



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

ARQUITECTURA  
Diseño Gráfico



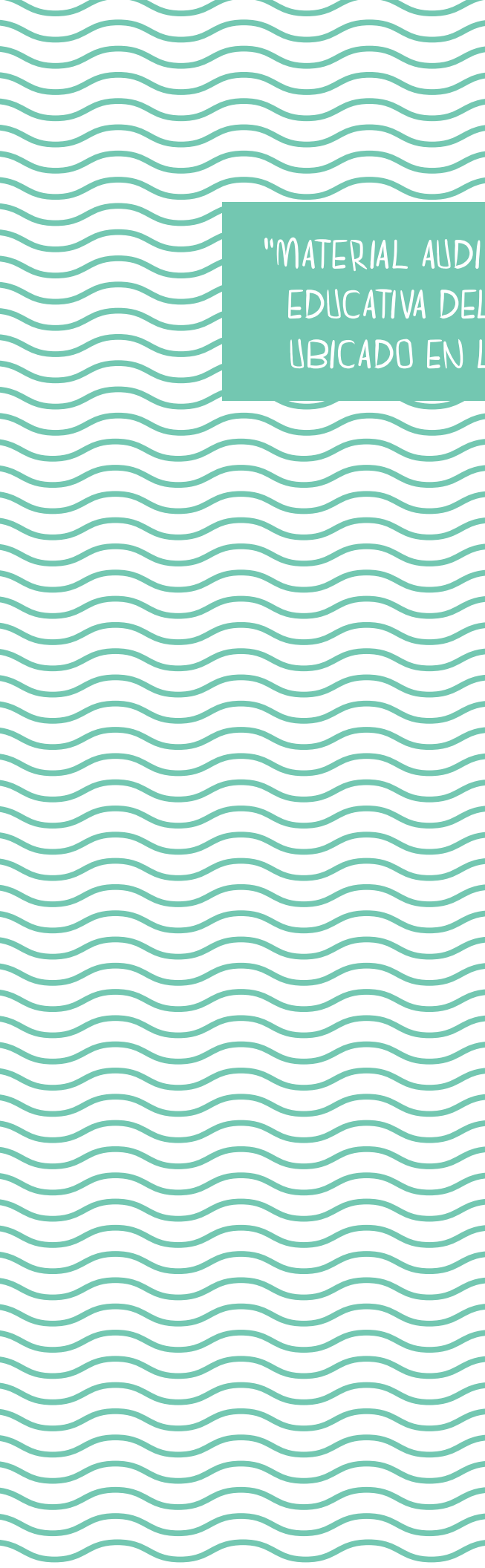
"MATERIAL AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER LA LABOR EDUCATIVA DEL MUSEO DE LOS NIÑOS DE GUATEMALA UBICADO EN LA ZONA 13 DE LA CIUDAD CAPITALINA".

Presentado por  
**Ana Beatríz Coxaj González**

Para optar al título de  
**Licenciada en Diseño Gráfico**

Egresada de la Facultad de  
Arquitectura de la Universidad  
de San Carlos de Guatemala

Guatemala, Enero 2015



"MATERIAL AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER LA LABOR EDUCATIVA DEL MUSEO DE LOS NIÑOS DE GUATEMALA UBICADO EN LA ZONA 13 DE LA CIUDAD CAPITALINA".

**"El autor es responsable de las doctrinas sustentadas, originalidad y contenido del proyecto de graduación, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala"**



# NÓMINA DE AUTORIDADES

## **JUNTA DIRECTIVA**

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo	Decano
Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea	Vocal I
Arq. Edgar Armando López Pazos	Vocal II
Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras	Vocal III
Tec. D.G. Wilian Josué Pérez Sazo	Vocal IV
Br. Carlos Alfredo Guzmán Lechuga	Vocal V
Arq. Alejandro Muñoz Calderón	Secretario

## **TRIBUNA EXAMINADORA**

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo	Decano
Arq. Alejandro Muñoz Calderón	Secretario
Lic. Gustavo Jurado	Primer Asesor
Lic. Fernando Fuentes	Segundo Asesor
Arq. Paola Calderón	Tercer Asesor





“ Da tu primer paso ahora. No es necesario que veas el camino completo, pero da tu primer paso. El resto irá apareciendo a medida que camines. ”

Martin Luther, Jr.



# ÍNDICE

Nómina de Autoridades .....	01
Agradecimientos y Dedicatoria .....	02
Presentación.....	03
<b>Capítulo I :</b>	
Introducción .....	04
<b>Capítulo II:</b>	
Perfil de la organización que demanda el servicio y público destinatario .....	11
<b>Capítulo III:</b>	
Concepto de Diseño y Bocetos .....	18
<b>Capítulo IV:</b>	
Comprobación de eficacia y propuesta final .....	31
Lineamientos para la puesta en práctica de la propuesta .....	83
Conclusiones .....	86
Bibliografía y fuentes consultadas .....	87
Glosario .....	88
Anexos .....	89





# AGRADEZCO

**A Dios**, porque sin su plan de vida, esto jamás hubiera sucedido.

**A mis Papás y Hermanos** por estar siempre pendientes de mí.

**A mis mejores amigos** por estar siempre ahí a pesar de los años.

**A Joaquín** porque fue un apoyo constante y sincero.

**A mis asesores** por su constante asesoría en mi PG.



# PRESENTACIÓN

Mi primer trabajo fue ser Guía educativa en el Museo de los Niños de Guatemala en el 2006, dicho museo dejó una huella muy grande en mi vida.

Surgió la inquietud seis años después de devolver dicha huella, y qué más oportunidad, que aportar todos mis conocimientos como diseñadora gráfica en la realización de mi proyecto de Graduación.

El Museo de los Niños carece de un medio para dar a conocer qué es lo que se encuentra realmente detrás de sus puertas; por eso mismo surgió la idea de realizar un mapa por medio del cual los visitantes pudieran conocer o bien darse una idea de qué es el museo. Mi especialidad en el campo del Diseño Gráfico es Multimedia, lo cual aplica conocimientos de audio, imágenes y/o video. La idea para solucionar este problema fue el de realizar un Mapa Interactivo que podría ser utilizado como recurso de bienvenida, siendo este un elemento guía en su recorrido

La evidencia de mi aporte en el Proyecto de Graduación como Diseñadora Gráfica se encuentra a continuación.



CAPÍTULO

UNO



# 1.1 TEMA

---

## 1.1 TEMA

Elaboración de Material Audiovisual para divulgar la labor educativa del Museo de los Niños de Guatemala ubicado en la zona 13 de la Ciudad Capitalina.



# ANTECEDENTES 1.2

## 1.2 ANTECEDENTES

El Museo de los Niños de Guatemala nació como una iniciativa de apoyo a la educación de la niñez durante el Gobierno del Presidente Álvaro Arzú y la fundación para la educación, la Cultura y el Desarrollo Integral del Niño - FUNDECI. (Lic. Gustavo Gramajo, comunicación personal, correo-e, Agosto 3, 2012)

El Museo de los Niños de Guatemala abrió sus puertas al público el 1 de febrero del año 2,000 y en él, el visitante puede disfrutar de una vivencia única, entre juegos y conocimientos, curiosidad e imaginación; este es un espacio de convivencia para toda la familia en donde aprenden acerca de diferentes temas educativos. (Lic. Gustavo Gramajo, comunicación personal, correo-e, Agosto 3, 2012)

Dicho Museo carece de un orden y una forma de recordar al visitante el aporte de los contenidos educativos, en relación a sus exhibiciones; lo cual ayudaría a que el aprendizaje sea siempre significativo en sus visitantes.

(Lic. Gustavo Gramajo, comunicación personal, correo-e, Agosto 3, 2012)

# 1.3 PROBLEMA

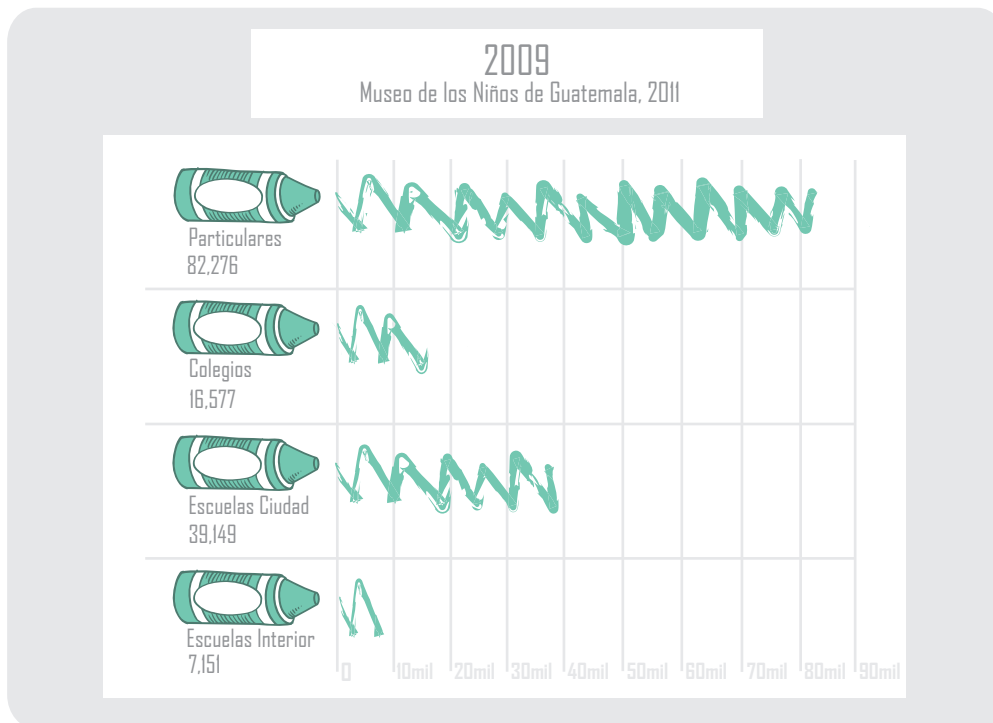
## 1.3 PROBLEMA

El público que visita el Museo de los Niños de Guatemala desconoce el verdadero orden educativo en relación con a sus exhibiciones, debido a que no existe un recurso gráfico adicional que lo dé a conocer.

