



INSTITUTO TECNOLÓGICO  
"CORDILLERA"

**ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

Proyecto de investigación previo a la obtención del título de  
Tecnólogo en Diseño Gráfico

**Creación y diagramación de una guía enfocada al público infantil para la visita a los museos de la Red Centro Histórico con la finalidad de generar aprendizaje y conocimientos histórico - culturales**

**Autora:** Adriana Tobar Salinas

**Tutora:** Ing. Paola Martínez

Quito, Marzo del 2015



---

## DECLARACIÓN DE AUTORIA DEL ESTUDIANTE

Declaro que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigente.

Las ideas, doctrinas, resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

---

Adriana Tobar Salinas  
C.I. 171482363-8

## CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS PROPIEDAD INTELECTUAL

---

CREACIÓN Y DIAGRAMACIÓN DE UNA GUÍA ENFOCADA AL PÚBLICO INFANTIL PARA LA VISITA A LOS MUSEOS DE LA RED CENTRO HISTÓRICO CON LA FINALIDAD DE GENERAR APRENDIZAJE Y CONOCIMIENTOS HISTÓRICO - CULTURALES

Comparecen a la celebración del presente contrato de cesión y transferencia de derechos de propiedad intelectual, por una parte, la estudiante TOBAR SALINAS BEATRIZ ADRIANA, por sus propios y personales derechos, a quien en lo posterior se le denominará el "CEDENTE"; y, por otra parte, el INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO CORDILLERA, representado por su Rector el Ingeniero Ernesto Flores Córdova, a quien en lo posterior se lo denominará el "CESIONARIO". Los comparecientes son mayores de edad, domiciliados en esta ciudad de Quito Distrito Metropolitano, hábiles y capaces para contraer derechos y obligaciones, quienes acuerdan al tenor de las siguientes cláusulas:

**PRIMERA: ANTECEDENTE.-** a) El Cedente dentro del pensum de estudio en la Carrera de Diseño Gráfico que imparte el Instituto Superior Tecnológico Cordillera, y con el objeto de obtener el título de Tecnólogo Diseño Gráfico, la estudiante participa en el proyecto de grado denominado "CREACIÓN Y DIAGRAMACIÓN DE UNA GUÍA ENFOCADA AL PÚBLICO INFANTIL PARA LA VISITA A LOS MUSEOS DE LA RED CENTRO HISTÓRICO CON LA FINALIDAD DE GENERAR APRENDIZAJE Y CONOCIMIENTOS HISTÓRICO - CULTURALES", el cual incluye la creación de una guía informativa de museos, por lo que se ha realizado una investigación histórica para poder realizar los textos infantiles. b) Por iniciativa y responsabilidad del Instituto Superior Tecnológico Cordillera se desarrolla la creación e ilustración de personajes representativos de los museos de la ciudad, motivo por el cual se regula de forma clara la cesión de los derechos de autor que genera la obra literaria y que es producto del proyecto de grado, el mismo que culminado es de plena aplicación técnica, administrativa y de reproducción.

**SEGUNDA: CESIÓN Y TRANSFERENCIA.-** Con el antecedente indicado, el Cedente libre y voluntariamente cede y transfiere de manera perpetua y gratuita todos los derechos patrimoniales de la Guía Infantil de Museos, descrito en la cláusula anterior a favor del Cesionario, sin reservarse para sí ningún privilegio especial (código fuente, código objeto, diagramas de flujo, planos, manuales de uso,

etc.). El Cesionario podrá explotar la Guía Infantil de Museos por cualquier medio o procedimiento tal cual lo establece el Artículo 20 de la Ley de Propiedad Intelectual, esto es, realizar, autorizar o prohibir, entre otros: a) La reproducción de la Guía Infantil de Museos por cualquier forma o procedimiento; b) La comunicación pública del software; c) La distribución pública de ejemplares o copias, la comercialización, arrendamiento o alquiler de la Guía Infantil de Museos; d) Cualquier transformación o modificación de la Guía Infantil de Museos; e) La protección y registro en el IEPI de la Guía Infantil de Museos a nombre del Cesionario; f) Ejercer la protección jurídica de la Guía Infantil de Museos; g) Los demás derechos establecidos en la Ley de Propiedad Intelectual y otros cuerpos legales que normen sobre la cesión de derechos de autor y derechos patrimoniales.

**TERCERA: OBLIGACIÓN DEL CEDENTE.-** El cedente no podrá transferir a ningún tercero los derechos que conforman la estructura, secuencia y organización del programa de ordenador que es objeto del presente contrato, como tampoco emplearlo o utilizarlo a título personal, ya que siempre se deberá guardar la exclusividad de la Guía Infantil de Museos a favor del Cesionario.

**CUARTA: CUANTÍA.-** La cesión objeto del presente contrato, se realiza a título gratuito y por ende el Cesionario ni sus administradores deben cancelar valor alguno o regalías por este contrato y por los derechos que se derivan del mismo.

**QUINTA: PLAZO.-** La vigencia del presente contrato es indefinida.

**SEXTA: DOMICILIO, JURISDICCIÓN Y COMPETENCIA.-** Las partes fijan como su domicilio la ciudad de Quito. Toda controversia o diferencia derivada de éste, será resuelta directamente entre las partes y, si esto no fuere factible, se solicitará la asistencia de instituciones de un Mediador del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito. En el evento que el conflicto no fuere resuelto mediante este procedimiento, en el plazo de diez días calendario desde su inicio, pudiendo prorrogarse por mutuo acuerdo este plazo, las partes someterán sus controversias a la resolución de un árbitro, que se sujetará a lo dispuesto en la

Ley de Arbitraje y Mediación, al Reglamento del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de comercio de Quito, y a las siguientes normas: a) El árbitro será seleccionado conforme a lo establecido en la Ley de Arbitraje y Mediación; b) Las partes renuncian a la jurisdicción ordinaria, se obligan a acatar el laudo arbitral y se comprometen a no interponer ningún tipo de recurso en contra del laudo arbitral; c) Para la ejecución de medidas cautelares, el árbitro está facultado para solicitar el auxilio de los funcionarios públicos, judiciales, policiales y administrativos, sin que sea necesario recurrir a juez ordinario alguno; d) El procedimiento será confidencial y en derecho; e) El lugar de arbitraje serán las instalaciones del centro de arbitraje y mediación de la Cámara de Comercio de Quito; f) El idioma del arbitraje será el español; y, g) La reconvencción, caso de haberla, seguirá los mismos procedimientos antes indicados para el juicio principal.

**SÉPTIMA: ACEPTACIÓN.-** Las partes contratantes aceptan el contenido del presente contrato, por ser hecho en seguridad de sus respectivos intereses.

En aceptación firman a los 23 días del mes de Marzo del dos mil quince.

f) .....

C.C. N° 171482363-8

**CEDENTE**

f) .....

Instituto Tecnológico Superior Cordillera

**CESIONARIO**

## AGRADECIMIENTO

CREACIÓN Y DIAGRAMACIÓN DE UNA GUÍA ENFOCADA AL PÚBLICO INFANTIL PARA LA VISITA A LOS MUSEOS DE LA RED CENTRO HISTÓRICO CON LA FINALIDAD DE GENERAR APRENDIZAJE Y CONOCIMIENTOS HISTÓRICO - CULTURALES

---

En el presente proyecto quiero agradecerte a ti Diosito por bendecirme para llegar hasta donde he llegado, porque solo tú hiciste realidad mi sueño anhelado.

También quiero expresar mi sincero y especial agradecimiento a mis queridas maestras, mis tutoras la Ing. Paola Martínez y la Ing. Raquel Andrade por ser los dos pilares fundamentales en el desarrollo de mi tesis porque sin su ayuda, colaboración y prestas siempre a ayudarme cuantas veces las necesité, este proyecto no sería hoy una realidad.

De igual manera quiero agradecer a toda la Escuela de Diseño Gráfico por abrirme sus puertas y formarme en la carrera más hermosa que pude aprender; un especial agradecimiento a todos mis maestros por brindarme sus conocimientos y aunque habían veces en que fallaba, ellos siempre estuvieron ahí para ayudarme a sobresalir y llegar a la meta que ahora con esfuerzo y sacrificio la estoy cumpliendo y; a todos mis amigos y compañeros con quienes a lo largo de estos 6 semestres compartí tantas aventuras, diversiones, paseos, alegrías y tristezas que se quedarán grabadas por siempre en mi corazón.

A la Ing. Lizeth Guerrero por su gran apertura, colaboración, experiencia y confianza que tuve de su parte. Su visión crítica de muchos aspectos cotidianos de la vida, la rectitud que siempre admire en su profesión como docente, por sus sabios consejos y en especial por compartir conmigo su amor por los animales.

A todos un Dios les pague..!!  
Adriana.



---

## DEDICATORIA

Este proyecto va dedicado enteramente a mi Mamita “papi”; pues ella es, ha sido y será la base fundamental de mi vida, la palabra de aliento y motivación que todos los días me brinda, para que yo sea una persona de bien en lo personal y en lo profesional. Mi Mamita es mi todo y solo en sus brazos me sentiré protegida y segura.

A mis amados hermanos Alex y Belén quienes son también mi motivación constante para seguir cumpliendo mis metas; a toda mi hermosa familia les ofrezco este trabajo que con esfuerzo y dedicación lo realice para seguir con su apoyo enfrentando los retos que a diario me pone la vida.

Finalmente esta dedicatoria va dirigida a mis tres hijos Pinky, Perlita y Pitufito (+), pues parte de mi trabajo en diseño gráfico estará dedicado a una campaña en defensa y protección de los animales...

Adriana.



---

## ÍNDICE GENERAL

Portada	
Caratula	
Declaración de aprobación tutor y lector	
<b>DECLARACIÓN DE AUTORIA DEL ESTUDIANTE.....</b>	<b>i</b>
CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS PROPIEDAD INTELECTUAL.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
ÍNDICE GENERAL.....	vii
ÍNDICE TABLAS.....	xi
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xii
ÍNDICE DE IMÁGENES.....	xii
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xiv
RESUMEN EJECUTIVO.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
INTRODUCCIÓN.....	xvii
<b>CAPITULO I.....</b>	<b>1</b>
Antecedentes.....	1
1.01 Contexto.....	1
1.02 Justificación.....	3
1.03 Definición del Problema Central Matriz T.....	5
<b>CAPITULO II.....</b>	<b>6</b>
Análisis de Involucrados .....	6
2.01 Mapeo de Involucrados .....	6
2.02 Matriz de Análisis y Selección con los Involucrados.....	7
<b>CAPÍTULO III.....</b>	<b>9</b>
Problemas y Objetivos.....	9
3.01 Árbol de Problemas.....	9
3.02 Árbol de Objetivos.....	10

---

<b>CAPÍTULO IV.....</b>	<b>11</b>
De Análisis de Alternativas.....	11
4.01 Matriz de Análisis de alternativas e identificación de acciones.....	11
4.01.01 Tamaño del Proyecto .....	12
4.01.02 Localización del Proyecto.....	12
4.01.03 Análisis Ambiental.....	14
4.02 Matriz de Análisis de impacto de los objetivos.....	15
4.03 Diagrama de Estrategias .....	16
4.03 Diagrama de Estrategias .....	16
4.03 Diagrama de Estrategias.....	16
4.04 Construcción de la Matriz del Marco Lógico.....	16
4.04.01 Revisión de los criterios para los indicadores.....	17
4.04.02 Selección de los indicadores .....	19
4.04.03 Medios de Verificación.....	21
4.04.04 Supuestos.....	23
4.04.05 Matriz de Marco Lógico.....	25
<b>CAPÍTULO V .....</b>	<b>27</b>
La Propuesta .....	27
5.01 Antecedentes de la herramienta del perfil de la propuesta.....	27
Conceptos sobre diseño editorial.....	27
5.01.01 Diseño Editorial.....	27
5.01.02 Producto.....	27
5.01.03 Medios.....	27
5.01.04 Partes del diseño editorial.....	29
5.01.05 Secciones y partes de una publicación.....	29
5.01.06 Diferencias de estilos contenidos y estructuras.....	31
5.01.07 La estructura del diseño y los elementos.....	32

---

---

5.01.07.01	La Retícula.....	32
5.01.07.02	Elementos Editoriales.....	32
5.01.07.03	El Titular.....	33
5.01.07.04	El Cuerpo de texto.....	34
5.01.07.05	Pie de Foto.....	34
5.01.07.06	Fotografía e Ilustración .....	35
5.01.07.07	El Logotipo.....	36
5.01.07.08	Espacios en blanco.....	36
5.01.09	Secciones y partes de las publicaciones.....	37
5.01.09.01	Exterior del libro.....	37
5.01.09.02	El interior del libro puede constar de.....	39
5.01.09.03	Establecer los márgenes.....	41
5.01.10	La elección tipográfica.....	42
5.01.11	Formatos en Diseño Editorial.....	43
5.01.12	Filetes y Capitulares.....	45
5.02	Descripción de la Herramienta.....	46
5.03	Adobe Illustrator (Ai) .....	47
5.04	Adobe Photoshop (Ps) .....	47
5.05	Formulación del Proceso de Aplicación.....	48
5.05.01	Planificación.....	49
5.05.01.01	Propósito del Proyecto.....	49
5.05.01.02	Tipo de Publicación .....	49
5.05.01.03	Temática.....	49
5.05.01.04	Formato.....	50
5.05.01.05	Número de Páginas.....	50
5.05.01.06	Mapa de Contenido.....	50
5.05.01.07	Índice de imágenes.....	51
5.05.01.08	Estilos.....	54
5.05.01.09	Página Máster o Retículas.....	55
5.05.01.10	Diagramación.....	55
5.05.01.11	Imagen Corporativa.....	58
5.05.01.12	Diseño de Portada.....	59
5.05.01.13	Maquetación.....	60
5.05.01.14	Pre – Prensa .....	62

---



---

5.05.01.15 Prensa.....	62
5.05.01.16 Post – Prensa.....	63
5.05.01.17 Marketing y Distribución.....	64
<b>CAPÍTULO VI.....</b>	<b>65</b>
ASPECTOS ADMINISTRATIVOS.....	65
6.01 RECURSOS.....	65
6.01.01 Técnicos - Tecnológicos.....	65
6.01.02 Humanos.....	66
6.01.03 Económicos.....	67
6.02 PRESUPUESTO.....	67
6.02.01 Gastos Operativos.....	67
6.02.02 Aplicación del Proyecto.....	68
6.03 CRONOGRAMA.....	68
<b>CAPÍTULO VII.....</b>	<b>69</b>
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	69
7.01 Conclusiones.....	69
7.02 Recomendaciones.....	71
7.03 BIBLIOGRAFÍA.....	72
7.04 NETGRAFÍA.....	73
7.05 ANEXOS.....	74

---

## ÍNDICE DE TABLAS

**Tabla N° 1**

Matriz de Fuerzas T..... 5

**Tabla N° 2**

Matriz de Análisis y Selección con los Involucrados ..... 8

**Tabla N° 3**

Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivo..... 15

**Tabla N° 4**

Matriz de Marco Lógico ..... 17

**Tabla N° 5**

Matriz de Selección de Indicadores ..... 19

**Tabla N° 6**

Matriz de Medios de Verificación ..... 21

**Tabla N° 7**

Matriz de Supuestos..... 23

**Tabla N° 8**

Matriz de Marco Lógico ..... 25

**Tabla N° 9**

Marketing y Difusión ..... 64

**Tabla N° 10**

Aporte de la sociedad al desarrollo del proyecto ..... 66

**Tabla N° 11**

Presupuesto ..... 67

**Tabla N° 12**

Cronograma ..... 68

---

## ÍNDICE DE FIGURAS

### **Figura N° 1**

Mapeo de Involucrados..... 6

### **Figura N° 2**

Árbol de Problemas..... 9

### **Figura N° 3**

Árbol de Objetivos..... 10

### **Figura N° 4**

Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones..... 11

### **Figura N° 5**

Diagrama de Estrategias..... 16

### **Figura N° 6**

Mapa de Contenido..... 50

---

## ÍNDICE DE IMÁGENES

<b>Gráfico N° 1</b> Mapa de localización de Museos y Centros Culturales de Centro Histórico de Quito .....	13
<b>Gráfico N° 2</b> Diseño de márgenes y retículas .....	44
<b>Gráfico N° 3</b> Hoja Museo Manuela Sáenz.....	55
<b>Gráfico N° 4</b> Hoja Museo Casa de Sucre .....	55
<b>Gráfico N° 5</b> Hoja Museo Templo de la Patria .....	55
<b>Gráfico N° 6</b> Hoja Museo Franciscano.....	55
<b>Gráfico N° 7</b> Hoja Museo de la Ciudad .....	56
<b>Gráfico N° 8</b> Hoja Museo del Carmen Alto .....	56
<b>Gráfico N° 9</b> Hoja Museo del Padre Almeida.....	56
<b>Gráfico N° 10</b> Hoja Museo del Ferrocarril .....	56
<b>Gráfico N° 11</b> Hoja Museo Palacio de Carondelet .....	57
<b>Gráfico N° 12</b> Hoja Museo del Panecillo.....	57
<b>Gráfico N° 13</b> Hoja / Hoja rompecabezas .....	57
<b>Gráfico N° 14</b> Boceto digital.....	59
<b>Gráfico N° 15</b> Diseño final de la Portada.....	59
<b>Gráfico N° 16</b> Diseño de Retícula Sencilla o base .....	61
<b>Gráfico N° 17</b> Diseño de Retícula de dos columnas.....	62
<b>Gráfico N° 18</b> Diseño del Armado .....	63
<b>Gráfico N° 19</b> Diseño de Retícula de dos columnas.....	62

---

## ÍNDICE DE ANEXOS

<b>Anexo N° 1</b> Diseño de la encuesta.....	74
<b>Anexo N° 2</b> Boceto de la Virgen del Panecillo .....	75
<b>Anexo N° 3</b> Boceto de un Obispo.....	75
<b>Anexo N° 4</b> Boceto de Eloy Alfaro.....	76
<b>Anexo N° 5</b> Boceto de Vicente Rocafuerte .....	76
<b>Anexo N° 6</b> Boceto de Mariana de Jesús.....	77
<b>Anexo N° 7</b> Boceto de la Princesa Toa.....	77
<b>Anexo N° 8</b> Boceto de un doctor.....	78
<b>Anexo N° 9</b> Boceto de Eugenio Espejo.....	78
<b>Anexo N° 10</b> Boceto del Barón Héctor de Carondelet .....	79
<b>Anexo N° 11</b> Boceto del Padre Almeida.....	79
<b>Anexo N° 12</b> Boceto de Fray Pedro Gocial.....	80
<b>Anexo N° 13</b> Boceto de Fray Jodoco Ricke.....	80
<b>Anexo N° 14</b> Boceto de Archer Harman.....	81
<b>Anexo N° 15</b> Boceto de Agustín de la Herrán Matorras.....	81
<b>Anexo N° 16</b> Boceto de Manuela Sáenz (uniformada) .....	82
<b>Anexo N° 14</b> Boceto de Manuela Sáenz (vestido) .....	82

---

## RESUMEN EJECUTIVO

La realización de este proyecto de tesis se desarrolla con la información histórica de los museos de la Red del Centro Histórico del Distrito Metropolitano de Quito y, el propósito principal es promover en los niños y niñas la lectura, el aprendizaje y conocimiento de los hechos históricos del país de forma entretenida, a través de los personajes representativos de estos contenedores y que a la vez puedan recrear en su imaginación las narraciones de esta guía.

