civilización maya durante siglos. Por tanto, es fundamental que cualquier esfuerzo en diseño editorial y material educativo esté orientado a reavivar ese interés, facilitando un entendimiento profundo y accesible del valor cultural de la civilización maya. Esto no solo beneficiará a las comunidades locales, sino que también contribuirá a posicionar a Guatemala como un referente en la preservación del patrimonio cultural a nivel internacional.

17 «El impacto de los mayas en el medio ambiente fue mayor de lo que se creía», Ciencia contada en español, acceso el 21 de agosto 2024. <https://www.agenciasinc.es/Noticias/El-impacto-de-los-mayas-en-el-medio-ambiente-fue-mayor-de-lo-que-se-creia>

18 «Patrimonio cultural y turismo: bases para el desarrollo regional: mapeo de la cobertura científica», MDPI, acceso el 21 de agosto 2024. <https://www.mdpi.com/2071-1050/11/21/6034>

Desde la dimensión ética, el diseño y difusión de materiales educativos sobre el patrimonio cultural maya lleva consigo una gran responsabilidad. El diseño editorial no solo transmite información, sino que desempeña un papel activo en la interpretación y preservación del valor cultural de la civilización maya. Esto significa que cada decisión tomada en el proceso de diseño debe ser cuidadosamente considerada para evitar representaciones inexactas o estereotipadas que desvirtúen la riqueza y la profundidad de esta cultura. Los diseñadores y educadores no solo están transmitiendo información; están participando activamente en la construcción y preservación del valor cultural de una civilización que ha sido fundamental en la historia de América, evitando caer en simplificaciones o tergiversaciones que desvirtúen su verdadera esencia.¹⁹ La ética del diseño editorial en este contexto radica en la necesidad de representar fielmente la cultura maya, garantizando que las narrativas que se presentan sean inclusivas, respetuosas y basadas en investigaciones rigurosas. El objetivo no es únicamente garantizar que el público adquiera conocimiento, sino también promover un sentido de respeto, orgullo y aprecio por los bienes culturales que forman parte de su identidad, generando un impacto positivo tanto a nivel local como global.

Finalmente, el último beneficio de un enfoque ético y socialmente consciente en el diseño editorial es la conservación cultural del legado maya. A medida que los materiales educativos logran conectar a las personas con su patrimonio, se construye un sentido de continuidad cultural que trasciende las generaciones. Esta continuidad es vital para la civilización maya con todo su esplendor histórico, siga viva en la memoria colectiva y continúe siendo una fuente de identidad y orgullo para los guatemaltecos. Este proceso no solo garantiza la preservación física de los bienes culturales, sino que también asegura que los valores, creencias y conocimientos de la civilización maya sean transmitidos y celebrados por las generaciones venideras. Así, el diseño editorial se convierte en una herramienta poderosa tanto para la educación como para la preservación activa de un patrimonio que pertenece a Guatemala y al mundo entero. Este compromiso con la preservación cultural contribuye a fortalecer los lazos entre las comunidades locales y su herencia ancestral, al mismo tiempo que proyecta una imagen de Guatemala como un país comprometido con la conservación de su legado histórico.

Es fundamental que estos esfuerzos por conservar y difundir la cultura maya no se queden únicamente en el ámbito local. Esta cultura tiene un valor invaluable a nivel global, ya que representa un capítulo único e irremplazable de la historia de la humanidad. El diseño editorial, con sus herramientas visuales y narrativas, puede servir como puente entre Guatemala y el resto del mundo, ayudando a proyectar la gran riqueza de este legado a audiencias internacionales. Al hacerlo, no solo se promueve el turismo cultural, sino también un mayor entendimiento y apreciación por parte de la comunidad global hacia las contribuciones de la civilización maya a la humanidad, garantizando que su legado trascienda fronteras y sea valorado en su justa medida.

¹⁹ «Nuevas tecnologías para difundir el Patrimonio Cultural: las reconstrucciones virtuales en España», Universidad de Granada, acceso el 21 de agosto 2024 .<https://digibug.ugr.es/handle/10481/61437>

El desafío también radica en adaptar los mensajes y formatos de los materiales educativos para que resuenen con audiencias diversas, incluyendo estudiantes, investigadores, turistas y habitantes locales. El uso de tecnologías interactivas, narrativas visuales dinámicas y recursos bilingües puede ser clave para aumentar la accesibilidad y la relevancia de estos materiales. Al integrar herramientas modernas, como aplicaciones digitales o realidad aumentada, se puede crear una experiencia inmersiva que permita a los usuarios conectarse emocionalmente con los valores y conocimientos mayas, fortaleciendo su impacto educativo y cultural.

Además, la preservación del legado maya también puede tener un impacto positivo en el ámbito económico y social. La promoción de la cultura maya fomenta el turismo sostenible, y crea oportunidades significativas para las comunidades locales. Por ejemplo, el desarrollo de iniciativas culturales puede incentivar la producción y comercialización de productos artesanales, así como la organización de talleres y actividades que permitan a los turistas y las nuevas generaciones involucrarse directamente con las tradiciones mayas. Esto no solo ayuda a preservar el patrimonio cultural, sino que también fortalece el tejido social y económico de las comunidades, garantizando que el legado maya siga vivo y continúe siendo un motor de desarrollo para el país.

El fortalecimiento de la economía local mediante la promoción del cultural puede convertirse en un catalizador para mejorar la calidad de vida de las comunidades mayas. Los ingresos generados por el turismo cultural y las actividades relacionadas con la difusión del legado maya pueden invertirse en educación, infraestructura y proyectos comunitarios, creando un ciclo sostenible de desarrollo. Esto es especialmente importante para garantizar que las propias comunidades sean las protagonistas en la preservación de su cultura, empoderándolas para tomar decisiones informadas sobre cómo desean representar y compartir su legado con el resto del mundo. En este sentido, el diseño editorial y las iniciativas educativas no solo preservan el pasado, sino que también construyen un futuro más equitativo y conectado para las comunidades locales.

Para poder trascender barreras geográficas, lingüísticas y sociales para garantizar la preservación activa de la cultura maya es una opción certera el diseño editorial al utilizarlo como herramienta educativa y cultural. A través de narrativas auténticas, recursos accesibles y un enfoque ético, es posible no solo fortalecer la conexión de las comunidades locales con su herencia, sino también proyectar este legado a nivel global. Al hacerlo, no solo se protege la riqueza cultural de una civilización única, sino que también se asegura que las generaciones futuras, tanto en Guatemala como en el resto del mundo, puedan apreciar y celebrar la herencia de los mayas como un testimonio perdurable de la creatividad, el conocimiento y la resiliencia humana.

Dimensión estética y funcional

| La importancia del diseño editorial y la integración de recursos

El diseño editorial de material impreso exige una integración armoniosa de elementos estéticos y funcionales para lograr un producto final que sea visualmente atractivo y altamente efectivo en la comunicación de su mensaje. Este equilibrio no solo busca captar la atención del lector, sino que también tiene el propósito de facilitar la comprensión del contenido, guiándose a través de una experiencia informativa y visualmente coherente. La clave está en lograr una presentación donde cada elemento cumpla un propósito, desde los gráficos hasta la disposición del texto, generando un impacto que trascienda lo meramente visual para convertirse en una herramienta de comunicación efectiva. Esto es especialmente relevante en un mundo donde los usuarios están constantemente expuestos a una gran cantidad de información y necesitan estímulos visuales que los conecten de manera inmediata con el mensaje.

Por esa razón, el diseño editorial no se limita únicamente a la estética, sino que también implica una estrategia que contempla la funcionalidad del material, ya sea impreso o digital. Elementos como la legibilidad, el equilibrio entre espacios negativos y positivos, y la jerarquía visual deben ser cuidadosamente considerados para garantizar que el contenido sea accesible y comprensible para el público objetivo. Este enfoque no solo mejora la experiencia del usuario, sino que también asegura que el material cumpla su propósito comunicativo de manera efectiva y memorable.

En la especialización de diseño editorial, el enfoque en tendencias como los diseños modulares juega un papel importante en la organización del contenido. Este enfoque permite dividir el espacio en bloques independientes que facilitan la jerarquización de la información.²⁰ Además, proporciona flexibilidad para adaptar el diseño a diferentes formatos o dispositivos sin perder coherencia visual. La adaptabilidad de los diseños modulares es especialmente relevante en la actualidad, donde el contenido necesita funcionar tanto en formatos impresos como en plataformas digitales. Esta versatilidad asegura que el diseño sea funcional en diversos contextos, optimizando la experiencia del lector en cualquier medio. A este aspecto funcional se le suman las ilustraciones vectorizadas, elementos gráficos y fotografías, que no solo añaden valor estético, sino que también refuerzan el mensaje que se desea comunicar. Por ejemplo, la utilización de ilustraciones vectorizadas permite crear representaciones visuales precisas y escalables, ideales para transmitir ideas de manera clara y atractiva. Estas ilustraciones tienen la capacidad de simplificar conceptos complejos, haciendo más comprensibles para el público, al tiempo que aportan una estética moderna y profesional al diseño. En combinación con elementos gráficos y fotografías,

²⁰ «Diseño modular», 4R Soluciones Blog, acceso el 27 de agosto 2024. <https://www.4rsoluciones.com/blog/dise-no-modular-integrar-distintos-tipos-contenido-la-pantalla/>

estos componentes no solo embellecen el material, sino que también estructuran la información de manera que sea accesible y comprensible para el lector. Las fotografías, por su parte, aportan realismo y conectan emocionalmente al público con el contenido, mientras que los gráficos pueden ser utilizados para visualizar datos de forma clara y efectiva.

La cromatología, fundamentada en la Psicología del color, según Alejandro Lenís aporta una dimensión esencial al diseño. Los colores no solo atraen visualmente, sino que también evocan emociones y estados de ánimo específicos en el lector. Por ejemplo, tonos cálidos como el rojo o el amarillo pueden generar sensaciones de entusiasmo o energía, mientras que los tonos fríos como el azul o el verde suelen evocar tranquilidad y confianza, esto es importante para lograr una conexión más profunda con el contenido.²¹ La elección consciente de la paleta de colores, basada en principios psicológicos, permite al diseñador dirigir la percepción del lector y resaltar los elementos más importantes del material impreso. No solo se trata de una cuestión estética, sino de una estrategia para crear una experiencia emocional más rica que conecta profundamente con el usuario.

El uso de colores contrastantes para destacar información clave o el uso de gamas tonales coherentes para reforzar un ambiente particular son solo algunas de las tácticas que un diseñador puede emplear para maximizar el impacto del diseño. Además, la combinación adecuada de colores puede guiar al lector a través del contenido de forma intuitiva, marcando puntos de interés y jerarquizando la información. Por ejemplo, los colores vibrantes pueden ser utilizados para captar la atención en encabezados o gráficos importantes, mientras que tonos más neutros ayudan a equilibrar el diseño y mantener un enfoque armónico. En este contexto, la cromatología se convierte en una herramienta poderosa para transformar el diseño en una experiencia sensorial y emocional que conecta profundamente con el lector.

La tipografía, según lo expuesto en “El arte de las tipografías” de Laura Meseger, es otro componente fundamental.²² La tipografía adecuada no solo contribuye a la estética del diseño, sino que también mejora la legibilidad y la jerarquía de la información. La selección de fuentes tipográficas que se alineen con el tono y propósito del material es crucial para garantizar que el mensaje se comunique de manera clara y efectiva. Además, la tipografía actúa como un elemento de identidad visual que refuerza el carácter y la intención del contenido. Por ejemplo, una tipografía serifada puede evocar seriedad y tradición, mientras que una sans serif es más adecuada para diseños modernos y minimalistas. Además, el uso adecuado de las jerarquías tipográficas (títulos, subtítulos, cuerpo de texto) garantiza que el lector sepa dónde enfocar su atención en cada momento, lo que facilita la navegación por el contenido. Así, la tipografía no es solo un recurso decorativo, sino una herramienta clave para estructurar la información y dirigir la atención del lector.²³

21 «Psicología del color», Studocu, acceso el 21 de agosto 2024. <https://www.studocu.com/es-mx/document/facultad-de-ciencias-de-la-comunicacion/disenio-digital-de-la-imagen/psicologia-tipo-web-kkkk/92895910>

22 «Laura Meseger: El poder de la tipografía», Iberia, acceso el 21 de agosto 2024. <https://www.talentoabordo.com/es/disenio/laura-meseger-tipografia>

23 «Fuentes Serif y Sans Serif: ¿en qué se diferencian?», Visme, acceso el 28 de agosto 2024. <https://visme.co/blog/es/fuentes-serif/>

La composición, en términos de diagramación, maquetación, retícula y simetría, define la estructura visual del material impreso. Una composición bien planificada asegura que todos los elementos del diseño estén organizados de manera lógica y equilibrada, facilitando la navegación del lector a través del contenido. El uso de retículas proporciona una estructura subyacente que asegura la coherencia en la disposición de textos e imágenes, mientras que la simetría o la asimetría se utilizan para crear dinamismo o estabilidad visual, según lo requiera el diseño.²⁴ La diagramación también tiene un impacto directo en cómo se percibe el material: una disposición clara y bien ordenada no solo hace que el contenido sea más fácil de leer, sino que también proyecta profesionalismo y cuidado en los detalles.²⁵

Una buena maquetación no solo refuerza la eficacia del mensaje, sino que también asegura que la atención del lector se mantenga en el contenido sin distracciones innecesarias. Al equilibrar los elementos visuales y textuales, la composición permite que el diseño fluya de manera orgánica, asegurando que cada parte del contenido cumpla su función dentro del conjunto. Además, el uso estratégico de la retícula garantiza que incluso los diseños más complejos mantengan una apariencia cohesionada y profesional, lo que es esencial para captar y retener la atención del público.

24 «Estudio de los métodos de diseño modular y sus aplicaciones», Universidad Zaragoza, acceso el 21 de agosto 2024. <https://zaguan.unizar.es/record/63678>

25 «10 consejos de maquetación para tu proyecto editorial», La granja, acceso el 28 de agosto 2024. <https://lagranjaeditorial.com/2021/02/03/10-consejos-maquetacion-proyecto-editorial/>

A large, stylized teal number '5' serves as a background element, spanning most of the width and height of the page. It has a thick, solid teal fill.

Capítulo

Definición Creativa

Brief

Descripción de la estrategia de la pieza de diseño

Insight

Concepto Creativo

Premisas de Diseño

Códigos Visuales

Brief

| Nombre del proyecto

Catálogo de piezas para el Museo Maya de Atitlán (MUMA)

| Cliente

Fundación la Ruta Maya

| Antecedentes

Ubicación:

Panajachel, Guatemala, en el Hotel Atitlán.

Colaboradores:

Hotel Atitlán y la Fundación la Ruta Maya.

Objetivo del Museo:

Fomentar la educación cultural entre los estudiantes de la región y arqueólogos a través de exhibiciones y programas educativos sobre la cultura maya.

| Objetivos

- Desarrollar un catálogo impreso y digital que documente y destaque las piezas que estarán en exposición en el museo.
- Proporcionar información detallada y precisa sobre cada pieza, incluyendo su historia, procedencia y significado cultural.
- Asegurar que el diseño y la diagramación del catálogo reflejen la esencia y la riqueza de la cultura maya.
- Crear un recurso que sea tanto educativo como estéticamente atractivo, sirviendo como un complemento esencial para la experiencia de los visitantes del museo.

| Grupo objetivo

Principal

Estudiantes de la región y arqueólogos.

Secundario

Visitantes locales e internacionales, investigadores, y la comunidad en general interesada en la cultura maya.

| Mensaje clave

- Promover y preservar la riqueza cultural de la civilización maya.
- Educar e inspirar a través de la historia y los logros de los mayas.
- Crear un espacio accesible y atractivo para el aprendizaje y la investigación cultural.

| Tono y manera

Tono:

Educativo, inspirador y accesible.

Manera:

Comunicarse de forma clara y respetuosa, valorando el conocimiento y la curiosidad del público. Utilizando un lenguaje que sea comprensible para el público general pero con suficiente profundidad para satisfacer a expertos y académicos. El diseño visual debe ser atractivo y evocador, respetando siempre el contexto cultural.

| Beneficios

- Acceso exclusivo a una rica colección de artefactos mayas.
- Programas educativos diseñados específicamente para estudiantes y arqueólogos.
- Ubicación en un entorno pintoresco y culturalmente significativo en el Hotel Atitlán.

| USP (promesa única de venta)

¿Qué le vamos a ofrecer para convencerlo sobre la propuesta de valor?

Un catálogo único que no solo sirve como un registro de la exposición, sino que también proporciona una experiencia educativa y visualmente enriquecedora.

| Not take away

¿Qué es lo que quiero que el cliente se quede en la mente?