# JUSTIFICACIÓN 14

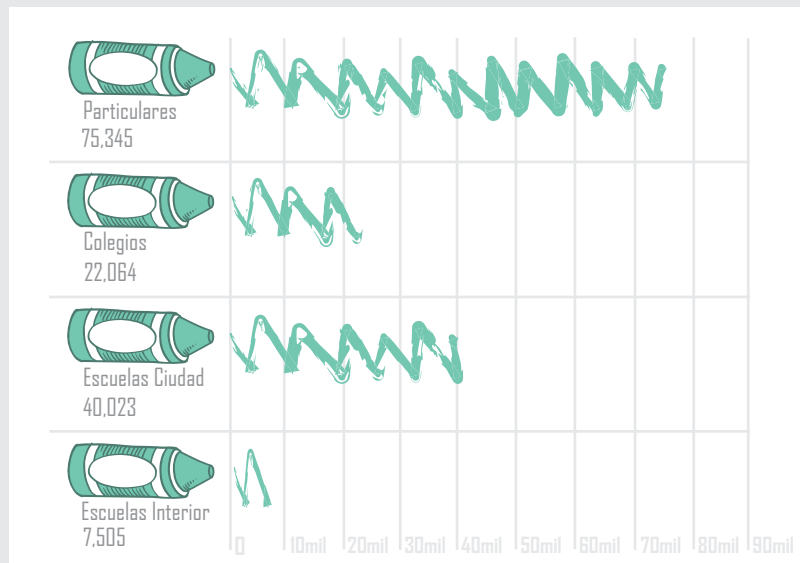
## 1.4.1 MAGNITUD DEL PROBLEMA

Se considera importante la elaboración del mapa interactivo ya que existen visitas constantes en el Museo de los Niños de Guatemala, se estima según las visitas realizadas durante los años 2,009 y 2,010 se recibe a un promedio de 800 visitantes diarios. De martes a viernes de establecimientos públicos y privados, de la ciudad y del interior del país y fines de semana son visitas familiares. G. Gramajo. (Comunicación personal, entrevista, 10 de agosto 2012)



Fuente: G. Gramajo. Museo de los Niños de Guatemala

2010  
Museo de los Niños de Guatemala, 2011



Fuente: G. Gramajo. Museo de los Niños de Guatemala

### **1.4.2 TRASCENDENCIA DEL PROBLEMA**

Si en el Museo de los Niños de Guatemala no existe un manejo adecuado del orden educativo, en relación con a sus exhibiciones, hace que sus visitas diarias desconozcan el verdadero propósito de cada área educativa que conforma el museo.

### **1.4.3 VULNERABILIDAD DEL PROBLEMA**

A pesar de que no existe ningún antecedente de la efectividad de este tipo de recurso audiovisual (mapa interactivo), es evidente la poca difusión de información en cuanto al orden educativo de cada una de sus áreas. Por consiguiente el papel del Diseñador gráfico en dicha problemática, juega una participación muy importante, debido a que en sus diseños su fin primordial es el de comunicar e incidir en la audiencia. Que más oportunidad para hacer evidente dicho problema y sus soluciones, el cual es un hecho que se podría prever de una forma más conceptual y significativa.

### **1.4.4 FACTIBILIDAD DEL PROBLEMA**

La solución al problema es factible, ya que los recursos a utilizar y la organización a apoyar es la misma que requiere la solución del mismo. Los recursos a disposición para el proyecto son el tiempo, espacio y las herramientas tecnológicas para llevar a cabo el proyecto planteado.

# 1.5 OBJETIVOS

## 1.5.1 OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una estrategia de comunicación audiovisual que facilite la transmisión de información a niños de 5 a 12 años, sobre el manejo adecuado del orden educativo en relación con las exhibiciones del Museo de los Niños de Guatemala.

## 1.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Elaborar un mapa interactivo que sea una guía para el visitante y proporcione información general de los contenidos educativos.
- Desarrollar el material gráfico de manera que facilite la función educativa en redes sociales y página web.



CAPÍTULO

DOS





# 2.1 ORGANIZACIÓN

## 2.1. PERFIL DE LA ORGANIZACIÓN

En el Museo de los Niños de Guatemala, “Las puertas están abiertas para disfrutar de una vivencia única. Entre juegos y conocimientos, curiosidad e imaginación, éste es un espacio de convivencia para toda la familia en donde aprenden acerca de diferentes temas”. G. Gramajo, (Comunicación personal, entrevista, 10 de agosto 2012).

### 2.1.1 VISIÓN

La visión general en el Museo de los Niños de Guatemala es la de “Generar un cambio positivo en el desarrollo intelectual, social y cultural de las futuras generaciones, apoyando la formación de valores universales para el beneficio de toda la sociedad”. G. Gramajo. (Comunicación personal, entrevista, 10 de agosto 2012)

### 2.1.2 MISIÓN

Museo de los Niños de Guatemala tiene como misión “Apoyar a la formación integral de los niños de una manera innovadora al ofrecer experiencias interactivas y divertidas, facilitadas por un equipo humano comprometido con la cultura de servicio y un conjunto de ambientes en constante actualización” .G. Gramajo. (Comunicación personal, entrevista, 10 de agosto 2012)

### 2.1.3 OBJETIVOS DEL MUSEO

G. Gramajo. (Comunicación personal, entrevista, 10 de agosto 2012) se limita a dos objetivos primordiales en el Museo de los Niños de Guatemala:

- Contribuir al fortalecimiento del desarrollo educativo de todos los niños y niñas de Guatemala.
- Ofrecer a la población contacto con experiencias interactivas que le ayudarán a comprender y aplicar conceptos de cultura, ciencia y tecnología en forma innovadora y divertida.


Según G. Gramajo. (Comunicación personal, entrevista, 10 de agosto 2012) el servicio del Museo de los Niños de Guatemala incluye show de cuenta cuentos, talleres educativos de ciencia y arte; además de áreas interactivas, distribuidas en más de 35 exhibiciones clasificadas de la siguiente manera:

- **Ciencia:**

En esta galería el niño aprende y experimenta sobre las características del mundo natural, relacionándolas con nuestro entorno para mejorar el mundo en que vivimos.

- **Mi País:**

Aquí el niño conoce y entiende los principales aspectos



socio-culturales de la Guatemala del pasado y la actual, fomentar la preservación de nuestros recursos naturales como un acto de responsabilidad.

▪ **Salud, higiene y nutrición :**

El niño aprende que los buenos hábitos alimenticios y una buena higiene personal, previenen enfermedades y te ayudan a conservar una vida saludable.

▪ **La Paz**

Aprende el niño la importancia de cultivar valores para lograr una sociedad que convive en paz.

**OTRAS EXHIBICIONES**

- Juego de Pelotas
- Rocaventura
- El Paseo del Café
- Altura Extrema
- Equilíbrate
- Mi Ciudad
- Planeta Eléctrico
- Chiquitenango
- Reciclando-Ando

# FODA 2.2

## MUSEO DE LOS NIÑOS

### 2.2.1 FORTALEZAS

- Excelente ambiente laboral
- Experiencia de 12 años en el mercado.
- Cero competencia directa.
- Efectividad en los servicios que ofrece, apoyado por un equipo humano en constante capacitación.
- Especialización en un mercado específico.
- Garantía de aprendizaje de una forma diferente y divertida.
- Experiencia en recursos humanos
- Fundación de participación cívica activa, que promueve el constante crecimiento y mejora en los valores.

### 2.2.2 OPORTUNIDADES

- Ofrecer servicios complementarios a los habituales (Alquiler de auditorium, convivios, celebraciones).
- Patrocinadores dispuestos a mejores convenios.
- Necesidad del servicio personalizado.

### 2.2.3 DEBILIDADES

- Precio elevado de ingreso a las instalaciones, en relación con la competencia indirecta.

- Cobertura únicamente en el área metropolitana.
- Recurso humano insuficiente, para cubrir las diferentes actividades o atribuciones.
- Carentes de estrategias innovadoras para atraer más mercado

#### **2.2.4 AMENAZAS**

- Dependiente de los patrocinadores en la toma de decisiones para la realización de actividades y/o servicios.
- Surgimiento de nuevos competidores indirectos, provenientes de otros países.

# CLIENTE 2.3

## PERFILES DEL CLIENTE

### 2.3.1 PERFIL DEMOGRÁFICO

El Público Objetivo es guatemalteco de ambos sexos y la edad comprendida es de 5 a 12 años.

### 2.3.2 PERFIL SOCIOECONÓMICO

Estudiantes de nivel preprimario y primario. En cuanto al estudio de niveles socioeconómicos en Guatemala, realizado por la compañía de investigación de mercados en Guatemala Multivex Sigma Dos Guatemala, se determinó que los dos diferentes niveles a los que pertenece el público objetivo son: el Nivel Popular (niños que ingresan gracias a patrocinios porque no tienen la oportunidad de pagar la entrada al museo) y el Nivel Medio Alto (niños que ingresan por cuenta de sus responsables, ya que sí disponen de cómo pagar una entrada al museo).

### 2.3.3 PERFIL PSICOGRÁFICO

Al tratarse de niños son sumamente prácticos, dependientes a un tutor (maestro o padres), son impulsivos, extrovertidos / introvertidos, toda vez sea divertido o nuevo, se encuentran motivados por un nuevo aprendizaje, preocupados por el día de hoy y desinteresados por el mañana o el ayer, gustan más por imágenes o formas que extensos textos y les llama más la atención los colores brillantes.

### **2.3.4 PERFIL CONDUCTUAL**

Los niños que visitan El Museo de los Niños son exploradores, hiperactivos, agresivos y espontáneos; la conducta de los niños varía, de manera que podría ser agresivos, introvertidos, pasivos y esto depende mucho según problemas en su entorno social.







CAPÍTULO

TRES



## 3.1 ENSAYO

Si hablamos del aprendizaje como algo relativamente duradero, hacemos mención de que dicha adquisición debería ser permanente o de lo contrario se podría decir que no sería un verdadero aprendizaje.

Ausubel (2002) por su parte hace mención de la adquisición y retención de conocimientos:

Naturalmente, no hace falta considerar que la adquisición y la retención de conocimientos se limiten necesariamente a los contextos formales de instrucción de las escuelas y las universidades, donde unos enseñantes y unos alumnos designados interaccionan de maneras estereotipadas principalmente para este fin. En realidad, la adquisición y la retención de conocimientos son actividades omnipresentes durante toda la vida que son esenciales para la actuación competente, la gestión eficaz y la mejora del trabajo cotidiano. (p.13)

Día a día estamos expuestos a muchas oportunidades de percibir nuevos conocimientos, debido a esto, nuestra gama de conocimientos sería sumamente amplia, y esto sin importar que edad tuviera la persona que aprende.