En el proceso de elaboración de este proyecto, el problema principal fue no encontrar información infantil impresa sobre museos, motivo por el que grupo objetivo de estudio no se interesaba en conocer instituciones de tipo cultural y museístico; por esta razón la elaboración de la guía infantil de museos con un nuevo diseño interesante y atractivo y que les sirva de herramienta de apoyo para su educación, surgió por el interés de instruir a los niños y niñas y generar más visitas en los mismos.

Por estas claras razones el desarrollo de este proyecto es un aporte en beneficio a la sociedad infantil y para que futuras generaciones vivan un nuevo tipo de formación educativa desde su propia perspectiva y mantengan siempre en mente los fuertes cimientos de sus raíces y la identidad cultural de la cual provienen.

---

## ABSTRACT

The realization of this Project develops with the information about the Museums Historic Center of the Quito's city and the main purpose is boost the reading in the childrens, the learning and knowledge of the Ecuador's history of the more entertaining form, through of the most important characters of the museums, the children can imagine the story of this guide.

In the process of elaboration of this project, the main problem was that the children visit the museums and they do not find the infantile information about museums and cultural centers and for this reason the children do not have any motive for to know those institutions, but this project have many interest in create a Infantile guide of Museums with a new and attractive design and the most important is that the guide be an implement for the education of the kids.

For this main reasons the develops of this project is a contribution in benefice the infantile society and future generations and of this mode keep very strong our national identity.

---

## INTRODUCCIÓN

El proyecto de creación de una Guía Infantil de Museos está formado por una serie de historias e ilustraciones creativas a la altura de nuestros niños y niñas, con el fin de divertirlos e involucrarlos con la lectura y la parte histórica del Ecuador desde temprana edad.

Esta guía de museos a desarrollarse es de tipo informativa, cultural y turística; con el interés de ayudar a los niños y niñas a orientarse y conocer la información de un museo y centro cultural; por eso nuestra experiencia diaria se basa en la búsqueda de nuevos pretextos en los que se pueda hacer brotar la fantasía en los niños y niñas y que se transforme en un motivo para conocer y visitar los museos y centros culturales que tiene para ofrecer el país.

Esta Guía Infantil de Museos complementará la información con un personaje representativo de cada contenedor y, este será la base para que los niños y niñas puedan realizar su recorrido histórico, cultural y turístico y será el instrumento que les permitirá contar a las nuevas generaciones la interpretación que ellos le dan a su cultura.

---

## CAPÍTULO I

### ANTECEDENTES

#### 1.01 CONTEXTO

La creación e historia de un museo es una notable síntesis del trabajo artístico, el gusto por conservarlo y el placer que brinda su contemplación. Ya en tiempos antiguos existió la costumbre de almacenar objetos artesanales, los griegos reunían en sótanos o edificios especiales los objetos votivos entregados por los fieles a sus templos. Los romanos exhibían estas piezas en lugares públicos, hasta que alguien propuso reunir en un solo edificio las obras de arte desperdigadas por las villas. Así nació el museo, que como organización gubernamental se remonta al año 1753 al crearse el British Museum.

La creación o aparición de un museo, solo pudo darse por la innata tendencia del hombre a coleccionar cosas, que en un principio le fueron de utilidad, que en su lucha por la supervivencia, y que posteriormente representaron la calidad o status económico y social en el medio en el cual desarrollaban sus actividades. Dada la importancia primordial y básica que tienen los museos para los profesionales que se relacionan en esta rama, el ICOM establece la definición de Museo como:

"El museo es una institución permanente sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierto al público que realiza investigaciones concernientes a los testimonios materiales e inmateriales del hombre y su

---

entorno, los adquiere, los conserva, los preserva, los comunica y principalmente los exhibe con fines de estudio, educación y deleite". (Madrid, 1986)

La experiencia ha demostrado con el pasar del tiempo que el conocimiento de la historia, costumbres, folklore de un pueblo debe ser inculcado y enseñado desde temprana edad, es por ello que en la actualidad y en casi todos los países del mundo se da mucha importancia a los espacios lúdicos en los museos, sitios donde los niños aprenden de lo que ahí se expone con la aplicación de juegos, experiencias y expresiones propias que son expuestas mediante dibujos, redacciones y muchas veces hasta reacciones y preguntas de lo que allí encontraron.

De allí la necesidad de la creación de una guía infantil de museos, donde en forma clara y comprensible deben expresarse los conceptos básicos, los objetivos y la temática del contenedor que van a visitar los niños. En la actualidad los museos se van convirtiendo cada vez más en una parte fundamental de la sociedad, porque a través de ellos se tiene un claro reflejo de quienes somos, a dónde vamos y sobretodo la historia de los pueblos que están cada día más cerca por la imposición de la tecnología que acorta las distancias.

Con lo expuesto en párrafos anteriores, se llegó nuevamente a ver otra de las necesidades que se presentan en estos espacios y es la de tener también mediadores

---

especializados en el trabajo con niños en la aplicación de metodología lúdica, con el fin de que los niños puedan comprender, el museo pueda comunicar de una forma más clara su historia y de esta forma en un espacio de feedback cumplan con su objetivo.

## 1.02 JUSTIFICACIÓN

Los medios de comunicación van creando permanentemente más interrogantes sobre diferentes aspectos en las niñas y niños, respuestas que ellos buscan hábidamente en los espacios que la sociedad y los gobiernos van creando para satisfacer estas inquietudes, uno de ellos son los museos. En este contexto se ha visto la necesidad de contar con guías comprensibles, así como con material lúdico asimilable por los niños de las diferentes edades que visitan los contenedores museológicos.

En este caso la propuesta, es crear una Guía Infantil de Museos, la misma que será elaborada con la metodología de la narración, hecha por un personaje que se identifique con el museo que se visita, por ejemplo el Museo Casa de Sucre con su personaje principal, los claustros de San Francisco, El Carmen Alto, San Diego con uno de los clérigos de estas comunidades que contará la historia, leyendas y tradiciones del monasterio que se visita. Por todo ello, el proyecto de creación y diagramación de una guía enfocada al público infantil para la visita a los museos de

---

la Red Centro Histórico, pretende plantear un modo fácil de aprendizaje, un diseño sencillo pero dinámico y atractivo, que facilite principalmente que las niñas y niños puedan localizar un museo, además de conocer parte de su historia y con esto se motiven a instruirse más sobre el mismo.

En la diagramación de la guía de museos, la metodología estará basada en métodos didácticos y de fácil comprensión, haciéndola más interesante a la hora de plantear un medio de enseñanza de modo constructivista, a la vez que las niñas y niños utilizan su imaginación para asociar al museo que visiten con el personaje y su historia, y de esa manera generar una fácil enseñanza y conocimientos sencillos. Los museos son sitios de aprendizaje y recuperación de la memoria histórica que permiten interactuar con los objetos a través de los sentidos para generar conocimientos y deleite en los visitantes, especialmente en los niños y niñas sobre los hechos y sus personajes históricos de nuestra Patria.

### 1.03 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA CENTRAL (MATRIZ T)

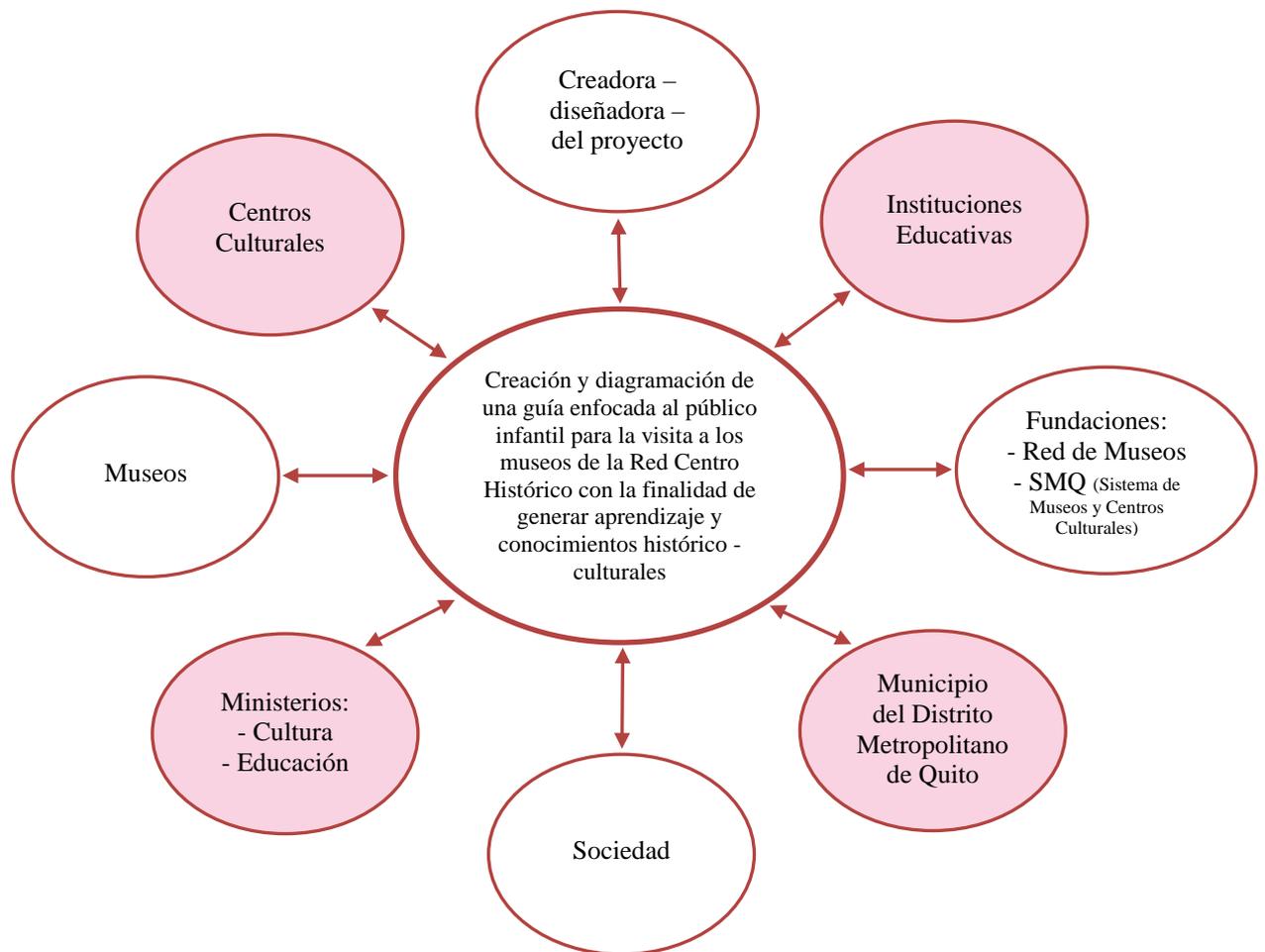
Situación Empeorada	Situación Actual				Situación Mejorada
Despreocupación por difusión cultural para público infantil.	Niñas y niños no encuentran propuestas infantiles en los informativos de los museos de la ciudad.				Niñas y niños conocen y viven nuevas experiencias con la creación de la guía de museos.
Fuerzas impulsadoras	I	PC	I	PC	Fuerzas Bloqueadoras
Apoyo en el desarrollo educativo en los museos de la ciudad.	3	4	4	3	Limitados recursos económicos en el área educativa y didáctica de los museos.
Programas de aprendizaje históricos, culturales, científicos, sociales, naturales, entre otros en museos de la ciudad.	4	5	3	1	Inadecuada aplicación de recursos educativos en los museos de la ciudad.
Programas de vinculación social y comunitaria.	2	4	4	2	Desinterés de la sociedad en acudir a los museos con sus hijos.
Desarrollo de programas educativos de acuerdo a la nueva tecnología y didáctica de estudio en los museos.	3	4	4	3	Escaso interés por parte de las instituciones educativas en visitar los museos de la ciudad.
Participación activa de fundaciones como la Red de Museos y el SIMMIYCC.	2	4	4	2	Poca inversión económica en programas y proyectos con fines educativos y museables.

**Tabla N° 1:** Matriz de Fuerzas T  
**Elaborado por:** Adriana Tobar Salinas

## CAPÍTULO II

### ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS

#### 2.01 MAPEO DE INVOLUCRADOS



**Figura N° 1:** Mapeo de Involucrados  
**Elaborado por:** Adriana Tobar Salinas

## 2.02 MATRIZ DE ANÁLISIS Y SELECCIÓN CON LOS INVOLUCRADOS

Actores Involucrados	Interés sobre el problema	Problemas percibidos	Recursos, mandatos y capacidades	Interés sobre el proyecto	Conflictos potenciales
Investigadora del proyecto	Diagramación de la guía infantil de museos, para conocimiento e interés de los niños.	- Desconocimiento de los niños por los museos del Centro Histórico. - No se ha diseñado material infantil	- Recursos Tecnológicos y su paquete informático - Recursos Logísticos - Talento Humano - Recursos Económicos - Creatividad	Diseñar la guía de museos como material didáctico y conocimiento de su historia de una manera educativa y lúdica para los niños y niñas.	No Existe información enfocada a los niños.
Instituciones Educativas	Complementar el aprendizaje, impartido en clase través de la guía infantil de museos se pueda.	Información oral y escrita en los museos del centro histórico no está enfocada al público infantil.	- Recursos Tecnológicos y su paquete informático - Talento Humano	Crear la guía de museos para complemento de estudio en las instituciones educativas.	Manejo inadecuado de conocimientos históricos tradicionales versus la aplicación de estrategias gráficas.
Fundaciones: - Red de Museos - SMQ	Facilitar una herramienta gráfica e informativa de museos donde se desarrollen actividades orientadas para los niños.	Poco interés que tienen los niños por conocer los museos del centro histórico.	- Recursos Tecnológicos y su paquete informático - Recursos Económicos - Talento Humano	Considerar la visita a un museo y centro cultural como una experiencia divertida, con la creación de la guía infantil.	Falta de recursos económicos para su reproducción
Municipio del Distrito Metropolitano de Quito	Promover la creación de material impreso de carácter infantil para la Red de museos, colectivos e instituciones culturales.	Poca capacidad creativa y transformadora del personal de los museos y centros culturales.	- Recursos Tecnológicos y su paquete informático - Recursos Logísticos - Talento Humano	Fortalecer el aprendizaje en museos y centros culturales con nuevas experiencias ofertadas en la guía al público infantil.	Desinterés por parte del personal de museos y centros culturales.
Sociedad	Obtener una herramienta didáctica para los niños y niñas que les sirva como orientación e interés sobre los museos de la ciudad.	Desconocimiento sobre la creación de la guía infantil de museos	- Recursos Tecnológicos y su paquete informático - Recursos Logísticos - Talento Humano	Contar con material didáctico e informativo para los niños y niñas	Bajo nivel de información
Ministerios: - Cultura - Educación	Perfeccionar el método de orientación y aprendizaje infantil en los museos.	- Educación tradicional - Recursos insuficientes	- Recursos Tecnológicos y su paquete informático - Talento Humano	Promover conocimientos de educación histórico y cultural en museos a través de la guía infantil.	Desinterés al distribuir la guía de museos en instituciones educativas de nivel primario.

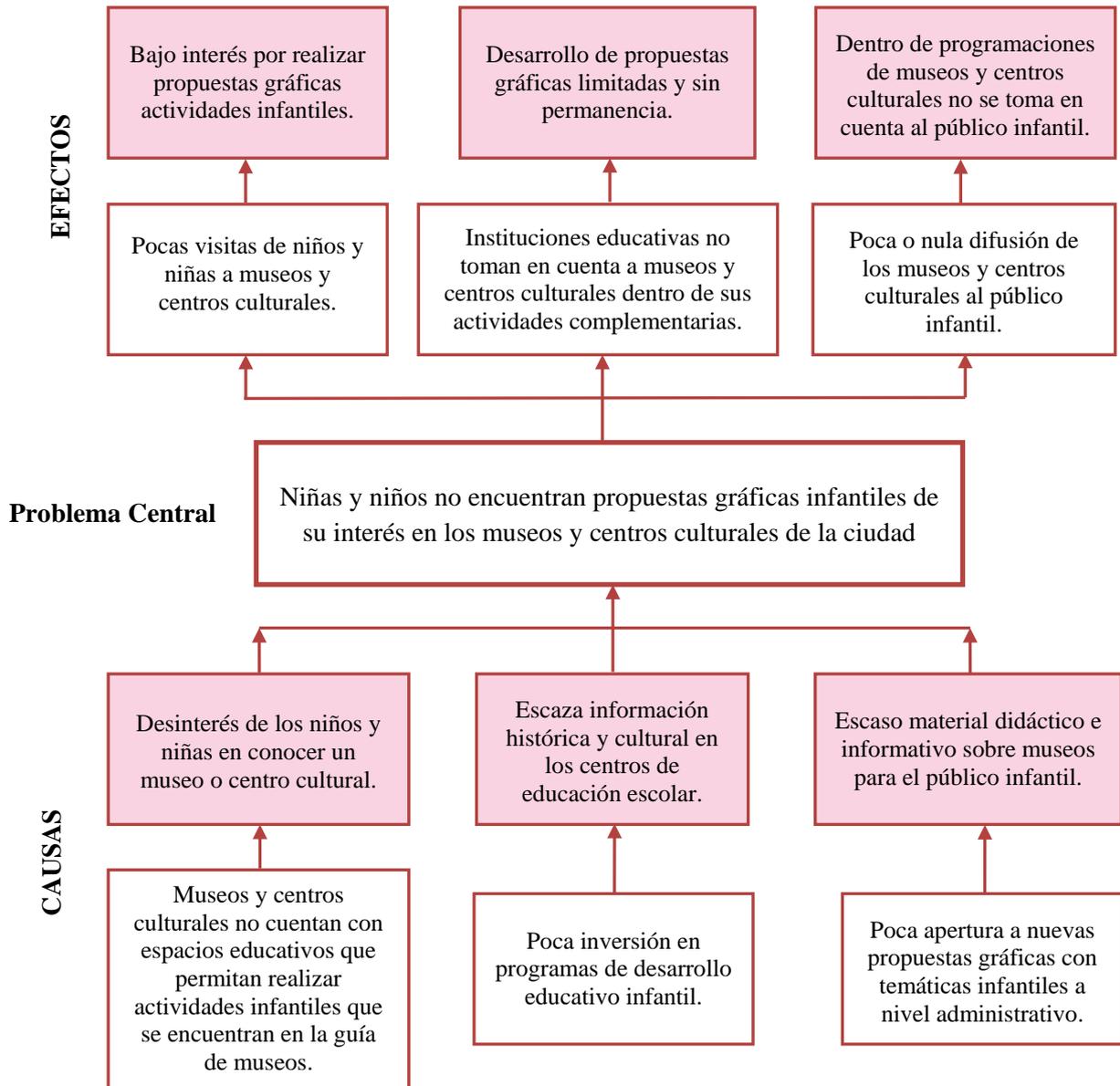
Museos	Complementar la educación infantil en museos y centros culturales, con la aplicación de nuevas alternativas que sean de interés para los niños y niñas en su visita a un museo.	Desvaloración de los espacios, como museos y centros culturales por parte de los niños y jóvenes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recursos Tecnológicos y su paquete informático</li> <li>- Recursos Logísticos</li> <li>- Talento Humano</li> <li>- Recursos Económicos</li> </ul>	Proporcionar una guía infantil donde encontrarán la información necesaria para disfrutar de la oferta cultural y todos los beneficios que se obtienen al visitar museos y centros culturales.	Despreocupación en la difusión cultural para público infantil.
Centros Culturales	Complementar la educación infantil en el ámbito cultural de la ciudad.	Desconocimiento de la cultura y sus diversidades por parte de los niños y jóvenes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recursos Tecnológicos y su paquete informático</li> <li>- Recursos Logísticos</li> <li>- Talento Humano</li> <li>- Recursos Económicos</li> </ul>	Fortalecer el saber de las personas, comunidades, instituciones educativas, sobretodo en los niños y niñas para generar un mayor nivel cultural.	Poco desarrollo de trabajo en la elaboración de informativos impresos y guías de museos por parte de los centros culturales.