El catálogo del MUMA es una herramienta esencial para comprender y apreciar la riqueza cultural de la civilización maya.

| Reason why

- El respaldo de expertos en arqueología y la Fundación la Ruta Maya para asegurar la precisión y relevancia de la información.
- Colecciones y artefactos auténticos que ofrecen una visión profunda de la civilización maya.
- Uso de materiales de alta calidad para la impresión, asegurando la durabilidad y el atractivo del catálogo.

| Elementos clave

Contenido:

Descripción detallada de cada pieza en exposición, incluyendo su historia, origen, uso y significado cultural.

Fotografías:

Imágenes de alta calidad de las piezas, presentadas de manera que resalten su belleza y detalle.

Diseño y Diagramación:

Un diseño que refleje la estética y los simbolismos de la cultura maya, utilizando colores y patrones que complementen el contenido sin distraer.

Estructura:

El catálogo debe estar organizado de manera lógica, facilitando la navegación y el acceso a la información.

| Competencia

- Material en sitios web con información de la cultura maya.
- Otros Catálogos de Museos.
- Publicaciones Educativas.

Descripción de la estrategia de la pieza de diseño



La estrategia para el catálogo del Museo Maya de Atitlán se basará en un enfoque modular que organice la información de las piezas arqueológicas, combinando una paleta de colores inspirada en los colores utilizados en el traje típico de Sololá con tipografías legibles y gráficos que evoquen la iconografía de esta civilización. Además, incluirá fotografías de alta calidad, elementos visuales que conecten las piezas con su contexto histórico para proporcionar una experiencia educativa inmersiva y atractiva para los visitantes.

Insight

| Factores psicológicos sociales

Cultura:

El grupo objetivo, busca formas de reconectar con su herencia cultural, pero no a través de métodos tradicionales como libros de texto, sino mediante experiencias que hagan su cultura más accesible, interactiva y emocionante.

Tecnología e Innovación:

Son entusiastas con el uso de la tecnología, redes sociales y recursos digitales a su alcance.

Estatus:

No buscan un estatus social, la identificación y el orgullo por su herencia cultural pueden convertirse en una forma de distinción personal.

| Grupos de influencia

- **La Familia y grupos cercanos:**

La familia es la principal fuente clave de influencia en la transmisión de valores culturales.

- **Grupos Sociales:**

Los amigos y compañeros de clase también juegan un papel importante. El grupo objetivo tiende a formar comunidades unidas donde el sentido de identidad colectiva es fuerte.

- **Medios de comunicación:**

Especialmente las redes sociales, son una gran influencia, el grupo objetivo constantemente consume contenido visual y audiovisual.

| Motivaciones, intereses y actitudes

Motivaciones:

Buscan y quieren conocer más sobre la intrigante cultura, y así lograr sentirse conectados con ella.

Intereses:

Están interesados y les gusta participar en actividades innovadoras que involucren interacción con la tecnología y contenido visual atractivo. Además les gusta visitar lugares que les permitan interactuar de forma más directa con este entorno cultural.

Actitudes:

tienen un profundo respeto por el legado cultural maya, y buscan poder revivir esa conexión, están dispuestos a explorar nuevos métodos de aprendizaje.

| Insight desarrollados:

- Busco conectarme con un legado que sigue vivo
- Quiero descubrir los secretos de mi cultura, no solo aprender de libros.
- El orgullo nace cuando entiendes que la historia también es tuya.

| Insight seleccionado

“Quiero descubrir los secretos de mi cultura, no solo aprender de libros.”

Este insight refleja el deseo de una conexión más profunda y personal con la cultura maya por parte del grupo objetivo. Más que adquirir conocimiento académico, el público joven busca una experiencia inmersiva y significativa, donde pueda explorar los misterios, historias y tradiciones de su legado cultural de manera vivencial y emocional. Este insight revela la necesidad de generar una experiencia educativa que trascienda la teoría y los textos, enfocándose en la interacción directa y el descubrimiento.

Concepto creativo

| SCAMPER (técnica creativa)

Sustituir:

Cambiar los detalles históricos tradicionales por versiones más simplificadas o resumidas, acompañadas de íconos abstractos representen partes de la cultura maya, para dejar que los lectores completen la historia en su mente.

Combinar:

Combinar elementos visuales de arte prehispánico con gráficos modernos, creando una función que evoque tanto la ambigüedad como el misterio.

Adaptar:

Adaptar la narrativa visual a un estilo que refleje los intereses de los jóvenes, como a través del uso de gráficos más dinámicos, colores llamativos y textos que aludan a temas contemporáneos.

Modificar:

En lugar de ofrecer una cronología lineal, utilizar una presentación que revele piezas de forma gradual.

Proponer:

Usar citas históricas, mitos o leyendas mayas como claves o pistas que los visitantes puedan usar para descubrir más sobre las piezas expuestas.

Eliminar:

Eliminar detalles excesivos de texto, información técnica, y dejar que las imágenes hablen por sí mismas.

Reordenar:

Reorganizar la narrativa histórica para que comience con las partes más desconocidas o intrigantes de la cultura maya.

| Frases conceptuales desarrolladas:

- Legado eterno
- Tesoros del pasado
- Relatos a través del tiempo
- Tesoros del tiempo
- La historia, nuestro legado
- El misterio en la historia
- Misterio en nuestro legado inmortal
- Historia Misteriosa

| Mapa mental (técnica creativa)



Figura 10. Técnica creativa, mapa mental . Elaboración propia

| Frases conceptuales desarrolladas:

- Eco de los Ancestros
- Códigos Sagrados
- Luz del Pasado
- Memoria de Piedra
- Memoria en Piedra

| Relaciones forzadas (técnica creativa)

Palabras Seleccionadas: Arqueología | Novela

Arqueología:

- Historia
- Antiguo
- Civilizaciones
- Artesanías
- Mayas
- Piramides
- Piedra
- Ruinas
- Selva

Novela:

- Historia
- Ficción
- Romance
- Misterio
- Relato
- Experiencia
- Narrativa
- Obra
- Trama

| Frases conceptuales desarrolladas:

- Historia en la historia
- Misterio de los Mayas
- Experiencia en las Artesanías
- Relato en piedra
- Historia en las ruinas
- Misterios de las civilizaciones

| Concepto creativo seleccionado

“Historia Misteriosa”

Este concepto se basa en la idea de que la historia está llena de enigmas y secretos por descubrir. En el caso de la civilización maya resalta el concepto de cómo a pesar de los conocimientos que se tienen sobre esta cultura, aún existen elementos que permanecen ocultos o no completamente entendidos. Este enfoque busca atraer a los visitantes del museo haciéndolos partícipes de un viaje hacia lo desconocido, despertando su curiosidad e invitándolos a explorar el legado maya desde una perspectiva de asombro y descubrimiento. El catálogo educativo, bajo este concepto, no solo presentará hechos, sino que invitará a los lectores a reflexionar sobre los misterios que aún envuelven esta historia milenaria, haciendo que cada pieza exhibida sea una ventana a lo desconocido.

Premisas de diseño

| Paleta de color

Para la paleta de color del catálogo se estarán ocupando alrededor de 7 colores esto para poder diferenciar la variedad de secciones y para diferenciar los diferentes iconos que llevara el catálogo. Esta paleta de colores está inspirada en un textil tradicional maya del pueblo de San Lucas Tolimán, en Sololá. Los colores vibrantes reflejan la riqueza cultural y el arte textil de esta comunidad, donde cada tono tiene un significado especial. El modelo de color que utilizado es para la versión digital, que sería el modelo aditivo RGB (*Red, Green, Blue*).



Figura 11. Paleta desarrollada para el concepto creativo. Elaboración propia

| Tipografías

La tipografía es un elemento de gran importancia para darle personalidad y armonía a un diseño, principalmente a un material editorial ya que con la tipografía se le puede dar un toque de modernidad al diseño.

Titulares

Jaguar²⁶ Es una tipografía sans-serif de estilo condensado, reconocida por su diseño limpio y moderno. Se caracteriza por sus letras mayúsculas estilizadas, de trazo grueso y recto, lo que le otorga un aspecto robusto y minimalista. Jaguar es una tipografía con serifa que combina elegancia y modernidad, ideal para proyectos de branding y logotipos. Su diseño sofisticado y estilizado la hace perfecta para una amplia variedad de aplicaciones con un alto nivel de legibilidad.



Figura 12. Tipografía Jaguar. <https://elements.envato.com/es/jaguar-elegant-serif-font-typeface-B8XHLHV>

Cuerpos de Texto

Lato²⁷ Es una familia tipográfica sans-serif de estilo humanista, conocida por su equilibrio entre lo moderno y lo amigable. Es altamente legible en pantallas y en medios impresos, con formas de letras limpias y elegantes, junto a un toque de calidez en sus curvas. Lato es versátil y ofrece una amplia gama de pesos, lo que la hace adecuada tanto para títulos como para cuerpo de texto, siendo popular en diseño web, branding y proyectos editoriales que requieren claridad y profesionalismo.



Figura 13. Tipografía Lato. <https://font.download/images/thumb/14882/lato-1110x492-6c578035c1.jpg>

26 «Jaguar», Acceso el 12 de Septiembre de 2024, <https://elements.envato.com/es/jaguar-elegant-serif-font-typeface-B8XHLHV>

27 «Lato», Acceso el 15 de Septiembre de 2024, <https://font.download/font/lato>



Figura 14. Diseños con retícula modular, <https://www.pinterest.com/pin/3870349672928289/>

Retícula

Retícula Modular:

La retícula modular optimiza tanto el diseño como la funcionalidad del catálogo, brindando una experiencia de lectura más clara y atractiva.



Figura 15. Moodboard de ejemplos del tipo de fotografías a utilizar, proporcionadas por la Directora de la Fundación.

Figura fotografía / iconografía

El uso de fotografías dentro del catálogo es de suma importancia, ya que lo que se necesita es que estas tengan el foco principal dentro del catálogo, para esto se utilizarán fotografías de catálogo, proporcionadas por la fundación.

Códigos visuales

Aspecto estético:

El aspecto estético de este proyecto se centra en crear una experiencia visual cautivadora que refleje el misterio y la riqueza de la cultura maya. A través de colores representativos del departamento que crean esa conexión entre las personas y la historia, junto con ilustraciones y gráficos inspirados en los símbolos mayas, el diseño busca atraer a los jóvenes y mantener su interés. Las imágenes y elementos visuales no solo embellecen, sino que transmiten el legado de una civilización que aún vive en el entorno natural de Panajachel.

Aspecto didáctico:

Desde el aspecto didáctico, el catálogo no solo informa, sino que enseña de manera interactiva, facilitando un aprendizaje más allá de lo convencional. Cada pieza arqueológica se presenta con información clara y accesible que permite a los visitantes, especialmente a los jóvenes, explorar y entender el significado cultural y la historia detrás de cada objeto. El objetivo es que los visitantes no solo aprendan, sino que se sientan motivados a profundizar en su herencia cultural de una manera entretenida y envolvente.

Aspecto morfológico:

El aspecto morfológico del diseño está basado en una estructura modular que organiza de manera lógica y coherente el contenido. Se utilizan formas geométricas inspiradas en la arquitectura y el arte maya para delimitar secciones y guiar al lector a través de la información de forma fluida. La tipografía y los elementos gráficos están cuidadosamente seleccionados para armonizar con la temática del proyecto, asegurando una identidad visual única que refuerce el concepto de “Historia Misteriosa”.

Aspecto sintáctico:

En el aspecto sintáctico, el catálogo sigue un diseño equilibrado y estructurado que facilita la navegación. La jerarquía visual está bien definida, permitiendo que el lector identifique rápidamente los elementos más importantes, como títulos, descripciones y datos clave. El uso de retículas asegura una disposición clara y ordenada de las imágenes y el texto, manteniendo una cohesión visual que guía al lector de forma natural a través de cada página.

A large, stylized orange graphic resembling a calligraphic flourish or a stylized letter 'M' is positioned behind the text. It features thick, flowing lines that curve upwards and then downwards, creating a sense of movement and elegance.

Capítulo

Producción Gráfica

Previsualización

Nivel de Producción Gráfica 1

Nivel de Producción Gráfica 2

Nivel de Producción Gráfica 3

Propuesta Gráfica Final Fundamentada

Vista Preliminar de la Pieza Gráfica

Lineamientos para la puesta en práctica

Honorarios

Previsualización

| Definición del proyecto A

Desarrollo de un catálogo único y representativo para El Museo Maya de Atitlán ubicado en el pintoresco entorno del Hotel Atitlán en Panajachel, Guatemala, que está por a abrir sus puertas. Este catálogo servirá como una herramienta educativa y un recurso visual para los visitantes, proporcionando información exhaustiva sobre cada pieza, incluyendo su historia, procedencia y significado cultural.

| Piezas de diseño

Material editorial:

- Portada
- Créditos
- Índice
- Portadillas
- Páginas Internas (Solo texto, Texto e imagen, Tablas)
- Bibliografía
- Anexos
- Contraportada

Nivel de producción gráfica 1

| Pieza gráfica

Objetivo: Realizar un catálogo de las piezas top para el Museo Maya de Atitlán (MUMA) de la Fundación la Ruta Maya.

Portada:

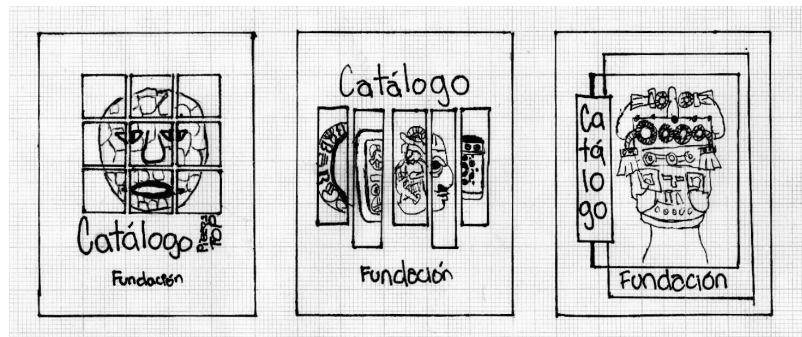


Figura 16. Bocetos manuales de portadas, elaboración propia.

Contraportada:

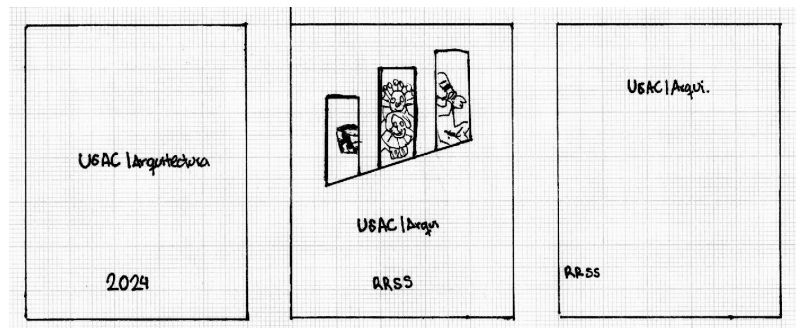


Figura 17. Bocetos manuales de contraportadas, elaboración propia.

Páginas internas:

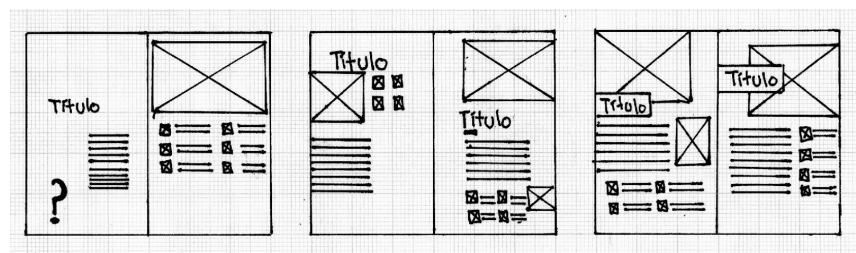


Figura 18. Bocetos manuales de páginas internas, elaboración propia.

Validación nivel 1

Autoevaluación

Se llevó a cabo una autoevaluación de las propuestas utilizando una tabla de evaluación, con el propósito de analizarlas y seleccionar la mejor para avanzar a la segunda fase de bocetaje. Se consideraron criterios como la composición visual, la memorabilidad, la jerarquía visual y la legibilidad. La escala utilizada fue de 1 a 5 puntos, donde 1 representa la calificación más baja y 5 la más alta.

Perfil del evaluador:

Nombre:

Katherine González - 201901678

Ocupación:

- Estudiante del Décimo semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico.
- Diseñadora multimedia en la agencia *Publicis Groupe* Guatemala.

Tabla 05. Tabla de evaluación de bocetos nivel 01 para el catálogo. Portada

Aspectos a evaluar	Portada		
	1	2	3
1 Composición Visual	5	3	4
2 Memorabilidad	3	2	3
3 Jerarquía visual	5	3	4
4 Legibilidad	4	4	4
5 Pertinencia Visual	4	2	4
TOTAL	21	14	19

(Fuente: Elaboración propia)

Tabla 06. Tabla de evaluación de bocetos nivel 01 para el catálogo. Contraportada

Aspectos a evaluar	Contraportada		
	1	2	3
1 Composición Visual	4	4	4
2 Memorabilidad	3	4	4
3 Jerarquía visual	2	3	4
4 Legibilidad	3	3	4
5 Pertinencia Visual	3	2	4
TOTAL	15	16	20

(Fuente: Elaboración propia)

Tabla 07. Tabla de evaluación de bocetos nivel 01 para el catálogo. Páginas internas.