Por otro lado, el concepto de aprendizaje significativo también se debe a este psicólogo cognitivo David Paul Ausubel.



Ausubel (2002) explica el proceso del aprendizaje significativo:

Las razones de esta diferencia en la fuente primaria de lo que convencionalmente se considera <conocimiento> son bastantes evidentes: la memoria semántica es el resultado ideacional de un proceso de aprendizaje significativo (no memorista), como resultado del cual surgen nuevos significados. Estos nuevos significados son los productos sustanciales de la interacción entre los significados potenciales del material de instrucción y las ideas <<de anclaje>> pertinentes en la estructura cognitiva del estudiante; finalmente se convierten, secuencial y jerárquicamente, en parte de un sistema organizado relacionado con otras organizaciones temáticas similares de ideas (conocimientos) de la estructura cognitiva. La unión de muchos de estos subsistemas es lo que constituye o da lugar a una disciplina o un campo de conocimiento. (p.14)

Las anteriores citas hacen referencia de un tipo de conocimiento gracias a la experiencia. Entonces esto quiere decir, ¿sin experiencia no existe conocimiento? Actualmente el aprendizaje muchas veces hoy en día no es permanente; con esto podríamos argumentar que si poseemos información en nuestro cerebro y no lo utilizamos cotidianamente, sería como algo que alguna vez "aprendimos". Pero porque solamente está allí, en nuestro cerebro por supuesto, y no es aplicado; o es que está en nuestro cerebro alojado sin ningún "sentido".




Un aprendizaje con sentido, sería aquel que por consiguiente es un conocimiento con un verdadero valor. Dicho esto, el conocimiento tendría un “significado”, porque este sería un conocimiento que además de estar alojado en el cerebro de la persona, sería un conocimiento que posee significado para ella, debido a la identificación de este en su vida. Esto no es más que llevar a la persona a la experimentación del aprendizaje en su vida; como sabremos cada persona posee diferentes experiencias, que son el resultado de diversos factores del exterior, como su cultura, idioma, etnia, nacionalidad, etc. Esto a su vez, hace que el aprendizaje sea diferente en cada persona.

El niño desde pequeño aprende imitando, ¿pero imitando qué? Imita a sus papas, a sus amigos, familiares, etc. Además de imitar el ser humano repite, ¿pero qué repite? Dicha imitación y repetición puede utilizarse como camino para lograr un verdadero aprendizaje, un aprendizaje con valor, un aprendizaje con verdadero “significado”.

Ausubel (2002) cita el aprendizaje memorista:

Por otro lado, es evidente que los aprendizajes memoristas no aumentan la sustancia o el tejido del conocimiento ya que su relación con el conocimiento existente en la estructura cognitiva es arbitraria, no sustancial, literal, periférica y, en general, posee una duración, una utilidad y una importancia transito-



rias. Como en el caso de los números de teléfono, normalmente tienen una utilidad limitada y práctica, orientada al ahorro de tiempo y de energía. (p.14)

¿Cuántos significados somos capaces de aprender al día?, sabemos muy bien que nunca dejamos de aprender algo nuevo, o más bien algunos conceptos o ideas ya las sabemos, pero seguramente son almacenadas y se dejan sin utilizar. El aprendizaje significativo es ese tipo de aprendizaje que va más allá de puramente conceptos, este tipo de aprendizaje hace que sea más vivencial la absorción de ideas, ya que es posible generar más ideas con las que ya están en nuestro cerebro. Si tenemos la capacidad de almacenar mucha información en nuestro cerebro, por qué no realizar algo que podría hacer que dichos conceptos sean encaminados a ser significativos.

Si tomamos en cuenta que el Museo de los Niños de Guatemala tiene como propósito apoyar a la formación integral de los niños de una manera innovadora al ofrecer experiencias interactivas y divertidas, podremos ver que aquí se aplica el aprendizaje significativo, ya que incita al visitante a desarrollar diversas actividades, las cuales son vivenciales, experimentales e interactivas.

Ahora bien, lo anterior expuesto sobre el aprendizaje podría lograr alguna relación o vínculo con el Diseño Gráfico?



Wong (1995) define al diseño de la siguiente manera:

Muchos piensan en el diseño como en algún tipo de esfuerzo dedicado a embellecer la apariencia exterior de las cosas. Ciertamente, el solo embellecimiento es una parte del diseño, pero el diseño es mucho más que eso. En pocas palabras, un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de algo, ya sea esto un mensaje o un producto. Para hacerlo fiel y eficazmente, el diseñador debe buscar la mejor forma posible para que ese algo sea conformado, fabricado, distribuido, usado y relacionado con su ambiente funcional, mientras refleja o guía el gusto de su época, (p.41).

Por otra parte Scott (1979), define que diseñamos siempre por una razón:

Diseñar es un acto humano fundamental: diseñamos toda vez que hacemos algo por una razón definida. Ello significa que casi todas nuestras actividades tienen algo de diseño: lavar platos, llevar una contabilidad o pintar un cuadro (p. 1)

El diseño es puramente práctico, además de expresar una idea, tiene que ir de la mano con lo funcional. Todo lo que realizamos nos lleva a lograr determinado objetivo, de manera que si tomamos en cuenta esto, podríamos decir que diseñar nuestros objetivos diarios sería una tarea que deberíamos de realizar para que nuestros resultados o logros sean siempre funcionales o que tengan una razón de ser.





Bustos (2012) afirma

El diseño gráfico en la actualidad

Las tecnologías y métodos utilizados antiguamente para transmitir la comunicación visual se han ido modificando sucesivamente. Esta actividad, que hoy conocemos como diseño gráfico, abarca muchos aspectos, de tal manera que llegan a confundirse sus campos de actividad, pues el desarrollo y evolución de los productos y servicios de las empresas y particulares han crecido espectacularmente, surgiendo la publicidad y con ella la evolución del diseñador gráfico como comunicador en la batalla de la competencia.,(p.11)

Importancia del diseño WEB en la actualidad, el diseñador gráfico ha tenido que incursionar de manera contundente en la comunicación por la web, ya que su dominio sobre el conocimiento del color, tipografías, simetrías, espaciados y un sinnúmero de cosas que la gente común desconoce, hace que el diseñador gráfico sea indispensable para el éxito de lo que se quiere comunicar. El diseñador web tiene la misión de enlazar al usuario con el mundo informativo de manera eficaz y agradable.( p.29)

La labor del diseñador multimedia podría ser de gran apoyo, ya que al proyectar imágenes (color-forma) y además audio, hace que quien lo perciba, utilice todos sus sentidos a su vez de una forma consciente o inconsciente; por tanto, esto haría que algún significado que había quedado en el olvido, vuelva pero con más significado.

## 3.2 CONCEPTUALIZACIÓN

### 3.2 CONCEPTO CREATIVO

Ponti (2001), hace mención que la capacidad creativa se puede definir como:

La habilidad para generar de manera fácil ideas, alternativas y soluciones a un determinado problema, (párr. 4)


La generación de ideas es un proceso innato en el ser humano, nuestro cerebro asocia los estímulos que recibe con la información que ya tiene, provocando la imaginación y la creatividad.

Las técnicas de creatividad según la Formación y consultoría para organizaciones (s.f.) Técnicas de Creatividad para la Innovación.

Éstas son muchas de las técnicas más utilizadas mundialmente para estimular la producción de ideas y su evaluación. Además, servirán para desarrollar tus habilidades creativas individualmente o en grupo.

#### Técnicas para generar ideas

- Análisis morfológico
- Analogías
- Biónica

- 
- Brainstorming o Lluvia de Ideas
  - Brainwriting
  - Conexiones morfológicas forzadas
  - Crear en sueños
  - El arte de preguntar
  - El porqué de las cosas (la brújula)
  - Estratal
  - Ideart
  - Ideas animadas
  - Identificación o empatía
  - Imanchin
  - Inspiración por colores
  - Inspiravideo
  - La inversión
  - Lista de atributos
  - Mapas mentales
  - Método 635
  - Microdibujos
  - Metodología
  - Morphing
  - Ojos limpios (fresh eyes)

(Recuperado de  
<http://www.neuronilla.com/desarrolla-tu-creatividad/tecnicas-de-creatividad> )

## 3.3 LLUVIA DE IDEAS

Definiendo la técnica utilizada “El brainstorming o lluvia de ideas es, dicho de forma escueta, una herramienta que consiste en anotar en una pizarra las ideas surgidas de manera no sistematizada en un grupo de personas para que después puedan discutir las y seleccionar una de ellas”. Unión Europea. (2010) Crea Business Idea, Manual de la creatividad empresarial. Recuperado de [http://http://www.creabusinessidea.com/creativo\\_noticias\\_detalle.php?id=172](http://http://www.creabusinessidea.com/creativo_noticias_detalle.php?id=172)

### LLUVIA DE IDEAS DE :

Ideas que se recolectaron con el tema Museo de los Niños



# CONCEPTO 34

Al realizar la anterior Lluvia de Ideas, se logró determinar que existe una gran variedad de conceptos e ideas que identifican al Museo de los Niños; pero entre dichos conceptos se logra diferenciar que hay unos que cumplen más con la función de identificar al museo. Los conceptos seleccionados fueron los siguientes:

**Interactuar** (principal)

**Aprendizaje** (secundario)

**Transmitir, crear, vivencia, conocer y diversión**  
(complementarios).

Si bien vemos, estos últimos complementan al concepto secundario con un mismo concepto APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. Recordando que dicho aprendizaje se lleva a cabo por medio de conocimientos previos y a la experiencia, vivencia o transmisión de nuevos conocimientos, se logra así aportar significado al aprendizaje. Por consiguiente definimos el Concepto Creativo:

## 3.4.1 CONCEPTO

El Museo de los Niños es "Aprendizaje significativo de una forma divertida".



### **3.4.2 CONCEPTO CREATIVO**

“Si es interactivo... es significativo”

### **3.4.3 JUSTIFICACIÓN**

Entre uno de los objetivos del Museo de los Niños de Guatemala, se encuentra el proporcionar un aprendizaje por medio de la interacción y se enlaza con el objetivo que pretendo alcanzar con este proyecto: lograr una idea general que en dicho lugar se obtiene un aprendizaje significativo, por medio del intercambio de información de una forma manera divertida y vivencial.





