



**FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA COMUNICACIÓN**

**ILUSTRACIÓN DE PERSONAJES Y ESCENARIOS PARA FACILITAR LA
COMPRENSIÓN DE LA NUEVA EDICIÓN DEL LIBRO TITULADO LEYENDAS DE
GUATEMALA DE MIGUEL ÁNGEL ASTURIAS. F&G EDITORES. GUATEMALA,
GUATEMALA. 2017**

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Guatemala, C.A.

ELABORADO POR:

Rut Elisabet Osorio Polanco

Carné 13002002

Para optar al título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, Enero, 2017

Guatemala 28 de abril de 2016

Licenciado
Leizer Kachler
Decano-Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

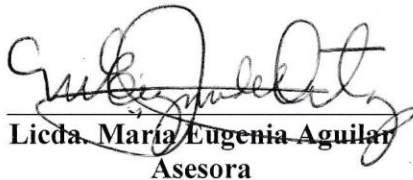
Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado:
**ILUSTRACIÓN DE PERSONAJES Y ESCENARIOS PARA FACILITAR LA
COMPRENSIÓN DE LA NUEVA EDICIÓN DEL LIBRO TITULADO
LEYENDAS DE GUATEMALA DE MIGUEL ÁNGEL ASTURIAS. F&G
EDITORES. GUATEMALA, GUATEMALA 2017.** Así mismo solicito que la Licda.
María Eugenia Aguilar sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



Rut Elisabet Osorio Polanco
13002002



Licda. María Eugenia Aguilar
Asesora



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación



Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 04 de mayo de 2016

Señorita:
Rut Elisabet Osorio Polanco
Presente

Estimada Señorita Osorio:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado:
ILUSTRACIÓN DE PERSONAJES Y ESCENARIOS PARA FACILITAR LA COMPRENSIÓN DE LA NUEVA EDICIÓN DEL LIBRO TITULADO LEYENDAS DE GUATEMALA DE MIGUEL ÁNGEL ASTURIAS. F&G EDITORES. GUATEMALA, GUATEMALA 2017. Así mismo, se aprueba a la Licda. María Eugenia Aguilar, como asesora de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler

Decano

Facultad de Ciencias de la Comunicación



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación



Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 23 de enero de 2017

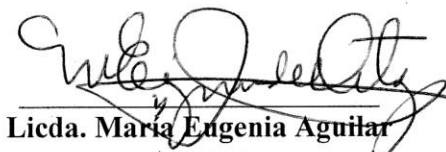
Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado:
Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado:
**ILUSTRACIÓN DE PERSONAJES Y ESCENARIOS PARA FACILITAR LA
COMPRENSIÓN DE LA NUEVA EDICIÓN DEL LIBRO TITULADO
LEYENDAS DE GUATEMALA DE MIGUEL ÁNGEL ASTURIAS. F&G
EDITORES. GUATEMALA, GUATEMALA 2017.** Presentado por la estudiante: Rut
Elisabet Osorio Polanco, con número de carné: *13002002*, está concluido a mi entera
satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso
de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,


Licda. María Eugenia Aguilar
Asesora



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM

Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 06 de marzo de 2017

**Señorita
Rut Elisabet Osorio Polanco
Presente**

Estimada Señorita Osorio:

Después de haber realizado su examen privado para optar al título de Licenciatura en Comunicación y Diseño de la **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN** de la Universidad Galileo, me complace informarle que ha **APROBADO** dicho examen, motivo por el cual me permito felicitarle.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

**Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación**

Ciudad de Guatemala, 12 de julio de 2017.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

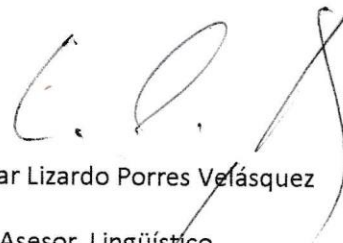
Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: ***ILUSTRACIÓN DE PERSONAJES Y ESCENARIOS PARA FACILITAR LA COMPRENSIÓN DE LA NUEVA EDICIÓN DEL LIBRO TITULADO LEYENDAS DE GUATEMALA DE MIGUEL ÁNGEL ASTURIAS, F&G EDITORES. GUATEMALA, GUATEMALA 2017***, de la estudiante Rut Elisabet Osorio Polanco, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente.



Lic. Edgar Lizardo Porres Velásquez

Asesor Lingüístico

Universidad Galileo



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación



Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 14 de julio de 2017

Señorita:
Rut Elisabet Osorio Polanco
Presente

Estimada Señorita Osorio:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado: **ILUSTRACIÓN DE PERSONAJES Y ESCENARIOS PARA FACILITAR LA COMPRENSIÓN DE LA NUEVA EDICIÓN DEL LIBRO TITULADO LEYENDAS DE GUATEMALA DE MIGUEL ÁNGEL ASTURIAS. F&G EDITORES. GUATEMALA, GUATEMALA 2017.** Presentado por la estudiante: Rut Elisabet Osorio Polanco, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciada en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

AUTORIDADES

Rector

Dr. Eduardo Suger Cofiño

Vicerrectora

Dra. Mayra de Ramírez

Vicerrector Administrativo

Lic. Jean Paul Suger Castillo

Secretario General

Lic. Jorge Retolaza

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Leizer Kachler

Vicedecano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Rualdo Anzueto, Ms. C.

Dedicatoria

A Dios, por permitirme terminar esta etapa de mi vida y comenzar una nueva en la que estará presente más que nunca. Porque siempre ha estado conmigo y, paso a paso, me ayuda a cumplir mis sueños.

A mis padres, Cesar Osorio e Idilma Polanco, porque gracias a ellos soy quien soy ahora, por apoyarme a seguir adelante cuando más lo necesitaba. Me dieron el valor para continuar y siempre han estado para mí, les agradezco infinitamente por todos los sacrificios que han hecho por mí, porque me aman.

A mis hermanos, Cesar Osorio y Milton Osorio, por apoyarme con mis responsabilidades al poner primero mis estudios y porque sé que me aman y siempre estarán para mí. Y a mis hermanas Claudia Polanco y Wendy Osorio porque a pesar que están lejos, pude sentir su apoyo.

A mis abuelos, Concepción Reyes, Carlos Polanco, Benedicto Osorio y Carlota Rodríguez, Por quererme mucho y enseñarme lecciones que no podría aprender con nadie más.

A Estrella, por desvelarse conmigo y demostrarme su amor incondicional.

A Jenny Montenegro, por ser mi mejor amiga desde hace tantos años, por ser sincera. Me mostró el significado de confianza y amistad y estuvo a mi lado también estos meses.

A mis tías: Alba, Aracely, Amparo, Elsa, Carmen, Tencha, Marina. A mis tíos: Armando, Edgar y Eliseo. A mis primos: Mario, Juan Carlos, Nelson, Iván, Oscar, Marlon, Cristian, Herbert, José, Axel, Walter, Eduardo y Diego. A mis primas: Katherine, Madeleine, Vanessa, Evelyn, Marilyn, Nancy y Lisbeth. A mis sobrinos: Carlos, Rachel, Tiffany Sara, Jorge, Sofía e Ian, por motivarme a seguir adelante y ser un ejemplo de perseverancia y esfuerzo durante toda mi vida, porque sé que puedo contar con ellos siempre que lo necesite.

A mis compañeros y catedráticos que me apoyaron y juntos aprendimos todos estos años y despertaron en mí el sentimiento de competencia sana que me ayudó a esforzarme muchas veces.

Resumen

La editorial F&G Editores no cuenta con material de comunicación visual que interprete los relatos guatemaltecos del texto del escritor galardonado con el Premio Nobel de Literatura en 1967.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Ilustrar personajes y escenarios para facilitar la comprensión de la nueva edición del libro titulado Leyendas de Guatemala de Miguel Ángel Asturias. F&G Editores.

Se realizó una herramienta de validación para conocer la percepción del grupo objetivo, conformado por hombres y mujeres con NSE B, C1 y C2, entre 16 a 60 años que viven en la República de Guatemala y tienen el hábito de leer, con un nivel de educación diversificado, educación superior, licenciatura, maestría y doctorado. Se validó también con el cliente y expertos en las áreas de comunicación y diseño.

El resultado obtenido fue que se ilustraron los personajes y escenarios para facilitar la comprensión de la nueva edición del libro titulado Leyendas de Guatemala de Miguel Ángel Asturias. F&G Editores. De manera que se cumplió con el objetivo general y se recomendó hacer uso de la propuesta gráfica final, entregada al cliente, al implementar las ilustraciones dentro del libro, así como distribuirlo en el año 2017.

Para efectos legales únicamente la autora es responsable del contenido de este proyecto.

Portada

Carta de solicitud de tema (estudiante a FACOM)	i
Carta de aprobación de tema y asesor (a) (FACOM a estudiante)	ii
Carta de asesor (a) entera satisfacción del proyecto.....	iii
Carta de información de examen privado.....	iv
Carta de corrector de estilo.....	v
Carta de publicación del proyecto (FACOM a estudiante).....	vi
Autoridades de la Universidad.....	vii
Dedicatoria.....	viii
Resumen o sinopsis.....	ix
Hoja de autoría.....	x

Índice

Capítulo I: Introducción.....	1
Capítulo II: Problemática	
2.1 Contexto.....	2
2.2 Requerimiento de comunicación y diseño.....	2
2.3 Justificación.....	3
2.3.1 Magnitud.....	3
2.3.2 Vulnerabilidad.....	4
2.3.3 Trascendencia.....	4
2.3.4 Factibilidad.....	4
2.3.4.1 Recursos humanos.....	4
2.3.4.2 Recursos organizacionales.....	4

2.3.4.3 Recursos económicos.....	4
----------------------------------	---

2.3.4.4 Recursos tecnológicos.....	4
------------------------------------	---

Capítulo III: Objetivos de diseño

3.1 Objetivo general.....	5
---------------------------	---

3.2 Objetivos específicos.....	5
--------------------------------	---

Capítulo IV: Marco de referencia

4.1 Datos del estudiante.....	6
-------------------------------	---

4.2 Datos de la empresa.....	6-9
------------------------------	-----

Capítulo V: Definición del grupo objetivo

5.1 Perfil geográfico.....	10
----------------------------	----

5.2 Perfil demográfico.....	10-11
-----------------------------	-------

5.3 Perfil psicográfico.....	11
------------------------------	----

5.4 Perfil conductual.....	11
----------------------------	----

Capítulo VI: Marco teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.....	12-14
--	-------

6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño.....	14-25
---	-------

6.3 Ciencias auxiliares, teorías y tendencias	26-37
---	-------

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico.....	38-40
--	-------

7.2 Conceptualización.....	40
----------------------------	----

7.2.1 Método.....	40-42
-------------------	-------

7.2.2 Definición del concepto.....	42
------------------------------------	----

7.3 Bocetaje.....	43-57
-------------------	-------

7.4 Propuesta preliminar.....	58-67
-------------------------------	-------

Capítulo VIII: Validación técnica

8.1 Población y muestreo.....	68-69
8.2 Método e instrumentos.....	69
8.3 Resultados e interpretación de resultados.....	69-84
8.4 Cambio en base a los resultados.....	85-94

Capítulo IX: Propuesta gráfica final.....95-104

Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

10.1 Plan de costos de elaboración.....	105
10.2 Plan de costos de producción.....	105
10.3 Plan de costos de reproducción.....	105
10.4 Plan de costos de distribución.....	105
10.5 Cuadro de resumen.....	106
10.6 Margen de utilidad.....	106

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones.....	107
11.2 Recomendaciones.....	108

Capítulo XII: Conocimiento general.....109

Capítulo XIII: Referencias

13.1 Referencias de documentos físicos.....	110-111
13.2 Referencias de documentos electrónicos.....	111-118

Capítulo XIV: Anexos.....119-131



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

Capítulo I: Introducción

F&G Editores nació en la década de los años noventa, cuando la producción editorial guatemalteca empezó a resurgir. Se inauguraron nuevas editoriales, nuevos autores, nuevas librerías. Se fundó en 1993. A partir de enero de 2000, F&G Editores empezó a desarrollar el proyecto F&G Libros de Guatemala.

Dentro de los libros editados por F&G Editores está Leyendas de Guatemala, de Miguel Ángel Asturias, dicho escritor cumplirá 50 años de haber ganado el Premio Nobel de Literatura, por lo que se deseaba lanzar una edición especial ilustrada del libro.

Por ello, se procedió a realizar el siguiente proyecto: Ilustración de personajes y escenarios para facilitar la comprensión de la nueva edición del libro titulado Leyendas de Guatemala, de Miguel Ángel Asturias.

La metodología utilizada fue la investigación por medio del marco teórico, el bocetaje y propuesta preliminar, que fue validada por medio de una encuesta y al aplicar dicho instrumento, se obtuvieron resultados que se tomaron en cuenta para la elaboración de la propuesta gráfica final.

Se investigó acerca de la ilustración editorial, por lo que fue posible interpretar correctamente los relatos guatemaltecos y de esta forma, el libro será comprendido y posicionado en la mente del grupo objetivo. También se analizó el contenido del libro para aplicar los conocimientos adquiridos durante el estudio de la Licenciatura en Comunicación y Diseño, en relación a la semiología de la imagen al aplicar colores, formas y otros elementos en las ilustraciones de las leyendas.

Finalmente, se ilustraron los personajes y escenarios para facilitar la comprensión de la nueva edición del libro titulado Leyendas de Guatemala, de Miguel Ángel Asturias. F&G Editores.



CAPÍTULO II

PROBLEMÁTICA

Capítulo II: Problemática

La editorial F&G Editores no cuenta con material de comunicación visual que interprete los relatos guatemaltecos del texto del escritor galardonado con el Premio Nobel de Literatura en 1967.

Por lo que se determinó la ilustración de personajes y escenarios para facilitar la comprensión de la nueva edición del libro titulado Leyendas de Guatemala de Miguel Ángel Asturias.

2.1 Contexto

F&G Editores es una editorial independiente, comprometida con el desarrollo cultural y político de Guatemala que está en proceso de convertirse en editorial centroamericana, al publicar libros de literatura en narrativa, poesía, ensayo, derecho, historia, antropología, sociología, entre otros. En 1930 fue publicado el libro Leyendas de Guatemala de Miguel Ángel Asturias, quien fue galardonado en 1967 con el premio Nobel de Literatura. Con motivo de conmemorar este suceso histórico, F&G Editores decide lanzar una edición especial.

En un acercamiento con Raúl Figueroa Sarti, director de F&G Editores, se acordó la ilustración de personajes y escenarios para facilitar la comprensión de la nueva edición del libro titulado Leyendas de Guatemala de Miguel Ángel Asturias. El compendio cuenta con leyendas que, al no ser ilustradas, pueden resultar difíciles de comprender.

Se desea que las ilustraciones sean realizadas conforme a la manera de interpretar el contenido del libro y comunicarlo así al grupo objetivo en el siglo actual.

2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño

F&G Editores carece de la ilustración de personajes y escenarios para facilitar la comprensión de la nueva edición del libro titulado Leyendas de Guatemala, de Miguel Ángel Asturias.

2.3 Justificación

Para sustentar las razones por las que se consideró importante el problema y la intervención del diseñador con las ilustraciones, se justifica la propuesta a partir de cuatro variables: A) magnitud; b) trascendencia; c) vulnerabilidad; y d) factibilidad (se despejan todas y cada una de las variables).

2.3.1 Magnitud



Según el Instituto Nacional de Estadística –INE hay una proyección poblacional de 16,176,133 millones de habitantes en la República de Guatemala; en la Ciudad de Guatemala, 3,207,587 habitantes. Existe una Agencia Nacional ISBN -International Standard Book Number- que tiene conocimiento de 37 editoriales registradas y de F&G Editores, que editará el libro a ilustrar, dirigido a lectores hombres y mujeres con un Nivel Socioeconómico –NSE B, C1 y C2 con edades comprendidas entre los 16 a los 60 años que viven en la República de Guatemala y tienen hábito de lectura.

2.3.2 Vulnerabilidad

El autor del libro fue ganador del Premio Nobel de Literatura en el año 1967, pero al no contener ilustraciones actuales, con el pasar de los años puede ser olvidado por los lectores y poco comprendido por la falta de imágenes que se posicionen en la mente.

2.3.3 Trascendencia

Al contar con las ilustraciones de personajes y escenarios, el libro podrá conmemorar los 50 años de la premiación a Miguel Ángel Asturias, facilitará su comprensión, será posicionado en la mente de los lectores con una comprensión amplia y actual.

2.3.4 Factibilidad

F&G Editores cuenta con los recursos humanos, organizacionales, económicos y tecnológicos que hacen posible y realizable este proyecto.

2.3.4.1 Recursos Humanos

F&G editores cuenta con personal capacitado para el proyecto.

2.3.4.2 Recursos Organizacionales

Se giraron las debidas instrucciones al personal para facilitar información para llevar a cabo las ilustraciones de personajes y escenarios de la nueva edición del libro.

2.3.4.3 Recursos Económicos

F&G editores cuenta con los recursos económicos necesarios para realizar este proyecto.

2.3.4.4 Recursos Tecnológicos

La editorial cuenta con computadora marca hp 450, tableta gráfica intuos pro medium, y software necesario: Paint Tool Sai y Adobe Photoshop CS5 y CC.



CAPÍTULO III

OBJETIVOS DE DISEÑO

Capítulo III: Objetivos de diseño

3.1 Objetivo General

Ilustrar personajes y escenarios para facilitar la comprensión de la nueva edición del libro titulado Leyendas de Guatemala, de Miguel Ángel Asturias. F&G Editores.

3.2 Objetivos Específicos

3.2.1 Investigar acerca de la ilustración editorial para interpretar correctamente los relatos guatemaltecos.

3.2.2 Recopilar información acerca del libro Leyendas de Guatemala de Miguel Ángel Asturias, así como del autor e historia del país para comprender el significado de cada leyenda.

3.2.3 Analizar el contenido del libro para aplicar los conocimientos adquiridos durante el estudio de la Licenciatura en Comunicación y Diseño, en relación a la semiología de la imagen.



CAPÍTULO IV

MARCO DE REFERENCIA

Capítulo IV: Marco de referencia

4.1 Datos del estudiante

Nombre del estudiante: Rut Elisabet Osorio Polanco

No. de Carné: 13002002

Celular: 51232585

Email: rutelisabetosorio@gmail.com

Proyecto: Ilustración de personajes y escenarios para facilitar la comprensión de la nueva edición del libro titulado Leyendas de Guatemala, de Miguel Ángel Asturias. F&G Editores. Guatemala, Guatemala. 2017

4.2 Información General del cliente

F&G Editores

Dirección: 31 avenida "C" 5-54 zona 7 Colonia Centro América, 01007-Ciudad de Guatemala

Email: informacion@fygeditores.com

Teléfono: +502 24398358

Contacto: Raúl Figueroa Sarti

Celular: +502 30029232

4.2.1 Antecedentes

Durante la década de los años noventa la producción editorial guatemalteca empezó a resurgir luego del marasmo ocurrido como resultado del enfrentamiento armado interno. Surgieron nuevas editoriales, nuevos autores, nuevas librerías. Se fundó en 1993. A partir de enero de 2000, F&G Editores empezó a desarrollar el proyecto F&G Libros de Guatemala.

4.2.2 Misión

Ser una empresa editorial dedicada a la difusión de la literatura guatemalteca.

4.2.3 Visión

Convertirnos en la editorial guatemalteca más relevante, nacional e internacionalmente.

4.2.4 Oportunidad Identificada

Culturizar a personas guatemaltecas por medio de la lectura de libros.

4.2.5 Delimitación Geográfica

Guatemala, El Salvador, Honduras, Nicaragua, Costa Rica, Estados Unidos, México, Colombia, España, Suiza, Austria.

4.2.6 Grupo Objetivo

Personas con formación escolar nivel medio en adelante, conocedores de Miguel Ángel Asturias.

4.2.7 Principal beneficio al grupo objetivo

Disfrutar de la lectura ilustrada

4.2.8 Competencia

Editorial de Ciencias Sociales, Piedra Santa, Alfaguara, Magna Terra.

4.2.9 Posicionamiento

Editorial nacional con mayor reconocimiento entre lectores conocedores.

4.2.10 Factores de diferenciación

Calidad de la editorial y el cuidado especial en el trabajo de cada libro.

4.2.11 Objetivo de mercadeo

Difundir la obra de Miguel Ángel Asturias y llegar a un público más amplio. Se espera vender 15 mil ejemplares en 10 años.

4.2.12 Objetivo de comunicación

Conmemoración de los 50 años de recibir el Premio Nobel de Literatura, autor, Miguel Ángel Asturias.

4.2.13 Mensajes claves a comunicar

Disfrutar de leyendas tradicionales de Guatemala.

4.2.14 Estrategia de comunicación

Utilizar ilustraciones para que las leyendas de Miguel Ángel Asturias sean comprendidas fácilmente.

4.2.15 Reto del diseño y trascendencia

Contribuir con trazos modernos a que los guatemaltecos conozcan la obra de Miguel Ángel Asturias.

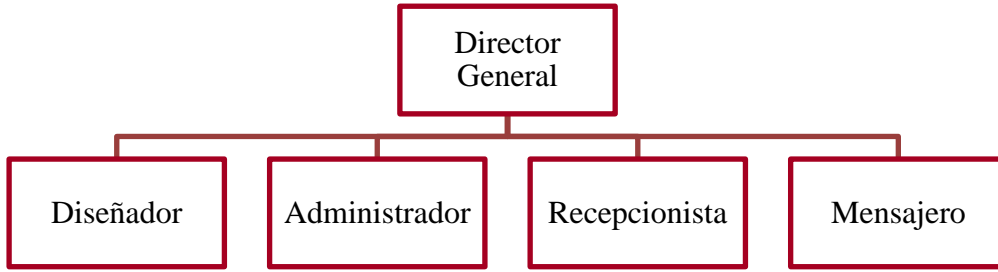
4.2.16 Materiales a realizar

Ilustración de personajes y escenarios para facilitar la comprensión de la nueva edición del libro titulado Leyendas de Guatemala, de Miguel Ángel Asturias.

4.3 FODA

Fortalezas	Oportunidades
<ul style="list-style-type: none"> • La experiencia. • Reconocimiento nacional e internacional. • Ser una editorial que muchos autores ven como la potencial difusora de su obra. 	<ul style="list-style-type: none"> • Un mercado del libro creciente en el país. • El mercado centroamericano del libro que permite crecer paulatinamente. • La ausencia de un núcleo grande de editoriales profesionales en el país.
Debilidades	Amenazas
<ul style="list-style-type: none"> • Poco personal para realizar actividades. • Falta de apoyo crediticio. • Escasez de recursos financieros. 	<ul style="list-style-type: none"> • La piratería. • Editoriales grandes dentro del país. • Editoriales posicionadas en la mente del consumidor.

4.4 Organigrama de F&G Editores



4.5 Datos del logotipo



4.5.1 Paleta de color

Valores	CMYK				RGB			HTML	Pantone
	C	M	Y	K	R	G	B	#ac0636	Pantone 201
	22	100	77	14	172	6	54		

4.5.2 Tipografía

Zapf Chancery (Negrita)

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu

Vv Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ° ¡ ¨ # \$ % & ' () = ¿ ¡ ' + { } - . , ?



CAPÍTULO V

DEFINICIÓN DEL GRUPO OBJETIVO

Capítulo V: Definición del grupo objetivo

Hombres y mujeres con NSE B, C1 y C2, entre 16 a 60 años que viven en la República de Guatemala y tienen el hábito de leer.

5.1 Perfil Geográfico

República de Guatemala

Proyección de población: 16,176,133 para el año 2015

Región: 8 Regiones

Latitud: 15° 30' N

Longitud: 90° 15' O

Superficie: 108,889 Km²

Altitud Media: 4,220 msnm

Clima: Variado

Subdivisiones: 22 departamentos

Idiomas: Español, Garífuna, Xinca, 21 idiomas mayas

La República de Guatemala tiene una superficie de 108,889 Km², está formada por 8 regiones y 22 departamentos, su idioma oficial es el español, cuenta también con el idioma Garífuna y Xinca, junto con otros 21 idiomas mayas. Debido al relieve montañoso su clima es variado.

5.2 Perfil Demográfico

Sexo: Femenino y Masculino

Edad: 16 a 60 años

Educación: Diversificado, educación superior, licenciatura, maestría y doctorado.

Ingresos: Entre Q8,000 a Q45,000 mensuales.

Estado Civil: Solteros y Casados

Las ocupaciones más comunes son: Comerciantes, vendedores, dependientes, ejecutivos, ejecutivos medios, empresarios, ejecutivos de alto nivel y profesionales de diferentes áreas, y otros. Suelen vivir en casas o departamentos rentados o propios con 1 hasta 4 recámaras.

5.3 Perfil Psicográfico

Personas con hábitos saludables como hacer ejercicio y pasar tiempo de calidad con su familia, tienen hábito de lectura, disfrutan de las obras de Miguel Ángel Asturias, así como leyendas y otras obras literarias guatemaltecas. Son personas con alto nivel cultural.

Suelen ir a bibliotecas y librerías, disfrutan de la tranquilidad y su tiempo a solas, sin descuidar su vida social.

5.4 Perfil Conductual

Tienen un nivel alto de aceptación hacia las versiones anteriores del libro, y para los nuevos lectores es más fácil elegir un ejemplar que no sea solamente textual. Interesados en la cultura guatemalteca, así como su historia y leyendas.

Prefieren a F&G Editores porque al transformar las ilustraciones de obras por medio de imágenes modernas, se despertó el interés de adquirir una nueva versión.



CAPÍTULO VI

MARCO TEÓRICO

Capítulo VI: Marco Teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio

6.1.1 Editorial

Es la empresa que elige o concibe obras literarias, científicas y por lo general, de cualquier temática para realizar o encargar procesos industriales que sirven para transformar el libro, sin importar su soporte, para su publicación, difusión y/o comunicación. El equipo suele incluir: Director editorial, corrector y editor de textos, traductor, maquetador y diseñador editorial. (El blog de la orientación laboral, 2016)

6.1.2 Edición de libros

Es el proceso de una secuencia de tareas para la elaboración de una publicación. El producto es el archivo electrónico que se envía a la imprenta o para subir a un determinado sistema de publicación digital. (Piccolini, 2013)

6.1.3 Corrección de estilo

Es el proceso de verificación de sintaxis, ortografía y ajustes de texto de acuerdo a las pautas del estilo de la editorial. Por ejemplo, el uso de mayúsculas, la escritura de las siglas, versalitas y otros. (Piccolini, 2013)

6.1.4 Puesta en página

También llamada diagramación, se refiere a armar las páginas del prototipo de la publicación previamente diseñada. Este proceso es por lo regular realizado por un diseñador. (Piccolini, 2013)

6.1.5 Corrección de pruebas

Es la revisión de la puesta en página del diseñador, por ejemplo: Cortes de palabras, viudas, huérfanas y otros posibles errores. (Piccolini, 2013)

6.1.6 Puesta en soporte

Es la etapa industrial o la publicación electrónica. (Piccolini, 2013)

6.1.7 Derechos de autor

El editor es el encargado del proceso de registro de la propiedad intelectual del nombre propio del libro y del autor, a menos que haya sido registrado previamente. El autor del libro recibe un aproximado del 10% sobre el total de ventas acordado en un contrato. (El blog de la orientación laboral, 2016)

6.1.8 Libro

Su concepto no está necesariamente ligado al papel. Es un instrumento que sirve para transmitir información y conocimientos. Desde el punto del autor traduce una realidad creada por él mismo, por medio de una secuencia de signos. Es un medio que sirve para dar prioridad a los mensajes, lo importante es su contenido, no el soporte. (El libro. Los libros, 2008)

6.1.9 Leyendas de Iberoamérica

El primer libro iberoamericano sobre mitos fue Poranda Amazonense en 1890 por el brasileño João Barbosa Rodrigues. En Paraguay fue publicado en el año 1961 el ejemplar de Folklore de Paraguay. Conocido como el padre del género de leyendas es: Ricardo Palma con su resonante Tradiciones Peruanas en 1893 siguiéndole Miguel Ángel Asturias con Leyendas de Guatemala. (Figuroa, 1996)

6.1.10 Leyendas de Guatemala

Sirven para la reconstrucción de la memoria histórica de Guatemala, así como revalorizar los personajes tradicionales de los habitantes de la ciudad y rescatar la identidad sociohistórica. La cultura de masas ha vulgarizado a los personajes de las leyendas. (Figuroa, 1996)

6.1.11 Autor

Según Foucault (1971) El nombre de un autor sirve para caracterizar un modo de ser de una obra e indicar una fuente al dar fiabilidad a la misma. Es a quien puede atribuirse legítimamente una obra. (Foucault, 2008)

6.1.12 Miguel Ángel Asturias

Según Figueroa (1996) con la aparición de Leyendas de Guatemala de Miguel Ángel Asturias (1930), la literatura popular pasa a primer plano al introducir a los personajes tradicionales al mundo literario de Guatemala. (Figueroa, 1996)

6.1.13 Premio Nobel de Literatura

Fue otorgado por primera vez el 10 de diciembre de 1901 gracias a Alfred Bernhard Nobel, quien lo declaró en su testamento. Se concede cada año por la Academia de Estocolmo. El ganador recibe una medalla de oro y un diploma con su nombre. El premio puede ser dividido entre dos o tres personas. El fondo para dicho premio está formado por un comité de la Fundación Nobel, compuesto por seis miembros que son alternados cada dos años. (Premio Nobel , s.f.)

6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño

6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación

6.2.1.1 Comunicación

Uno de los principales rasgos significativos del ser humano es la capacidad de comunicarse con sus semejantes a un nivel superior que las otras especies. Se puede entender como un proceso de intercambio que supera las fases del mismo, que a su vez, puede ser interrumpido en alguna de dichas fases o suspendido. El medio más común de comunicación humana es el lenguaje oral, junto con la mímica, gestos, sonidos, señales e incluso lenguajes involuntarios como, por ejemplo, el sudor. (Ongallo, 2012)

6.2.1.2 Comunicación Visual

El modelo más simple de comunicación dentro del ámbito del diseño gráfico se puede interpretar como emisor: Quien determina el mensaje, es decir, el cliente y el receptor: A quien se dirige, este proceso ocurre por medio del diseñador que es el encargado de codificarlo. Dicho mensaje fallará al no conocer al receptor, que es el grupo objetivo.

Siempre transmite algún tipo de información, “por consiguiente, la tarea del que la traslada es crear la atención, lograr la comprensión”. (Jennings, y otros, 1995.)

Estos principios se aplican por igual sin importar la información a transmitir, puede ser una bolsa de valores, un anuncio, instrucciones de un producto y otros.

Jennings (1995) plantea que “La apariencia visual, la forma, el color, la textura y la tipografía están totalmente condicionados por la información que se transmitirá y por el público seleccionado”. (Jennings, y otros, 1995.)

6.2.1.2.1 Códigos Visuales

Para averiguar qué es lo que una imagen aporta a una obra, se debe tener en cuenta que los códigos visuales proponen reglas que coordinan los signos, utilizan sistemas de equivalencia entre la expresión y el contenido. Dicho código de reconocimiento consiste en efectuar la selección de rasgos característicos que permitan su observación o registros que se pueden clasificar en perceptivos y gráficos, los primeros son los que captan los aspectos de interés del receptor al condicionarlo y los segundos, sirven para traducir las imágenes mentales. Un claro ejemplo de estos son los jeroglíficos egipcios.

Al analizar una imagen se puede hablar de distintos códigos que competen a la elaboración figurativa:

- Los códigos focalizadores se encuentran para hablar del punto de vista utilizado.

- Los códigos morfológicos aluden a la utilización de las formas.
- Los códigos semánticos sirven para conocer el significado de las imágenes.
- Los códigos sintácticos marcan la estructura que fija el contenido.
- Los códigos simbólicos o retóricos se utilizan para interpretar el valor connotativo de las imágenes.
- Los códigos estereotipados configuran categorías o entidades específicas en función de criterios establecidos.
- Los códigos asociativos son los encargados de relacionar o agrupar asociaciones icónicas bajo diversas perspectivas.
- Los códigos narrativos se utilizan para conocer si existe secuencialidad en las imágenes.
- Los códigos descriptivos son los que se encargan de describir las escenas.
- Los códigos heurísticos sirven para conocer la capacidad creativa que posee la imagen en su conjunto.
- Los códigos cromáticos aluden al tipo de color utilizado.
- Los códigos escenográficos se utilizan para conocer los recursos de puesta en escena.
- Los códigos expresivos interpretan las cualidades emotivas que ofrece una imagen.
- Los códigos estilísticos sirven para encuadrar la imagen dentro de una determinada estética de un género, movimiento, o bien si ofrece planteamientos novedosos o inclasificables. (Jennings, y otros, 1995.)

6.2.1.2.2 Funciones de la comunicación visual

- **Función expresiva o emotiva:** Manifiesta un estado de ánimo y proyecta la actitud emotiva del mensaje del emisor.

- **Función referencial:** Está altamente relacionado a la comunicación, todos los mensajes se encuentran llenos de información.
- **Función apelativa:** Su mensaje pretende provocar una respuesta en el receptor.
- **Función fática:** El motivo de su mensaje es comprobar el contacto entre el emisor y receptor por medio de un canal.
- **Función metalingüística:** Se produce al momento que el emisor comprueba la utilización propia del código, al hacer referencia al sistema y a dicho código.
- **Función poética:** En esta función no solamente es importante el contenido o la información, también es relativa la forma.

(Quintero, 2004)

6.2.1.3 Signo

Es un elemento que representa otro elemento, está conformado por un significante: Forma concreta, material, perceptible por los sentidos, y un significado: Se puede interpretar como un concepto abstracto. La relación entre ambos elementos es la significación. Un claro ejemplo de estos, son los representantes de las monedas (\$), es interpretado como dólar. (Quintero, 2004)

6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño

6.2.2.1 Diseño

Según Bürdek (2005) El diseño es una disciplina que no solo engendra realidades materiales, sino que también cumple una función comunicativa. El diseño es una disciplina social humanística que consiste en concebir, planear y realizar la comunicación visual necesaria para resolver situaciones humanas. Consiste en crear escenarios donde las imágenes influyan en la vida de la gente, sus conductas de consumo, hábitos de lectura y necesidades de información. (Mendoza, 2014)

6.2.2.2 Diseño gráfico

Las agencias se adaptan al diseño web al dejar el diseño tradicional impreso. Existen diferencias básicas entre ambos. El web o digital utiliza colores luz (Red, Green and Blue) RGB, su aplicación requiere más tiempo y las medidas que utiliza deben ser en relación al tamaño de los monitores. Para el segundo se debe trabajar en (Cyan, Magenta, Yellow and Black) CMYK, este tiene poca durabilidad y las medidas que se requieren son de acuerdo a lo que solicite el cliente. (Olachea, 2013)

6.2.2.3 Diseño editorial

Es la rama del diseño gráfico especializada en maquetar y componer publicaciones como libros, revistas o periódicos. Para realizar esto, se deben tener en cuenta las condiciones de impresión. Busca la unidad armónica entre texto, imagen y diagramación para expresar el mensaje de contenido y lograr un valor estético que impulse comercialmente cada edición. (Ghinaglia, 2009)

6.2.2.4 Jerarquía Visual

Se le llama así a la manifestación de las relaciones producidas entre las cosas, su significado y el espectador. Se produce en circunstancias diversas, por ejemplo: Al conducir un carro la visión está jerarquizada en lo que sucede en la carretera. Desde el punto de vista del diseño gráfico el orden y rango son determinantes en relación a lo que una persona percibe. Los humanos prestan atención selectiva a los elementos relevantes de su entorno. A continuación, se presentan algunos aspectos a tomar en cuenta al diseñar.

- Jerarquía por posición superior: El elemento es superior en el espacio y el plano, aprovecha su posición relativa respecto a los demás componentes para proyectarse hacia los ojos del espectador.

- Jerarquía de tamaño grande-pequeño: Se encuentra en el arte egipcio o mesopotámico, en el que se muestran gigantescos dioses o faraones al imperar sobre ejércitos de diminutas figurillas. Ayuda a distinguir lo principal y lo accesorio de aquello que se ofrece en la composición visual y a establecer lo que se denomina técnicamente un orden de lectura. También determina aquello que ha de llegar primero al lector y los mensajes que le ayudarán posteriormente a comprender o ampliar la información.
- Centrado/periférico: Denominada también la fuerza del centro. El objeto adquiere una fuerza superior a causa de la situación que ocupa. El centro posee mayor vigor como eje de simetría que une o relaciona partes de una composición, aunque exista entre ellas un espacio neutral y no haya ninguna línea física que une los fragmentos.
- Lo contrastado: Actúa mediante el choque perceptivo. Es señal de afluencia; es decir, de anomalía o ruptura de la normalidad dimensional.
- Separación en relación a agrupación: Se ven las unidades separadas de los grupos.
- Anomalía perceptiva: Es toda imagen o suceso que rompe un estado de normalidad o control perceptivo.
- Anomalías de la forma: Son variaciones imprevistas experimentadas en la apariencia.
- Anomalías cromáticas: Se refiere a cambios que afectan al color.