Aspectos a evaluar	Pág, internas		
	1	2	3
1 Composición Visual	5	4	5
2 Memorabilidad	4	3	4
3 Jerarquía visual	5	4	3
4 Legibilidad	5	5	4
5 Pertinencia Visual	4	5	3
TOTAL	23	21	19

(Fuente: Elaboración propia)

| Resultados y decisión final

Portada:

Para la propuesta de portada la puntuación más alta la obtuvo la propuesta no. 1, la cual obtuvo los mejores resultados en composición visual, jerarquía visual, legibilidad y pertinencia visual.

Páginas internas:

Para las páginas internas la propuesta no. 1 fue la mejor puntuada cumpliendo con una estructura funcional, teniendo una mejor jerarquía visual.

Contraportada:

Para la contraportada la propuesta no. 3 fue la que obtuvo el mayor puntaje, siendo esta la más acorde al resto de propuestas obtenidas, principalmente a la portada, lo cual será un buen complemento.

Nivel de producción gráfica 2

| Pieza gráfica

Portada:

Fundamentación: Para la portada de la pieza, se optó por un fotomontaje que combina una fotografía de una máscara de jade, proporcionada por la fundación con una imagen de la maqueta de los papeles, creando así un efecto más realista. Esta elección se fundamenta en el estilo del fotomontaje, que guarda relación con el contexto de la máscara, ya que en su descubrimiento fue hallada en fragmentos y tuvo que ser reconstruida para lograr el resultado visible en la fotografía.

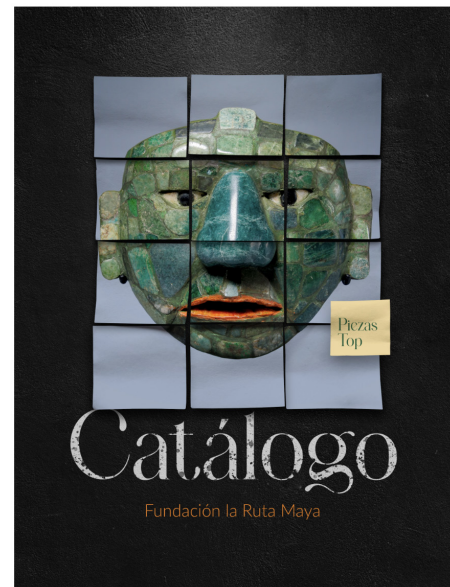


Figura 19. Boceto nivel 2, portada catálogo.
Elaboración propia

Páginas internas:

Fundamentación: Para las páginas internas, se optó por una estructura modular que permite mayor dinamismo en los textos, dado que las fotografías varían en características y tamaños. Esta flexibilidad es esencial para presentar de manera adecuada la información y las imágenes. Para resaltar los datos más importantes de cada pieza, se diseñaron íconos que destacan aspectos como materiales, técnicas, estado de conservación y medidas. En cuanto a las portadillas, se utilizó un diseño oscuro que aporta un toque de misterio. Cada sección incluye una pieza que se pierde en el fondo, complementada con una lupa que se superpone a una parte de la pieza, haciéndola más clara.



Figura 20. Boceto nivel 2, páginas internas y portadillas.
Elaboración propia

Validación nivel 2

| Descripción de validación

Técnica:

Se optó por utilizar una encuesta en *Google Forms* como herramienta clave para recopilar opiniones de diseñadores con experiencia para tomar en cuenta sus comentarios para poder hacer mejoras en la pieza para mejorar la calidad gráfica.

Muestra:

La validación de nivel de producción gráfica 2 se realizó con 15 profesionales del diseño, que tienen entre 3 y 20 años de experiencia.

Criterios de Evaluación:

- Relación de concepto creativo con la pieza
- Calidad gráfica
- Retícula
- Paleta de color
- Recorrido Visual
- Contenido

Descripción del proceso de validación

Para la validación con profesionales se realizaron las siguientes actividades:

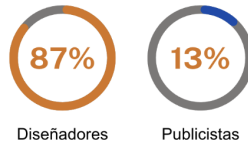
- Elaboración de evaluación para los profesionales a través de Google Forms. En este se describe el proyecto, concepto creativo, grupo objetivo y algunas vistas del proyecto elaborado. (Ver anexo 5.1) De igual manera se comparte un código QR con la encuesta.
- Se procede a buscar a profesionales del diseño para la validación del material.
- El día 30 de septiembre de 2024 se procedió a enviar la encuesta. En esta encuesta se incluyó información necesaria para dar a conocer el proyecto, cliente, concepto creativo, premisas de diseño y grupo objetivo.
- Se interpretaron los resultados obtenidos y se dio inicio a la implementación de los cambios pertinentes.



Encuesta

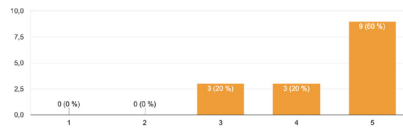
Resultados de validación

Profesión / grado académico:



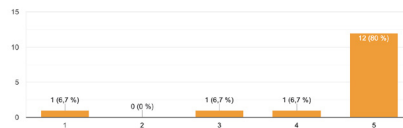
Un 87% son diseñadores gráficos, mientras que un 13% es publicista.

El concepto creativo aplicado en el diseño



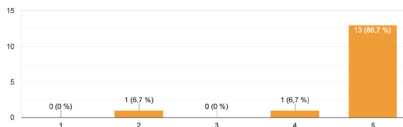
Un 60% considera que el concepto creativo está muy bien representado, mientras que un 40% considera que se puede mejorar.

Paleta de color relacionada a la temática



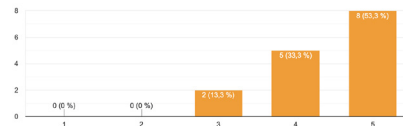
Un 80% considera que la paleta de color está muy bien relacionada con la temática de la pieza, mientras que un 20% considera que puede mejorar.

Las tipografías facilita la lectura



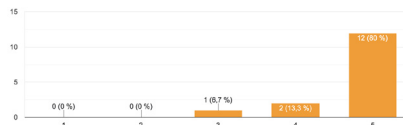
Un 86.7% consideran que la tipografía es fácil de leer, mientras que un 13.3% consideran que puede mejorar.

La estructura y composición de las páginas es coherente



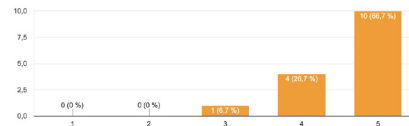
Un 53.3% considera que la estructura de la pieza es coherente, mientras un 46.6% consideran que puede mejorar, pero no está mal.

El uso de imágenes y gráficos es adecuado



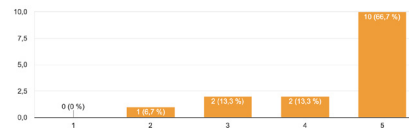
Un 80% considera que las imágenes y gráficos son adecuados, mientras que un 20% consideran que pueden mejorar.

La jerarquía visual es efectiva



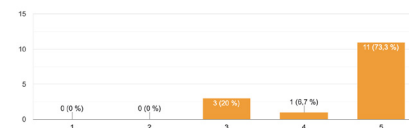
Un 66.7% considera que la jerarquía visual es efectiva, mientras que un 33.4% considera que puede mejorar.

La composición de la portada es



Un 66.7% considera que la portada es excelente, mientras que un 33.3% considera que puede mejorar.

La composición de las portadillas es:



Un 73.3% considera que la composición de las portadillas es excelente, mientras que un 26.7% considera que puede mejorar.

Figura 21 - 28. Gráficas de resultados de validación nivel 02 con el Grupo Objetivo. Formulario de Google

Algunos Comentarios:

«Tener cuidado con el grosor de cada ícono, ya que cada uno tiene distinto grosor, sería bueno corregirlo. Lo demás todo excelente.»

«Me gusta la diagramación, tal vez solo ir evaluando bien la distribución de los elementos, veo bien las páginas de los temas 1 y 2 pero el del 3 no se ve tan dinámico como los otros dos. Felicitaciones muy bonito.»

«Es un bonito trabajo, el concepto, la paleta de color, la tipografía muy bien elegidos, pero te falta pulir algunos detalles. Aquí te dejo algunas sugerencias que puedan ayudarte:

1. El código Qr es demasiado grande. Ocupa demasiado espacio visual lo que distrae y provoca mucha relevancia, la cual no debe tener.
2. El rectángulo inicial en los textos podría omitirse, es un recurso muy simple que roba espacio y si no se usa correctamente evita la unidad en el diseño. En todo caso se podría cambiar por alguna imagen iconográfica maya relacionada con el contenido de cada unidad.
3. La diagramación del texto necesita revisarse ya que en algunas páginas está alineada totalmente al margen y en otras no. En algunas páginas hay muchos espacios muertos y otras están muy saturadas. Eso hace que se vea desordenado y carente de sentido lógico.
4. La portada puede mejorar. La idea esta buena pero el mosaico puede mejorar, la imagen del máscara no está centrada., tiene más aire del lado derecho que del izquierdo, eso distrae un poco. El texto del post it debería verse como escrito a mano porque de lo contrario es como que se imprimió, lo cual hace que pierda el sentido de ese recurso visual.»

| Descripción y fundamentación de la decisión final

Portada:

Los profesionales en su mayoría consideran que la composición visual de la portada está muy bien, sin embargo con sus comentarios fueron muy puntuales en aspectos que podrían mejorar, tal como texturas en las tipografías, ajustes de alineación, entre otros.

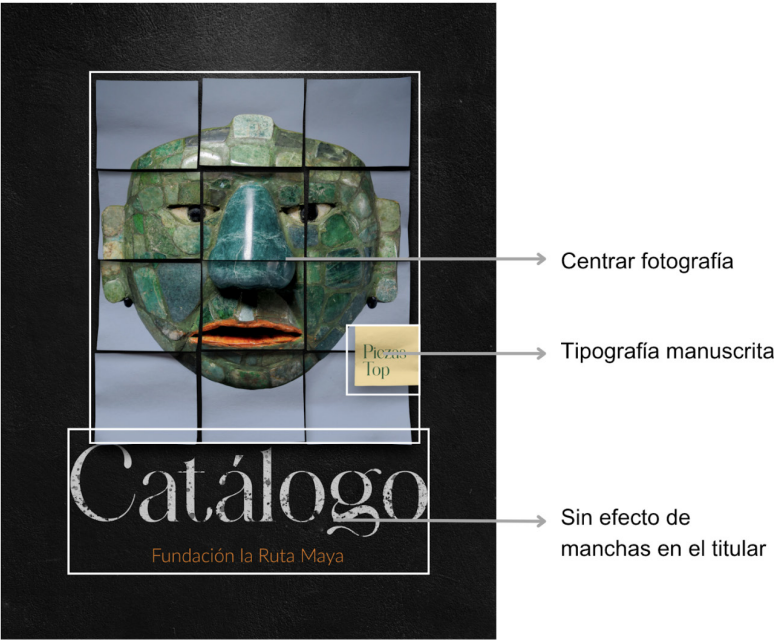


Figura 29. Propuesta de portada con indicadores de cambio. Elaboración propia

Páginas internas:

La mayoría de profesionales consideran que la jerarquía visual es buena, pero puede mejorar, debido a espacios muertos en algunas páginas y en otras se ve muy saturado de texto. Además de comentar sobre elementos visuales como lo son los íconos y códigos QR.



Figura 30. Propuesta de páginas internas con indicadores de cambio. Elaboración propia

Nivel de producción gráfica 3

Pieza gráfica

En este nivel se procede a realizar las correcciones en las piezas, tomando en cuenta los comentarios y sugerencias brindadas por los profesionales de diseño. Luego de tener las correcciones piezas, se puede continuar a la siguiente validación con el grupo objetivo y otra con personas capacitadas con el tema que trata la revista.

Portada:

Según recomendaciones se realizaron cambios en la alineación de la fotografía sobre el fotomontaje, así como distintos efectos que tenían las tipografías que causaban un ruido visual.

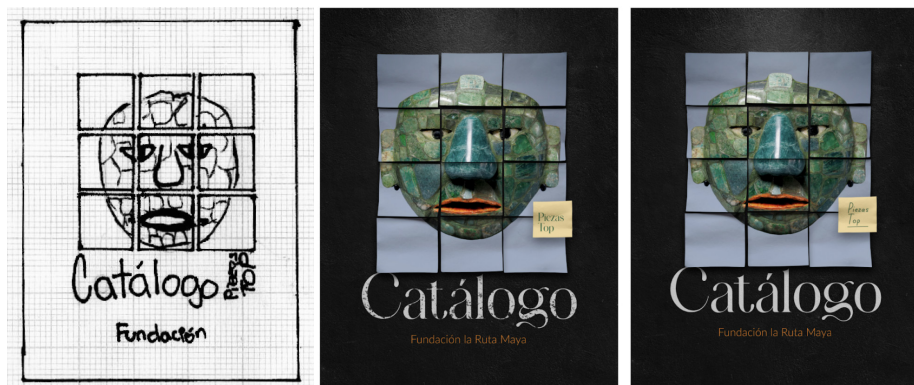


Figura 31. Cambios aplicados según sugerencias de los expertos en diseño para la portada. Elaboración propia

Páginas internas:

En el diseño de las páginas, según las recomendaciones de los expertos se optó por darles el mismo tratamiento a los trazos de los íconos, disminuir tamaño en las líneas que tenían cada página así como a los códigos QR; esto con el fin de que pueda verse más ordenada la información y con un buen balance entre texto e imagen.



Figura 32. Cambios aplicados según sugerencias de los expertos en diseño para las páginas internas. Elaboración propia

13

Descripción de validación

| Grupo objetivo

Técnica:

Se optó por utilizar una encuesta en *Google Forms* como herramienta clave para recopilar opiniones del grupo objetivo, esto con la finalidad de que puedan evaluar el material elaborado.

Muestra:

Esta validación se realizó con 32 personas, en su mayoría estudiantes de nivel diversificado - universitario, con edades entre 16 y 30 años.

Criterios de Evaluación:

- Calidad gráfica
- Jerarquía de elementos
- Recorrido Visual
- Contenido

Descripción del proceso de validación

Para la validación con el grupo objetivo se realizaron las siguientes actividades:

- Elaboración de evaluación para el grupo objetivo a través de un formulario de Google. En este se describe el proyecto, la institución, concepto creativo, y una vista previa del proyecto elaborado. (Ver anexo 5.2) De igual manera se comparte un código QR con la encuesta.

- Se procede a enviar el formulario a la directora de la fundación para que pueda distribuirlo en las personas que considere pertinentes.
- El día 10 de octubre de 2024 se procedió a enviar la encuesta. En esta encuesta se incluyó información necesaria para dar a conocer el proyecto y ver avances de la pieza.
- Se interpretaron los resultados obtenidos y se dio inicio a la implementación de los cambios pertinentes.



Encuesta

| Institución

Técnica:

Para la validación con expertos en el tema a tratar en la pieza se optó por utilizar una encuesta en *Google Forms* como herramienta clave para recopilar la evaluación del material elaborado.

Muestra:

Esta validación se realizó con 3 expertos que trabajan en la fundación, esto con el fin de que ellos puedan dar opiniones tanto de la información presentada en la pieza, así como del diseño en general.

Criterios de Evaluación:

- Calidad gráfica
- Jerarquía de elementos
- Recorrido Visual
- Contenido

Descripción del proceso de validación

Para la validación con profesionales se realizaron las siguientes actividades:

- Elaboración de evaluación para el grupo objetivo a través de un formulario de Google. En este se describe el proyecto, concepto creativo, premisas de diseño y una vista previa del proyecto elaborado. (Ver anexo 5.3) De igual manera se comparte un código QR con la encuesta.
- Se procede a buscar a estudiantes entre 16 y 30 años de edad para la validación del material.
- El día 10 de octubre de 2024 se procedió a enviar la encuesta. En esta encuesta se incluyó información necesaria para dar a conocer el proyecto, cliente y concepto creativo.
- Se interpretaron los resultados obtenidos y se dio inicio a la implementación de los cambios pertinentes.



Encuesta

| Resultados de validación

Edad	● 16 - 20 años ● 21 - 25 años ● 26 - 30 años	Un 40.6% tiene entre 16 y 20 años, así como entre 26 y 30 años, mientras que solo un 18.8% tienen entre 21 y 25 años.
Nivel educativo	● Primaria ● Básicos ● Diversificado ● Universitario	Un 46.9% tiene un nivel educativo de diversificado, un 37.5% con nivel universitario y solo un 15.6% con nivel básico.
Es interesante el diseño general	● Si ● No	A un 97% les resulta interesante el diseño general de la pieza.
Portada	● Si ● No	A un 93.8% les resulta atractivo el diseño final de la portada de la pieza.
Contenido fácil de entender	● Si ● No	Al 100% del grupo objetivo les resulta fácil de entender el contenido de la pieza.