CAPÍTULO

CUATRO



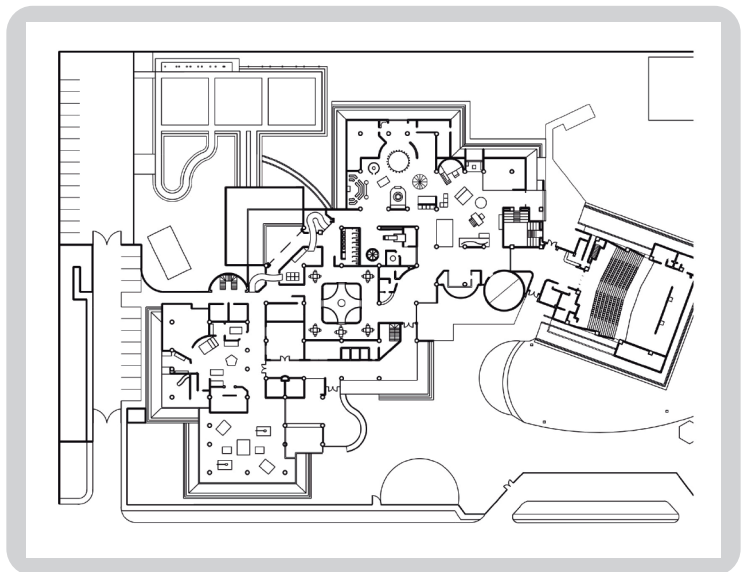


## 4.1 BOCETAJE

### EL MAPA

De acuerdo con el objetivo general de dicho proyecto de graduación, es el de “Desarrollar una estrategia de comunicación audiovisual que facilite la transmisión de información a niños de 5 a 12 años, sobre el manejo adecuado del orden educativo en relación con las exhibiciones del Museo de los Niños de Guatemala”. Por eso mismo se requirió el mapa arquitectónico del lugar, para visualizar cómo se realizaría la división de dicho mapa para su realización.

Se determinó que el mapa proporcionado no contaba con algunas actualizaciones en relación con divisiones de exhibiciones nuevas en el museo.



Fuente: Museo de los niños

## DIVISIONES DEL MAPA

Para realizar la división del mapa interactivo se realizó la determinación de dicha división, por medio de colores al azar. El Museo de los Niños de Guatemala se encuentra dividido por áreas educativas, las cuales son:

### OTRAS EXHIBICIONES

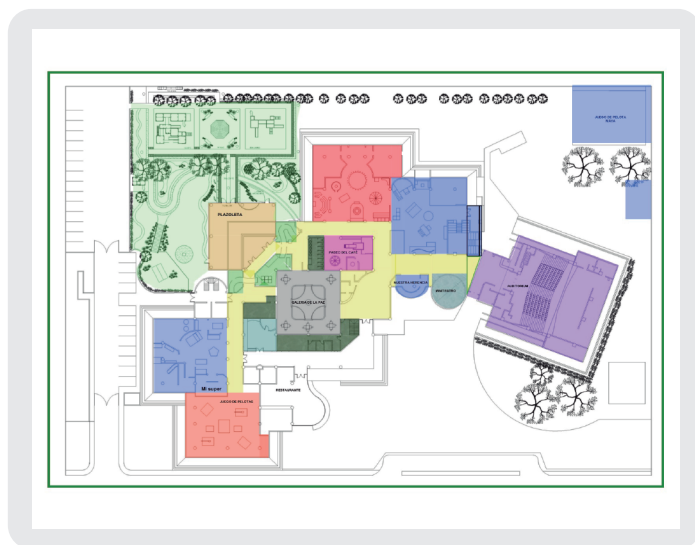
- Juego de Pelotas
- Chiquitenango
- La granjita

### OTROS

- Plazoleta
- Teatro

### GALERÍAS

- Ciencia
- Mi País
- Salud, higiene y nutrición
- La Paz
- Ciencias Naturales



Fuente: Museo de los niños

## REALIZACIÓN DEL MAPA

Para realizar el mapa interactivo del Museo de los Niños de Guatemala se realizó la vectorización y determinación de dicha división por medio de colores. Los colores utilizados fueron seleccionados sin ningún valor connotativo psicológico, sino más bien fueron utilizados para guardar la misma línea gráfica de la institución.



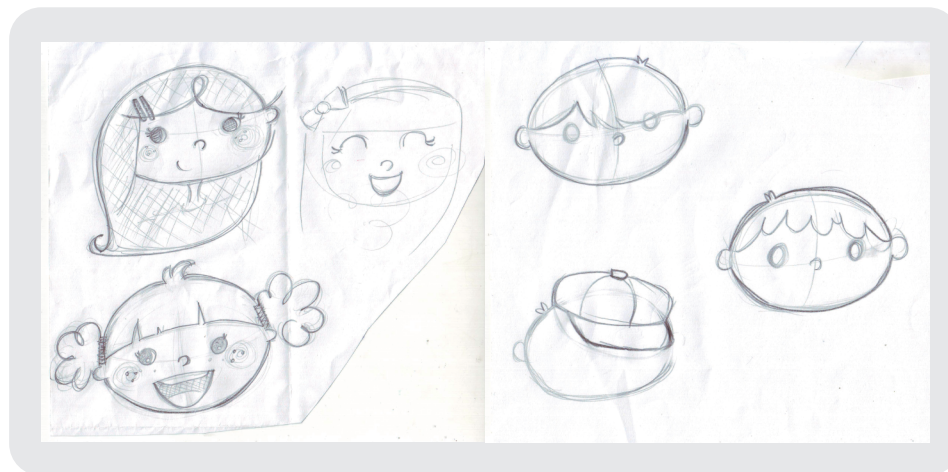
Fuente: Propia

## REALIZACIÓN DE PERSONAJES

Para que público objetivo (niños de 5 a 12 años), se sintiera identificado con el mapa interactivo del Museo de los Niños de Guatemala, se llevó a cabo la elaboración de 4 propuestas de personajes. Se escogieron niños para dichos personajes para que existiera esa identificación.

Los colores utilizados fueron seleccionados sin ningun connotativo psicológico, sino más bien fueron utilizados para guardar la misma línea gráfica de la institución.

## BOCETAJES FACIALES



Fuente: Propia

## BOCETAJES CORPORALES



Fuente: Propia

## VECTORIZACIÓN DE PERSONAJES



Fuente: Propia

## VECTORIZACIÓN DE ESCENARIOS

Elaboración de escenarios para el mapa interactivo del Museo de los Niños de Guatemala.

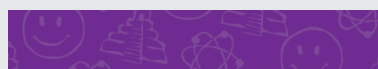
Los colores utilizados fueron seleccionados sin ningun connotativo psicológico, sino más bien fueron utilizados para guardar la misma linea gráfica de la institución. Los colores fueron los anteriormente seleccionados para cada área educativa.



La granjita



Salud, higiene y nutrición



Juego de Pelotas



Chiquitenango



Ciencia



La Paz



Ciencias Naturales



Mi País

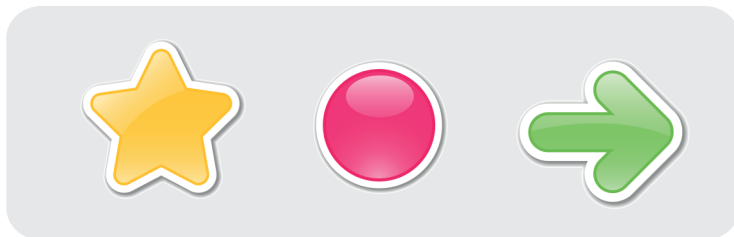
Fuente: Propia



## VECTORIZACIÓN DE BOTONES

Elaboración de botones para lograr la interactividad del mapa del Museo de los Niños de Guatemala.

Los colores utilizados fueron seleccionados sin ningun connotativo psicológico, sino más bien fueron utilizados para guardar la misma línea gráfica de la institución.



Fuente: Propia

## 4.2 PRIMERA VALIDACIÓN

La autoevaluación se realizó por medio de una discusión con dos estudiantes del 10o semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico, de la Universidad de San Carlos de Guatemala (multimedia). Y las propuestas presentadas fueran las siguientes:

### PROPUESTA MAPA

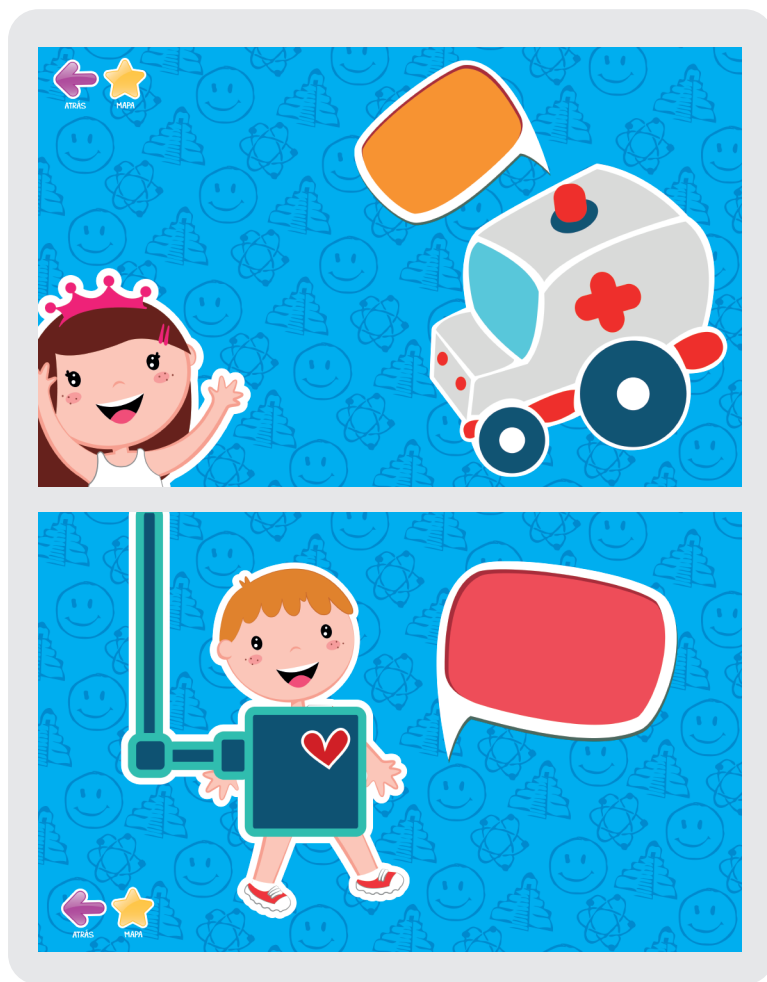


### PROPUESTA GALERÍA





Fuente: Propia

## PROPUESTA EXHIBICIÓN



Fuente: Propia

La matriz de evaluación que se llevó acabo en la consulta fue la siguiente:


Criterios para la Autoevaluación de las propuestas Gráficas  
Proyecto de Graduación Multimedia Sección C

Criterio de Evaluación	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Vincula los bocetos con los objetivos planteados.										
Vincula los bocetos con las características del público objetivo.										
Vincula los bocetos con conceptos de diseño, fundamentales para la estética de un multimedia funcional.										
Vincula los bocetos con el concepto creativo.										
Vincula los bocetos a la pre visualización realizada.										
Vincula los bocetos con los niveles de interacción entre el usuario y el producto.										
La secuencia de las ideas tiene lógica y puede ayudar a solucionar el problema planteado.										
La secuencia de imágenes da una idea clara, sencilla y concreta de lo que se pretende producir.										
La propuesta armoniza de manera estética los elementos propios del diseño multimedia (texto, imágenes, sonido, animaciones y efectos).										
Calidad técnica del bocetaje.										