(Martínez-Val, 2004)

6.2.2.5 Escenario

Dentro de la narración literaria se conoce como escenario al lugar determinado donde ocurren los hechos, este puede ser abierto o cerrado. Dicho escenario también es llamado espacio físico. Los sitios descubiertos pueden ser naturales, urbanos, rurales, marítimos y otros. Los encerrados puede ser, por ejemplo, el interior de una casa, el cine y otros. (Millares, 2011)

6.2.2.6 Personaje

Son los seres humanos, sobrenaturales, simbólicos y otros de una obra. Poseen características específicas, cualidades y debilidades que no son definidas solo por su aspecto, sino que también por su forma de actuar. Al ver un dibujo, ilustración o retrato de un personaje lo que en realidad se observa es su representación obtenida de la narración del autor por medio de un libro.

(Personaje literario, s.f.)

6.2.2.7 Punto

Es el elemento básico y la unidad mínima de la comunicación visual. Gracias al punto es posible la construcción de formas, tonos o colores, es posible su intensificación por medio de dicho color, tamaño y posición dentro de un plano. Al encontrarse solo en una superficie, tiene mayor atracción, y si se añade otro punto produce tensión. (Latinoamérica, s.f.)

6.2.2.8 Línea

Es la unión o aproximación de varios puntos. Sirve para generar dinamismo, depende de la ubicación, genera tensión dentro del espacio y afecta a los otros elementos. Es también un trazo en movimiento. Es indispensable en el diseño. Algunos componentes determinantes de la línea son: Dirección, longitud, grosor, espesor, forma y color. (Latinoamérica, s.f.)

6.2.2.9 Plano

Es una línea en movimiento que posee largo y ancho, pero sin grosor, una posición y dirección determinada, es limitado por varias rectas que definen los límites externos de un volumen.

(Segunda parte de elementos formales del diseño, s.f.)

6.2.2.10 Forma

Según su significación, puede ser valorada como positiva o negativa, esto depende si es armónica o inarmónica y de la percepción individual. La forma se puede clasificar en geométrica: Construida matemáticamente, orgánica: Adaptada a los criterios compositivos que marcan el resto

de elementos, curva: Delimitada por líneas combas fluidas y/u onduladas, rectilínea: Delimitada por rectas, manuscrita: Realizada a mano alzada sin materiales de apoyo. (Gómez Alonso, 2001)

6.2.2.11 Figura

Es la representación gráfica de un ser u objeto, un elemento visual importante. Están clasificadas en figuras caligráficas, orgánicas y geométricas. Tienen un significado reconocible, resaltan de su entorno y llaman la atención. A las representaciones con volumen también se les llama formas. (La figura, 2012)

6.2.2.12 Espacio

La forma en que se percibe un espacio se constituye en la ubicación de los objetos, su distancia y su movilidad, es decir, su marco de referencia.

- Existen distintos tipos de ambientes como los abiertos, que son los que no se encuentran delimitados por ningún marco, los cerrados que se encuentran delimitados por bordes.
- Los sitios vacíos son los deshabitados, no existe elementos decorativos y pueden ser minimalistas, como los desiertos, casas vacías, colores neutros o difuminados, imprecisos e indefinidos, estos también pueden ser donde domina la oscuridad o falta la iluminación. En contradicción a dichos espacios vacíos están los poblados, que son los espacios habitados, amueblados, con mucha información.
- Los complementarios se crean a través de la continuación de escenas, estos lugares deben estar relacionados para describir acciones.
- También existen los espacios dramáticos que expresan acción psicológica, suelen ser de difícil salida al producir desequilibrio, nerviosismo y ansiedad.
- Existen los espacios imaginarios que son ficticios y surrealistas.

- Los espacios imposibles son escenarios irreales con jerarquía inexplicable dentro de la composición visual.
- Los abstractos presentan lugares inconcretos.
- Los interiores son reales y contruidos y los exteriores pueden ser naturales como un desierto, naturaleza, una ciudad, entre otros.
- Los identificativos o referenciales son históricos, artísticos, monumentales y otros. (Gómez Alonso, 2001)

6.2.2.13 Volumen

Es la tridimensionalidad de los objetos: Largo, ancho y alto. Se puede crear con base en puntos, líneas, sombreado, por degradación de colores, texturas y otros. Utiliza perspectivas, angulaciones y profundidad de campo. (Gómez Alonso, 2001)

6.2.2.14 Perspectiva

Es un efecto que da la sensación dentro de una imagen de un efecto cercanía o lejanía. Dentro de las composiciones escénicas se establecen principios para generar perspectiva como:

- La geométrica que se desarrolla entre la distancia de los objetos.
- La cromática que se marca por tonos de colores. Se presenta en los objetos cercanos de colores cálidos o escenarios lejanos de colores fríos.
- Perspectiva frontal es al momento que existe un punto de fuga convergente de líneas paralelas.
- Perspectiva focal o visual es la yuxtaposición de elementos al enfocar o desenfocarlos.

(Gómez Alonso, 2001)

6.2.2.15 Movimiento

En las pinturas rupestres el movimiento era visto en los animales representados, al ser captados en sus embestidas o carreras. Artistas han pretendido reflejar la idea de movilidad en las figuras de sus cuadros. (Gómez Alonso, 2001)

6.2.2.16 Equilibrio

Es el uso de líneas y formas en el que el peso visual es compensado al agrupar los objetos dentro de un diseño o creación. Se deben ordenar los elementos de mayor importancia en relación a los de menor envergadura, así como los de más peso con los livianos. El equilibrio puede ser simétrico y asimétrico. (El equilibrio asimétrico, s.f.)

6.2.2.17 Textura

Es la calidad de una superficie. Es uno de los elementos básicos de las composiciones bidimensionales o tridimensionales. Sirve para transmitir sentimientos y sensaciones. Se pueden clasificar según la superficie en texturas táctiles y visuales, según su origen como naturales o artificiales y según su uniformidad como orgánicas o geométricas. (Las texturas, 2009)

6.2.2.18 Luz y sombra

Es por medio de la luz que se pueden entender las formas, texturas y color. Dentro de una ilustración la luminosidad afecta el ambiente y sensación que produce. Anteriormente los artistas impresionistas fueron capaces de captar efectos efímeros de la atmósfera y dicha luz, donde expresan dichos colores. (Hart, 2008)

6.2.2.19 Peso visual

Es el punto que atrae de una imagen. La vista no puede ver varios sitios a la vez. Se contribuye a partir de la interrelación y posición de un elemento en relación al resto dentro de una escena compositiva. Para identificar el peso visual de una imagen debe ser:

- Los elementos más visibles tienen mayor peso que los escondidos.

- El tamaño superior de un objeto tiene más peso visual que uno menor.
- Las formas irregulares pesan más que las regulares.
- Los colores saturados tienen más peso visual que los de menor intensidad.
- La iluminación de un objeto frente al resto ofrece mayor peso visual. Otro caso, si todos los elementos poseen luminosidad y hay un componente dentro de estos que es oscuro, este último tendrá mayor peso.
- La cercanía de un objeto tiene mayor peso visual, a menos que la perspectiva indique lo contrario.
- Un objeto muy contorneado luce más pesado.
- Los objetos con textura pesan más que los lisos.

6.2.2.20 Software

Está compuesto por la sucesión de órdenes que señalan lo que el hardware debe hacer, procesa instrucciones que indican operaciones. Estos comandos se ven agrupados al seguir distintos algoritmos. Llegan al software datos de entrada y por medio de ellas efectúa el procesamiento para producir información de salida. (Conceptos básicos de Software, 2001)

6.2.2.20.1 Adobe Photoshop

Es una aplicación que sirve para crear, editar y retocar imágenes. Desarrollado por Adobe Systems se lanzó originalmente para computadoras Apple y después para Windows. El concepto del programa es tan grande que se utiliza la palabra “photoshop” para hacer referencia a una imagen retocada. Los formatos principales para archivos de este programa son .PSD y .PDD pero permite exportar a muchos otros formatos. (Diccionario de informática y tecnología, s.f.)

6.2.2.20.2 Easy Paint Tool Sai

Es un software dedicado al dibujo y la pintura. Permite mezclar colores en tiempo real y modificar e instalar pinceles para añadir textura, así como cambiar su forma, tamaño y densidad.

Su principal característica es su estabilizador de línea que permite que el resultado sea profesional e indicado para entintar. (Beatrizxe, 2016)

6.2.2.21 Equipo electrónico de diseño

Existen equipos especiales para trabajar con aplicaciones de diseño gráfico ya que poseen características que optimizan su rendimiento. En el caso de ordenadores es necesaria una memoria RAM de gran capacidad para que todos los programas funcionen correctamente, así como un procesador, disco duro y tarjeta gráfica suficiente para ejecutar las tareas. (TTT, 2013)

6.2.2.21.1 Computadora

Es una máquina electrónica controlada por el ser humano. Utiliza el software para recibir, procesar y almacenar información. Su valor está en la velocidad y precisión para ejecutar instrucciones. Hoy en día se utilizan en todos los ámbitos de trabajo. Por su tamaño los ordenadores pueden ser: Central, minicomputadora y microcomputadora. (Ramírez)

6.2.2.21.2 Tableta Gráfica

Es un dispositivo que cuenta o no con cable USB y permite interactuar con el ordenador como se hace con el papel y lápiz, al apuntar y señalar objetos visibles en la pantalla del computador o de la misma tableta. Posee una superficie plana y un lápiz principalmente. Son generalmente utilizadas por artistas digitales y diseñadores gráficos que permite interactuar con programas. (Módulo 4 - Recursos educativos)

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias

6.3.1 Ciencias

6.3.1.1 Semiología

Su significado está compuesto por las palabras semion (signo) y logos (estudio) lo que significa estudio de signos. Fue estudiada por Ferdinand en Ginebra en 1908, quien la define como la “ciencia que estudia la vida de los signos... depende de la psicología y su rama más importante es la lingüística. Se interesa por la función de signos más que por su origen o formación”. (La semiología de la publicidaad, s.f.)

6.3.1.1.1 Semiología de la imagen

Se comprende como el estudio del signo de los íconos y procesos en relación a la significación que surge basado en una imagen. Dentro de este campo se encuentra el análisis de colores, formas, representaciones y composiciones que abren paso a elementos históricos y socio-antropológicos y reflexiona sobre la constitución de la comunicación visual. (Karam, s.f.)

6.3.1.2 Semiótica

Tomás Maldonado afirma que el mundo del objeto y el de los signos están estructurados de manera idéntica. Por otra parte, los aspectos comunicativos que están basados en procesos de símbolos o señales que representan la relación entre usuario y objeto. Platón plantea tres elementos distintos dentro de la semiótica: El signo, el significado y el objeto. En su más básico sentido se puede definir como identificar e interpretar estas alegorías. (Bürdek, 2005)

6.3.1.3 Morfología

Las obras literarias contienen a menudo palabras que no pertenecen al vocabulario común, términos inventados que cobran sentido con base en su similitud formal con otras palabras generales de la lengua, de modo que el lector llega a reconstruir su significado apoyándose en las

marcas sensatas de la palabra inventada, es decir, al trazar ciertas asociaciones léxicas que le llevarán a evocar nuevos signos. (Ortega & Fabregat Barrios, 2005)

6.3.1.4 Antropología

Su terminología proviene de *ánthros* (hombre) y *logia* (estudio de la ciencia), por lo que comúnmente se traduce como la ciencia o estudio del hombre. Es una ciencia relativamente nueva que hace referencia a sus distintas clasificaciones: Social, cultural o etnológica. La antropología estudia a la sociedad desde el punto de vista cultural. (Antropología, 2011)

6.3.1.5 Historia e historia del arte

Es el conocimiento del pasado para responder a respuestas e inquietudes del presente. La palabra castellana nace de la palabra griega correspondiente que significa narrar, describir y explicar. Se refiere a cambios en fenómenos no solamente humanos, sino también de espacio y tiempo. (Jaramillo, 2015)

La principal función de la historia del arte es ver, comprender, analizar, interpretar, sistematizar y apreciar las invenciones artísticas sobre producciones que la humanidad elabora en tiempo pasado para comunicar algo. Para comprender una obra de arte se debe analizar el ámbito en que se desenvuelve en relación al tiempo de su creación. (Prueba de acceso a la universidad mayores de 25 años, 2008)

6.3.1.6 Etnología

Al principio la etnología era la recopilación caótica de datos que reunían viajeros, luego estos conocimientos se volvieron coherentes y sistematizados al utilizar la observación directa. Es la ciencia de la diversidad cultural, está orientada al estudio de las creaciones de grupos sociales humanos, al incluir las actividades humanas y materiales. (Etnología, s.f.)

6.3.1.7 Sociología

Es la ciencia que se encarga de estudiar la realidad social. Factores como la cultura, el conocimiento, la religión, la economía y la política sirven para entender mejor el grupo social. Su objeto de estudio es la sociedad y en concreto las comunidades, asociaciones, grupos e instituciones sociales que hacen los humanos. (Tema 16, 2003)

6.3.1.8 Psicología

Según Wilhelm Wundt (1832-1920) considerado el padre de la psicología moderna, define la psicología como una ciencia de la “experiencia interior e inmediata” que debía basarse en la experimentación y en la observación. (Bürdek, 2005)

6.3.1.8.1 Psicología del color

Los colores se pueden agrupar en dos tonalidades: Fríos y cálidos. Al mezclar se pueden transmitir sensaciones espaciales como exageración, acentuación, inestabilidad, actividad y otros. Pueden sensibilizar una composición por medio de sus tonalidades o jerarquizar los elementos de una composición.

Las diferentes gamas ofrecen significados psicológicos que, al unirse a la expresividad de la forma y composición, sirven para la transmisión efectiva de mensajes intencionados.

6.3.1.8.1.1 Psicología del color rojo

Posee connotaciones dinámicas, excitante, sobrecogedor, simboliza fuerza, vida y sangre. Denota prohibición y puede transmitir sensación de sed y calor. Es un color llamativo y seductor.

6.3.1.8.1.2 Psicología del color naranja

Es cálido, acogedor, simboliza intimidad, familiaridad, calor, fuego y pasión. Es un color que puede ser siniestro en personajes oscuros.

6.3.1.8.1.3 Psicología del color amarillo

Es un color luminoso y alegre, asociado con la envidia y locura. Representa el sol y la vida.

Relacionado al verano y la soledad o a lo desértico.

6.3.1.8.1.4 Psicología del color azul

Es frío, distante y simboliza la calma, la tranquilidad, el reposo, la seriedad, el pensamiento, la inmensidad del cielo, el agua o el vacío. Su tendencia es la espacialidad.

6.3.1.8.1.5 Psicología del color violeta

Es un color frío, simboliza la tristeza, la muerte, el misticismo y el misterio.

6.3.1.8.1.6 Psicología del color verde

El verde es luminoso, simboliza la naturaleza, vegetación, esperanza, juventud. Está relacionado a la primavera. Simboliza la pureza, la libertad y puede ser salvajismo botánico.

6.3.1.8.1.7 Psicología del color blanco

Es neutro, simboliza pureza, vacío, expansión, frialdad y otros. Denota el vacío, amplitud y soledad. Si se utiliza en abundancia sirve para realzar contrastes en las otras figuras.

6.3.1.8.1.8 Psicología del color negro

Representa lo negativo, la oscuridad, la noche, la soledad, el dolor, lo tenebroso y generalmente es asociado a la muerte. (Gómez Alonso, 2001)

6.3.2 Artes

6.3.2.1 Literatura

Toda creación es una expresión. La diferencia entre la literaria y la artística consiste en que la primera está realizada en el tiempo y la segunda en el espacio. Dicha expresión literaria se consigue mediante una ilación de vocablos, cada uno es exento, o carente de significación que va unida a una representación. (Aznar, s.f.)

6.3.2.2.1 Literatura hispanoamericana

Hace referencia a la literatura de los pueblos de habla hispana, ya sea de Norteamérica, Sudamérica, Centroamérica o el Caribe, que fue escrita en lengua española y publicada posteriormente a la mitad del siglo XIX a la fecha. Se puede dividir en cuatro periodos básicos: Colonial, de la independencia española, la independencia patriótica y de la consolidación. (Literatura hispanoamericana, s.f.)

6.3.2.2 Pintura

Se llama así al proceso en el que se aplica color mediante algún método a una superficie o soporte para representar por medio de líneas, tonos y materia una identidad visible o de la imaginación. Es una expresión artística que busca transmitir ideas sobre una superficie al utilizar elementos de ella como el dibujo y dichos colores. (Términos pintura, s.f.)

6.3.2.3 Dibujo

Es un lenguaje gráfico que expresa ideas, proyectos, sentimientos, conceptos y cultura, por medio de un instrumento para plasmar imágenes sobre un espacio. Se puede clasificar en dibujo artístico, arquitectónico, industrial y otros. Algunos de los materiales que se utilizan son lápices, crayones, marcadores, tinta, bolígrafo, carboncillo y crayones pastel. (Garza, 2009)

6.3.2.4 Ilustración

Elaborar imágenes es un arte que el ilustrador produce para que sean multiplicadas por medio de la impresión en la mayoría de casos, este proceso implica aspectos económicos, esto la separa de la pintura y el dibujo, que el comunicador deba pensar en el problema del cliente y cómo resolverlo para que sea remunerado y la idea sea difundida. Una ilustración es una imagen que se vuelve realidad por medio de la mente, la mano, el corazón y los ojos del que lo realiza. La observación es la clave para elaborarlas. (Jennings, y otros, 1995.)

6.3.2.4.1 Funciones de la ilustración

- Adornar: Sirve para aligerar la tipografía, este tipo de ilustración no tiene más uso o significado que el descrito. (Jennings, y otros, 1995.)
- Informar: Cubre el área de la explicación visual. Cualquier tipo de ilustración puede ser informativa al momento que el comunicador hace una investigación pormenorizada del tema por tratar. Este análisis generalmente trasciende cualquier texto o proyecto que se proponga, y, por tanto, ofrece datos adicionales al tema original. Por ejemplo, un libro donde el tema del autor está limitado a las relaciones íntimas de los personajes, se ilustra con los detalles precisos del período de la historia. Esto ocasiona que deje de ser contenido y se clasifique como texto. (Jennings, y otros, 1995.)
- Comentar: Es el área donde se expresan los sentimientos, que son moderados por el compromiso de la ilustración. (Jennings, y otros, 1995.)

6.3.2.4.2 Medios de ilustración

Se suele utilizar distintas técnicas para proyectos al tener en cuenta el propósito principal de la ilustración, pueden usar una o más técnicas, esto, depende de su fin.

- Pluma y tinta: Requiere una buena calidad de dibujo y dedicación.
- Lápiz y carboncillo: El ilustrador posee formación de dibujo al natural en general.
- Lápices de colores/ Utiliza distintos tonos y conserva el sentido de dibujo.
- Acrílico y óleo: El acrílico es el más utilizado porque seca fácilmente, pero si el ilustrador tiene tiempo y es de su preferencia puede aplicar óleo.
- Pastel: Está asociado a ilustraciones suaves e irreales.
- Goache: Es una acuarela opaca, se utiliza para dar efecto de pinceladas.

- Acuarela: Los pigmentos son mezclados con agua, utiliza transparencias, es una técnica que requiere soltura.
- Aerografía: Utiliza un aerógrafo que puede ser de acción simple o doble. Su principal diferencia es el gatillo.
- Grafiti: Consiste en pintar con spray. Se clasifica en diseño tipográfico y de ilustración.
- Digital: Se utiliza un ordenador u otros dispositivos electrónicos como el ratón, lápiz óptico, tabletas gráficas o pantallas táctiles. (Ilustra, 2016)

6.3.2.4.3 Ilustración en el diseño gráfico

La ilustración forma parte del diseño al ser su inicio. Una de sus fortalezas es su clara forma de transmitir mensajes. Existen dos tipos según su uso: Artística y comercial, la última es la más apegada al diseño, al acompañar anuncios, portadas de discos, infografías y otros. (López, 2016)

6.3.2.4.4 Ilustración Editorial

Consiste en ilustrar textos de libros, portadas de revistas y periódicos. Actualmente muchos comunicadores encuentran que tiene características atractivas. Un profesional experimentado considera el trabajo editorial como un campo donde los directores artísticos dan independencia mayor que en otras áreas, como la publicidad.

Estos generalmente envían un artículo y esperan a que el que realiza la obra lo lea y encuentre su propia respuesta visual en el texto. Otra alternativa es enviar un resumen, es común que se encargue un artículo que no está terminado. (Jennings, y otros, 1995.)

6.3.2.4.5 Géneros de ilustración

Las características estéticas definen el estilo de la ilustración a utilizar, sin importar si es infantil, realista y abstracto. El contenido es lo que plantea la categoría a la que pertenece, al ser fantasía épica o ciencia ficción.

- Conceptual: Su principal objetivo es representar visualmente los conceptos para su uso, no debe estar ligada a un texto en todas las ocasiones, sino que usa la imaginación del artista para formar una idea.
- Publicitaria: Su función va desde carteles hasta envases y es útil por su impacto visual.
- Narrativa: Es la más conocida ya que su objetivo es representar de forma gráfica un argumento literario y refuerza o recrea una escena dentro de una novela o relato.
- Científica: Expone gran cantidad de información detallada sobre un tema para apoyarlo visualmente.
- Técnica: Explica el funcionamiento de máquinas, aparatos o sistemas por medio de gráficos, esquemas y diagramas.
- Cómico: Representa un guion y narra una historia con personajes caracterizados.
- Humor gráfico: Tiene características caricaturescas, es ingeniosa y depende de la visión personal del ilustrador.
- Ilustración infantil: Es clara y legible en la mayoría de ocasiones, utiliza colores llamativos y los dibujos son caricaturescos e inocentes.
- Ilustración de moda: Tiene un estilo característico de las revistas de moda. (Mepol, 2016)

6.3.2.5 Interpretación de textos literarios

Es una actividad que se realiza aún al estar inconscientes al dar sentido a acciones desde distintos puntos de vista con base en su contexto, este proceso explica la connotación de la obra literaria y de igual forma, ayuda a la crítica convincente. Es importante tener en cuenta el contexto histórico, ya que refleja la forma de ver el mundo del autor. (La crítica e interpretación literaria, s.f.)

6.3.3 Teorías

6.3.3.1 Teoría del color

Isaac Newton juntó dos extremos del círculo cromático y para él esto solo era aplicable a colores luz, sin embargo, su teoría fue trasladada a la pintura, es decir, los pigmento. Dentro del círculo cromático se puede encontrar los primarios que a su vez se dividen en de luz o aditivos y pigmentos o substractivos.

6.3.3.1.1 Colores primarios de luz o aditivos

Al unir los colores luz se vuelven más brillantes y al mezclar el rojo, el verde y el azul se obtiene cualquier color que se desee. Estos se pueden observar a través del televisor, ordenador y otros.

6.3.3.1.2 Colores primarios pigmentos o substractivos

Los pigmentos absorben colores luz, restándola de lo que se ve. Mientras más se añade, la luminosidad se transforma en oscuridad. El cian, magenta y amarillo, al mezclarse producen el color negro o gris y todos los otros. (Hart, 2008)

6.3.3.1.3 Colores complementarios

Respecto al círculo cromático, están ubicados de forma simétrica, se refuerzan mutuamente, esto es útil porque al estar juntos el color parece más vibrante con su complementario. Sirven para llamar la atención y para proyectos de gran impacto por medio del color. (De Los Santos, Y, 2010)

6.3.3.1.4 Colores adyacentes

Es la armonía formada al tomar como base un color en la rueda y dos equidistantes del complementario del primero. Se puede utilizar tres complementarios o solamente dos. (De Los Santos, Y, 2010)

6.3.3.1.5 Colores análogos

Según Hart (2008) ofrecen pigmentos adyacentes, muy próximos entre ellos que combinan en perfecta armonía. Dicho pigmento abarca parte del color vecino, con lo cual, quedan conectados. También pueden ser análogos aquellos que estén separadas por un grado.

6.3.3.1.6 Triada de colores

Se produce al elegir tres colores equidistantes dentro del círculo cromático como entre sí. Existen versiones más complejas que incluyen colores adicionales. (De Los Santos, Y, 2010)

6.3.3.1.7 Contraste

El contraste se produce al combinar diferentes colores y mezclarlos el resultado es agresivo. (Gómez Alonso, 2001)

6.3.3.2 Teoría de la Gestalt

También conocida como la psicología de la forma, hace referencia a la forma en que las personas captan las figuras. Los fenómenos psíquicos representan algo más complejo que la suma de elementos sueltos. El objetivo de la doctrina de la percepción viene fijado por cada una de las categorías básicas de las experiencias psíquicas (Imaginación, pensamiento, sentimiento y deseo).

Christian von Ehrenfels (1859-1932), discípulo de Meinong, es considerado el verdadero fundador de la psicología de la Gestalt, al dejar constancia que en la percepción tiene lugar un momento que es independiente de las sensaciones. Por ejemplo: Un triángulo es un triángulo, independientemente del color en que esté pintado y del tamaño que tenga. En cada momento de un proceso de realización, toda forma requiere determinado nivel de creación. (Bürdek, 2005).

6.3.4 Tendencias

6.3.4.1 Ilustración a mano alzada

Entre estas técnicas se encuentran desde caricaturas hasta ilustraciones artísticas, estos dibujos no necesitan un compás, regla u otro instrumento para ser realizado, más que la mano del

artista para aprovechar su libertad. También es conocido como dibujo a pulso. Sirve para realizar caricaturas, animaciones y otros. (Navarro, 2013)

6.3.4.2 Impresionismo

Es la impresión producida por la visión particular y subjetiva de su autor. Su estilo es dinámico para reflejar aspectos pasajeros. Se yuxtaponen colores vivos sin ser violentos. No se ven contornos en las figuras y abunda en texturas. Otorga a la imagen textura, nebulosidad y grano. (Martínez-Val, 2004)

6.3.4.3 Cubismo

El cubismo es una teoría en que los estudios de la línea y la geometría permiten manejar el intelecto, es decir, el principio de la estructuración geométrica. Ofrece visiones simultáneas (los objetos representados pueden estar al mismo tiempo de frente, de perfil o con ambigüedad de contornos). La representación fiel de la realidad pretende ser abolida para generar una nueva forma de interpretación. El color queda delimitado por la línea y el contorno al ser planteado como un elemento secundario. Predomina la imagen plana, con juegos de bidimensionalidad y tridimensionalidad. (Gómez Alonso, 2001)

6.3.4.4 Expresionismo

Surge en la primera década del siglo XX. Su objetivo es mostrar la expresión del mundo interior por medio del reflejo de la exteriorización de instintos y sensaciones. Sus imágenes están predominadas por el antinaturalismo, al ser místicas y simbolistas, con inclinación gótica, fantástica y medieval. Sus características principales son:

- Utilización de la técnica del claroscuro en la iluminación.
- Decorados irreales
- Espacios cerrados.

- Juegos de perspectivas.
- Formas geométricas con predominio de la diagonalidad.
- Las líneas de delimitación de contornos se inscriben fuertemente.
- Inmovilidad de planos.
- Rostros marcados denotadamente para incidir en la caracterización y profundizar en el resaltado de estados de ánimo. (Gómez Alonso, 2001)

6.3.4.5 Futurismo

Rompe con el pasado, es tecnológico y novedoso. Su fundador, Marinetti, lo denomina “Arte-Acción”. Algunas de sus características principales son:

- Se busca la novedad como experimento.
- Plantea el arte como juego y creatividad.
- Utiliza colores con tonalidades metálicas. Concibe una estética de la vida moderna.
- Está entroncado con los conceptos de velocidad, transmutación y dinamismo.
- Es una corriente que tiene como lema la provocación. (Gómez Alonso, 2001)

6.3.4.4 Surrealismo

Tiene una fuerte carga emotiva social, transgrede las normas estipuladas. Su esencia está en la introspección psicológica, en la libertad de creación y el rechazo a la visión racional de las cosas. Sus imágenes representan sueños, pensamientos, pesadillas y alucinaciones. (Gómez Alonso, 2001).



CAPÍTULO VII

PROCESO DE DISEÑO Y PROPUESTA PRELIMINAR

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico:

7.1.1 Aplicación de la comunicación

Se transmite la información del libro al utilizar la comunicación visual, por medio de ilustraciones de personajes y escenarios. Se realiza una interpretación de cada leyenda para luego codificar los mensajes por medio de signos representativos en cada imagen, de esta forma se facilita la comprensión del texto y llama la atención para que sea posicionado en la mente del grupo objetivo. Se utilizan colores, texturas y formas para transmitir por medio de los distintos códigos visuales y coherencia entre el contenido y las representaciones.

7.1.2 Aplicación del diseño

Se aplica el diseño de personajes y escenarios que expresan el mensaje del contenido y por medio de las ilustraciones agregan un valor estético al libro. La jerarquía visual se emplea al relacionar los elementos con la percepción, como dicha jerarquía por posición, al colocar a los protagonistas en un lugar de mayor impacto visual, por tamaño, donde los elementos más importantes son más grandes y contrastantes.

Se diseñan actores sobrenaturales y humanos que representan los relatos guatemaltecos y se ilustran escenarios en los que dichos personajes se desenvuelven. Cabe resaltar la utilización de escenarios descubiertos, encerrados y vacíos, así como imaginarios y abstractos. Se aplica el volumen al no ser representaciones planas, ya que se utiliza la luz, la sombra, el color, la textura, la perspectiva y la profundidad de campo. Se implementa el equilibrio asimétrico para dar mayor peso visual a los elementos más importantes y significativos de la composición. Con todos los aspectos definidos anteriormente, se espera que la difusión de la obra sea más amplia para que el grupo objetivo disfrute una lectura del texto agradable a la vista.

7.1.3 Aplicación de las ciencias auxiliares

La semiología de la imagen se utiliza al analizar los posibles colores, formas y sobre todo las representaciones de los objetos dentro de las ilustraciones. Es importante tener en cuenta esta ciencia, ya que de esta forma se transmiten los mensajes correctos. Se utiliza la semántica al analizar las palabras no conocidas comúnmente en el libro para realizar una interpretación más exacta.

La propuesta se apoya en la etnología al utilizar los rasgos de personas guatemaltecas para los personajes. Se implementa la sociología al tener en cuenta las actividades culturales de la gente para posteriormente representarlas en las ilustraciones. Una ciencia importante para realizar las ilustraciones es la psicología que se aplica al conocer al grupo objetivo anteriormente descrito. El uso de la psicología del color también es esencial para transmitir los mensajes correctamente y causar mayor impacto al espectador.

7.1.4 Aplicación de las artes

El arte principal a utilizar es la ilustración editorial conceptual, al encontrar una respuesta visual al texto entregado. Luego de leer e interpretar el relato, es posible proseguir al diseño de personajes y escenarios e implementar sus funciones: Adornar, informar y comentar. Se decora y explica al disminuir el peso visual de páginas continuas realizadas con las representaciones visuales de las páginas capitulares y se trasladan datos importantes al analizarlo y dar una nueva interpretación.

Se utilizan distintos medios para ilustrar durante el proceso, en el bocetaje el lápiz, hasta la digitalización donde se hace uso de una tableta gráfica, ordenador y software como Adobe Photoshop para añadir los detalles finales.

7.1.5 Aplicación de las teorías

Se aplica la Teoría de la Gestalt al utilizar distintos elementos dentro de las ilustraciones para persuadir la imaginación del lector y que así, pueda disfrutar de la lectura y las diferentes representaciones.

7.1.6 Aplicación de las tendencias

La ilustración a mano alzada es la principal tendencia a utilizar desde el proceso de bocetaje hasta la propuesta final debido al estilo de dicha ilustración. Estas tienen una tendencia impresionista al utilizar colores vivos y texturas características de este movimiento. Las leyendas del libro hacen referencias fantasiosas por lo que también se utiliza el surrealismo en algunas.

7.2 Conceptualización

7.2.1 Método

Para desarrollar las ilustraciones de personajes y escenarios se recurre a definir las ideas para estructurar el mensaje gráfico y fundamentar la propuesta. Se acude al método de listado de atributos ya que es ideal para la creación de nuevos productos o para mejorar servicios o utilidades de productos existentes.

Es un método creado por R.P. Crawford para obtener los resultados se realiza un listado de atributos del producto o servicio que se quiere mejorar y luego se exploran nuevas rutas que permitan cambiar su función o aumentar atributos. Los pasos a seguir son:

- Primer paso: Hacer una lista de los atributos actuales del modelo.
- Segundo paso: Cada uno de los atributos se analiza y se plantean preguntas sobre la forma en que se podrían mejorar
- Tercer paso: Las mejores ideas que hayan surgido en el paso 2 se seleccionan para su evaluación posterior.

7.2.1.1 Aplicación del concepto

1 Primer paso

- *Es un libro corto.*
- *Es entretenido.*
- *Es pequeño.*
- *Transmite tradición.*
- *Puede ser leído por secciones.*
- *El contenido es limpio y ordenado.*
- *Consta de 135 páginas.*
- *Es rectangular vertical.*
- *El autor es Miguel Ángel Asturias*
- *Edición por F&G Editores en diciembre de 2012.*
- *Sus hojas son delgadas de papel con un ligero tono amarillo.*
- *Utiliza tipografía san serif y serif.*

2 Segundo paso

- *¿Podrían añadirse el resto de leyendas no incluidas en esta edición?*
- *¿Es posible hacerlo más atractivo visualmente?*
- *¿Un nuevo tamaño más grande será aceptado por el grupo objetivo?*
- *¿Será lo mejor seguir con la técnica y número de ilustraciones empleadas?*
- *¿Es posible promoverlo de mejor forma?*
- *¿Se puede actualizar la tradición y esencia?*
- *¿Sería mejor si se utiliza una secuencia cronológica en las leyendas?*
- *¿Es posible hacer el contenido más dinámico?*
- *¿Al ampliar el tamaño serán menos páginas, de ser, así es positivo?*
- *¿Una versión horizontal sería conveniente?*
- *Para la nueva edición, ¿Será conveniente hacer alguna fusión con otro libro sobre leyendas guatemaltecas?*
- *¿Se debe actualizar la edición?*
- *¿Podría ser impreso sobre hojas blancas?*
- *¿Se debe sugerir utilizar solo una tipografía?*

3 Tercer paso

- *Sugerir a la editorial añadir el resto de leyendas faltantes.*
- *Volver el libro atractivo visualmente al utilizar ilustraciones.*
- *Agrandar el libro.*
- *Realizar una ilustración por cada leyenda.*
- *Buscar un estilo de ilustración más actualizado para transmitir la tradición al grupo objetivo actual.*
- *Conservar la orientación vertical.*
- *Hacer una prueba sobre distintos sustratos para la impresión de las ilustraciones.*
- *Sugerir al editor utilizar solamente una tipografía.*

7.2.2 Definición del concepto

Gracias al método de listado de atributos es posible formar distintos conceptos:

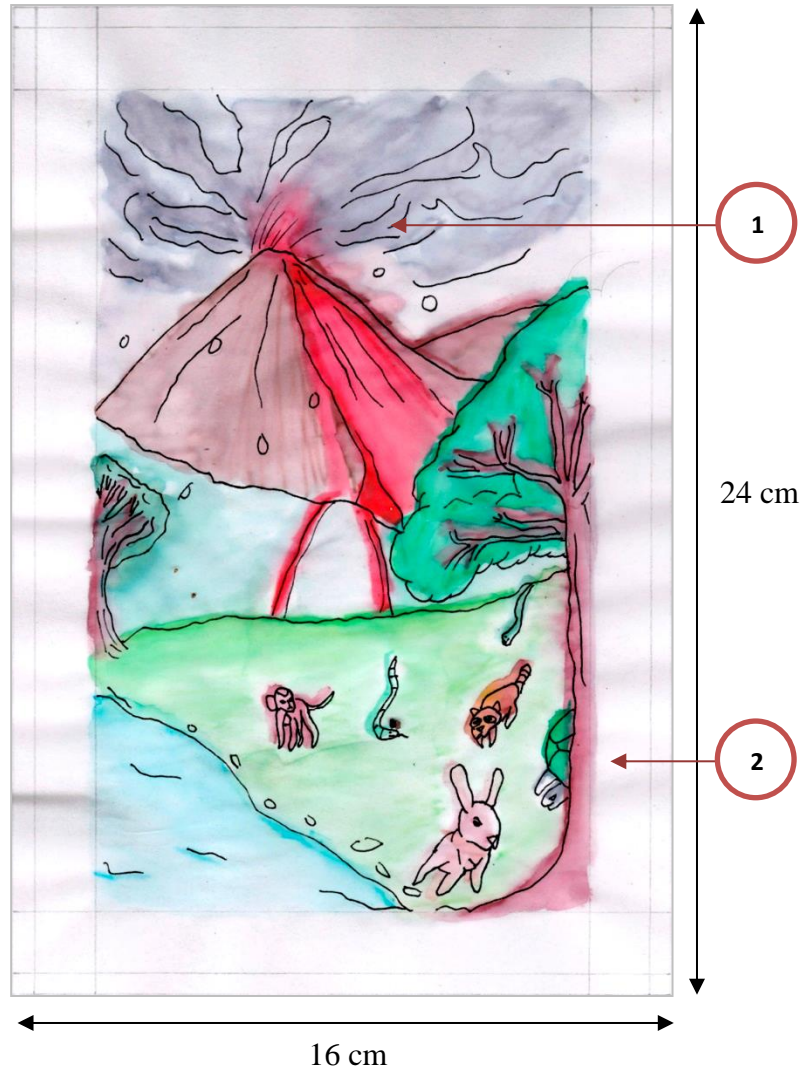
- Atractivo visualmente con ilustraciones actualizadas.
- Nueva edición visualmente atractiva.
- Ilustraciones y tradición
- Transformar el libro con una nueva interpretación
- Nueva interpretación visual de la tradición

La frase final con la que se realiza el proyecto es “Nueva interpretación visual de la tradición” debido a que la elaboración del proyecto está enfocada en que la próxima edición del libro sea comprendida al plasmar las interpretaciones visuales y transmitir dicha tradición cultural que representan las leyendas de Guatemala.