**Tabla N° 2:** Matriz de Análisis y Selección con los Involucrados  
**Elaborado por:** Adriana Tobar Salinas

### CAPÍTULO III

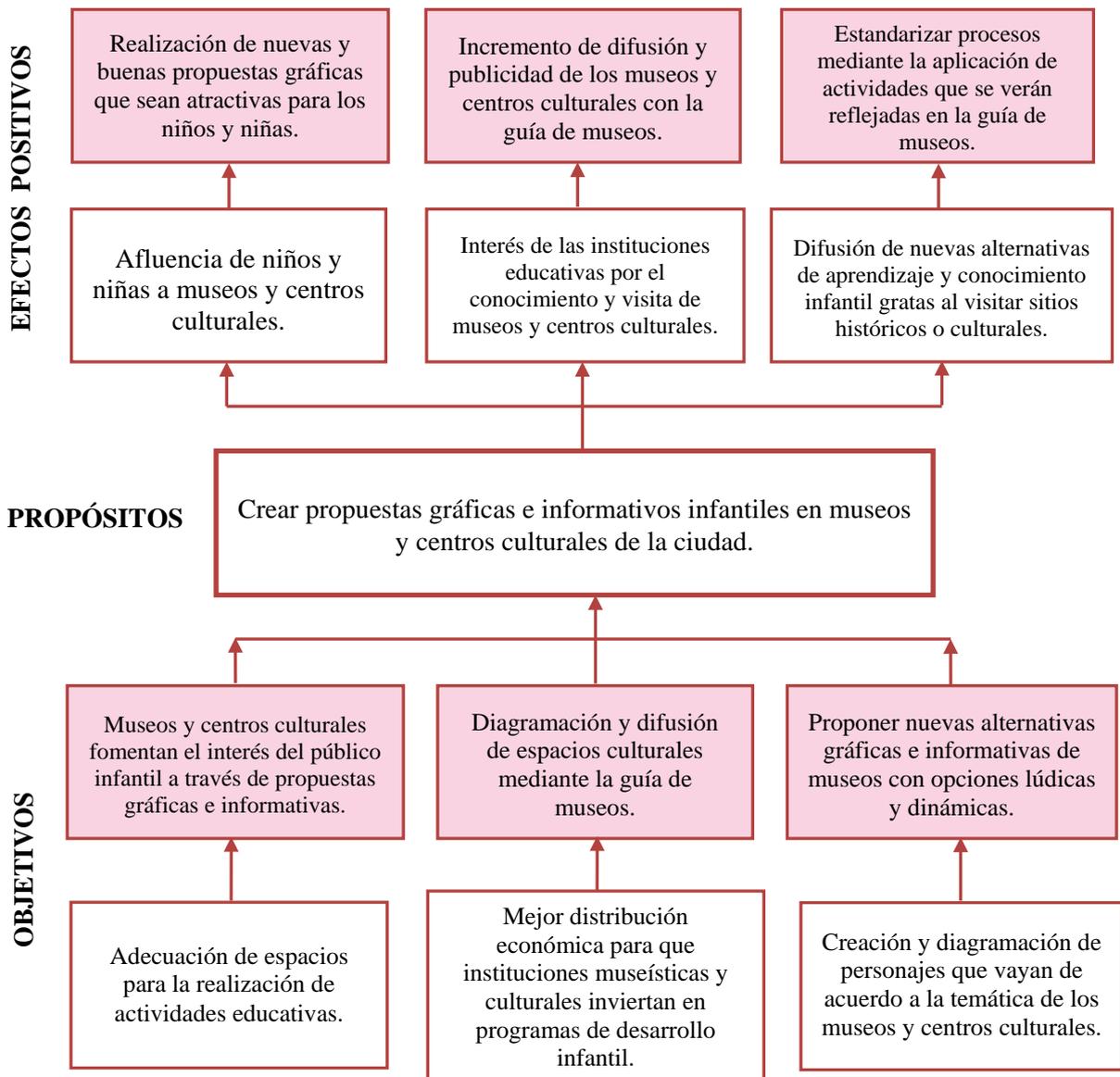
#### PROBLEMAS Y OBJETIVOS

##### 3.01 ÁRBOL DE PROBLEMAS



**Figura N° 2:** Árbol de Problemas  
**Elaborado por:** Adriana Tobar Salinas

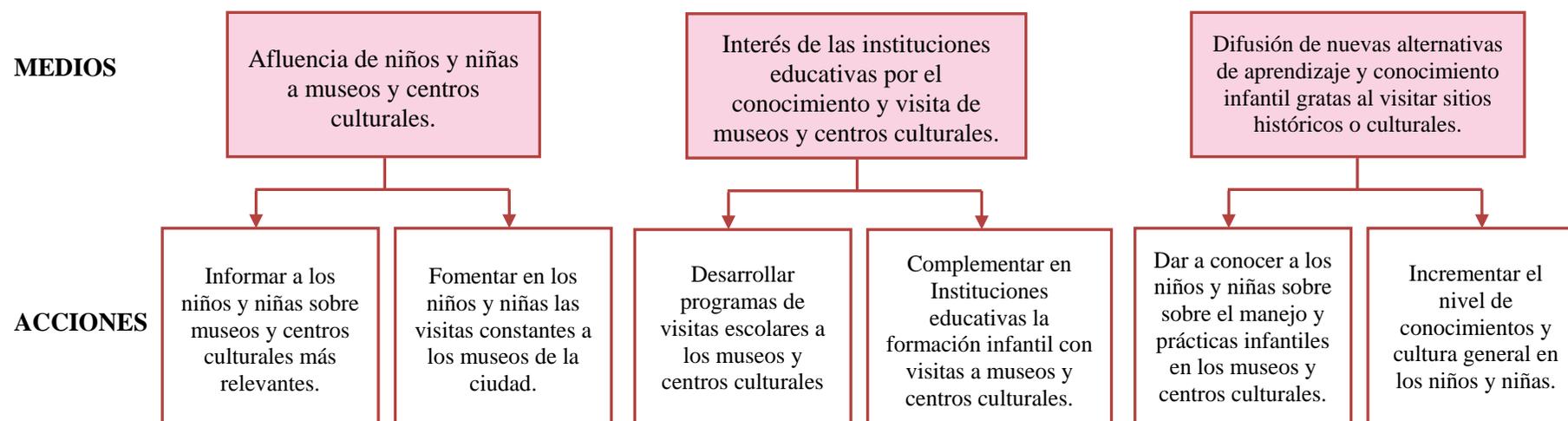
### 3.02 ÁRBOL DE OBJETIVOS



**Figura N° 3:** Árbol de Objetivos  
**Elaborado por:** Adriana Tobar Salinas

**CAPÍTULO IV**  
**ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS**

**4.01 MATRIZ DE ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS E IDENTIFICACIÓN DE ACCIONES**



**Figura N° 4:** Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones  
**Elaborado por:** Adriana Tobar Salinas

---

#### **4.01.01 TAMAÑO DEL PROYECTO**

El tamaño del proyecto de creación y diagramación de una guía infantil para la visita a los museos de la Red Centro Histórico, tiene como fin principal llegar a niños y niñas comprendidos entre los 7 y 12 años de edad; porque con el desarrollo del proyecto se pretende demostrar que una visita está diseñada de acuerdo a las necesidades del público infantil y puede resultar muy provechosa y enriquecedora en el desarrollo intelectual, social y emocional de los niños, en la que además de aprender pueden disfrutar de la historia y el arte en un museo o centro cultural; tomando en cuenta que es el público infantil quien en su mayoría se beneficia de la ejecución de concursos, talleres y demás actividades lúdicas y creativas que se desarrollan en museos y centros culturales y que colaboran de una u otra forma a consolidar la identidad nacional.

#### **4.01.02 LOCALIZACIÓN DEL PROYECTO**

La ejecución del proyecto de Creación y Diagramación de una Guía Infantil para la visita a los museos de la Red Centro Histórico, se encuentra localizado en la Provincia de Pichincha, cantón Quito, en el Centro Histórico del Distrito Metropolitano de Quito.

Gráfico N° 1



**Nombre:** Mapa de localización de Museos y Centros Culturales de Centro Histórico de Quito

**Fuente:** <http://www.culturaecuador.ec/artes/musica/con-musica-y-recreaciones-se-conmemora-el-bicentenario>

---

#### 4.01.03 ANÁLISIS AMBIENTAL

Impacto ambiental es toda modificación positiva o negativa de la calidad del ambiente causada por la realización de un proyecto o por una acción determinada, si la cantidad de daños o desechos excede la capacidad de renovación de los recursos naturales, o si se llega a niveles de saturación del espacio ambiental y del espacio natural, se encontrará frente a un gran problema que atentarán no sólo al desarrollo económico de la ciudad sino también a su bienestar social y físico.

Para el análisis es necesario conocer el campo de estudio y realización del proyecto; describir las unidades ambientales y las acciones que afectarían de una u otra manera al ambiente y los principales factores emisivos y receptivos de impacto que provocaría la aplicación del proyecto.

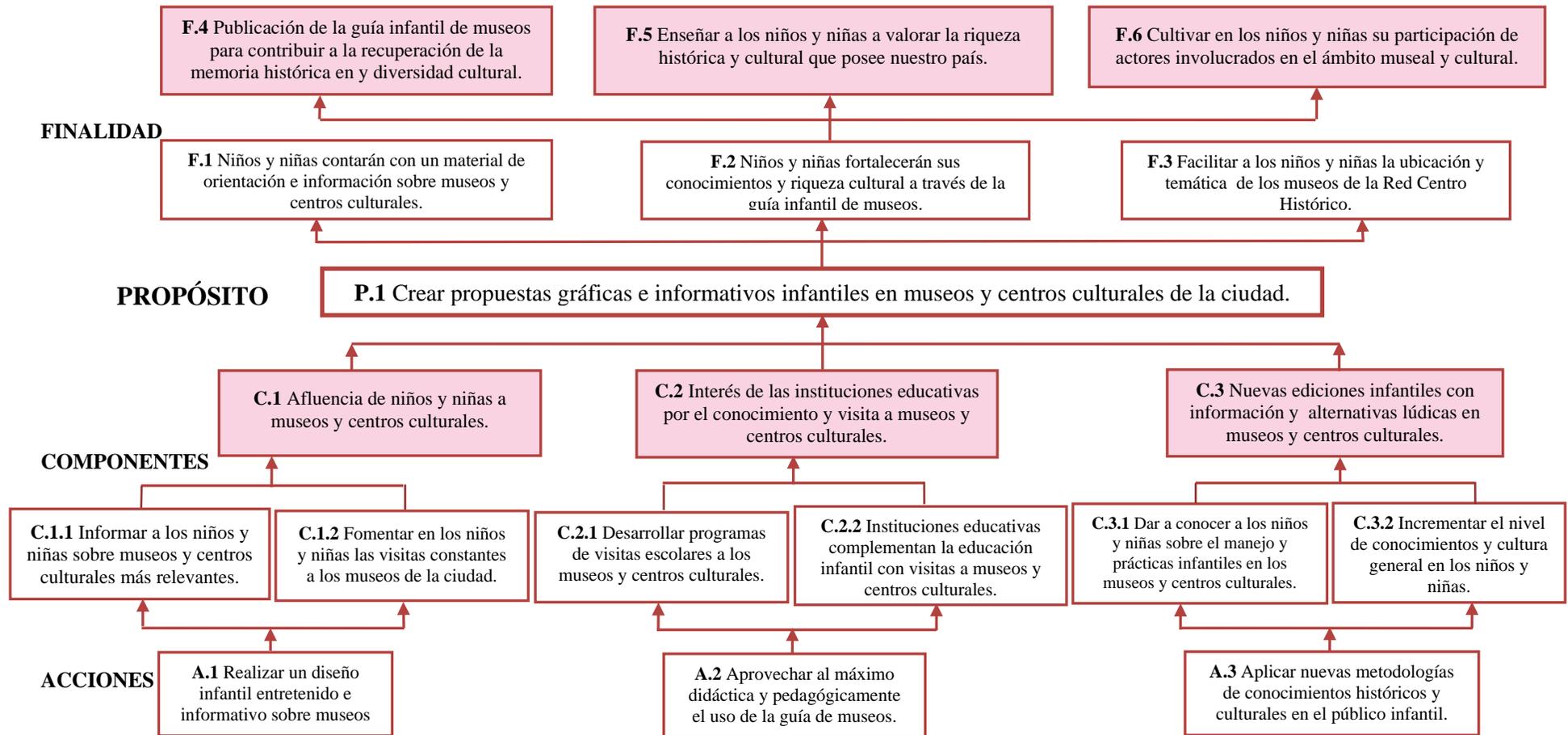
Los impactos más relevantes del proyecto de creación y diagramación de una guía enfocada al público infantil para la visita a los museos de la Red Centro Histórico, afectará en un porcentaje reducido la calidad del ambiente, el estilo de vida de las poblaciones, el medio económico donde se ubica el estudio e incluso el uso de materiales tecnológicos como manuales no provocarán un daño al entorno. Por lo que se trata entonces de evitar causar daño, estableciendo medidas de control para permitir el desarrollo y elaboración de dicha actividad sin generar daños irreversibles en el entorno, ya sea en la actualidad o en el futuro.

#### 4.02 MATRIZ DE ANÁLISIS DE IMPACTO DE LOS OBJETIVOS

Objetivos	Impacto sobre el propósito	Factibilidad Técnica	Factibilidad Financiera	Factibilidad Social	Factibilidad Política	Total	Categoría
Afluencia de niños y niñas a museos y centros culturales.	5	4	4	5	4	22	Alta
Interés de las instituciones educativas por el conocimiento y visita de museos y centros culturales.	5	4	4	5	4	22	Alta
Difusión de nuevas alternativas de aprendizaje y conocimiento infantil gratas al visitar sitios históricos o culturales.	5	4	4	5	4	22	Alta

**Tabla N° 3:** Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos  
**Elaborado por:** Adriana Tobar Salinas

#### 4.03 DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS



**Figura N° 5:** Diagrama de estrategias  
**Elaborado por:** Adriana Tobar Salinas

## 4.04 CONSTRUCCIÓN DE LA MATRIZ DE MARCO LÓGICO

### 4.04.01 REVISIÓN DE LOS CRITERIOS PARA LOS INDICADORES

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Meta				
			Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Fin	<b>F.1</b> Niños y niñas contarán con un material de orientación e información sobre museos y centros culturales.	70%	200	Grupo infantil satisfecho	6 meses	Museos y Centros Culturales	Niños y niñas
Fin	<b>F.2</b> Niños y niñas fortalecerán sus conocimientos y riqueza cultural a través de la guía infantil de museos.	80%	200	Grupo infantil satisfecho	6 meses	Museos y Centros Culturales	Niños y niñas
Fin	<b>F.3</b> Facilitar a los niños y niñas la ubicación y temática de los museos de la Red Centro Histórico.	100%	200	Grupo infantil satisfecho	6 meses	Museos y Centros Culturales	Niños y niñas
Fin	<b>F.4</b> Publicación de la guía infantil de museos para contribuir a la recuperación de la memoria histórica en y diversidad cultural.	100%	200	Grupo infantil satisfecho	6 meses	Museos y Centros Culturales	Niños y niñas
Fin	<b>F.5</b> Enseñar a los niños y niñas a valorar la riqueza histórica y cultural que posee nuestro país.	70%	200	Grupo infantil satisfecho	6 meses	Museos y Centros Culturales	Niños y niñas
Fin	<b>F.6</b> Cultivar en los niños y niñas su participación de actores involucrados en el ámbito museal y cultural.	60%	200	Grupo infantil satisfecho	6 meses	Museos y Centros Culturales	Niños y niñas
Propósito	<b>P.1</b> Diagramación de un diseño adecuado, interesante con alternativas lúdicas y de información para la guía infantil de museos de la Red Centro Histórico.	100%	200	Grupo infantil satisfecho	6 meses	Museos y Centros Culturales	Niños y niñas
Componente	<b>C.1</b> Afluencia de niños y niñas a museos y centros culturales.	100%	200	Diseño de interés para los niños	6 meses	Museos y Centros Culturales	Niños y niñas
Componente	<b>C.1.1</b> Informar a los niños y niñas sobre museos y centros culturales más relevantes.	100	200	Grupo infantil satisfecho	6 meses	Museos y Centros Culturales	Niños y niñas

Componente	C.1.2 Fomentar en los niños y niñas las visitas constantes a los museos de la ciudad.	80%	180	Grupo infantil satisfecho	6 meses	Museos y Centros Culturales	Niños y niñas
Componente	C.2 Interés de las instituciones educativas por el conocimiento y visita de museos y centros culturales.	100%	200	Grupo infantil satisfecho	6 meses	Museos y Centros Culturales	Niños y niñas
Componente	C.2.1 Desarrollar programas de visitas escolares a los museos y centros culturales.	80%	180	Grupo infantil satisfecho	6 meses	Museos y Centros Culturales	Niños y niñas
Componente	C.2.2 Instituciones educativas complementan la educación infantil con visitas a museos y centros culturales.	100%	200	Grupo infantil satisfecho	6 meses	Museos y Centros Culturales	Niños y niñas
Componente	C.3 Nuevas ediciones infantiles con información y alternativas lúdicas en museos y centros culturales.	100%	200	Grupo infantil satisfecho	6 meses	Museos y Centros Culturales	Niños y niñas
Componente	C.3.1 Dar a conocer a los niños y niñas sobre el manejo y prácticas infantiles en los museos y centros culturales.	100%	200	Grupo infantil satisfecho	6 meses	Museos y Centros Culturales	Niños y niñas
Componente	C.3.2 Incrementar el nivel de conocimientos y cultura general en los niños y niñas.	100%	200	Grupo infantil satisfecho	6 meses	Museos y Centros Culturales	Niños y niñas
Actividades	A.1 Realizar un diseño infantil entretenido e informativo sobre museos y centros culturales.	100%	200	Grupo infantil satisfecho	6 meses	Museos y Centros Culturales	Niños y niñas
Actividades	A.2 Aprovechar al máximo didáctica y pedagógicamente el uso de la guía de museos.	80%	180	Información infantil actual y disponible	6 meses	Museos y Centros Culturales	Niños y niñas
Actividades	A.3 Aplicar nuevas metodologías de conocimientos históricos y culturales en el público infantil.	100%	200	Grupo infantil satisfecho	6 meses	Museos y Centros Culturales	Niños y niñas

**Tabla N° 4:** Matriz de Marco Lógico  
**Elaborado por:** Adriana Tobar Salinas

#### 4.04.02 SELECCIÓN DE INDICADORES

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Meta					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Fin	F.1 Niños y niñas contarán con un material de orientación e información sobre museos y centros culturales.	Beneficiarios potenciales	✓	✓	✓	✓	✓	5	Si
Fin	F.2 Niños y niñas fortalecerán sus conocimientos y riqueza cultural a través de la guía infantil de museos.	Educación histórica y cultural	✓	✓	✓	✓	✓	5	Si
Fin	F.3 Facilitar a los niños y niñas la ubicación y temática de los museos de la Red Centro Histórico.	Orientación e interés de museos y centros culturales	✓	✓	✓	✓	✓	5	Si
Fin	F.4 Publicación de la guía infantil de museos para contribuir a la recuperación de la memoria histórica en y diversidad cultural.	Publicación y edición de la guía de museos	✓	-	✓	✓	✓	4	Si
Fin	F.5 Enseñar a los niños y niñas a valorar la riqueza histórica y cultural que posee el país.	Conocimientos históricos y culturales	-	✓	✓	✓	✓	4	Si
Fin	F.6 Cultivar en los niños y niñas su participación de actores involucrados en el ámbito museal y cultural.	Participación infantil en museos y centros culturales	✓	✓	✓	✓	✓	5	Si
Propósito	P.1 Diagramación de un diseño adecuado, interesante con alternativas lúdicas y de información para la guía infantil de museos de la Red Centro Histórico.	Niños y niñas que utilicen la guía de museos y centros culturales	✓	✓	✓	✓	✓	5	Si
Componente	C.1 Afluencia de niños y niñas a museos y centros culturales.	Visitas continuas a museos y centros culturales	✓	✓	✓	✓	✓	5	Si
Componente	C.1.1 Informar a los niños y niñas sobre museos y centros culturales más relevantes.	Publicar una guía didáctica de museos para niños y niñas	✓	✓	✓	✓	✓	5	Si

Componente	C.1.2 Fomentar en los niños y niñas las visitas constantes a los museos de la ciudad.	Visitas a museos y Centros Culturales	✓	✓	✓	✓	✓	5	Si
Componente	C.2 Interés de las instituciones educativas por el conocimiento y visita de museos y centros culturales.	Medios impresos con diseños infantiles	✓	✓	✓	✓	✓	5	Si
Componente	C.2.1 Desarrollar programas de visitas escolares a los museos y centros culturales.	Desarrollo de nuevas actividades en museos y centros culturales	✓	✓	✓	-	✓	4	Si
Componente	C.2.2 Instituciones educativas complementan la educación infantil con visitas a museos y centros culturales.	Aprendizaje continuo para niños y niñas	✓	✓	✓	-	✓	4	Si
Componente	C.3 Nuevas ediciones infantiles con información y alternativas lúdicas en museos y centros culturales.	Nuevas alternativas de comunicación gráfica infantil	✓	✓	✓	-	✓	4	Si
Componente	C.3.1 Dar a conocer a los niños y niñas sobre el manejo y prácticas infantiles en los museos y centros culturales.	Nuevos contenido de información infantil	✓	✓	✓	-	✓	4	Si
Componente	C.3.2 Incrementar el nivel de conocimientos y cultura general en los niños y niñas.	Actividades de interés infantil	✓	✓	✓	-	✓	4	Si
Actividades	A.1 Realizar un diseño infantil entretenido e informativo sobre museos y centros culturales.	Diseños sugestivos en ediciones infantiles	✓	✓	✓	✓	✓	5	Si
Actividades	A.2 Aprovechar al máximo y pedagógica y didácticamente el uso de la guía de museos.	Uso de la guía infantil de museos	✓	✓	✓	✓	✓	5	Si
Actividades	A.3 Aplicar nuevas metodologías de conocimientos históricos y culturales en el público infantil.	Mejor desempeño educativo	✓	✓	✓	-	✓	4	Si

**A:** es claro

**B:** existe información disponible

**C:** es tangible y se puede observar

**D:** la tarea de recolectar datos está al alcance y no se requiere de expertos

**E:** es representativo

**Tabla N° 5:** Matriz de Selección de Indicadores

**Elaborado por:** Adriana Tobar Salinas

#### 4.04.03 MEDIOS DE VERIFICACIÓN

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de Verificación				
			Fuentes de Recolección	Método de Recolección	Método de Análisis	Frecuencia de Recolección	Responsable
Fin	<b>F.1</b> Niños y niñas contarán con un material de orientación e información sobre museos y centros culturales.	Beneficiarios potenciales	Primaria / Secundaria	Observación y Fuentes bibliográficas	Simple Verificación	1 año	Investigador
Fin	<b>F.2</b> Niños y niñas fortalecerán sus conocimientos y riqueza cultural a través de la guía infantil de museos.	Educación histórica y cultural	Primaria / Secundaria	Observación y Fuentes bibliográficas	Simple Verificación	6 meses	Investigador
Fin	<b>F.3</b> Facilitar a los niños y niñas la ubicación y temática de los museos de la Red Centro Histórico.	Orientación e interés de museos y centros culturales	Primaria / Secundaria	Observación y Fuentes bibliográficas	Simple Verificación	1 año	Investigador
Fin	<b>F.4</b> Publicación de la guía infantil de museos para contribuir a la recuperación de la memoria histórica en y diversidad cultural.	Publicación y edición de la guía de museos	Primaria / Secundaria	Observación y Fuentes bibliográficas	Simple Verificación	1 año	Investigador
Fin	<b>F.5</b> Enseñar a los niños y niñas a valorar la riqueza histórica y cultural que posee nuestro país.	Conocimientos históricos y culturales	Primaria / Secundaria	Observación y Fuentes bibliográficas	Simple Verificación	6 meses	Investigador
Fin	<b>F.6</b> Cultivar en los niños y niñas su participación de actores involucrados en el ámbito museal y cultural.	Participación infantil en museos y centros culturales	Primaria / Secundaria	Observación y Fuentes bibliográficas	Simple Verificación	6 meses	Investigador
Propósito	<b>P.1</b> Diagramación de un diseño adecuado, interesante con alternativas lúdicas y de información para la guía infantil de museos de la Red Centro Histórico.	Niños y niñas que utilicen la guía de museos y centros culturales	Primaria / Secundaria	Observación y Fuentes bibliográficas	Simple Verificación	6 meses	Investigador
Componente	<b>C.1</b> Afluencia de niños y niñas a museos y centros culturales.	Visitas continuas a museos y centros culturales	Primaria / Secundaria	Observación y Fuentes bibliográficas	Simple Verificación	1 año	Investigador
Componente	<b>C.1.1</b> Informar a los niños y niñas sobre museos y centros culturales más relevantes.	Publicar una guía didáctica de museos para niños y niñas	Primaria / Secundaria	Observación y Fuentes bibliográficas	Simple Verificación	6 meses	Investigador

Componente	<b>C.1.2</b> Fomentar en los niños y niñas las visitas constantes a los museos de la ciudad.	Visitas a museos y Centros Culturales	Primaria / Secundaria	Observación y Fuentes bibliográficas	Simple Verificación	1 año	Investigador
Componente	<b>C.2</b> Interés de las instituciones educativas por el conocimiento y visita de museos y centros culturales.	Medios impresos con diseños infantiles	Primaria / Secundaria	Observación y Fuentes bibliográficas	Simple Verificación	6 meses	Investigador
Componente	<b>C.2.1</b> Desarrollar programas de visitas escolares a los museos y centros culturales.	Desarrollo de nuevas actividades en museos y centros culturales	Primaria / Secundaria	Observación y Fuentes bibliográficas	Simple Verificación	6 meses	Investigador
Componente	<b>C.2.2</b> Instituciones educativas complementan la educación infantil con visitas a museos y centros culturales.	Aprendizaje continuo para niños y niñas	Primaria / Secundaria	Observación y Fuentes bibliográficas	Simple Verificación	1 año	Investigador
Componente	<b>C.3</b> Nuevas ediciones infantiles con información y alternativas lúdicas en museos y centros culturales.	Nuevas alternativas de comunicación gráfica infantil	Primaria / Secundaria	Observación y Fuentes bibliográficas	Simple Verificación	1 año	Investigador
Componente	<b>C.3.1</b> Dar a conocer a los niños y niñas sobre el manejo y prácticas infantiles en los museos y centros culturales.	Nuevos contenido de información infantil	Primaria / Secundaria	Observación y Fuentes bibliográficas	Simple Verificación	6 meses	Investigador
Componente	<b>C.3.2</b> Incrementar el nivel de conocimientos y cultura general en los niños y niñas.	Actividades de interés infantil	Primaria / Secundaria	Observación y Fuentes bibliográficas	Simple Verificación	1 año	Investigador
Actividades	<b>A.1</b> Realizar un diseño infantil entretenido e informativo sobre museos y centros culturales.	Diseños sugestivos en ediciones infantiles	Primaria / Secundaria	Observación y Fuentes bibliográficas	Simple Verificación	1 año	Investigador
Actividades	<b>A.2</b> Aprovechar al máximo didáctica y pedagógicamente el uso de la guía de museos.	Uso de la guía de museos en niños y niñas	Primaria / Secundaria	Observación y Fuentes bibliográficas	Simple Verificación	6 meses	Investigador
Actividades	<b>A.3</b> Aplicar nuevas metodologías de conocimientos históricos y culturales en el público infantil.	Mejor desempeño educativo	Primaria / Secundaria	Observación y Fuentes bibliográficas	Simple Verificación	6 meses	Investigador

**Tabla N° 6:** Matriz de Medios de Verificación  
**Elaborado por:** Adriana Tobar Salinas

#### 4.04.04 SUPUESTOS

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Fin	<b>F.1</b> Niños y niñas contarán con un material de orientación e información sobre museos y centros culturales.	Diseños creativos y agradables	✓	✓	✓	✓	-
Fin	<b>F.2</b> Niños y niñas fortalecerán sus conocimientos y riqueza cultural a través de la guía infantil de museos.	Impacto positivos en niños y niñas	✓	✓	✓	✓	-
Fin	<b>F.3</b> Facilitar a los niños y niñas la ubicación y temática de los museos de la Red Centro Histórico.	Orientación e interés de museos y centros culturales	✓	✓	✓	✓	-
Fin	<b>F.4</b> Publicación de la guía infantil de museos para contribuir a la recuperación de la memoria histórica en y diversidad cultural.	Iniciativas infantiles de tipo cultural	✓	✓	✓	✓	-
Fin	<b>F.5</b> Enseñar a los niños y niñas a valorar la riqueza histórica y cultural que posee nuestro país.	Cuidado del Patrimonio Cultural	✓	✓	✓	✓	-
Fin	<b>F.6</b> Cultivar en los niños y niñas su participación de actores involucrados en el ámbito museal y cultural.	Niños y niñas involucrados en el ámbito cultural	✓	✓	✓	✓	-
Propósito	<b>P.1</b> Diagramación de un diseño adecuado, interesante con alternativas lúdicas y de información para la guía infantil de museos de la Red Centro Histórico.	Diseño agradable y atractivo para niños y niñas	✓	✓	✓	✓	-
Componente	<b>C.1</b> Afluencia de niños y niñas a museos y centros culturales.	Visitas a museos más dinámicas	✓	✓	✓	✓	-

CREACIÓN Y DIAGRAMACIÓN DE UNA GUÍA ENFOCADA AL PÚBLICO INFANTIL PARA LA VISITA A LOS MUSEOS DE LA RED CENTRO HISTÓRICO CON LA FINALIDAD DE GENERAR APRENDIZAJE Y CONOCIMIENTOS HISTÓRICO - CULTURALES

Componente	<b>C.1.1</b> Informar a los niños y niñas sobre museos y centros culturales más relevantes.	Niños y niñas con deseos de conocer la cultura de país	✓	✓	✓	✓	-
Componente	<b>C.1.2</b> Fomentar en los niños y niñas las visitas constantes a los museos de la ciudad.	Diseños atractivos para el público infantil	✓	✓	✓	✓	-
Componente	<b>C.2</b> Interés de las instituciones educativas por el conocimiento y visita de museos y centros culturales.	Diseños atractivos para el público infantil	✓	✓	✓	✓	-
Componente	<b>C.2.1</b> Desarrollar programas de visitas escolares a los museos y centros culturales.	Conocimientos transmitidos y aceptados por los niños y niñas	✓	✓	✓	✓	-
Componente	<b>C.2.2</b> Instituciones educativas complementan la educación infantil con visitas a museos y centros culturales.	Niños y niñas dispuestos a instruirse	✓	✓	✓	✓	-
Componente	<b>C.3</b> Nuevas ediciones infantiles con información y alternativas lúdicas en museos y centros culturales.	Recopilación de información museística	✓	✓	✓	✓	-
Componente	<b>C.3.1</b> Dar a conocer a los niños y niñas sobre el manejo y prácticas infantiles en los museos y centros culturales.	Niños y niñas con conocimientos más amplios	✓	✓	✓	✓	-
Componente	<b>C.3.2</b> Incrementar el nivel de conocimientos y cultura general en los niños y niñas.	Niños y niñas con conocimientos más amplios	✓	✓	✓	✓	-
Actividades	<b>A.1</b> Realizar un diseño infantil entretenido e informativo sobre museos y centros culturales.	Diseño atractivos al grupo objetivo	✓	✓	✓	✓	-
Actividades	<b>A.2</b> Aprovechar al máximo didáctica y pedagógicamente el uso de la guía de museos.	Nueva metodología educativa	✓	✓	✓	✓	-
Actividades	<b>A.3</b> Aplicar nuevas metodologías de conocimientos históricos y culturales en el público infantil.	Metodologías educativas de forma lúdica	✓	✓	✓	✓	-

**Tabla N° 7: Matriz de Supuestos**

**Elaborado por: Adriana Tobar Salinas**

#### 4.04.05 MATRIZ DE MARCO LÓGICO

Resumen Narrativo	Indicador	Medios de Verificación		Supuestos
		Fuentes de Información	Métodos de Análisis	
<b>F.1</b> Niños y niñas contarán con un material de orientación e información sobre museos y centros culturales.	Beneficiarios potenciales	Información de museos de la ciudad	Simple Verificación	Diseños creativos y agradables
<b>F.2</b> Niños y niñas fortalecerán sus conocimientos y riqueza cultural a través de la guía infantil de museos.	Educación histórica y cultural	Información de museos de la ciudad	Simple Verificación	Impacto positivos en niños y niñas
<b>F.3</b> Facilitar a los niños y niñas la ubicación y temática de los museos de la Red Centro Histórico.	Orientación e interés de museos y centros culturales	Información de museos de la ciudad	Simple Verificación	Orientación e interés de museos y centros culturales
<b>F.4</b> Publicación de la guía infantil de museos para contribuir a la recuperación de la memoria histórica en y diversidad cultural.	Publicación y edición de la guía de museos	Información de museos de la ciudad	Simple Verificación	Iniciativas infantiles de tipo cultural
<b>F.5</b> Enseñar a los niños y niñas a valorar la riqueza histórica y cultural que posee nuestro país.	Conocimientos históricos y culturales	Información de museos de la ciudad	Simple Verificación	Cuidado del Patrimonio Cultural
<b>F.6</b> Cultivar en los niños y niñas su participación de actores involucrados en el ámbito museal y cultural.	Participación infantil en museos y centros culturales	Información de museos de la ciudad	Simple Verificación	Niños y niñas involucrados en el ámbito cultural
<b>P.1</b> Diagramación de un diseño adecuado, interesante con alternativas lúdicas y de información para la guía infantil de museos de la Red Centro Histórico.	Niños y niñas que utilicen la guía de museos y centros culturales	Número de niños y niñas que utilicen la guía	Simple Verificación	Diseño agradable y atractivo para niños y niñas
<b>C.1</b> Afluencia de niños y niñas a museos y centros culturales.	Visitas continuas a museos y centros culturales	Número de niños y niñas que utilicen la guía	Simple Verificación	Afluencia de visitas infantiles a museos
<b>C.1.1</b> Informar a los niños y niñas sobre museos y centros culturales más relevantes.	Publicar una guía didáctica de museos para niños y niñas	Información de museos de la ciudad	Simple Verificación	Niños y niñas involucrados en el ámbito cultural

<b>C.1.2</b> Fomentar en los niños y niñas las visitas constantes a los museos de la ciudad.	Diseños atractivos para el público infantil	Información de museos de la ciudad	Simple Verificación	Visitas a museos más dinámicas
<b>C.2</b> Interés de las instituciones educativas por el conocimiento y visita de museos y centros culturales.	Diseños atractivos para el público infantil	Información de museos de la ciudad	Simple Verificación	Niños y niñas con deseos de conocer la cultura de país
<b>C.2.1</b> Desarrollar programas de visitas escolares a los museos y centros culturales.	Conocimientos transmitidos y aceptados por los niños y niñas	Información de museos de la ciudad	Simple Verificación	Diseños atractivos para el público infantil
<b>C.2.2</b> Instituciones educativas complementan la educación infantil con visitas a museos y centros culturales.	Niños y niñas dispuestos a instruirse	Información de museos de la ciudad	Simple Verificación	Diseños atractivos para el público infantil
<b>C.3</b> Nuevas ediciones infantiles con información y alternativas lúdicas en museos y centros culturales.	Recopilación de información museística	Información de museos de la ciudad	Simple Verificación	Conocimientos transmitidos y aceptados por los niños y niñas
<b>C.3.1</b> Dar a conocer a los niños y niñas sobre el manejo y prácticas infantiles en los museos y centros culturales.	Niños y niñas con conocimientos más amplios	Información de museos de la ciudad	Simple Verificación	Niños y niñas dispuestos a instruirse
<b>C.3.2</b> Incrementar el nivel de conocimientos y cultura general en los niños y niñas.	Niños y niñas con conocimientos más amplios	Información de museos de la ciudad	Simple Verificación	Recopilación de información museística
<b>A.1</b> Realizar un diseño infantil entretenido e informativo sobre museos y centros culturales.	Diseño atractivo al grupo objetivo	Información de museos de la ciudad	Simple Verificación	Niños y niñas con conocimientos más amplios
<b>A.2</b> Aprovechar al máximo didáctica y pedagógicamente el uso de la guía de museos.	Nuevas metodologías educativas	Información de museos de la ciudad	Simple Verificación	Recopilación de información museística
<b>A.3</b> Aplicar nuevas metodologías de conocimientos históricos y culturales en el público infantil.	Metodologías educativas de forma lúdica	Información de museos de la ciudad	Simple Verificación	Niños y niñas con conocimientos más amplios

**Tabla N° 8: Matriz de Marco Lógico**  
**Elaborado por: Adriana Tobar Salinas**

---

## CAPÍTULO V

### LA PROPUESTA

#### 5.01 ANTECEDENTES DE LA HERRAMIENTA DEL PERFIL DE LA PROPUESTA

##### CONCEPTOS SOBRE DISEÑO EDITORIAL

###### 5.01.01 Diseño editorial

El diseño editorial es la rama del diseño gráfico dedicada a la maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, guías informativas, agendas, periódicos, cuadernos o libros, entre otras.

###### 5.01.02 Producto:

Para la realización del producto se debe tener en claro el tipo de contenido que se va a maquetar, es decir, definir la publicación para que el diseño y contenido del mismo, vaya de acuerdo a los parámetros establecidos.

###### 5.01.03 Medios:

Cada medio, como un tipo de revista o periódico, una guía informativa o sus determinados, tiene sus propias características en cuanto a formato, composición, contenido de las páginas y de la jerarquía de los elementos y se debe saber cómo se va a estructurar la información en el medio.

Los factores que determinan una buena comunicación no se deben separar, deben formar un conjunto coherente y funcional. El diseño editorial incluye muchos términos técnicos que pueden resultar confusos y complejos; se debe tener en cuenta el impacto e innovación de los diseños de tapas de libros, dándole importancia a la síntesis semántica para que dentro de una gama de productos la creación impacte. Al realizar un trabajo de diseño editorial se debe seguir un orden para la ejecución del trabajo, como:

- Definir el tema (sobre la base de este que es lo que se quiere comunicar).
- Definir el objetivo de comunicación del diseño a realizar.
- Conocer el contenido (en caso de publicaciones especializadas).
- Cuáles son los elementos más adecuados.
- Realizar un proceso de bocetación (pequeños dibujos para un definir un buen concepto, en composición como del desarrollo del tema y de su posible evolución).
- Realizar una retícula, ya que por ejemplo en la creación de una revista u otro impreso que contenga varias páginas, estas tienen que tener una homogeneidad.
- Legibilidad tipográfica.

La maquetación, parte importante en el estilo y creatividad de revistas, periódicos y libros, está basada en un rejilla base, sirve para delimitar los márgenes del área y donde se justifica el texto y las imágenes.

#### 5.01.04 Partes de un Editorial

- **Texto:** Son los titulares, subtítulos, bloques de texto, pie de foto y eslogan.
- **Titulares:** Nombran cada artículo o tema a tratar, son los más importantes dentro de cada composición
- **Pie de foto:** Es un texto que aparece en el borde inferior de una imagen, con frecuencia sobrepuesto a ella, aporta información adicional sobre la misma.
- **Cuerpos de texto:** Son los considerados el alma de toda publicación porque en ellos radica toda la información de cada artículo, estos bloques de texto deberán hacerse más legibles. Por ejemplo: el Pie de foto describe la foto, su nombre y el del autor.

#### 5.01.05 Secciones y partes de una publicación

Una revista:

- Portada
- Contraportada
- Anuncios publicitarios

Un libro:

- Portada, 1ª de forros, de Cubierta o simplemente Cubierta: Lleva la información primordial del libro, el título del libro, el nombre del autor y la casa editorial.

- 
- 2ª y 3ª de cubierta, también conocidas como Guardas, que cuando las hay, son las hojas en blanco que se encuentran inmediatamente después de la portada y antes de la contraportada, aunque en función de la calidad del libro pueden contener los datos legales del mismo o bien anteceder a estos datos como una protección ante la posible pérdida de alguna de las cubiertas o forros.
  - Contraportada o 4ª de Cubierta: Lleva una pequeña reseña del libro o del autor, también algunas de sus obras.
  - Hoja de Presentación o portadilla: contiene la misma información de la portada.
  - Prólogo: es una introducción al contenido del libro, aporte o acotación del autor a la obra.
  - Índice: Contenido del libro.
  - La sobrecubierta: Protege el libro, le da mayor calidad a la publicación.
  - Lomo: Es donde se unen todas las hojas con las pastas.

Los diseñadores no sólo se ocupan del exterior de las obras sino que procuran organizar textos, titulares e imágenes además asignar tipografías que permitan una legibilidad y una lecturabilidad eficiente, procurando una composición coherente que refleje tema, estilo o intención del texto.

### 5.01.06 Diferencias de estilos: contenidos y estructura

Las tendencias y estilos, las diferentes culturas de la sociedad en general son puntos importantes a la hora de diseñar. Cada revista, periódico o cualquier otra publicación o forma de comunicación, tiene su propio estilo y estructuras diferentes. No es lo mismo una revista de moda, que una especializada en Internet, debido a que tienen un contenido totalmente distinto, por lo que sus composiciones no tienen nada que ver. Otro aspecto que debemos saber es que cada publicación tiene un estilo que la diferencia del resto y por el que se guía para que toda la publicación sea un conjunto. Asimismo deberemos tener en cuenta otros factores que vendrán a determinar cómo será nuestro producto de diseño, factores como: El medio (revista, folleto, libro); el formato o tamaño de la publicación, que condicionará posteriormente la retícula que podamos desarrollar; la cantidad de material o contenido que deberá tener esa publicación y en cuantas páginas tiene que entrar; el soporte o papel que se utilizará para la publicación (no será lo mismo un papel grueso y satinado que un papel fino y poroso); la imagen que tenga la empresa o que quiera nuestro cliente establecer en la publicación o publicidad; los espacios publicitarios que se determinen (en caso de contener publicidad); en caso de que esté en diversos idiomas, el espacio para las traducciones; la limitación de presupuesto que tengamos en cuanto a la impresión; la necesidad de adaptación a otros medios y el mercado.

---

## **5.01.07 La estructura del diseño y los elementos**

### **5.01.07.01 Retícula**

Todo trabajo de diseño se debe regir por una estructura previamente estudiada. Esto permite obtener claridad, legibilidad y funcionalidad a la composición, además de facilitar el trabajo creativo. Existe un método para resolver los problemas planteados a la hora de diseñar un catálogo, una revista, o cualquier otra publicación. La retícula consiste en dividir el espacio en pequeños módulos (o rectángulos), que sirven de guía para la ubicación de los elementos. La finalidad de la retícula es establecer orden, hacer que el receptor encuentre el material en el lugar esperado y que el diseñador piense de forma constructiva y estructurada; además de que debe encontrar un equilibrio entre la retícula diseñada y el material (texto o ilustraciones), en caso de que éste no se adapte a esa estructura establecida, se podrá modificar la retícula, porque no es aconsejable que forzar el diseño, porque la principal ventaja que tiene una retícula bien diseñada se puede resumir en tres cosas: repetibilidad, composición y comunicación.

### **5.01.07.02 Elementos editoriales**

Los elementos de la composición y la forma en que estos se disponen, es todo en nuestra maquetación. Cada uno de estos elementos tiene su función dentro del diseño y por tanto su grado de importancia es grande. Se puede empezar haciendo unos bosquejos (bocetos) para ir analizando los resultados que pueden dar diferentes composiciones: ayuda a aclarar las ideas y a tomar decisiones.

Las dos formas básicas de presentación del contenido que podemos encontrar en diseño tanto editorial como publicitario: texto e imágenes.

- Texto: podemos encontrar titulares, subtítulos, bloques de texto y pie de foto.
- Imágenes: fotografías, ilustraciones y espacios en blanco.

Dependiendo del trabajo que se realice, una revista, un anuncio, un libro, se utilizará: texto, imágenes o ambas cosas, y en cualquier caso cada uno de los elementos utilizados debe tener su función y su correcta disposición dentro del diseño.

#### **5.01.07.03 El titular:**

Es el elemento lingüístico más importante de la composición, porque tiene la misión de llamar la atención e introducir al resto del contenido. El titular puede ser largo, corto, más o menos grande, no hay leyes sobre este tema, pero si algunas recomendaciones que parten de estudios realizados. Algunos autores recomiendan las frases y las palabras cortas; que los titulares estén compuestos de mayúsculas y minúsculas, que sea tipografía con serifa para su mejor legibilidad, que el texto no esté en negativo, o que no se utilicen elementos de puntuación en los titulares cortos.

Pues bien, es cierto que todos estos puntos facilitan la lectura, la atención, y mejoran el diseño en general, pero todo depende de cómo se traten los elementos y su composición.

Lo importante es que consiga llamar la atención, transmitir un mensaje rápido, y si es capaz de conseguirlo con una frase larga, será igualmente bueno que un anuncio con un titular corto. Lo lógico es que el tamaño del titular sea mayor que el resto de texto que exista en la composición, sin olvidar que aun teniendo diferentes tamaños deben estar equilibrados.

#### **5.01.07.04 El cuerpo de texto:**

Es normalmente el elemento al que menos se le presta atención, bien porque resulta pesado, aburrido, o por la sencilla razón de que en algunas ocasiones con la imagen (infografía, ilustración) se expresa más que con el texto. La cuestión es tener siempre presente que cuando hablamos de un anuncio, el cuerpo de texto puede ser nuestro mejor vendedor, por lo que deberemos cuidarlo. Es quizás por este motivo, por el que debemos prestarle una atención especial al bloque de texto (si lo hay), hacerlo lo más legible y claro posible, procurar que no sea pesado o denso, debemos cruzar la barrera del desinterés.

#### **5.01.07.05 Pie de foto:**

Da la información sobre la fotografía, y normalmente es preciso y no muy denso. Aunque pueda parecer de poca importancia, es uno de los elementos que más se leen, por lo que debemos aportar una información suplementaria a la imagen y que pueda despertar más interés en otros elementos de la composición.

Normalmente al pie de foto se le aplica un cuerpo pequeño (6, 7 u 8 puntos), no debemos pensar que eso evita su poder de atracción o visibilidad, ya que normalmente el receptor se siente atraído tanto por tipografía grande como por cuerpos pequeños en los que hay que esforzarse para saber que dicen.

#### **5.01.07.06 Fotografía e ilustración:**

Son por lo general los elementos que más llaman la atención y es la parte de la composición que seguro que miramos. La presencia de una imagen abre al diseñador un abanico de posibilidades mucho más amplio, ya que son elementos que:

- Proporcionan información.
- Enseñan el producto tal como es.
- Hacen la comunicación más real y creíble.
- Sugieren, expresan sensaciones, estimulan.

La fotografía, aporta realismo y constituye en la mayoría de los casos un modelo de la realidad, por tanto, debe tener fuerza y un sentido específico y claro. Debemos procurar que las fotografías utilizadas no contengan información innecesaria, pues esto puede provocar confusión y desinterés. Hay que tener una idea clara de lo que queremos comunicar por medio de la fotografía para que el contenido de esta sea exactamente lo que buscamos. Hay que tener en cuenta que la ilustración dentro de un diseño, no es una parte independiente, sino un elemento que forma parte de una

---

composición, es decir de un todo. El objetivo de una ilustración es, llamar la atención, comunicar un mensaje o ambas cosas. Las figuras, los fondos y todos los elementos que compongan la ilustración han de tener un aspecto agradable y atractivo y a la vez debemos conseguir no solo el aspecto estético o de atracción, sino que exprese las cualidades o características de lo que vamos a representar, es decir de lo que queremos comunicar.

#### **5.01.07.07 El logotipo:**

(Utilizado en ciertos casos, como anuncios, catálogos, trípticos.), es el elemento del diseño que representa a la empresa, el producto, servicio del anunciante, en definitiva, la imagen de la empresa. Puede estar compuesto de texto e imagen o solo de texto.

El logotipo debe presentarse de una forma clara y visible, y aunque normalmente se ubica al final, en el caso de los anuncios, su posición puede ser perfectamente otra, siempre que sea coherente y equilibrada con la composición.

#### **5.01.08 Espacios en blanco:**

Tienen más importancia de lo que parece, aunque algunos anuncios casi no los usan. Los espacios en blanco transmiten claridad, libertad, espacio, y ayudan en muchos casos a equilibrar la composición.

---

## **5.01.09 Secciones y partes de las publicaciones**

### **5.01.09.01 Exterior del libro**

Al momento de concebir una determinada publicación deberemos analizar todos los factores que en otros boletines hemos comentado (el lector, contenido, objetivos de la publicación) pero sobre todo deberemos tener que concebir ese trabajo pensando en que nuestro principal objetivo debe ser acercar el contenido de la publicación al lector, por lo que dos cosas serán fundamentales o quizás, incluso construir una estructura o anatomía que ayude a navegar por las diferentes partes o secciones que constituye una publicación, deberemos seleccionar un abanico tipográfico que nos ayude en esa tarea así como un entorno visual adecuado.

Cuando hablamos de secciones, nos referimos a las diferentes partes en que se puede dividir un libro, una revista o un periódico. Existen algunas secciones utilizadas por todos, otras son más características de un tipo de publicación determinada, por ejemplo: Una revista puede constar de portada, contraportada, editorial, sumario o contenido, en el que podemos encontrar diferentes temas y anuncios. Sin embargo un libro puede tener infinidad de partes diferentes como: la portada, contraportada, página de guarda, presentación, prólogo, bibliografía, la cubierta, lomo, solapas, la página de créditos, la dedicatoria, el prefacio, la nota de agradecimientos, el sumario, el texto con sus partes, capítulos e ilustraciones y los materiales finales como apéndices, notas bibliográficas, páginas de créditos de las ilustraciones, glosarios, índices, colofones.

El exterior del libro puede constar de:

- Sobrecubierta, la parte colocada sobre la cubierta. Se utiliza en algunos casos para añadir calidad a la publicación y como elemento decorativo y protector de la edición. Normalmente adquiere el mismo diseño que la cubierta, pero en aquellos libros en los que la cubierta es de piel o tela la sobrecubierta es en papel con una impresión y conteniendo diferentes datos de la obra (título, autor, editorial.).
- Solapas, son las partes laterales de la sobrecubierta que se doblan hacia el interior. En muchas ocasiones se utiliza este espacio para incluir datos sobre la obra (sinopsis), el autor (bibliografía) u otras colecciones o títulos de la misma editorial.
- Tapa (cubierta), cada una de las dos cubiertas de un libro encuadernado. Las cubiertas de un libro pueden ser de diferentes materiales, papel, cartón, cuero u otras menos comunes. En la parte anterior de la cubierta, tanto en la forma como en el concepto a transmitir debe estar en relación con el contenido del libro. Los elementos que normalmente aparecen en ella son el título de la obra, autor y la identificación gráfica de la editorial. Normalmente se incluye alguna fotografía, o ilustración o elementos ornamentales que lo identifiquen con una determinada colección.
- Lomo, la parte del libro en la que se unen los pliegos de hojas constituyendo el canto del libro, por lo que dependiendo del número de éstas, del gramaje del papel y del tipo de encuadernación, varirá el grosor. Normalmente en esta parte se coloca el título del libro, el autor del

mismo y la editorial o logotipo de la misma. Estos datos se pueden disponer de abajo arriba o en la dirección inversa.

- Contratapa, no tiene un uso predeterminado. En las novelas se utiliza como resumen del texto principal o, en ciertos casos, para ubicar la biografía del autor. También, como continuación del concepto predominante o del diseño de la tapa.
- Secciones y partes de las publicaciones. Interior del libro.

En el diseño editorial actual la anatomía o partes que componen una publicación deben ser consideradas de una forma más flexible añadiendo y eliminando partes, ordenándolas de una forma diferente o uniendo partes para dar una estructura diferente sin perder la perspectiva tradicional de la edición.

#### **5.01.09.02 El interior del libro puede constar de:**

- Página de cortesía o de respeto, son páginas en blanco que se colocan al principio, al final, o en ambos sitios, dependiendo de la calidad del libro.
- Portadilla, es la primera página impar anterior a la portada. Se suele escribir solo el título de la obra o también con el nombre del autor.
- Contraportada, es la parte del libro enfrentada con la portada.
- A veces contiene otras obras del autor u otros aspectos, y otras veces no lleva ningún tipo de contenido.

- Portada la primera página impar que contiene el nombre de la obra y en algunas ocasiones el nombre del autor y la editorial, suele contener los mismos datos de la tapa.
- Créditos o Página de derecho, Contienen datos específicos de la edición: año y número de la misma, nombres de los colaboradores (diseñador, fotógrafo, ilustrador, traductor, etc.), Copyright (derechos reservados al autor y editor) e ISBN (International Standard Book Numbers, que corresponde al código numérico del país de edición, editorial y temática del libro).
- Dedicatoria es una o dos páginas donde el autor(a) realiza una dedicatoria de la obra.
- Índice: en el supuesto caso de tratarse más de un tema existirá la necesidad de poder ubicarlo y ver la distribución de los mismos. Para esto se establecerá un índice al principio o al final del texto principal.
- Texto principal. Está compuesto en la tipografía elegida, y según la elección del cuerpo, interlineado y característica de la caja tipográfica variará su longitud. Se alternarán texto e imagen en la medida de considerarse conveniente. En relación con la tipografía se puede usar más de una familia o de variaciones dentro de una misma familia para poder diferenciar entre títulos, subtítulos, epígrafes, citas, notas, etc.

El cuerpo del libro contiene, presentación, prólogo, introducción, capítulos o partes, anexos y bibliografía, además de las ilustraciones, láminas o fotografías.

- Cabezal / encabezamiento. Es la indicación del nombre de la obra, autor, capítulo o fragmento ubicado en la parte superior de cada página correspondiente al texto principal (no siempre se utiliza).
- Pie de página. Es la ubicación habitual del folio (o numeración de página) y de las notas y citas correspondientes al texto principal.
- Folio o numeración de página. Es la indicación de la numeración en cada una de las páginas. Para la numeración se considera a partir de la portada en adelante. No se folian las páginas fuera del texto principal ni las blancas.
- Biografía del autor. Se la puede ubicar en las solapas, o en la contratapa.

#### **5.01.09.03 Establecer los márgenes.**

Tomada la decisión sobre el formato del trabajo que se va a realizar, una de las primeras cosas que se debe establecer son los márgenes. El formato de trabajo y otros aspectos tales como el tipo de trabajo, el público al que nos dirigimos, el grosor de la publicación, el soporte o papel del mismo, serán algunos de las características a tener en cuenta a la hora de establecer los márgenes del diseño. Cuando trabajamos en un diseño editorial, lo normal es tener una representación de la doble página (izquierda y derecha), siendo más sencillo tener una idea más clara del aspecto que tendrá esa publicación cuando esté en manos del destinatario.

El contenido será otro de los factores que deberemos valorar, ya que si éste es demasiado extenso puede ser conveniente que consideremos una zona de márgenes menor para que la publicación no se extienda en exceso y poder generar otros

blancos además de los márgenes. Otra proporción que normalmente se utiliza a la hora de establecer los márgenes de los libros es darle un determinado espacio al margen de cabecera, el 0,75 de éste se le aplica al margen interior o de lomo, el doble del interior al exterior y el doble del margen de cabeza al de pie.

Estas proporciones deben ser siempre tenidas en cuenta y evaluadas junto con otros aspectos de la publicación así como de la idea que tenga el diseñador sobre su trabajo. Es recomendable no utilizar los cuatro márgenes iguales, ya que esto crea un aspecto excesivamente monótono y carece de tensión compositiva, que es uno de los elementos que crea interés visual en el espectador y tener en cuenta al menos que normalmente los márgenes menores son los laterales y que el margen inferior suele ser mayor que el superior.

#### **5.01.10 La elección tipográfica**

La primera elección suele ser el formato para trabajar, pero como en muchos diseños es un tema que ya viene impuesto por el cliente o por las circunstancias que rodean el trabajo, el siguiente elemento fundamental para el diseño y creación de nuestra retícula, será la tipografía que utilizaremos, además deberemos considerar este elemento no sólo como el vehiculizador del contenido, sino como un elemento que viene a aportar más información visual al diseño general, por lo que nuestra elección tipográfica debe estar en sintonía con el tema y el estilo de la publicación que estemos trabajando.

Para esto sería conveniente hacer una elección de tipográfica para los textos extensos de unos caracteres que sean bien proporcionados y abiertos, con regularidad en los tipos. Si queremos aportar una tipografía más original o poco vista, pero con poca legibilidad, deberemos hacer un uso racional de ella, aplicándola en textos poco extensos. Con respecto al cuerpo tipográfico, debe buscarse una armonía entre el tamaño, junto con el interlineado y la longitud de las líneas de las columnas.

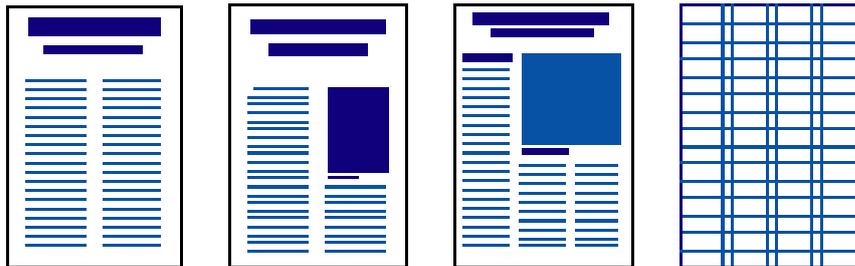
#### **5.01.11 Formatos en Diseño Editorial**

En el aspecto editorial hay ocasiones en las que el formato puede ser elegido por el diseñador, lo que le da muchas posibilidades a la hora de componer. Pero en la mayoría de las ocasiones, esto no sucede, y el espacio o formato está predefinido, lo que obliga al diseñador a adaptarse a dicho formato. De cualquier forma, la composición o ubicación de los elementos, deberá hacerse en coherencia con el formato. Un aspecto que debemos tener en cuenta dentro de los formatos es el margen, es decir el espacio en blanco que rodea la composición. Dependiendo del tipo de trabajo que estemos realizando el margen tendrá una función diferente. Por ejemplo, si lo que estamos haciendo es el diseño de un libro, los márgenes pueden tener una doble misión.

Por un lado estética, dejando un margen blanco en los extremos (superior, inferior, derecho e izquierdo) de la composición para que esta sea más clara y agradable de leer.

Por otro lado práctica, ya que los márgenes pueden servir para facilitar la encuadernación del libro. A su vez los formatos se pueden dividir en diferentes estructuras:

### Gráfico N° 2



**Nombre:** Diseño de márgenes y retículas

**Fuente:** <http://groppeimprenta.com/infotecnica/reticulas-diseno-editorial.html>

Formatos de una columna, suele emplearse para libros, mostrando solo texto, una imagen acompañada de texto, o solo imagen.

1. Formatos de dos columnas, ofrece más posibilidades para combinar textos e imágenes.
2. Formatos de tres columnas, también ofrece muchas posibilidades con respecto a la combinación de imágenes y textos de diferentes tamaños.
3. Formatos de cuatro columnas, se suele utilizar en periódicos y revistas, ya que facilita la composición cuando se trata de mucho texto. En cualquier caso hay que tener en cuenta el tamaño de las columnas, ya que condicionará el tamaño de la tipografía.

### 5.01.12 Filetes y Capitulares

Líneas que sirven para delimitar recuadros, cuadros, ilustraciones o fotografías o para separar diferentes partes del texto. Es normal que utilicemos una serie de elementos ornamentales que dotarán al diseño de atractivo y aligerarán la estructura de la maqueta o la reforzará, tales como filetes, Diseño Editorial.

Diferentes líneas, encuadres, elementos geométricos, estos elementos deben ser utilizados con sentido para reforzar la estructura del contenido y cumplir nuestro objetivo de diseño. Los filetes pueden utilizarse en las publicaciones con fines diversos, pueden tener una función más ornamental o funcional o una combinación de ambas. Pueden estar dividiendo y estructurando el espacio textual o blanco, también pueden ser utilizados para destacar cierta información de diseño general, como base complemento de ciertos textos o direccionalidad.

Las líneas deben establecer una relación con la tipografía utilizada en la página así como con el diseño general. Escoger un tipo de línea para nuestro diseño es siempre una decisión que debe ser analizada y justificada conceptualmente, en cuanto a la intencionalidad como al tipo o estilo de la misma.

Es adecuado buscar elementos que se unifiquen o apoyen en la utilización de características comunes, como puede ser la utilización de similares grosores de línea,

y posteriormente romper con otras pautas visuales, de forma que el interés visual se vea acrecentado por esa creación de un esquema rígido y posteriormente el rompimiento del mismo; también se puede utilizar diferentes tipos de líneas y grosores para que los contrastes sean evidentes, eliminando ambigüedades que pueden denotar incoherencias del diseño.

## 5.02 Descripción de la Herramienta

Para el desarrollo del proyecto fueron de utilidad herramientas como:

- Laptop  
Sony Vaio  
Intel (R) Core (TM) I5-3210M 250GHz.  
8.00 GB (7.88 GB usable)  
64-bit Sistema operador, x64-based procesador
  
- Cámara fotográfica Nikon D3200  
Tamaño compacto Cámara réflex HD  
Sensor CMOS de 24.2 MP en formato DX  
Procesamiento EXPEED 3  
Grabación de video en Full HD (1080p)  
Adaptador Móvil Inalámbrico
  
- Tablet de ilustración gráfica WACON  
Tableta Gráfica Wacom Bamboo Capture Pen & Touch - Small  
Modelo: CTH470L

---

### 5.03 Adobe Illustrator (AI)

Es un editor de gráficos vectoriales en forma de taller de arte que trabaja sobre un tablero de dibujo, conocido como «mesa de trabajo» y está destinado a la creación artística de dibujo y pintura para ilustración (ilustración como rama del arte digital aplicado a la ilustración técnica o el diseño gráfico, entre otros). Es desarrollado y comercializado por Adobe Systems y constituye su primer programa oficial de su tipo en ser lanzado por ésta compañía definiendo en cierta manera el lenguaje gráfico contemporáneo mediante el dibujo vectorial. Adobe Illustrator contiene opciones creativas, un acceso más sencillo a las herramientas y una gran versatilidad para producir rápidamente gráficos flexibles cuyos usos se dan en (maquetación-publicación) impresión, vídeo, publicación en la Web y dispositivos móviles.

### 5.04 Adobe Photoshop (PS)

Adobe Photoshop es un editor de gráficos rasterizados desarrollado por Adobe Systems principalmente usado para el retoque de fotografías y gráficos. Su nombre en español significa literalmente "taller de fotos". Es líder mundial del mercado de las aplicaciones de edición de imágenes. Adobe Photoshop en sus versiones iniciales trabajaba en un espacio (bitmap) formado por una sola capa, donde se podían aplicar toda una serie de efectos, textos, marcas y tratamientos. Se ha convertido, casi desde sus comienzos, en el estándar de facto en retoque

---

fotográfico, pero también se usa en el campo del diseño y fotografía, como diseño web, composición de imágenes en mapa de bits, estilismo digital, fotocomposición, edición y grafismos de vídeo y básicamente en cualquier actividad que requiera el tratamiento de imágenes digitales.

Photoshop ha dejado de ser una herramienta únicamente usada por diseñadores, para convertirse en una herramienta usada profusamente por fotógrafos profesionales de todo el mundo, para realizar el proceso de retoque y edición digital, no teniendo que pasar ya por un laboratorio más que para la impresión del material. Aunque el propósito principal de Photoshop es la edición fotográfica, éste también puede ser usado para crear imágenes, efectos, gráficos y más en muy buena calidad. Photoshop fue creado para soportar muchos tipos de archivos de imágenes como BMP, JPG, PNG, GIF, etc.

### **5.05 Formulación del Proceso de Aplicación**

#### Diseño Editorial

El diseño de la Guía Infantil de Museos basará su realización en una de las principales ramas del diseño gráfico, el Diseño Editorial, herramienta que será de gran utilidad para comunicar visual y gráficamente las ideas, hechos, valores, cultura, entre otros descritos en la misma; y como punto principal, la guía de museos será un medio impreso de gran utilidad en el ámbito infantil educativo.

## **5.05.01 Planificación**

### **5.05.01.01 Propósito del Proyecto**

La finalidad de este proyecto es para fomentar la afluencia de visitas del grupo objetivo de estudio, que son los niños y niñas quienes se beneficiarán con la publicación de la Guía de Museos y les permitirá aprender de manera lúdica y entretenida los hechos históricos y culturales acontecidos en nuestro país.

### **5.05.01.02 Tipo de Publicación**

El tipo de publicación que se realizará es una Guía Infantil de Museos, que será de utilidad para que los niños y niñas puedan conocer la temática de cada museo y las actividades que estas instituciones tienen para ofertar al público infantil.

La publicación:

- La publicación de la guía infantil será ANUAL, de acuerdo a los contenidos que presentan los museos y centros culturales.
- La Guía Infantil de Museos será una revista informativa impresa, que además de ser un sustento museográfico, será de utilidad en las actividades escolares y de aprendizaje de los niños y niñas de la ciudad.

### **5.05.01.03 Temática**

La temática general de la Guía de Museos está dirigida al grupo INFANTIL.

#### 5.05.01.04 Formato

El formato que tendrá la Guía Infantil de Museos será de **18cm.X23,8cm.**, el tamaño seleccionado es ideal para que los niños puedan transportarlo con total comodidad y realizar los apuntes necesarios mientras realizan su visita en los museos o centros culturales.

#### 5.05.01.05 Número de Páginas

El número de páginas de la Guía de Museos será de 72 páginas aproximadamente, con un contenido claro y específico y de interés para los niños y niñas, quienes serán los beneficiarios directos de esta publicación.

#### 5.05.01.06 Mapa de Contenido



**Figura N° 6:** Mapa de Contenido

**Autora:** Adriana Tobar Salinas

### 5.05.01.07 Índice de imágenes



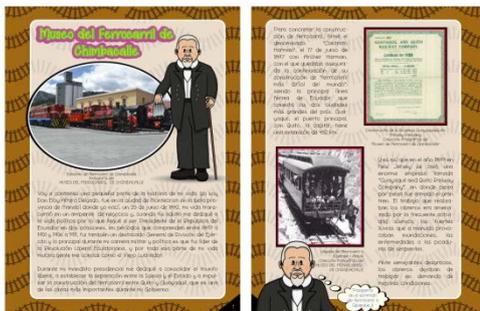
Para el diseño del Museo Casa de Sucre se tomó en cuenta varios aspectos sobre la temática y vida del Mariscal Sucre, por esa razón se tomó los colores en CMYK y el diseño se lo realizó en Adobe Illustrator:

- Verde:** pantone solid coated C2DA93   
Líneas diagonales del diseño
- Verde claro:** pantone solid coated 92C020   
Color de fondo
- Negro:** pantone solid coated 1C1C1B   
Triángulo de número de página



Para el diseño del Museo de Manuela Sáenz se tomó en cuenta varios aspectos sobre la temática y vida del Manuelita, por esa razón se tomó los colores en CMYK y el diseño se lo realizó en Adobe Illustrator:

- Naranja:** pantone solid coated FCC24B   
Color de fondo
- Naranja oscuro:** pantone solid coated EF7C25   
Flores
- Negro:** pantone solid coated 1C1C1B   
Triángulo de número de página



Para el diseño del Museo del Ferrocarril se tomó en cuenta varios aspectos sobre la temática del museo, por esa razón se tomó los colores en CMYK y el diseño se lo realizó en Adobe Illustrator:

- Marrón:** pantone solid coated A16814   
Color de fondo
- Marrón oscuro:** pantone solid coated 593811   
Diseño de rieles
- Negro:** pantone solid coated 1C1C1B   
Líneas de rieles  
Triángulo de número de página



Para el diseño del Museo de la Ciudad se tomó en cuenta varios aspectos sobre la temática del hospital San Juan de Dios, por esa razón se tomó los colores en CMYK y el diseño se lo realizó en Adobe Illustrator:

- Celeste:** pantone solid coated 42C0F0   
Color de fondo
- Blanco:** pantone solid coated EF7C25   
Dibujos de fondo
- Negro:** pantone solid coated 1C1C1B   
Triángulo de número de página  
Filos de diseños de fondo



Para el diseño del Museo del Carmen Alto se tomó en cuenta varios aspectos sobre la temática y vida de Mariana de Jesús, por esa razón se tomó los colores en CMYK y el diseño se lo realizó en Adobe Illustrator:

- Amarillo:** pantone solid coated F4E72F  
Color de fondo
- Naranja:** pantone solid coated FDC802  
Cuadrados
- Negro:** pantone solid coated 1C1C1B  
Triángulo de número de página



Para el diseño del Museo de Templo de la Patria se tomó en cuenta varios aspectos sobre la temática y vida del museo, por esa razón se tomó los colores en CMYK y el diseño se lo realizó en Adobe Illustrator:

- Púrpura:** pantone solid coated 993D8F  
Color de fondo
- Lila:** pantone solid coated FFFFFF  
Círculos del fondo
- Negro:** pantone solid coated 1C1C1B  
Triángulo de número de página



Para el diseño del Museo Fray Pedro Gocial se tomó en cuenta varios aspectos sobre la temática del museo, por esa razón se tomó los colores en CMYK y el diseño se lo realizó en Adobe Illustrator:

- Lila:** pantone solid coated CDB7D9  
Color de fondo
- Naranja:** pantone solid coated FDCD5D  
Líneas zig-zag de fondo
- Negro:** pantone solid coated 1C1C1B  
Triángulo de número de página



Para el diseño del Museo Franciscano del Padre Almeida se tomó en cuenta varios aspectos sobre la temática del museo, por esa razón se tomó los colores en CMYK y el diseño se lo realizó en Adobe Illustrator:

- Rojo:** pantone solid coated D00F3F  
Color de fondo
- Blanco:** pantone solid coated FCECF4  
Círculos de fondo
- Negro:** pantone solid coated 1C1C1B  
Triángulo de número de página



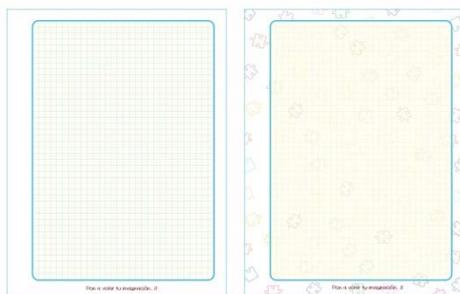
Para el diseño del Museo del Palacio de Carondelet se tomó en cuenta varios aspectos sobre la temática del museo, por esa razón se tomó los colores en CMYK y el diseño se lo realizó en Adobe Illustrator:

- Celeste:** pantone solid coated A9D9DC  
Color de fondo 
- Amarillo:** pantone solid coated E6E000  
Dibujos de bandera 
- Azul:** pantone solid coated 3057A4  
Dibujos de bandera 
- Rojo:** pantone solid coated E8471D  
Dibujos de bandera 
- Negro:** pantone solid coated 1C1C1B  
Triángulo de número de página  
Filos de diseños de la bandera 



Para el diseño del Museo del Panecillo se tomó en cuenta varios aspectos sobre la temática del museo e historia del lugar, por esa razón se tomó los colores en CMYK y el diseño se lo realizó en Adobe Illustrator:

- Rojo:** pantone solid coated E25664  
Color de fondo 
- Blanco:** pantone solid coated FFFFFF  
Dibujos de fondo alas 
- Azul:** pantone solid coated 4899D4  
Dibujos de fondo nubes 
- Negro:** pantone solid coated 1C1C1B  
Triángulo de número de página 



Para el diseño de la hoja de apuntes se tomó en cuenta varios aspectos sobre la temática de la guía de museos y la parte infantil, por esa razón se tomó los colores en CMYK y el diseño se lo realizó en Adobe Illustrator:

- Celeste:** pantone solid coated 57C1EF  
Filo de la hoja 
- Azul:** pantone solid coated 37519F  
Filo de la hoja de cuadros 
- Blanco:** pantone solid coated FFFDEF  
Color de fondo 
- Naranja:** pantone solid coated F9BA1E  
Pieza de rompecabezas 
- Rojo:** pantone solid coated E84D1C  
Pieza de rompecabezas 
- Verde:** pantone solid coated 04A238  
Pieza de rompecabezas 
- Púrpura:** pantone solid coated BB4C96  
Pieza de rompecabezas 
- Azul:** pantone solid coated 0E69B2  
Pieza de rompecabezas 

### 5.05.01.08 Estilos

Para la elaboración de la Guía de Museos la tipografía que se utilizará serán las siguientes:

- Para los textos:

Cinnamon cake

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 . . : ; - \_ { | " # \$ % & / ( ) = ? ¡ - +

- Para los Títulos:

Miss Smarty Pants

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 . . : ; { [ | " # \$ % & / ( ) = ? ¡ - +

- Para la portada:

Janda Manatee Bubble

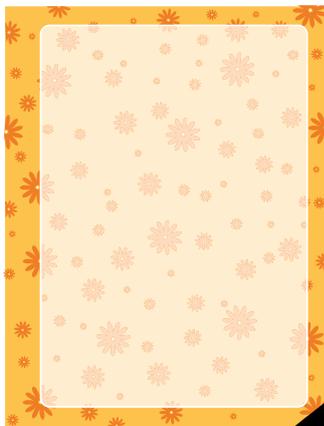
**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**1234567890**  
**. : ; , \_ ! " # \$ % & / ( ) = ? ¡ ' ' é**

### 5.05.01.09 Página Máster o Retículas

El diseño de las retículas de la Guía Infantil de Museos tiene diferentes distribuciones que se detallan a continuación:

### 5.05.01.10 Diagramación

**GRÁFICO N° 3**



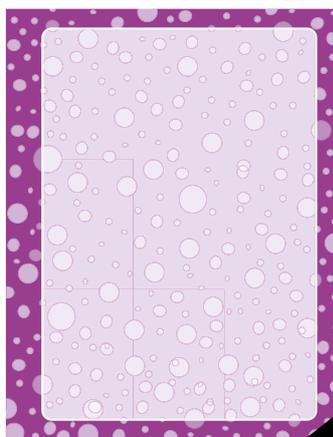
**Nombre:** Hoja Museo Manuela Sáenz  
**Elaborado por:** Adriana Tobar Salinas

**GRÁFICO N° 4**



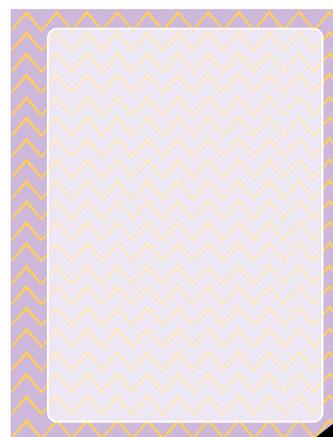
**Nombre:** Hoja Museo Casa de Sucre  
**Elaborado por:** Adriana Tobar Salinas

**GRÁFICO N° 5**



**Nombre:** Hoja Museo Templo de la Patria  
**Elaborado por:** Adriana Tobar Salinas

**GRÁFICO N° 6**



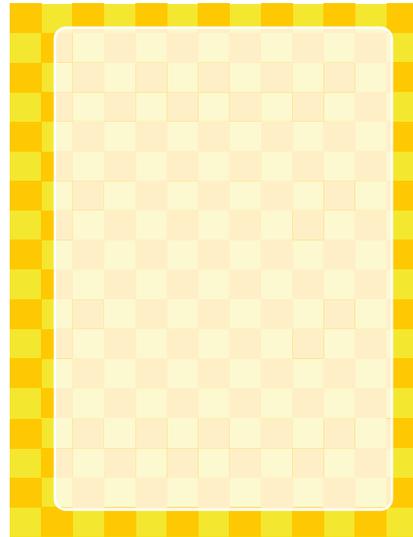
**Nombre:** Hoja Museo Franciscano  
**Elaborado por:** Adriana Tobar S.

GRÁFICO N° 7



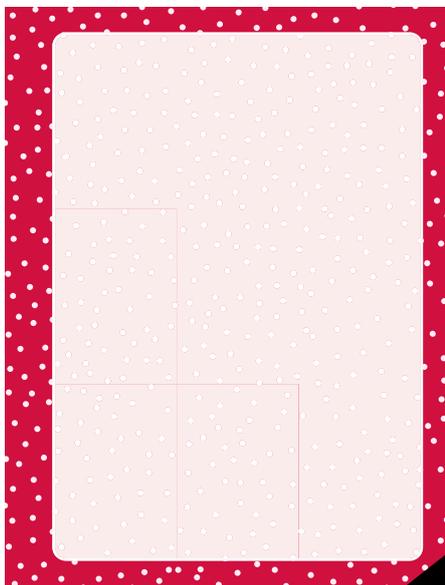
**Nombre:** Hoja Museo de la Ciudad  
**Elaborado por:** Adriana Tobar Salinas

GRÁFICO N° 8



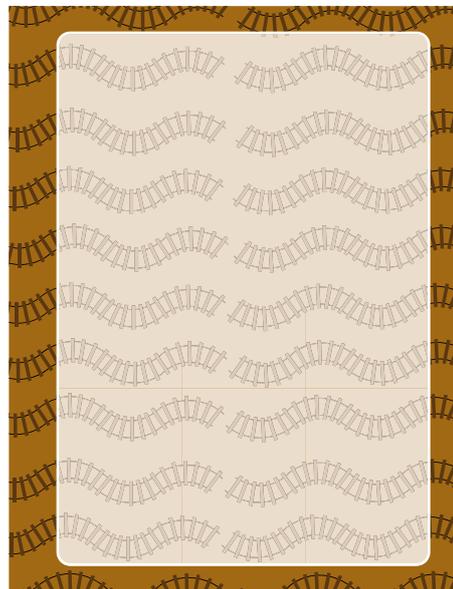
**Nombre:** Hoja Museo del Carmen Alto  
**Elaborado por:** Adriana Tobar Salinas

GRÁFICO N° 9



**Nombre:** Hoja Museo del Padre Almeida  
**Elaborado por:** Adriana Tobar Salinas

GRÁFICO N° 10



**Nombre:** Hoja Museo del Ferrocarril  
**Elaborado por:** Adriana Tobar Salinas

**GRÁFICO N° 11**



**Nombre:** Hoja Museo Palacio de Carondelet  
**Elaborado por:** Adriana Tobar Salinas

**GRÁFICO N° 12**



**Nombre:** Hoja Museo del Panecillo  
**Elaborado por:** Adriana Tobar S.

**GRÁFICO N° 13**



**Nombre:** Hoja / Hoja rompecabezas  
**Elaborado por:** Adriana Tobar Salinas

Para la diagramación de la Guía Infantil de Museos se presenta la elaboración de cada una de sus hojas, con un diseño infantil, por lo que se utilizó colores y fondos contemplando parte de las temáticas de los museos, tonalidades que serán llamativas y positivas para potenciar y motivar a los niños y niñas a conocer de su identidad a través de diseños e ilustraciones que sean de su interés y faciliten el proceso de aprendizaje dentro de una entidad cultural.

#### 5.05.01.11 Imagen Corporativa



Este es el logotipo del SMQ (Sistema Integrado de Museos y Centros Culturales), entidad pública que apoyará la realización de la Guía Infantil de Museos y demás material infantil impreso.



Este es el logotipo del Red (Red Centro Histórico de Quito), entidad cultural que agrupa a todos los museos y centros culturales del Centro Histórico, quienes también apoyarán con la información para la realización de la Guía Infantil de Museos.

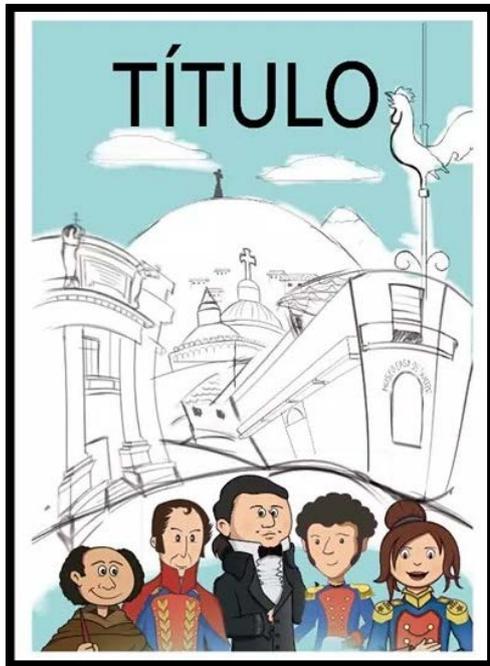


MUSEOS de la DEFENSA

Este es el logotipo del Sistema Integrado de Museos de la Defensa, es la entidad gubernamental principal que aportará su ayuda para la realización de la Guía Infantil de Museos, esta entidad abarca museos históricos, marítimos, navales, terrestres y científicos.

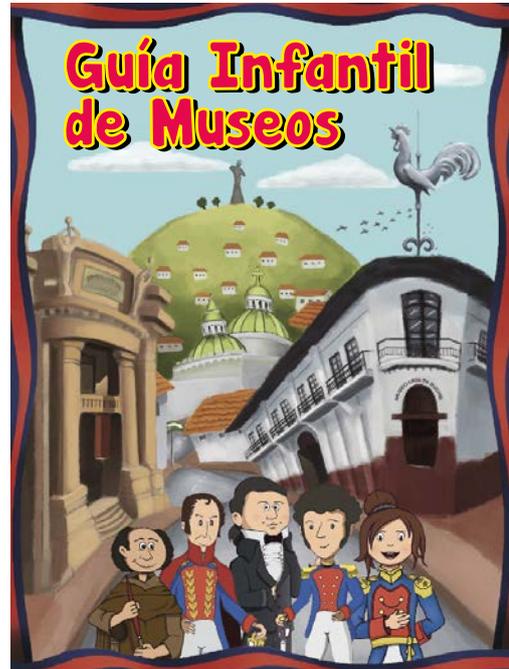
5.05.01.12 Diseño de Portada

Gráfico N° 14



**Nombre:** Boceto digital  
**Elaborador por:** Adriana Tobar

Gráfico N° 15



**Nombre:** Diseño final de la Portada  
**Elaborador por:** Adriana Tobar S.

El diseño de la portada de la Guía Infantil de Museos, que se realizó está acuerdo a la temática de los museos y también en relación al Centro Histórico de Quito, con la presentación de parte de sus personajes como los actores principales de la información histórica detallada en la misma.

Los colores van de acuerdo al diseño infantil con la clara intención de comunicar situaciones, personajes y emociones y causar un impacto visual en los niños y niñas.

La ilustración realizada es de autoría propia; como primer paso se realizó un boceto del fondo, tomando como referencia museos del centro histórico, en este caso al Museo de la Defensa Casa de Sucre, al Museo Numismático, las cúpulas de la Catedral Primada y al gallito, y como punto fundamental de la ciudad de Quito al Panecillo. Una vez terminado el boceto, se procedió a realizar la ilustración digitalmente y a colocar parte de los personajes de la guía.

#### 5.05.01.13 Maquetación

Para el proceso de maquetación de la Guía Infantil de Museos se tomó en cuenta el formato del documento, y todo el conjunto de elementos que se utilizó para la realización de la misma, como: imágenes y textos. Todo el diseño de la guía se lo realizó con retículas, con la finalidad de proporcionar a la presentación de la guía un orden y estética en el diseño y, a la vez para que los textos de los cuentos los niños lo puedan efectuar con mayor rapidez, y también se visualicen los contenidos a distancias más lejanas y retengan con más facilidad en la memoria la información que están recibiendo. El diseño de las retículas utilizadas fue:

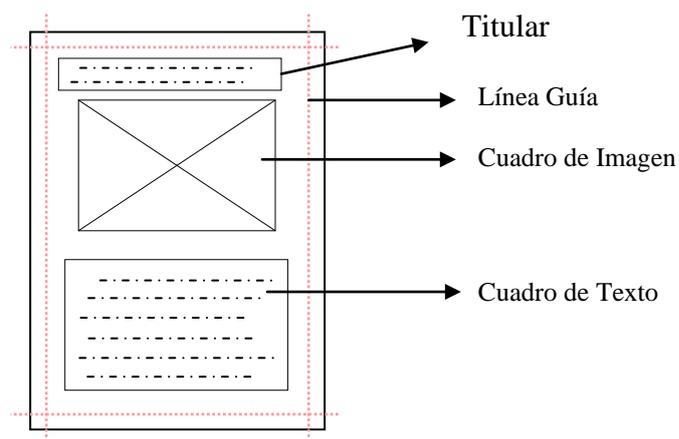
**La retícula sencilla o base:** “son utilizadas en casi todos los textos. Por la sencillez al manejar los elementos de un documento, una retícula base se encuentra compuesta por las siguientes partes, dependiendo de la composición que se esté diseñando:

- Orientación del papel.

- Número de columnas y tamaño.
  - Separación existente entre ellas (medianil).
  - Color y formato del texto (tipografía y tamaño), titulares, cabeceras, pies de imagen, etc.
  - Uso de las imágenes como fondo en todas las páginas (marca de agua) y demás elementos ornamentales, tales como los filetes decorativos, etc.”
- (Aragon, 2012)

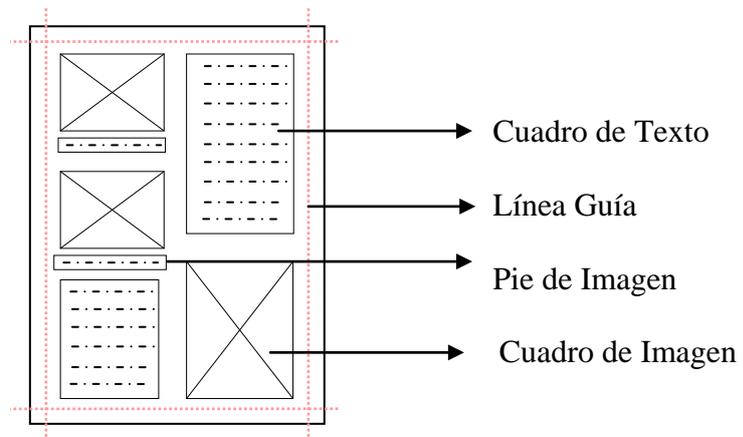
**La retícula de dos columnas:** *“Es una retícula muy utilizada por los diseñadores, ya que les permite componer una distribución equilibrada, aunque en alguna ocasión, puedan surgir algunas composiciones demasiado simétricas.”* (Aragon, 2012)

**Gráfico N° 16**



**Nombre:** Diseño de Retícula Sencilla o base  
**Elaborado por:** Adriana Tobar Salinas

**Gráfico N° 17**



**Nombre:** Diseño de Retícula de dos columnas  
**Elaborado por:** Adriana Tobar Salinas

#### **5.05.01.14 Pre – Prensa**

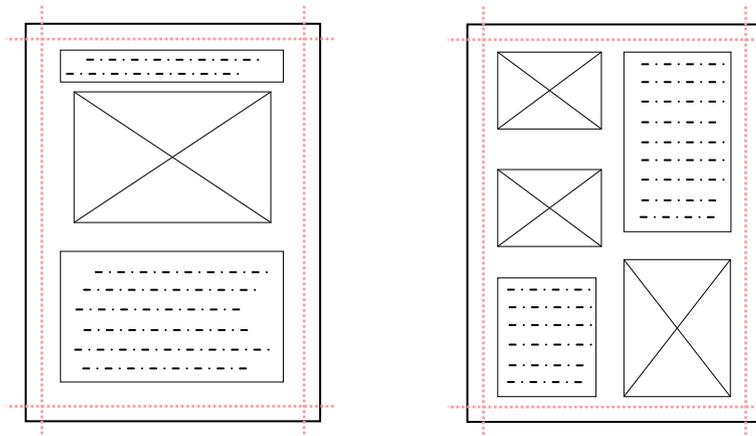
La técnica de impresión a utilizarse en el diseño de la Guía Infantil de Museos es la IMPRESIÓN OFFSET.

“Impresión offset: offset es un método de reproducción de documentos e imágenes sobre papel o materiales similares, que consiste en aplicar una tinta, generalmente oleosa, sobre una placa metálica, compuesta generalmente de una aleación de aluminio.” (Aragon, 2012)

#### **5.05.01.15 Prensa**

La realización del armado de la Guía Infantil de Museos está elaborado en el programa Adobe Illustrator, en formato A3, de dos páginas (tiro – retiro).

Gráfico N° 18



TIRO

RETIRO

**Nombre:** Diseño del Armado

**Elaborador por:** Adriana Tobar Salinas

#### 5.05.01.16 Post – Prensa

Para los terminados gráficos que se realizaron en la Guía Infantil de Museo se tomó en cuenta la calidad del papel (bond beige), la impresión y, por tal motivo para la portada se realizó la impresión en papel couché de 150gr. con plastificado mate y la colocación de barniz selectivo en la tipografía y logos de la guía, para dar un terminado con resultados visuales increíbles. El brillo resalta los colores y la terminación mate produce un efecto realmente elegante; finalmente la Guía Infantil de Museos será anillada para un fácil manejo de las hojas.

### 5.05.01.17 Marketing y Distribución

Para la presentación y difusión de la Guía Infantil de Museos se realizarán estrategias publicitarias en programas y eventos especiales de tipo cultural, valiéndonos de la publicidad adecuada para el público infantil y de esta manera dar a conocer la guía a nuestro grupo objetivo. La presentación y distribución de la Guía Infantil de Museos se la realizará en eventos de arte y cultura a lo largo de la programación que tiene la Red de Museos, para que nuestro grupo objetivo encuentre fácilmente la guía y tenga interés por leer y conocer la oferta museística de la ciudad. Para eso, hemos puesto en marcha una serie de operaciones de marketing que aseguran el conocimiento de la Guía de Museos no solo en museos, sino también en instituciones educativas, municipales y gubernamentales.

ETAPA	TIEMPO	PIEZA GRÁFICA
Lanzamiento	Etapa que servirá para dar a conocer de la existencia de la Guía Infantil de Museos a nuestro público infantil en un período de 3 meses.	Se realizará publicidad impresa, material POP
Posicionamiento	Se realizará un acercamiento a los niños, para evidenciar la acogida que tuvo la guía de museos.	Se realizará afiches y BTLs infantiles con los personajes representativos de los museos en eventos culturales.
Mantenimiento	Etapa en la que la Guía Infantil de Museos debe seguir presente en la memoria de nuestro grupo objetivo en un período de un mes.	Se realizará acuerdos con el Ministerio de Cultura, Educación y organizaciones museísticas para visitar instituciones educativas con el fin de que los niños conozcan la guía y se animen a visitar un museo o centro cultural.

**Tabla N° 9:** Marketing y Difusión  
**Elaborado por:** Adriana Tobar Salinas

## CAPÍTULO VI

### ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

#### 6.01 RECURSOS

##### 6.01.01 Técnicos - Tecnológicos:

Es la aplicación de un conjunto de conocimientos y habilidades con un claro objetivo: conseguir una solución que permita al ser humano desde resolver un problema determinado, hasta el lograr satisfacer una necesidad en un ámbito concreto. (Definicion.DE, 2015)

El proyecto está realizado con programa y equipos tecnológicos como:

- ✓ Microsoft Word
- ✓ Microsoft Excel
- ✓ Adobe Ilustrador CS6
- ✓ Adobe Photoshop CS6
- ✓ Adobe Flash CS6
- ✓ Impresoras láser
- ✓ Tablet de ilustración digital
- ✓ Internet
- ✓ Laptop
- ✓ Cámara fotográfica
- ✓ Grabadora
- ✓ Memory flash USB
- ✓ Teléfono celular

E implementos que fueron de utilidad como:

- ✓ Cuaderno
- ✓ Esferos / lápices / pinturas
- ✓ Borradores
- ✓ Hojas de papel bond
- ✓ Carpetas

#### 6.01.02 Humanos:

La autora y el grupo de individuos que aporten con acciones e ideas para realizar ciertas actividades.

Detalle	Nombres / Instituciones
Comunidad	D.M de Quito
Investigadora	Adriana Tobar Salinas
Tutora	Ing. Paola Martínez
Lectora	Lic. Marlene Andrade
Autoridades	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fray John Castro (Museo Franciscano del Padre Almeida)</li> <li>- Lcda. Magaly Vásquez (Museo del Panecillo)</li> <li>- Tcn. Sp Miguel Luna (Museo de la Defensa Casa de Sucre)</li> <li>- Mayor Freddy Álvarez (Museo de la Defensa Templo de la Patria)</li> <li>- Ing. Patricia Cepeda (Museo Palacio de Carondelet)</li> <li>- Fray José Palacios (Museo Franciscano Fray Pedro Gocial)</li> <li>- Lcda. Ana María Álvarez (Museo Casa de Manuela Sáenz)</li> <li>- Lcda. Mayra Prado (Museo del Ferrocarril de Chimbacalle)</li> <li>- Ing. Andrés Palma (Museo de la Ciudad)</li> <li>- Lic. Iván Durán (Museo del Carmen Alto)</li> <li>- Ing. Raquel Andrade</li> <li>- Lcda. Maritza Chacón</li> <li>- Lic. Andrés Rosero</li> </ul>

**Tabla N° 10:** Aporte de la sociedad al desarrollo del proyecto

**Autora:** Adriana Tobar Salinas

### 6.01.03 Económicos:

Son todas las aportaciones económicas que la investigadora del proyecto ha aportado para el desarrollo y realización del mismo.

## 6.02 PRESUPUESTO

### 6.02.01 Gastos Operativos:

EGRESOS	VALORES
Aportes personales	\$ 500,00
Aportes familiares	\$ 739,40
Movilización	\$ 20,00
Alimentación	\$ 30,00
Copias	\$ 10,00
Impresiones	\$ 60,00
Internet	\$ 25,00
Plan telefónico	\$ 15,00
Anillados	\$ 10,00
Empastado de tesis	\$ 7,00
Guía infantil (impresiones/acabados gráficos )	\$ 100,00
Material Publicitario	\$ 80,00
<b>Total:</b>	<b>\$ 1611,40</b>

**Tabla N° 11:** Presupuesto

**Autora:** Adriana Tobar Salinas

### 6.02.02 Aplicación del Proyecto:

La aplicación del presente proyecto en el medio

### 6.03 CRONOGRAMA

N°	Actividad	Responsable	Tiempo				Resultados Esperados	
			Mes	Semana				
				1	2	3		4
1	Presentación del tema	Autora	Oct.					Aceptación del tema para el desarrollo del proyecto
2	Aprobación del tema	Dir. Esc. Dis. Gráfico	Nov.					Desarrollo del tema con la colaboración de tutora
3	Capítulo I – II	Autora – Tutora	Dic.					Aprobación y continuación de los capítulos
4	Capítulo III – IV	Autora – Tutora	Ene.					Aprobación y continuación de los capítulos
5	Capítulo V – VI	Autora – Tutora	Feb.					Aprobación y continuación de los capítulos
6	Capítulo VII	Autora – Tutora	Mar.					Aprobación del proyecto
7	Sustentación	Autora	Abr.					Obtención del Título como Diseñador Gráfico

**Tabla N° 12:** Cronograma  
**Autora:** Adriana Tobar Salinas

---

## CAPÍTULO VII

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 7.01 Conclusiones

Al término de este proyecto y luego de cumplir con todo el desarrollo establecido en el cronograma, puedo concluir con lo siguiente:

- ✓ Los Museos de la Red Centro Histórico contarán con información gráfica exclusiva para niños y niñas.
- ✓ La nueva propuesta gráfica infantil y de información sobre museos de la ciudad será una buena alternativa en beneficio para los niños y niñas y que a la vez genere su interés por conocer instituciones de carácter histórico, cultural o natural.
- ✓ Los museos que forman parte de la Red Centro Histórico se enfocan mucho en la visita de los niños y niñas y, la existencia de una guía infantil fomentará en ellos su iniciativa de visitar estas instituciones y conocer de los hechos históricos.
- ✓ Con la creación de la Guía Infantil de Museos los niños y niñas tendrán una idea más clara sobre la temática, información y localización geográfica del museo.

- 
- ✓ Los personajes infantiles de los museos, permitirá en los niños y niñas enriquecer sus conocimientos sobre la historia del país de una forma más sencilla y dinámica.
  
  - ✓ Con el apoyo de entidades municipales y gubernamentales, se podría realizar la difusión de la Guía Infantil de Museos en instituciones escolares y facilitará a los maestros de educación básica una mejor comprensión de la historia como parte del pensum académico.
  
  - ✓ Con la creación y diseño de la Guía Infantil de Museos, a través de la enseñanza y mediación de los guías, los niños y niñas serán los responsables de enseñar e interpretar la cultura del país y de mostrar las riquezas culturales y naturales del mismo.
  
  - ✓ El apoyo y colaboración de entidades como SMQ, Red Centro Histórico y Sistema Integrado de Museos de la Defensa es fundamental para el desarrollo de este tipo de iniciativas gráficas infantiles que a futuro generan mayor interés cultural por parte del público infantil.

---

## 7.02 Recomendaciones

- ✓ Que este tipo de información gráfica infantil se mantenga en todos los museos y se distribuya a los niños y niñas para que se relacionen con la historia de estas entidades culturales.
- ✓ Se realice la publicidad necesaria para que la Guía Infantil de Museos se dé a conocer a los niños y niñas.
- ✓ Crear nuevas alternativas de interés lúdico para niños y niñas que se puedan publicitar en las ediciones de la Guía de Infantil de Museos.
- ✓ Que la Guía Infantil de Museos será el lazo de interés en los niños y niñas para que impulsar la lectura diaria.
- ✓ Con la creación e ilustración de los personajes, cada institución podría establecerlo como el protagonista principal y así mostrar la temática del museo con un enfoque didáctico y educativo.
- ✓ Publicitar la Guía Infantil de Museos en instituciones educativas para que conozcan de su existencia y sea parte de sus estudios escolares.
- ✓ Como futura Diseñadora Gráfica realizaré más propuestas gráficas infantiles en el ámbito cultural y museístico, que promuevan el interés de los niños y niñas por conocer la riqueza histórica del país.

---

### 7.03 BIBLIOGRAFÍA

- ✓ MINISTERIO DE CULTURA DEL ECUADOR. (2012). *Sistema y Política Nacional de Museos*. Ecuador.
- ✓ VARIE; Bohan, Hugues. (1979). *Los Museos en el mundo*. España: Salvat.
- ✓ MINISTERIO DE CULTURA DEL ECUADOR. (2012). *Vamos al Museo*. Ecuador
- ✓ MIÑON; Margarita. (2010). *Proyectos de Educación*. Colombia.
- ✓ DESVALLÉES; André. (2009-2015). MAIRESSE François. *Conceptos claves de Museología*. ICOM.
- ✓ DÍAZ; Adriana. MORILLO. (2012). Deborah. *Mi Museo: arte para ver, arte para hacer, palabras para leer*. Ministerio de Cultural del Ecuador. Ecuador.
- ✓ PAZ; Juan J. CEPEDA. (junio 2012). Miño. *Eloy Alfaro: políticas económicas*. Quito.
- ✓ DE GUZMÁN POLANCO; Manuel. (2009). *Quito Luz de América*. Universidad Alfredo Pérez Guerrero. Quito.
- ✓ FRAY MORENO; Agustín. (2013). *Quito Eterno, Quito Moderno*. Academia de Historia Nacional Quito.
- ✓ DESCALZI; Ricardo. (1998). *La Real Audiencia de Quito, claustro en los Andes*. Banco de Desarrollo del Ecuador. Quito.
- ✓ REYES; Óscar, Efrén. (2012). *Ecuador*. Diario El Universo. Quito.
- ✓ *El Gran libro del Diseño Gráfico Internacional*. (2013). Lexus.

- ✓ *Plan Nacional del Buen Vivir (2013-2017)*. (2013). Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo. Ecuador.
- ✓ *Foto Digital, Photoshop: cuadernos creativos de fotografía e imagen digital*. (2011). Dathouse. España.

#### 7.04 NETGRAFÍA

- ✓ <http://www.mundonets.com/normas-apa/>
- ✓ <http://www.slideshare.net/carrasco.rafael/el-color-en-diseo-grfico-y-periodstico>
- ✓ <http://groppeimprenta.com/noticias/39-informacion-tecnica/172-reticulas-diseno-editorial.html>
- ✓ [http://www.crefal.edu.mx/decisio/images/pdf/decisio\\_20/decisio20\\_saber1.pdf](http://www.crefal.edu.mx/decisio/images/pdf/decisio_20/decisio20_saber1.pdf)
- ✓ [http://www.arteindividuoysociedad.es/articles/ANEJO\\_I/Laura\\_Fernandez.pdf](http://www.arteindividuoysociedad.es/articles/ANEJO_I/Laura_Fernandez.pdf)
- ✓ <http://museosyeducacion.com/>
- ✓ <http://colombiadigital.net/actualidad/experiencias/item/3899-%C2%BFqu%C3%A9-es-la-ilustraci%C3%B3n-digital.html>
- ✓ <https://www.youtube.com/watch?v=IVZWkqpqf5M>
- ✓ <https://www.youtube.com/watch?v=D4nXHq1TJyg>
- ✓ <https://www.youtube.com/watch?v=NEDmXtf1jBs>
- ✓ <http://www.culturaecuador.ec/arte/musica/con-musica-y-recreaciones-se-conmemora-el-bicentenario>

## 7.05 ANEXOS

### Anexo N° 1 Diseño de la Encuesta

	
Edad .....	
Género .....	
<i>La presente encuesta tiene fine académicos, datos que servirán para la realización de un proyecto estudiantil.</i>	
1. ¿Conoce usted algún tipo de información infantil impresa sobre museos y centros culturales del centro histórico de Quito?	
SI .....	NO .....
2. ¿Está de acuerdo en que la visita de niños y niñas a museos enseñará a valorar la riqueza histórica y cultural que posee nuestro país?	
SI .....	NO .....
3. ¿Está de acuerdo en que niños y niñas cuenten con un material impreso e informativo sobre museos y centros culturales?	
SI .....	NO .....
4. ¿Está de acuerdo en que la publicación de impresos infantiles sobre museos contribuirá a la recuperación de la memoria histórica y la diversidad cultural en los niños y niñas?	
SI .....	NO .....
5. ¿Está de acuerdo en que las instituciones educativas se interesen por el conocimiento y visita de museos y centros culturales?	
SI .....	NO .....
6. ¿Está de acuerdo en que se realice la diagramación de un diseño infantil adecuado e interesante con alternativas lúdicas y de información sobre museos y centros culturales?	
SI .....	NO .....
7. ¿Está de acuerdo en mejorar los conocimientos de los niños y niñas didáctica y pedagógicamente a través de material impreso sobre museos y centros culturales?	
SI .....	NO .....
8. ¿Está de acuerdo en que se publique una guía infantil de museos que facilite la información y orientación de museos y centros culturales del centro histórico de Quito?	
SI .....	NO .....
9. ¿Está de acuerdo en que la existencia de una guía infantil de museos permitirá a los niños y niñas conocer e interesarse más acerca de un museo y centro cultural?	
SI .....	NO .....
<b>Gracias por su colaboración...!!!</b>	

**Anexo N° 2**  
Boceto de la Virgen del Panecillo



**Anexo N° 3**  
Boceto de un Obispo



**Anexo N° 4**  
Boceto de Eloy Alfaro



**Anexo N° 5**  
Boceto de Vicente Rocafuerte



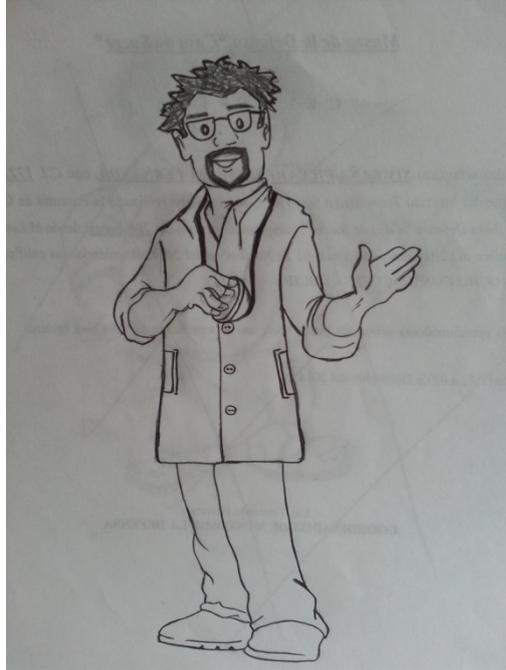
**Anexo N° 6**  
Boceto de Mariana de Jesús



**Anexo N° 7**  
Boceto de la Princesa Toa



**Anexo N° 8**  
Boceto de un doctor



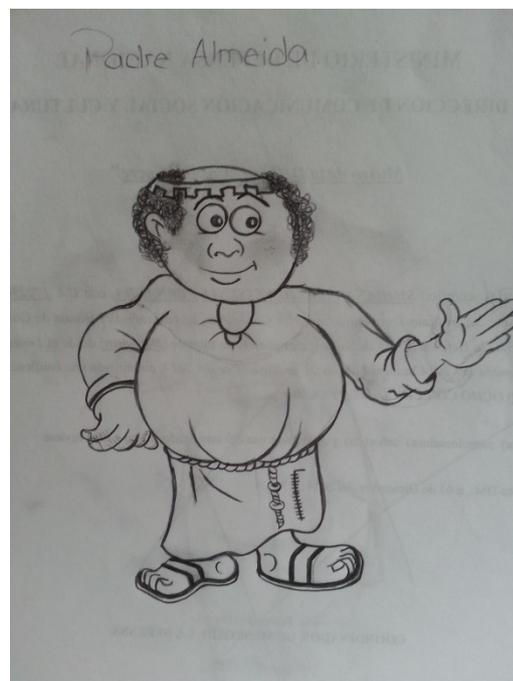
**Anexo N° 9**  
Boceto de Eugenio Espejo



**Anexo N° 10**  
Boceto del Barón Héctor de Carondelet



**Anexo N° 11**  
Boceto del Padre Almeida



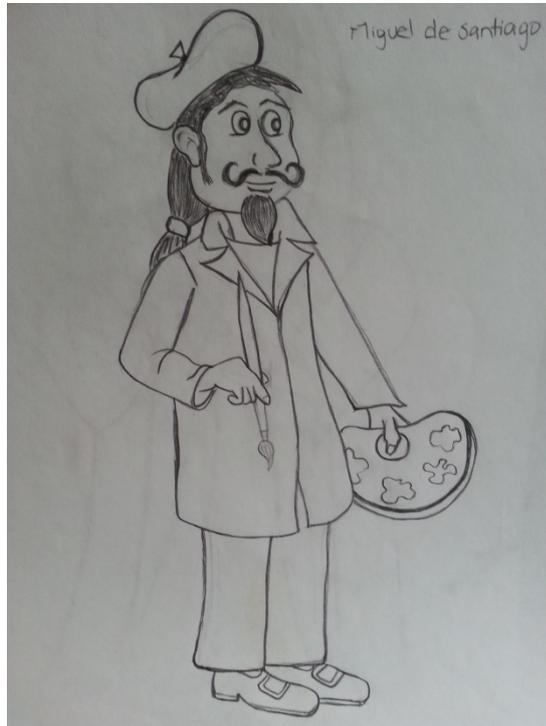
**Anexo N° 12**  
Boceto de Fray Pedro Gocial



**Anexo N° 13**  
Boceto de Fray Jodoco Ricke



**Anexo N° 14**  
Boceto de Archer Harman



**Anexo N° 15**  
Boceto de Agustín de la Herrán Matorras



---

**Anexo N° 16**  
Boceto de Manuela Sáenz (uniformada)



**Anexo N° 14**  
Boceto de Manuela Sáenz (vestido)