Fuente: Lic. Gustavo Jurado

Consistía en dar un valor numérico de 1 a 10, la ponderación que corresponde según a nuestro criterio creativo como diseñadores multimedia. Y los criterios a ponderar fueron los siguientes:

1. Vincula los bocetos con los objetivos planteados.
2. Vincula los bocetos con las características del público objetivo.

- 
3. Vincula los bocetos con conceptos de diseño, fundamentales para la estética de un multimedia funcional.
  4. Vincula los bocetos con el concepto creativo.
  5. Vincula los bocetos a la pre visualización realizada.
  6. Vincula los bocetos con los niveles de interacción entre el usuario y el producto.
  7. La secuencia de las ideas tiene lógica y puede ayudar a solucionar el problema planteado.
  8. La secuencia de imágenes da una idea clara, sencilla y concreta de lo que se pretende producir.
  9. La propuesta armoniza de manera estética los elementos propios del diseño multimedia (texto, imagen, sonido, animaciones y efectos)
  10. Calidad técnica del bocetaje.

## RESULTADOS

Con relación a las anterior matriz de evaluación.

### Participante 1:

PUNTUACIÓN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
CRITERIOS										
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Fuente: Propia

### Participante 2:

PUNTUACIÓN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
CRITERIOS										
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Fuente: Propia

### Participante 3:

PUNTUACIÓN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
CRITERIOS										
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Fuente: Propia

### CONCLUSIÓN

Las propuestas gráficas van acorde al objetivo del proyecto, a la edad y al gusto del público objetivo, se aconsejó evitar el abuso del color y simplificar la pieza gráfica, debido a que podría resultar siendo un distractor para el grupo objetivo.

## 4.3 SEGUNDA VALIDACIÓN

Se realizó por medio de un focus group, con un grupo de estudiantes especialistas del 10º ciclo de la licenciatura de Diseño Gráfico del con énfasis Multimedia de la Universidad de San Carlos.

En dicha validación se presentó un DEMO en lo que consistiría la pieza gráfica de multimedia (mapa interactivo). Dicho DEMO se presentó con las modificaciones propuestas en la validación anterior.

### PROPUESTA MAPA

Las modificaciones que se realizaron:

Únicamente se tomaron en cuenta dos personajes en la portada, en el mapa se quitaron las líneas punteadas del mapa y se colocaron los titulares de TEATRO, PLAZOLETA, ENTRADA y SALIDA.



Fuente: Propia



## PROPUESTA GALERÍA

Las modificaciones:

Se incluyeron los íconos de las exhibiciones en la galería.



## PROPUESTA EXHIBICIONES

Las modificaciones:

Se realizaron ilustraciones icónicas de cada una de las exhibiciones que componen el mapa.



Fuente: Propia

## FOCUS GROUP

Se mencionaron los objetivos a alcanzar con el mapa interactivo y el DEMO de la pieza gráfica a realizar.



Fuente: Propia

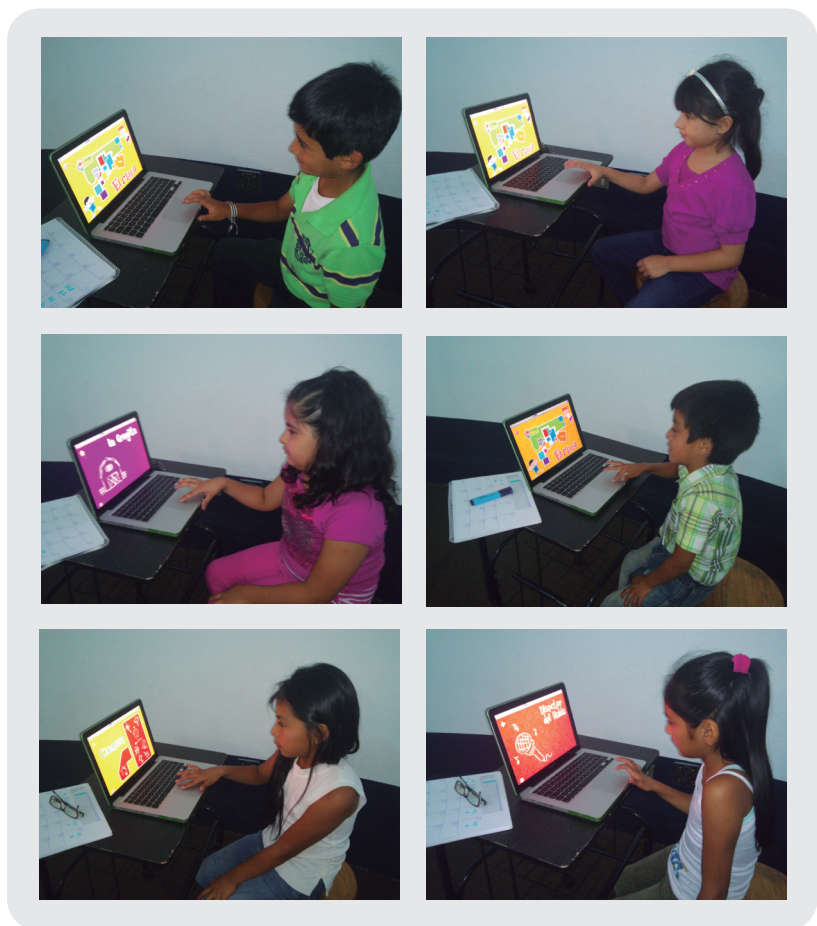


## RESULTADOS

Se determinó que la línea gráfica utilizada, tanto como colores, formas, tipografía e ilustraciones utilizados eran los adecuados para el público objetivo. El DEMO expuesto del mapa interactivo, cumplía con los objetivos establecidos.

## 4.4 TERCERA VALIDACIÓN

Se realizó por medio de una demostración personalizada a 15 niños comprendidos en edades de 5 a 12 años, de ambos sexos; al finalizar dicha demostración se realizaron preguntas a cada niño.



Fuente: Propia

## Encuesta con preguntas básicas para niños 5 a 12 años.

INSTRUCCIONES: Marca con una X la respuesta de cada pregunta que se presenta a continuación

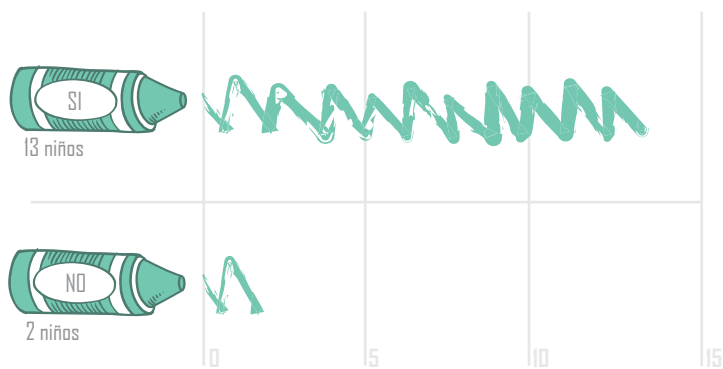
EDAD: 5 6 7 8 9 10 11 12

		SI	NO
1	¿Crees que las letras utilizadas en el mapa interactivo son fáciles de leer a tu edad?		
2	¿Te parecen agradables los colores utilizados en el mapa interactivo?		
3	¿Las ilustraciones o dibujos que conforman el mapa interactivo crees que llama tu atención?		
4	¿Los sonidos y música utilizada en el mapa interactivo te resulta agradable?		
5	¿Crees que el mapa interactivo es fácil de utilizar?		
6	¿Te parece que es necesario un mapa interactivo en el Museo de los niños?		

Fuente: Propia

**La respuesta** se limitó a un Sí y un No debido a que por la edad que comprende el público objetivo podría resultar difícil la formulación de una respuesta más compleja.

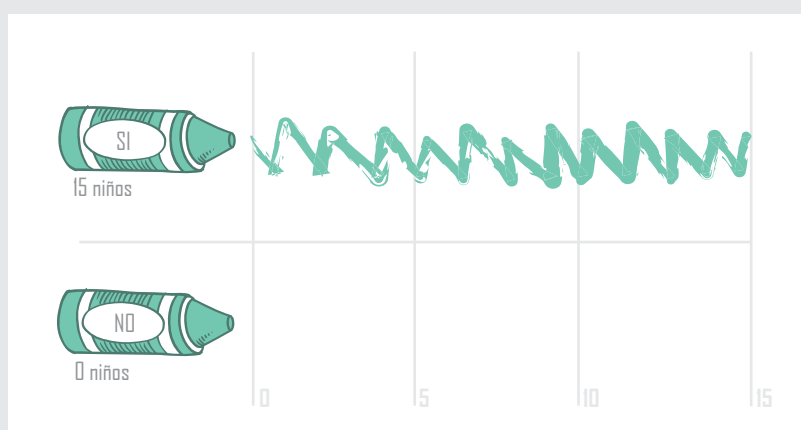
1. ¿Crees que las letras utilizadas en el mapa interactivo son fáciles de leer a tu edad?



Fuente: Museo de los niños de Guatemala  
Fuente: Propia

**Interpretación** A los niños entrevistados les pareció que la tipografía utilizada en el mapa interactivo era adecuada a la lectura correspondiente a su edad, una minoría no podía leer por falta de práctica. La respuesta de 13 de 15 niños fue Sí.