7.3 Bocetaje

7.3.1 Proceso de bocetaje formal

Leyenda del Volcán propuesta 1



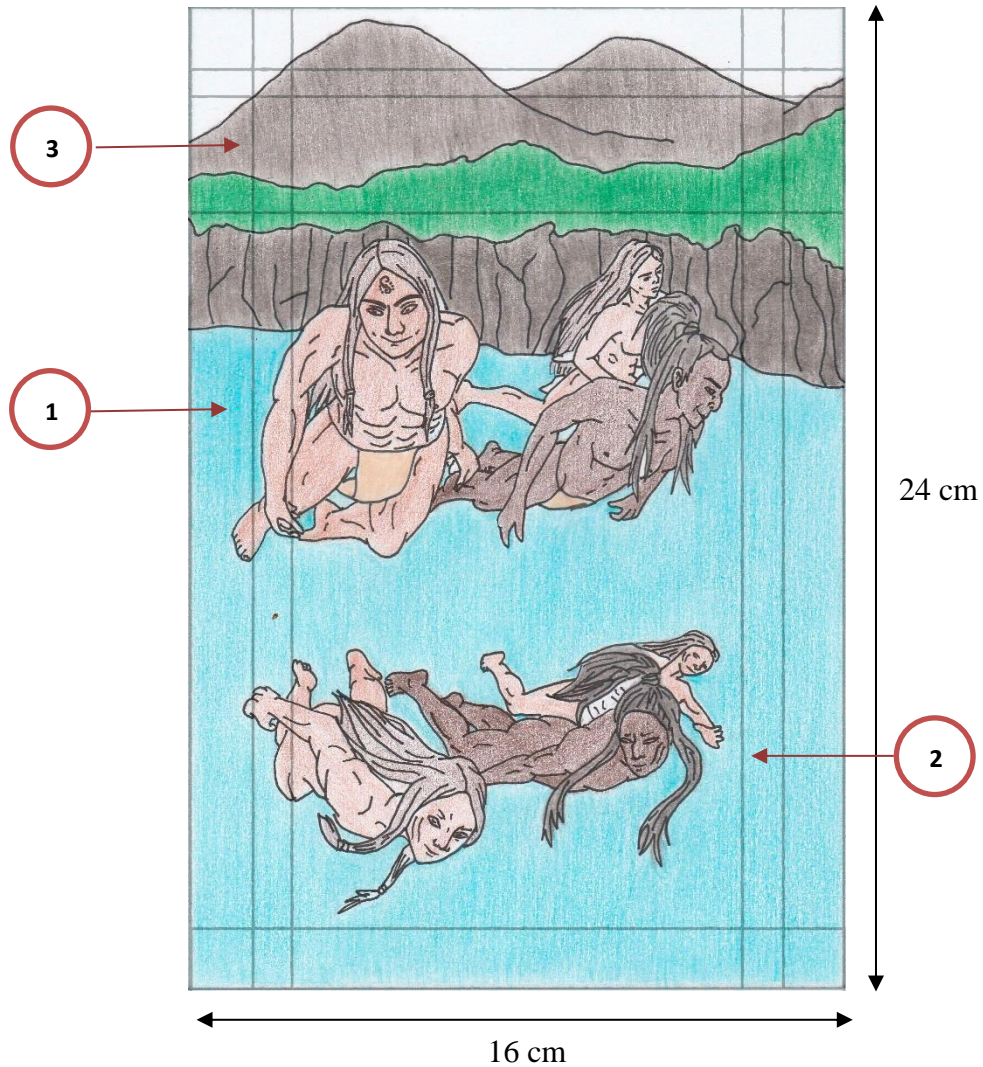
Identificación de los elementos:

1. El volcán es el personaje antagonista ilustrado.
2. Los animales se entienden como el segundo elemento esencial de la composición.

Descripción:

Esta ilustración fue realizada con el fin de mostrar la desesperación de los animales y el daño que hizo el volcán en ese entonces.

Leyenda del Volcán propuesta 2

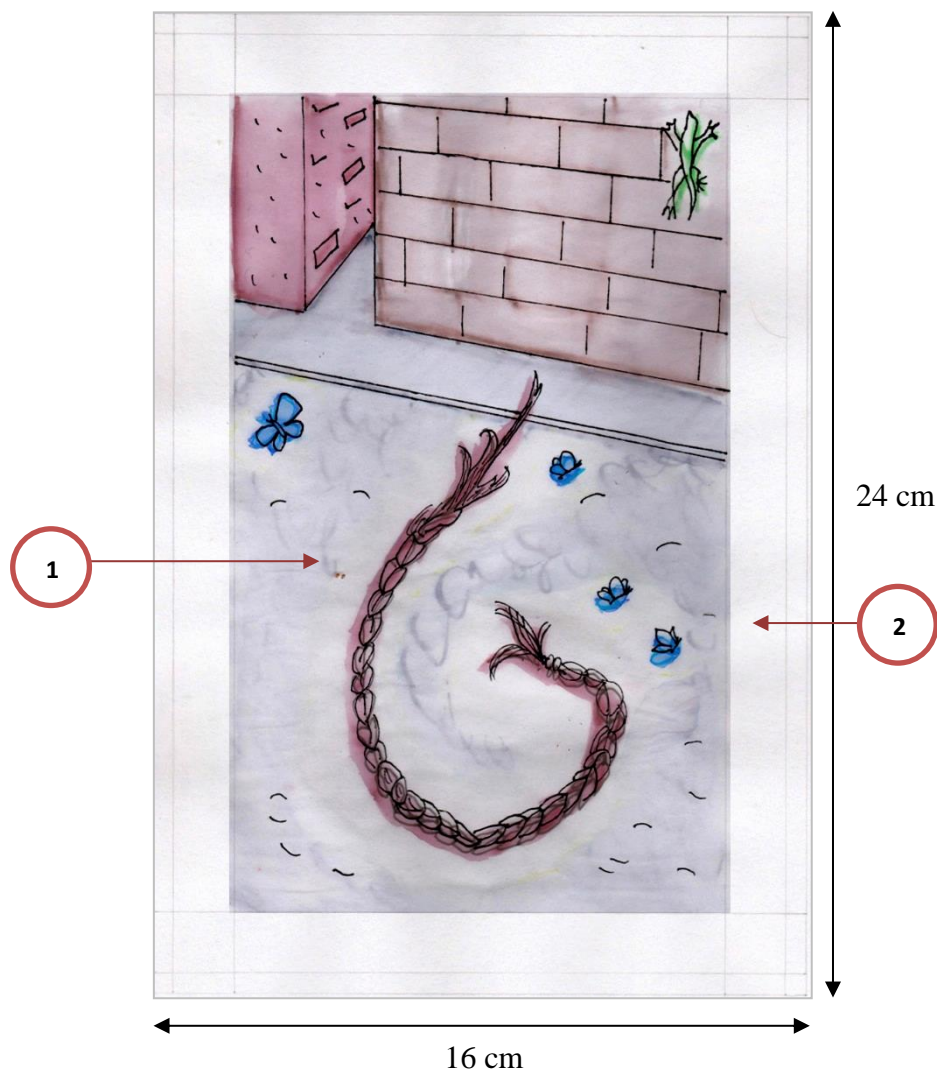


Identificación de los elementos:

1. Ilustración de personaje principal: Nido.
2. Personajes secundarios que nadan.
3. Escenario con volcanes: Cabrakán y Hurakán.

La leyenda es la representación de los 6 hombres que poblaron la tierra, se enfatiza en el personaje principal: Nido, debido a la posición en la que se coloca, es el primer personaje del lado derecho.

Leyenda del Cadejo propuesta 1



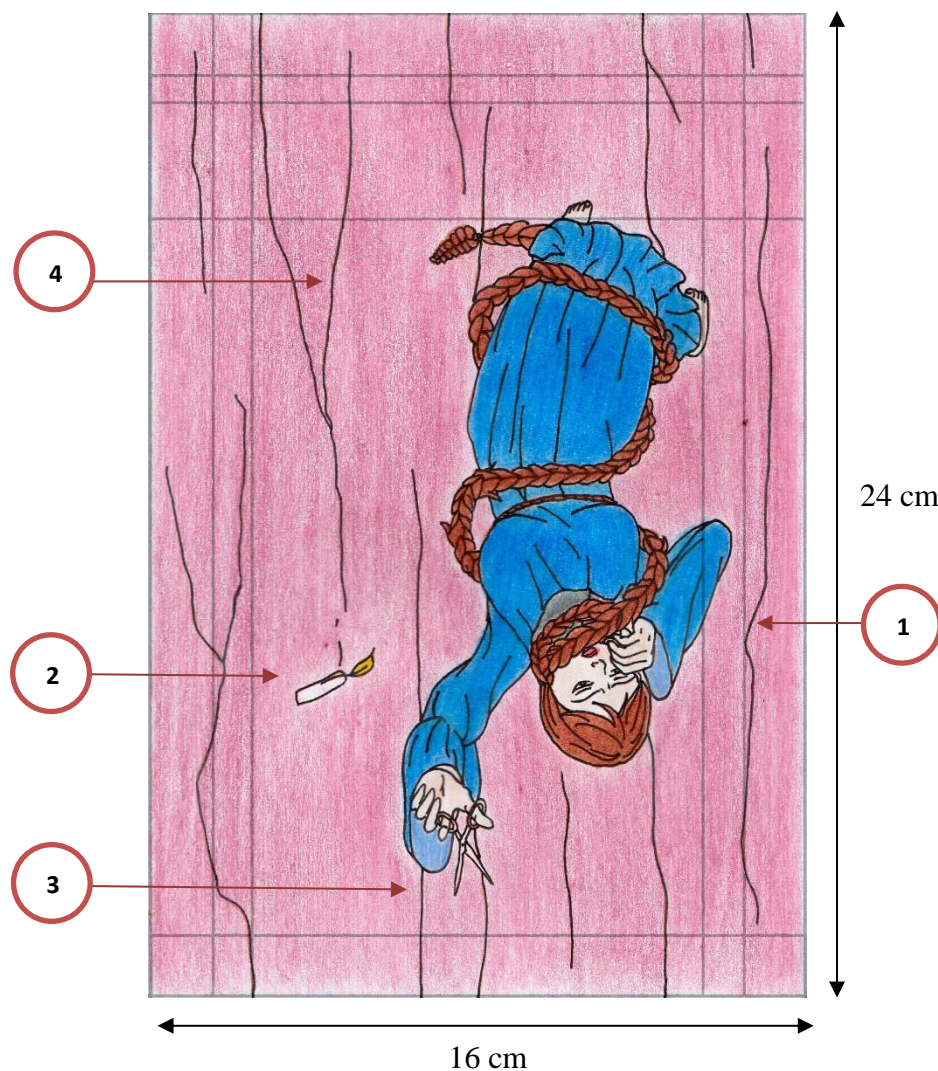
Identificación de los elementos:

1. Elemento principal: Trenza cortada por el personaje principal.
2. Mariposas descritas dentro de la leyenda.

Descripción:

Esta leyenda trata acerca de superar la opresión. En este caso no se ilustra a los personajes principales, sino la consecuencia de sus actos.

Leyenda del Cadejo propuesta 2



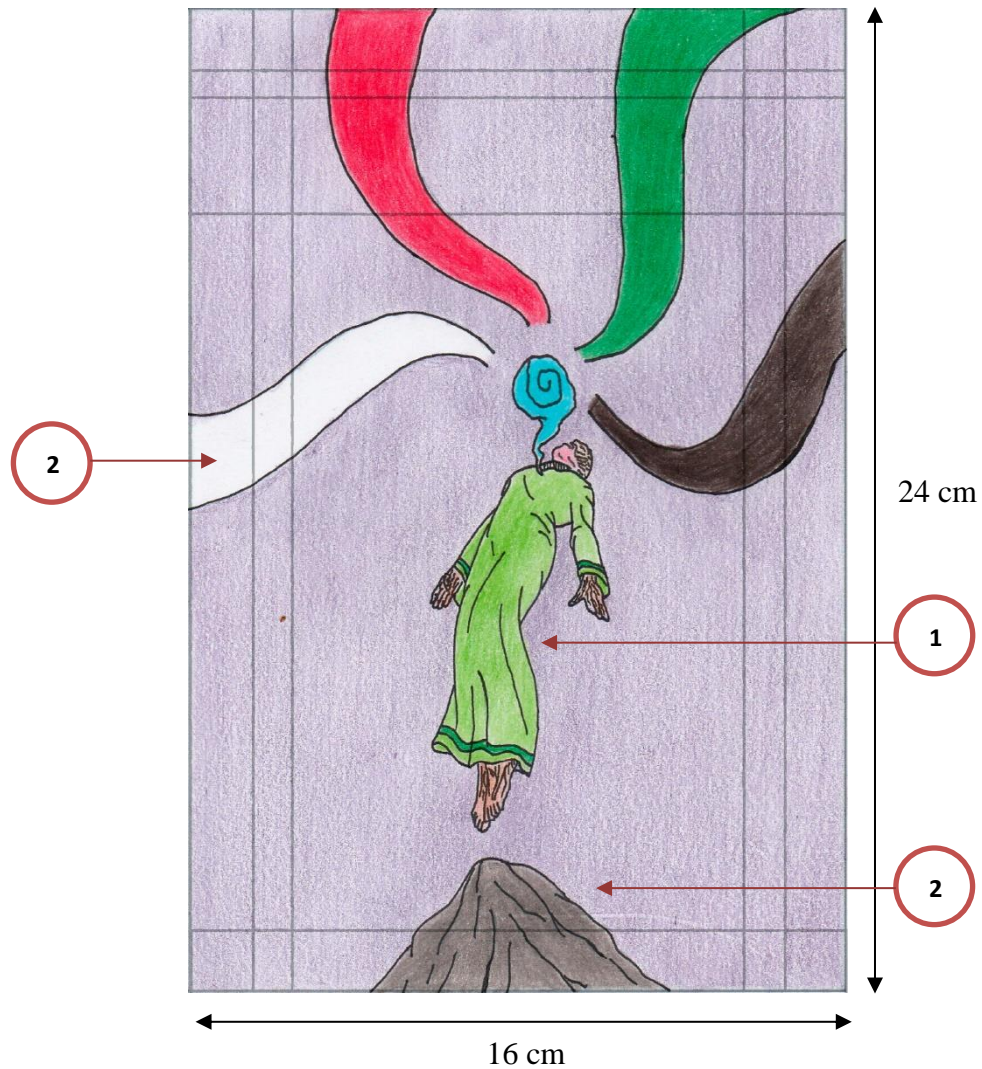
Identificación de los elementos:

1. Personaje principal: Mujer atada por su trenza.
2. Vela como elemento complementario.
3. Componente: Tijeras que simbolizan la liberación de la opresión.
4. Escenario de agujero rojizo.

Descripción:

Se ilustra el personaje principal oprimida por su trenza, mientras cae dentro de un agujero que representa la oscuridad. La vela es la figura del amor del hombre-adormidera.

Leyenda de la Tatuana



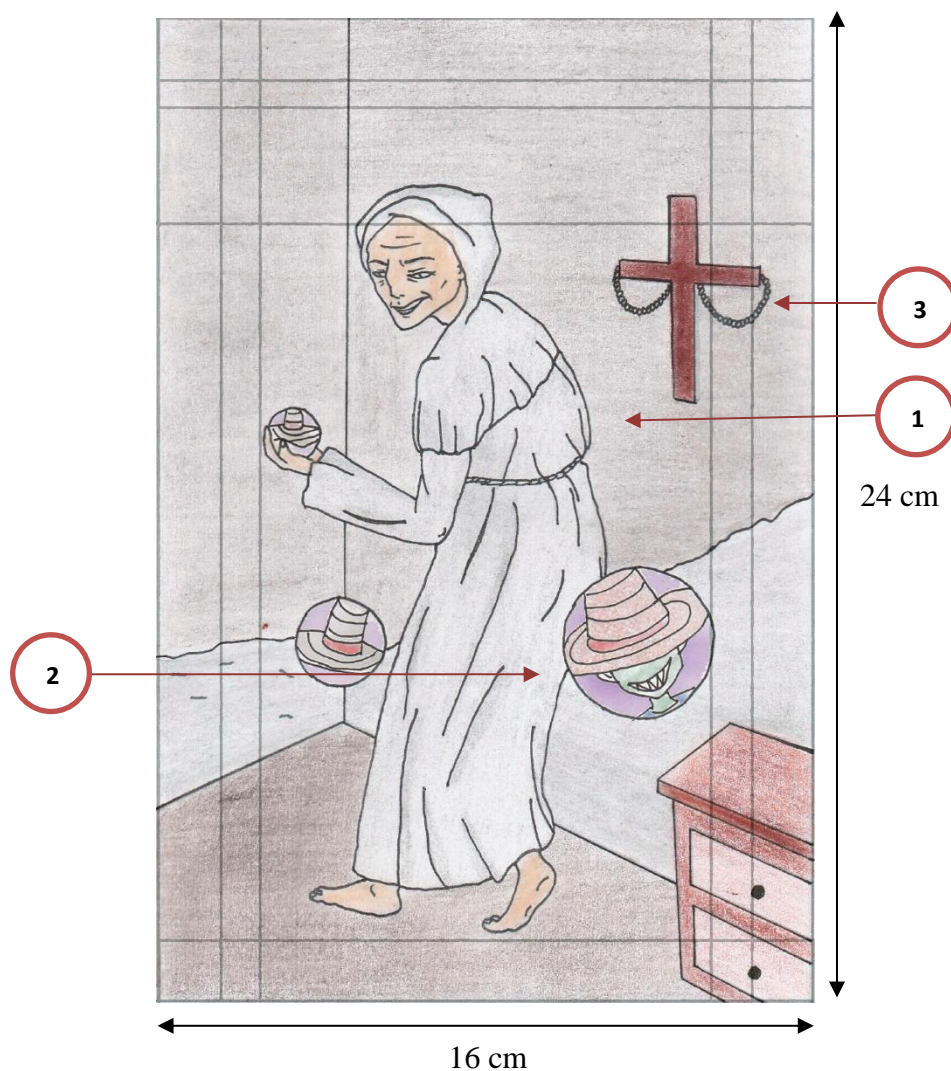
Identificación de los elementos:

1. Maestro Almendro que entrega su alma.
2. Representación de los 4 caminos.
3. Escenario de la cima de una montaña donde prevalece el cielo nocturno.

Descripción:

La leyenda trata sobre superar la opresión. En este caso se ilustra el personaje principal en el momento en que entrega su alma a los cuatro extremos del mundo.

Leyenda del Sombrerón



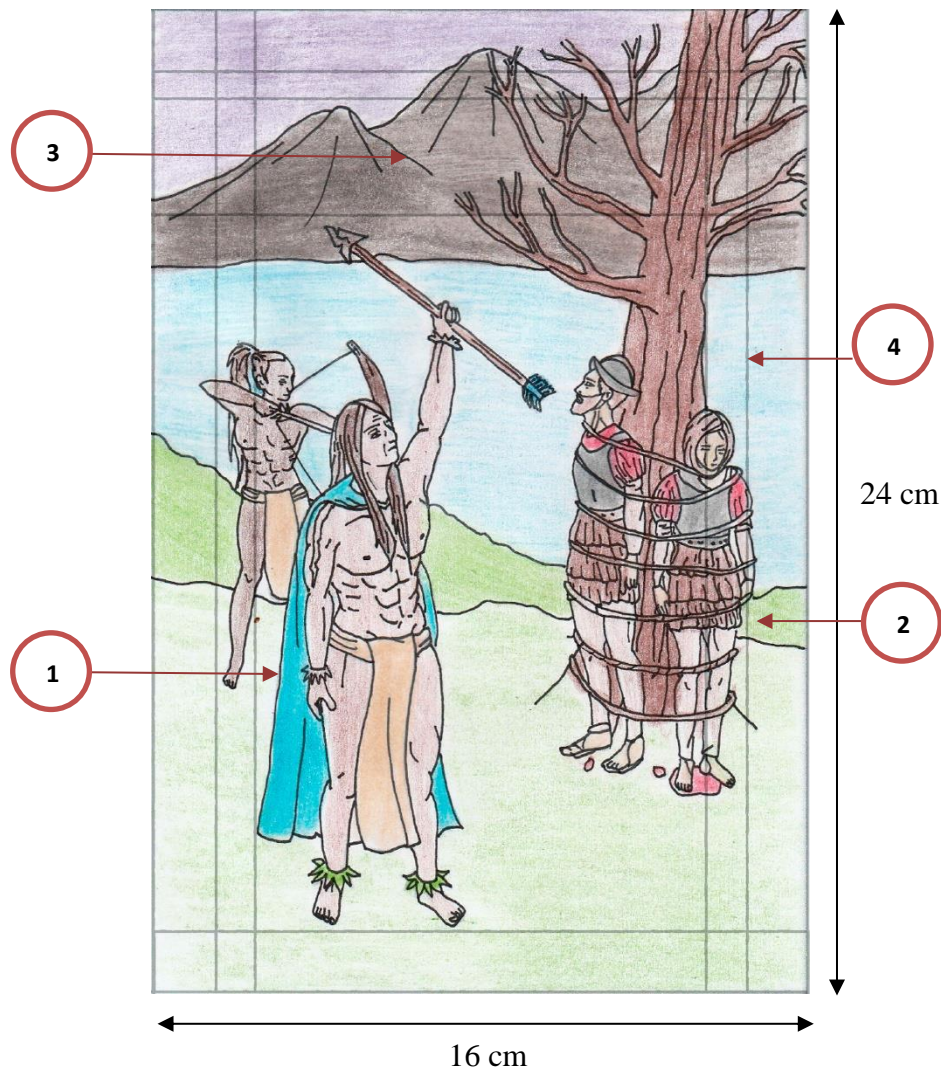
Identificación de los elementos:

1. Personaje principal: Monje de túnica blanca.
2. Personaje secundario: El Sombrerón en forma de pelota.
3. Elemento religioso que representa devoción.

Descripción:

Esta leyenda trata de cómo liberarse ataduras y obsesiones. Se ilustra al monje que se dirige al lado más oscuro de su habitación, lo que representa la soledad y el aislamiento producido al jugar con la pelota que era un demonio.

Leyenda del Tesoro del Lugar Florido



Identificación de los elementos:

1. Personajes de origen maya con flechas y arcos.
2. Personajes enviados por Pedro de Alvarado, atados a un árbol.
3. Volcán llamado “El Abuelo del Agua”.
4. Ilustración del lago de Atitlán.

Descripción:

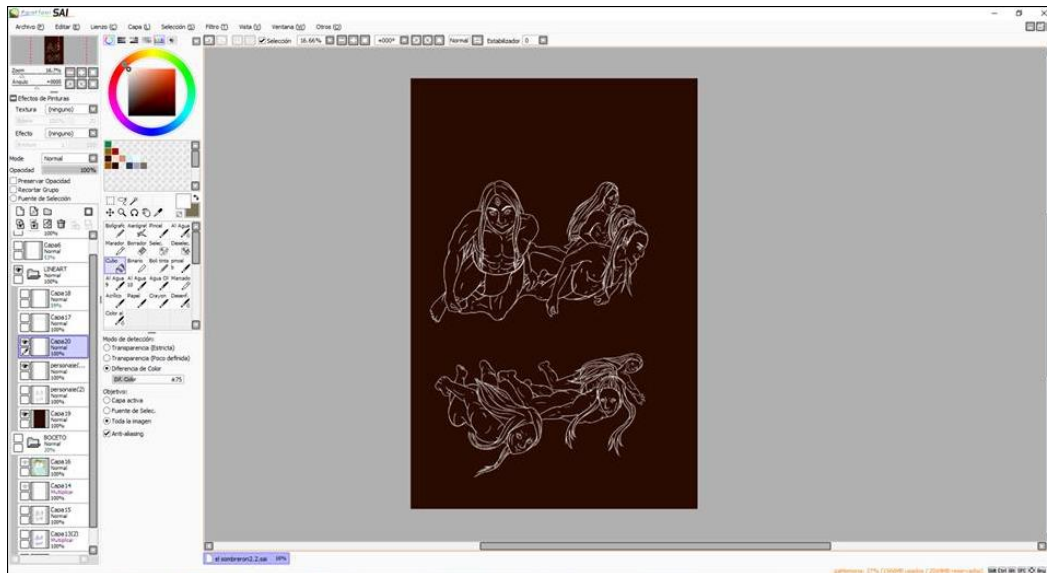
El pueblo maya poseía una gran riqueza que los españoles no tenían, por lo que a pesar que esta leyenda es sobre el declive de dicha civilización, se ilustran como triunfadores.

7.3.2 Proceso de digitalización de los bocetos

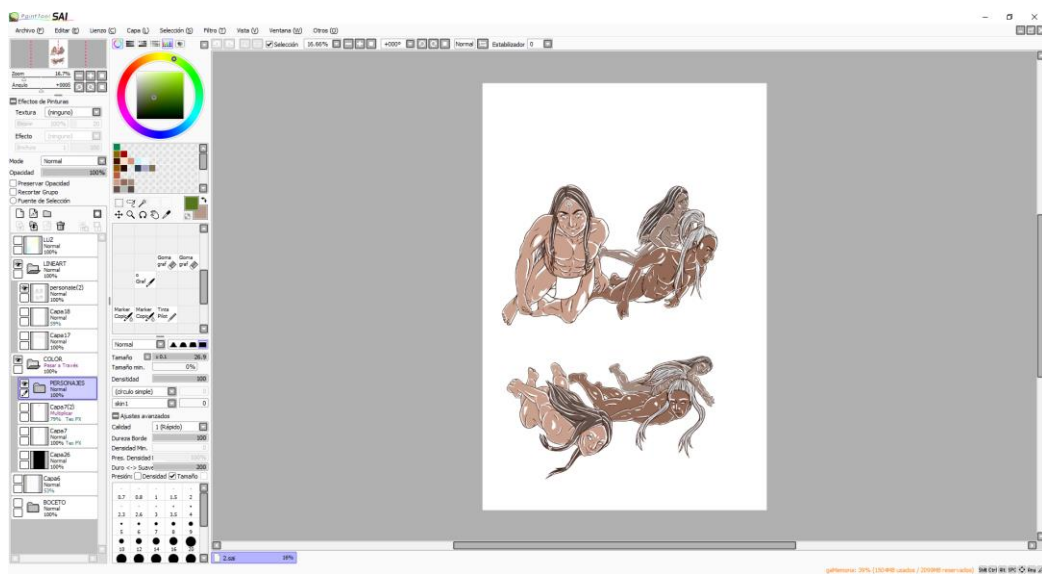
7.3.2.1 Leyenda del Volcán

Se elige la opción 2, ya que representa mejor al personaje descrito. Transmite naturaleza, así como los personajes humanizados.

Paso 1: Se abre el boceto preliminar y se repasan las líneas de los personajes y escenarios.



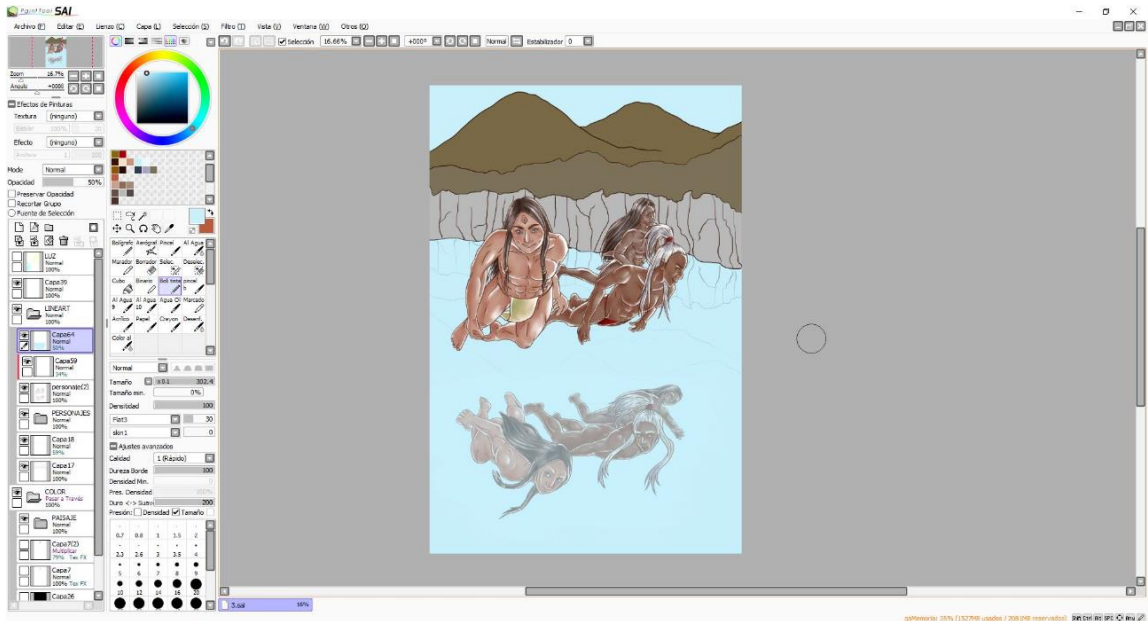
Paso 2: Se colorean los personajes en colores planos.



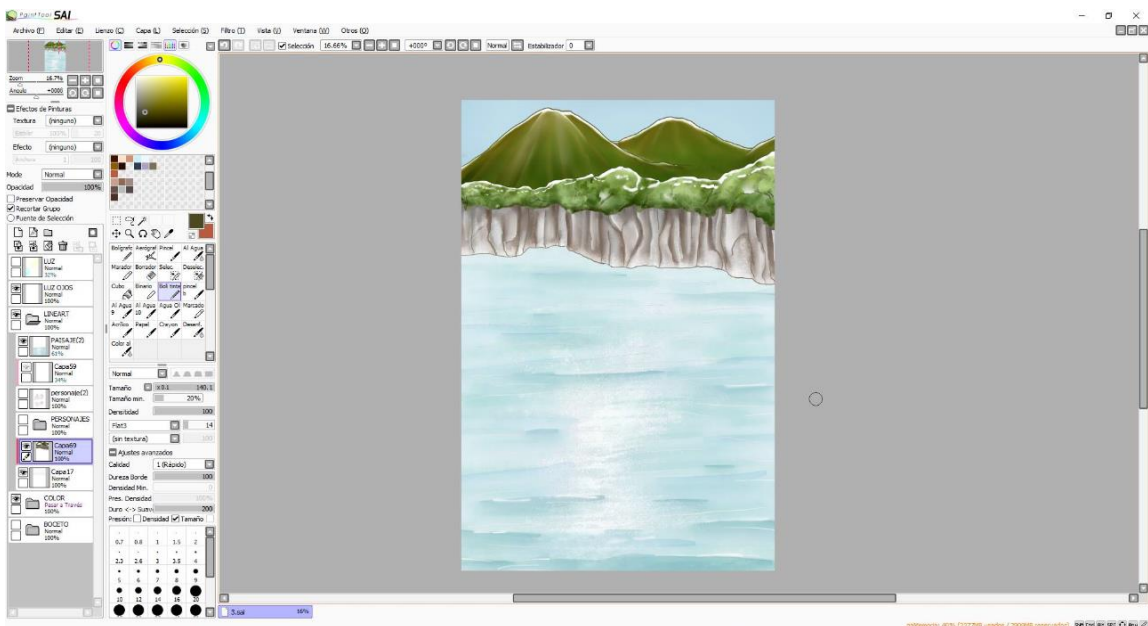
7.3.2 Proceso de digitalización de los bocetos

7.3.2.1 Leyenda del Volcán

Paso 3: Se colorean los personajes con capas de sombras estilo acuarela y se procede a pintar en colores planos el escenario.



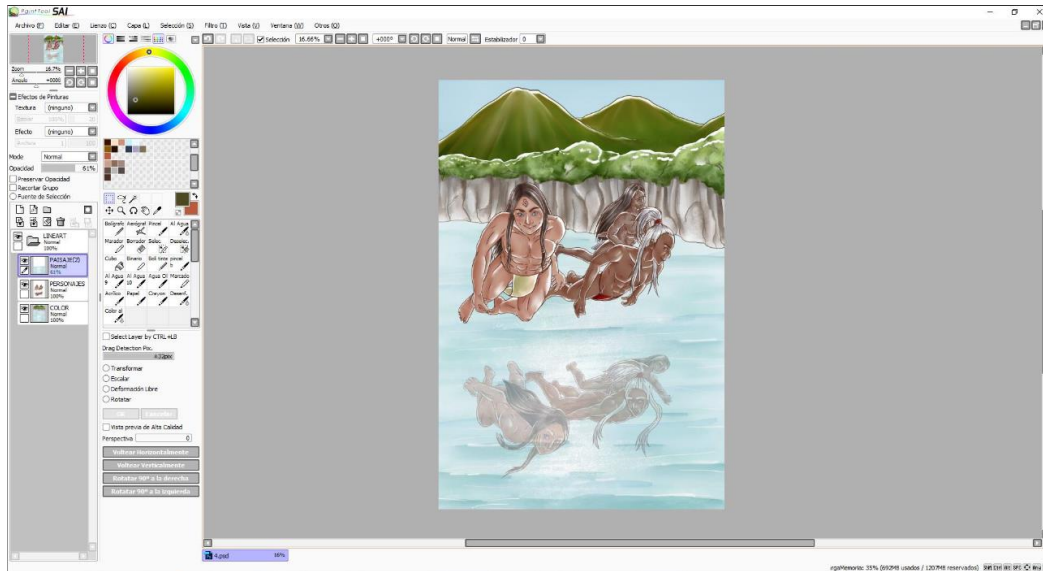
Paso 4: Se colorea el escenario con sombras y luces para dar profundidad.



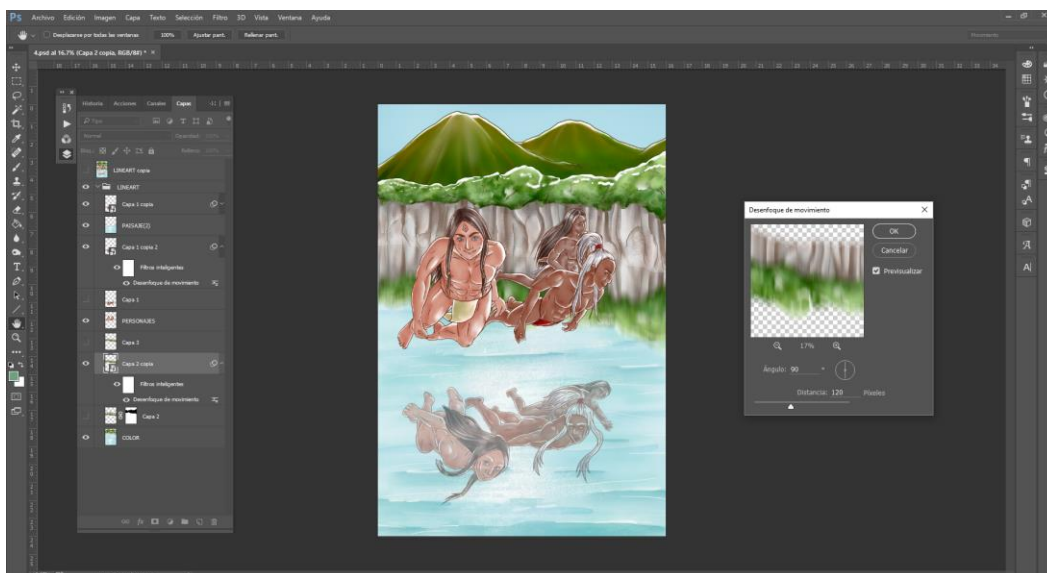
7.3.2 Proceso de digitalización de los bocetos

7.3.2.1 Leyenda del Volcán

Paso 5: Se duplica la capa de agua y se coloca superior a los personajes inferiores para dar la sensación que están debajo de ella.