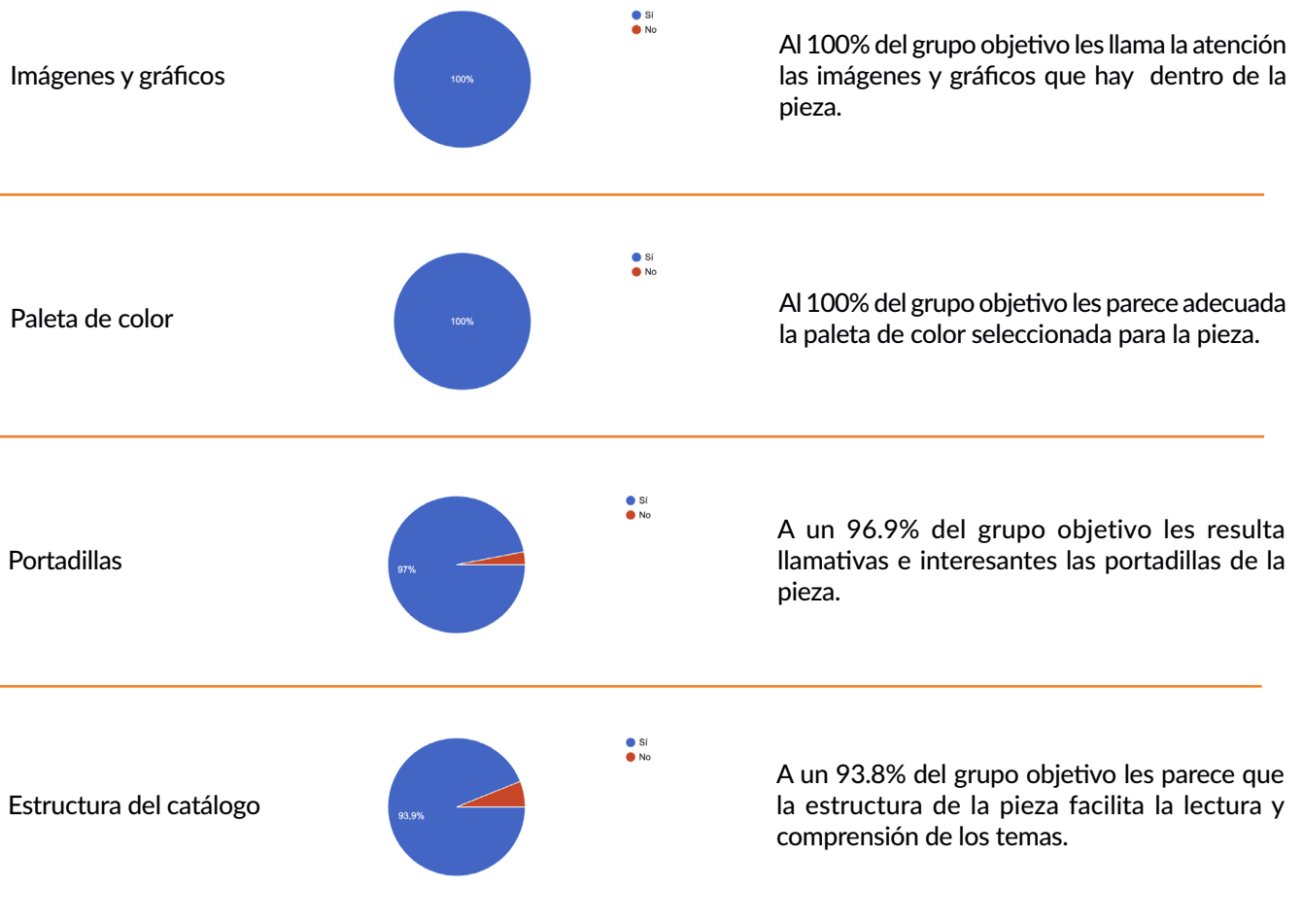
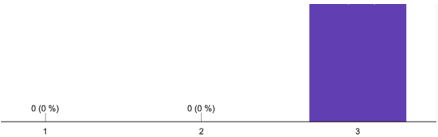


Figura 33 - 41. Gráficas de resultados de validación nivel 03 con el Grupo Objetivo. Formulario de Google

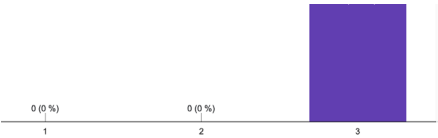
| Resultados de validación

Contenido refleja la historia y valores de la cultura maya



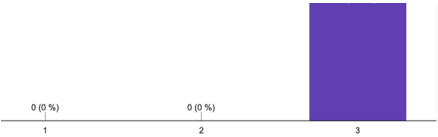
A un 100% le parece que el contenido refleja la cultura maya en la pieza en general.

Calidad Visual



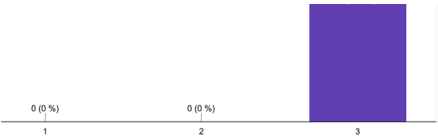
A un 100% le parece adecuada la calidad visual de la pieza en general.

Tipografía



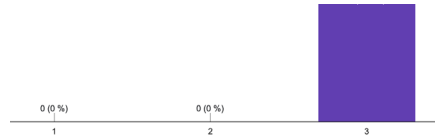
A un 100% le parece adecuada la tipografía seleccionada,

Estructura y composición



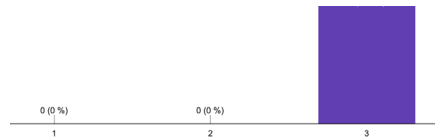
A un 100% le parece coherente la estructura y composición de las páginas de la pieza en general.

Jerarquía Visual



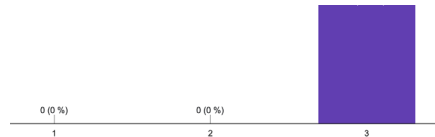
A un 100% le parece adecuada la jerarquía utilizada en la pieza en general.

Portada



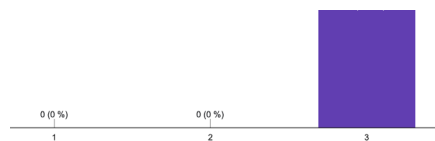
A un 100% le parece que la portada es lo suficientemente atractiva para su grupo objetivo.

Portadillas



A un 100% le parece que las portadillas reflejan adecuadamente el contenido de la pieza.

Estándares de calidad



A un 100% le parece que la pieza cumple los estándares de calidad que busca la fundación.

Figura 42 - 49. Gráficas de resultados de validación nivel 03 con el cliente. Formulario de Google

Propuesta gráfica final fundamentada

| Pieza gráfica

Después de completar las etapas de Producción Gráfica en tres niveles: Nivel 1, con el desarrollo inicial de propuestas; Nivel 2, en colaboración con profesionales de diseño, y Nivel 3, validado por el grupo objetivo y el cliente, se detallan a continuación las decisiones tomadas que condujeron a la creación del diseño final del material editorial.

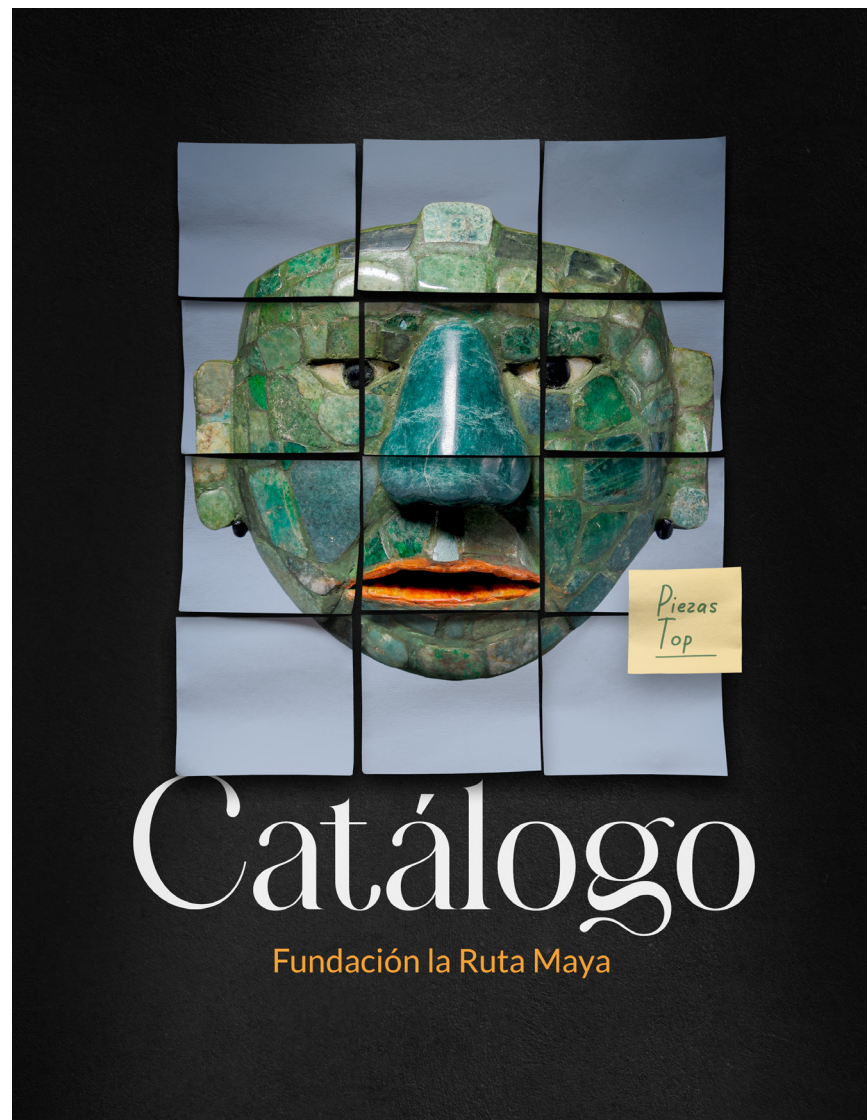


Figura 50. Portada final de catálogo para la Fundación Ruta Maya.
Elaboración propia

Portada:

Fundamentación: La portada del catálogo utiliza un fotomontaje de post-its para simbolizar la reconstrucción, mostrando una máscara de jade fragmentada que representa el proceso de recuperación arqueológica. El fondo negro aporta contraste, resaltando los tonos de la máscara y los post-its. Un post-it amarillo con la nota 'Piezas Top', introduce un toque de informalidad y autenticidad, simulando una nota de trabajo en un proceso de investigación y organización. El título 'Catálogo' y el nombre 'Fundación La Ruta Maya' se presentan en una tipografía elegante y legible, lo cual contribuye a la formalidad del diseño sin restar protagonismo a la imagen.



Figura 51. Mockup de la portada de catálogo para la Fundación Ruta Maya.
Mockups Design. <https://mockups-design.com/free-us-letter-catalog-mockup/>

Páginas internas:

Fundamentación: la diagramación de información, iconos, elementos e imágenes fueron maquetados por medio de una retícula modular, para poder tener más oportunidad de variar dependiendo la información que tenga cada pieza. El catálogo está dividido por secciones, por lo tanto detalles como el color del fondo del código QR, iconos y líneas cambian de color según la categoría de cada pieza.

Las portadillas tienen un fondo oscuro para lograr darle al diseño un toque de misterio y a su vez crea un fondo sobrio y elegante que resalta los colores que forman parte de la paleta de color. Este dirige la atención a las partes más importantes de la portadilla, como el número de la sección y el título. Cada sección incluye una pieza que se pierde en el fondo, complementada con una lupa que se superpone a una parte de la pieza, haciéndola más clara.



Figura 52. Páginas internas de catálogo para la Fundación Ruta Maya. Elaboración propia.



Figura 53. Portadillas de catálogo para la Fundación Ruta Maya. Elaboración propia.



Figura 54. Mockup de páginas internas de catálogo para la Fundación Ruta Maya. Mockups Design. <https://mockups-design.com/free-us-letter-catalog-mockup/>

Vista preliminar de la pieza gráfica

A continuación, se muestran las distintas vistas del material editorial desarrollado, incluyendo sus diferentes secciones.



Figura 55. Mockup de portada y contraportada. Mockups Design.
<https://mockups-design.com/free-us-letter-catalog-mockup/>



Figura 56. Mockups primeras páginas. Mockups Design.
<https://mockups-design.com/free-us-letter-catalog-mockup/>



Figura 57. Mockups de sección Esculturas y monumentos. Mockups Design. <https://mockups-design.com/free-us-letter-catalog-mockup/>

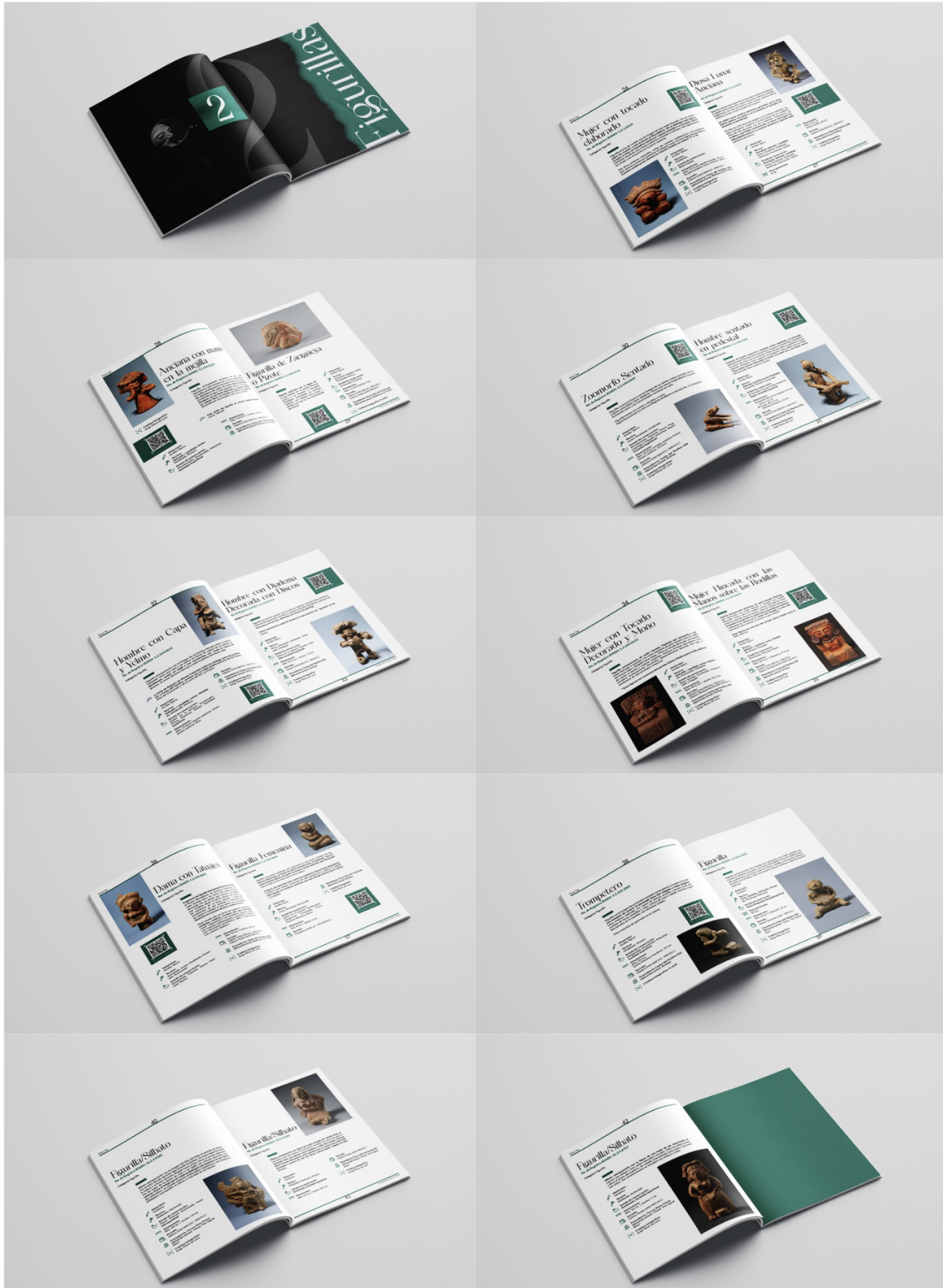


Figura 58. Mockups de sección Figurillas. Mockups Design.
<https://mockups-design.com/free-us-letter-catalog-mockup/>