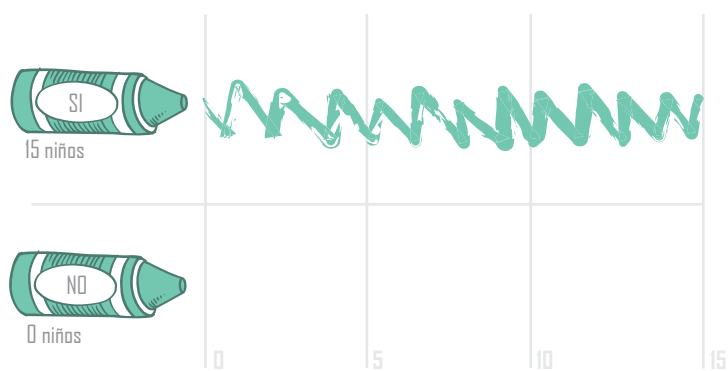
2. ¿Te parecen agradables los colores utilizados en el mapa interactivo?



Fuente: Museo de los niños de Guatemala  
Fuente: Propia

**Interpretación** A los niños entrevistados les parecieron muy agradables los colores utilizados en el mapa interactivo. La respuesta de 15 niños fue Sí.

3. ¿Las ilustraciones o dibujos que conforman el mapa interactivo crees que llaman tu atención?

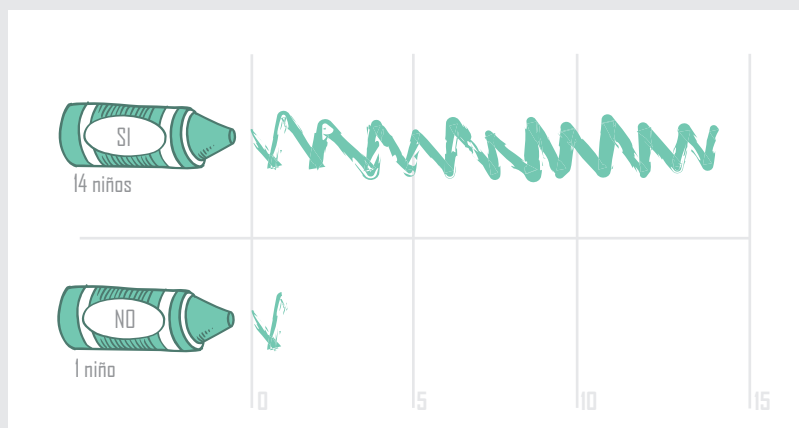


Fuente: Museo de los niños de Guatemala  
Fuente: Propia

**Interpretación** A los niños entrevistados les pareció que las ilustraciones o dibujos llamaban su atención. La respuesta de 15 niños fue Sí.



4. ¿Los sonidos y música utilizados en el mapa interactivo te resultan agradables?



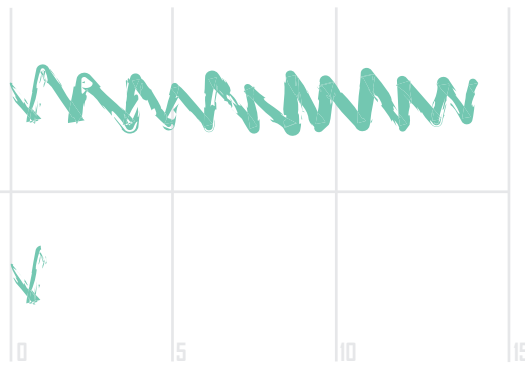
Fuente: Museo de los niños de Guatemala  
Fuente: Propia

**Interpretación** A los niños entrevistados les resultan agradables la música y efectos de sonido utilizados en el mapa interactivo. La respuesta de 14 de 15 niños fue Sí.

5. ¿Crees que el mapa interactivo es fácil de utilizar?



14 niños

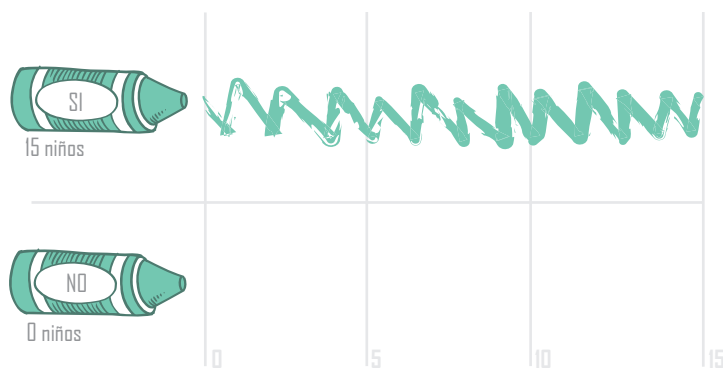


1 niño

Fuente: Museo de los niños de Guatemala  
Fuente: Propia

**Interpretación** A los niños entrevistados les pareció fácil el utilizar el mapa interactivo. La respuesta de 15 niños fue Sí.

6. ¿Te parece que es necesario un mapa interactivo en el Museo de los Niños?



Fuente: Museo de los niños de Guatemala  
Fuente: Propia

**Interpretación** A los niños entrevistados les parece que es necesario un mapa interactivo en el Museo de los niños. La respuesta de Sí.

## 4.5 PROPUESTA FINAL

### El Mapa Interactivo

Para la interactividad de los escenarios del mapa se utilizaron los siguientes botones.



#### Regreso

Botón para regresar de la exhibición a la galería o área educativa.



#### Silencio o sonido

Botón para silenciar el sonido o para volver a activar el sonido



#### Home

Botón para regresar al Home, en este caso es el mapa principal.

Fuente: Propia

## EL MAPA

En el mapa principal se encuentran los personajes al igual que las divisiones educativas del Museo de los Niños, representadas por diferentes colores.



Fuente: Propia

## Seleccionar

Al seleccionar cualquier área educativa lo dirigirá a esa respectiva área con todo lo que la representa.

## MI PAÍS

Si su selección fue el color azul el mapa lo dirigirá al área educativa de Mi País, la cual se representa con este color, aquí encontrará botones de las diferentes exhibiciones que se ubican en ella.



Fuente: Propia

## Seleccionar

Al seleccionar cualquier exhibición del área educativa, lo dirigirá a esa respectiva exhibición con todo lo que la representa.

## Exhibiciones

En esta área educativa encontramos 10 exhibiciones diferentes.

Y al seleccionar cualquiera de las exhibiciones, el fondo de ellas cambiará en su totalidad a color azul, el cual es el color representativo del área educativa.



Fuente: Propia



Fuente: Propia



## CIENCIAS NATURALES

Si su selección fue el color verde el mapa lo dirigirá a el área educativa de Ciencias Naturales, la cual se representa con este color, aquí encontrará botones de las diferentes exhibiciones que se ubican en ella.



Fuente: Propia

### Seleccionar

Al seleccionar cualquier exhibición del área educativa lo dirigirá a esa respectiva exhibición con todo lo que la representa.

## Exhibiciones

En esta área educativa encontramos 7 exhibiciones diferentes. Y al seleccionar cualquiera de las exhibiciones el fondo de ellas cambiará en su totalidad a color verde, el cual es el color representativo del área educativa.



Fuente: Propia



Fuente: Propia

## CIENCIA

Si su selección fue el color rojo el mapa lo dirigirá al área educativa de Ciencia, la cual se representa con este color, aquí encontrará botones de las diferentes exhibiciones que se ubican en ella.



Fuente: Propia

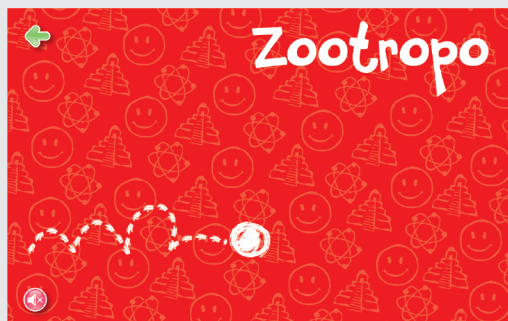
## Seleccionar

Al seleccionar cualquier exhibición del área educativa, lo dirigirá a esa respectiva exhibición con todo lo que la representa.

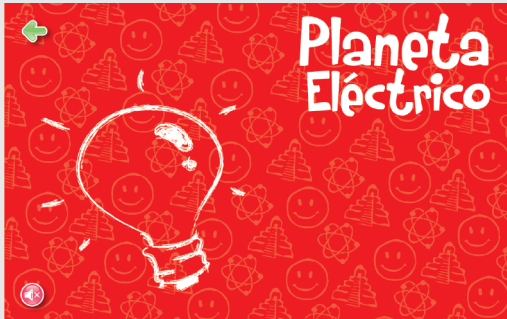
## Exhibiciones

En esta área educativa encontramos 9 exhibiciones, diferentes.

Y al seleccionar cualquiera de las exhibiciones el fondo de ellas cambiará en su totalidad a color rojo, el cual es el color representativo del área educativa.



Fuente: Propia



Fuente: Propia

## SALUD

Si su selección fue el color celeste el mapa lo dirigirá al área educativa de Salud, la cual se representa con este color, aquí encontrará botones de las diferentes exhibiciones que se ubican en ella.



Fuente: Propia

### Seleccionar

Al seleccionar cualquier exhibición del área educativa, lo dirigirá a esa respectiva exhibición con todo lo que la representa.

## Exhibiciones

En esta área educativa encontramos 5 exhibiciones diferentes. Y al seleccionar cualquiera de las exhibiciones el fondo de ellas, cambiará en su totalidad a color celeste, el cual es el color representativo del área educativa.



Fuente: Propia



## OTRAS EXHIBICIONES

Las siguientes 4 exhibiciones no pertenecen a ningún área educativa, por tanto también se diferencian por color cada una de ellas. A diferencia de las demás exhibiciones, ingresamos a ellas desde el mapa principal o el Home del mapa interactivo.



Fuente: Propia

## CONTENIDO EDUCATIVO

Se determinó junto a la Dirección de Educación del Museo de los Niños que los contenidos educativos que se mostrarían al visitante, serían como un ¿SABÍA QUE?, esto despertaría en el visitante la inquietud de conocer más sobre cada una de las exhibiciones.

De manera que se seleccionaron a cinco Guías educativos y una Coordinadora de piso, los cuales fueron sobresalientes en el año 2012, para la elaboración de 33 ¿SABÍA QUE?, los cuales se presentan a continuación:

<b>Salud, Higiene y Nutrición</b>	
<b>Mesa de Operaciones</b>	Los 29 huesos y 40 músculos de tu rostro crean una sonrisa perfecta ¡Sonríe!
<b>Fuente de los Sentidos</b>	El ojo parpadéa de 10 a 24 veces por minuto y 415 millones en la vida
<b>Ambulancia</b>	¡Increíble! El RCP se conoce y practica desde 1,960.
<b>Jungla de los Gérmenes</b>	Hay bacterias que pueden volver a la vida después de 32,000 años inactivas
<b>Mi Super</b>	En 1,916 nació Piggly Wiggly el primer supermercado del mundo

Fuente: Museo de los Niños de Guatemala

<b>MI PAIS</b>	
<b>Nuestra Herencia</b>	Sabías que la marimba pertenece a la familia de percusión melódica.
<b>Mapa en la Alfombra</b>	El último municipio decretado en Guatemala es Las Cruces Petén siendo el número 334
<b>Templo Maya</b>	En Guatemala, están los sitios mayas más importantes Mesoamérica: Tikal, El Mirador y Cancuén.
<b>Mercado</b>	Los mercados más grandes de Guatemala son; Chichicastenango y San Francisco el Alto
<b>Mi Ciudad</b>	Sabías que las zonas de la ciudad están colocadas en forma de caracol para su mejor ubicación
<b>Rocaventura</b>	El mejor mármol verde a nivel mundial se encuentra en las minas de Las Verapaces en Guatemala
<b>Juego de Pelota Maya</b>	Sabías que en Guatemala han sido descubiertos más de 300 campos de juego de pelota maya
<b>Altura Extrema</b>	Jaime Viñals ha conquistado el reto de las 7 cumbres más altas del mundo.
<b>Paseo del Café</b>	El Guatemalteco Raúl Rodas fue considerado el mejor barista a nivel mundial en el 2,012.

Fuente: Museo de los Niños de Guatemala

<b>Ciencias Naturales</b>	
<b>Tanque de Olas</b>	Hay olas con cerca 27 metros de altura ¡Sorprendente!
<b>Reciclemos Papel</b>	Sabías que un papel puede reciclarse de 6 a 18 veces, descubre como...
<b>Mantengamos el Agua Limpia</b>	Si colocaras toda el agua del mundo en una cubeta, una cucharada se compararía a la cantidad de agua potable.
<b>Yo Salvo Mi Planeta</b>	Sin el efecto invernadero, la temperatura del planeta bajaría ¡Hasta -15°C!
<b>Reciclando-ando</b>	Con la energía ahorrada al reciclar una botella puedes encender una bombilla por 4 horas ¡Increible!
<b>Plataforma de Terremoto</b>	El terremoto más grande registrado en Guatemala fue de 8.3º en 1,942
<b>Laboratorio Estelar</b>	La estrella más grande conocida es Canis Marjoris y cabrian siete mil millones de soles en ella.

Fuente: Museo de los Niños de Guatemala

<b>Ciencia</b>	
<b>Globo de Aire Caliente</b>	La primera vuelta al mundo en globo aerostático duró tan solo 19 días 21 horas y 55 minutos.
<b>Caminata en la Luna</b>	Por ser muy pequeño plutón en 2,006 pasó de ser un planeta a ser un plotoide
<b>Hagamos Burbujas</b>	Cuando estallas una burbuja, no desaparece. ¡Se forman miles de pequeñas burbujitas!
<b>Disector del Habla</b>	¡Tu voz es única! Nadie habla a la misma frecuencia.
<b>Pirqueta</b>	Si quieres girar más.. El momento de inercia deberás bajar
<b>Electricidad Estática</b>	Las descargas más fuertes de electroestática ¡Son los rayos de nubes!
<b>Zootropo</b>	Nosotros miramos la vida como una película ¡A diez imágenes por segundo!
<b>Planeta Eléctrico</b>	Por más que cortes y cortes un imán, siempre + y - vas a encontrar.

Fuente: Museo de los Niños de Guatemala

<b>Otras Exhibiciones</b>	
<b>La Paz/Equilíbrate</b>	En Ceibal Petén hay ceibas tan pero tan grandes que equivalen a once personas en fila.
<b>Chiquitenango</b>	Sabías que en 1,914 en Cleveland USA se creó el primer semáforo como hoy lo conocemos
<b>La Granjita</b>	Sabías que.. los bebés nacen con la habilidad de nadar y contener la respiración.
<b>Juego Interactivo de Pelotas</b>	¡Si una lluvia de pelotas quieres disfrutar, trabajando en equipo lo lograrás!

Fuente: Museo de los Niños de Guatemala

# FUNDAMENTACIÓN

## TECNICA 4.6

### COLOR

Debido a que el tipo de publicación del mapa interactivo no sería un medio impreso, los colores que se utilizaron fueron colores RGB /colores WEB.

A continuación se hace mención de los códigos RGB de los colores utilizados en el mapa interactivo:

#### NIÑA - PERSONAJE

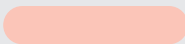
Colores utilizados para el personaje de la niña.

		fed416
		c2077f
		902582
		e83b89
		facdc2
		e73a1d
		ffffff

Fuente: Propia

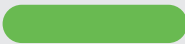





### NIÑO - PERSONAJE

Colores utilizados para el personaje del niño.

		382976
		bed018
		facdc2
		020303
		ffffff

Fuente: Propia

### BOTONES



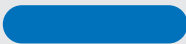















		8cc25d
		e72d72
		fdca35

Fuente: Propia



### COLORES FONDOS-ESCENARIOS

Colores utilizados para los fondos del mapa.

		ec6707
		0069b4
		18a871
		f7a600
		e6007e
		009fe3
		702283
		76b729
		e30613

Fuente: Propia

## TIPOGRAFÍA

Las fuentes utilizadas fueron Kids, Candy Randy y Rumpelstiltskin. Fueron utilizadas debido a que expresan juego, movimiento e interactividad.

tipo

Rumpelstiltskin

tipO

Kids

tipO

Candy Randy

## IMÁGEN y FORMA

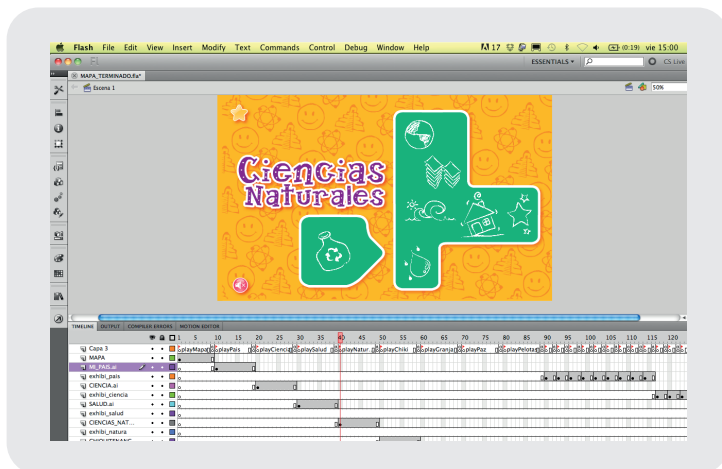
Las imágenes utilizadas fueron únicamente ilustraciones icónicas, para que el público objetivo se sintiera identificado y fuera fácil la comprensión de las mismas.



Fuente: Propia

## MULTIMEDIA

Toda la interactividad se realizó en Adobe Flash con una programación en actionscript 2.0. Se logró la interactividad entre efectos de sonidos, botones, fondos e ilustraciones de cada una de las divisiones del mapa interactivo del museo.



Fuente: Propia

## 4.7 CONCLUSIÓN

### CONCLUSIÓN

Durante el proceso del Plan creativo, se fueron dando ciertos cambios gracias a las diferentes validaciones; por lo que es de suma importancia la realización de las mismas, debido a que no solo es de afirmar que un proyecto puede llegar a ser un buen diseño, sino que además de bueno, pueda llegar a ser sumamente funcional.





# LINEAMIENTOS



# LINEAMIENTOS

**CREATIVIDAD..... Q. 7,000.00**

- Elaboración ilustración mapa y fondos Q. 1,000.00
- Elaboración de 35 ilustraciones Q. 3,500.00
- Elaboración de 2 personajes Q. 1,500.00
- Elaboración de diagramación Q. 1,000.00

**PRODUCTO..... Q. 15,000.00**

- Mapa interactivo digital

**COSTOS..... Q. 2,000.00**

- Luz
- Computadora
- Tableta de dibujo

**MARGEN DE NEGOCIACIÓN..... Q. 24,000.00**







MILKnCOOKIES™

Let's change  
the world together!

## PROPUESTA DE SERVICIOS MILKnCOOKIES

CLIENTE:	Museo de los niños Guatemala
MARCA:	Museo de los niños Guatemala
CONTACTO:	Ana Beatriz Coxaj
MAIL:	<a href="mailto:celebraciones@musedelosninos.com.gt">celebraciones@musedelosninos.com.gt</a>
CEL:	
PROPUESTA #:	MNC-1113-0485
FECHA:	14 de Febrero 2014
ASESOR DIGITAL	Héctor Castillo
MAIL:	<a href="mailto:hector@milkncookies.tv">hector@milkncookies.tv</a>
CEL:	4215 7538

## DESCRIPCIÓN DE SERVICIO O PRODUCTO

SERVICIO O PRODUCTO:	Diseño de materiales visuales y animación para ilustraciones. Dos personajes estáticos y plataforma interactiva con re dirección a secciones.
----------------------	---

## PROPUESTA ECONOMICA

CATEGORÍA DE SERVICIO	TIPO DE SERVICIO	ENTREGABLE y/o REFERENCIAS	P. Total
Diseño de Materiales Visuales	Ilustraciones y animación	Desarrollo de 35 ilustraciones	\$8,460.00
		Animación para las ilustraciones en desarrollado en HTML5	\$5,600.00
		diseño para dos personajes (estáticos)	\$3,200.00
Desarrollo de Plataformas	Desarrollo de Plataforma Mapa, Diseño y Programación	Mapa con funcionalidad de re dirección a cada una de las secciones, botón para regresar, adelantar y de home. (HTML5)	\$4,800.00
<b>SUB TOTAL:</b>			\$22,060.00
<b>IVA:</b>			\$2,647.20
<b>TOTAL:</b>			\$24,707.20

## TÉRMINOS Y CONDICIONES

TIEMPO DE ENTREGA:	40 días hábiles
PRECIOS:	Todos los precios están expresados en dólares americanos y no incluyen ningún tipo de comisión de agencia. No incluye fuentes ni editables.
FORMA DE PAGO:	Desarrollo e implementación: 50% de anticipo y 50% contra entrega. Operación y Asesorías: Mensual anticipado.
VALIDEZ DE LA PROPUESTA:	La propuesta es válida treinta días contados a partir de la presente fecha. Después de este período, será necesario reconfirmar precios.





## COTIZACIÓN APLICACIÓN FLASH

### **Atención: Ana Coxaj**

Buenas tardes señorita Coxaj, muchas gracias por comunicarse con Bits Development, para nosotros es un gusto presentarle nuestra cotización sobre la aplicación flash que nos solicitó.

A continuación le detallo 3 opciones de cómo se podría desarrollar su aplicación:

#### **1. Formato flash, Un archivo.swf Q750.00**

Lo que incluye: un archivo en formato .swf y la aplicación interactiva incorporada en el archivo para poder ejecutarse. Esta aplicación corre solamente en sistemas operativos que permitan Flash, básicamente en computadoras.

#### **2. Aplicación de Java script y HTML Q750.00**

Lo que incluye: archivos HTML para ejecutarse, java script. Esta aplicación corre en cualquier dispositivo y sistema operativo Android, IOS de Iphone, Blackberry, Windows, Linux y otros.

#### **3. Aplicación HTML Java script y PHP Q1500.00**

Lo que incluye: archivos HTML para ejecutarse, java script, esta aplicación corre en cualquier dispositivo y sistema operativo Android, IOS de Iphone, Blackberry, Windows, Linux y otros.

Además puede guardar una base de datos de visitantes esta aplicación sería completamente interactiva ya que permitirá a los usuarios registrarse, guardará una base de datos completa del usuario registrado, los lugares que visitó, puede ser compartida en internet y generará estadísticas de uso y otro tipo de estadísticas.

Para hacer el trabajo requerimos la información completa del proyecto con sus imágenes, tiempo de elaboración 15 días hábiles a partir de la fecha en que el cliente haga el pago inicial y que entregue la información para poder empezar a trabajar.

#### **NOTA**

**Bits Development solicita el pago por contado en precios menores a Q1000.00, por precios mayores a Q1000.00 se solicita un anticipo del 60% del valor y al entregar la aplicación terminada se requiere del 40% restante.**

Será un gusto atenderle si tiene alguna duda al respecto.

Atentamente,

Francisco Morales

<http://bitsdevelopment.com/>  
34065232





# CONCLUSIONES



# CONCLUSIÓN

Es evidente que la realización del Proyecto de Graduación con todo el respectivo proceso de elaboración, hace que todo el camino a seguir sea más seguro y además, garantiza y convierte al diseño en algo más funcional, ya que se transforma en una herramienta que el Diseñador Gráfico debería tomar en cuenta al momento de la elaboración de cualquier proyecto de diseño, para que el público objetivo sea favorecido.

La Escuela de Diseño Gráfico nos proporciona la oportunidad de conocer el verdadero trabajo y la responsabilidad social que el Diseñador Gráfico posee en Guatemala.







# REFERENCIAS



# FUENTES

## LIBROS

Ausubel, David. (1ª Edición). (2002). Adquisición y retención del conocimiento. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Bustos, Gabriela (1ª Edición). (2012) Teorías del diseño gráfico. México: Red tercer milenio S.C.

Ponti, F. (2001). La empresa Creativa. Barcelona: Ediciones Granica.

Scott, Robert (2ª Edición). (1970) Fundamentos del diseño. Argentina: Editorial Víctor Leru S. A.

Wong, Wucius. (2ª Edición). (1995). Fundamentos del diseño. México, Naucalpan: Ediciones G. Gili, S.A. de C.V.

## REFERENCIA ELECTRÓNICA

Neuronilla. Formación y consultoría para organizaciones (s.f.) Técnicas de Creatividad para la Innovación. Recuperado de <http://www.neuronilla.com/desarrolla-tu-creatividad/tecnicas-de-creatividad>

Unión Europea. (2010) CreaBusiness Idea, Manual de la creatividad empresarial. Recuperado de [http://http://www.creabusinessidea.com/creativo\\_noticias\\_detalle.php?id=172](http://http://www.creabusinessidea.com/creativo_noticias_detalle.php?id=172)





# GLOSARIO



# GLOSARIO

## **Abstracción**

Es un proceso por el cual se representa un objeto de manera simplificada y a veces irreal, pero totalmente reconocible.

## **Abstracto**

Forma sugerida por una imagen irreal sin ninguna relación con algo conocido.

## **Alineación**

Organización espacial que tiene como referencia a la línea. En tipografía, puede ser izquierda, derecha o centrada.

## **Animación**

Proceso de secuencia de imágenes fijas sucesivas, para dar el efecto de movimiento en vivo.

## **Apariencia**

Lo que está al alcance de la vista. Conjunto de elementos que conforman la fisonomía de un total orgánico o creado por el hombre (Consuegra, 1976).

## **Boceto**

Dibujo inicial que se usa para trabajar sobre una idea y exponerla.



### **Brainstorming**

Palabra inglesa que puede ser traducida como "tormenta de ideas". Es un método de investigación, mediante la reunión de un pequeño grupo de personas, a las que se les reúne para hallar ideas y soluciones nuevas.

### **Color**

Para un Psicólogo, es la sensación producida en el observador humano cuando la retina es estimulada por energía radiante. En un sentido amplio, la palabra color sirve para especificar una propiedad de un objeto.

### **Composición**

Distribución, balance y relación general de espacios, luces, colores y líneas que conforman una imagen.

### **Contenido**

El significado de una imagen, más allá de la materia manifiesta tema; sus aspectos connotativos y sugerentes.

### **Contraste**

Las diferencias en tono entre las zonas más oscuras y las más claras de una imagen. Grado de diferenciación entre una forma y el espacio que la rodea.

### **Diagramación**

Distribución u organización de los elementos de un mensaje bimedia (texto e imagen) en un espacio bidimensional mediante criterios de jerarquización de la información buscando funcionalidad del mensaje (fácil lectura) bajo una apariencia estética agradable.

### **Digitalizar**

Convertir una imagen en código de ordenador (Cotton, 1994).

### **Icono**

Signo visual poco abstracto. Signo que sustituye algo tomando de éste sus rasgos pertinentes.

### **Ilustración**

Expresión gráfica de una idea, plasmada en un papel como boceto o arte final para su aplicación en cualquier medio de comunicación visual.

### **Signo**

Unidad perceptible, componente de un código determinado (signos alfabéticos, signos musicales, aritméticos, cromáticos, etc.).



## **Símbolo**

En la identidad visual, el símbolo es un grafismo distintivo que posee tres clases de funciones: simbólica, identificadora y estética.

## **Textura**

Por extensión, mayor o menor rugosidad de una superficie, a su riqueza al tacto. La textura está compuesta por una serie más o menos persistente de pequeñas formas planas o en relieve.

## **Tipografía**

Representación gráfica del lenguaje. Disciplina que rige el diseño de caracteres unificados por propiedades visuales uniformes.

## **Tono**

Valor de color.

The background of the entire page is a repeating pattern of horizontal, wavy teal lines on a white background. In the upper right corner, there is a solid teal rectangular box with a small triangular tab pointing downwards on its right side. Inside this box, the word "ANEXOS" is written in a white, hand-drawn, uppercase font. Each letter has small tick marks around its edges, giving it a sketchy, artistic appearance.

# ANEXOS



Guatemala, 26 de octubre de 2012.

Señorita  
**Ana Beatriz Coxaj González**  
Presente

Estimada Señorita Coxaj:

Me complace saludarle y desearle toda clase de éxito en las actividades que realice.

Permítame expresarle que el Proyecto de Graduación realizado por su persona en el Museo de los Niños se realizó con éxito, gracias a su entusiasmo, responsabilidad, dedicación e identificación con la institución. Estamos seguros que este material será una excelente herramienta gráfica de gran utilidad para que nuestros visitantes puedan ubicarse dentro de las instalaciones de una manera sencilla y atractiva.

Esta carta es una muestra de nuestro más sincero agradecimiento y admiración a su labor.

Atentamente,

  
**Mariarrené Hernández**  
Directora de Educación





Guatemala, noviembre 23 de 2014.

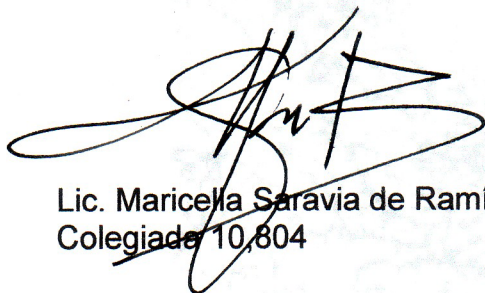
Señor Decano  
Facultad de Arquitectura  
Universidad de San Carlos de Guatemala  
Arq. Carlos Valladares Cerezo  
Presente.

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que con base en el requerimiento de la estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico - Facultad de Arquitectura: **ANA BEATRIZ COXAJ GONZÁLEZ**, Carné universitario **2006 10791**, realicé la Revisión de Estilo de su proyecto de graduación titulado: **MATERIAL AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER LA LABOR EDUCATIVA DEL MUSEO DE LOS NIÑOS DE GUATEMALA, UBICADO EN LA ZONA 13 DE LA CIUDAD CAPITALINA**, previamente a conferírsele el título de Licenciada en **DISEÑO GRÁFICO, CON ÉNFASIS MULTIMEDIA**.

Y, habiéndosele efectuado al trabajo referido, 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, por lo que se recomienda darle continuidad al proceso correspondiente, antes de que se realice la impresión de dicho documento de investigación.

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



Lic. Maricella Saravia de Ramírez  
Colegiada 10,804

Maricella Saravia de Ramírez  
Licenciada en la Enseñanza del Idioma Español y de la Literatura  
Especialidad en corrección de textos científicos universitarios

Teléfonos: **3122 6600** - 5828 7092 y 2232 9859 - maricellasaravia@hotmail.com







**“Material Audiovisual para dar a conocer la labor educativa del Museo de los Niños de Guatemala ubicado en la zona 13 de la Ciudad Capitalina”**

Proyecto de Graduación desarrollado por:

*Ana Beatriz Coxaj González*

Asesorado por:

*Lic. Gustavo Jurado*  
ASESOR METODOLÓGICO

*Lic. Fernando Fuentes*  
ASESOR GRÁFICO

*Arq. Paola Mariel Calderón Palma*  
TERCER ASESOR  
Colegiado No. 2088

Imprímase:

**“ID Y ENSEÑAD A TODOS”**

*Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo*  
Decano

ANA  
COXAJ