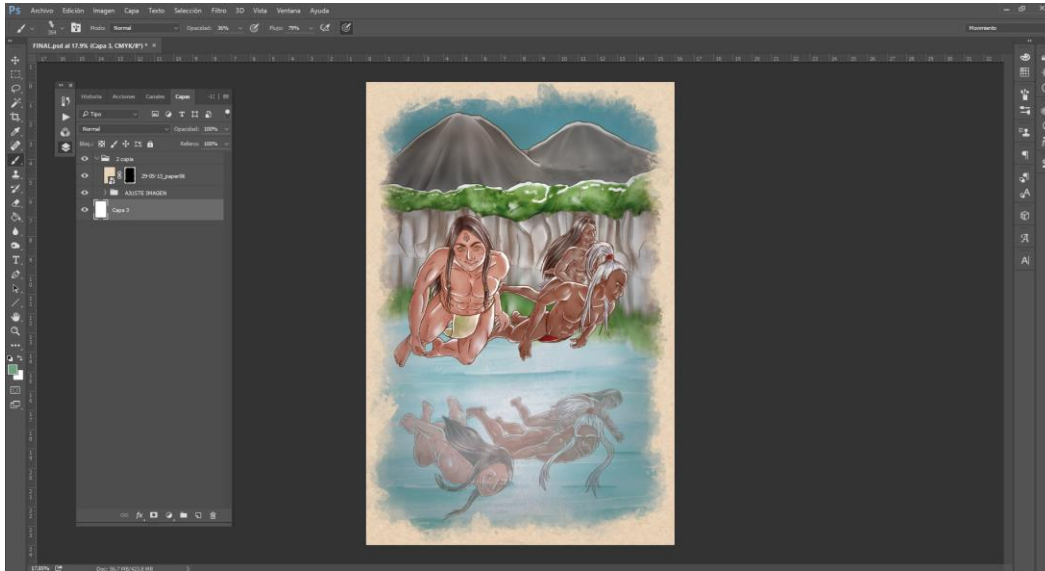
Paso 6: Se abre el archivo en Adobe Photoshop CC y se crea una copia de las montañas, posteriormente se convierte a filtro inteligente y se aplica desenfoque de movimiento vertical para dar sensación del reflejo de las montañas en el agua del lago.



7.3.2 Proceso de digitalización de los bocetos

7.3.2.1 Leyenda del Volcán

Paso 7: Se utiliza la textura de papel manila, al que se aplica una máscara en la que se pinta con pinceles de acuarela.

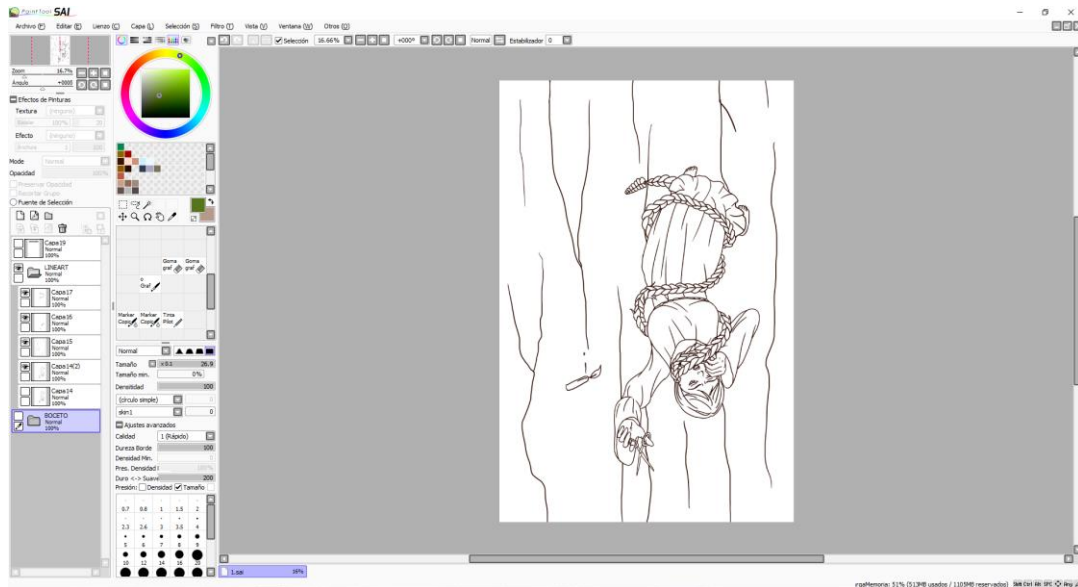


7.3.2 Proceso de digitalización de los bocetos

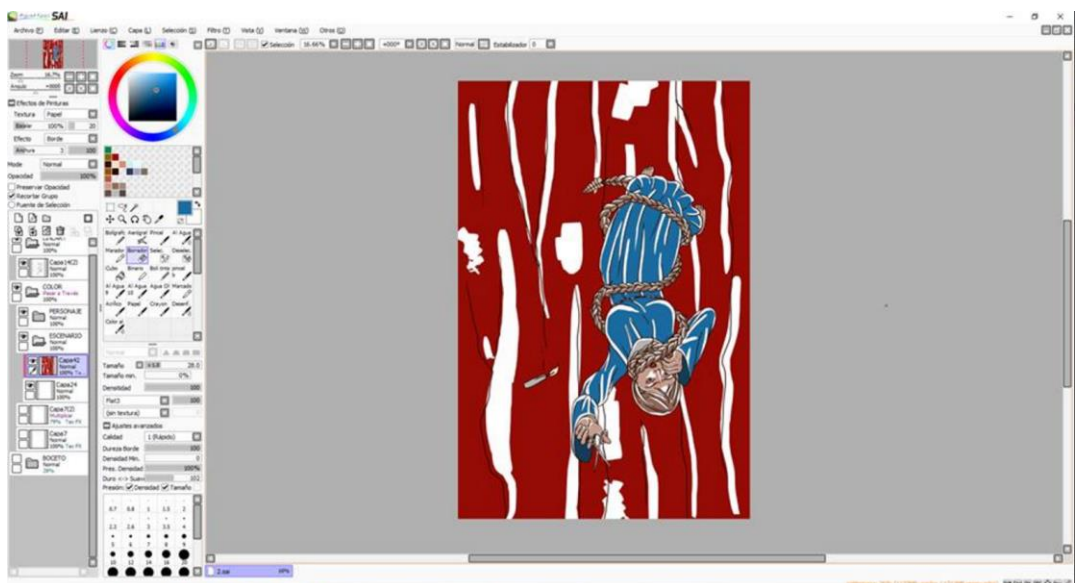
7.3.2.2 Leyenda del Cadejo

Se elige la opción 2 debido a que en esta se encuentra el personaje y representa mejor su opresión y cómo se libera de ella, ya que las tijeras están en sus manos.

Paso 1: Se abre el boceto preliminar y se repasan las líneas de los personajes y escenarios.



Paso 2: Se pinta con colores planos y se borran algunas áreas para producir el efecto de acuarela.



7.3.2 Proceso de digitalización de los bocetos

7.3.2.2 Leyenda del Cadejo

Paso 3: Se agregan sombras al personaje principal.



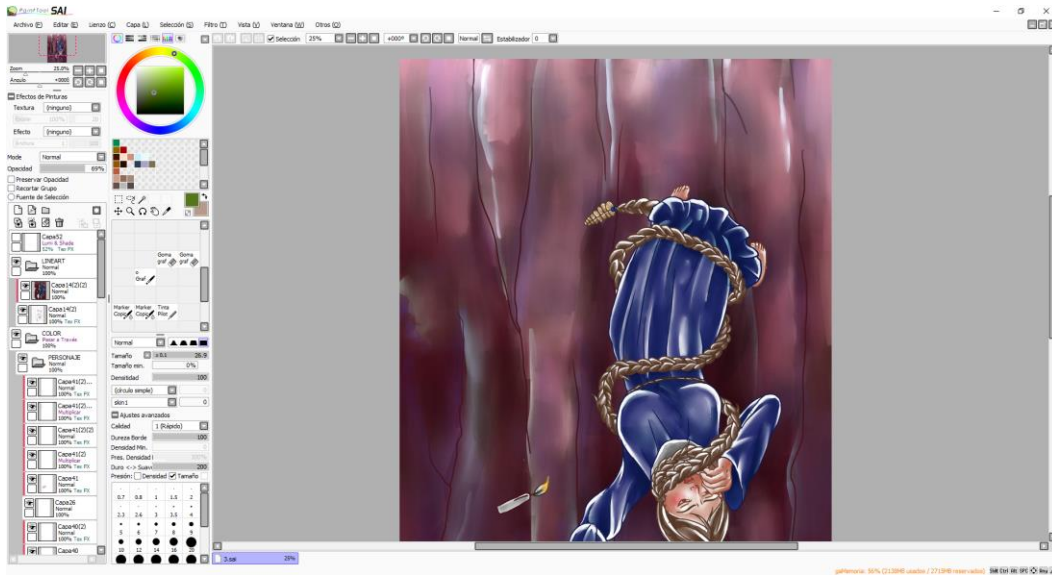
Paso 4: Se ajusta el color del escenario y se colorean sombras.



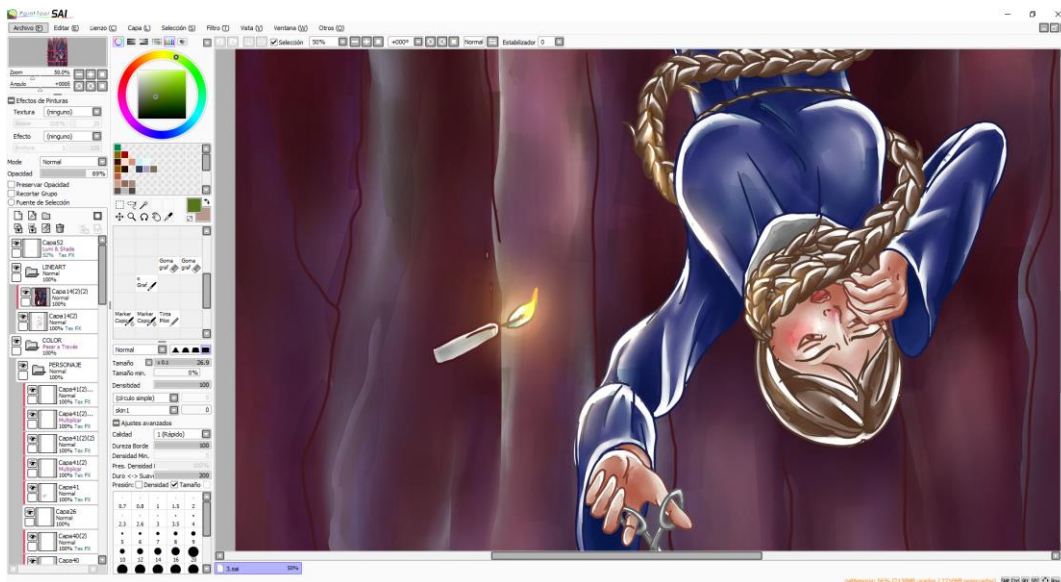
7.3.2 Proceso de digitalización de los bocetos

7.3.2.2 Leyenda del Cadejo

Paso 5: Se añaden nuevas capas de color en modo luminosidad y multiplicar al escenario para producir textura.



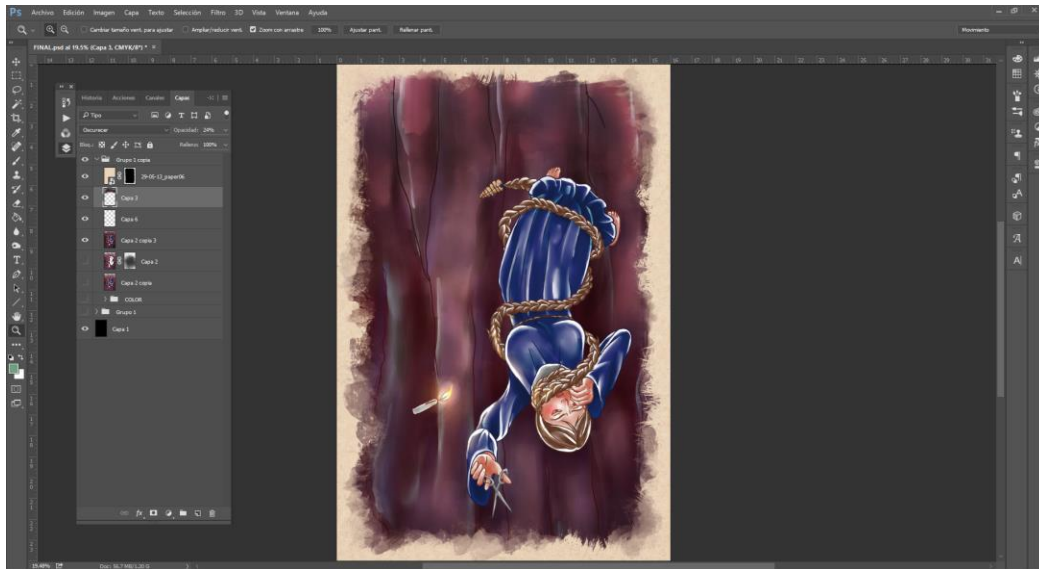
Paso 6: Se añade luz a la vela con la capa en modo lumi & shade y se colorea las áreas donde la luz de dicho elemento afecta al personaje.



7.3.2 Proceso de digitalización de los bocetos

7.3.2.2 Leyenda del Cadejo

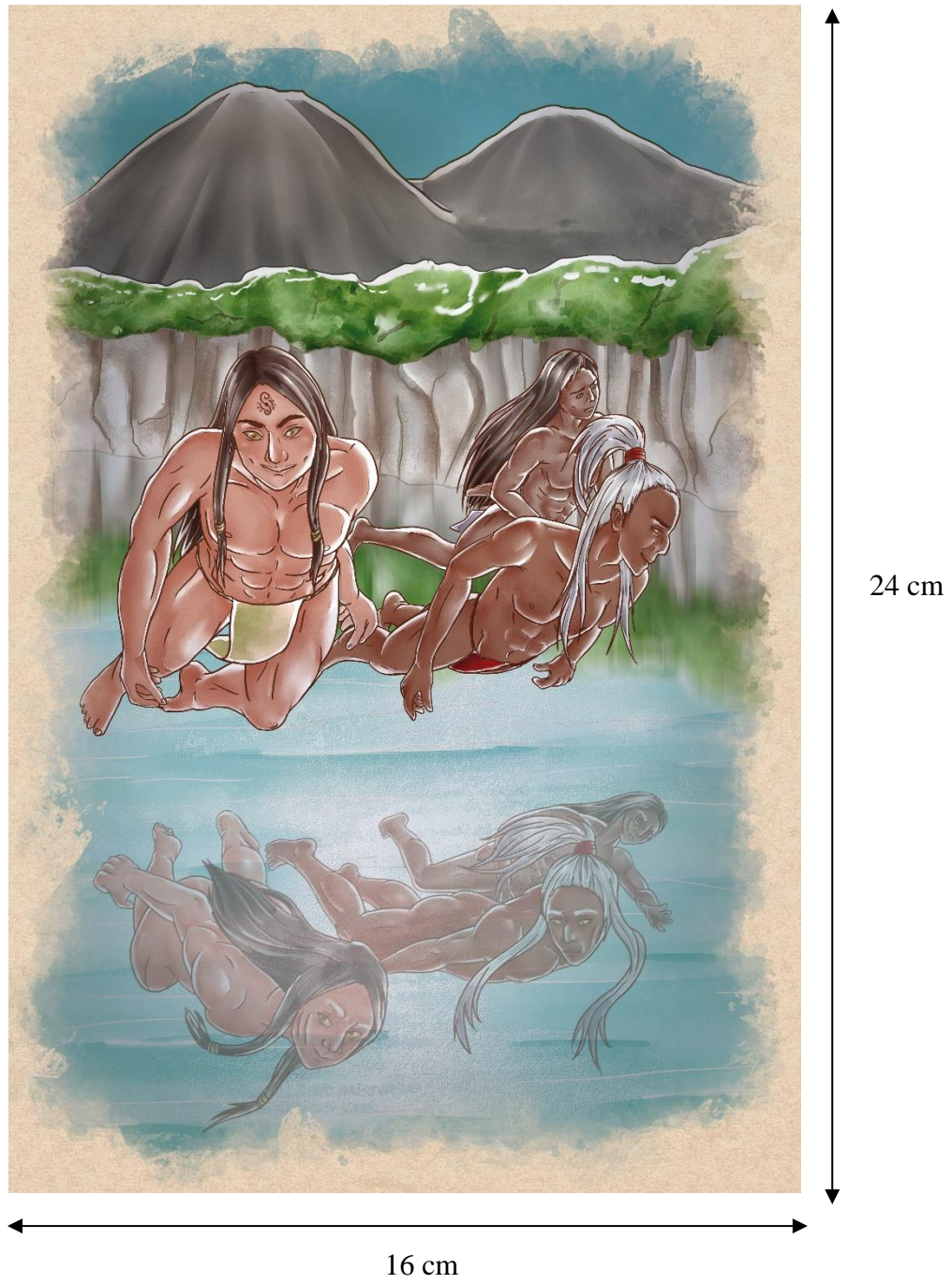
Paso 7: Se abre el archivo en Adobe Photoshop CC y se coloca una capa con textura de papel manila a la que se agrega una máscara y se pinta con pinceles de acuarela en color negro.



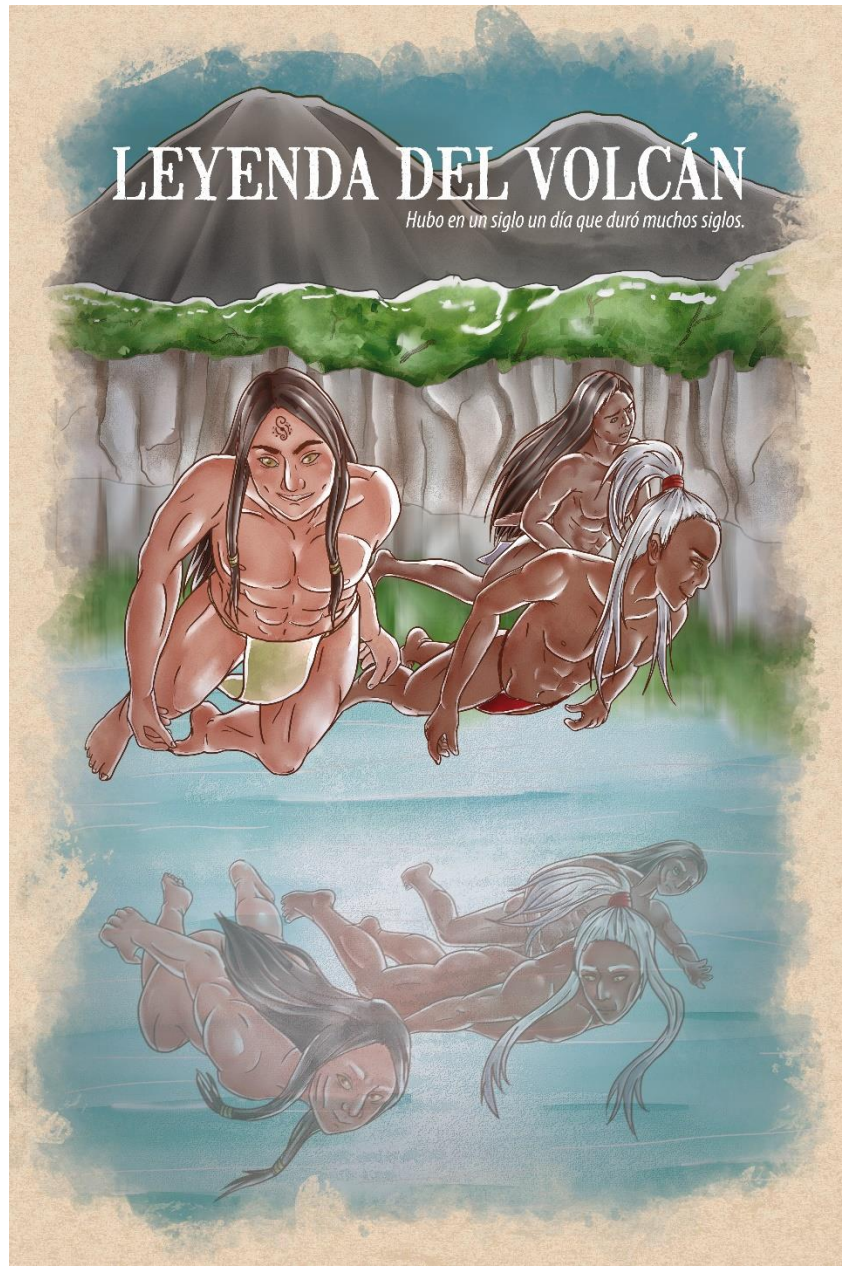
7.3.3 Propuesta preliminar

Luego de digitalizar los bocetos y transformarlos a formato digital, se crea la propuesta previa a la validación. El tamaño de las ilustraciones es: 24cm de alto x 16cm de ancho.

Leyenda del Volcán



Leyenda del Volcán con texto



24 cm

16 cm

Leyenda del Cadejo



24 cm

16 cm

Leyenda del Cadejo con texto



LEYENDA DEL CADEJO

*Y asoma por las vegas el cadejo, que roba mozas de trenzas largas
y hace nudos en las crines de los caballos*

24 cm

16 cm

Leyenda de la Tatuana



24 cm

16 cm

Leyenda de la Tatuana con texto



24 cm

16 cm

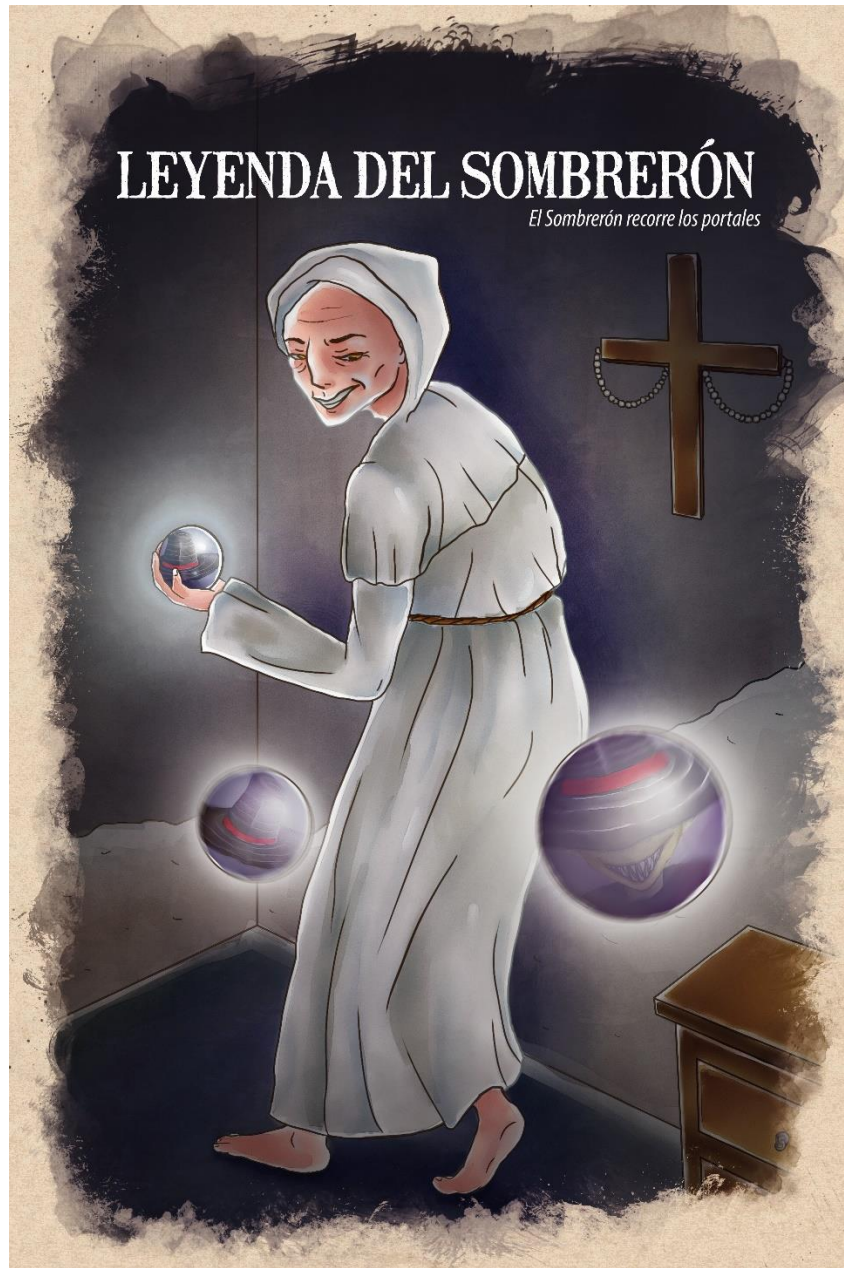
Leyenda del Sombrerón



24 cm

16 cm

Leyenda del Sombrerón con texto



24 cm

16 cm

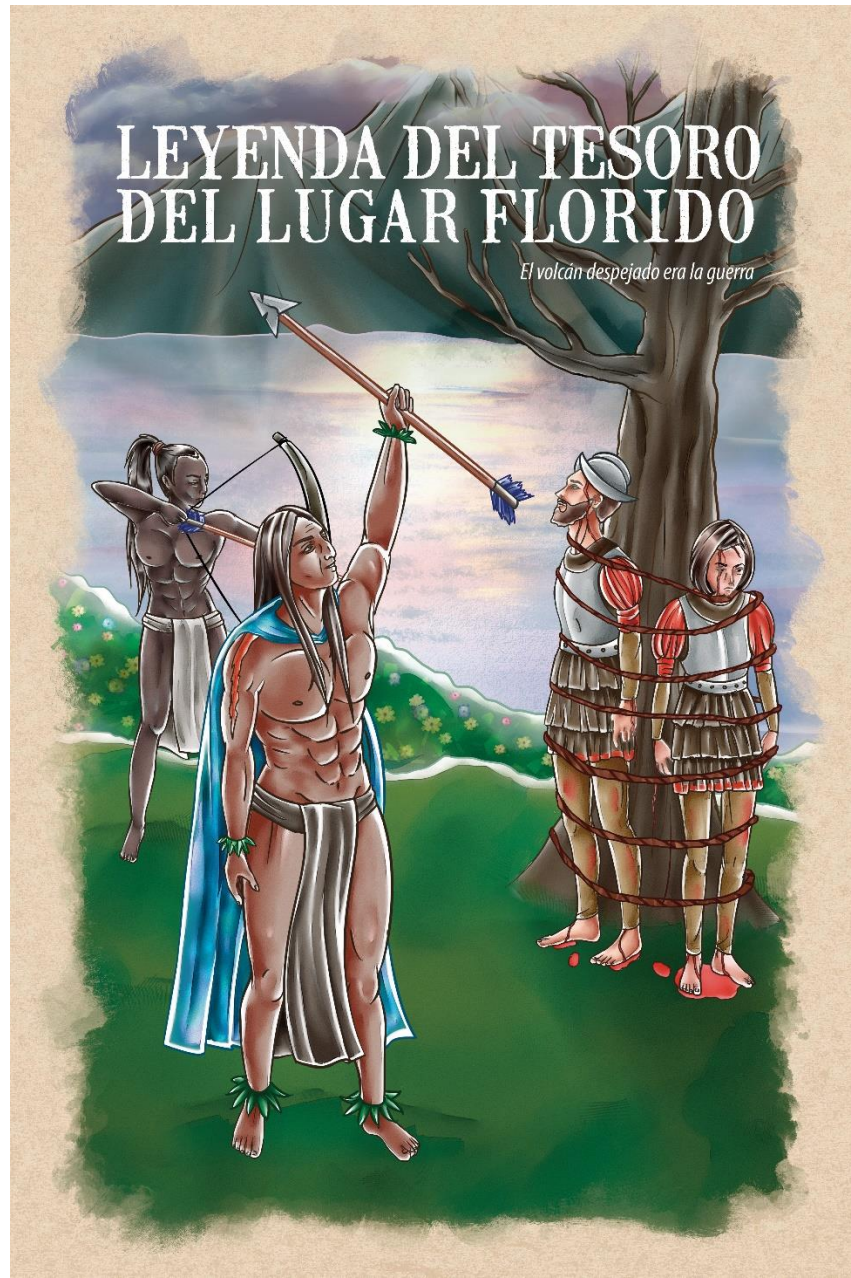
Leyenda del Tesoro del Lugar Florido



24 cm

16 cm

Leyenda del Tesoro del Lugar Florido con texto



24 cm

16 cm



CAPÍTULO VIII

VALIDACIÓN TÉCNICA

Capítulo VIII: Validación técnica

Se utilizará el enfoque cuali y cuantitativo, por lo que este trabajo de investigación será mixto. La parte cualitativa será evaluada por medio de la percepción de los encuestados en relación a la propuesta preliminar de diseño y la parte cuantitativa se evaluará por medio de la encuesta aplicada.

La herramienta a utilizar es una encuesta de respuestas dicotómicas y de escala de Likert que se aplicará al cliente, a 30 personas de 16 a 60 años, hombres y mujeres que forman parte del grupo objetivo y a 5 expertos en el área de comunicación y diseño.

8.1 Población y muestreo

Población

Es el conjunto de elementos a estudiar con características comunes.

Muestreo:

Una muestra es el subconjunto representativo de la población, conformado por 37 personas.

Está comprendido por el cliente, 30 personas de 16 a 60 años, hombres y mujeres que son parte del grupo objetivo y 6 expertos en el área de comunicación y diseño. Para validar el proyecto de forma efectiva se obtendrá información de las personas:

Muestra a: Cliente

Nombre: Raúl Figueroa Sarti.

Edad: 60 años.

Director de F&G Editores.

Muestra b: Expertos

Son especialistas en comunicación, diseño gráfico, literatura e historia, cuyo nivel de educación es de técnico hasta postgrados en las ramas. Sus edades están comprendidas entre 24 a 56 años.

Muestra c: Grupo Objetivo

Personas, hombres y mujeres de edades entre 16 a 60 años, que disfrutaban de la lectura, realizan actividades culturales y tienen un nivel alto de aceptación hacia las versiones anteriores del libro. Su nivel de educación es diversificado, educación superior, licenciatura, maestría y doctorado.

8.2 Método e instrumentos

Para validar el proyecto se utiliza la encuesta de selección múltiple, preguntas con respuestas dicotómicas (en la parte objetiva) y escala de Likert (parte semiológica y operativa).

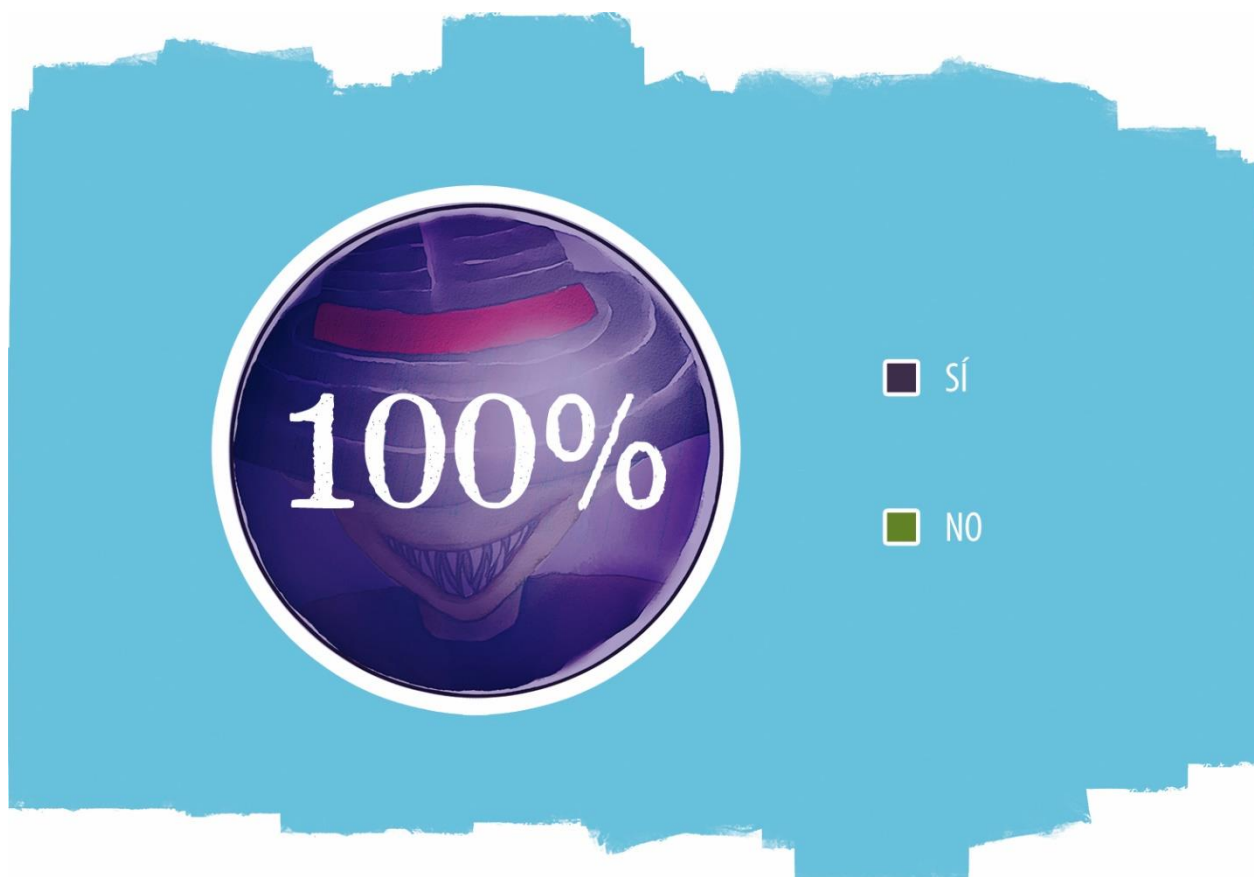
- **Objetiva:** Se evalúan 4 preguntas para conocer si se cumplen los objetivos del proyecto, el tipo de respuesta es dicotómica de un sí o un no.
- **Semiológica:** Se evalúan 6 preguntas para saber si los elementos visuales de las ilustraciones son adecuados, el tipo de respuesta es de escala de Likert de 3 opciones.
- **Operativa:** Conformada por 4 preguntas que evalúan la funcionalidad de la propuesta, como la orientación del libro, tamaño y otros elementos relevantes, la clase de respuesta es de escala de Likert de 3 opciones.

8.3 Resultados e interpretación y resultados

Se interpretaron los resultados de la encuesta al tabular los resultados para conocer si el proyecto era viable. A continuación, se presentan los resultados por medio de gráficas que determinan los cambios a realizar en la propuesta gráfica final, de igual forma, se tomarán en cuenta las observaciones de los encuestados para dichos cambios.