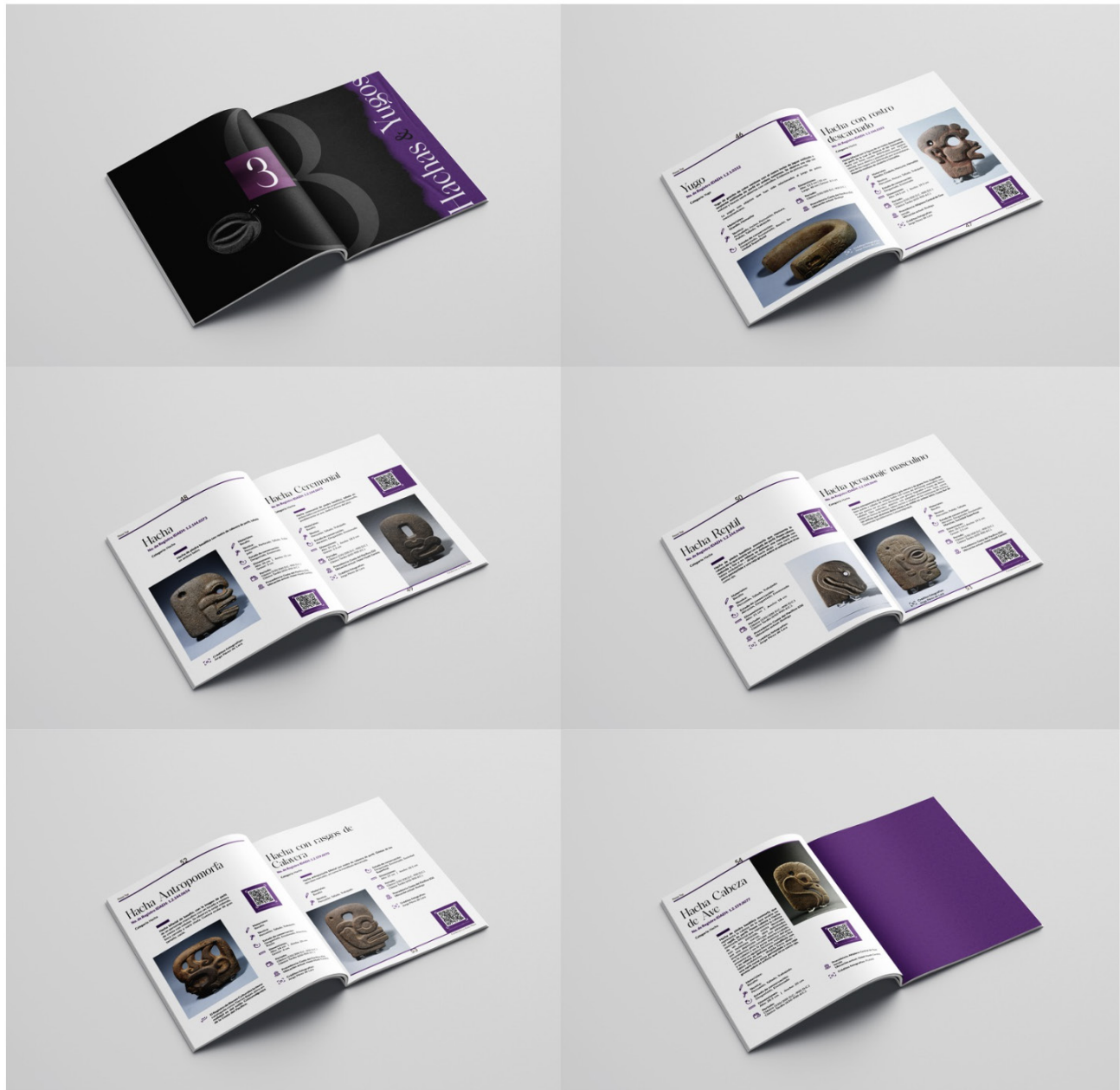


Figura 59. Mockups de sección Hachas y Yugos. Mockups Design.
<https://mockups-design.com/free-us-letter-catalog-mockup/>



Figura 60. Mockups de sección Incensarios y Urnas. Mockups Design.
<https://mockups-design.com/free-us-letter-catalog-mockup/>

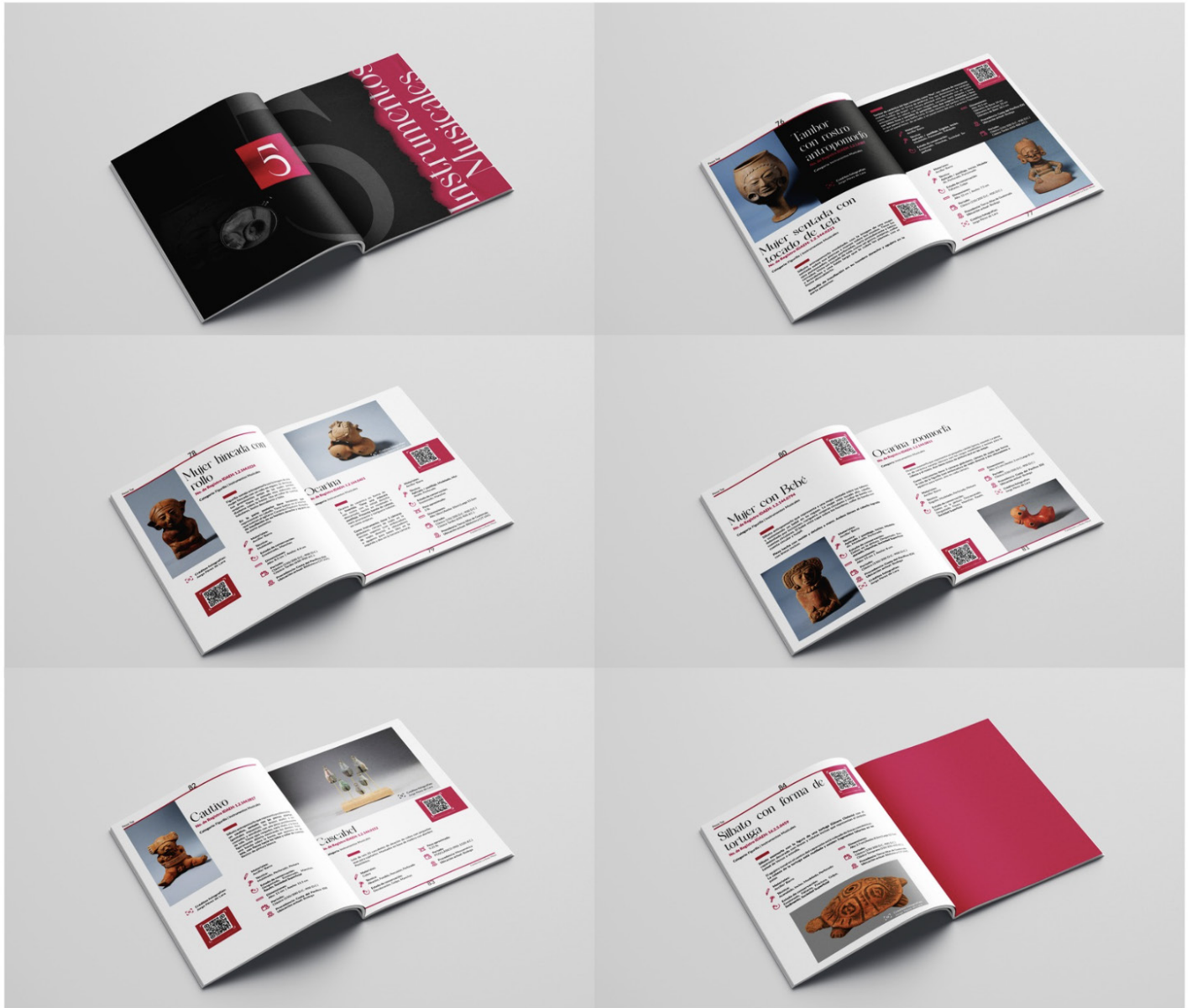


Figura 61. Mockups de sección Instrumentos Musicales. Mockups Design.
<https://mockups-design.com/free-us-letter-catalog-mockup/>



Figura 62. Mockups de sección Joyería. Mockups Design.
<https://mockups-design.com/free-us-letter-catalog-mockup/>



Figura 63. Mockups de sección Máscaras. Mockups Design.
<https://mockups-design.com/free-us-letter-catalog-mockup/>



Figura 64. Mockups de sección Objetos Especiales. Mockups Design.
<https://mockups-design.com/free-us-letter-catalog-mockup/>



Figura 65. Mockups de sección Sellos. Mockups Design.
<https://mockups-design.com/free-us-letter-catalog-mockup/>

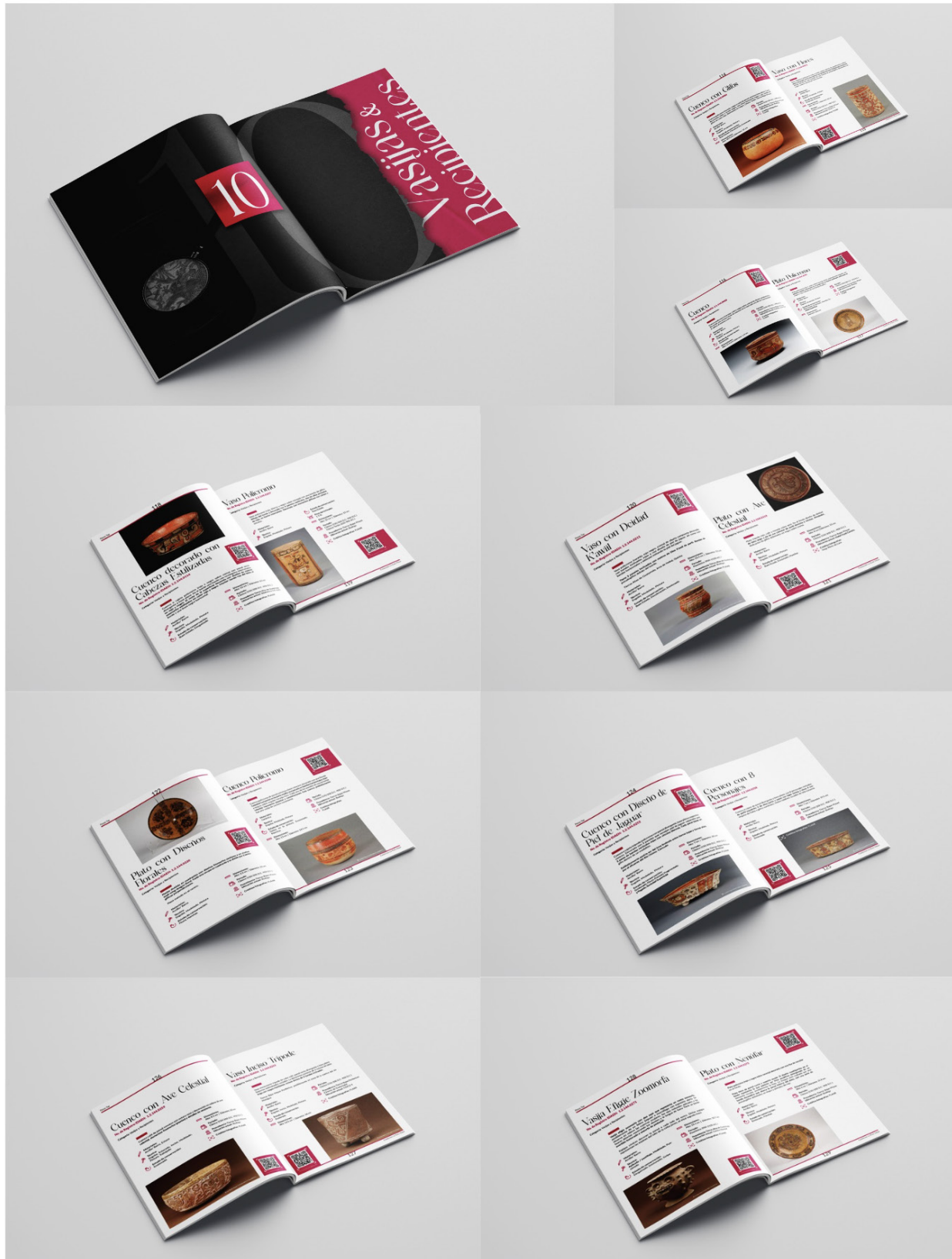


Figura 66. Mockups de sección Vasos y Recipientes, parte 1. Mockups Design.
<https://mockups-design.com/free-us-letter-catalog-mockup/>

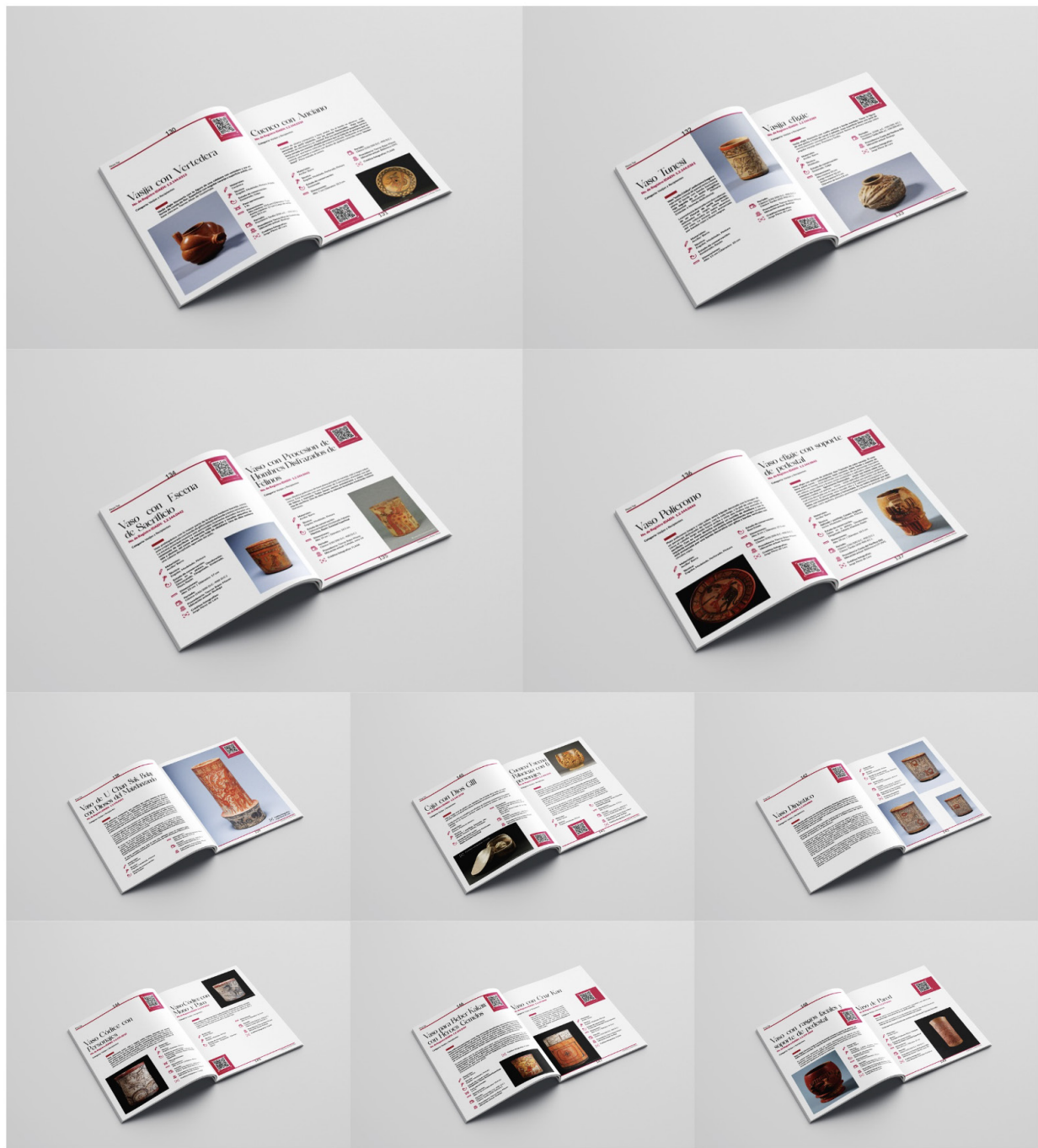


Figura 67. Mockups de sección Vasos y Recipientes, parte 2. Mockups Design. <https://mockups-design.com/free-us-letter-catalog-mockup/>



Figura 68. Mockups de sección Venenera y Botellitas. Mockups Design.
<https://mockups-design.com/free-us-letter-catalog-mockup/>



Figura 69. Mockups de sección Páginas finales. Mockups Design.
<https://mockups-design.com/free-us-letter-catalog-mockup/>



**Código QR de una vista previa
en formato digital**

Lineamientos para la propuesta en práctica

Con el objetivo de facilitar el uso correcto del material abordado se proponen las precisas instrucciones y pasos a seguir.

Instrucciones de utilización

Para el uso correcto del material elaborado, primero se entregará una carpeta con todos los materiales, incluyendo archivos editables y en formatos PDF y JPG, asegurando que cada material cuente con la calidad y las medidas necesarias para poder imprimir.

Para garantizar la calidad con la que fue diseñado el material se recomienda tomar en cuenta las siguientes recomendaciones:

- Proceso de reproducción: Imprimir el catálogo en su tamaño original que es 8.5 x 11 pulgadas, en papel couché mate de 100 g. a full color, en tiro y retiro, con un empastado de lujo con laminado.