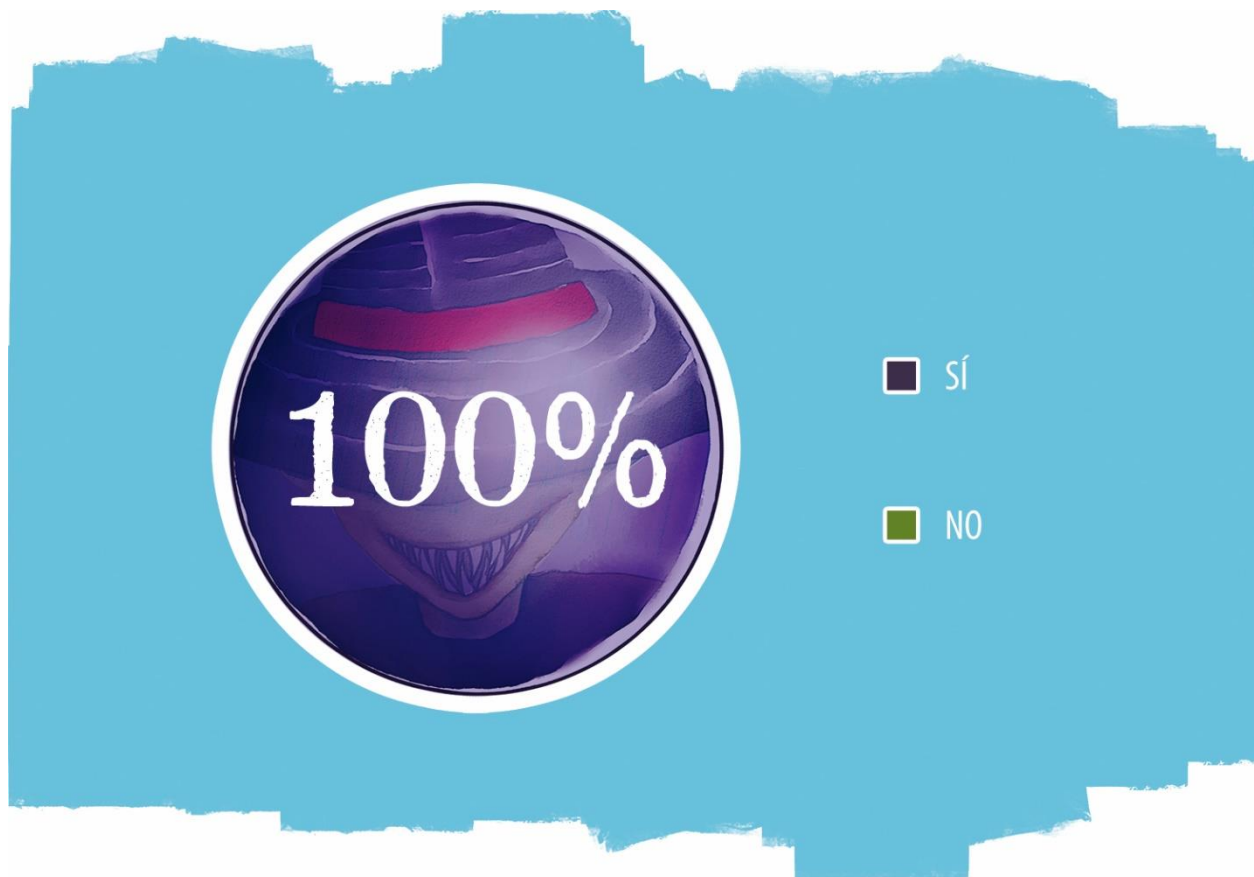
8.3.1 Parte objetiva

1. ¿Considera necesario ilustrar personajes y escenarios para facilitar la comprensión de la nueva edición del libro titulado Leyendas de Guatemala de Miguel Ángel Asturias?



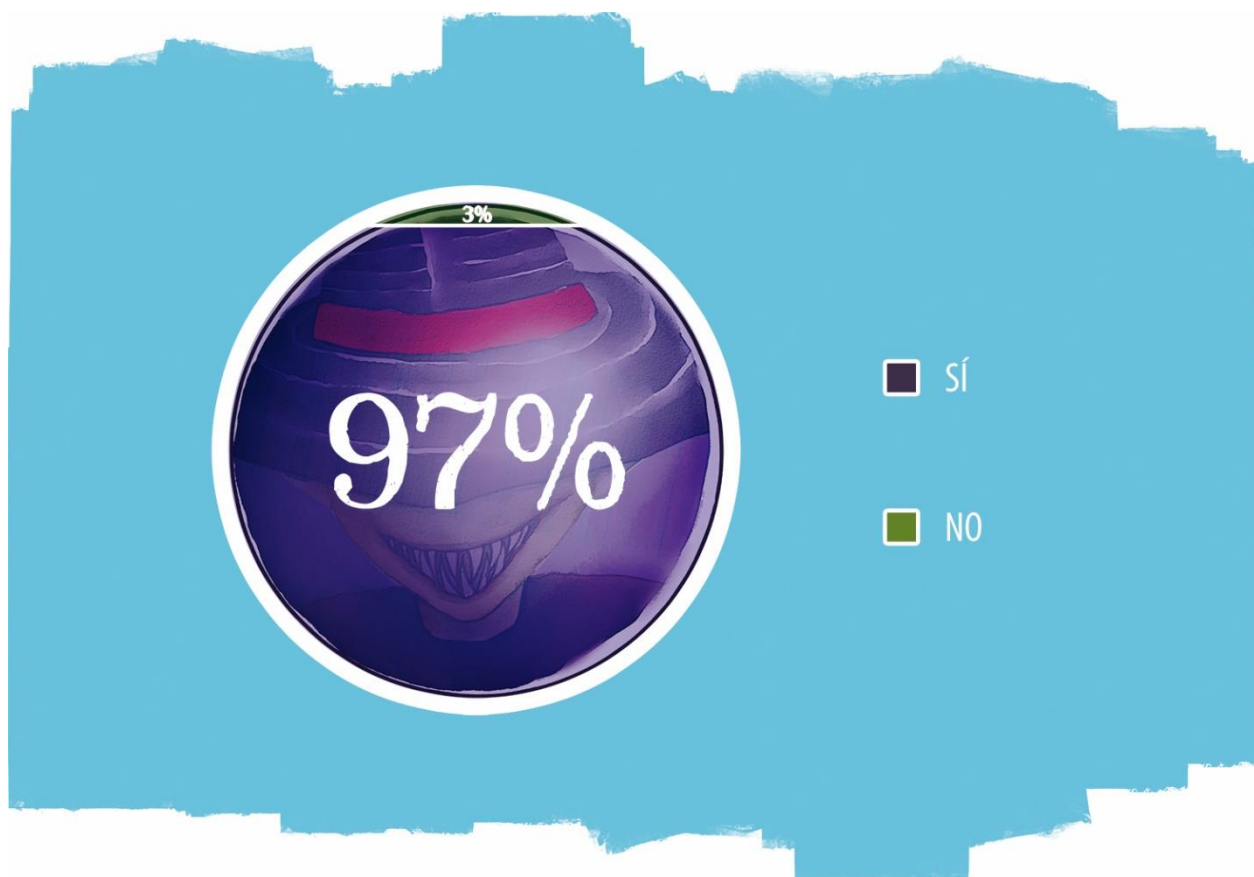
El 100% de la población considera necesario ilustrar personajes y escenarios para facilitar la comprensión de la nueva edición del libro titulado Leyendas de Guatemala de Miguel Ángel Asturias. Por lo que se cumple el objetivo general planteado para dicho proyecto.

2. ¿Considera necesario investigar acerca de la ilustración editorial para interpretar correctamente los relatos guatemaltecos?



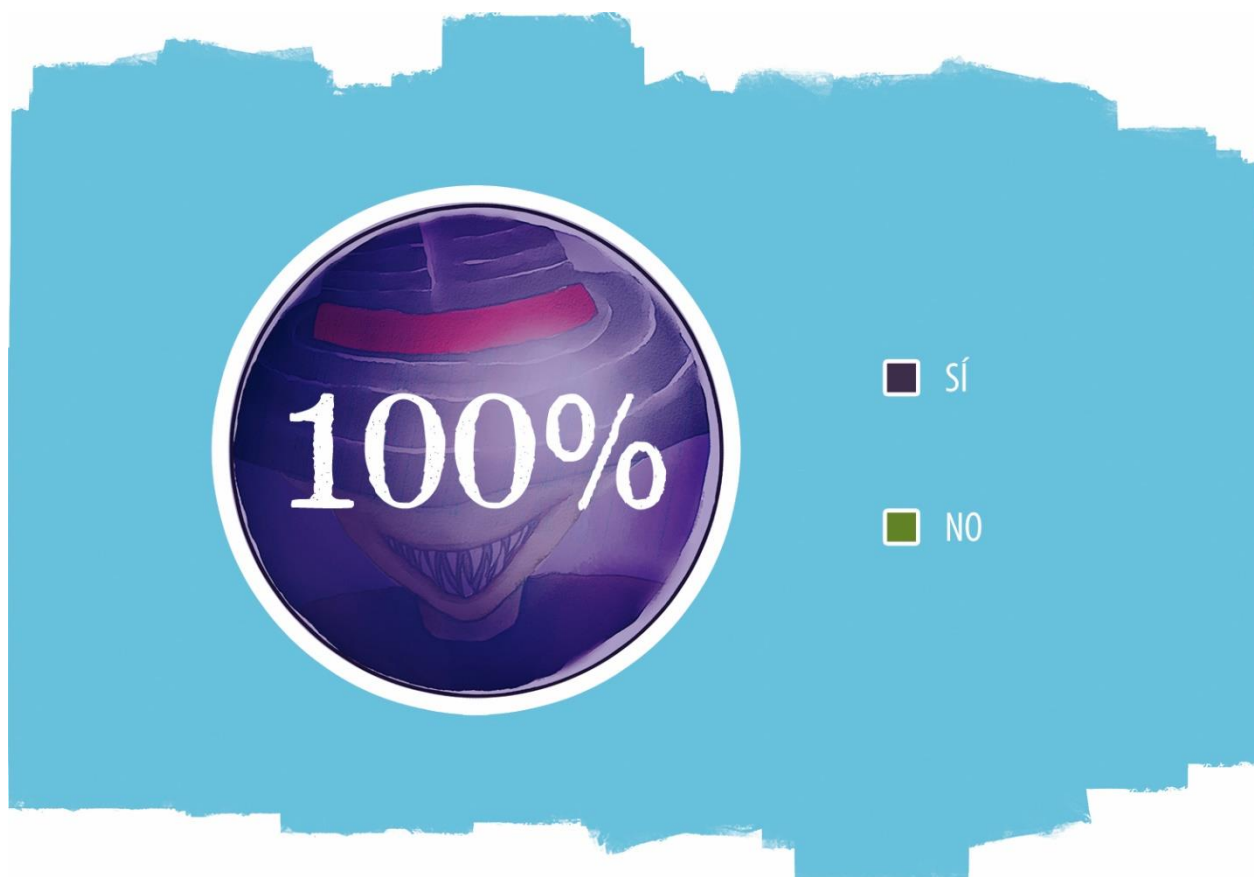
El 100% de la población considera necesario investigar acerca de la ilustración editorial para interpretar correctamente los relatos guatemaltecos. Por lo tanto, se cumple con el primer objetivo específico que se planteó.

3. ¿Cree que es necesario recopilar información acerca del libro Leyendas de Guatemala de Miguel Ángel Asturias, así como del autor e historia del país para comprender el significado de cada leyenda?



El 97% de la población considera necesario recopilar información acerca del libro Leyendas de Guatemala de Miguel Ángel Asturias, así como del autor e historia del país para comprender el significado de cada leyenda, mientras que el 3% considera que no es necesario. Con ello, el segundo objetivo específico se encuentra fundamentado por la mayor parte de la población.

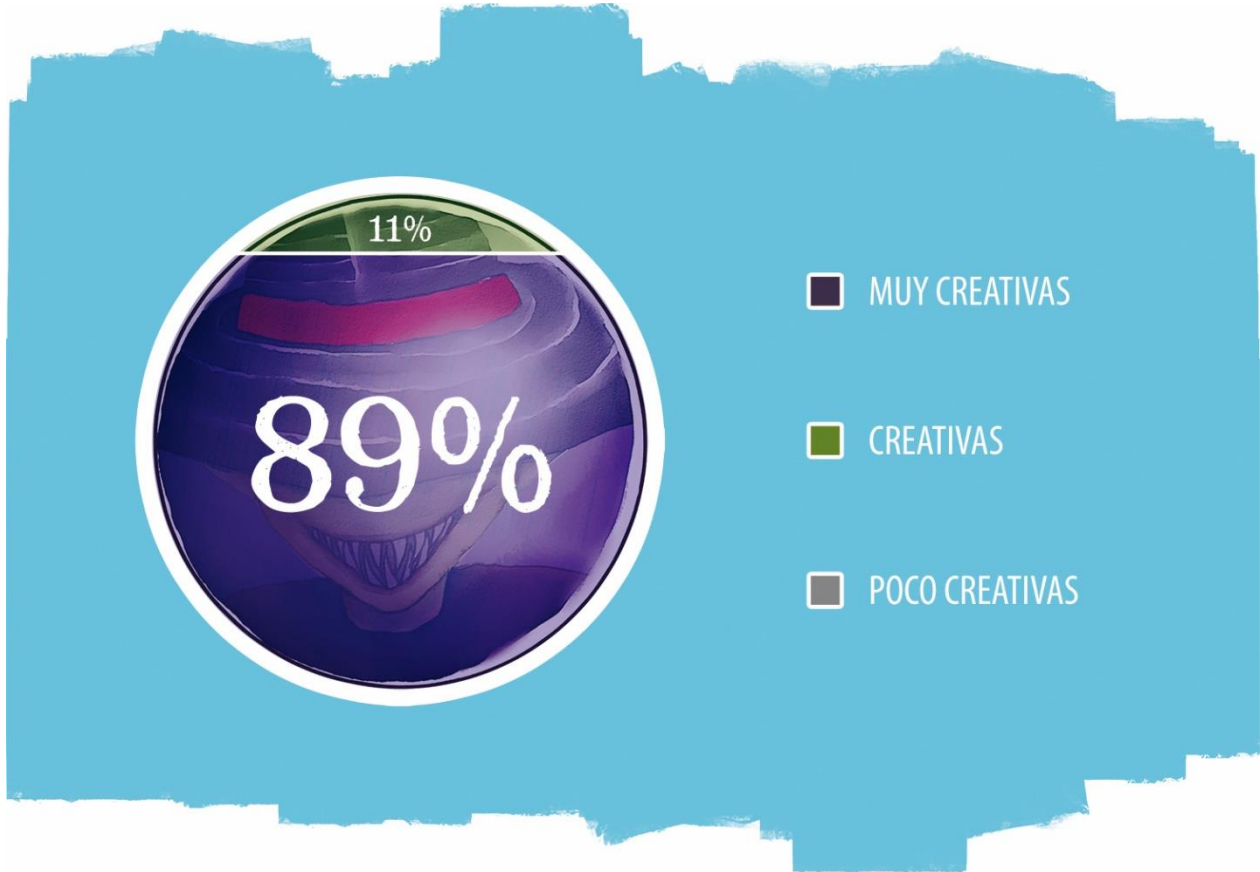
4. ¿Considera necesario analizar el contenido del libro para aplicar los conocimientos adquiridos durante el estudio de la Licenciatura en Comunicación y Diseño en relación a la semiología de la imagen?



El 100% de la población considera necesario analizar el contenido del libro para aplicar los conocimientos adquiridos durante el estudio de la Licenciatura en Comunicación y Diseño, en relación a la semiología de la imagen. Por lo que se cumple con el tercer objetivo específico planteado para dicho proyecto.

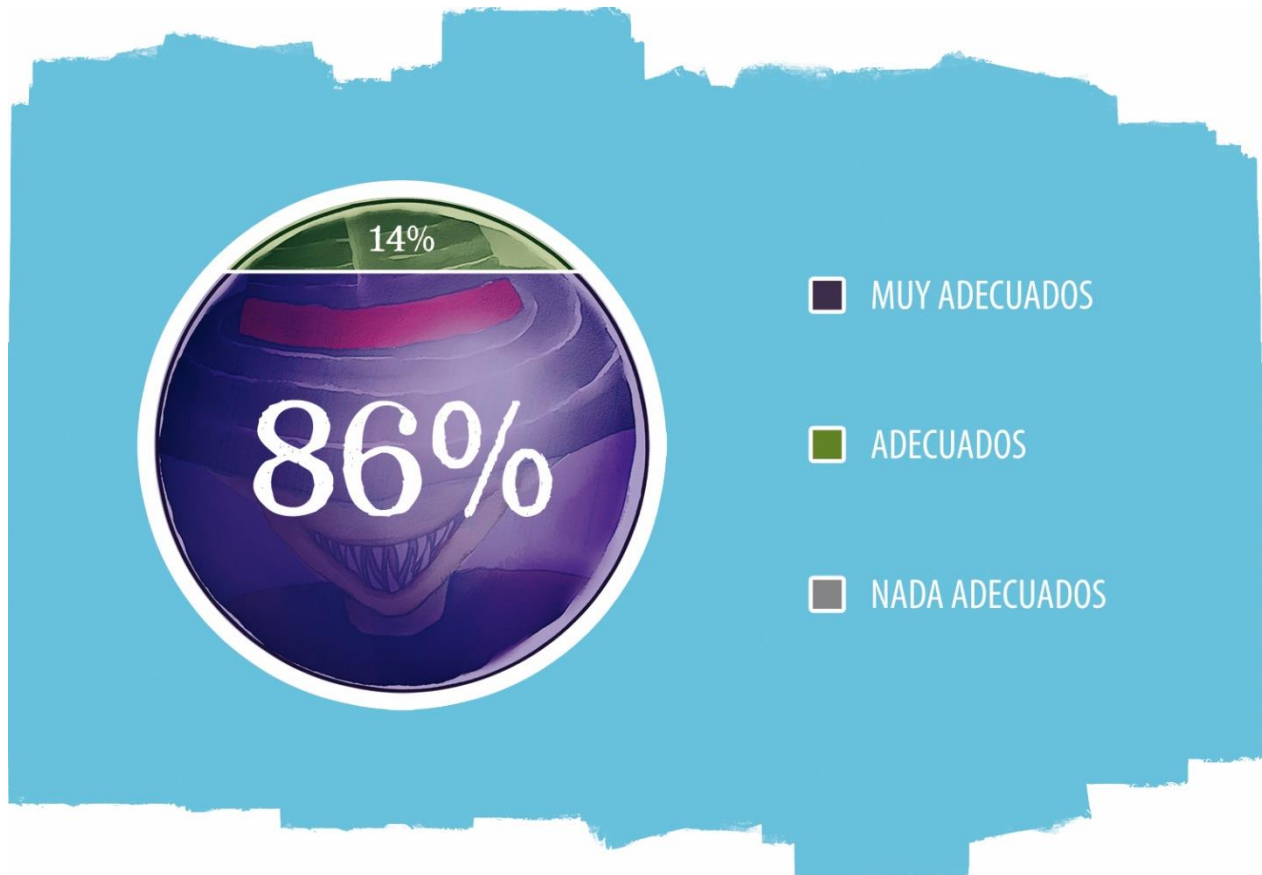
8.3.2 Parte semiológica

5. ¿Qué impresión le causaron las ilustraciones?



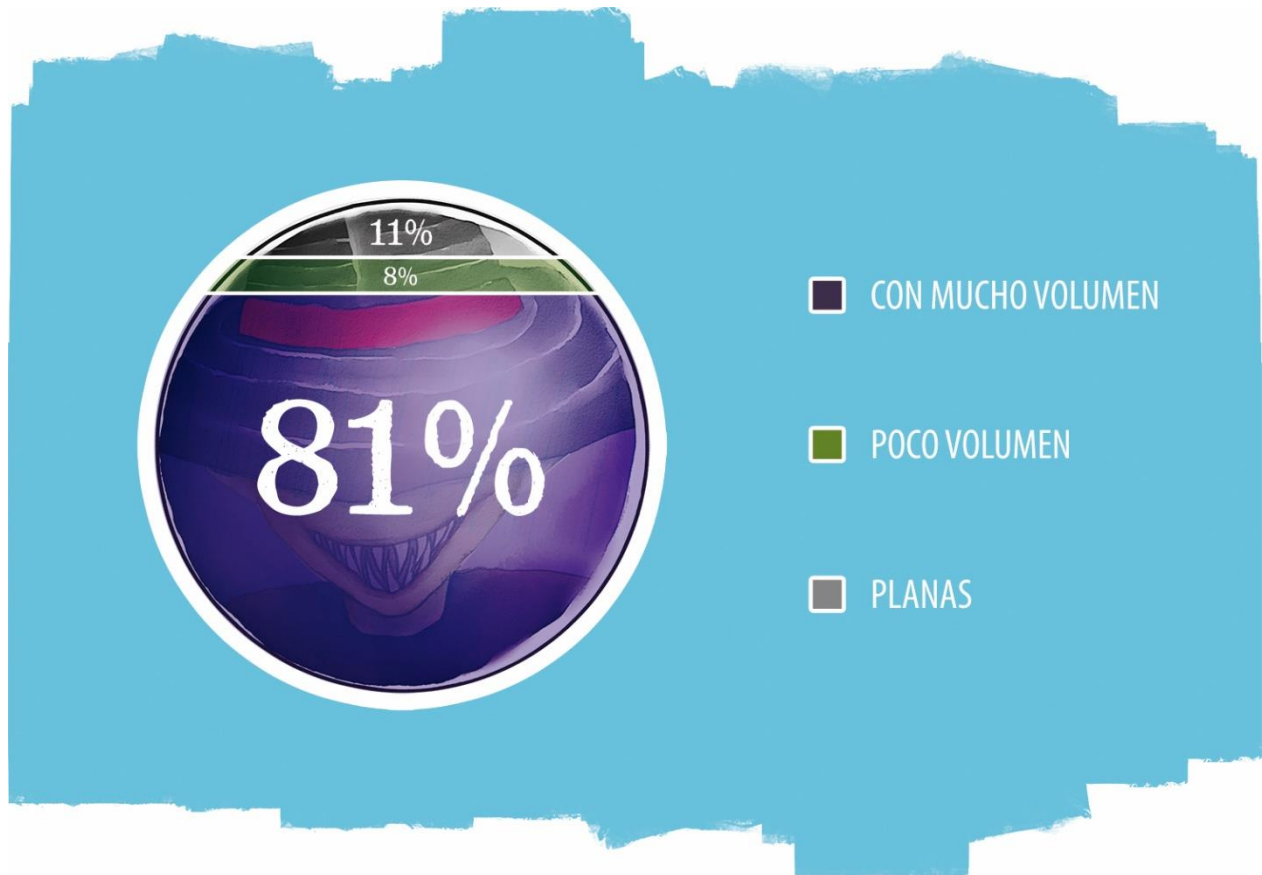
El 89% de la población piensa que las ilustraciones son muy creativas, mientras que el 11% las considera creativas. Por lo que queda sustentada la composición de los personajes en relación a los escenarios.

6. ¿Los colores utilizados le parecen adecuados para cada escenario?



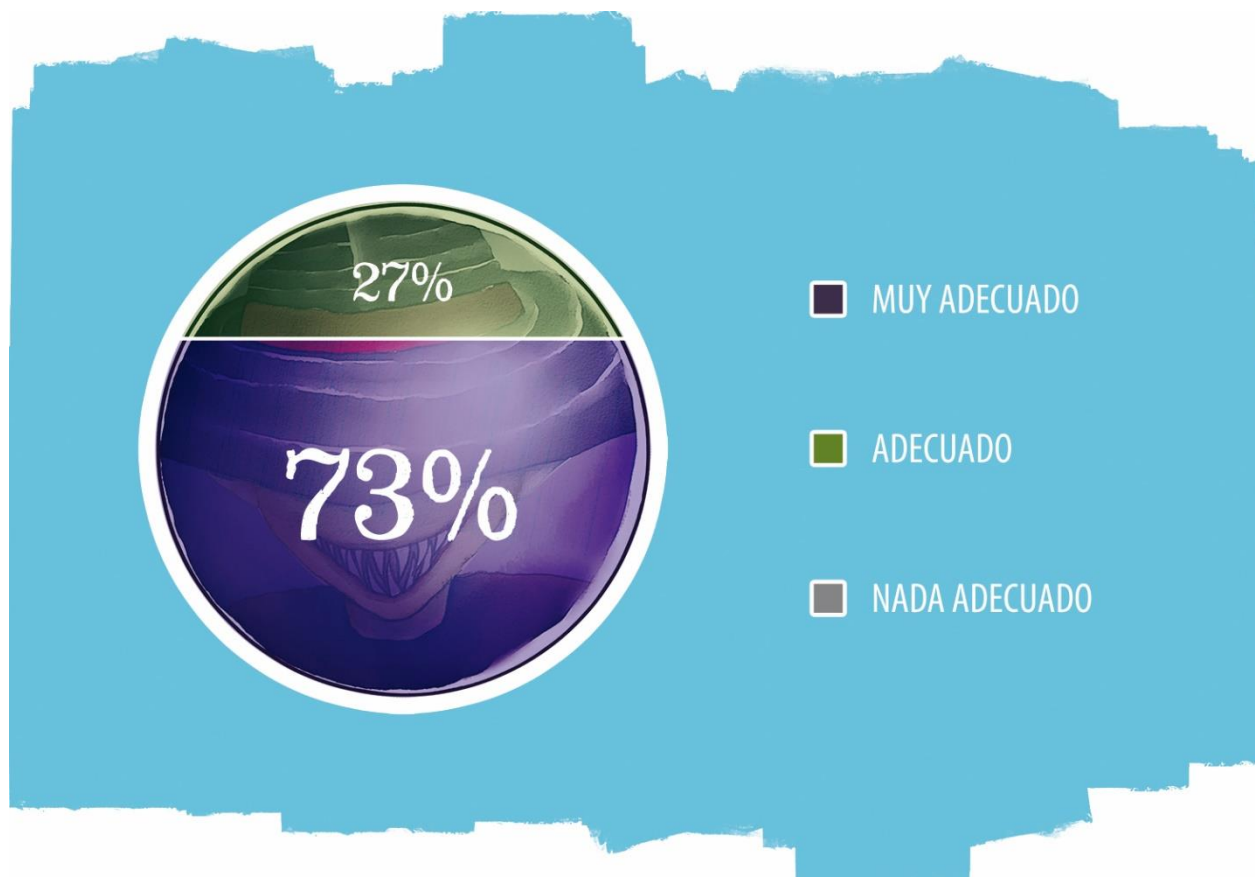
El 86% de la población considera que los colores utilizados para los escenarios son muy adecuados y sólo el 14% piensa que los colores son adecuados. Por lo que los colores utilizados en los escenarios son correctos.

7. ¿Percibe las ilustraciones como planas o con volumen?



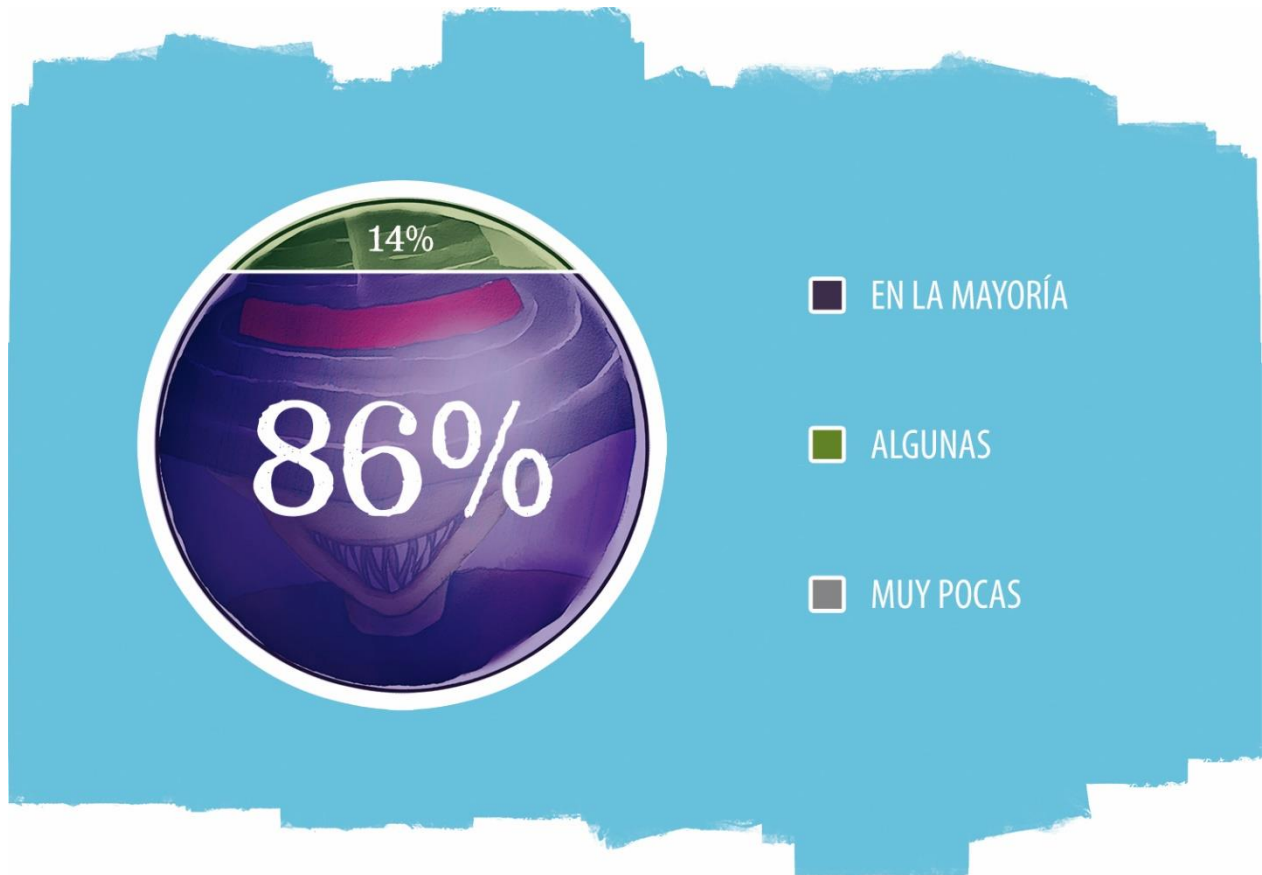
El 81% de la población percibe las ilustraciones con mucho volumen, mientras que el 8% considera que tienen poco volumen y el 11% las percibe como planas. Por ello se confirma que se utilizó correctamente la luz y las sombras que conforman el volumen dentro de las ilustraciones y con base en los comentarios, se procede a agregar más volumen en algunas leyendas.

8. ¿Cree que el contraste personaje/escenario es adecuado?



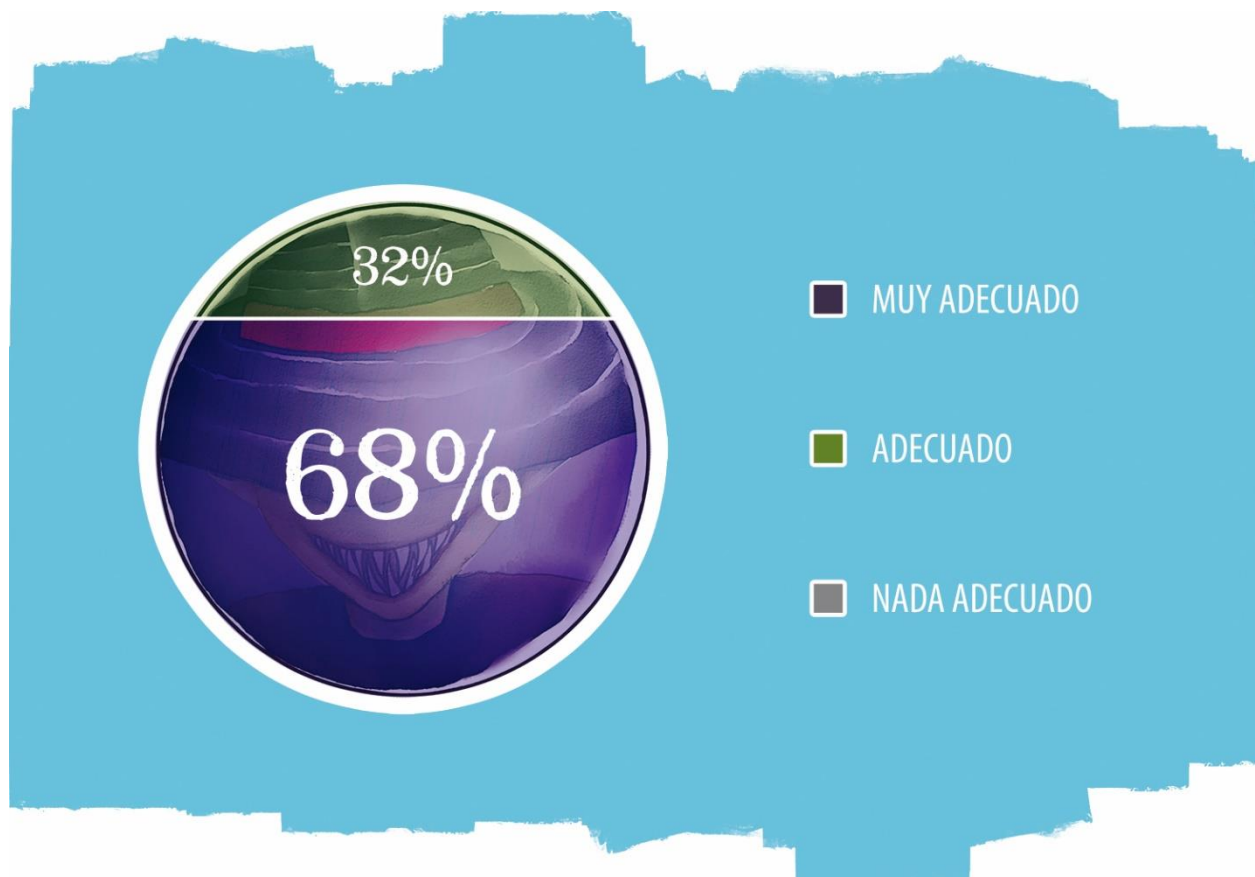
El 73% de la población cree que el contraste personaje/escenario es muy adecuado y el 27% piensa que es adecuado. De esta forma se evidencia que, para la gran mayoría, es efectivo dicho balance.

9. ¿Lo primero que observó en las ilustraciones fueron los personajes?



86% de la población observó primero los personajes en la mayoría de las ilustraciones, mientras que el 14% solo en algunas. Con esto, se confirma que la jerarquía visual utilizada es efectiva.

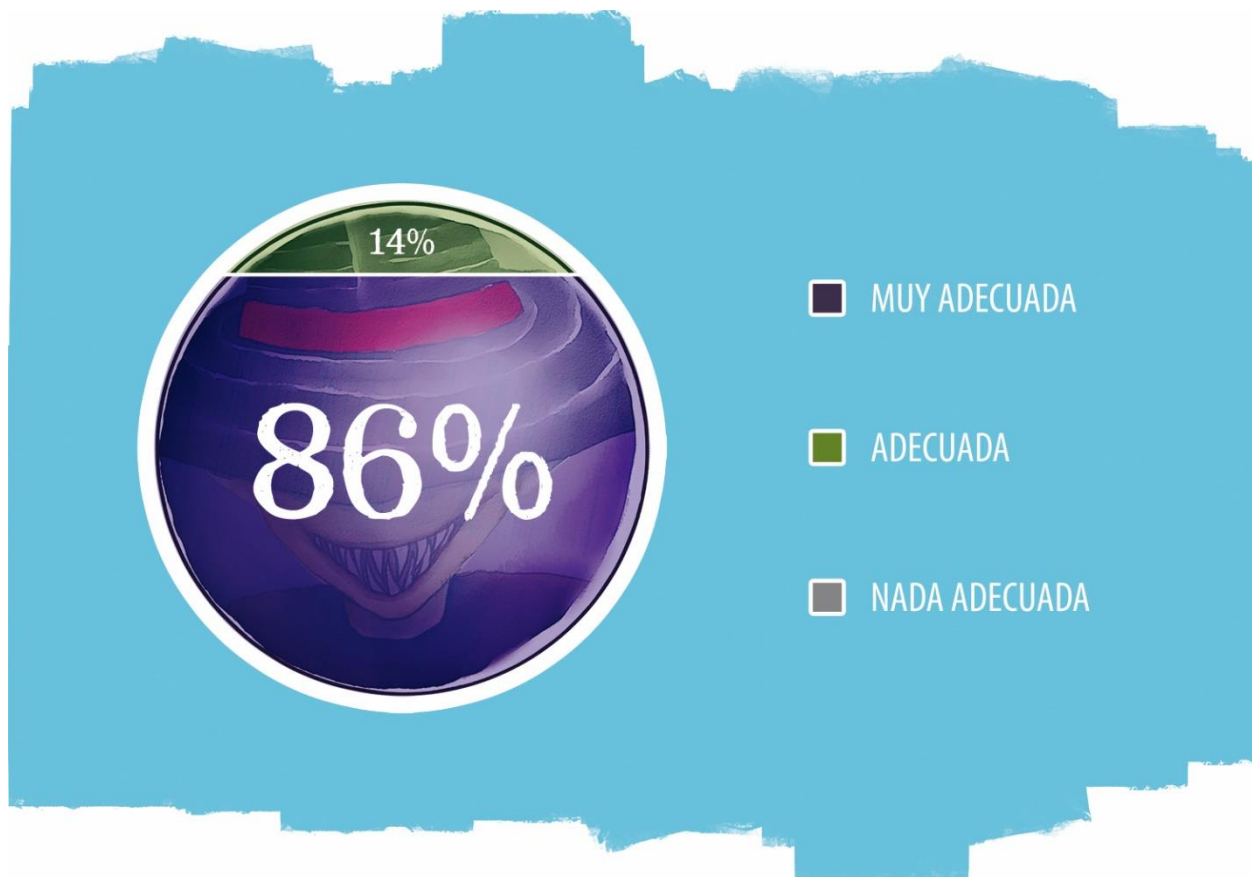
10. ¿El uso de perspectiva en los escenarios es adecuado?