En el caso de tener que editar o manipular este material es necesario seguir las siguientes instrucciones:

- Contar con los programas de diseño en su última versión para que el archivo no tenga errores, en específico InDesign
- Antes de abrir un archivo editable, asegúrate de tener instaladas las tipografías proporcionadas.
- Mantener íconos, colores y estilo de diagramación originales para preservar la legibilidad del diseño general del catálogo.

Tabla 08. Cotización para impresión de catálogo.

Cotización			
Aplicación	Tamaño	Observación	Precio
Catálogo	8.5x11	Couché mate	Q 835.75
Total			Q 835.75

Fuente: Elaboración propia. Las cotizaciones fueron realizadas en diferentes imprentas externas, durante el mes de octubre de 2024.

| Proceso de divulgación

Para maximizar la divulgación del catálogo y la información que contiene se recomienda compartir datos breves y atractivos en las redes sociales de la fundación. Esto permitirá atraer a más personas hacia la página web donde se publicará el catálogo, generando un mayor interés en el trabajo de la fundación. Es importante destacar que una promoción constante incrementa el interés de los usuarios; por lo tanto, al aplicar esta estrategia, el catálogo podrá alcanzar a un mayor número de lectores.

| Proceso de medición de resultados

La medición de los resultados se podrá ver reflejada a través de la cantidad de personas que ingresen a la página web de la fundación, analizando métricas como el número de visitas, el tiempo de permanencia en el sitio y las páginas más consultadas. Además, si se realiza divulgación a través de redes sociales, también se podría evaluar el impacto en las interacciones con las personas, incluyendo métricas como los “me gusta”, comentarios, compartidos y alcance de las publicaciones relacionadas con el catálogo. La directora, Sofía Paredes, será la responsable de monitorear estas interacciones tanto en la página web como en las redes sociales, asegurándose de realizar un análisis detallado que permita tomar decisiones estratégicas para maximizar el alcance y la participación del público.

Honorarios de diseño

| Total de horas reales de producción gráfica

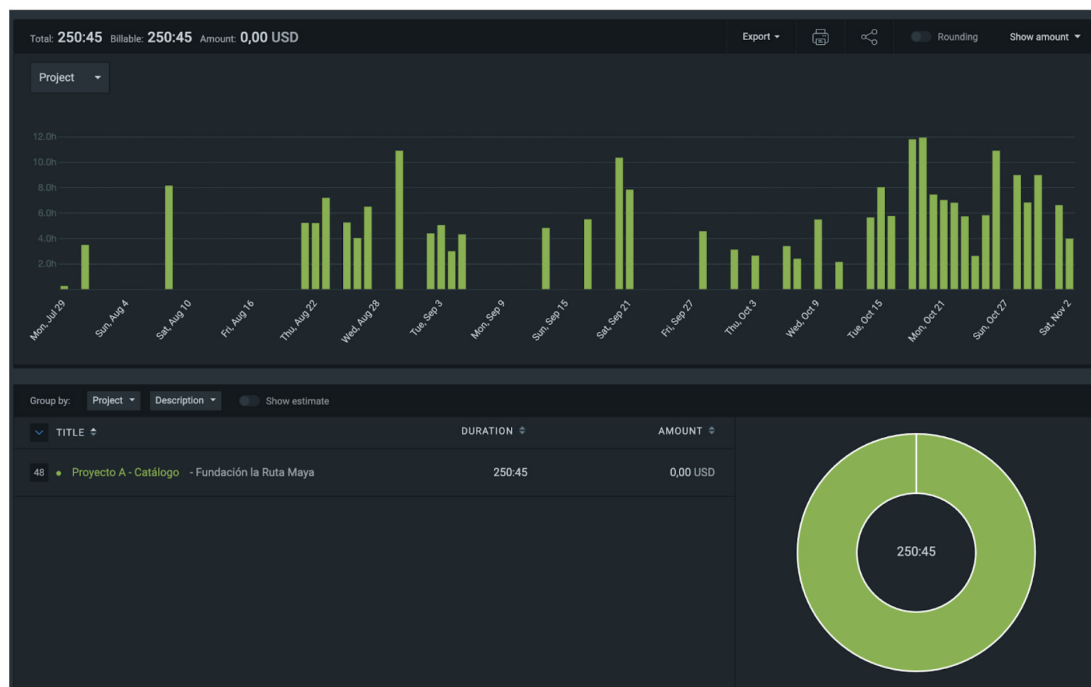


Figura 70. Total de horas reales de producción gráfica del proyecto A. Clockify

El total de horas de producción gráfica para la elaboración de la línea gráfica y diagramación del Catálogo para la Fundación la Ruta Maya fue de 251 horas aproximadamente.

| Insumos y costos reales

Tabla 09. Costo total de insumos utilizados durante el desarrollo del proyecto de graduación.

Insumos			
Descripción	Costo por hora	Cantidad de horas viajes	Total
Insumos de librería: lapiceros, sketchbook, portaminas, minas de repuesto, rapidografo rellenable, borrador, resaltador, papale bond.	Q 190.00	No aplica	Q190,00
Energía Eléctrica	Q0,61	251	Q153,11
Internet fijo	Q0,48		Q120,48
Internet móvil	Q0,24		Q60,24
Licencias de Adobe	Q0,32		Q80,32
Servicios Stream	Q0,07		Q17,57
Equipo de computo	Q1,05		Q263,55
Teléfono celular	Q0,75		Q188,25
Audífonos	Q0,20		Q50,20
Servicio de Uber	Q50,00	10	Q500,00
Total			Q1.623,72

Para más información sobre los datos de los costos proporcionados en esta tabla, consultar el capítulo 3.

| Costos por servicios técnicos

Tabla 10. Costo total de servicios técnicos por el desarrollo del proyecto de graduación.

Servicios Técnicos			
Descripción	Costo por página	Cantidad	Total
Diseño de portada y contraportada catálogo	Q570,00	2	Q1.140,00
Diagramación de página	Q190,00	162	Q30.780,00
Total			Q31.920,00

Fuente: Elaboración propia

El costo total de la página diagramada es el promedio elaborado por diferentes precios del mercado. El promedio se elaboró en base a los tarifarios de: AX Studios,²⁸ Link Estudio Gráfico²⁹ y Where in Guate.³⁰

28 «Tarifario Diseñadores 2022», AX Studios, acceso el 22 de octubre de 2024, <https://www.studios-ax.com/post/tarifario-dise%C3%B1adores-2022-actualizado>
29 «Tarifario» Link Estudio Gráfico, acceso el 22 de octubre de 2024, <https://www.linkestudiografico.com/preciodiseno>
30 «Servicio de Diseño Gráfico» Where in Guate, acceso el 22 de octubre de 2024, <https://www.whereinguate.com/disenograpico-2019/>

| Insumos y costos reales

Tabla 11. Costo total de servicios profesionales

Servicios Profesionales			
Descripción	Costo por hora	Tiempo	Total
Fase Diagnóstica	Q75,00	200	Q15.000,00
1. Sesión Inicial de Proceso Creativo: Presentación de protocolo y definición de Brief		5	Q375,00
2. Definición Creativa: Técnicas creativas, moodboard		15	Q1.125,00
3. Proceso de Conceptualización: Definición de <i>Insight</i> , concepto creativo y fundamentación.		13	Q975,00
3.1 Validación: Asesoría Conjunta, Correcciones		5	Q375,00
4. Premisas de diseño: <i>moodboard</i> , tipografías, paleta de color, elementos a utilizar y tipo de formato		10	Q750,00
5. Nivel de visualización 1: bocetaje a mano, estructura de diagramación, desarrollo de línea gráfica		38	Q2.850,00
5.1 Validación de Visualización 1: autoevaluar según los criterios		4	Q300,00
6. Nivel de visualización 2: Bocetos digitales, diagramación primeras páginas		15	Q1.125,00
6.1 Validación de visualización 2: Validación de la pieza con profesionales del diseño		5	Q375,00
7. Nivel de visualización 3: Diagramación catálogo completo		55	Q4.125,00
7.1 Validación de visualización 3: Validación con G.O. y cliente		6	Q450,00
8 Tabulación de resultados: Se analizan los resultados y cambios		6	Q450,00
9 Detalles preliminares		16	Q1.200,00
10 Presentación Final		8	Q600,00
11. Entrega artes finales		5	Q375,00
Total		406	Q30.450,00

Fuente: Elaboración propia. Los servicios profesionales fueron realizados con base en el estudio del mercado, durante el mes de octubre del 2024.

| Costos totales

Tabla 12. Costos totales.

Rubros	Total
Insumos	Q1.623,72
Servicios Técnicos	Q31.920,00
Servicios Profesionales	Q30.450,00
IVA (12% sobre servicios profesionales)	Q2.101,20
Total	Q66.094,92

Fuente: Elaboración propia

El costo total de este proyecto equivale a los materiales desarrollados como parte del Ejercicio Profesional Supervisado y Proyecto de Graduación, lo que constituye una contribución a la sociedad guatemalteca como retorno a la inversión realizada en la educación estatal.

A large, stylized purple number '57' serves as a background for the title. The '5' is composed of two main strokes, and the '7' has a thick horizontal top bar and a diagonal stem.

Capítulo

Síntesis del Proceso

Lecciones aprendidas

Conclusiones

Recomendaciones

Lecciones aprendidas

| Proceso de gestión del proyecto

- La planificación inicial bien estructurada fue fundamental para poder llevar a cabo cada etapa del proyecto, desde la investigación hasta la producción gráfica de la pieza.
- El cumplimiento de los procesos, según la planificación establecida, fue de suma importancia para desarrollar la pieza en el tiempo adecuado, lo que resultó en una calidad gráfica óptima.
- Se determinó que desarrollar herramientas de validación es clave para obtener opiniones y observaciones sobre aspectos que pueden pasarse por alto durante el avance del proyecto.
- Asimismo, se concluyó que la comunicación constante con el cliente es crucial durante todo el proceso, ya que esto ayudará a tener una retroalimentación constante, evitando trabajo innecesario.
- Por último, se aprendió que en el desarrollo del proyecto es de suma importancia administrar bien los tiempos y estar preparado para cualquier imprevisto que pueda surgir.

| Producción gráfica de la pieza

- Desde el proceso inicial, se aprendió que es de mucha importancia encontrar referencias de buena calidad para que en el proceso de bocetaje ya estén definidas las técnicas y tendencias a utilizar.
- Además, se destacó que es crucial poder interpretar de manera clara y efectiva las características, gustos y preferencias del grupo objetivo.
- Lograr desarrollar un concepto creativo y definir las premisas de diseño al inicio del proceso, fue de suma importancia para lograr mantener un diseño uniforme, con un estilo visual atractivo y relevante para el grupo objetivo.
- Se identificó como lección aprendida que la retroalimentación de cada validación en sus diferentes fases se debe tomar de forma constructiva, para poder lograr un proyecto con la mejor calidad posible. Sin embargo es importante que se debe analizar para poder evaluar qué comentarios se pueden aplicar para realizar un cambio funcional.

Conclusiones



A continuación se presentan las conclusiones del proyecto que dan respuesta por medio del logro e impacto a cada objetivo planteado (**Objetivo General:** Promover la apreciación del legado cultural maya mediante la creación de una experiencia educativa y enriquecedora para los visitantes del MUMA Museo Maya de Atitlán, utilizando recursos informativos detallados y precisos. **Objetivo De Comunicación Visual Institucional:** Desarrollar, en un plazo de seis meses, un catálogo visual exhaustivo que facilite la comprensión y apreciación del legado cultural maya. Este catálogo proporcionará información detallada y contextual sobre cada pieza en exposición, utilizando elementos visuales atractivos y claros para ayudar a los visitantes a conectar con el significado histórico y cultural de las piezas. **Objetivo De Diseño Gráfico:** Crear un catálogo visual y educativo que aborde las necesidades de comunicación visual de los visitantes del MUMA. El diseño del catálogo incluirá elementos visuales claros y atractivos, como infografías, ilustraciones y mapas contextuales, que faciliten la comprensión de la información. El catálogo se estructurará de manera lógica y coherente, utilizando una tipografía legible y colores temáticos que reflejan la cultura maya, esto permitirá a los visitantes explorar información adicional, mejorando su experiencia educativa y promoviendo una conexión profunda y significativa con el patrimonio cultural maya.)

| Logro

- Se cumple con el objetivo general del proyecto con la creación del catálogo el cuál cuenta con información precisa y un diseño reflexivo, que va más allá de la simple observación, ya que también logra proporcionar una experiencia educativa, promoviendo una apreciación genuina y enriquecedora de este patrimonio.
- El objetivo de comunicación visual es alcanzado al completar el catálogo, que facilitará la comprensión del contexto histórico y cultural de cada pieza en exposición. Este recurso cuenta con la información detallada y necesaria, diagramada para ser visualmente atractiva para los visitantes del museo.
- El objetivo de diseño gráfico se materializa al crear un catálogo con una estructura lógica y coherente, junto con el uso de una tipografía legible y colores inspirados en la cultura maya. Esto fomenta una conexión profunda con el patrimonio cultural y capta la atención de los visitantes del museo.

| Impacto

- El objetivo general se logra al haber creado una línea gráfica ideal para que los visitantes experimenten una nueva forma de conocer y comprender el contexto de las piezas de manera profunda, interactiva y diferente. Además, al ser funcional, esta línea gráfica contribuye a futuras ediciones o material adicional de refuerzo para las exposiciones.
- El objetivo de comunicación visual es alcanzado al haber identificado las premisas atractivas para el grupo objetivo, lo que permite que el proyecto conecte con cada visitante de manera efectiva, generando descansos visuales dentro del contenido y utilizando estratégicamente los diferentes elementos y colores
- El objetivo de diseño gráfico se cumple al proporcionar la información bien estructurada, de manera que no provoque un cansancio visual. Esto resulta atractivo e interesante para el grupo objetivo, logrando que el catálogo involucre visualmente a los usuarios y aliente una exploración más profunda de la exposición.

Recomendaciones

| A la institución

- Mantener la línea gráfica en los futuros materiales impresos para el museo y así lograr un mismo impacto en los visitantes.
- Realizar adaptaciones pequeñas con información de piezas seleccionadas cada cierto tiempo en el caso de tener alguna temática en específico en el museo.
- Continuar desarrollando materiales educativos, para darle una mejor promoción tanto al museo como a la fundación y su labor en general.

| A estudiantes

- Elegir un tema que sea de su interés para poder que al desarrollar el proyecto no les resulte agobiante, sino al contrario sentirse identificado y seguro de poder poner en práctica todos los conocimientos obtenidos a lo largo de la Licenciatura.
- Seleccionar cuidadosamente las premisas de diseño para el proyecto a abordar, según su grupo objetivo, para evitar complicaciones durante el proceso de validación.
- A lo largo del proyecto es sumamente importante que sepan fundamentar y defender las propuestas que presenten ante las instituciones.
- Aprovechar el tiempo recomendado para EPS, para evitar contratiempos en la etapa final del proyecto.

| Al gremio de Diseño Gráfico

- Se recomienda experimentar técnicas creativas para el proceso creativo para lograr obtener soluciones gráficas novedosas.
- Realizar con seriedad cada etapa del proyecto, para tener mejores resultados.
- Al realizar las etapas de validación, seleccionar a las personas idóneas, para obtener resultados más certeros.

Referencias consultadas

4R Soluciones Blog, «Diseño modular», acceso el 27 de agosto 2024. <https://www.4rsoluciones.com/blog/disenio-modular-integrar-distintos-tipos-contenido-la-pantalla/>

Agencia Guatemalteca de noticias, «Guatemala celebra 3 mil años de riqueza cultural», acceso el 30 de enero de 2024. <https://agn.gt/guatemala-celebra-3-mil-anos-de-riqueza-cultural-patrimonio/>

ALK Consultores, «Niveles Socioeconómicos en Guatemala», acceso el 08 de marzo de 2024. <https://www.alksconsultores.com/post/2018/03/07/niveles-socioeconomicos-en-guatemala>

Álvaro Sánchez, Enrique Propin «Turismo Y Territorio En Las Márgenes Del Lago Atitlán, Guatemala», Revista Geográfica de América Central: ISSN 1011-484X, acceso el 09 de abril de 2024. <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/geografica/article/viewFile/9429/11201>

AX Studios, «Tarifario Diseñadores 2022», acceso el 22 de octubre de 2024, <https://www.studios-ax.com/post/tarifario-dise%C3%B1adores-2022-actualizado>

Ciencia contada en español, «El impacto de los mayas en el medio ambiente fue mayor de lo que se creía», acceso el 21 de agosto 2024. <https://www.agenciasinc.es/Noticias/El-impacto-de-los-mayas-en-el-medio-ambiente-fue-mayor-de-lo-que-se-creia>

Dirección de Evaluación e Investigación Educativa, «Informe Nacional de Graduandos 2019», acceso el 20 de agosto de 2024 https://www.mineduc.gob.gt/digeduca/documents/informes/graduandos/Informe_Graduandos_2019.pdf

Envato Elements, «Jaguar», Acceso el 12 de Septiembre de 2024, <https://elements.envato.com/es/jaguar-elegant-serif-font-typeface-B8XHLHV>

Estadísticas Epsum, «Reporte General de Estudiantes», acceso el 20 de agosto de 2024 <https://mieps.usac.edu.gt/public/stats/students>

Font, «Lato», Acceso el 15 de Septiembre de 2024. <https://font.download/font/lato>

Fundación la Ruta maya, «Colección», acceso el 01 de abril de 2024. <https://www.larutamaya.com.gt/coleccion/>

Fundación la Ruta maya, «Escolar», acceso el 30 de enero de 2024. <https://www.larutamaya.com.gt/escolar/>

Fundación la Ruta maya, «Inicio», acceso el 30 de enero de 2024. <https://www.larutamaya.com.gt>

- Fundación la Ruta maya, «Nosotros», acceso el 28 de marzo de 2024. <https://www.larutamaya.com.gt/acerca/>
- Iberia, «Laura Meseguer: El poder de la tipografía», acceso el 21 de agosto 2024. <https://www.talentoabordo.com/es/disenio/laura-meseguer-tipografia>
- Insight Chrime, «Mercado negro de piezas arqueológicas sigue vivo en Guatemala», acceso el 2 de agosto de 2024. <https://insightcrime.org/es/noticias/noticias-del-dia/mercado-negro-piezas-arqueologicas-vivo-guatemala/>
- La granja, «10 consejos de maquetación para tu proyecto editorial», acceso el 28 de agosto 2024. <https://lagranjaeditorial.com/2021/02/03/10-consejos-maquetacion-proyecto-editorial/>
- Link Estudio Gráfico, «Tarifario» acceso el 22 de octubre de 2024, <https://www.linkestudiografico.com/preciodisenio>
- MDPI, «Patrimonio cultural y turismo: bases para el desarrollo regional: mapeo de la cobertura científica», acceso el 21 de agosto de 2024. <https://www.mdpi.com/2071-1050/11/21/6034>
- Prensa comunitaria, «El tráfico ilegal del patrimonio cultural de Guatemala: del saqueo a la privatización», acceso el 2 de agosto de 2024. <https://prensacomunitaria.org/2023/01/el-trafico-ilegal-del-patrimonio-cultural-de-guatemala-del-saqueo-a-la-privatizacion/>
- Red Mexicana de Cuencas, «Lago de Atitlán», acceso el 08 de marzo de 2024. <https://remexcu.org/index.php/grupos/fichas-informativas-de-lagos/guatemala/lago-de-atitlan>
- Studocu, «Psicología del color», acceso el 21 de agosto 2024. <https://www.studocu.com/es-mx/document/facultad-de-ciencias-de-la-comunicacion/disenio-digital-de-la-imagen/psicologia-tipo-web-kkkk/92895910>
- Universidad de Granada, «Nuevas tecnologías para difundir el Patrimonio Cultural: las reconstrucciones virtuales en España», acceso el 21 de agosto 2024. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/61437>
- Universidad Zaragoza, «Estudio de los métodos de diseño modular y sus aplicaciones», acceso el 21 de agosto 2024. <https://zaguan.unizar.es/record/63678>
- Visme, «Fuentes Serif y Sans Serif: ¿en qué se diferencian?», acceso el 28 de agosto 2024. <https://visme.co/blog/es/fuentes-serif/>
- Where in Guate, «Servicio de Diseño Gráfico», acceso el 22 de octubre de 2024, <https://www.whereinguate.com/disenio-graphico-2019/>

Glosario



Diagramación: Proceso de organización y disposición de los elementos visuales y textuales en una página para facilitar la lectura y la comprensión.

Maquetación: La estructura visual de un diseño impreso o digital que organiza los elementos de una página, como texto, imágenes y gráficos, de manera equilibrada y atractiva.

Retícula: Una estructura de líneas imaginarias o guías que ayuda a organizar los elementos de un diseño de forma ordenada, asegurando consistencia y coherencia.

Tipografía: El estilo, diseño y disposición de las letras en un texto. Ayuda a expresar el tono del diseño y facilita la lectura.

Sans Serif y Serif: Tipos de letras; “Sans Serif” son letras sin adornos o terminaciones en los bordes (limpias y modernas), mientras que “Serif” tiene pequeñas terminaciones que agregan un toque tradicional.

Composición: La disposición visual de los elementos en un diseño que busca un equilibrio estético y funcional.

Anexos



Anexo 1. Análisis FODA

Análisis FODA sobre La Fundación La Ruta Maya

- Fortalezas:
 1. Reconocimiento y reputación: debido a su larga trayectoria ha ganado un buen reconocimiento en el ámbito cultural y turístico en Guatemala.
 2. Alianzas: la fundación ha establecido alianzas estratégicas con entidades gubernamentales, empresas privadas y organizaciones sin fines de lucro, lo que le brinda apoyo y recursos adicionales.
 3. Conocimiento en el área: la fundación cuenta con un profundo conocimiento de la cultura y la historia de Guatemala.
- Oportunidades:
 1. Crecimiento turístico: existe un crecimiento en el turismo sostenible y cultural, lo que brinda oportunidades para expandir las iniciativas de la fundación y atraer más visitantes a las exposiciones y eventos que organizan.
 2. Desarrollo de proyectos comunitarios: la fundación puede aprovechar la oportunidad de trabajar proyectos que beneficien a las comunidades locales y atraigan apoyo de donantes y patrocinadores.
- Debilidades:
 1. Falta de recursos económicos para cumplir o llevar a cabo cada proyecto.
 2. Limitaciones en cuanto a personal y capacidades técnicas dentro de la fundación.
- Amenazas:
 1. Dependencia a la estabilidad política y social de la región.
 2. Impacto negativo generado por los medios de comunicación.

Anexo 2. Planes de acción

Anexo 2.1 Plan de acción 1:
Diagnóstico de Necesidades de Comunicación Visual

Tabla 13. Plan de acción, en donde se encuentra de forma detallada el procedimiento para la recopilación de información de la institución seleccionada.

Aspecto general	Aspecto específico	Fuente de Información	Tipo de Información	Individuo	Instrumento	Lugar / Vía	Fecha
Información Institucional	Historia, Visión, Misión, Valores, Objetivos	Interna	Documentales	-	Biografías y Observación	Página web Asociación	03/02/2024
Información Institucional	Servicios, Cobertura, Beneficiarios y Financiamiento	Interna y externa	Documentales	-	Biografías y Observación	Página web Asociación	03/02/2024
Aspectos de Comunicación y Diseño	Identidad gráfica institucional y Comunicación Visual	Interna	Personal	Mtr. Sofía Paredes/ Directora	Entrevista 1	Videollamada vía zoom	26/03/2024
Departamento de Capacitaciones	Recursos, Funciones	Interna	Personal	Mtr. Sofía Paredes/ Directora	Entrevista 1	Videollamada vía zoom	26/03/2024
Áreas de Oportunidad	Dificultades de comunicación internas y externas	Interna	Personal	Mtr. Sofía Paredes/ Directora	Entrevista 1	Videollamada vía zoom	26/03/2024

Fuente: Elaboración propia

Anexo 2.2 Plan de Acción 2:
Recopilación de Información para Perfil del Grupo Objetivo

Tabla 14. Plan de Acción para recopilación de información para perfil del grupo objetivo.

Aspecto general	Aspecto específico	Fuente de Información	Tipo de Información	Individuo	Instrumento	Lugar / Vía	Fecha
Características Geográficas	Ubicación, procedencia y accesibilidad	Interna / Externa	Personal	Mtr. Sofía Paredes/ Directora	Entrevista 2	Videollamada vía zoom	26/03/2024
Características Sociodemográficas	Edad, sexo, idioma, etnia y nivel académico	Interna / Externa	Personal	Mtr. Sofía Paredes/ Directora y Muestra del G.O.	Entrevista 2 y 3	Videollamada vía zoom y Google forms	26/03/2024
Características Socioeconómicas	Nivel socioeconómico, clase social y ocupación	Interna / Externa	Personal	Mtr. Sofía Paredes/ Directora	Entrevista 2	Videollamada vía zoom	26/03/2024
Características Psicográficas	Estilo de vida, intereses, creencias y motivaciones	Interna / Externa	Personal	Mtr. Sofía Paredes/ Directora y Muestra del G.O.	Entrevista 2 y 3	Videollamada vía zoom y Google forms	26/03/2024
Relación entre G.O. y la fundación	Frecuencia de visita y conocimiento de la fundación	Interna	Personal	Mtr. Sofía Paredes/ Directora y Muestra del G.O.	Entrevista 2 y 3	Videollamada vía zoom y Google forms	26/03/2024

Fuente: Elaboración propia

Anexo 3. Instrumentos de valoración utilizados

Anexo 3.1 Entrevista 1

Dirigida a la directora de La Fundación de la Ruta Maya, para recolectar información sobre la institución.

1. ¿Cuántas personas trabajan actualmente dentro de la fundación?
2. ¿Ustedes cuentan con un organigrama interno de la fundación?
3. ¿Cuentan con algún programa de formación o capacitación personal?
4. ¿Cuentan con un departamento de diseño o una persona encargada del material de diseño?
5. ¿Cuentan con un departamento que se encarga de actualizar las redes sociales y el sitio web de la fundación?
6. ¿Trabajan con diseñadores locales o internacionales para sus proyectos?
7. ¿Qué desafíos consideras que enfrentan en cuanto a material gráfico?
8. ¿La fundación cuenta con directrices para utilizar el logotipo?
9. ¿Se ha establecido una paleta de colores específica para la identidad visual de la asociación?
10. ¿Existe un conjunto de tipografías preferidas para el material gráfico de la asociación?
11. ¿Se ha desarrollado un manual de identidad visual que describa el uso correcto del logotipo, colores y tipografías?
12. ¿La asociación utiliza elementos gráficos específicos en su material promocional?
13. ¿Se han definido directrices para el diseño de material gráfico impreso, como folletos, carteles o anuncios?
14. ¿Qué medio de comunicación consideran que es el más funcional, para dar a conocer al público los proyectos de la fundación?

Anexo 3.2 Entrevista 2

Dirigida a la directora de La Fundación de la Ruta Maya, para recolectar información sobre las características geográficas, sociodemográficas, socioeconómicas y psicográficas del G.O.

Geográficas

1. ¿Cuál es la ubicación geográfica de las personas a las que la fundación busca llegar con el museo?
2. ¿Consideran que el museo tendrá más visitantes locales o extranjeros?

Sociodemográficas

3. ¿Cuál es el rango de edades y la composición sociodemográfica del grupo objetivo de la fundación con el museo?
4. ¿Cuál es el nivel educativo predominante dentro de la audiencia a la que se dirigen?

Socioeconómicos

5. ¿Cuál es el nivel socioeconómico de la población a la que la fundación busca impactar con la apertura del museo?

Psicográficos

6. ¿Qué intereses, valores o creencias comparten los miembros del grupo objetivo en términos psicográficos?

Relación entre G.O. y la fundación

7. ¿Cómo se adaptan los programas y proyectos de la fundación para satisfacer las necesidades y características de este grupo objetivo?
8. ¿Qué canales de comunicación o estrategias de alcance se utilizan para llegar a esta audiencia específica?

Anexo 3.3 Entrevista 3

Dirigida a la muestra del G.O. para recolectar información que sea útil para definir características geográficas, sociodemográficas, socioeconómicas y psicográficas.

Geográficas

1. ¿Cuál es tu nacionalidad?
2. ¿En qué área geográfica vives?

Sociodemográficas

1. ¿Cuántos años tienes?
2. ¿Cuál es tu estado civil?
3. ¿Cuál es tu nivel académico?
4. ¿Cuál es tu ocupación actual?
5. ¿Qué idiomas hablas?

Socioeconómicos

6. ¿Nivel de tus ingresos mensuales? (aproximado)
7. ¿Qué marcas consumes más?

Psicográficos

8. ¿Con qué valores te sientes identificado?
9. ¿Qué te motiva?
10. ¿Te gusta visitar Panajachel?
11. Motivos por los que visitas Panajachel:
12. ¿Con qué frecuencia visitas Panajachel?
13. ¿Qué tipo de actividades realizas cuando visitas Panajachel?

Relación entre G.O. y la fundación

14. ¿Te interesa la cultura Maya?
15. ¿Qué es lo que más te llama la atención de la cultura Maya?
16. ¿Te gustaría aprender más sobre la cultura Maya?
17. ¿Cómo calificarías tu conocimiento sobre la historia de la civilización Maya?
18. ¿Has escuchado sobre la Fundación La Ruta Maya?
19. ¿Cómo te enteraste de la Fundación La Ruta Maya?

Anexo 4. herramientas para definición del problema

Anexo 4.1 Identificación del Problema de Comunicación Visual

1. ¿Dónde ocurre? En el municipio de Panajachel, Sololá.
2. ¿Cómo se presenta? Las personas no se interesan por leer sobre la cultura Maya.
3. ¿Cuáles son las causas? No hay información pública sobre este proyecto.
4. ¿Cuáles son las consecuencias? Una experiencia educativa deficiente para los visitantes, comprensión limitada de lo que fue la civilización maya y una menor difusión del patrimonio cultural maya.
5. ¿A qué o a quiénes afecta directamente? El problema afecta directamente a los visitantes del museo, así como a la Fundación la Ruta Maya.
6. ¿Cuántos están afectados y en qué magnitud? visitantes, personal del museo, voluntarios y miembros de la comunidad interesados en la cultura maya.

Anexo 4.2 Diagrama de Ishikawa

Diagrama de Ishikawa

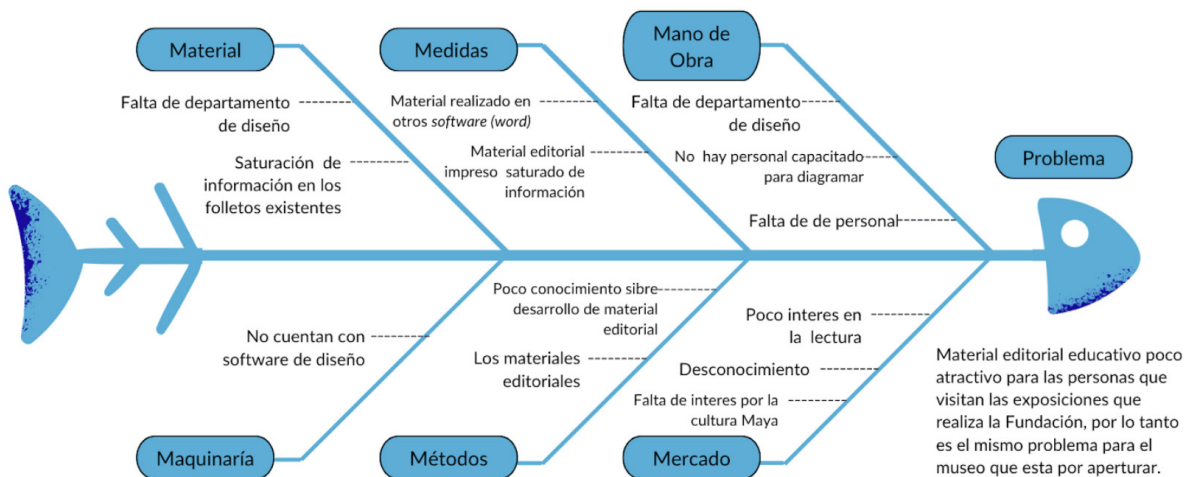


Figura 71. Diagrama de Ishikawa de la Fundación la Ruta Maya. Elaboración propia

Anexo 5. Validación de producción gráfica

Anexo 5.1 Instrumento de validación para expertos del diseño.

Encuesta de validación Proyecto A

B I U

Hola! Mi nombre es Katherine González y actualmente estoy realizando mi Ejercicio Profesional Supervisado (EPS) de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad San Carlos de Guatemala. Como parte del proceso de EPS se esta realizando una encuesta que requiere la validación de diseñadores gráficos.

La información recaudada será utilizada estrictamente con fines educativos y será analizada únicamente por el equipo de trabajo, al igual que el asesor de materia.

Proyecto A

¿Qué se trabajará?

La **Fundación La Ruta Maya** se dedica a la preservación y promoción del valioso legado cultural de la civilización maya. A través de la recuperación y conservación de artefactos históricos, buscando mantener viva la memoria y herencia de esta civilización, fomentando el conocimiento y la apreciación entre las nuevas generaciones.

Este proyecto tiene como objetivo desarrollar un catálogo para el Museo Maya de Atitlán (estará ubicado en Panajachel, Guatemala) que permitirá a los visitantes conectarse de manera profunda con la historia y cultura maya. Para ello, necesitamos tu valiosa opinión, que nos ayudará a crear una experiencia visual y educativa más enriquecedora. ¡Gracias por su participación!