El 68% de la población piensa que el uso de la perspectiva en los escenarios es muy adecuado, mientras que el 32% lo considera adecuado. Se evalúa así, el uso de la perspectiva con base en este resultado y las observaciones obtenidas.

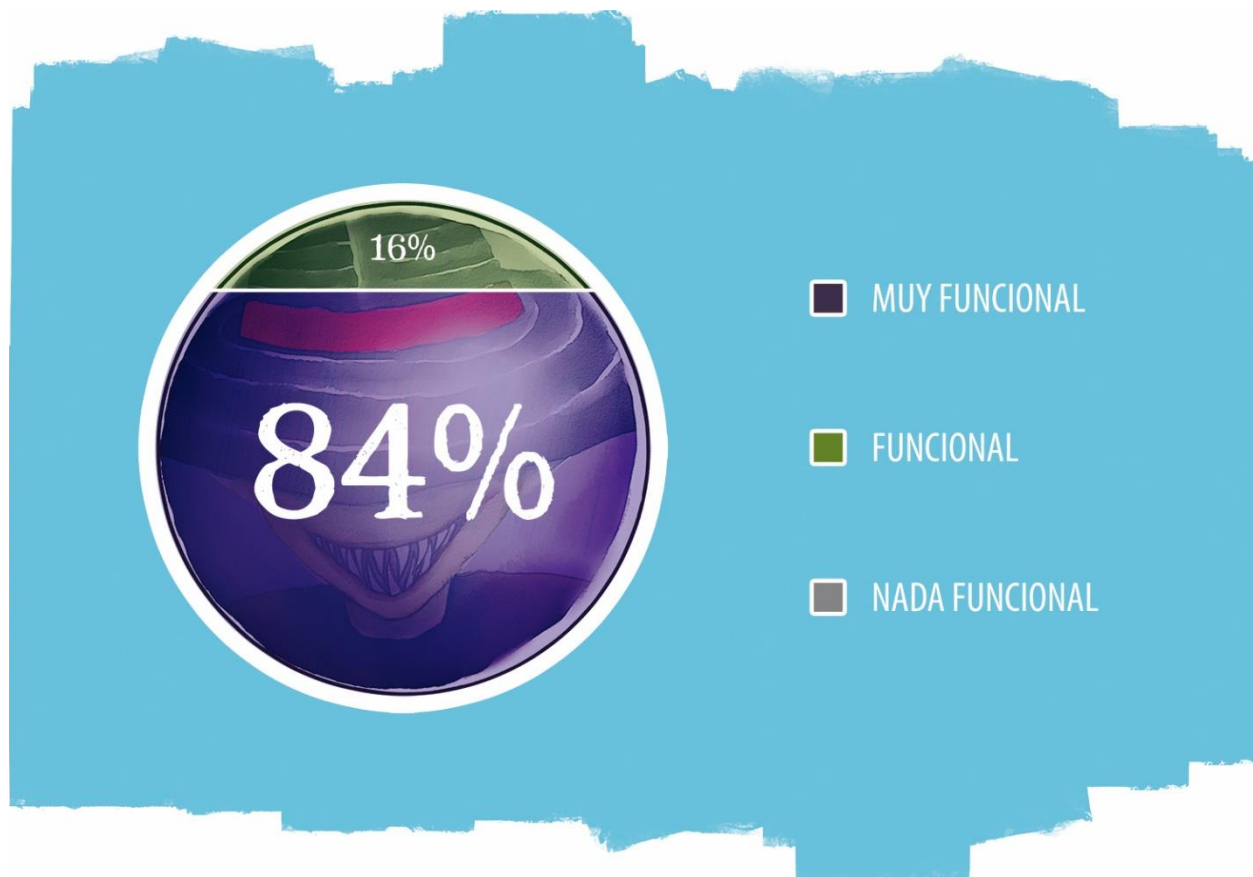
8.3.2 Parte operativa

11. ¿Considera la orientación vertical del libro adecuada para la lectura?



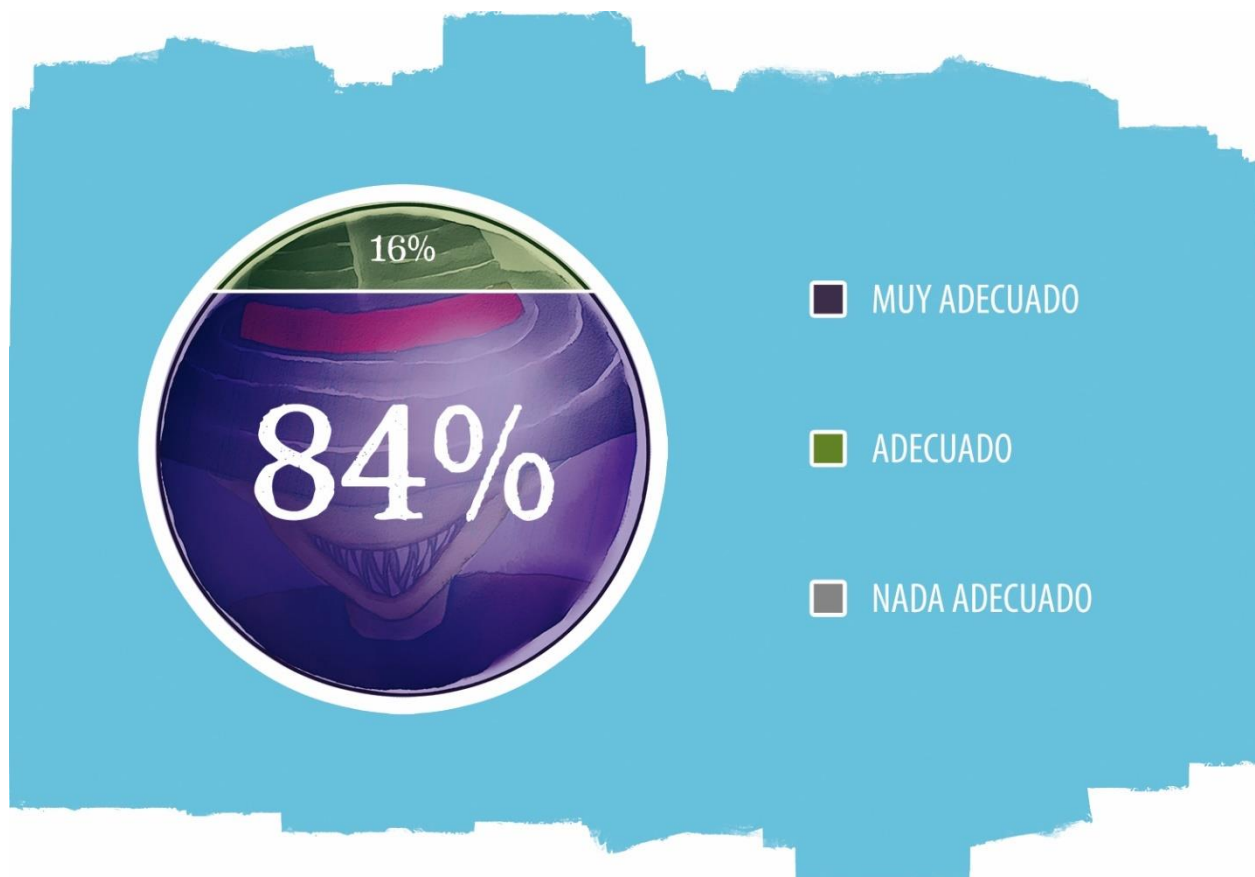
86% de la población considera la orientación vertical del libro muy adecuada para la lectura, mientras que sólo el 14% la considera adecuada. La efectividad de la orientación está confirmada por la gran mayoría.

12. ¿Considera funcional el tamaño de las ilustraciones capitulares (24cm alto x 16 cm de ancho)?



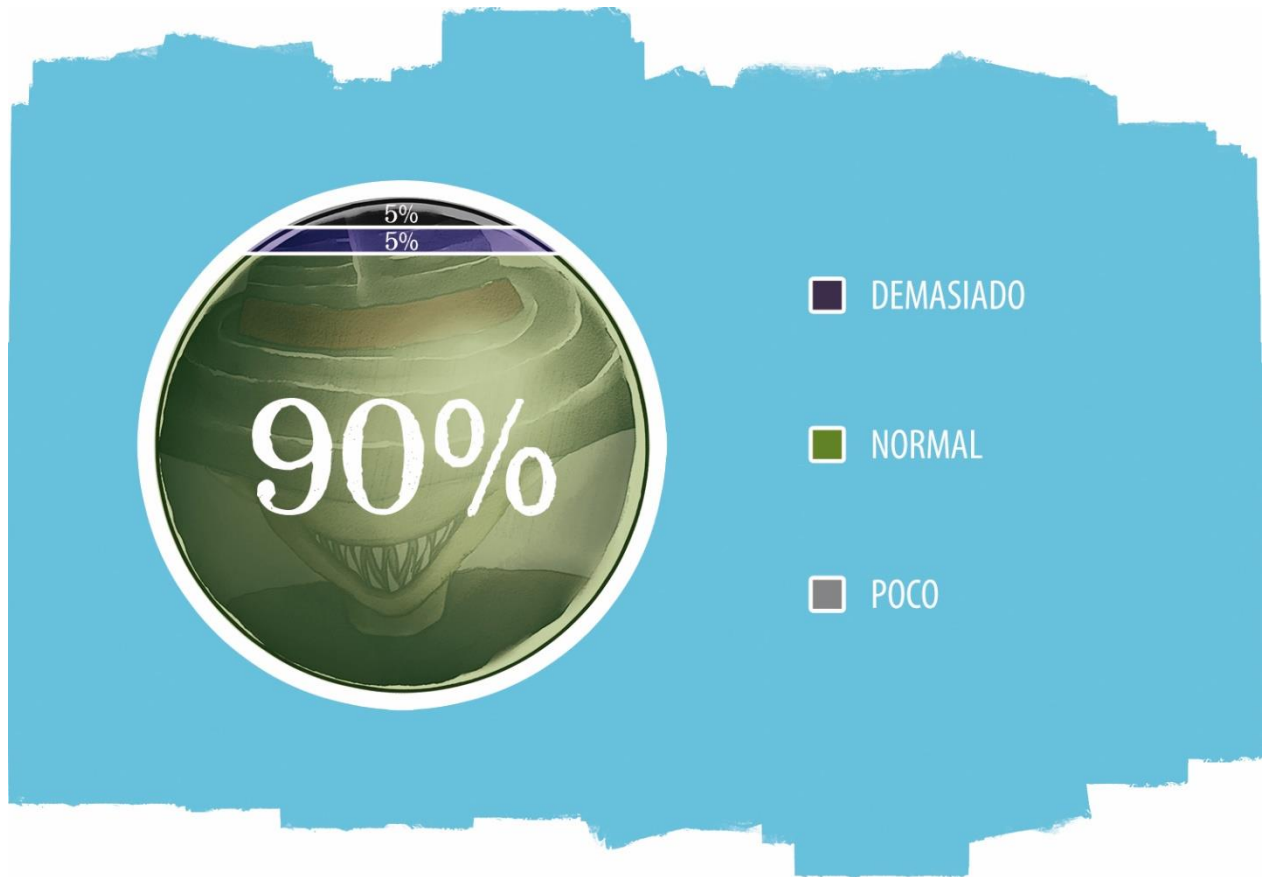
El 84% de la población considera muy funcional el tamaño de las ilustraciones capitulares y el 16% la considera funcional. Cabe resaltar que ninguno de los encuestados considera el tamaño nada funcional y queda respaldado por la mayoría.

13. ¿Considera el estilo de ilustración adecuado para estudiantes de diversificado en adelante?



84% de la población considera que el estilo de ilustraciones es muy adecuado para estudiantes de diversificado en adelante, mientras que el 16% considera que es adecuado. Por lo que el estilo de ilustración es efectivo, sin embargo se toman en cuenta las observaciones de los expertos y se procede a hacer ajustes en las luces.

14. ¿Los colores le parecen saturados?



El 90% de la población considera que la saturación de los colores es normal, mientras que para el 5% son demasiado saturados y para el 5% restante los colores son poco saturados. La efectividad de la saturación de los colores queda sustentada de esta forma.

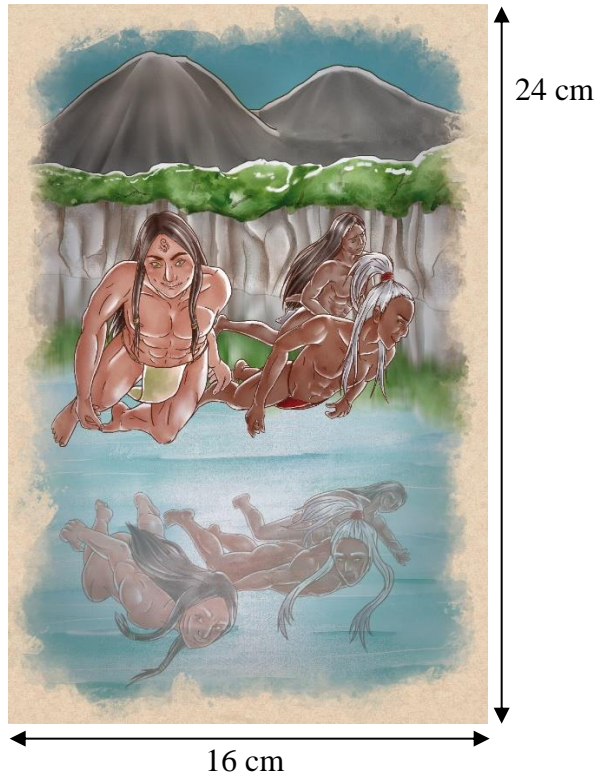
8.3.1 Observaciones

- Revisar perspectiva en El Sombrerón.
- Mejorar el rostro del monje.
- Revisar el volumen de algunas ilustraciones.
- El cadejo, agregar elemento religioso y reducir busto.
- Agrandar la tipografía de los subtítulos
- Leyenda del Volcán, la tipografía no es muy legible.
- Se ve mejor la tipografía debajo de los títulos.
- Balancear la profundidad de las sombras.
- Cuidar el uso de brillos blancos en personajes.
- La tatuana, revisar dibujos de los pies y hacerlos que parezca cuerpo de hombre, no de mujer, quitar cintura y curvas, hacerlo más cuadrado. La ilustración no se le entiende y ve bien la parte de la barba y la cabeza.
- Tesoro del Lugar Florido, arreglar los bustos en ambos personajes, que sean más cuadrados, sin cintura.
- Mejorar los pies para que sean un poco más grandes, que no parezcan de mujer.

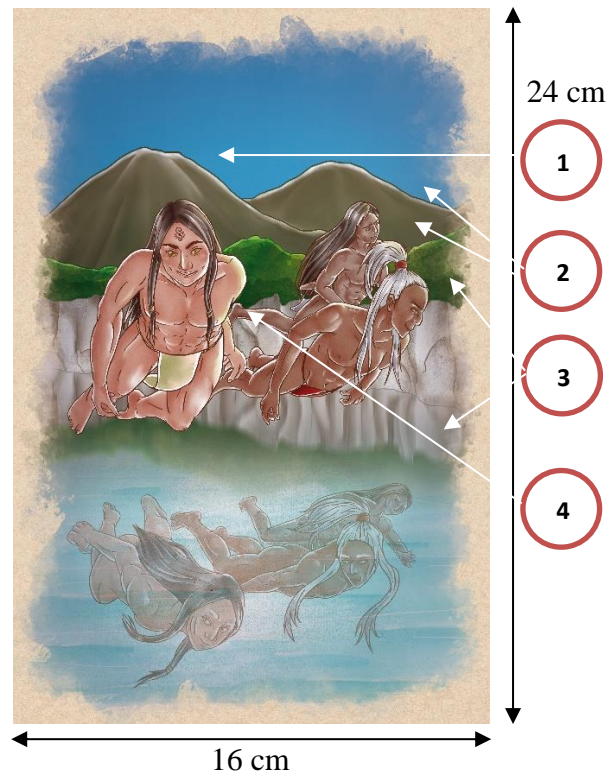
8.4 Cambios en base a resultados

Leyenda del Volcán

Antes



Después

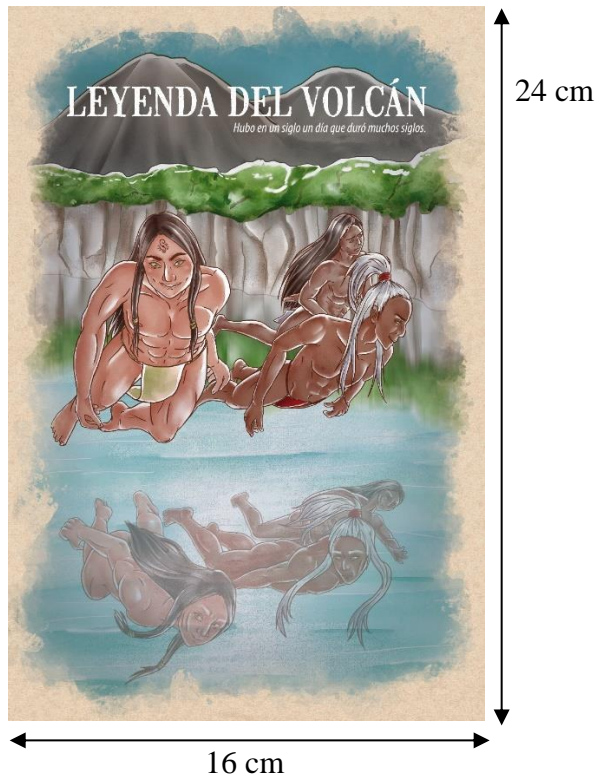


Justificación

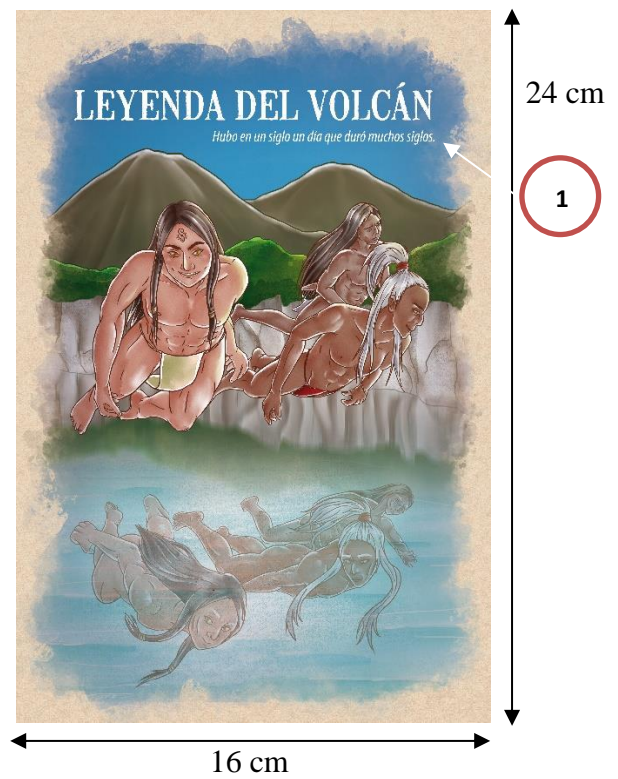
1. Se cambió la ubicación de todos los elementos dentro de la composición para que el texto no esté sobre elementos importantes.
2. Se cambió el color del cielo para que no afectara la legibilidad del texto y el de los volcanes, para que tengan mayor armonía con el entorno.
3. Se balanceó la profundidad de las sombras al colorear de nuevo el área verde, para que se adapte mejor a la composición.
4. Se eliminaron algunas líneas de los personajes para que su musculatura sea más natural.

Leyenda del Volcán con texto

Antes



Después



Justificación

1. Se cambió el tamaño de la tipografía del subtítulo de 12.9 puntos a 15 puntos, para facilitar su lectura.

Leyenda del Cadejo

Antes



Después

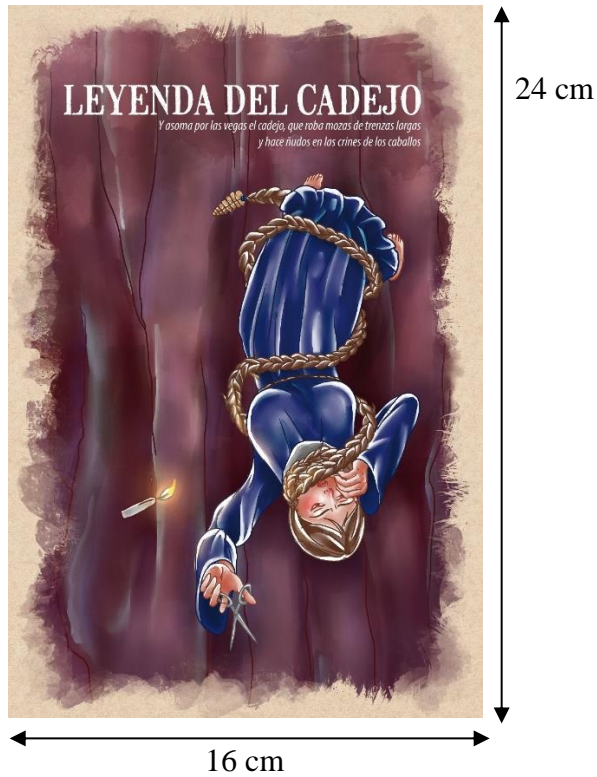


Justificación

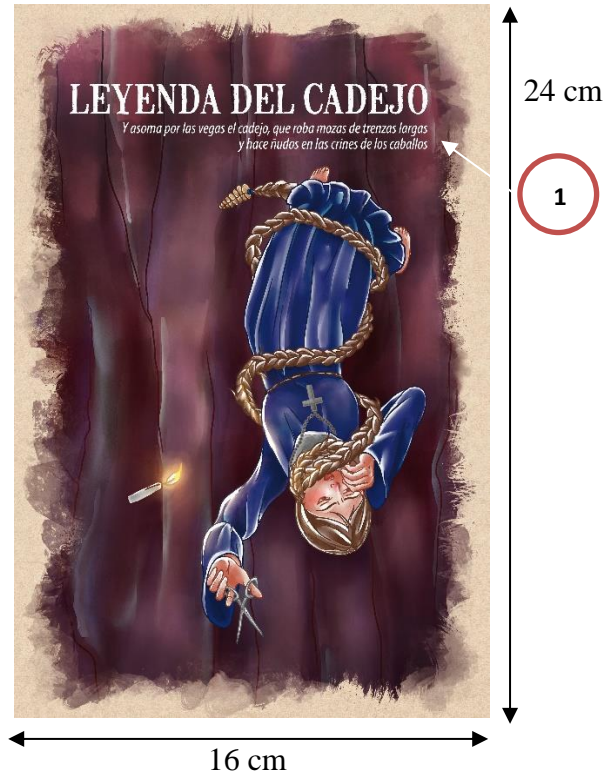
1. Se redujeron las luces en las áreas de sombras para un efecto de luz más natural.
2. Se redujo el busto del personaje para dirigir la vista del espectador hacia otras áreas de la imagen.
3. Se agregó un elemento religioso para connotar que el personaje es una monja.
4. Se acentuó la luz producida por la vela en la ropa y cabello del personaje.

Leyenda del Cadejo con texto

Antes



Después

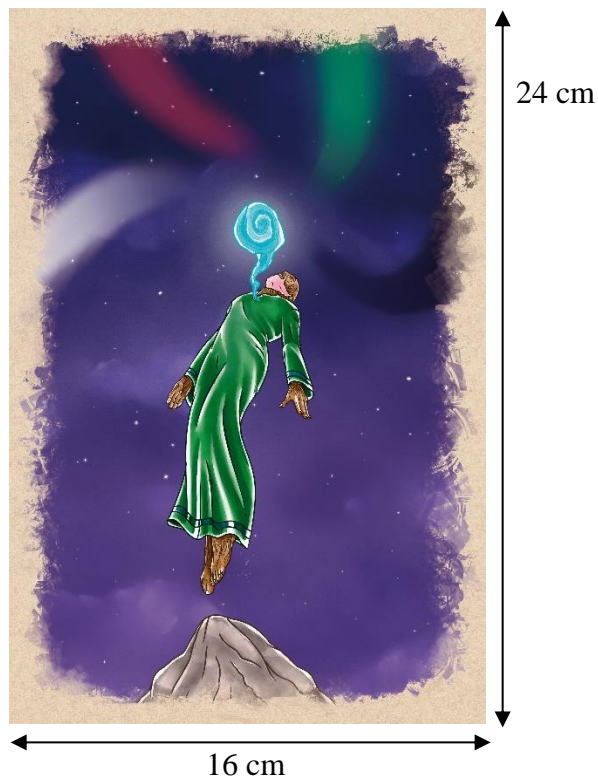


Justificación

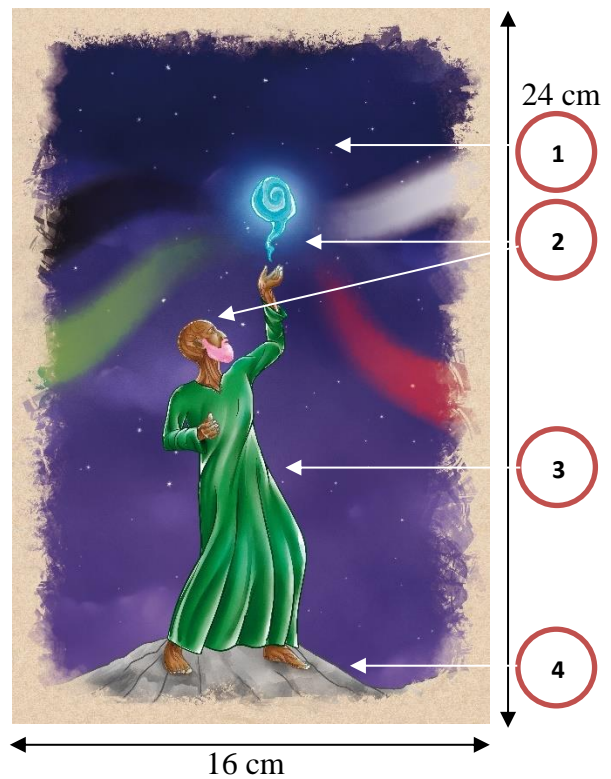
1. Se agrandó la tipografía del subtítular de 12.9 puntos a 15 puntos, para que sea más legible.

Leyenda de La Tatuana

Antes



Después

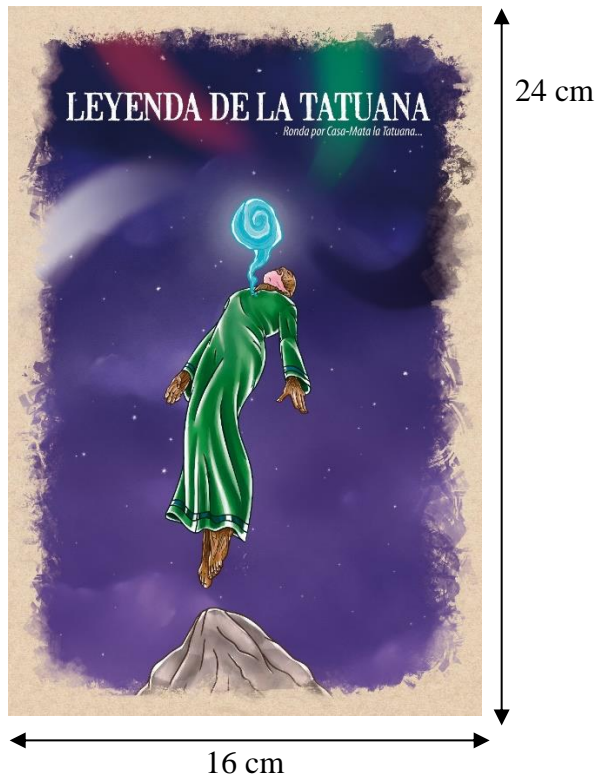


Justificación

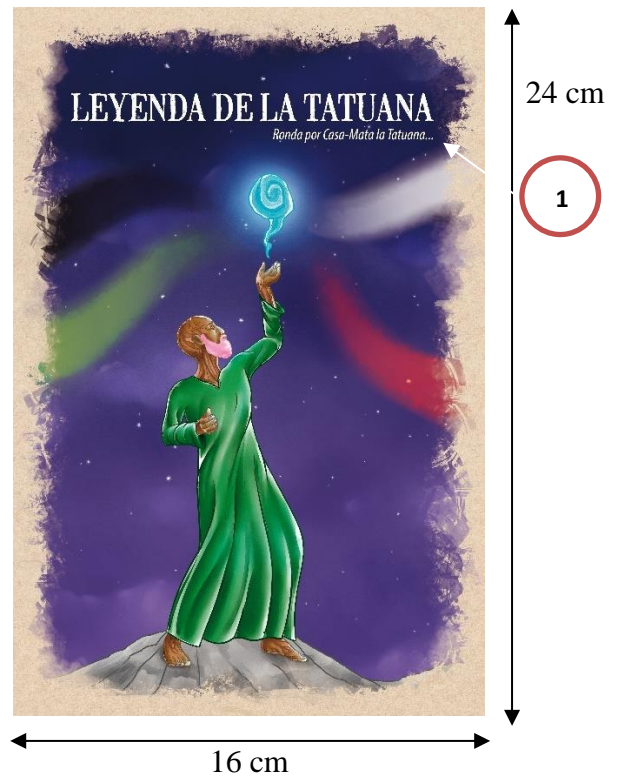
1. Se cambió la ubicación de los caminos para que la tipografía no esté sobre elementos importantes, así como su orden en relación a los puntos cardinales mayas y se realizaron ajustes de color en dichos componentes para generar mayor contraste en la composición.
2. Se cambiaron los brillos blancos a celestes para mejorar el balance de colores de la ilustración y se proyectó la luz fría en el personaje para ambientarlo.
3. Se cambió la pose del personaje a una menos femenina, para que represente al Maestro Almendro como hombre-árbol y para que su barba se comprenda mejor.
4. Se cambió la roca a una donde el personaje pueda permanecer de pie.

Leyenda de la Tatuana con texto

Antes



Después

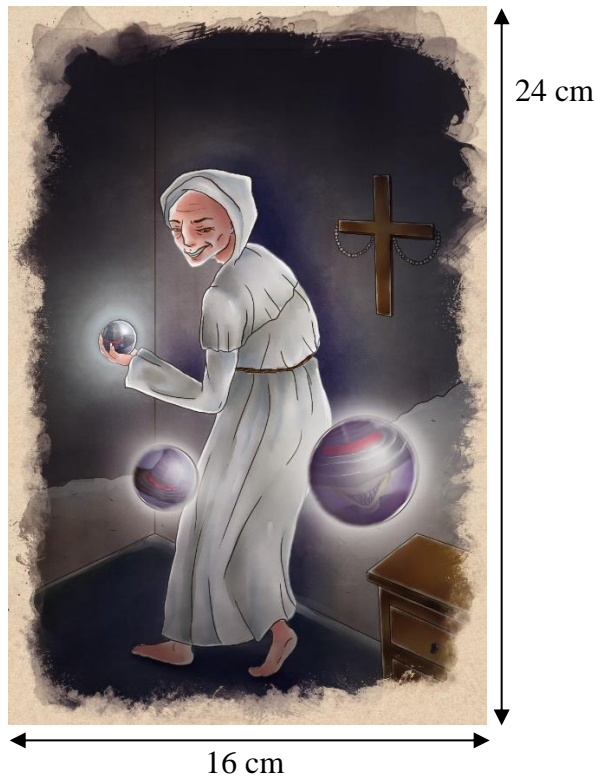


Justificación

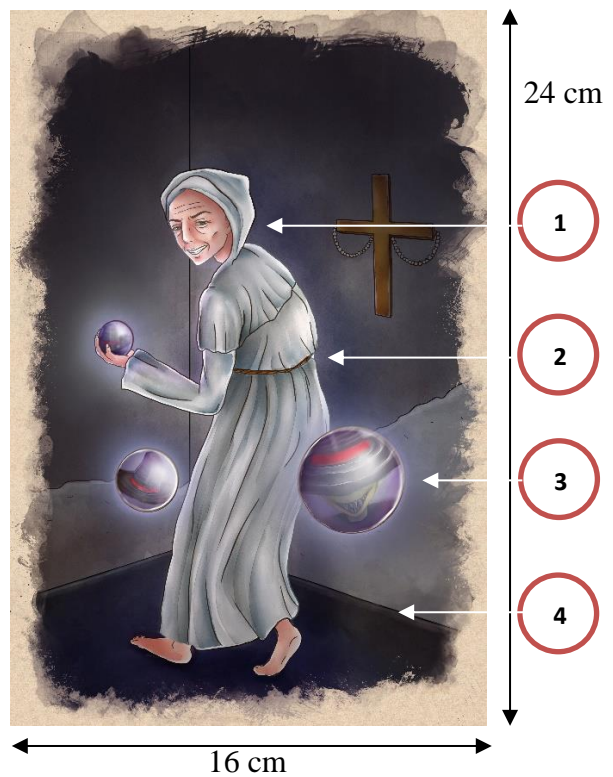
1. Se aumentó el tamaño de la tipografía del subtítulo de 12.9 puntos a 15 puntos, para facilitar su lectura.

Leyenda del Sombrerón

Antes



Después

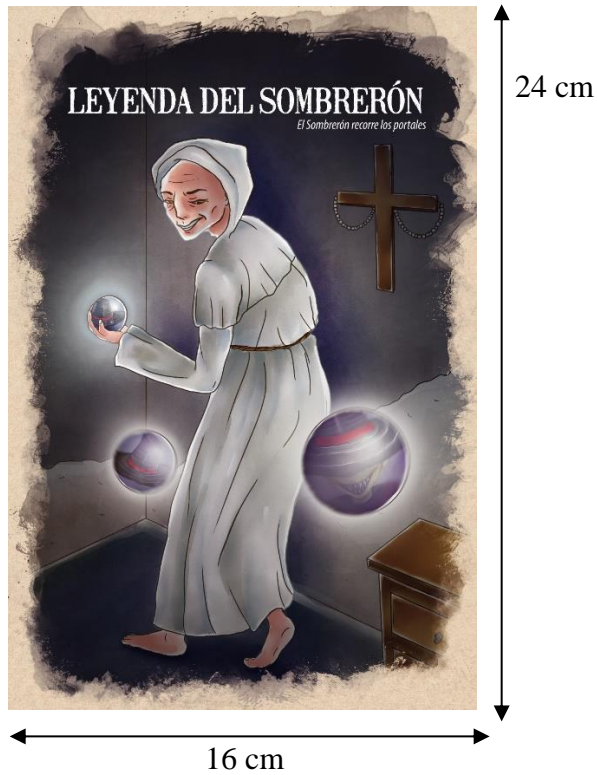


Justificación

1. Se cambió el rostro del Sombrerón para que siga la misma línea de ilustración de los demás personajes y exista armonía entre todas las ilustraciones.
2. Se agregaron sombras y luces a la túnica del monje para crear más volumen.
3. Se cambiaron los brillos blancos en las pelotas y se colocó un brillo púrpura para mejorar su resplandor, que produce un efecto más natural. También se ajustó la opacidad del interior de las pelotas para hacer notar más al Sombrerón.
4. Se arregló la perspectiva del escenario y se eliminó el mueble para no saturar la composición de elementos.

Leyenda del Sombrerón con texto

Antes



Después

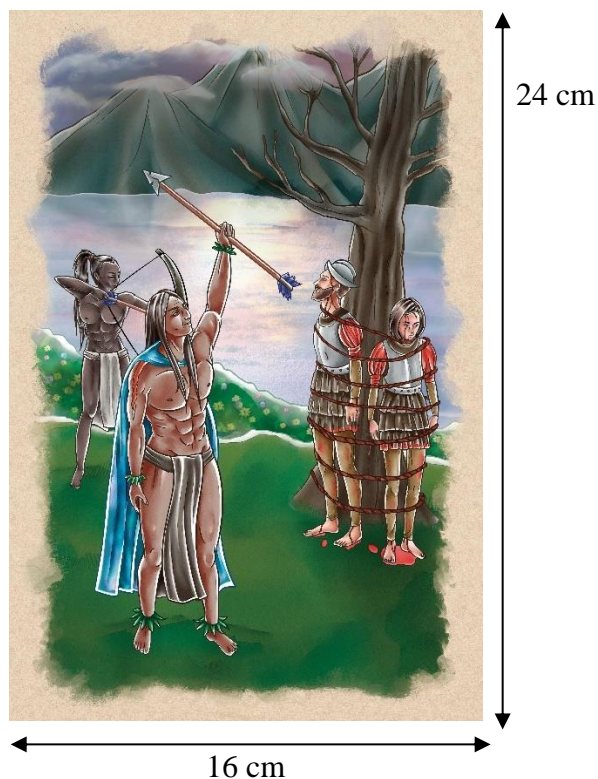


Justificación

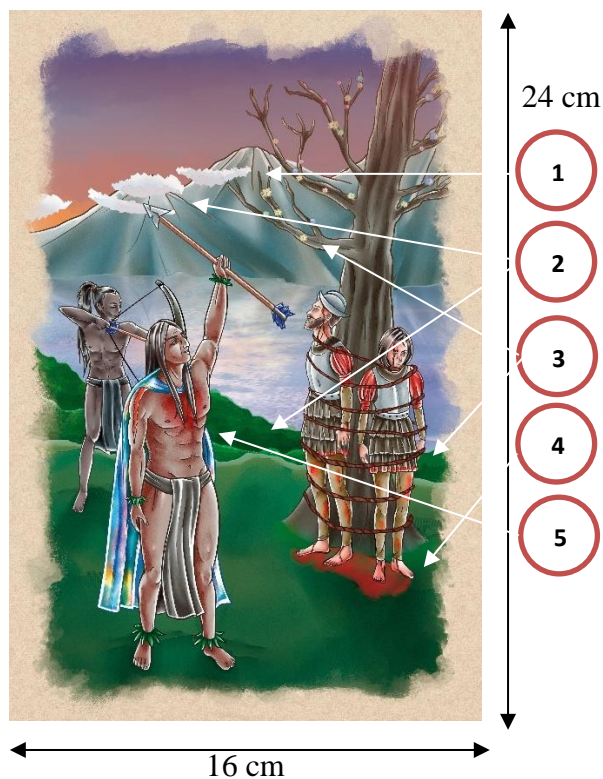
1. Se cambió el tamaño de la tipografía del subtítulo de 12.9 puntos a 15 puntos, para que sea más legible.

Leyenda del Tesoro del Lugar Florido

Antes



Después

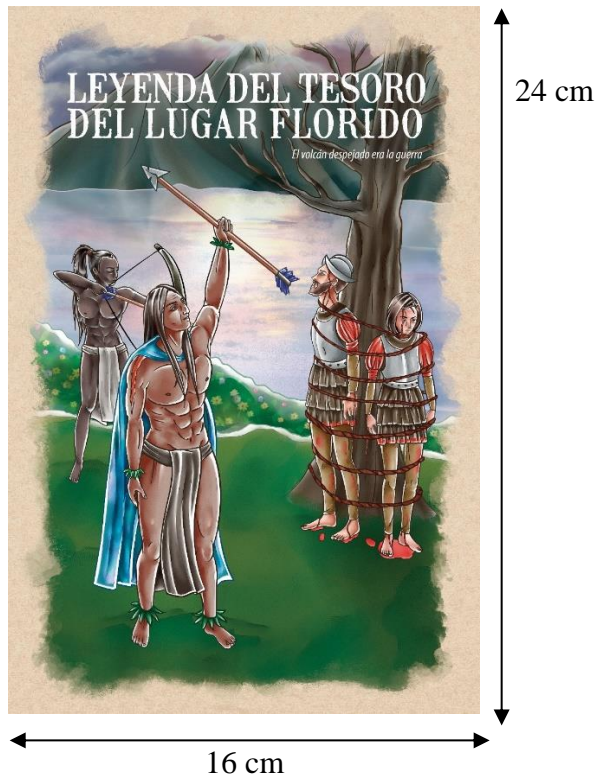


Justificación

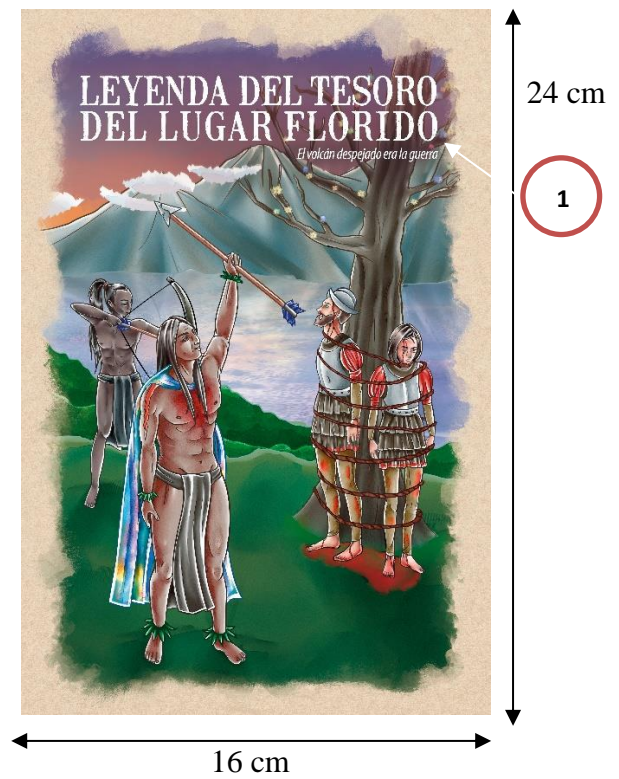
1. Se cambió la posición de los elementos para dar énfasis a los elementos y que el texto no esté por encima de dichos personajes.
2. Se mejoraron las nubes para que se adapten a la línea de ilustración, así como el arbusto.
3. Se cambió la posición de las flores dentro de la composición al árbol para dar fantasía a la ilustración.
4. Se agrandó la mancha de sangre para realzar este elemento y se acentuaron las sombras.
5. Se cambió la complejión de los personajes: Busto, abdomen y pies. Se añadió color rojo al pecho del Cacique y se cambió el color de la vestimenta de los personajes indígenas, a los descritos en el libro.

Leyenda del Tesoro del Lugar Florido con texto

Antes



Después



Justificación

1. Se aumentó el tamaño de la tipografía del subtítulo de 12.9 puntos a 15 puntos, para facilitar su lectura.

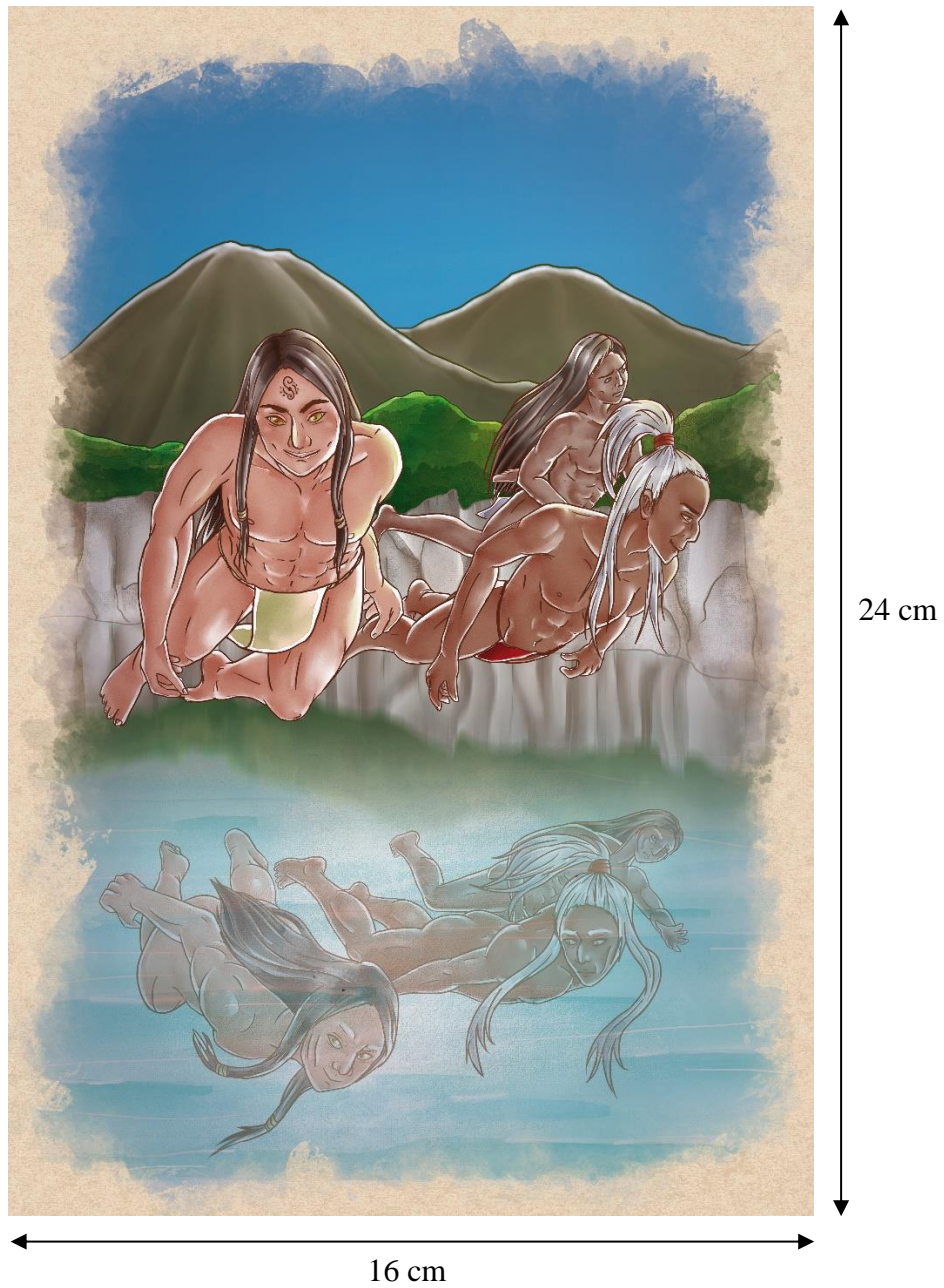


CAPÍTULO IX

PROPUESTA GRÁFICA FINAL

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Leyenda del Volcán

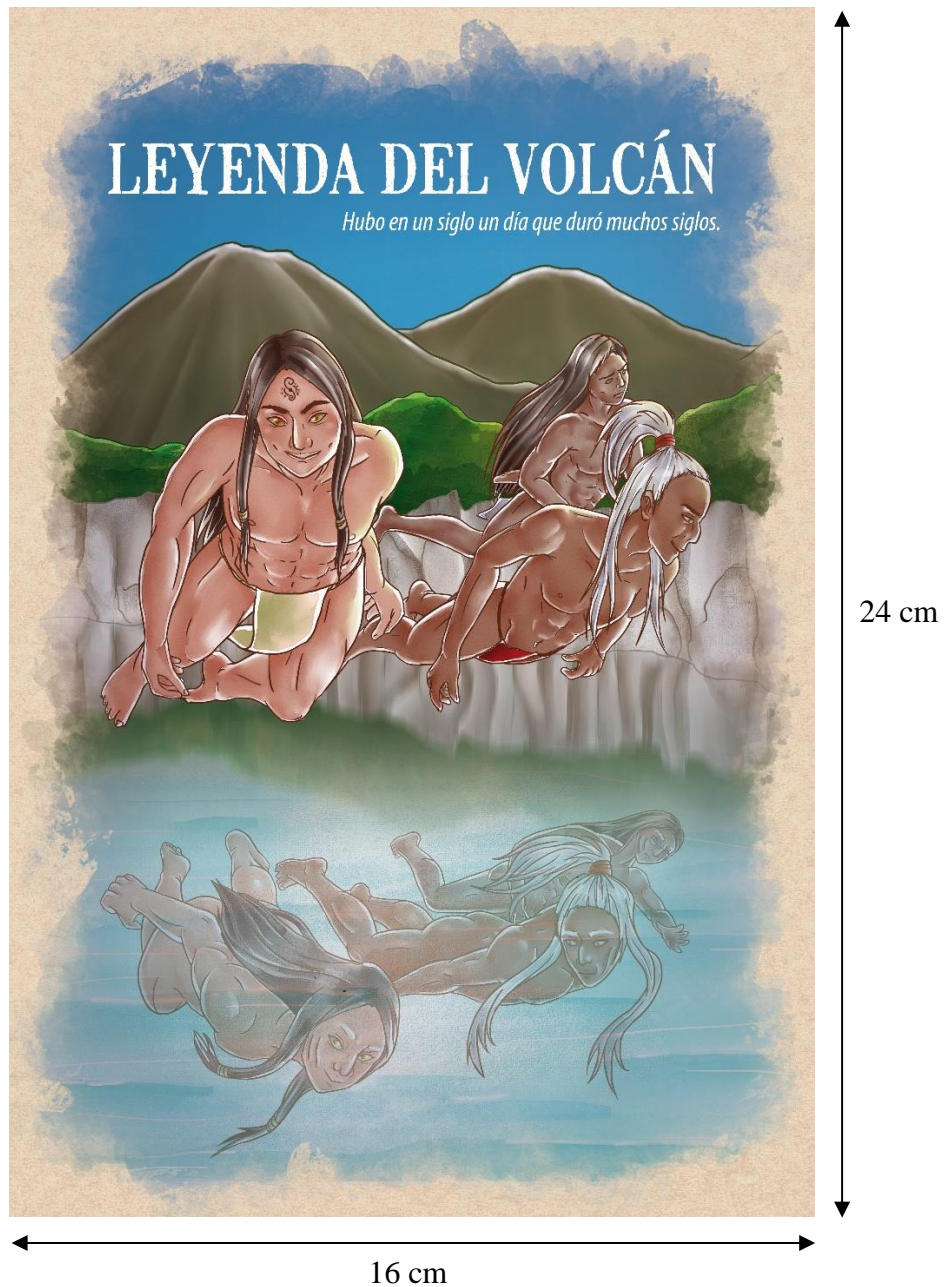


Descripción:

Simboliza la creación con los 6 hombres que poblaron la tierra: 3 del viento y 3 del agua.

En el escenario se ilustran los dos volcanes descritos en la leyenda: Cabrakán y Hurakán, que son los antagonistas, junto con el característico cielo celeste de Guatemala.

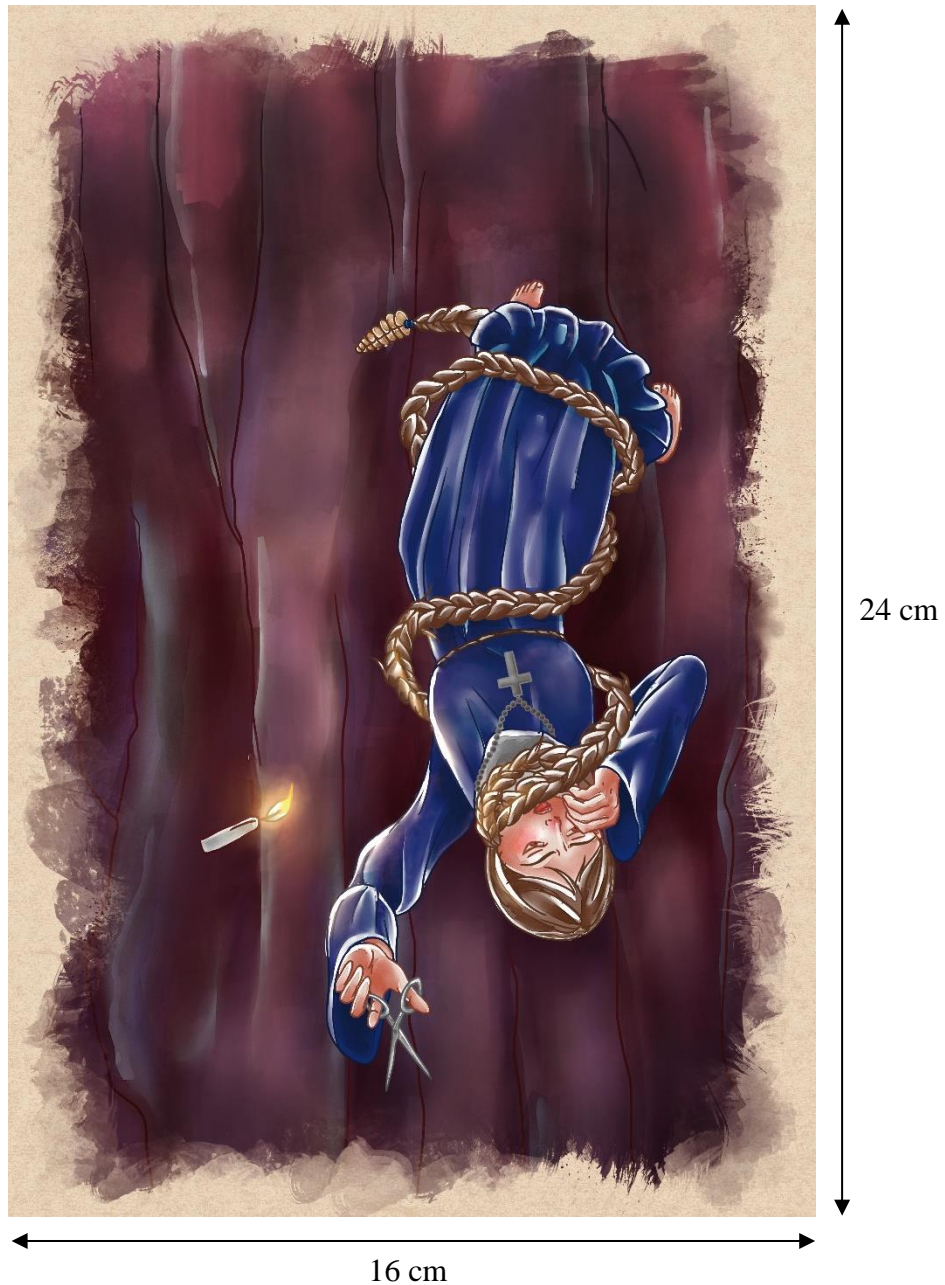
Leyenda del Volcán con texto



Descripción:

La propuesta con tipografía es legible y no afecta a la ilustración como elemento principal. La fuente del titular es desgastada e irregular para producir dinamismo. Se utilizan sólo dos tipos de letra que se complementan.

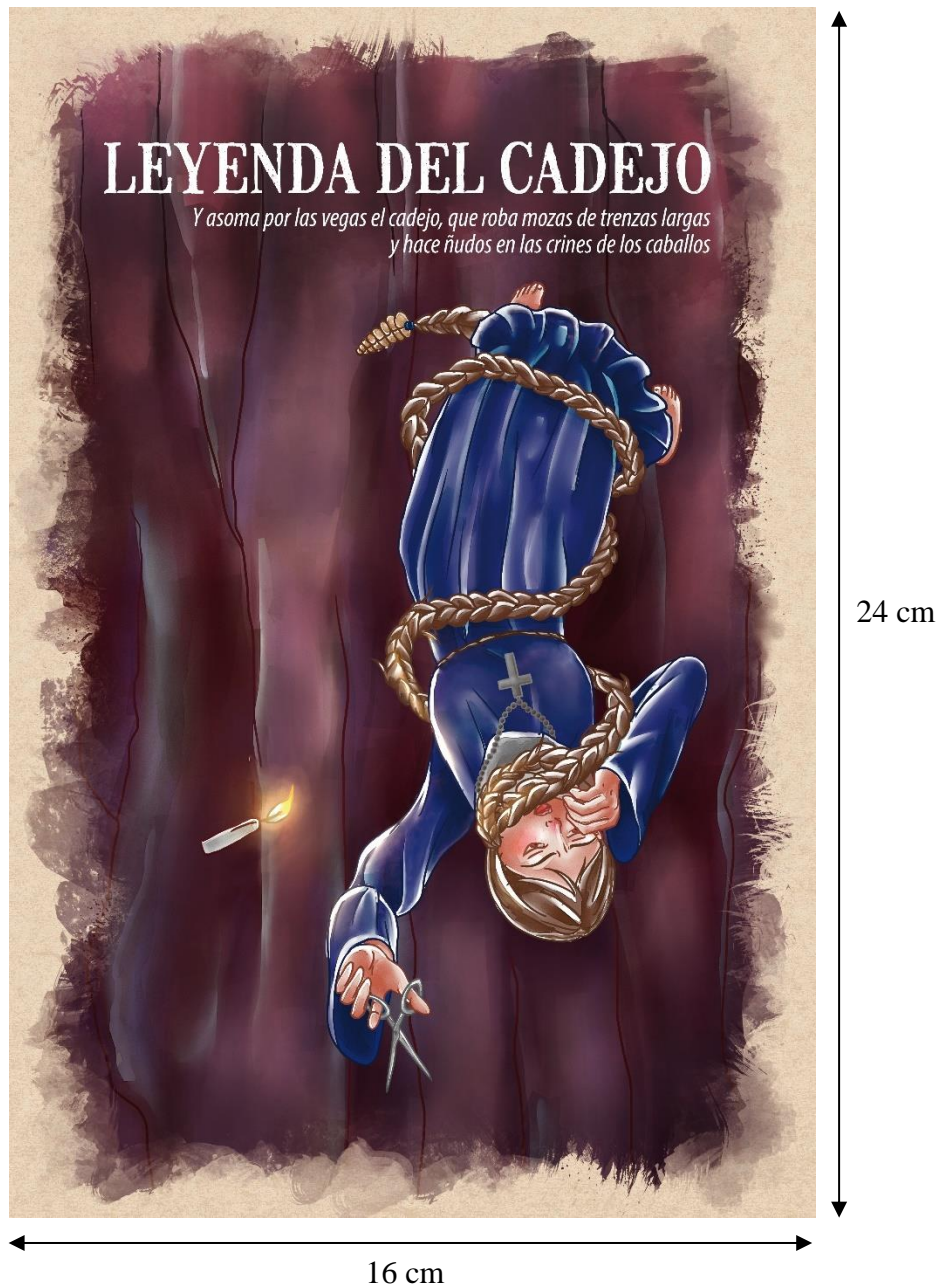
Leyenda del Cadejo



Descripción:

Esta ilustración representa cómo la novicia Elvira se encuentra atada a su pasado, pero a la vez se libera de él con las tijeras en sus manos. Por el peso de su trenza, ella cae a la oscuridad de un agujero y al momento de cortarla, se vuelve una serpiente, representada en la forma que la envuelve y el cascabel al final. La vela representa el amor del hombre-adormidera, el antagonista.

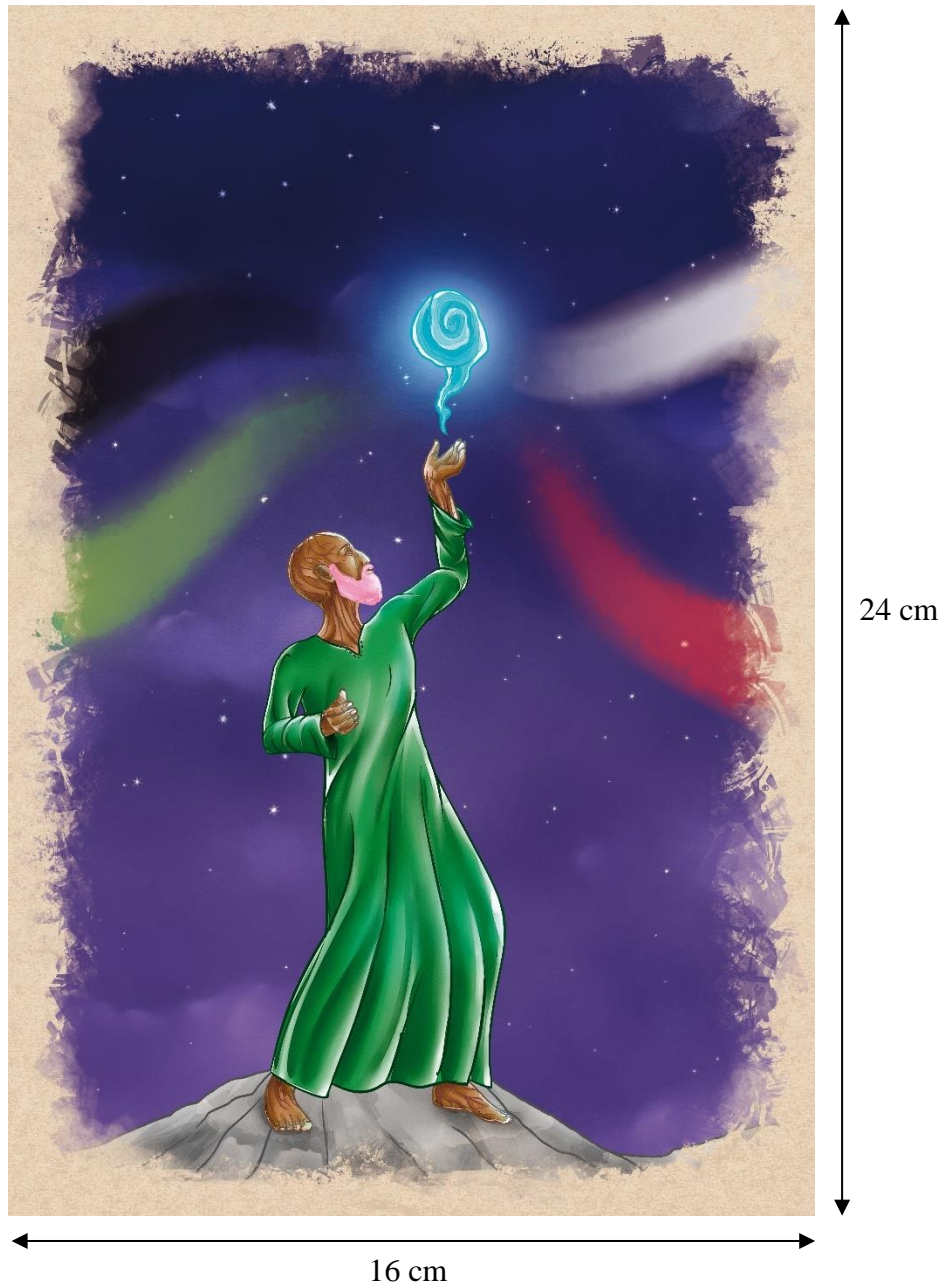
Leyenda del Cadejo con texto



Descripción:

La propuesta con tipografía para el titular es serif y el subtítular sans serif, la primera es fantástica, mientras que la segunda es seria al ser implementada en textos largos.

Leyenda de la Tatuana



Descripción:

El Maestro Almendro es un hombre-árbol, que se percibe en su piel de madera, túnica verde y barba rosada, característico de dicha planta. Se aprecian los cuatro caminos que representan los puntos cardinales mayas. La escena se desarrolla de noche en la cumbre de una montaña, que representa la sabiduría del Maestro.

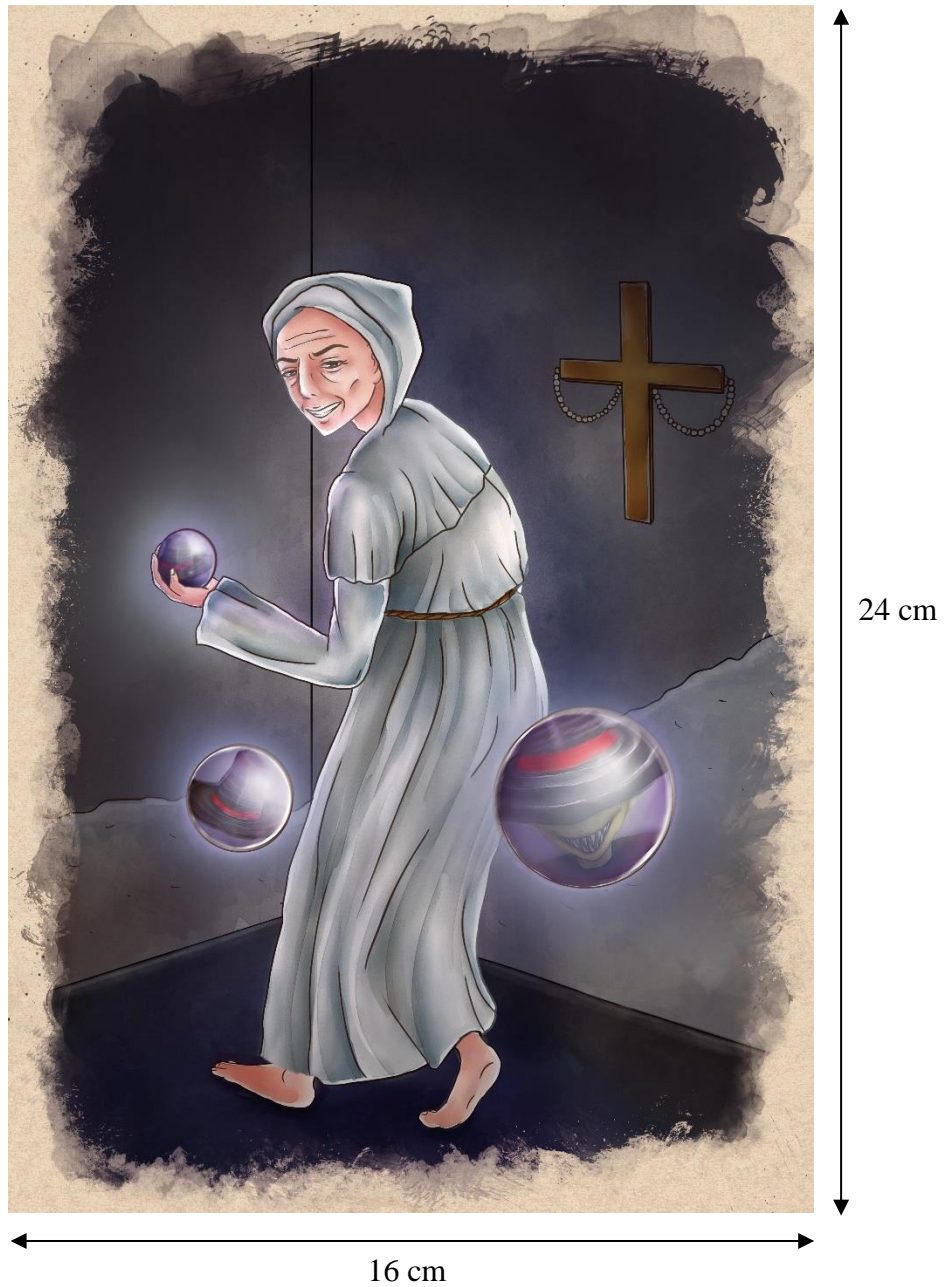
Leyenda de la Tatuana con texto



Descripción:

La propuesta con tipografía es legible y no afecta a la ilustración como elemento principal. La tipografía para el titular es estable y fuerte, mientras que la del subtítulo está ligeramente inclinada para dar la sensación de fluidez en el texto.

Leyenda del Sombrerón



Descripción:

Se buscó transmitir esta leyenda como la más oscura, ya que es la única en la que representa cómo El Monje se obsesiona con la pelota, que a su vez es El Sombrerón. Se muestran 3 pelotas acercándose hacia el espectador, mientras muestra en el interior su verdadera forma. El escenario es cerrado con un elemento religioso en la pared representando la celda de dicho personaje.

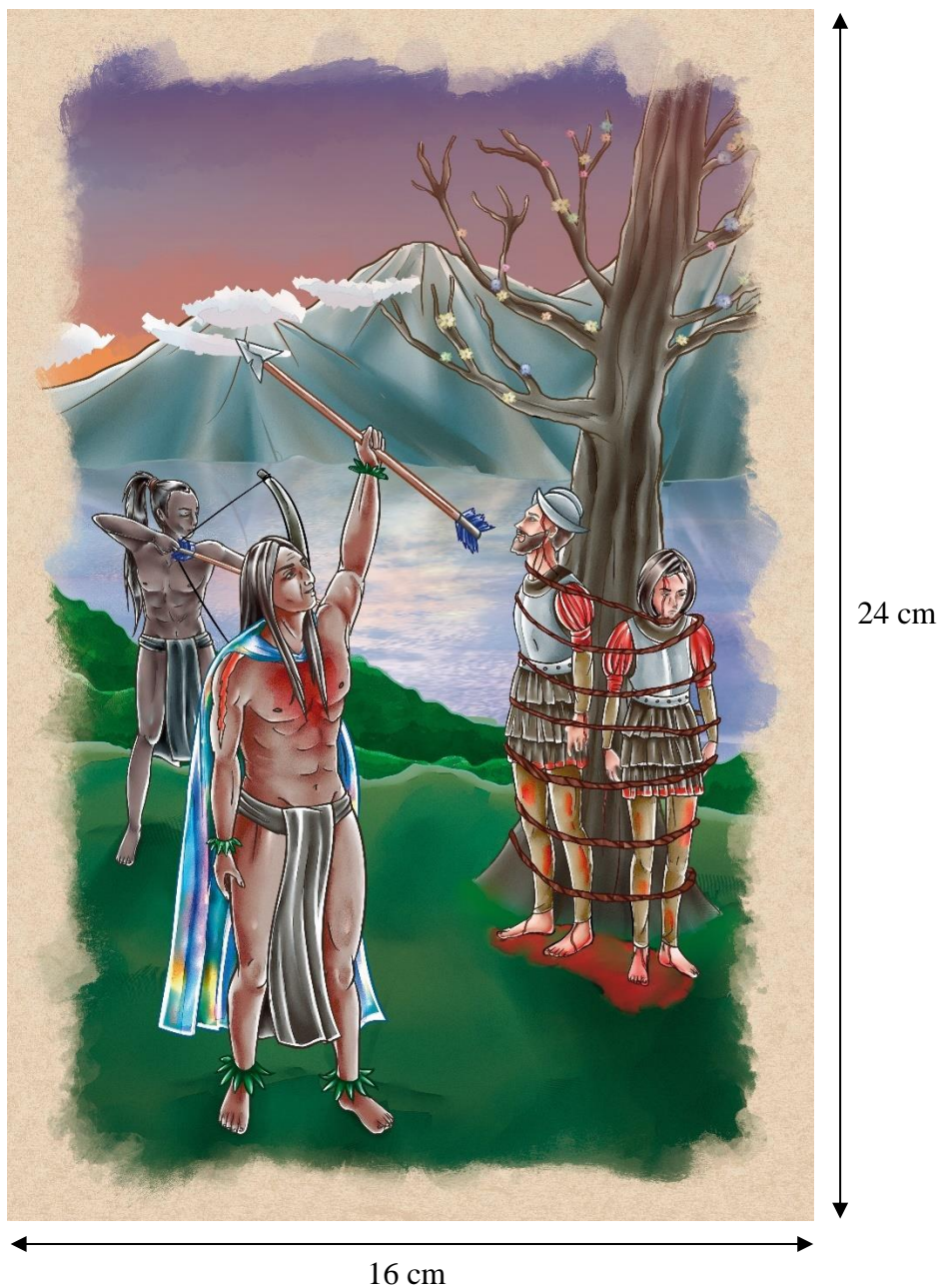
Leyenda del Sombrerón con texto



Descripción:

Al utilizar tipografía serif y san serif se buscó generar equilibrio. El titular simboliza antigüedad mientras que el subtítulo es moderno. Se crea así el equilibrio buscado al ilustrar dicho libro entre el contenido tradicional de las leyendas y la actualidad.

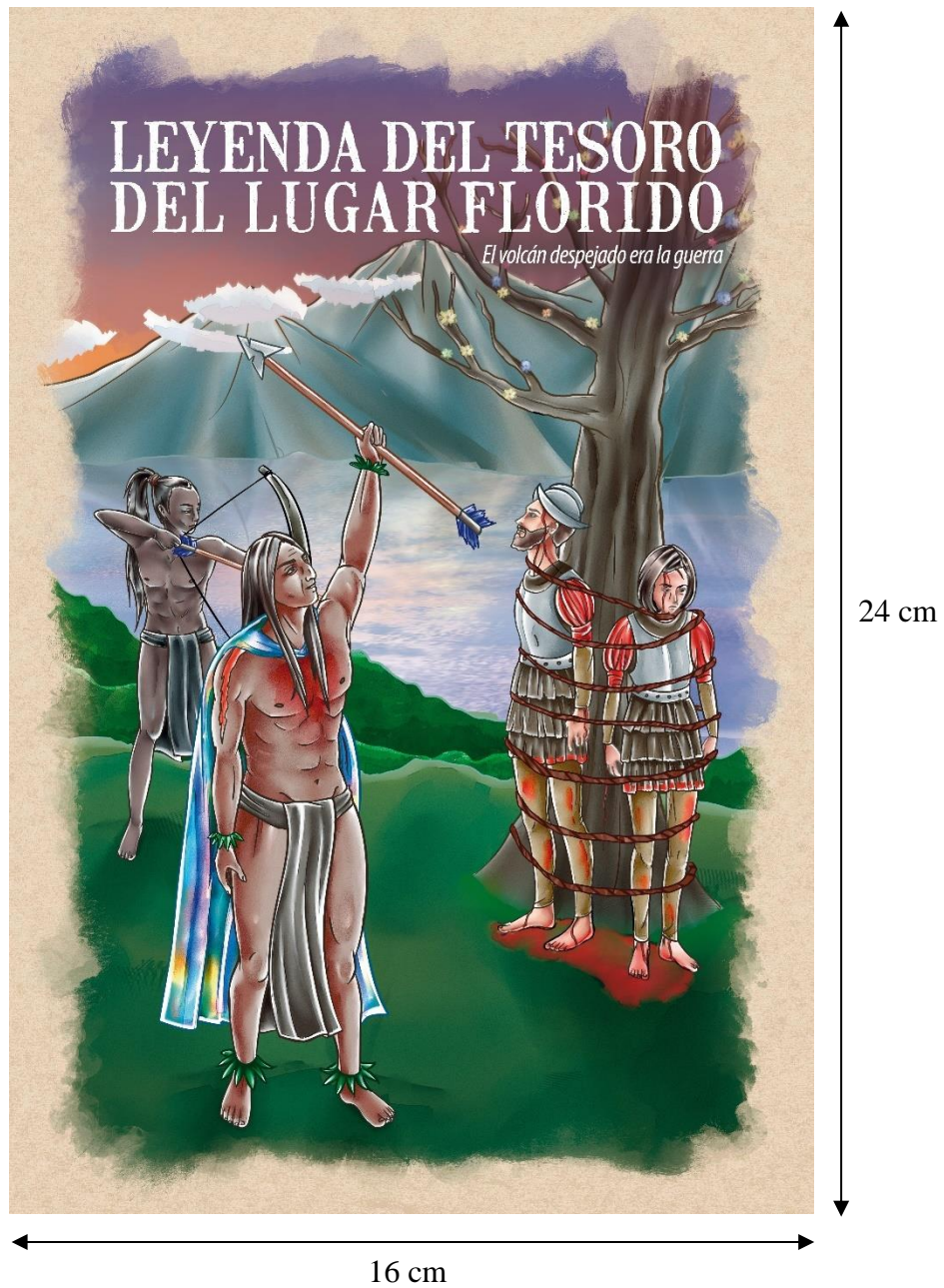
Leyenda del Tesoro del Lugar Florido con texto



Descripción:

El cacique con una flecha azul en su mano, hojas en manos y pies que representa la sangre vegetal que tenía, la capa tornasol que simboliza su majestuosidad. El segundo personaje maya al fondo representa a los guerreros de la región. También están los españoles atados por su avaricia. El escenario es en Atitlán, un atardecer, que representa cómo la cultura maya iba a decaer.

Leyenda del Tesoro del Lugar Florido con texto



Descripción:

La propuesta con tipografía para el titular es serif y el subtítular san serif; la primera es desgastada, mientras que la segunda es formal.



CAPÍTULO X

PRODUCCIÓN, REPRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN

Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

10.1 Plan de costos de elaboración

Para la elaboración de la propuesta gráfica de la ilustración de personajes y escenarios se toman en cuenta los costos de los procesos para calcular las horas trabajadas, se incluye el bocetaje y la digitalización, junto la elaboración de la propuesta preliminar.

Se trabajó durante un mes y medio, del 15 de octubre al 26 de noviembre. De las 6 semanas, se laboraron 3 días a la semana durante 4 horas diarias, a un precio de Q25.00 por hora, donde las primeras dos semanas se dedicaron al bocetaje: 24 horas a un precio de Q600.00, la digitalización y la propuesta preliminar se realizó en las 4 semanas restantes al utilizar 48 horas con un precio de Q1,200.00. En total se emplearon 72 horas, que suma un total de Q1,800.00.

10.2 Plan de costos de producción

Para la elaboración de los artes finales se evaluó la propuesta preliminar y se realizaron cambios que llevaron dos semanas en la que se trabajaron 3 días a la semana, durante 3 horas diarias con un costo de Q25.00 cada hora, donde la primera semana se utilizó para validar el proyecto durante 9 horas a un precio de Q225.00 y los cambios en los artes preliminares para la realización de los artes finales se hicieron en la siguiente semana, se empleó el mismo tiempo y costos. En total se emplearon 18 horas a un precio de Q450.00.

10.3 Plan de costos de reproducción

Se hace entrega al cliente de una memoria USB Transcend de 8 GB con la propuesta gráfica final, por lo que los costos de reproducción se reducen al precio de la USB de Q39.00.

10.4 Plan de costos de distribución

Debido a que la propuesta que se entrega al cliente es digital y la editorial se hará cargo de la edición del libro, no existen los costos de distribución.

10.5 Margen de utilidad

Se añade un 20% al total de los costos de elaboración: 72 horas a Q1,800.00 + 20% (Q360.00) = Q2,160.00. Se suma un 20% al total del plan de costos de producción 18 horas a un precio de Q450.00 + 20% (Q90.00) = Q540.00. El total de ambos costos es de Q2,700.00.

10.5 Cuadro con resumen general de costos

Costos	
<i>Plan de costos de elaboración</i>	<i>Q1,800.00</i>
<i>Plan de costos de producción</i>	<i>Q450.00</i>
<i>Plan de costos de reproducción</i>	<i>Q39.00</i>
<i>Subtotal</i>	<i>Q2,289.00</i>
<i>Margen de utilidad 20%</i>	<i>Q450.00</i>
<i>Total</i>	<i>Q2,739.00</i>
<i>IVA 12%</i>	<i>Q328.68</i>
<i>Gran Total</i>	<i>Q3,067.68</i>



CAPÍTULO XI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones

11.1.1 Se ilustraron los personajes y escenarios para facilitar la comprensión de la nueva edición del libro titulado Leyendas de Guatemala de Miguel Ángel Asturias. F&G Editores. De manera que se cumplió con el objetivo general.

11.1.2 Se investigó acerca de la ilustración editorial, por lo que fue posible interpretar correctamente los relatos guatemaltecos y de esta forma el libro será comprendido y posicionado en la mente del grupo objetivo.

11.1.3 Se recopiló información acerca del libro Leyendas de Guatemala de Miguel Ángel Asturias, así como del autor e historia del país, por lo que fue posible comprender el significado de cada leyenda y transmitir esta información por medio de la comunicación visual.

11.1.4 Se analizó el contenido del libro para aplicar los conocimientos adquiridos durante el estudio de la Licenciatura en Comunicación y Diseño, en relación a la semiología de la imagen al aplicar colores, formas y otros elementos en las ilustraciones de las leyendas.

11.2 Recomendaciones

11.2.1 Hacer uso de la propuesta gráfica final entregada al cliente al implementar las ilustraciones y dentro del libro, así como distribuirlo en el año 2017.

11.2.2 Ilustrar la obra completa de libros de Miguel Ángel Asturias de F&G Editores, para que todas las obras sigan una misma línea y que los lectores tengan una comprensión actual de más obras.

11.2.3 Investigar acerca de la ilustración editorial para ilustrar los personajes y escenarios para agregar un valor estético al libro.

11.2.4 Diseñar personajes al interpretar los relatos guatemaltecos para que los libros no sean olvidados, y sean posicionados en la mente del lector.

11.2.5 Leer más obras del mismo autor para comprender mejor cómo narra las historias y su contexto y comparar las obras en relación a la historia del momento en que fueron escritas.

11.2.6 Mantener contacto con conocedores de la obra, e ilustradores para tener más opiniones al momento de ilustrar leyendas.

11.2.7 Respetar el diseño de los personajes y escenarios que se plantean en este proyecto para que la obra de Miguel Ángel Asturias sea difundida y las personas se culturicen.

11.2.8 Aplicar las ciencias auxiliares que se aprendieron durante el estudio de la Licenciatura en Comunicación y Diseño, en especial la semiología de la imagen para transmitir los mensajes correctos y que el libro se comprenda fácilmente.



CAPÍTULO XII

CONOCIMIENTO GENERAL

Capítulo XII: Conocimiento general

CAPÍTULO XII
Conocimiento General

1 Comunicación

Este término aparece por primera vez en la lengua francesa en el siglo XIV y hace referencia a participar en común. Es un proceso en el que se transmiten conocimientos de un punto a otro, en el que no necesariamente tiene que haber una respuesta fónica del receptor.

2 Diseño gráfico

Comunicar por medio de expresiones visuales diferentes conceptos que previamente fueron concebidos en la mente del diseñador, al ser plasmados en papel por medio de un boceto o de manera digital, sus requerimientos mínimos son la funcionalidad y la estética.

4 Software

Programas e instrucciones que sirven para realizar tareas y dominar el comportamiento de una máquina.



3 Diseño editorial

Rama del diseño gráfico que se encarga de la diagramación, maquetación y composición de libros, revistas, periódicos, entre otros, cuyo objetivo es lograr unidad armónica, que permita expresar el mensaje del contenido con una buena aceptación por parte del receptor.

5 Semiología de la imagen

Es el estudio del signo icónico y los procesos de significación a partir de la imagen, donde esta espera transmitir información y que al mismo tiempo tenga que estar relacionada con el con el conocimiento de quien las emite.

6 Historia del arte guatemalteco

Se encuentra en las ramas del arte plástico de la pintura, la escultura y la identificación con los pasados prehispánicos culturales del territorio nacional.

8 Boceto

Es un esbozo o bosquejo que sirve para ordenar los pensamientos previo a plasmar una obra final. En la mayoría de ocasiones son rasgos muy generales de una obra, al plasmar las ideas principales que pueden ser cambiadas durante el proceso de crear el arte final.

7 Literatura hispanoamericana

Hace referencia a la literatura de los países de América cuyo idioma principal es el español. Surge en la segunda mitad del siglo XIX, sin embargo en algunos países la literatura tuvo sus comienzos desde antes.

9 Visualización gráfica

Proceso de visualizar mentalmente algo que no es visible y transmitirlo a un papel.



CAPÍTULO XIII

REFERENCIAS

Capítulo XIII: Referencias

13.1 Referencias de documentos físicos

A

Aznar, J. C. (s.f.). *El arte desde su esencia*. Madrid: Espasa-Calpe, S.A.

Asturias, M. Á. (2012). *Leyendas de Guatemala*. Guatemala : F&G Editores.

B

Bürdek, B. E. (2005). *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona:

Gustavo Gili, S.A.

F

Figueroa, C. A. (1996). *Leyendas populares de aparecidos y ánimas en pena en Guatemala*.

Guatemala: Artemis & Edinter.

G

Gómez Alonso, R. (2001). *Análisis de la imagen*. Madrid: Ediciones del Laberinto, S.L.

H

Hart, J. (2008). *Guía práctica del color para el pintor de acuarela*. Barcelona: Acanto, S.A.

J

Jennings, S., Burney-Jones, E., Cotton, B., Crook, C., Cull, P., Dawe, N., . . . Wakelin, A.

(1995.). *Guía del diseño gráfico para profesionales*. México D.F.: Trillas, S.A. de C.V.

K

Kristeva, J. (1969). *Semiotica I*. Madrid : Editorial de Seuilm.

M

Martínez-Val, J. (2004). *Comunicación en el diseño gráfico*. Madrid: Ediciones del

Laberinto, S.L.

O

Ortega, S. V., & Fabregat Barrios, S. (2005). *Morfología léxica: la formación de palabras*. Madrid: Editorial Gredos, S.A.

S

Smith, E. L. (2000). *Artes visuales en el siglo xx*. Barcelona: Edición S.L.

13.2 Referencias de documentos electrónicos**A**

Antropología. (06 de 10 de 2011). Obtenido el 6 de Agosto de 2016 de Universidad Nacional Autónoma de México:

<http://portalacademico.cch.unam.mx/materiales/al/cont/tall/tlriid/tlriid1/resumirInformacion/img/antropologia.pdf>

B

Beatrizxe. (23 de 03 de 2016). *8 programas más usados para dibujar, pintar e ilustrar digitalmente*. Obtenido el 7 de Agosto de 2016 de Beatrizxe:

<http://beatrizxe.com/es/blog-diseno-ilustracion/blog-ilustracion/los-8-programas-mas-usados-para-dibujar-pintar-ilustrar-digitalmente.html>

C

Conceptos básicos de Software. (11 de 11 de 2001). Obtenido el 6 de Agosto de 2016 de Departamento de Sistemas Informáticos y Computación:

<http://users.dsic.upv.es/asignaturas/fade/oade/download/sw.pdf>

D

De Los Santos, Y, A. (30 de 09 de 2010). *La teoría del color*. Obtenido el 7 de Agosto de 2016 de Adesign:

<https://adelossantos.files.wordpress.com/2010/10/teroria-del-color.pdf>

Diccionario de informática y tecnología. (s.f.). Obtenido el 10 de Agosto de 2016 de ALEGSA:

<http://www.alegsa.com.ar/Dic/photoshop.php>

E

El blog de la orientación laboral. (3 de agosto de 2016). Obtenido el 11 de Agosto de 2016 de

<http://elblogdelaorientacionlaboral.blogspot.com/2014/01/30-cuadernos-de-orientacion-para-el.html>

El equilibrio asimétrico. (s.f.). Obtenido el 13 de Agosto de 2016 de FotoNostra:

<http://www.fotonostra.com/grafico/equilibriosimetrico.htm>

El libro. Los libros. (28 de 05 de 2008). Obtenido el 13 de Agosto de 2016 de Universitat de Barcelona:

http://www.ub.edu/imarte/fileadmin/user_upload/PDFs/El_Llibro._Los_Libros.pdf

Etnología. (s.f.). Obtenido de Instituto Nacional de Antropología e Historia:

<http://www.enah.edu.mx/index.php/pres-etn-lic>

F

Foucault, M. (19 de 06 de 2008). *Michael Foucault, ¿Qué es un autor?* Obtenido el 6 de Agosto de 2016 de A Zofra

<https://azofra.files.wordpress.com/2012/11/que-es-un-autor-michel-foucault.pdf>

G

Garza, B. R. (04 de 12 de 2009). *Dibujo artístico - Nociones básicas*. Obtenido el 7 de Agosto de 2016 de Wikimedia Commons:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/cc/Dibujo_art%C3%ADstico_-_Nociones_b%C3%A1sicas.pdf

Ghinaglia, D. (27 de 07 de 2009). *Entre corondeles y tipos*. Obtenido el 10 de Agosto de 2016 de Universidad de Palermo:

http://www.palermo.edu/dyc/encuentro-virtual/pdf/ghinaglia_daniel.pdf

I

Ilustra. (2016). *Medios de ilustración*. Obtenido el 6 de Agosto de 2016 de Ilustra:

<https://www.ilustra.org/pin/medios-de-ilustracion/>

J

Jaramillo, L. F. (23 de 03 de 2015). *La historia como ciencia*. Obtenido el 7 de Agosto de 2016 de UAEM Redalyc:

<http://www.redalyc.org/pdf/1341/134116845005.pdf>

K

Karam, T. (s.f.). *Introducción a la semiótica de la imagen*. Obtenido el 11 de Agosto de 2016 de portalcomunicacion.com:

http://www.portalcomunicacion.com/lecciones_det.asp?id=23

L

La crítica e interpretación literaria. (s.f.). Obtenido el 10 de Agosto de 2016 de Escolares:

<http://www.escolares.net/lenguaje-y-comunicacion/critica-e-interpretacion-literaria/>

La figura. (02 de 05 de 2012). Obtenido el 13 de Agosto de 2016 de Dime Creatividad :

<https://dimecreatividad.wordpress.com/2012/05/02/la-figura/>

La semiología de la publicidaad. (s.f.). Obtenido el 10 de Agosto de 2016 de FotoNostra:

<http://www.fotonostra.com/grafico/semiologia.htm>

Las texturas. (14 de 07 de 2009). Obtenido el 11 de Agosto de 2016 de Área de dibujo:

<http://www.arededibujo.es/documentos/1-eso/1eso-texturas.pdf>

Latinoamérica, R. G. (s.f.). *El punto y la línea*. Obtenido el 13 de Agosto de 2016 de Red Gráfica Latinoamérica:

<http://redgrafica.com/El-punto-y-la-linea>

Literatura hispanoamericana. (s.f.). Obtenido el 14 de Agosto de 2016 de EcuRed:

http://www.ecured.cu/Literatura_hispanoamericana#Literatura_contempor.C3.A1nea

López, E. (02 de 04 de 2016). *La ilustración en el diseño gráfico*. Obtenido el 6 de Agosto de 2016 de Roast brief:

<http://www.roastbrief.com.mx/2016/04/la-ilustracion-en-el-diseno-grafico/>

M

Mendoza, A. T. (09 de 01 de 2014). *Hacia una definición del diseño gráfico*. Obtenido el 10 de Agosto de 2016 de Universidad autónoma de Ciudad Juárez:

<http://www.uacj.mx/IADA/DD/LDG/Documents/LECTURAS%202014/Lectura%20del%20Mes%20-%20Enero2014%20-%20Definicion%20de%20Diseno.pdf>

Mepol. (17 de 03 de 2016). *Tipos y estilos de ilustraciones*. Obtenido el 11 de Agosto de 2016 de Inksword:

<http://www.inksword.com.ar/2016/03/17/tipos-estilos-ilustraciones/>

Millares, V. (21 de 05 de 2011). *El espacio y tiempo en la narración*. Obtenido el 6 de Agosto de 2016 de Literatura y comunicación:

<http://lenguajemedia.blogspot.com/2011/05/el-espacio-y-el-tiempo-en-la-narracion.html>

Módulo 4 - Recursos educativos. (s.f.). Obtenido el 11 de Agosto de 2016 de Unstituto de tecnologías educativas:

http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/137/cd/m4_recursos_educativos/tableta_grfica.html

N

Navarro, V. (13 de 04 de 2013). *Introducción*. Obtenido el 10 de Agosto de 2016 de Técnicas de dibujo a mano alzada:

<http://caracteristicasdedibujoamanoalzada.blogspot.com/>

O

Olachea, O. (20 de 08 de 2013). *Paredro*. Obtenido de 5 diferencias entre diseño gráfico impreso y diseño web:

<http://www.paredro.com/5-diferencias-entre-diseno-grafico-impreso-y-diseno-web/>

Ongallo, C. (12 de 11 de 2012). *Manual de Comunicación*. Obtenido el 14 de Agosto de 2016 de Anacoello:

<http://www.galeon.com/anacoello/parte1lib3.pdf>

P

Personaje literario. (s.f.). Obtenido el 7 de Agosto de 2016 de Universidad Nacional Autónoma de México:

<http://portalacademico.cch.unam.mx/alumno/tlriid1/unidad4/personajesCaracter/personajeLiterario>

Piccolini, P. (26 de 03 de 2013). *Piccolini*. Obtenido el 6 de Agosto de 2016 de Coloquio Argentino de Estudios sobre el Libro y la Edición:

<http://coloquiolibroyedicion.fahce.unlp.edu.ar/actas/Piccolini.pdf>

Premio Nobel . (s.f.). Obtenido el 13 de Agosto de 2016 de El poder de la palabra:

<http://www.epdlp.com/premios.php?premio=Nobel>

Prueba de acceso a la universidad mayores de 25 años. (24 de 04 de 2008). Obtenido de Universidad del país vasco:

http://www.ehu.eus/documents/1940628/1998104/historia_arte.pdf

Q

Quintero, R. L. (13 de 03 de 2004). *La comunicación y las funciones del lenguaje*.

Obtenido el 11 de Agosto de 2016 de Contraclave:

<http://www.contraclave.es/lengua/lenlenhabla.pdf>

R

Ramírez, L. I. (s.f.). *Introducción a las computadoras*. Obtenido el 10 de Agosto de 2016 de Recinto Universitario de Mayagüez:

<http://www.uprm.edu/cti/docs/manuales/manuales-espanol/vax-vms/manuales/Intcomp.pdf>

S

Segunda parte de elementos formales del diseño. (s.f.). Obtenido el 7 de Agosto de 2016 de El rehilete:

<https://elrehilete.wordpress.com/tag/elementos-conceptuales/>

T

Tema 16. (21 de 07 de 2003). Obtenido el 6 de Agosto de 2016 de Instituto Teológico Diocesano:

http://www.itda.es/documentos/licenciatura_tema_16.pdf

Términos pintura. (s.f.). Obtenido el 13 de Agosto de 2016 de Portal de arte:

<http://www.portaldearte.cl/terminos/pintura.htm>

TTT, A. C. (27 de 03 de 2013). *Cinco ordenadores recomendados para trabajar como diseñador gráfico.* Obtenido el 11 de Agosto de 2016 de El Corte Inglés:

<http://www.tecnologiadetatu.elcorteingles.es/actualidad/cinco-ordenadores-recomendados-para-trabajar-como-disenador-grafico/>



CAPÍTULO XIV

ANEXOS

Capítulo XIV: Anexos

14.1 Tabla de requisitos

Elemento gráfico	Propósito	Técnica	Emoción
Ilustración	Facilitar la comprensión del contenido del libro con base en la interpretación del texto.	Ilustración a Mano alzada, Paint Tool Sai, Adobe Photoshop y Tablet Intuos Pro	Creatividad
Color	Ambientar al lector en los escenarios y transmitir mensajes por medio de la psicología del color.	Ilustración a Mano alzada, Paint Tool Sai, Adobe Photoshop y Tablet Intuos Pro	Armonía
Volumen	Representaciones que no sean planas y sin vida.	Ilustración a Mano alzada, Paint Tool Sai, Adobe Photoshop y Tablet Intuos Pro	Entusiasmo
Tamaño	Crear jerarquías visuales para causar un mayor impacto y contraste.	Ilustración a Mano alzada, Paint Tool Sai, Adobe Photoshop y Tablet Intuos Pro	Asombro
Equilibrio asimétrico	Hacer que los personajes tengan más peso visual y sean identificados rápidamente.	Ilustración a Mano alzada, Paint Tool Sai, Adobe Photoshop y Tablet Intuos Pro	Equilibrio
Perspectiva	Dar profundidad a los escenarios y personajes.	Ilustración a Mano alzada, Paint Tool Sai, Adobe Photoshop y Tablet Intuos Pro	Dinamismo

14.2 Instrumento de validación



Facultad de Ciencias de la Comunicación
 FACOM
 Licenciatura en Comunicación y Diseño
 Proyecto de Tesis

Nombre: _____

Profesión: _____

Puesto: _____

Experiencia en el mercado: _____

Género: F M Edad:

Perfil: Experto Cliente Grupo Objetivo

Encuesta de validación de proyecto de tesis

Ilustración de personajes y escenarios para facilitar la comprensión de la nueva edición del libro titulado Leyendas de Guatemala de Miguel Ángel Asturias. F&G Editores. Guatemala, Guatemala. 2017

Antecedentes

Durante la década de los años noventa la producción editorial guatemalteca empezó a resurgir luego del marasmo ocurrido como resultado del enfrentamiento armado interno. Surgieron nuevas editoriales, nuevos autores, nuevas librerías. A partir de enero de 2000, F&G Editores empezó a desarrollar el proyecto F&G Libros de Guatemala. F&G Editores se fundó en 1993.

Instrucciones

Tenga en cuenta el objetivo de la investigación para responder las siguientes preguntas. Marque con una x la respuesta que considere conveniente.

Parte objetiva

1. ¿Considera necesario ilustrar personajes y escenarios para facilitar la comprensión de la nueva edición del libro titulado Leyendas de Guatemala de Miguel Ángel Asturias?

Sí No

14.2 Instrumento de validación

2. ¿Considera necesario investigar acerca de la ilustración editorial para interpretar correctamente los relatos guatemaltecos?
Sí No
3. ¿Cree que es necesario recopilar información acerca del libro Leyendas de Guatemala de Miguel Ángel Asturias, así como del autor e historia del país para comprender el significado de cada leyenda?
Sí No
4. ¿Considera necesario analizar el contenido del libro para aplicar los conocimientos adquiridos durante el estudio de la Licenciatura en Comunicación y Diseño en relación a la semiología de la imagen?
Sí No

Parte semiológica

5. ¿Qué impresión le causaron las ilustraciones?
Muy creativas Creativas Poco creativas
6. ¿Los colores utilizados le parecen adecuados para cada escenario?
Muy adecuados Adecuados Nada adecuados
7. ¿Percibe las ilustraciones como planas o con volumen?
Con mucho volumen Poco volumen Planas
8. ¿Cree que el contraste personaje/escenario es adecuado?
Muy adecuado Adecuado Nada adecuado
9. ¿Lo primero que observó en las ilustraciones fueron los personajes?
En la mayoría Algunas Muy pocas
10. ¿El uso de perspectiva en los escenarios es adecuado?
Muy adecuado Adecuado Nada adecuado

14.3 Instrumento de validación

Parte operativa

11. ¿Considera la orientación vertical del libro adecuada para la lectura?

Muy adecuada Adecuada Nada adecuada

12. ¿Considera funcional el tamaño de las ilustraciones capitulares (24cm alto x 16 cm de ancho)?

Muy funcional Funcional Nada funcional

13. ¿Considera el estilo de ilustración adecuado para estudiantes de diversificado en adelante?

Muy adecuado Adecuado Nada adecuado

14. ¿Los colores le parecen saturados?

Demasiado Normal Poco saturado

Observaciones: _____

Gracias por tomar el tiempo de llenar esta encuesta. Su opinión será tomada en cuenta para la realización de dicho proyecto.

14.3 Tablas de resultados

14.2.1 Parte objetiva

Pregunta 1	Alternativa		Porcentaje	
	Sí	No	Sí	No
Cliente	1	0	3%	0%
Grupo Objetivo	30	0	81%	0%
Expertos	6	0	16%	0%
Total	37	0	100%	0%

Pregunta 2	Alternativa		Porcentaje	
	Sí	No	Sí	No
Cliente	1	0	3%	0%
Grupo Objetivo	30	0	81%	0%
Expertos	6	0	16%	0%
Total	37	0	100%	0%

Pregunta 3	Alternativa		Porcentaje	
	Sí	No	Sí	No
Cliente	0	1	0%	3%
Grupo Objetivo	30	0	81%	0%
Expertos	6	0	16%	0%
Total	36	1	97%	3%

Pregunta 4	Alternativa		Porcentaje	
	Sí	No	Sí	No
Cliente	1	0	3%	0%
Grupo Objetivo	30	0	81%	0%
Expertos	6	0	16%	0%
Total	37	0	100%	0%

14.3 Tablas de resultados

14.3.2 Parte semiológica

Pregunta 5	Alternativa			Porcentaje		
	Muy creativas	Creativas	Poco creativas	Muy creativas	Creativas	Poco creativas
Cliente	1	0	0	3%	0%	0%
Grupo Objetivo	26	4	0	70%	11%	0%
Expertos	6	0	0	16%	0%	0%
Total	33	4	0	89%	11%	0%

Pregunta 6	Alternativa			Porcentaje		
	Muy adecuados	Adecuados	Nada adecuados	Muy adecuados	Adecuados	Nada adecuados
Cliente	1	0	0	3%	0%	0%
Grupo Objetivo	26	4	0	70%	11%	0%
Expertos	5	1	0	14%	3%	0%
Total	32	5	0	86%	14%	0%

Pregunta 7	Alternativa			Porcentaje		
	Con mucho volumen	Poco volumen	Planas	Con mucho volumen	Poco volumen	Planas
Cliente	1	0	0	3%	0%	0%
Grupo Objetivo	24	2	4	65%	5%	11%
Expertos	5	1	0	14%	3%	0%
Total	30	3	4	81%	8%	11%

Pregunta 8	Alternativa			Porcentaje		
	Muy adecuado	Adecuado	Nada adecuado	Muy adecuado	Adecuado	Nada adecuado
Cliente	1	0	0	3%	0%	0%
Grupo Objetivo	21	9	0	57%	24%	0%
Expertos	5	1	0	14%	3%	0%
Total	27	10	0	73%	27%	0%

Pregunta 9	Alternativa			Porcentaje		
	En la mayoría	Algunas	Muy pocas	En la mayoría	Algunas	Muy pocas
Cliente	1	0	0	3%	0%	0%
Grupo Objetivo	25	5	0	68%	14%	0%
Expertos	6	0	0	16%	0%	0%
Total	32	5	0	86%	14%	0%

14.3 Tablas de resultados

14.3.2 Parte semiológica

Pregunta 10	Alternativa			Porcentaje		
	Muy adecuado	Adecuado	Nada adecuado	Muy adecuado	Adecuado	Nada adecuado
Cliente	1	0	0	3%	0%	0%
Grupo Objetivo	19	11	0	51%	30%	0%
Expertos	5	1	0	14%	3%	0%
Total	25	12	0	68%	32%	0%

14.3.3 Parte operativa

Pregunta 11	Alternativa			Porcentaje		
	Muy adecuada	Adecuada	Nada adecuada	Muy adecuada	Adecuada	Nada adecuada
Cliente	1	0	0	3%	0%	0%
Grupo Objetivo	25	4	1	68%	11%	3%
Expertos	6	0	0	16%	0%	0%
Total	32	4	1	86%	11%	3%

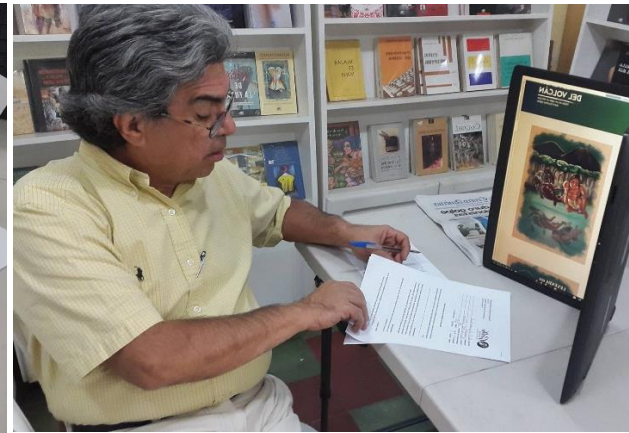
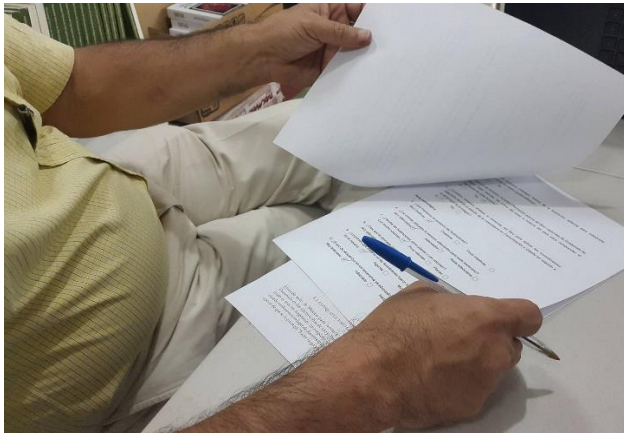
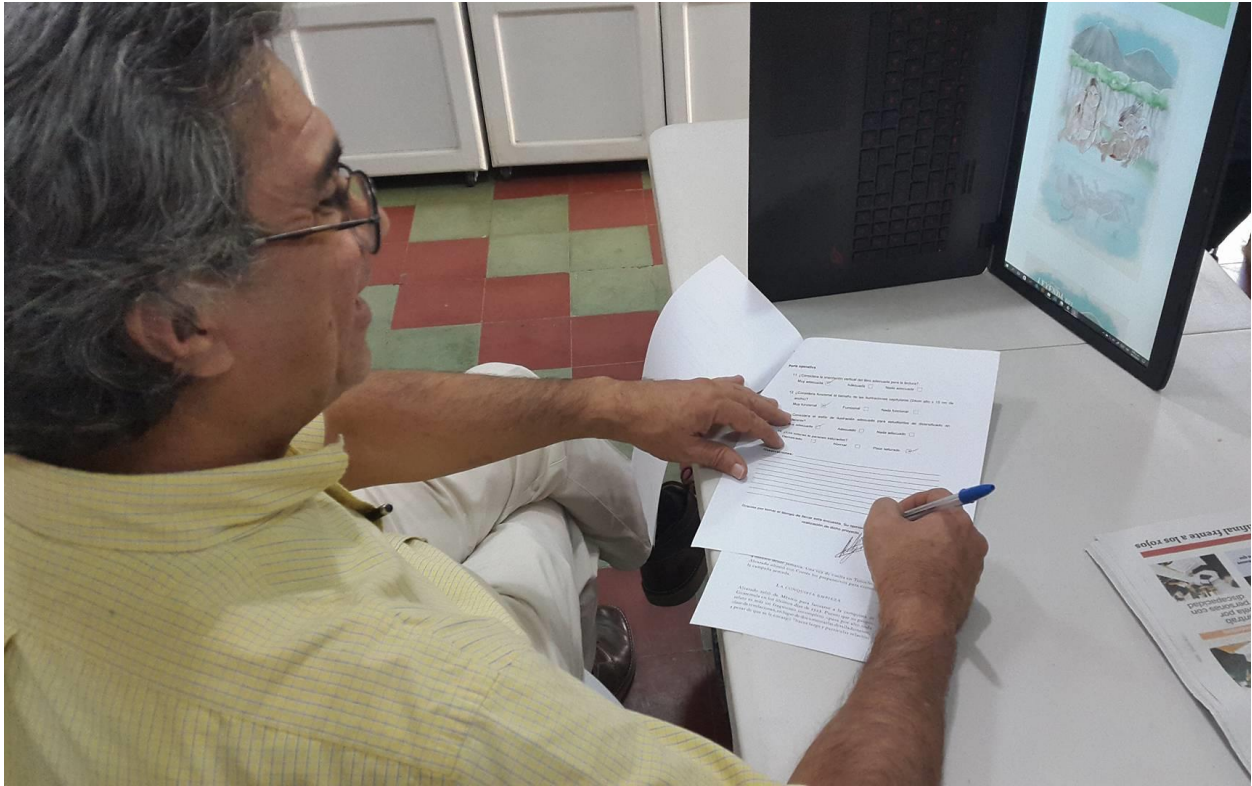
Pregunta 12	Alternativa			Porcentaje		
	Muy funcional	Funcional	Nada funcional	Muy funcional	Funcional	Nada funcional
Cliente	1	0	0	3%	0%	0%
Grupo Objetivo	24	6	0	65%	16%	0%
Expertos	6	0	0	16%	0%	0%
Total	31	6	0	84%	16%	0%

Pregunta 13	Alternativa			Porcentaje		
	Muy adecuado	Adecuado	Nada adecuado	Muy adecuado	Adecuado	Nada adecuado
Cliente	1	0	0	3%	0%	0%
Grupo Objetivo	24	6	0	65%	16%	0%
Expertos	6	0	0	16%	0%	0%
Total	31	6	0	84%	16%	0%

Pregunta 14	Alternativa			Porcentaje		
	Demasiado	Normal	Poco saturado	Demasiado	Normal	Poco saturado
Cliente	0	0	1	0%	0%	3%
Grupo Objetivo	1	28	1	3%	76%	3%
Expertos	1	5	0	3%	14%	0%
Total	2	33	2	5%	89%	5%

14.4 Fotografías de la validación

14.4.1 Muestra a: Cliente



Raúl Figueroa Sarti.

14.4 Fotografías de la validación

14.4.2 Muestra b: Expertos



Licenciado Manuel Veliz.



Licenciado Joaquín Mendoza.



Licenciado Manuel Monroy.

14.4 Fotografías de la validación

14.4.2 Muestra b: Expertos



Licenciada Wendy Franco.



Licenciado Ferne Orellana.



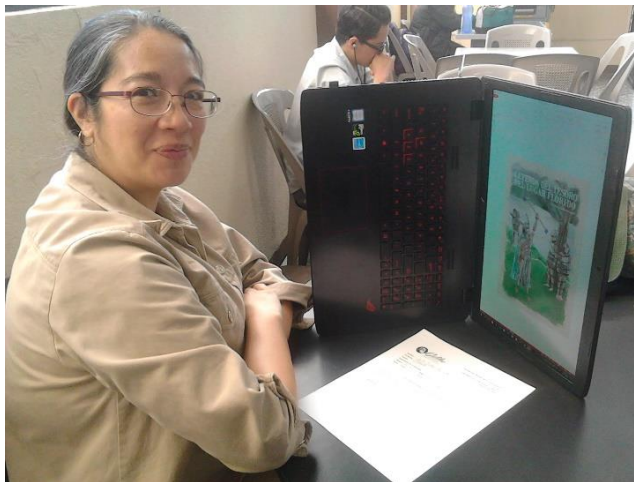
Licenciada María Félix

14.4 Fotografías de la validación

14.4.3 Muestra c: Grupo objetivo



Fredy Maldonado.



Ada Prata de Lam.



Angel Cardona.

14.4 Fotografías de la validación

14.4.3 Muestra c: Grupo objetivo



Mónica Martínez.



Andrea Gonzales.



Marco Rodríguez.

14.4 Fotografías de la validación

14.4.3 Muestra c: Grupo objetivo



Mariana Amézquita.



Anna Pérez.



Paulo Alvarado.