Nombre y apellido *

Texto de respuesta corta

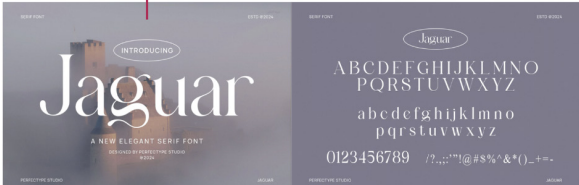
Paleta de color



Esta paleta de colores está inspirada en un textil maya tradicional de San Lucas Tolimán, Sololá. Cada color evoca aspectos clave de la cultura maya, como la vitalidad, la espiritualidad, la naturaleza y el misterio. Al usar esta paleta se busca transmitir un diseño que respeta y celebra las raíces ancestrales.

Tipografías

Titulares



Cuerpos de texto



Link para visualizar primeras páginas: [Preview Catálogo](#)

Descripción (opcional)

Instrucciones

Luego de haber visto la diagramación de las primeras páginas del catálogo, por favor evaluar las siguientes preguntas con sinceridad considerando que 1 es la calificación más baja y 5 la más alta

Descripción (opcional)

¿Sientes que el concepto de **Historia Misteriosa** está bien reflejado en el diseño actual? *

No cumple

1

2

3

4

5

Excelente

¿Consideras que la paleta de colores utilizada es adecuada para representar la temática del catálogo? *

No cumple

1

2

3

4

5

Excelente

¿Crees que la tipografía seleccionada facilita la lectura y está alineada con el concepto? *

No cumple

1

2

3

4

5

Excelente

¿La estructura y composición de las páginas te parece coherente y fácil de seguir? *

No cumple

1

2

3

4

5

Excelente

¿El uso de imágenes y gráficos te parece adecuado en cuanto a su relevancia y calidad? *

No cumple

1

2

3

4

5

Excelente

¿Te parece que la jerarquía visual de los elementos (títulos, subtítulos, textos, imágenes) es clara y efectiva? *

No cumple

1

2

3

4

5

Excelente

¿Qué opinas de la portada del catálogo? *

No cumple

1

2

3

4

5

Excelente

¿Las portadillas de cada sección son visualmente atractivas y relevantes? *

No cumple

1

2

3

4

5

Excelente

Figura 72 - 74. Modelo de encuesta para la validación con el profesionales. Creación Propia

126

Anexo 5.2 Instrumento de validación para el grupo objetivo.

Encuesta de validación Proyecto A con Grupo Objetivo

B

I

U

↺

↻

Hola! Mi nombre es Katherine González y actualmente estoy realizando mi Ejercicio Profesional Supervisado (EPS) de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad San Carlos de Guatemala. Como parte del proceso de EPS se esta realizando una encuesta que requiere la validación del grupo objetivo.

La información recaudada será utilizada estrictamente con fines educativos y será analizada únicamente por el equipo de trabajo, al igual que el asesor de materia.

Proyecto A

¿Qué se trabajará?

La Fundación La Ruta Maya se dedica a la preservación y promoción del valioso legado cultural de la civilización maya. A través de la recuperación y conservación de artefactos históricos, buscando mantener viva la memoria y herencia de esta civilización, fomentando el conocimiento y la apreciación entre las nuevas generaciones.

Este proyecto tiene como objetivo desarrollar un catálogo para el Museo Maya de Atitlán (estará ubicado en Panajachel, Guatemala) que permitirá a los visitantes conectarse de manera profunda con la historia y cultura maya. Para ello, necesitamos tu valiosa opinión, que nos ayudará a crear una experiencia visual y educativa más enriquecedora. ¡Gracias por su participación!

Nombre y apellido *

Texto de respuesta corta

Ocupación *

Texto de respuesta corta

Edad *

☐ 16 - 20 años

☐ 21 - 25 años

☐ 26 - 30 años

Nivel educativo *

☐ Primaria

☐ Básicos

☐ Diversificado

☐ Universitario

Concepto Creativo

"Historia Misteriosa"

Este concepto se basa en la idea de que la historia, y en especial la de la civilización maya, está llena de enigmas por descubrir. A pesar del conocimiento que se tiene, aún quedan elementos ocultos o no completamente entendidos. Este enfoque busca despertar la curiosidad de los visitantes, invitándolos a explorar el legado maya como un viaje hacia lo desconocido. El catálogo educativo no solo presentará hechos, sino que incentivará la reflexión sobre los misterios que aún rodean esta cultura, convirtiendo cada pieza en una ventana a lo oculto.

Link para visualizar primeras páginas: [Preview Catálogo](#)

Descripción (opcional)

¿Te resulta interesante el diseño general del catálogo? *

☐ Sí

☐ No

¿Te parece atractiva la portada del catálogo? *

☐ Sí

☐ No

¿El contenido del catálogo te parece fácil de entender? *

☐ Sí

☐ No

¿Las imágenes y gráficos del catálogo llaman tu atención? *

☐ Sí

☐ No

¿El uso de colores te parece adecuado para el tema? *

☐ Sí

☐ No

¿Te resultan atractivas las portadillas de las secciones? *

☐ Sí

☐ No

¿La estructura del catálogo facilita su lectura y comprensión? *

☐ Sí

☐ No

¿Crees que este catálogo ayudará a comprender mejor los misterios de la cultura maya? *

☐ Sí

☐ No

¿Tienes alguna sugerencia adicional para mejorar el diseño del catálogo? *

Texto de respuesta larga

Figura 75 - 77 Modelo de encuesta para la validación con el grupo objetivo. Creación Propia

Anexo 5.3 Instrumento de validación para cliente.

Encuesta de validación Proyecto A

B *I* U [↗](#) [↖](#)

Hola! Mi nombre es Katherine González y actualmente estoy realizando mi Ejercicio Profesional Supervisado (EPS) de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad San Carlos de Guatemala. Como parte del proceso de EPS se esta realizando una encuesta que requiere la validación del personal de la institución

La información recaudada será utilizada estrictamente con fines educativos y será analizada únicamente por el equipo de trabajo, al igual que el asesor de materia.

Proyecto A

¿Qué se trabajará?

La Fundación La Ruta Maya se dedica a la preservación y promoción del valioso legado cultural de la civilización maya. A través de la recuperación y conservación de artefactos históricos, buscando mantener viva la memoria y herencia de esta civilización, fomentando el conocimiento y la apreciación entre las nuevas generaciones.

Este proyecto tiene como objetivo desarrollar un catálogo para la Fundación la Ruta Maya que permitirá a las personas conectarse de manera profunda con la historia y cultura maya. Para ello, necesitamos tu valiosa opinión, que nos ayudará a crear una experiencia visual y educativa más enriquecedora. ¡Gracias por su participación!

Nombre y apellido *

Texto de respuesta corta

Puesto | Ocupación *

Texto de respuesta corta

Link para visualizar primeras páginas: [Preview Catálogo](#)

Si utilizan en un dispositivo móvil, verlo en horizontal para que puedan visualizarlo de manera correcta

Título de la imagen



Instrucciones

Luego de haber visto la diagramación de las páginas del catálogo, por favor evaluar las siguientes preguntas con sinceridad considerando que:

1: No cumple
2: Aceptable
3: Excelente

Descripción (opcional)

¿Cree que el contenido refleja con precisión la historia y valores de la cultura maya? *

No cumple

1

2

3

Excelente

¿Le parece adecuada la calidad visual del catálogo en términos de diseño y fotografías? *

No cumple

1

2

3

Excelente

¿Crees que la tipografía seleccionada facilita la lectura y está alineada con el concepto? *

No cumple

1

2

3

Excelente

¿La estructura y composición de las páginas te parece coherente y fácil de seguir? *

No cumple

1

2

3

Excelente

¿Considera que el diseño del catálogo es adecuado para captar la atención de jóvenes y fomentar su interés en la cultura maya? *

No cumple

1

2

3

Excelente

¿Te parece que la jerarquía visual de los elementos (títulos, subtítulos, textos, imágenes) es clara y efectiva? *

No cumple

1

2

3

Excelente

¿Considera que la portada del catálogo es lo suficientemente atractiva para el público? *

No cumple

1

2

3

Excelente

¿Las portadillas de las secciones reflejan adecuadamente el contenido y el tono del catálogo? *

No cumple

1

2

3

Excelente

¿Cree que el catálogo cumple con los estándares de calidad que busca la institución en sus materiales educativos? *

No cumple

1

2

3

Excelente

Figura 78 - 80. Modelo de encuesta para la validación con el cliente. Creación Propia

Índice de figuras

- Pag. 22** **Figura 1.** Organigrama de Fundación la Ruta Maya. Elaboración propia.
- Pag. 24** **Figura 2.** Logotipo de Fundación la Ruta Maya. Proporcionado por la directora Sofía Paredes
- Pag. 24** **Figura 3.** Página de inicio del sitio web de la Fundación la Ruta Maya.
- Pag. 24** **Figura 4.** Publicación en la página de Facebook de la Fundación la Ruta Maya.
- Pag. 24** **Figura 5.** Publicación en la página de Instagram de la Fundación la Ruta Maya.
- Pag. 25** **Figura 6.** Resumen de estudiantes por departamento.
- Pag. 26** **Figura 7.** Tamaño de muestra del grupo objetivo.
- Pag. 28** **Figura 8.** Mapa de empatía del grupo objetivo del museo. Elaboración propia
- Pag. 28** **Figura 9.** Ficha de persona. Elaboración propia.
- Pag. 58** **Figura 10.** Técnica creativa, mapa mental. Elaboración propia.
- Pag. 60** **Figura 11.** Paleta desarrollada para el concepto creativo. Elaboración propia.
- Pag. 61** **Figura 12.** Tipografía Jaguar.
- Pag. 61** **Figura 13.** Tipografía Lato.
- Pag. 62** **Figura 14.** Diseños con retícula modular.
- Pag. 62** **Figura 15.** Moodboard de ejemplos del tipo de fotografías a utilizar, proporcionadas por la Directora de la Fundación.
- Pag. 67** **Figura 16.** Bocetos manuales de portadas, elaboración propia.
- Pag. 67** **Figura 17.** Bocetos manuales de contraportadas, elaboración propia.
- Pag. 67** **Figura 18.** Bocetos manuales de páginas internas, elaboración propia.
- Pag. 70** **Figura 19.** Boceto nivel 2, portada catálogo, elaboración propia.
- Pag. 70** **Figura 20.** Boceto nivel 2, páginas internas y portadillas, elaboración propia.
- Pag. 72-73** **Figura 21 - 28.** Gráficas de resultados de validación nivel 02 con el Grupo Objetivo. Formulario de Google.
- Pag. 74** **Figura 29.** Propuesta de portada con indicadores de cambio, elaboración propia.

- Pag. 74** **Figura 30.** Propuesta de páginas internas con indicadores de cambio, elaboración propia.
- Pag. 75** **Figura 31.** Cambios aplicados según sugerencias de los expertos en diseño para la portada, elaboración propia.
- Pag. 75** **Figura 32.** Cambios aplicados según sugerencias de los expertos en diseño para las páginas internas, elaboración propia.
- Pag. 78-79** **Figura 33 - 41.** Gráficas de resultados de validación nivel 03 con el Grupo Objetivo. Formulario de Google.
- Pag. 80-81** **Figura 42 - 49.** Gráficas de resultados de validación nivel 03 con el cliente. Formulario de Google.
- Pag. 82** **Figura 50.** Portada final de catálogo para la Fundación Ruta Maya, elaboración propia.
- Pag. 83** **Figura 51.** Mockup de la portada de catálogo para la Fundación Ruta Maya. Mockups Design.
- Pag. 84** **Figura 52.** Páginas internas de catálogo para la Fundación Ruta Maya, elaboración propia.
- Pag. 84** **Figura 53.** Portadillas de catálogo para la Fundación Ruta Maya, elaboración propia.
- Pag. 85** **Figura 54.** Mockup de páginas internas de catálogo para la Fundación Ruta Maya. Mockups Design.
- Pag. 86** **Figura 55.** Mockup de portada y contraportada. Mockups Design.
- Pag. 87** **Figura 56.** Mockups primeras páginas. Mockups Design.
- Pag. 88** **Figura 57.** Mockups de sección Esculturas y monumentos. Mockups Design.
- Pag. 89** **Figura 58.** Mockups de sección Figurillas. Mockups Design.
- Pag. 90** **Figura 59.** Mockups de sección Hachas y Yugos. Mockups Design.
- Pag. 91** **Figura 60.** Mockups de sección Incensarios y Urnas. Mockups Design.
- Pag. 92** **Figura 61.** Mockups de sección Instrumentos Musicales. Mockups Design.
- Pag. 93** **Figura 62.** Mockups de sección Joyería. Mockups Design.
- Pag. 94** **Figura 63.** Mockups de sección Máscaras. Mockups Design.
- Pag. 95** **Figura 64.** Mockups de sección Objetos Especiales. Mockups Design.
- Pag. 96** **Figura 65.** Mockups de sección Sellos. Mockups Design.
- Pag. 97** **Figura 66.** Mockups de sección Vasos y Recipientes, parte 1. Mockups Design.
- Pag. 98** **Figura 67.** Mockups de sección Vasos y Recipientes, parte 2. Mockups Design.
- Pag. 99** **Figura 68.** Mockups de sección Venenera y Botellitas. Mockups Design.
- Pag. 100** **Figura 69.** Mockups de sección Páginas finales. Mockups Design.
- Pag. 103** **Figura 70.** Total de horas reales de producción gráfica del proyecto A. Clockify.

- Pag. 125** **Figura 71.** Diagrama de Ishikawa de la Fundación la Ruta Maya. Elaboración propia.
- Pag. 126** **Figura 72 - 74.** Modelo de encuesta para la validación con el profesionales, elaboración propia.
- Pag. 127** **Figura 75 - 77.** Modelo de encuesta para la validación con el grupo objetivo, elaboración propia.
- Pag. 128** **Figura 78 - 80.** Modelo de encuesta para la validación con el cliente, elaboración propia.

Índice de tablas

- Pag. 33** Tabla 01. Cálculo de costos para la Planeación Operativa. (Fuente: Elaboración propia)
- Pag. 34** Tabla 02. Cálculo de depreciación de equipo durante el proyecto. (Fuente: Elaboración propia)
- Pag. 35** Tabla 03. Cálculo de precios por producto de librería. (Fuente: Elaboración propia)
- Pag. 41** Tabla 04. Diagrama de Gantt sobre el cronograma del proceso creativo.(Fuente: Elaboración propia)
- Pag. 68** Tabla 05. Tabla de evaluación de bocetos nivel 01 para el catálogo. Portada. (Fuente: Elaboración propia)
- Pag. 69** Tabla 06. Tabla de evaluación de bocetos nivel 01 para el catálogo. Contraportada. (Fuente: Elaboración propia)
- Pag. 69** Tabla 07. Tabla de evaluación de bocetos nivel 01 para el catálogo. Páginas internas. (Fuente: Elaboración propia)
- Pag. 101** Tabla 08. Cotización para impresión de catálogo. (Fuente: Elaboración propia)
- Pag. 104** Tabla 09. Costo total de insumos utilizados durante el desarrollo del proyecto de graduación. (Fuente: Elaboración propia)
- Pag. 104** Tabla 10. Costo total de servicios técnicos por el desarrollo del proyecto de graduación. (Fuente: Elaboración propia)
- Pag. 105** Tabla 11. Costo total de servicios profesionales. (Fuente: Elaboración propia)
- Pag. 106** Tabla 12. Costos totales. (Fuente: Elaboración propia)
- Pag. 122** Tabla 13. Plan de acción, en donde se encuentra de forma detallada el procedimiento para la recopilación de información de la institución seleccionada. (Fuente: Elaboración propia)
- Pag. 122** Tabla 14. Plan de Acción para recopilación de información para perfil del grupo objetivo. (Fuente: Elaboración propia)

Lilian Patricia Guzmán Ramirez

Licenciada en Letras por la USAC
Colegiada activa 7596

patricia.guzman2014@gmail.com
Cel.: 55652717

Guatemala, 2 de septiembre de 2025

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

Estimado señor Decano:

Por este medio hago de su conocimiento que he realizado la revisión de estilo, ortografía y redacción del proyecto de graduación: **"Diseño de material editorial para el Museo de la Fundación La Ruta Maya, fomentando la apreciación del legado Prehispánico"** de la estudiante **Katherine Paola González Najarro**, quien se identifica con carné **201901678** de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala para obtener el título de Diseñadora Gráfica en el grado académico de licenciatura.

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

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



Lilian Patricia Guzmán Ramirez
LCDA. EN LETRAS
COLEGIADA No. 7596

Lic. Lilian Patricia Guzmán Ramirez
Licenciada en Letras
Colegiada 7596

***"Diseño de material editorial para el Museo de la Fundación La Ruta Maya,
fomentando la apreciación del legado Prehispánico"***

Proyecto de Graduación desarrollado por:



Katherine González

Asesorado por:



Arq. Julio Roberto Tórtola



Lcda. Claudia Carpio

Imprimase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA