

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA CENTROAMERICANA

UNITEC/CEUTEC

FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y SOCIALES

PROYECTO DE GRADUACIÓN

**DISEÑO Y MAQUETACIÓN DE INSTRUCTIVOS PARA MIEMBROS DE LAS
JUNTAS RECEPTORAS DE VOTOS (JRV) DE LAS ELECCIONES GENERALES
2021 PARA EL CONSEJO NACIONAL ELECTORAL DE HONDURAS (CNE)**

SUSTENTADO POR:

JUAN CARLOS CRUZ OCHOA

**PREVIA INVESTIDURA AL TÍTULO DE
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO**

TEGUCIGALPA, M.D.C HONDURAS, C.A.

OCTUBRE, 2021

Contenido

Resumen ejecutivo.....	xiii
Capítulo I: Planteamiento del Proyecto.....	1
1.1 Introducción.....	1
1.2 Antecedentes del tema.....	2
1.2.1 Historia cronológica del Consejo Nacional Electoral (CNE).....	2
1.2.2 Misión.....	3
1.2.3 Visión.....	3
1.2.4 Principios rectores.....	4
1.2.5 Valores.....	5
1.3 Definición del proyecto.....	5
1.3.1 Componentes para desarrollar.....	6
1.4 Objetivos del proyecto.....	8
1.4.1 Objetivo general del proyecto.....	8
1.4.2 Objetivos específicos del proyecto.....	8
1.5 Justificación.....	8
Capítulo II: Marco teórico.....	11
2.1 La reseña histórica del tema.....	11

2.2	Conceptualizaciones y definiciones.....	12
2.2.1	Conceptos de diseño editorial.....	12
2.2.2	Conceptos tipográficos	25
2.3	Contexto del proyecto	28
2.3.1	Capacitación electoral en tiempos de pandemia.....	28
2.3.2	Dificultades para un proceso de capacitación en línea	29
2.3.3	Programa curricular de material político electoral	29
Capítulo III: Metodología.....		30
3.1	Enfoque y método	30
3.1.1	Etapas de la metodología proyectual de Bruno Munari	31
3.2	Público meta	33
3.3	Cronograma de ejecución	35
Capítulo IV: Desarrollo del Proyecto		38
4.1	Problema	38
4.2	Planteamiento del problema.....	38
4.3	Descomposición del problema.....	39
4.4	Recopilación de datos	39
4.5	Análisis de datos	40

4.6	Creatividad.....	41
4.7	Materiales y tecnología.....	42
4.7.1	Recurso humano	42
4.7.2	Herramientas tecnológicas.....	42
4.7.3	Materiales de producción.....	43
4.7.4	Presupuesto por diseño y producción de prototipos	45
4.8	Experimentos	47
4.8.1	Formato.....	47
4.8.2	Planillo.....	48
4.8.3	Retícula.....	49
4.8.4	Colores.....	50
4.8.5	Tipografías.....	51
4.8.6	Ilustraciones.....	52
4.9	Modelos	53
4.10	Verificación.....	54
4.11	Dibujos constructivos.....	55
4.11.1	Ficha Técnica.....	55
4.12	Solución.....	57

Capítulo V: Conclusiones y recomendaciones	58
5.1 Conclusiones	58
5.2 Recomendaciones	58
Glosario	60
Bibliografía.....	63
Anexos	68

Índice de Tablas

Tabla 1 Resumen de productos a diseñar	6
Tabla 2 Público meta	33
Tabla 3 Materiales de producción	43
Tabla 4 Costos de diseño y producción	45

Índice de Ilustraciones

Figura 1 Tamaños de papel norma ISO 126.....	18
Figura 2 Proceso sustractivo de mezcla de colores	21
Figura 3 Proceso de impresión offset	24
Figura 4 Caja alta.....	25
Figura 5 Caja baja.....	25
Figura 6 Interlineado	27
Figura 7 Elementos de la fuente tipográfica.....	28
Figura 8 Etapas de la metodología proyectual de Bruno Munari.....	30
Figura 9 Cronograma de ejecución del proyecto parte 1.....	36
Figura 10 Cronograma de ejecución del proyecto parte 2.....	37
Figura 11 Bocetos propuesta 1 de portadas y maquetación de contenido.....	42
Figura 12 Formato final.....	47
Figura 13 Planillo de instructivos JRV.....	48
Figura 14 Retícula modular de instructivos JRV.....	49
Figura 15 Paleta de colores institucional del CNE.....	50
Figura 16 Tipografías utilizadas.....	51
Figura 17 Imagen vectorial.....	52

Figura 18 Imagen rasterizada de papeleta electoral.....	53
Figura 19 Propuesta No. 1 de diseño y maquetación de instructivos JRV.....	53
Figura 20 Diseño y maquetación final de instructivos JRV.....	55
Figura 21 Ilustración con especificaciones técnicas.....	56
Figura 22 Muckup instructivo JRV.....	57
Figura 23 Bocetos propuesta 2 para portadas y maquetación de contenido.....	68
Figura 24 Bocetos propuesta 3 para portadas y maquetación de contenido.....	68
Figura 25 Bocetos para propuesta de brochre.....	69
Figura 26 Propuesta formato tamaño carta.....	69
Figura 27 Propuesta formato tamaño oficio.....	70
Figura 28 Retícula jerárquica para portada y contraportada a partir de retícula modular base	70
Figura 29 Retícula jerárquica para inicio de secciones a partir de retícula modular base...	71
Figura 30 Retícula múltiples columnas para interiores a partir de retícula modular base....	71
Figura 31 Propuesta No. 2 de diseño y maquetación de instructivos JRV.....	72
Figura 32 Grupo foco por Google Meet.....	72
Figura 33 Resultados de encuesta de validación pregunta 1.....	73
Figura 34 Resultados de encuesta de validación pregunta 2.....	73
Figura 35 Resultados de encuesta de validación pregunta 3.....	74

Figura 36 Resultados de encuesta de validación pregunta 4	74
Figura 37 Resultados de encuesta de validación pregunta 5	75
Figura 38 Resultados de encuesta de validación pregunta 6	75
Figura 39 Resultados de encuesta de validación pregunta 7	76
Figura 40 Resultados de encuesta de validación pregunta 8	76
Figura 41 Resultados de encuesta de validación pregunta 9	77
Figura 42 Muckup Brochure Policía Nacional	77
Figura 43 Muckup Brochure Fuerzas Armadas.....	78
Figura 44 Muckup Brochure Observadores	78

Resumen ejecutivo

El presente proyecto se ha desarrollado en el marco de la ejecución de las Elecciones Generales 2021, la que es administrada por el Consejo Nacional Electoral (CNE), para la realización del proceso electoral el CNE a través del Instituto Nacional de Formación Político Electoral (INFPE) debe formular y ejecutar los programas de educación, formación y capacitación de los miembros de las Juntas Receptoras de Votos (JRV) y demás actores involucrados.

Para la capacitación de los miembros JRV el INFPE debe contar con los instructivos JRV, que son textos educativos en materia político-electoral que contiene toda la información para la administración de las JRV el día de la elección, los instructivos deben de facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje por lo que a través del diseño gráfico se debe crear una composición editorial con un diseño y maquetación funcional.

Para el desarrollo del proyecto se ha implementado la metodología proyectual de Bruno Munari, esta se centra en la resolución de problemas utilizando un sistema lineal, el cual brinda diferentes soluciones creativas para cada subproblema del proyecto de diseño editorial, la metodología de Munari también contempla en sus fases los procesos de comprobación, esto permite evaluar cada una de las diferentes soluciones propuestas para poder acelerar el proceso de selección de la solución más funcional para el problema general.

Otro aspecto importante que mencionar es que la calidad de los instructivos JRV no depende únicamente de la composición gráfica utilizada en el diseño editorial, las ideas vertidas en su contenido son fundamentales para el proceso de enseñanza aprendizaje, la

redacción de contenidos y revisión del proceso de diseño fue acompañada por un equipo profesional en el área de pedagogía del INFPE, quienes realizaron seguimiento durante todo proceso de producción.

La capacitación de los miembros JRV juega un papel primordial para el desarrollo de proceso electoral y por esa razón es que este material educativo que se ha diseñado en el proyecto provee al CNE de una herramienta educativa que permitirá la capacitación exitosa de los miembros JRV.

Palabras clave: Diseño gráfico/ diseño editorial/ maquetación/ instructivos/ capacitación/ elecciones/ Honduras.

Capítulo I: Planteamiento del Proyecto

1.1 Introducción

En la actualidad el diseño gráfico es indispensable para el desarrollo de cualquier proyecto de comunicación visual, el diseñador gráfico en diferentes áreas (diseño editorial, publicitario, packaging, identidad corporativa, multimedia, desarrollo web, entre otros) es el encargado de transformar y producir las composiciones visuales con mensajes e ideas que contribuyan positivamente a la sociedad.

Este proyecto está dirigido a diseñar un producto editorial, área del diseño dedicada a la maquetación y composición de publicaciones escritas tales como libros, revistas, periódicos, manuales, trifolios, afiches, etc. Estas publicaciones deben estar diseñados bajo algunos estándares y principios del diseño por lo que en sus composiciones debe prevalecer el equilibrio, la buena proporción, el contraste y jerarquía.

El diseño y maquetación o diagramación de estos instructivos es de gran importancia porque facilitarán el procedimiento de enseñanza y aprendizaje del proceso de la administración de las Juntas Receptoras de Votos (JRV) del Consejo Nacional Electoral (CNE) el día de la elección, quien a través del Instituto Nacional de Formación Político-Electoral (INFPE) está facultado conforme a los Artículos 59 y 60 de la Ley Electoral a desarrollar procesos permanentes y actualizados de capacitación, técnico-política de funcionamiento de los organismos electorales, los miembros JRV y ciudadanos involucrados en la gestión del proceso electoral.

1.2 Antecedentes del tema

1.2.1 *Historia cronológica del Consejo Nacional Electoral (CNE)*

La historia moderna del CNE inicia en 1977, cuando el entonces jefe de Estado General Juan Alberto Melgar Castro, en Consejo de Ministros, creó el 5 de junio, la instancia denominada “Consejo Asesor del Jefe de Estado, este Organismo tenía como atribuciones las siguientes:

1. Elaborar el texto electoral, denominado Ley Electoral y de las Organizaciones Políticas, para el efecto de convocar a la ciudadanía y elegir Diputados a una Asamblea Nacional Constituyente,
2. Levantar el Censo Nacional Electoral
3. Redactar la Ley del Registro Nacional de las Personas.

El 31 de diciembre de 1977 y mediante Decreto Número 572 el Jefe de Estado en Consejo de Ministros, emitió la Ley Electoral anteriormente indicada.

Convocadas las elecciones, se constituyó la Asamblea Nacional Constituyente, la cual emite el Decreto 131 de fecha 11 de enero de 1982, contentivo de la Constitución de la República.

La Constitución crea el Tribunal Nacional de Elecciones, y con fecha 20 de abril de 1981, mediante el Decreto 53 se emite la Ley Electoral y de las Organizaciones Políticas, la cual sirvió para convocar al pueblo hondureño a la celebración de Elecciones de Autoridades Supremas del País, las cuales se desarrollaron el último domingo del mes de noviembre del año mencionado.

En el año 2004, el Congreso Nacional de la República, en fecha 15 de mayo emitió el Decreto 44 para dar cumplimiento a los Acuerdos Cívicos suscrito por los Partidos Políticos legalmente inscritos, referentes a la creación de una nueva Institución Electoral, que se denominó Tribunal Supremo Electoral, TSE.

A partir del 6 de febrero del año 2019 y mediante el decreto legislativo No. 2, el Tribunal Supremo Electoral, TSE, se convirtió en el Consejo Nacional Electoral (CNE) [...], cómo una institución autónoma e independiente, sin relaciones de subordinación con los Poderes del Estado, de seguridad nacional, con personalidad jurídica, jurisdicción y competencia en toda la República.

El Consejo Nacional Electoral (CNE), es una institución de carácter público, que por ley administra, gestiona y ejecuta los procesos electorales que se celebren mediante el sufragio universal.

1.2.2 Misión

Somos el órgano que administra procesos electorales limpios, transparentes y confiables; promoviendo la participación de la ciudadanía y garantizando la voluntad del pueblo, a fin de fortalecer el sistema democrático hondureño.

1.2.3 Visión

Ser un órgano independiente, técnicamente actualizado, capaz de celebrar procesos electorales confiables y creíbles, que garantizan el respeto de la soberanía y voluntad de los ciudadanos.

1.2.4 *Principios rectores*

Imparcialidad: En el desarrollo de sus actividades, el personal del CNE, y en especial los consejeros, asumen su obligación de reconocer y velar en forma permanente por el interés de la sociedad y por los valores esenciales de la democracia, supeditando a estos, de manera irrestricta, cualquier interés personal o preferencias políticas.

Legalidad: En su acepción más amplia, los ciudadanos y todos los poderes públicos están sometidos a las leyes y al derecho, lo cual conlleva su manifestación material, el Estado de Derecho. En el ejercicio de sus atribuciones y el desempeño de las funciones encomendadas, el CNE ceñirá el conjunto de sus actuaciones a la normatividad constitucional y legal que regula su organización, atribuciones, funcionamiento y competencia; es decir, hará observancia plena y escrupulosa del mandato constitucional que les delimita y de las disposiciones legales que las reglamentan.

Independencia: Con este principio se reafirma la total independencia del CNE respecto de cualquier poder establecido, mucho menos de subordinación o de jerarquía alguna con funcionarios de los otros poderes públicos; es la garantía y esencia de los órganos y de las autoridades del CNE para, en el ejercicio de sus funciones, actuar con libertad absoluta en sus procesos de deliberación y de toma de decisiones, sin tomar en cuenta ningún otro elemento que no sea el mandato constitucional y las leyes.

Transparencia: Se asume como propio el derecho de los ciudadanos para conocer y examinar las actividades del Estado; en consecuencia, siendo la transparencia un medio que acerca a la justicia, al desarrollo del pueblo y al fortalecimiento institucional, el CNE garantiza el libre acceso a la información para apreciar con nitidez, lo que realiza y cómo se

hace, generando además información pública clara, oportuna, de utilidad y accesible a los ciudadanos, para incentivar su interés y participación en los asuntos públicos.

1.2.5 *Valores*

Honestidad: Como cualidad de quien tiene entereza moral, rectitud e integridad en el comportamiento. En el CNE actuar con coherencia y sinceridad y con fundamento en la verdad y en razón de la justicia, será una constante; prevalecerá el respeto a la verdad en relación con los hechos, con las personas y consigo mismo, y se cumplirá los deberes con transparencia y rectitud, y siempre favoreciendo el interés general.

Compromiso: En el CNE cumplir con el mandato, las atribuciones y con el ejercicio de las funciones, ante todo es una obligación moral, lo mismo en cuanto al cumplimiento de lo acordado antes.

Tolerancia: Su premisa, la comprensión de la otredad, su «escucha», está vinculada con el respeto y consideración hacia la diferencia, como una disposición a admitir en los demás una manera de ser y de obrar distinta a la propia, o como una actitud de aceptación del legítimo pluralismo, del otro como legítimo otro.

Respeto: En el CNE, en tanto que personas, se reconoce, acepta, aprecia y valora las cualidades del más próximo y sus derechos, se reconoce el valor propio y los derechos de cada ciudadano y la sociedad; por ello acogemos siempre la verdad, con poca tolerancia a la mentira, y repugna la calumnia y el engaño.

1.3 **Definición del proyecto**

Este proyecto editorial consiste en el diseño y la maquetación de contenido destinado a la capacitación de los miembros de las Juntas Receptoras de Votos (JRV),

donde se detalla paso a paso las actividades y funciones que desempeñarán sus miembros para administración de la JRV el día de las elecciones generales 2021.

El diseño editorial es indispensable en la elaboración de materiales educativos, posibilita el diseño de piezas editoriales que mantengan una coherencia visual y funcionalidad en todo el proyecto.

Estos instructivos son formativos por lo que la composición editorial de los mismos debe permitir que los JRV tengan una fácil comprensión e interpretación de toda información que contengan.

1.3.1 Componentes para desarrollar

En el proyecto se van a desarrollar los siguientes productos:

Tabla 1:

Resumen de productos a diseñar

No.	Nombre	Descripción
1	Instructivo para Miembros de las Juntas Receptoras de Votos (JRV)	Documento formativo legal, técnico e ilustrativo que contiene paso a paso el marco regulatorio de la administración de la Junta Receptora de Votos (JRV), el día de las Elecciones. Ilustra la forma correcta de llenar los documentos electorales, auxiliares y la utilización de los materiales electorales, con imágenes a color que

		<p>facilitan la comprensión y refuercen la explicación del contenido.</p> <p>Contenido:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Administración de la Junta Receptora de Votos (JRV). • Reglamentos y Resoluciones del Pleno de consejeros. <p>Utilidad: documento que se usa para impartir la capacitación a los miembros de las Juntas Receptoras de Votos en donde se les explica paso a paso las actividades que deberán realizar durante la Jornada Electoral, tanto de forma manual o haciendo uso de las herramientas tecnológicas designadas para tal fin.</p>
2	Brochure Observadores	Brochure para orientar a los observadores sobre la labor que deberán realizar antes, durante y después de la Jornada Electoral
3	Brochure Policía Nacional	Brochure para orientar a la Policía Nacional sobre la labor que deberán realizar antes, durante y después de la Jornada Electoral

4	Brochure Fuerzas Armadas	Brochure para orientar a los miembros de las Fuerzas Armadas sobre la labor que deberán realizar antes, durante y después de la Jornada Electoral
---	---------------------------------	---

Fuente: INFPE

1.4 Objetivos del proyecto

1.4.1 *Objetivo general del proyecto*

Diseñar los instructivos de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de competencias electorales dirigidos a los miembros de la Junta Receptora de Votos (JRV) para que desempeñen sus funciones de forma eficiente, antes, durante y después del proceso electoral general 2021.

1.4.2 *Objetivos específicos del proyecto*

1. Definir línea gráfica de los instructivos.
2. Recopilar la información para la elaboración del instructivo.
3. Desarrollar el manual de estilo con normativa para el diseño y maquetación de futuras publicaciones.
4. Diagramar el contenido utilizando herramientas tecnológicas, que permiten la edición de futuras publicaciones.

1.5 Justificación

El Consejo Nacional Electoral (CNE) es una institución con rango constitucional, de seguridad nacional, la cual realiza una labor muy importante en el fortalecimiento de la democracia, al ser ésta quien, por ley, administra los procesos electorales del país tiene el

deber de brindar la educación, formación y capacitación en el ámbito cívico y electoral, que permita a la ciudadanía el ejercicio pleno de sus derechos político-electorales.

El Instituto Nacional de Formación Político-Electoral es un órgano técnico, educativo, dependiente del Consejo Nacional Electoral (CNE), cuya función principal es la de formular y ejecutar programas de educación, formación y capacitación, dirigidos a los miembros y simpatizantes de los partidos políticos, miembros de los organismos electorales y a la ciudadanía en general, para la capacitación electoral y promoción de los valores democráticos y la participación cívica política

Los miembros de los organismos electorales, tanto nacionales, como departamentales y municipales, así como las Juntas Receptoras de Votos propuestos de acuerdo a Ley y los fiscales de los partidos políticos y candidaturas independientes en las elecciones generales, están en la obligación de asistir y recibir la capacitación que brinde el Instituto Nacional de Formación Político Electoral (INFPE) con la colaboración de los partidos políticos y los órganos electorales departamentales y municipales, a través de los mecanismos que reglamentariamente disponga el Consejo Nacional Electoral (CNE). (Congreso Nacional de Honduras, 2021)

Por lo tanto, el Consejo Nacional Electoral (CNE) a través del Instituto Nacional de Formación Político Electoral (INFPE) debe elaborar y diseñar los textos educativos para llevar a cabo los programas de capacitación electoral para los Miembros de las Juntas Receptoras de Votos (JRV) en los 18 departamentos del país y también de los centros de votación en estados extranjeros.

La producción de estos instructivos es de vital importancia ya que de acuerdo con la carga electoral serán instaladas en todo el país 18396 Juntas Receptoras de Votos (JRV), por lo que de acuerdo a la nueva Ley Electoral habrá que capacitar a 10 miembros, 5 propietarios y 5 suplentes de las JRV, además se capacitará un delegado observador por cada Partido Político (14) inscrito ante el CNE, es importante considerar que a este dato debe considerarse una contingencia del 5% que representa 9,198 miembros de JRV por aquellas personas que renuncie a participar o que encuentren inhabilitados para desempeñar sus labores, lo que da como resultado una meta global de 450,702 personas a capacitar.

Capítulo II: Marco teórico

2.1 La reseña histórica del tema

El Consejo Nacional Electoral (CNE) es el órgano especial, autónomo e independiente, sin relaciones de subordinación a los Poderes del Estado, creado en la Constitución de la República, con competencia exclusiva para efectuar los actos y procedimientos administrativos y técnicos de las elecciones internas, primarias, generales, plebiscito y referéndum o consultas ciudadanas.

El Consejo Nacional Electoral (CNE) tiene como finalidad garantizar el respeto de los derechos políticos de los ciudadanos de elegir y ser electos, en elecciones periódicas y auténticas, realizadas por sufragio universal e igualitario y por voto directo y secreto que garantice la libre expresión de la voluntad de los electores. Para lo cual, debe administrar los procesos electorales, plebiscitos y referéndum o consultas ciudadanas; inscribir y ejercer supervisión en cuanto al cumplimiento de la ley por parte de los partidos políticos, movimientos internos, sus alianzas, candidatos y candidaturas independientes; y, brindar educación, formación y capacitación en el ámbito cívico y electoral, que permita a la ciudadanía el ejercicio pleno de sus derechos político-electorales; procurando la inclusión de todos los sectores de la sociedad en la vida democrática de la nación. (Congreso Nacional de Honduras, 2021)

En las últimas décadas los procesos electorales en Honduras han pasado por muchos cambios, estas alteraciones en los procesos han sido influenciadas por la rapidez de los avances tecnológicos en áreas como la de telecomunicaciones, internet y desarrollo de nuevos equipos de hardware y software.

Todos estos cambios tecnológicos se pueden apreciar a diario, en el uso de equipos inteligentes como los smartphones, tablet y la evolución de la comunicación gracias al internet, han marcado no solo a las nuevas generaciones si no que ha hecho que las viejas se adapten constantemente.

Es ineludible para el CNE la incorporación de estos avances tecnológicos en los procesos electorales ya que si estos son utilizados de manera correcta y transparente no solo ofrecen rapidez en todos los procesos si no que brindan confiabilidad en los resultados obtenidos.

Basado en lo anterior, la normativa de estos procesos también ha tenido cambios y es por eso que los programas y procesos de enseñanza-aprendizaje deben de adaptarse a cada proceso electoral.

Todo lo anterior se relaciona con el proyecto de diseño y maquetación de Instructivos para Miembros de las Juntas Receptoras de Votos (JRV) de las Elecciones Generales 2021, ya que en estos textos educativos para la formación política electoral están contenidos todos los pasos para la administración de la JRV y así como también el uso e implementación de todo el equipo tecnológico para los sistemas biométricos de electores y para los procesos de transmisión de resultados desde las JRV.

2.2 Conceptualizaciones y definiciones

2.2.1 Conceptos de diseño editorial

Arte final: Vernière (2021) se refiere como el proceso de preparación y revisión del trabajo de diseño gráfico aprobado para su envío correcto a la imprenta, el diseñador debe verificar que el archivo enviado tiene las dimensiones y márgenes correctos, las imágenes

tengan buena resolución, que no exista conflicto en las tipografías utilizadas, esto evitara retrasos y aumento en los costes de impresión.

Bleeding: bleed o sangre en artes gráficas es el término que indica el tamaño de más que damos a nuestro diseño “medida de seguridad” contando con que a la hora de cortarlo en la guillotina o con un troquel quedará al tamaño de diseño deseado. Entre otras cosas evita la posibilidad de que queden bordes blancos alrededor del trabajo terminado. (Admin, 2016)

Boceto: el boceto es el de mostrar una primera idea de manera clara y efectiva (de ahí que se usen unas mínimas líneas maestras) y a su vez, que permita constantes correcciones sobre el papel, y es por ese otro motivo, por el que no es necesario ni recomendable, realizar excesivos esfuerzos de diseño o de perfección de dibujo en esta primera fase. Este perfeccionamiento se suele llevar a cabo en la siguiente etapa conocida como fase de realización. (Torres Rojas & e-libro, 2014, p. 15)

Brief: “es justamente un resumen o descripción escrita de todas las características globales de la planificación de un producto o servicio que se esté a punto de crear. Básicamente describe una imagen clara de los objetivos”. («El Briefing o Brief», 2013)

Capítulos: en los libros es la división que se hace entre los contenidos de libros y escritos para mejorar el orden de exposición. hay muchas formas de componer los capítulos; la más antigua es la de usar la numeración romana, en cuyo caso el capítulo primero se escribe siempre con letra: Capítulo Primero (o primero); en los subsiguientes se usan las cifras romanas: Capítulo II, Capítulo III, etc. (Martínez de Sousa, 2001)

Color: el término color puede tener distintos significados: los físicos lo aplican a determinadas distribuciones espectrales de las luces, emitidas por fuentes, reflejadas o transmitidas por objetos. Los químicos utilizan la palabra para diferencias espectrales debidas a variaciones en la composición molecular de los compuestos químicos. En psicología color es un aspecto de la respuesta del cerebro humano a la percepción de un estímulo visual. En el lenguaje común el color se entiende como la coloración de objetos, que puede hacer diferenciar dos objetos iguales por la sola variación de su color, el mismo objeto debe tener siempre el mismo color; así decimos rojo sangre o verde césped. (Valero Muñoz, 2013, p. 65)

Color institucional: es el color o colores el que representa a una marca o institución, está presente en su logotipo, rótulos y carteles, papelería, señalización, etc.

Composición: según DONDIS (2016): “la composición es la disposición de elementos diversos para expresar decorativamente una sensación. En segundo lugar la composición es una disposición de los elementos para crear un todo satisfactorio que presente un equilibrio, un peso y una colocación perfecta de esos elementos” (p. 18)

Comunicación visual: es todo lo que ven nuestros ojos: una nube, una flor, un dibujo técnico, un zapato, un cartel, una libélula, un telegrama como tal (excluyendo su contenido), una bandera, etc. Imágenes que, como todas las demás, tienen un valor distinto según el contexto en el que se encuentren, y dan informaciones diferentes. Con todo, entre tantos mensajes que pasan delante de nuestros ojos, podemos establecer al menos dos distinciones: la comunicación puede ser casual o intencional. Una nube es una comunicación visual casual, pues al pasar por el cielo no tiene intención alguna de advertir que se acerca un temporal. En cambio, es una comunicación intencional aquella serie de

nubecitas de humo que hacían los indios para comunicar una información precisa mediante un código preciso. (Munari & e-libro, 2016, p. 63)

Contra portada: La Real Academia Española (RAE), en su diccionario, define contraportada como la página que presenta diversos detalles sobre un libro, ubicada frente a la portada. También conocida como cubierta trasera o contracubierta, puede decirse que se trata de la parte de atrás de la portada. La finalidad de la contraportada es aportar información sobre la obra y, en ocasiones, sobre el autor. Por lo general en ella se resume el argumento del libro, contando los aspectos más importantes de la trama. En algunos casos, incluso se reproduce literalmente un fragmento de la obra que resulta representativo y que puede generar interés en los lectores.

Créditos: “es la página compuesta por informaciones que identifican a quienes han intervenido en la creación, edición, producción y publicación de una obra, sea impresa o digital, como también por datos relativos a la identificación de la obra” (Eguaras, 2013)

Derechos de autor: según el Instituto de la propiedad (IP) la expresión “derecho de autor” se utiliza para describir los derechos de los creadores sobre sus obras literarias y artísticas. Las obras que se prestan a la protección por derecho de autor van desde los libros, la música, la pintura, la escultura y las películas hasta los programas informáticos, las bases de datos, los anuncios publicitarios, los mapas y los dibujos técnicos.

Diseño editorial: es considerarlo una forma de periodismo visual, pues es este rasgo el que lo distingue más fácilmente de otras disciplinas del diseño gráfico y de formatos interactivos. Una publicación editorial puede entretener, informar, instruir, comunicar o educar, o puede articularse como una combinación de todas esas acciones.

El diseño editorial es comunicar una idea o contar una historia mediante la organización y presentación de palabras (dispuestas en destacados y cuerpo de texto) y de imágenes. Cada uno de estos elementos desempeña una función diferente: el titular casi siempre se redactará y maquetará de manera que atraiga la atención del lector, mientras que un diagrama servirá para clarificar o apoyar la información contenida en el cuerpo de texto (contenido narrativo). (Caldwell & Zappaterra, 2018, p. 8)

Diseño gráfico: Al diseño gráfico se lo llama también “de la comunicación visual” y esto es así puesto que entraña una íntima relación con la comunicación como ciencia teórica y disciplina gráfica.

Se entiende por diseño gráfico a la práctica de desarrollo y ejecución de mensajes visuales que contemplan aspectos informativos, estilísticos, de identidad, de persuasión, tecnológicos, productivos y de innovación.

Partiendo de una base teórica común, el diseño gráfico puede encontrarse en diversos ámbitos. Se encuentra, por ejemplo, el diseño publicitario (que implica la creación de avisos gráficos y audiovisuales para la venta de productos), el diseño editorial (para revistas y publicaciones gráficas como libros), el diseño de identidad corporativa (desarrollo de una identidad a través de la imagen para una marca o empresa, por ejemplo, con la creación de un isologotipo), el diseño multimedia y web (o diseño a través de la informática e Internet), el diseño de envase (creación de piezas contenedoras para productos comerciales), diseño tipográfico (vinculado a la escritura), la cartelería y señalética (diseño para espacios internos y externos que requieren de avisos o señales informativas) y otros. (*Diseño gráfico - EcuRed*, s. f.)

Encuadernación a caballete: sistema de encuadernación en el que las hojas se unen formando un cuadernillo que se grapan o cosen en el lomo, formado por el pliegue central. Es el sistema típico de los libros, revistas y de algunos catálogos o folletos.

(Encuadernación a caballete | Glosario gráfico, s. f.)

Encuesta: es una forma de obtener datos directamente de la gente en una forma sistemática y estandarizada, por lo cual se aplica una serie de preguntas, las cuales deben ser estructuradas previamente. Las preguntas por lo general se presentan escritas en un formato llamado cuestionario. Éste es aplicado en la misma forma a todas las personas de una parte de la población. Los datos obtenidos de la encuesta son usados para hacer inferencias a toda la población de interés. (Quispe Limaylla, 2014, p. 11)

Entradilla: El contenido de la entrada (o introducción) es más importante que el titular al que sucede, pues establece el tono al informar al lector acerca de la intención del artículo y actúa, así como puente o vínculo entre el título y el cuerpo de texto, tanto en el aspecto textual como visual.

Entresacados: son citas jugosas extraídas del texto y presentadas a mayor tamaño y con estilo llamativo. Son una herramienta para mantener la atención del lector en textos largos y un recurso visual extra para diseñar la maqueta.

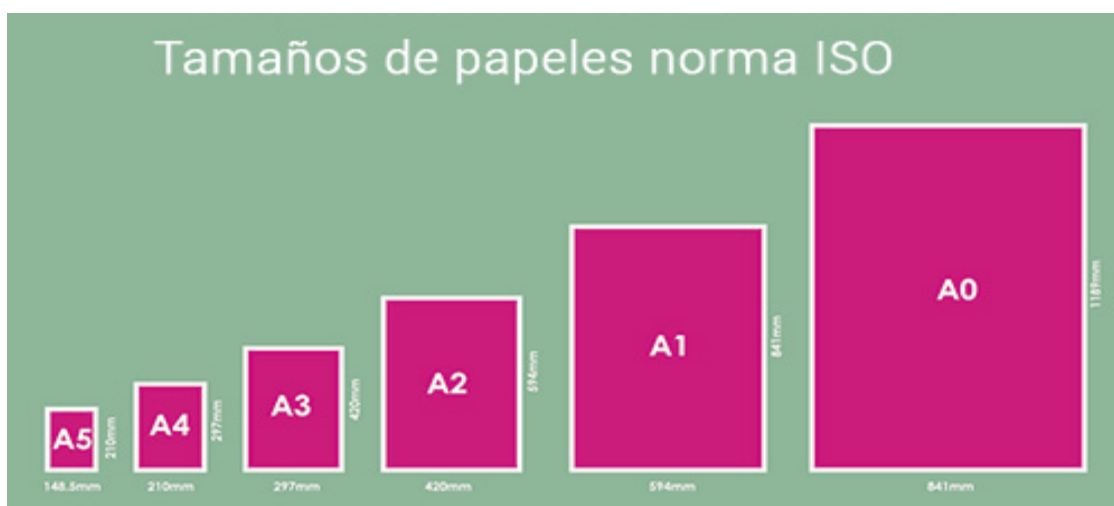
Equilibrio visual: existe cuando un peso es igual a otro y lo contrarresta, cuando distintos pesos se compensan o cuando existe armonía entre los distintos elementos.

En las artes visuales cualquier figura concreta o cualquier mancha abstracta tiene un valor de peso que viene dado fundamentalmente por la posición de la forma en la superficie del soporte, por su tamaño, por su color o por su configuración. *(Unidad didáctica 2, s. f.)*

Formato: es la forma y la dimensión física del trabajo realizado. Cuando hablamos de formato, al hacer referencia a un archivo en diseño gráfico, estamos hablando del tamaño en el que será presentado e impreso. En otras palabras, nos estamos refiriendo al tamaño del papel.

Figura 1:

Tamaños de papel norma ISO 126



Fuente: fotonostra.com

Gramaje del papel: “se define técnicamente como «el peso de una hoja de papel de un metro cuadrado de superficie», es decir, la relación entre el peso del papel y su superficie. Se mide en gramos por metro cuadrado (g/m²)”. (Cantavalle, 2017)

Ilustración: es un arte instructivo que ensancha y enriquece nuestro conocimiento visual y la percepción de las cosas. A menudo interpreta y complementa un texto o clarifica visualmente las cosas que no se dejan expresar con palabras. Las ilustraciones pueden explicar el significado mediante esquemas o diagramas o exponer conceptos imposibles de comprender mediante una manera convencional. Pueden reconstruir el pasado, reflejar el

presente, imaginar el futuro o mostrar situaciones imposibles en un mundo real o irreal. Las ilustraciones pueden ayudar, persuadir y avisar de un peligro; pueden desperezar consciencias, pueden recrear la belleza o enfatizar la fealdad de las cosas; pueden divertir, deleitar y conmover a la gente. La ilustración es, en general, una forma de arte visual representativo o figurativo, pero su carácter o especial naturaleza –esas engañosas cualidades mágicas que le han sido concedidas en el proceso de dibujarla o pintarla– pueden hacer que vaya más allá del sujeto o contenido descrito. (Armengol, s. f., p. 240)

Instructivo: es una herramienta que describe de manera ordenada y clara los pasos a seguir para realizar una determinada acción o tarea. En otras palabras, los instructivos son guías que sirven para que una persona logre cumplir correctamente un objetivo determinado. (González, s. f.)

Jerarquía visual: se puede definir como la composición de elementos en un diseño, de modo que haya una diferencia entre ellos, y esta diferencia tenga un orden visual. En otras palabras, la jerarquía visual hace que un diseño parezca más organizado, fácil de entender, estéticamente atractivo y, también, mejora la organización de la información. (Joce, 2021)

Libro de texto: se caracteriza por ser un libro dividido en unidades temáticas que plantean diferentes contenidos y problemáticas desde un punto de vista dinámico, colorido y atractivo, esto se logra a partir del uso de textos breves, imágenes, fragmentos de documentos, informaciones varias, glosarios, actividades para realizar y hasta modelos de evaluaciones de acuerdo a los contenidos de cada unidad. (Bembibre, 2009)

Línea gráfica: “es la comunicación o identidad visual, es el contenido que mostraremos a nuestro público por medio de imágenes. Estilo, estructura, colores, formas que queramos darle a nuestra marca, además de la publicidad”. (Mendoza, 2018)

Manual de estilo: tiene por objeto ofrecer una serie de recomendaciones y normas sobre cómo componer; elaborar y presentar tipográficamente el material escrito; es decir, el material que utiliza como vehículo de transmisión la escritura, la letra, sea impreso, o en soporte informático. (Romera Castillo et al., 2014, p. 13)

Maquetación: La maquetación profesional, no se dedica únicamente a colocar los textos y los objetos, sino que requiere una habilidad específica en la que juegan un importante papel el diseño gráfico, el editorial y la edición. Además del propio sentido común del diseñador. Es decir, maquetar, consiste en componer y esquematizar todos los elementos textuales y gráficos (imágenes, dibujos...) que componen todo el contenido de lo que se va a publicar. (García, 2019)

Márgenes: “son el espacio existente entre los bordes de la página y el área de contenido”. (Roskell, 2018)

Medianil: Eguaras, (2018b) comenta: “En un libro con una maquetación a dos columnas veremos que esa mancha está dividida. Este surco que divide la retícula y organiza el contenido en dos bloques se llama medianil o corondel ciego, para algunos autores”.

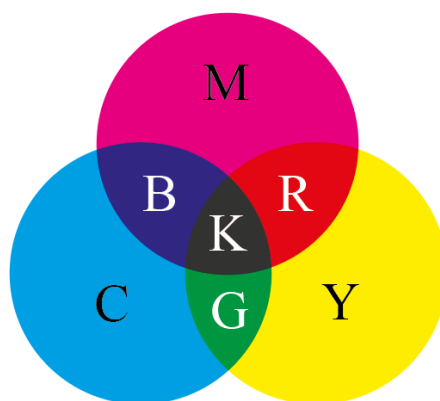
Mockup: traducido del inglés como bosquejo, es un fotomontaje a través del cual los diseñadores gráficos pueden presentar sus propuestas a los clientes, lo que nos permitirá

presentar nuestras propuestas gráficas con un resultado más real y personalizado para cada caso. (Llasera, 2021)

Modelo de color CMYK: En impresión, podemos decir que las tres tintas de proceso, magenta (M), amarilla (Y) y cian (C), son los colores primarios y el rojo, verde y azul son los colores secundarios. Hay una cuarta, negro (K) que se añade para oscurecer los colores. Estas cuatro tintas de proceso, a las que generalmente se hace referencia como CMYK se pueden imprimir como capas sólidas o medias tintas con las que se pueden conseguir los demás colores. (Wong et al., 2006, p. 106)

Figura 2:

Proceso sustractivo de mezcla de colores



Fuente: Elaboración propia

Párrafo: según la definición del Diccionario de la Real Academia Española- es «cada una de las divisiones de un escrito señaladas con letra mayúscula al principio del renglón y punto y aparte al final del trozo de escritura». Es, por lo tanto, la exposición de un pensamiento que tiene coherencia y manifestación completa del mismo. El párrafo está

formado por la conjunción de una serie de oraciones (principales, coordinadas y subordinadas). (Romera Castillo et al., 2014, p. 142)

Planillo: “es la herramienta que se utiliza cualquier persona del equipo de trabajo para dar un vistazo de la estructura y el contenido de un material editorial”. (Abad, s. f.)

Portada: según el diccionario de la RAE (2014) define portada como la primera plana o cubierta delantera de un libro y de cualquier otra publicación o escrito impreso, en que se figura el título, el nombre del autor, el lugar y el año de la impresión.

Programa Adobe Illustrator: software creado por Adobe Systems, especializado para la edición vectorial de ilustraciones para libros, logotipos, carteles etc.

Programa Adobe InDesign: software creado por Adobe Systems especializado para edición de publicaciones editoriales. Es un programa que permite realizar maquetación de diversas publicaciones editoriales.

Programa Adobe Photoshop: software creado por Adobe Systems especializado para la edición de fotografías. Este Software tiene el objetivo de editar y componer imágenes rasterizadas, dejándonos utilizar diferentes herramientas para cambiar el aspecto y modificar los valores de la imagen.

Público meta: también se le conoce como target y son un determinado grupo de personas que comparten características psicográficas y demográficas a las que se destina un producto, marca o servicio.

Recorrido visual: Nuestros diseños deben de mantener la estructura del recorrido visual de lectura, para así lograr alcanzar el éxito en la comunicación. Para transmitir

debemos de regirnos por un patrón, todos los mensajes de diseño visual se elaboran siempre basado en una combinación, dotada de una estructura coherente y premeditada, de los elementos vitales con los que hayamos decidido trabajar. Estos elementos pueden tomar forma de imágenes, textos o espacios, o, por el contrario, constituirse como la ausencia deliberada de alguno de los elementos arriba indicados. (Bracamonte, 2017)

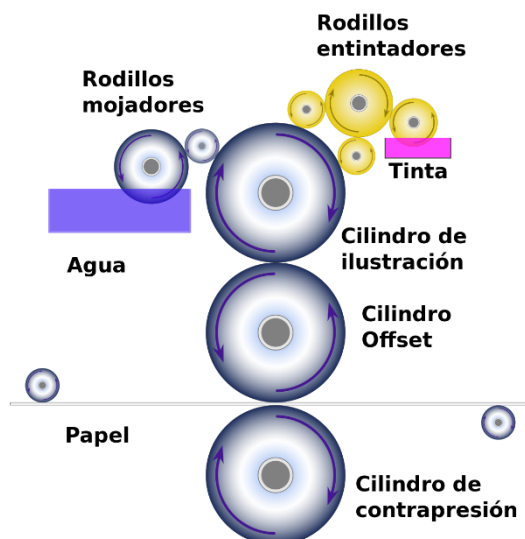
Retícula: “ayudan a dar equilibrio y una estructura a tu página: hacen que alinear los distintos elementos de tu diseño y saber dónde colocarlos sea mucho más fácil y sencillo”. (Roskell, 2018)

Retícula base: “es una retícula horizontal invisible presente en toda la página. Se pueden seleccionar diferentes aumentos, pero normalmente se elegirá un aumento que se corresponda con el tamaño del texto”. (Roskell, 2018)

Sistema de impresión offset: La impresión offset es usada regularmente con la técnica de INKED (con una imagen en relieve) donde la figura o imagen es transferida de unas placas a una manta de goma y luego al papel. El proceso de la impresión offset es una técnica litográfica que se basa en la repulsión de aceite y agua.

Una figura de impresión offset es dividida dentro de los colores fundamentales, un ejemplo sería un impreso con textos e imágenes que usan 4 colores, donde en algunas ocasiones se usan solo 2 colores o menos y en otras hasta 6 colores diferentes.

El impreso podría estar separado en los colores de impresión principales CMYK (cían, magenta, amarillo y negro), donde se hacen 4 placas independientes. Cuando estos cuatro colores se imprimen uno sobre otro, la figura vuelve a juntarse y se ve como la figura original. (Lenium, 2020)

Figura 3:*Proceso de impresión offset*Fuente: insumosesmar.com

Subtítulos: son etiquetas que aparecen en el margen inferior de los títulos, que aportan información sobre un texto o fragmento textual específico.

Sustrato: son todos aquellos soportes de impresión donde se realiza el trabajo, la obra o la publicación.

Título: Caldwell & Zappaterra (2018) comentan: “la tipografía del título de un reportaje o artículo es la de mayor tamaño de toda la maqueta, y su función es estimular la curiosidad del lector y tentarle a seguir leyendo” (p. 113).

Zona de seguridad: es la zona interior del documento que va desde el borde del papel o línea de corte, a la zona de textos, imágenes u otros elementos que no van a sangre. En ella debemos evitar colocar cualquier tipo de elemento gráfico dado que los cortes

finales del producto no son totalmente exactos y los márgenes de tolerancia de las guillotinas pueden afectar al resultado del producto.

2.2.2 *Conceptos tipográficos*

Caja alta: KANE (2012) afirma: “las letras mayúsculas, incluidas determinadas vocales acentuadas, la cedilla (ç) y la tilde de la ñ, así como las ligaduras entre a/e y o/e (æ, œ)”. (p. 5)

Figura 4:

Caja alta

À Á Â Ã Ä Å Æ B C Ç -
 D È É Ê Ë F G H I Ì Í Î Ï J K L M -
 N O Ó Ò Ô Ö Ø Æ P Q R S
 T U Ú Ù Û Ü V W X Y Z

Fuente: Manual de tipografía 2da edición

Caja baja: KANE (2012) comenta: “las letras de caja baja incluyen los mismos caracteres que las de caja alta, más las ligaduras entre f/i, f/l, f/f y f/f/i, y la esset (la doble s alemana)”. (p. 5)

Figura 5:

Caja baja

a á à â ä å ã æ b c ç d e é è ê ë
 f fi fl ff ffi ffl g h i ï î ï í j k l m n ñ
 o ó ò ô ö ø œ p q r s ß
 t u ü û ù ú v w x y z

Fuente: Manual de tipografía 2da edición

Caja tipográfica: en algunos artículos sobre diseño editorial también se la denomina mancha, mancha tipográfica o mancheta. Esta mancha es la zona donde se encuentra el contenido de un libro. Es donde está la información y conforma la parte impresa de un libro; donde se halla la tinta que resulta de la impresión. (Eguaras, 2018a)

Estilos tipográficos: Los estilos tipográficos son cada una de las distintas clases de párrafos y palabras que usamos para diseñar los contenidos textuales: ellos diferencian las funciones comunicativas de cada tipo de contenido. Por ejemplo: los títulos de unidades, secciones y apartados no tienen la misma jerarquía. Para distinguirlos podemos aplicarles variaciones en el tamaño y el color de la tipografía empleada. Estas variaciones indicarán al lector que se trata de títulos de importancia y subordinación diferente. Cada vez que aparezca un título con las mismas características tipográficas que los anteriores, podrá interpretarlos como títulos de la misma jerarquía taxonómica. (Aceituno, 2010)

Interlineado: define el espacio vertical entre cada línea de texto. Esta referencia viene de cuando los textos se componían en la imprenta con los tipos móviles, se utilizaban unas tiras de plomo para separar las líneas que hacían de guía. Para que el cuerpo del texto sea cómodo de leer, se aplica una regla general que consiste en aplicar un valor de

interlineado mayor que el tamaño de la fuente, siendo este de 1,25 a 1,5 veces. (Martín, 2020)

Figura 6:

Interlineado



Fuente: jsolucioncreativa.com

Jerarquía tipográfica: para cualquier diseño que incluya texto, la jerarquía tipográfica es un componente de la jerarquía visual que no se puede descuidar. Para tener una idea básica de la jerarquía tipográfica, solo hay que imaginarse un artículo de revista con un titular, subtítulo y cuerpo. Este enfoque básico de tres niveles se puede aplicar a cualquier tipo de diseño. (Joce, 2021)

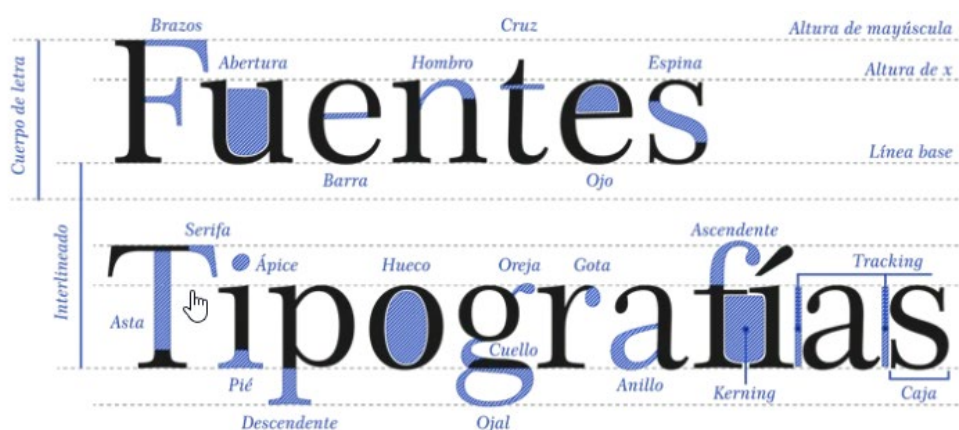
Lectorabilidad: mide el grado de facilidad con el que un texto puede comprenderse gracias a la simplicidad de su estructura lingüística. Entre otros parámetros mide el número y tipo de palabras utilizadas, las combinaciones para formar las frases y párrafos, y los promedios de sílabas por palabra y de palabras por frase. (Aceituno, 2010)

Legibilidad: “se usa para medir el nivel de claridad con el que puede leerse un texto gracias a la correcta aplicación de estilos y pautas de composición tipográfica”. (Aceituno, 2010)

Tipografía: según KANE (2012): “es un conjunto de signos especialmente rico, porque consigue hacer visible el lenguaje. Saber trabajar con la tipografía es esencial para crear un diseño gráfico eficaz.” (p. viii)

Figura 7

Elementos de la fuente tipográfica



Fuente: jsolucioncreativa.com

2.3 Contexto del proyecto

2.3.1 *Capacitación electoral en tiempos de pandemia*

La pandemia de enfermedad por coronavirus (COVID-19) ha provocado una crisis sin precedentes en todos los ámbitos. En la esfera de la educación, esta emergencia ha dado lugar al cierre masivo de las actividades presenciales de instituciones educativas, con el fin de evitar la propagación del virus y mitigar su impacto. (Caribe, 2020, p. 1)

Con el fin de evitar contagios debido a la pandemia del COVID-19 el CNE ha adecuado sus programas de formación presencial a semipresencial, actualmente se cuenta con la adecuación de plataforma virtual para brindar a la ciudadanía en general y actores involucrados del proceso los cursos de formación en temas político-electorales.

En los programas de capacitación presencial y semipresencial se han incorporado talleres educativos sobre medidas de prevención contra el COVID-19, además de fortalecer los protocolos de bioseguridad en los locales donde se imparten las capacitaciones.

2.3.2 Dificultades para un proceso de capacitación en línea

Honduras padece de una conectividad a internet limitada entre la población de algunas áreas rurales del país, lo que dificulta la implementación de este tipo de estrategias.

2.3.3 Programa curricular de material político electoral

El Consejo Nacional Electoral (CNE) a través del Instituto Nacional de Formación Político-Electoral (INFPE) está encargado del Programa de Educación Cívica Electoral, que tiene como objetivo incrementar la cultura política electoral en la sociedad hondureña, mediante la implementación de procesos formativos, motivacionales e informativos que mejoren los conocimientos, aptitudes y prácticas de la ciudadanía, para que actúen de forma responsable y consientes del ejercicio de sus derechos y el cumplimiento de sus deberes con valores y prácticas democráticas en su vida diaria.

La educación cívica ciudadana se concibe como un proceso de formación permanente e inclusiva, que contribuye a la transmisión de conocimientos teóricos prácticos, así como al desarrollo de competencias cívicas y valores en la ciudadanía, promoviendo la participación activa, conscientes de sus derechos y deberes.

Capítulo III: Metodología

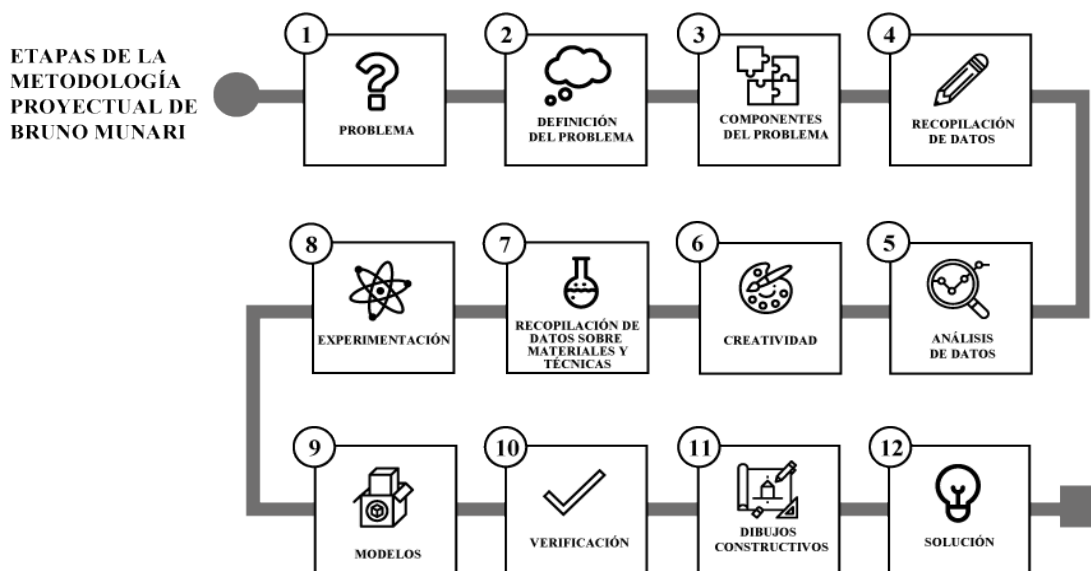
3.1 Enfoque y método

Existen diferentes metodologías proyectuales que se pueden aplicar durante el proceso de desarrollo de un producto de diseño gráfico, después de un análisis sobre estas diferentes metodologías se seleccionó la de Bruno Munari, puesto que es la que mejor se adapta a este proyecto.

Bruno Munari fue un sobresaliente artista y diseñador gráfico, nacido en Italia en el año 1907. En términos generales, es considerado como uno de los máximos exponentes del diseño industrial y gráfico del siglo pasado. A lo largo de su vida fueron muchos los aportes significativos que dio en materia de pintura, diseño industrial y gráfico, cinematografía, entre otros. Además, llegó a incursionar en otras áreas artísticas, como la escritura y la poesía. (Parilli, 2020)

Figura 8:

Etapas de la metodología proyectual de Bruno Munari



Fuente: Elaboración propia

3.1.1 Etapas de la metodología proyectual de Bruno Munari

La metodología de Munari está desarrollada para la resolución de problemas, la misma está concebida con una serie de pasos que mantienen un orden lógico para la elaboración de una solución a un problema los que se detallan a continuación:

1. **Problema:** La metodología del diseño de Bruno Munari parte de la idea de que el problema contiene por sí sólo los elementos necesarios para su solución.
2. **Planteamiento del problema:** para su resolución, es necesario conocer cada uno de estos componentes, hasta el punto de emplearlos posteriormente en el desarrollo del proceso del diseño. Al respecto, las posibles soluciones que podemos darle a un problema particular suelen ser de diversa índole. Entre ellas podemos mencionar las siguientes: provisional, definitiva, comercial, imaginativa o aproximativa.
3. **Descomposición del problema:** en términos generales, la descomposición del problema de diseño da lugar al surgimiento de otros subproblemas, cada uno de los cuales puede ser resuelto de manera óptima. De esta forma, se construye un banco de posibles soluciones aceptables para el problema general del diseño.
4. **Recopilación de datos:** en esta fase se recogen los datos relacionados con cada una de las formas que han sido empleadas en la resolución de los subproblemas, incluyendo los materiales y las técnicas. De esta forma, es posible que encontremos casos que han sido resueltos técnicamente y otros que comparten soluciones, los cuales constituyen una referencia para el desarrollo del proyecto.

5. **Análisis de datos:** el principal objetivo del análisis de datos es proporcionar una guía acerca de lo que no hay que hacer durante el proceso del diseño.
Adicionalmente, nos sirve para brindar orientaciones y recomendaciones al respecto, a la vez que podemos disminuir la ocurrencia de errores en el diseño.
6. **Creatividad:** se refiere al establecimiento de todas las posibles operaciones que surgen del análisis de los datos y que ayudan en la resolución de problemas. De tal manera que éstas nos permiten optar por una o varias soluciones óptimas.
7. **Materiales y tecnología:** en esta etapa debemos reconocer tanto los materiales como los instrumentos y las técnicas con las cuales contamos. De esta manera, podemos establecer relaciones útiles para el desarrollo del proyecto de diseño.
8. **Experimentos:** en este punto requerimos la realización de prueba y ensayos que nos permitan redireccionar nuestros esfuerzos en caso de ser necesario.
Adicionalmente, sirve para el afianzamiento de las estrategias relacionadas con las posibilidades técnicas.
9. **Modelos:** se refiere a la elaboración de una muestra definitiva, producto del desarrollo de las fases anteriores del proyecto de diseño. Al respecto, esta muestra debe ser verificada a efectos de establecer su validez.
10. **Verificación:** en esta etapa debemos verificar que el resultado obtenido es el esperado. De tal forma que podemos dar el paso final en el desarrollo del proceso del diseño.
11. **Dibujos constructivos:** en términos generales, los dibujos constructivos sirven como guía para la construcción del prototipo. En este punto estamos rumbo a la comunicación de nuestra propuesta de solución.

12. **Solución:** es la etapa final del proceso, donde vemos terminado el proyecto del diseño. Al respecto, la obtención de un buen resultado significa que hemos ejecutado satisfactoriamente cada una de las fases anteriores. (Parilli, 2020)

3.2 Público meta

El público meta es aquel segmento de mercado que la empresa decide captar, satisfacer y/o servir, dirigiendo hacia él su programa de marketing; con la finalidad, de obtener una utilidad o beneficio. Definir un público meta para el desarrollo de un proyecto es fundamental, ya que se tiene consciencia a que grupo específico está dirigido el producto final y cómo influirá de manera efectiva de acuerdo con las necesidades. (Stanton et al., 2007, pp. 1-8)

El público meta para el proyecto está en dividido en dos:

Tabla 2:

Público meta

Público	Perfil
Supervisor de capacitación encargado de capacitar a los miembros JRV	<p>Geográfico: Residentes en los principales centros urbanos del país.</p> <p>Demográfico: Hombres y mujeres de 25 a 60 años.</p> <p>Socioeconómico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Profesional con estudios superiores egresado de la carrera de Pedagogía.

	<ul style="list-style-type: none"> • Ingreso promedio mensual 30,000 lempiras. <p>Psicográfico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Líder orientado en cumplir objetivos, con capacidad de planificar y trabajar en equipo. • Facilidad de manejo de la palabra en público de buenas relaciones interpersonales. • Responsable con amplio sentido de profesionalismo, honestidad y respeto. • Capacidad de adaptación al cambio y flexibilidad de acuerdo con la circunstancia para la resolución de conflictos. • Clase social media alta.
Miembro de la JRV	<p>Geográfico: Residentes en el municipio donde se instalará la JRV.</p> <p>Demográfico: Hombres y mujeres de 18 a 50 años.</p> <p>Socioeconómico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Profesional de educación media o universitaria especialmente en la carrera de Pedagogía o Ciencias Sociales. • Ingreso promedio mensual 20,000 lempiras. <p>Psicográfico:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Persona orientada a cumplir objetivos, con capacidad de trabajo en equipo. • Con manejo de buenas relaciones interpersonales. • Responsable con amplio sentido de profesionalismo, honestidad y respeto. • Capacidad de adaptación al cambio y flexibilidad de acuerdo con la circunstancia para la resolución de conflictos. • Clase social no aplica.
--	---

Fuente: Manual de puestos, perfiles y funciones, INFPE. pp.6-13

3.3 Cronograma de ejecución

En todo proyecto ya sea simple o complejo se debe de implementar un diagrama Gantt o mejor conocido como cronograma de ejecución, este permite organizar las distintas actividades y tareas que se van a realizar durante el desarrollo de un proyecto.

La implementación de un cronograma de ejecución también sirve como herramienta de supervisión y control, de esta manera podemos estar seguros si estamos cumpliendo los objetivos o metas del proyecto.

Otra característica muy útil de cronograma es que permite la asignación de tiempo determinado cuando inicia y finaliza cada actividad, con esta herramienta también podemos incluir los datos del responsable de cada actividad, esta particular manera de organización permite dar un mejor seguimiento durante el desarrollo del proyecto y a su vez brinda la información sobre el cumplimiento de las tareas en las fechas establecidas, lo que permite

detectar atrasos durante la ejecución del proyecto, por lo que podemos realizar los ajustes necesarios para poder alcanzar las metas en el tiempo establecido.

Figura 9:

Cronograma de ejecución del proyecto parte 1

		Nombre del Proyecto: Diseño y maquetación de instructivos para Miembros de las Juntas Receptoras de Votos																																					
N°	Actividades	Horas Trabajadas	Semana 01			Semana 02			Semana 03			Semana 04			Semana 05			Semana 06			Semana 07			Semana 08			Semana 09			Semana 10									
			Julio			Julio			Agosto			Agosto			Agosto			Agosto			Agosto/Sep			Septiembre			Septiembre			Septiembre									
			L	M	J	V	L	M	J	V	L	M	J	V	L	M	J	V	L	M	J	V	L	M	J	V	L	M	J	V	L	M	J	V	L	M	J	V	
	Semana 01																																						
1	Primera reunión con Dirección de Capacitación CNE	2																																					
2	Recopilación de información general del proyecto	8																																					
3	Definición de metodología aplicar en el proyecto	4																																					
4	Elaboración de Cronograma	4																																					
	Semana 02																																						
5	Elaboración de propuesta de proyecto de graduación	4																																					
6	Primera reunión de seguimiento con asesora del proyecto graduación	1.5																																					
7	Aplicación de observaciones al proyecto graduación	2																																					
	Semana 03																																						
8	Segunda reunión con Dirección de Capacitación CNE	2																																					
9	Definición de formato, dimensiones y soportes de impresión	4																																					
10	Creación de manual de estilos para instructivos JRV	12																																					
	Semana 04																																						
11	Diseño de propuesta de bocetos	4																																					
12	Segunda reunión de seguimiento con asesora del proyecto graduación	1.5																																					
13	Realizar los cambios necesarios de acuerdo a las observaciones recibidas	2																																					
	Semana 05																																						
14	Selección de bocetos	1																																					
15	Selección de soporte para impresión	2																																					
16	Diseño y maquetación de instructivos JRV	12																																					
17	Primera revisión a diseño y maquetación de instructivos con Dirección de Capacitación CNE	2																																					
18	Primera revisión de estilo (corrección ortotipográfica)	2																																					
	Semana 06																																						
19	Diseño y maquetación de instructivos JRV	12																																					
20	Elaboración de primer avance del informe de proyecto de graduación	1																																					
21	Tercera reunión de seguimiento con asesora del proyecto graduación	1.5																																					
22	Realizar los cambios necesarios de acuerdo a las observaciones recibidas	4																																					

Fuente: Elaboración propia

Capítulo IV: Desarrollo del Proyecto

La metodología de Bruno Munari obliga a descomponer el problema de maquetación y diseño de los instructivos de las Juntas Receptoras de Votos (JRV) del Consejo Nacional Electoral (CNE) en subproblemas, durante la verificación de la información se pudo encontrar solución a estos pequeños problemas, proporcionando las ideas necesarias para posibles soluciones al problema general, a continuación, se describe como se desarrolló la metodología de Munari durante el proyecto:

4.1 Problema

El Consejo Nacional Electoral (CNE) carece de los textos educativos que cuenten con diseño y maquetación de calidad para brindar la capacitación a los miembros de las Juntas Receptoras de Votos (JRV).

4.2 Planteamiento del problema

Aunque en otros procesos electorales se han elaborado materiales para la capacitación político electoral, los contenidos de los mismo van quedando obsoletos, esto se debe a que los sistemas electorales están en constante cambio debido a la normativa legal y a la evolución de los sistemas tecnológicos que se han implementado.

Para que los miembros de las JRV puedan desempeñar sus funciones eficientemente el día de las Elecciones Generales, el CNE a través del Instituto de Formación Político Electoral (INFPE) debe de capacitarlos adecuadamente con los conocimientos requeridos para la administración de las JRV.

Queda claro que para poder realizar este proceso de capacitación el INFPE necesita crear los instructivos JRV, estos deben de contar con los contenidos pedagógicos de calidad

y también con un diseño y maquetación que facilite los procesos de enseñanza aprendizaje que generen en los miembros las capacidades y experiencias para poder desenvolver sus funciones de manera eficiente.

4.3 Descomposición del problema

Para poder encontrar una solución al problema Munari recomienda descomponer este en otros subproblemas, es más fácil resolver estos pequeños problemas para brindar una solución al problema general, teniendo en cuenta lo anterior se pudo dividir de la siguiente manera:

1. Establecer línea gráfica.
2. Formato y dimensiones del instructivo.
3. Selección del software de diseño adecuado para la elaboración del instructivo.
4. Uso de retícula para proveedor la maquetación de una buena distribución y composición de sus elementos.
5. Definir jerarquía y estilos tipográficos.
6. Calidad de las imágenes e ilustraciones.
7. Soportes y acabado.
8. Sistemas de impresión para la reproducción

4.4 Recopilación de datos

La descomposición del problema en subproblemas facilitó la etapa de recopilación de información, con la lista de subproblemas se elaboró un brief con lo que se obtuvo la siguiente información:

1. El CNE cuenta con un manual de marca donde se describen los colores y tipografías institucionales, así como otros elementos gráficos que utiliza la institución.
2. No cuenta con la normativa gráfica para el diseño y maquetación de sus publicaciones editoriales.
3. Los instructivos más recientes fueron elaborados en el programa Microsoft Word que es únicamente un procesador de textos por lo que estos carecen de los elementos de diseño editorial.
4. Cuenta con un manual de perfil de puestos donde describe las características demográficas y psicográficas del público meta.
5. Cuenta con un banco de ilustraciones vectoriales.
6. Cuentan con un grupo de pedagogos para el desarrollo de los programas y contenidos de los documentos para la capacitación electoral.
7. Para la reproducción de los instructivos y otros documentos se utilizará el sistema de impresión offset.

4.5 Análisis de datos

Con el análisis de la información recopilada se procede a organizarla y evaluarla, esto permite el desarrollo de una serie de propuestas para la solución del problema de diseño y maquetación de los instructivos.

El Consejo Nacional Electoral (CNE) cuenta con un manual de marca donde se encuentran algunas normas básicas de diseño, pero no cuenta con lineamientos de diseño editorial para la elaboración de textos educativos y otros documentos por lo que se permite

la libertad de crear una propuesta innovadora y creativa para la línea gráfica para los instructivos.

La recopilación de datos proporcionó información importante sobre el público meta. Es muy importante al momento de diseñar un producto editorial tener claro para quienes está destinado el uso del mismo, esto permite definir el uso de fuentes, estilos tipográficos, e ilustraciones, estos elementos del diseño son indispensables, de esta manera crea un material educativo dotado de comunicación visual efectiva que permite la rápida interpretación de las ideas en los contenidos de los instructivos.

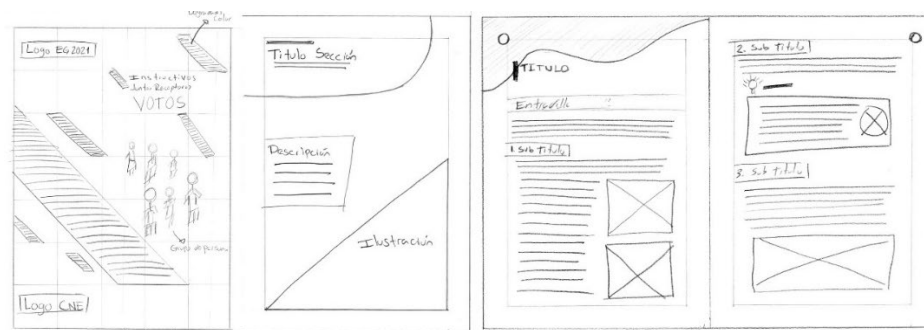
4.6 Creatividad

La creatividad reemplazará a la idea intuitiva, vinculada a la forma artístico-romántica de resolver un problema. Así pues, la creatividad ocupa el lugar de la idea y procede según su método. Mientras la idea, vinculada a la fantasía, puede proponer soluciones irrealizables por razones técnicas, matéricas o económicas, la creatividad se mantiene en los límites del problema, límites derivados del análisis de los datos y de los subproblemas. (Munari & Artal Rodríguez, 2015, p. 52)

Una vez planteada la información se procede a crear diferentes propuestas de diseño y maquetación. No hablamos de propuesta bien elaboradas si no a nivel de bocetaje, de esta manera se puede plasmar de forma creativa las ideas y visualizar como disponer de las tipografías, ilustraciones y otros elementos gráficos en la retícula, se puede comprobar rápidamente diferentes combinaciones de los elementos y observar si la composición es estética y funcional para la solución del problema (ver anexos 1-3).

Figura 11:

Bocetos propuesta 1 de portadas y maquetación de contenido



Fuente: Elaboración propia

4.7 Materiales y tecnología

4.7.1 Recurso humano

Diseñador gráfico: para este proyecto es el profesional encargado de crear una buena maquetación y composición editorial a través de los elementos del diseño editorial como formato, retícula, tipografías, color y otros elementos gráficos.

4.7.2 Herramientas tecnológicas

Hardware: se contó con un equipo de trabajo portátil Dell Precision 5750, Procesador Intel Core i7-10750H de 6 núcleos de 2,60 GHz, memoria RAM de 32 GB DDR4, disco duro estado sólido de 1TB, tarjeta de video Quadro T2000 e Intel(R) UHD Graphics 630, pantalla de 17 pulgadas, sistema operativo Windows 10.

Software: como programa principal se utilizó Adobe InDesign con el cual se creó toda la maquetación del instructivo, este es un programa muy versátil para la elaboración de publicaciones editoriales que están formadas por un alto volumen de texto.

Adobe Ilustrador se utilizó para edición de ilustraciones vectoriales del contenido de los instructivos, también para el diseño y maquetación de portadas y contraportadas.

Adobe Photoshop se utilizó para la edición de imágenes para los instructivos también se elaboraron las visualizaciones de los documentos mejor conocidas como mockups, las que permiten crear una vista simulada del producto final para que el cliente tenga una idea más clara de cómo va a quedar el producto final.

4.7.3 *Materiales de producción*

El instructivo JRV es un producto de temporada, su ciclo de vida es corto, se utilizarán únicamente para capacitación de los miembros de las Juntas Receptoras de Votos (JRV) de las Elecciones Generales 2021, teniendo en cuenta lo anterior se seleccionaron los siguientes materiales que proporcionarían resistencia y durabilidad durante su uso:

Tabla 3

Materiales de producción

Instructivos JRV			
Descripción	Dimensiones	Material	Impresión
Portada y contraportada	Formato cerrado 8.5 x 12 pulgadas Formato abierto 17 x 12 pulgadas	Papel Satinado (couché) base 100 de 100 gramos	Offset full color (4+4)

Interiores (92 págs.)	Formato cerrado 8.5 x 12 pulgadas Formato abierto 17 x 12 pulgadas	Papel bond base 20 de 75 gramos	Offset full color (4+4)
Encuadernado		Grapas de metal tipo caballete	
Brochure Policía Nacional			
Descripción	Dimensiones	Material	Impresión
Acordeón	Formato cerrado 5.5 x 8.5 pulgadas Formato abierto 22 x 12 pulgadas	Papel bond base 20 de 75 gramos	Offset full color (4+4)
Brochure Fuerzas Armadas			
Descripción	Dimensiones	Material	Impresión
Acordeón	Formato cerrado 5.5 x 8.5 pulgadas Formato abierto 22 x 12 pulgadas	Papel bond base 20 de 75 gramos	Offset full color (4+4)
Brochure Observación			

Descripción	Dimensiones	Material	Impresión
Acordeón	Formato cerrado 5.5 x 8.5 pulgadas Formato abierto 22 x 12 pulgadas	Papel bond base 20 de 75 gramos	Offset full color (4+4)

Fuente: elaboración propia

4.7.4 Presupuesto por diseño y producción de prototipos

Tabla 4

Costos de diseño y producción

Costos de equipo	En Lps./Hora	Número de unidades	Total
Depreciación de equipo	L. 9.30	160	L. 1,488.00
Licencias de software	L. 5.10	160	L. 816.00
Total costos de equipo			L. 2,304.00
Costos de personal	En Lps./hora	Horas laboradas	Total
Diseñador	L. 104.16	160	L. 16,665.60
Total Costos de Personal			L. 16,665.60
Reproducción de prototipo	En Lps./impresión	Cantidad impresiones	Total
Instructivo JRV			

Portada y contraportada	L. 50.00	1 (Tabloide tiro/retiro)	L. 50.00
Interiores	L. 22.00	23 (Tabloide tiro/retiro)	L. 506.00
Grapado	L. 20.00	1	L. 20.00
Refilado	L. 20.00	1	L. 20.00
Total costos reproducción			L. 596.00
Reproducción de prototipos	En Lps./Impresión	Cantidad impresiones	Total
Brochure			
Portada y contraportada	L. 50.00	3 (Tamaño personalizado, tiro/retiro)	L. 150.00
Total costos reproducción			L. 150.00
Otros administrativos	En Lps./unidades	Número de unidades	
Servicios energía eléctrica	L. 0.00446	32000 watts	L. 142.72
Internet	L. 4.16	30 Hrs.	L. 124.80
Total otros costos			L. 267.52
Costo del proyecto total			L. 19,983.12

Fuente: Elaboración propia

4.8 Experimentos

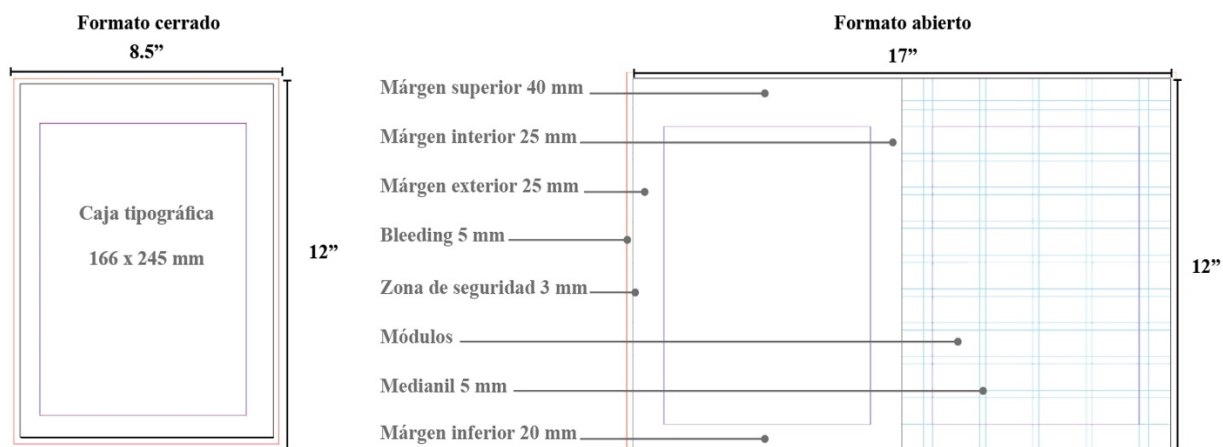
Esta etapa de la metodología permite hacer los primeros ensayos combinando los diferentes elementos gráficos, se puede visualizar a través del software de diseño si las combinaciones se ven de manera estética en la composición y así evaluar si son funcionales para más adelante tomarlas en cuenta o descartarlas, a continuación, se describen los elementos que formarán parte de las posibles soluciones al problema de diseño:

4.8.1 Formato

Durante la etapa de recolección de información se realizaron varias propuestas de formatos y dimensiones para los instructivos (ver anexos 4-5) basados en el estándar ISO de los tamaños de papeles más comunes, finalmente se optó por utilizar un formato especial 8.5 x 12 pulgadas con orientación vertical para destacar el mismo de otros materiales educativos producidos en el país.

Figura 12:

Formato final



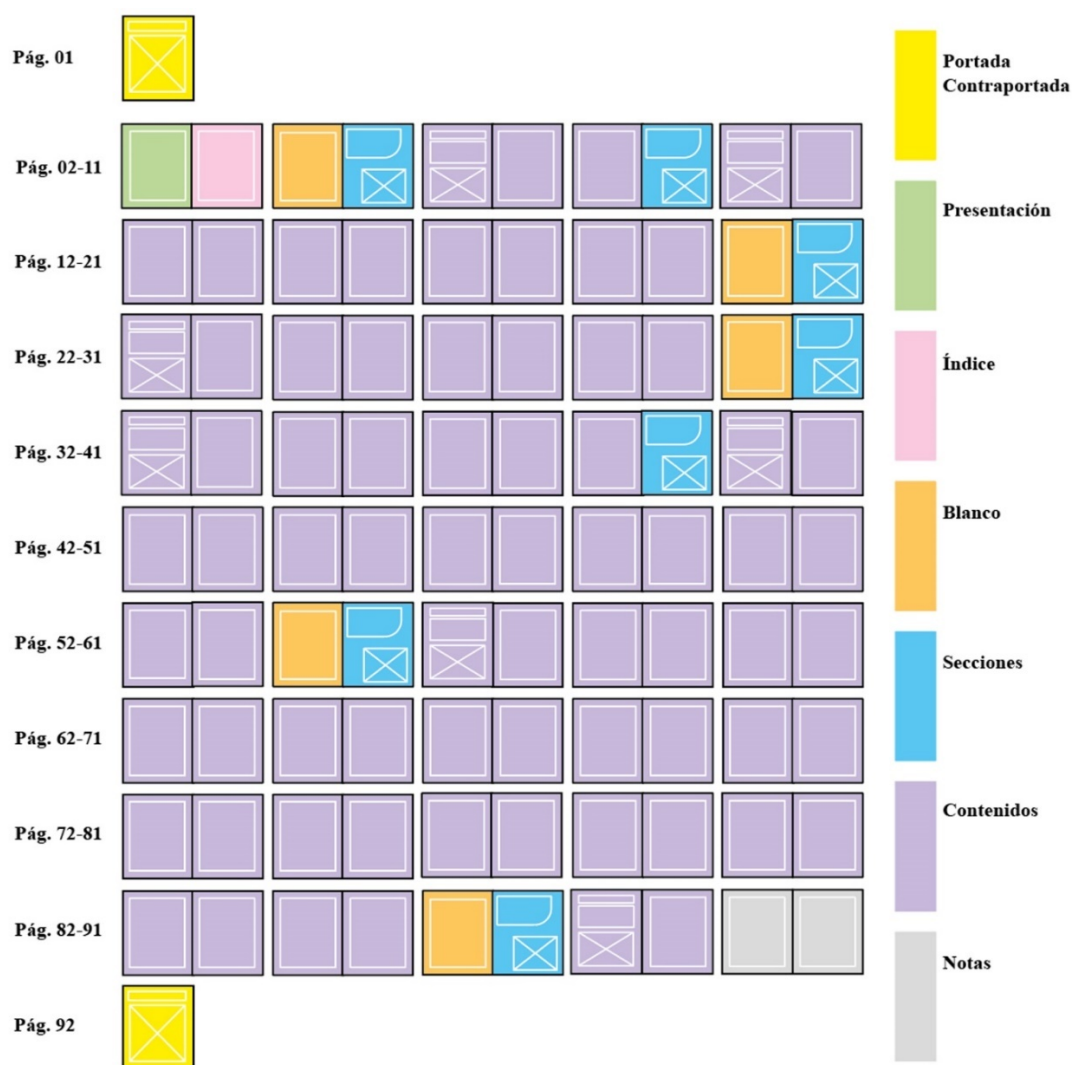
Fuente: Elaboración propia

4.8.2 Planillo

El planillo proporciona un esquema básico general de cómo está conformada la distribución de los contenidos, imágenes y otros elementos esenciales dentro de la retícula de los instructivos JRV.

Figura 13:

Planillo de instructivos JRV



Fuente: Elaboración propia

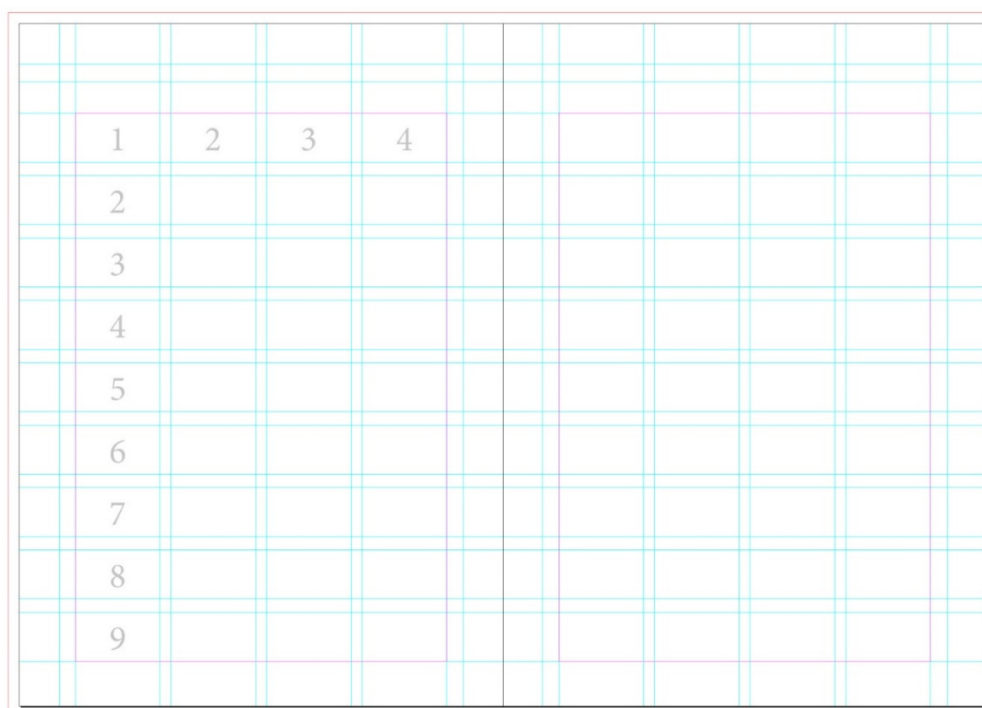
4.8.3 *Retícula*

El instructivo JRV es un documento complejo, está compuesto por una mezcla de ilustraciones y textos, para presentar la información de una forma eficiente al lector, se optó por utilizar el sistema de retícula modular. La retícula modular está compuesta de una serie de columnas y líneas, creando una matriz de celdas que se llaman módulos.

La retícula de los instructivos JRV se forma de 4 columnas y 9 filas, este sistema reticular tiene una ventaja, que permite que por medio de sus módulos pueda recrear todos los demás sistemas reticulares esto permite crear una composición muy dinámica con los elementos gráficos (ver anexos 6-8).

Figura 14:

Retícula modular de instructivos JRV



Fuente: Elaboración propia

4.8.4 Colores

El color es parte fundamental del sistema de identidad visual del CNE, el uso de colores institucional es fundamental para este proyecto, la institución cuenta con una variada paleta colores, su color institucional principal es el negro, los tonos verdes, azules, amarillos y rojos, complementa al color institucional principal. Los colores institucionales también se pueden utilizar en tramados de diferentes porcentajes. En este caso cumplen la función de colores complementarios.

Figura 15:

Paleta de colores institucional del CNE



Fuente: Elaboración propia

4.8.5 Tipografías

Para el proyecto se determinó utilizar fuentes pertenecientes a la familia tipográfica palo seco o sin remates, estas fuentes son muy utilizadas para titulares y los contenidos con bloques de textos pequeños, como fuente principal para los instructivos JRV se optó por usar la fuente Montserrat esta posee una familia bien amplia para crear estilos de títulos y subtítulos y otros bloques de textos, para los brochure se escogió la Avenir para títulos y para el cuerpo de texto Montserrat.

Montserrat es una fuente que presenta varios estilos, desde el más ligero hasta uno en Negritas, de modo que se puede utilizar una sola familia tipográfica en todo el proyecto. Presenta caracteres bastante legibles y se nota el cuidado en la construcción de cada uno de ellos. Es una fuente moderna y curva.

Avenir se clasifica como una tipografía geométrica, tiene algunas características humanistas que llevan calidez y apertura a la tipografía. La fuente es excepcionalmente legible y clara para leer, haciéndola muy versátil para usar en encabezados y texto de cuerpo. (Fussell, 2020)

Figura 16:

Tipografías utilizadas

Montserrat

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNn
 ÑñOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
 ÁáÉéÍíÓóÚúÜü - 01234567890
 ,.:;*'+!"#\$%&/()[]{}=¿?;!

Regular *Italic* **Bold** **Bold Italic** **Extra Bold**
 Thin Medium Semi Bold **Black Italic**

Avenir

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNn
 ÑñOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
 ÁáÉéÍíÓóÚúÜü - 01234567890
 ,.:;*'+!"#\$%&/()[]{}=¿?;!

Light Roman *Italic* **Bold**

Fuente: Elaboración propia

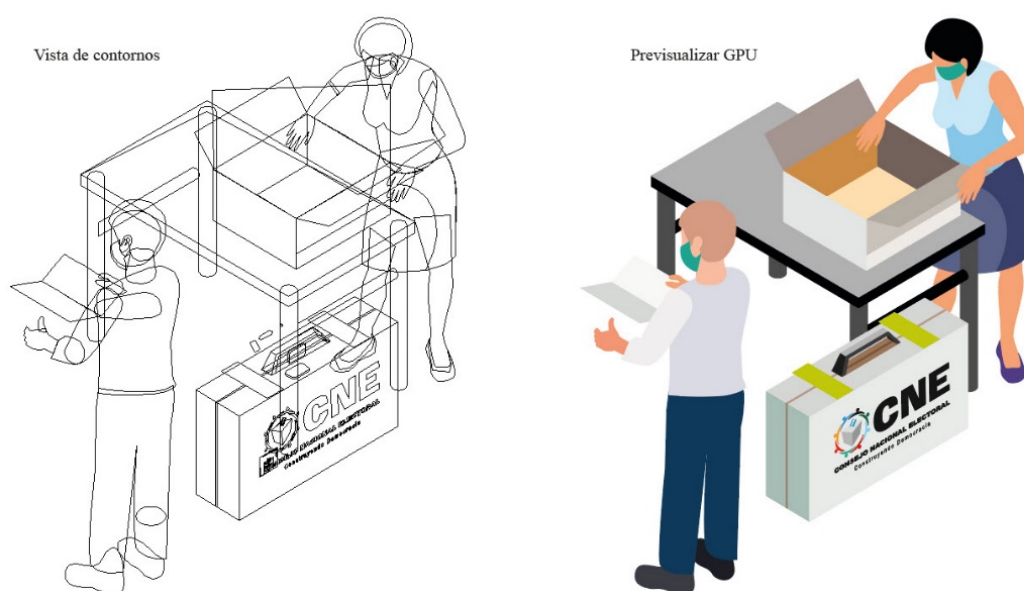
4.8.6 Ilustraciones

Las ilustraciones utilizadas en los instructivos JRV son vectorial tipo flat, como su nombre lo indica son planas, mantienen un estilo simple, limpio y de fácil interpretación visual, sintetizan muy bien los mensajes visuales, actualmente son muy utilizadas para el diseño editorial.

Estos dibujos vectoriales permiten recrear los escenarios y procesos administrativos que deben realizar los miembros JRV durante las distintas fases del proceso electoral el día de la elección, estas refuerzan los contenidos textuales y facilita la interpretación de los diferentes conceptos y funciones vertidos en el material educativo.

Figura 17:

Imagen vectorial



Fuente: INFPE

También se utilizan imágenes rasterizadas o mapa de bits utilizadas para mostrar imágenes reales de los documentos que utilizara el miembro de la JRV el día de la elección.

Figura 18:

Imagen rasterizada de papeleta electoral



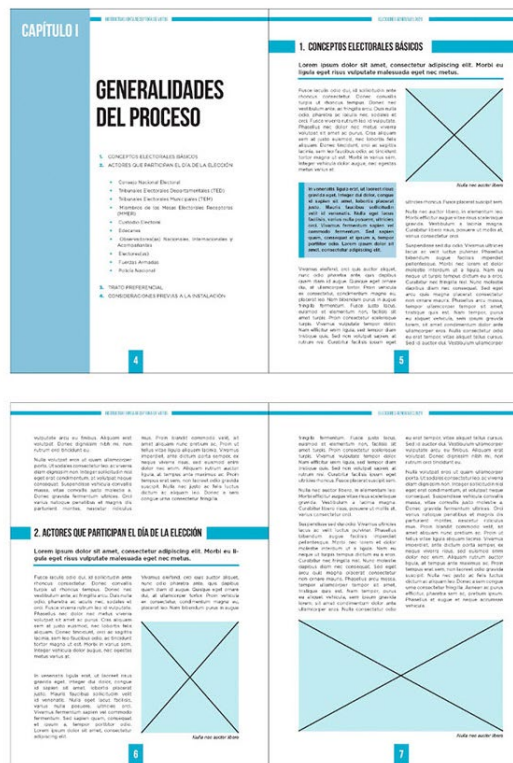
Fuente: Proyecto documentos electorales

4.9 Modelos

En esta etapa se procede a hacer tangibles las distintas ideas que surgieron en la fase de creatividad, el diseñador aplica todos sus conocimientos técnicos e intelectuales a través de los diferentes softwares para el diseño gráfico, por medio de los cuales se elaboramos diferentes propuestas de diseño y maquetación para los instructivos JRV, en esta etapa se observa de manera precisa la composición de estos modelos, de los cuales surgirá la solución definitiva del problema de diseño (ver anexo 9).

Figura 19:

Propuesta No. 1 de diseño y maquetación de instructivos JRV



Fuente: Elaboración propia

4.10 Verificación

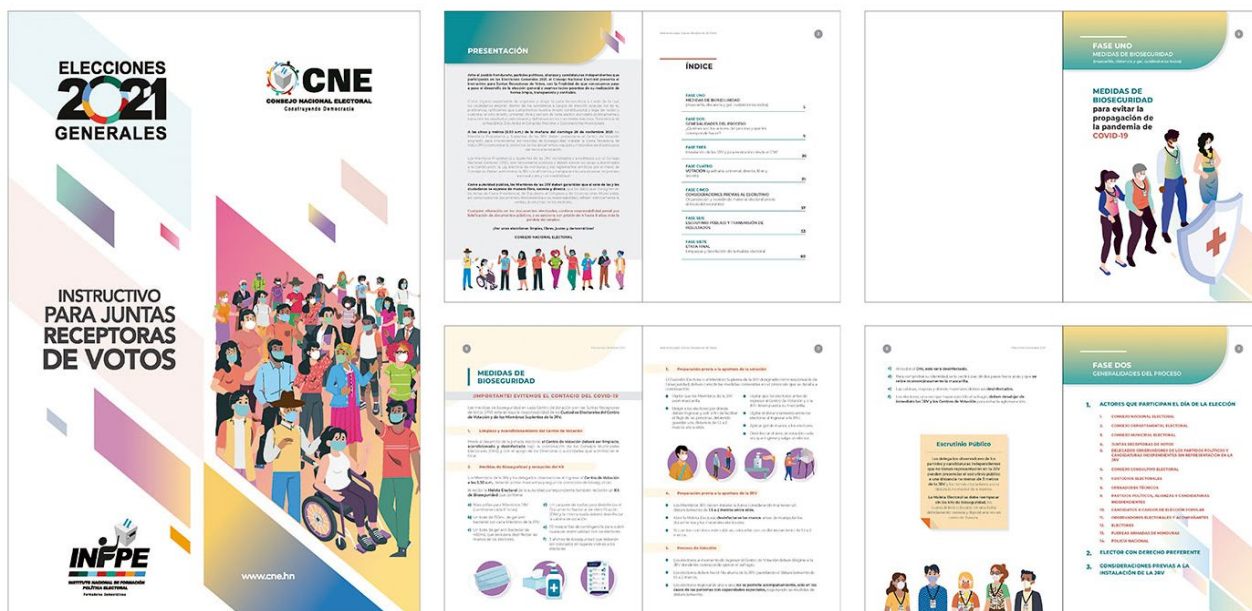
Este es el momento de llevar a cabo una verificación del modelo o de los modelos (puede ocurrir que las soluciones posibles sean más de una). Se presenta el modelo a un determinado número de probables usuarios y se les pide que emitan su juicio sincero sobre el objeto en cuestión. (Munari & Artal Rodríguez, 2015, p. 60)

Para realizar la verificación se procedió a utilizar la técnica de grupo focal donde se presentó la propuesta final del diseño y maquetación de los instructivos JRJV a un grupo de pedagogos del INFPE y personas que han desempeñado el cargo de miembro de la JRJV, este pequeño segmento de personas forma parte del público meta, quienes serán usuarios finales de los instructivos JRJV, también se realizó una encuesta de satisfacción para validar

la composición gráfica final del material educativo, los resultados obtenidos de la misma mostró un alto grado de satisfacción (ver anexos 10-11).

Figura 20:

Diseño y maquetación final de instructivos JRV



Fuente: Elaboración propia

4.11 Dibujos constructivos

4.11.1 Ficha Técnica

Formato: el instructivo tendrá un formato final cerrado de 8.5 x 12 pulgadas y abierto 17 x 12 pulgadas, para evitar errores en el guillotinado el arte debe contar con un bleeding de 5mm y una zona de seguridad de 3mm evitando imperfecciones en el producto terminado.

Figura 21:

Ilustración con especificaciones técnicas



Fuente: Elaboración propia

La portada: esta se debe imprimir en papel satinado (couché) base 100 de 100 gramos, este papel estucado se caracteriza por tener un alisado semi brillante, menos absorbente proporcionando más resistencia a las grasa y humedad, al no tener porosidad hace que la impresión sobre él, sea de mayor calidad y nitidez en sus imágenes.

Los interiores: se imprimen en papel bond base 20 de 75 gramos, es un gramaje muy común y que soporta muy bien impresiones a ambas caras (tiro y retiro).

El encuadernado: será de tipo caballete, el pliego será plegado por el centro para permitir el doblar de las páginas y se utilizarán grapas metálicas para la unión de la portada con los pliegos de las páginas interiores.

4.12 Solución

Se ha creado una la solución al problema propuesto, dando como resultado, el diseño y maquetación de los instructivos JRV, un texto educativo dotado tanto con los lineamientos pedagógicos, así como también con las normas de la composición visual del diseño editorial, lo que facilita los procesos de enseñanza aprendizaje garantizando una capacitación exitosa a los miembros JRV proveyéndoles de las capacidades para poder desenvolver sus funciones en la JRV el día de las elecciones generales 2021, también se diseñó y maquetó los brochure para el rol durante el proceso de la Policía Nacional, Fuerzas Armadas y observadores (ver anexo 12-14).

Figura 22:

Muckup instructivo JRV



Fuente: Elaboración propia

Capítulo V: Conclusiones y recomendaciones

5.1 Conclusiones

1. Se definió la línea gráfica para el diseño y maquetación de los instructivos JRV, los elementos gráficos utilizados permitieron crear una composición editorial única, dinámica y funcional.
2. Para lograr el éxito en un proyecto de diseño gráfico es necesario la aplicación de una metodología proyectual, para este se implementó el método de Bruno Munari que se ajustó perfectamente durante el desarrollo del proyecto de diseño editorial.
3. La recopilación de información fue clave para poder realizar este proyecto de diseño, al analizar la información reveló las bases para el planteamiento de las posibles soluciones.
4. Se elaboró un manual de estilo editorial con la normativa gráfica que será la base para el diseño y maquetación de futuras publicaciones del INFPE.
5. Es necesario que el estudiante cuente con un amplio conocimiento intelectual del diseño gráfico que en conjunto con los conocimientos técnicos sobre el uso de software y otras herramientas tecnológicas le permitirán plasmar gráficamente las ideas para el problema de comunicación en cualquiera de las áreas del diseño gráfico.

5.2 Recomendaciones

1. Antes de iniciar los bocetos y propuestas para el diseño, es importante que el diseñador gráfico haga una investigación previa sobre las tendencias que están imperando, el diseño gráfico se mantiene en constante evolución, por lo tanto, para

elaborar un producto moderno e innovador es importante mantenerse al día con los nuevos estilos y tendencias que se van adoptando.

2. Es relevante para un proyecto de diseño practicar la validación, no únicamente la del cliente, también se puede realizar una evaluación mediante el juicio de expertos, la universidad cuenta con docentes especialistas en todas las áreas del diseño gráfico por lo que se aconseja a los estudiantes recurrir a su experiencia y criterios para la elaboración de un diseño estético y de calidad visual.

Glosario

Brochure: es cualquier folleto, tríptico o documento gráfico o digital que hace referencia a los servicios que presta la empresa.

Capacitación: se entiende como los métodos que se utilizan para que los trabajadores aprendan las habilidades y conocimientos necesarios. Ello, con el fin de perfeccionar su desempeño en el trabajo actual.

Características demográficas: son información general sobre grupos de personas. Dependiendo de la finalidad, los datos pueden incluir atributos como la edad, el sexo y el lugar de residencia, así como características sociales como la ocupación, la situación familiar o los ingresos.

Características psicográficas: son datos de los rasgos psicológicos de los consumidores, su estilo de vida, sentimientos, intereses, deseos, etc. Cada vez está siendo más utilizada por negocios que quieren alcanzar realmente a su consumidor ideal.

Elecciones generales: es el proceso que garantiza la alternabilidad en de los gobernantes de la nación, en estos comicios se elige al presidente de la república, los diputados del Congreso Nacional y las autoridades de las corporaciones municipales.

Hardware: es la parte física de un ordenador o sistema informático. Está formado por los componentes eléctricos, electrónicos, electromecánicos y mecánicos, tales como circuitos de cables y luz, placas, memorias, discos duros, dispositivos periféricos y cualquier otro material en estado físico que sea necesario para hacer que el equipo funcione.

Imagen rasterizada: (o de mapa de bits) se describen mediante un conjunto o mapa de bits dentro de una cuadrícula rectangular de píxeles o puntos.

Imagen vectorial: se describen mediante líneas, formas y otros componentes gráficos de imagen almacenados en un formato que incorpora fórmulas geométricas para interpretar los elementos de la imagen.

Norma ISO: son un conjunto de estándares con reconocimiento internacional que fueron creados con el objetivo de ayudar a las empresas a establecer unos niveles de homogeneidad en relación con la gestión, prestación de servicios y desarrollo de productos en la industria.

Metodología: es una de las etapas específicas de un trabajo o proyecto que parte de una posición teórica y conduce una selección de técnicas concretas (o métodos) acerca del procedimiento destinado a la realización de tareas vinculadas a la investigación, el trabajo o el proyecto.

Papeleta electoral: Papel en el que figura cierta candidatura o dictamen, y con el que se emite el voto en unas elecciones.

Plebiscito: (o referéndum) procedimiento jurídico por el que se somete a votación popular una ley o un asunto de especial importancia para el Estado.

Plegado: acción de plegar, es decir, generar pliegues doblando el material impreso utilizado. Su principal cometido es aportarle funcionalidad y usabilidad.

Software: conjunto de programas y rutinas que permiten a la computadora realizar determinadas tareas.

Votos: Manifestación de la opinión, del parecer o de la voluntad de cada una de las personas consultadas para aprobar o rechazar una medida o, en unas elecciones, para elegir a una persona o partido.

Bibliografía

- Abad, P. (s. f.). *El planillo* | «Introducción al diseño editorial» (pabloabad). Domestika.
 Recuperado 7 de septiembre de 2021, de <https://www.domestika.org/es/courses/40-introduccion-al-diseno-editorial/units/166-capitulo-ii-el-plan/lessons/563-el-planillo>
- Aceituno, M. (2010). *Seminario de producción multimedia* (1.ª ed.). Universidad Virtual de Quilmes. <http://libros.uvq.edu.ar/spm/ndice.html#Autor>
- Admin. (2016, septiembre 11). ¿Qué es la Sangre en Artes Gráficas y Diseño? | Cevagraf. *El Blog de Cevagraf*. <https://www.cevagraf.coop/blog/que-es-la-sangre-en-artes-graficas/>
- Armengol, T. D. (s. f.). *ILUSTRACIÓN, COMUNICACIÓN, APRENDIZAJE*. 15.
- Bembibre, C. (2009). *Definición de Libro de Texto* [Diccionario]. Definición ABC. <https://www.definicionabc.com/general/libro-de-texto.php>
- Bracamonte, N. (2017, septiembre 1). *Recorrido visual de las áreas del diseño (composición visual)* | *Escuela de Administración de Empresas de Diseño*. <http://sirius.une.edu.ve/recursos/blogs/blogdiseno/?p=408>
- Caldwell, C., & Zappaterra, Y. (2018). *Diseño editorial: Periódicos y revistas, medios impresos y digitales*.
- Cantavalle, S. (2017, noviembre 18). Los distintos tipos de papel para imprimir | Pixartprinting. *El Blog de Pixartprinting*. <https://www.pixartprinting.es/blog/tipos-de-carta/>
- Caribe, C. E. para A. L. y el. (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. CEPAL. <https://www.cepal.org/es/publicaciones/45904-la-educacion-tiempos-la-pandemia-covid-19>

- Congreso Nacional de Honduras. (2021). *Ley Electora de Honduras*. La Gaceta.
https://cne.hn/documentos/Ley_Electoral_de_Honduras_2021.pdf
- Diseño gráfico—EcuRed*. (s. f.). Recuperado 29 de agosto de 2021, de
https://www.ecured.cu/Dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico
- DONDIS, D. A. (2016). *LA SINTAXIS DE LA IMAGEN: Introducción al alfabeto visual*.
INDEPENDENT PUB GROUP.
- Eguaras, M. (2013, noviembre 27). *¿Qué información debe tener la página de créditos?*
Mariana Eguaras - Consultoría editorial. <https://marianaeguaras.com/que-debe-tener-una-pagina-de-creditos-o-pagina-legal-de-un-libro/>
- Eguaras, M. (2018a, febrero 27). *La caja tipográfica y su importancia en la composición de publicaciones*. Mariana Eguaras - Consultoría editorial.
<https://marianaeguaras.com/la-caja-tipografica-y-su-importancia-en-la-composicion-de-publicaciones/>
- Eguaras, M. (2018b, julio 12). *Retícula organizativa: Características de una maquetación a dos columnas*. Mariana Eguaras - Consultoría editorial.
<https://marianaeguaras.com/reticula-organizativa-caracteristicas-de-una-maquetacion-a-dos-columnas/>
- El Briefing o Brief. (2013, octubre 17). *Marketing Branding*. <https://www.marketing-branding.com/brief/>
- Encuadernación a caballete | Glosario gráfico*. (s. f.). Recuperado 29 de agosto de 2021, de http://www.glosariografico.com/encuadernacion_caballete
- Fussell, G. (2020, agosto 18). *Todo sobre la fuente Avenir y fuentes similares*. Design & Illustration Envato Tuts+.
<https://design.tutsplus.com/es/articles/all-about-avenir-and-fonts-similar-to-avenir--cms-35353>

- García, Á. (2019, marzo 21). *Maquetación en Illustrator: ¿Cómo crear una revista profesional?* Canal Diseño y Arquitectura. <https://revistadigital.inesem.es/disenoy-artes-graficas/maquetacion-en-illustrator/>
- González, G. (s. f.). *Instructivo: Concepto, características, partes, tipos, ejemplos*. Recuperado 1 de septiembre de 2021, de <https://www.lifeder.com/instructivo/>
- Joce, V. (2021, junio 1). *¿Qué importancia tiene la jerarquía visual en el diseño?* Gráfica. <https://grafica.info/la-jerarquia-visual-en-el-disenoy/>
- KANE, J. (2012). *MANUAL DE TIPOGRAFIA: Nueva edición*. GUSTAVO GILI.
- Lenium, J. (2020, abril 2). ▷ *¿Qué es impresión offset? Características, ventajas, desventajas y más. Diseño e impresión*. <https://insumosesmar.com/que-es-impresion-offset-caracteristicas-ventajas-desventajas/>
- Llasera, J. (2021, junio 5). *Mockup: Qué es y para qué se usa en diseño gráfico. Imborrable*. <https://imborrable.com/blog/mockup-que-es/>
- Martín, J. (2020, enero 14). *Partes de una fuente tipográfica. Disección y anatomía de las letras*. J Solución Creativa. <https://www.jsolucioncreativa.com/disenoy-tipografia/anatomia-fuente-tipografica/>
- Martínez de Sousa, J. (2001). *Diccionario de edición, tipografía y artes gráficas* (1. ed). Ediciones Trea.
- Mendoza, A. (2018, julio 5). *Línea gráfica, su importancia—FULL Panama—Marketing Online. FULL Panama - Marketing Online - Marketing, Publicidad, Branding, Desarrollo y tecnología Web, SEO, Redes sociales*. <https://full.com.pa/linea-grafica/>
- Munari, B., & Artal Rodríguez, C. (2015). *¿Cómo nacen los objetos?: Apuntes para una metodología proyectual*. Gustavo Gili.

- Munari, B., & e-libro, C. (2016). *Diseño y comunicación visual contribución a una metodología didáctica*. Gustavo Gili.
- Parilli, M. (2020, octubre 8). METODOLOGÍA DE BRUNO MUNARI RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS. *Tecnoinformatic.com*. <https://tecnoinformatic.com/c-programacion/metodologia-de-bruno-munari/>
- Quispe Limaylla, A. (2014). *El uso de la encuesta en las ciencias sociales, El*. Editorial Díaz de Santos, S.A.
- Romera Castillo, J., Gutiérrez Araus, M. L., Pérez Priego, M. Á., & Lamíquiz Ibáñez, V. (2014). *Manual de estilo*. <https://lectura.unebook.es/viewer/9788436257953>
- Roskell, T. (2018, octubre 26). El uso de retículas en los diseños de impresión | Pixartprinting. *El Blog de Pixartprinting*. <https://www.pixartprinting.es/blog/reticulas/>
- Stanton, W., Etzel, M., & Walker, B. (2007). *Fundamentos de MARKETING* (14.^a ed.). McGraw-Hill Interamericana.
- Torres Rojas, Á., & e-libro, C. (2014). *Desarrollo de bocetos de proyectos gráficos (UF1456)*. IC Editorial.
- Unidad didáctica 2*. (s. f.). Recuperado 29 de agosto de 2021, de <http://palmera.pntic.mec.es/~falarcon/4ESO/ud2.html>
- Valero Muñoz, A. (2013). *Principios de color y holopintura*. <http://site.ebrary.com/id/10741636>
- Vernière, R. (2021). Como preparar un arte final para imprenta en diseño gráfico. *Optimastudio*. <https://www.optimastudio.com/como-preparar-un-arte-final-para-imprenta-en-diseno-grafico/>

Wong, W., Olcina i Aya, E., & Rosell i Miralles, E. (2006). *Principios del diseño en color*.

<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nla>

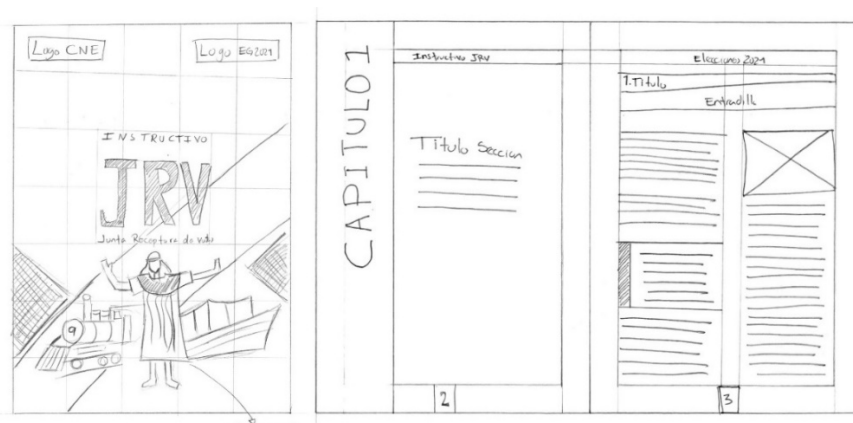
bk&AN=855376

Anexos

Anexo 1

Figura 23:

Bocetos propuesta 2 para portadas y maquetación de contenido

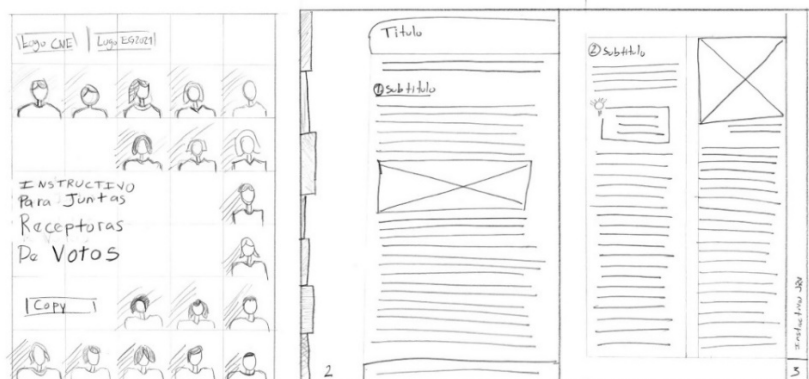


Fuente: Elaboración propia

Anexo 2

Figura 24:

Bocetos propuesta 3 para portadas y maquetación de contenido

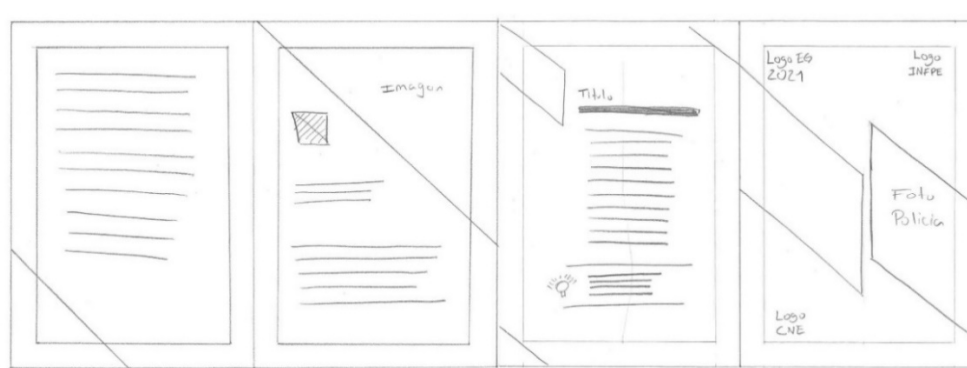


Fuente: Elaboración propia

Anexo 3

Figura 25:

Bocetos para propuesta de brochure

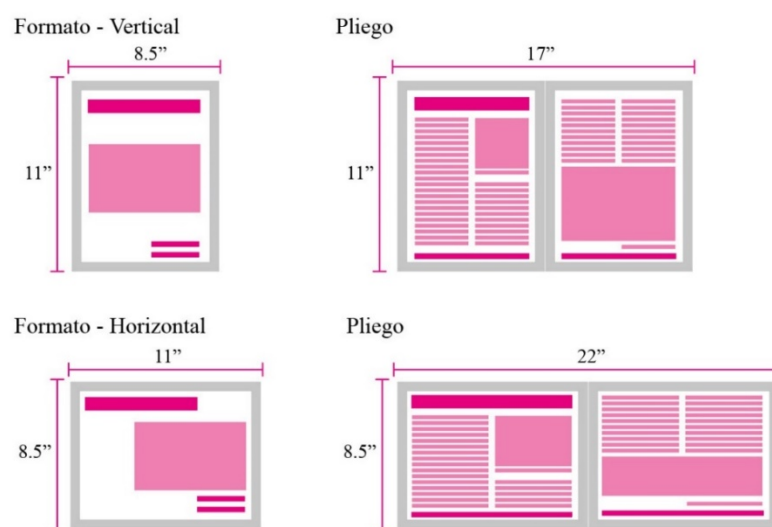


Fuente: Elaboración propia

Anexo 4

Figura 26:

Propuesta formato tamaño carta

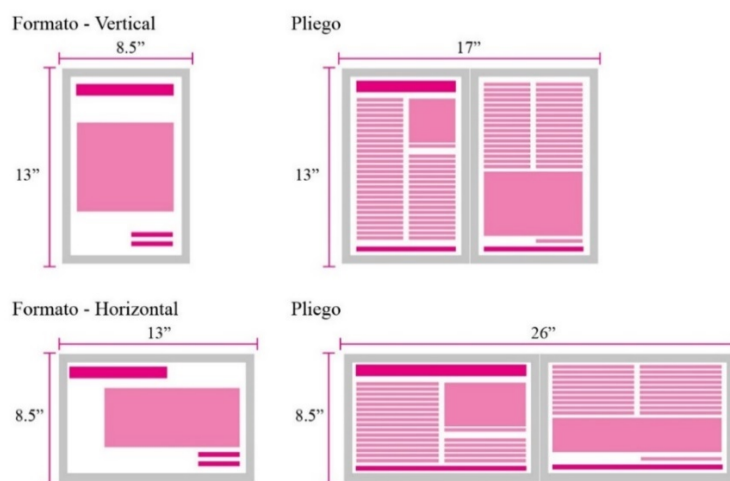


Fuente: Elaboración propia

Anexo 5

Figura 27:

Propuesta formato tamaño oficio

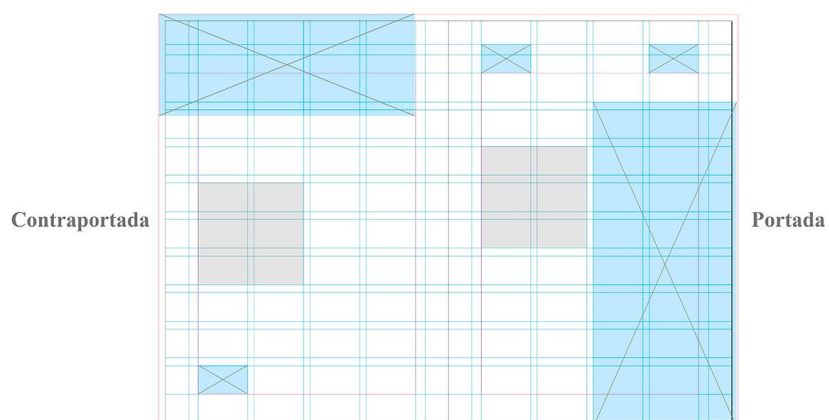


Fuente: Elaboración propia

Anexo 6

Figura 28:

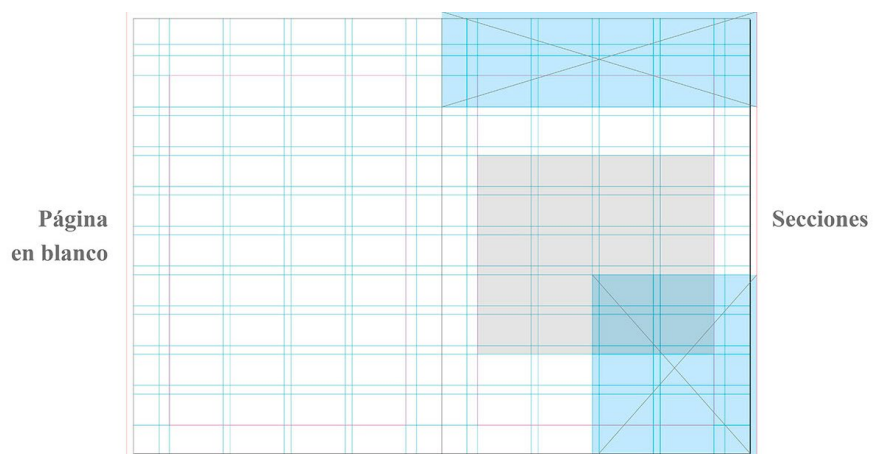
Retícula jerárquica para portada y contraportada a partir de retícula modular base



Fuente: Elaboración propia

Anexo 7**Figura 29:**

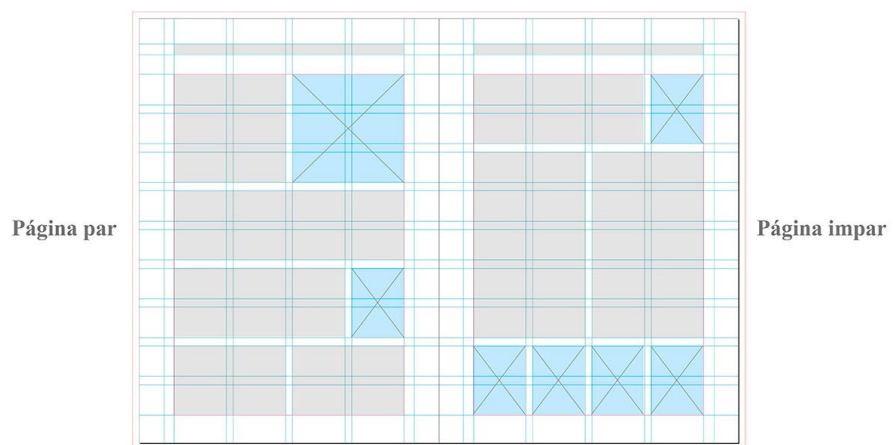
Retícula jerárquica para inicio de secciones a partir de retícula modular base



Fuente: Elaboración propia

Anexo 6**Figura 30:**

Retícula múltiples columnas para interiores a partir de retícula modular base

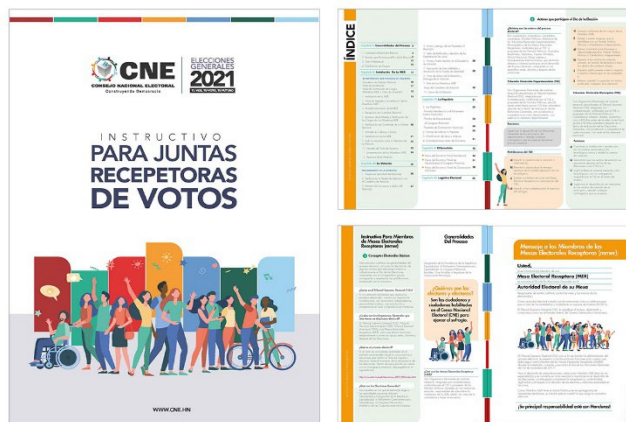


Fuente: Elaboración propia

Anexo 9

Figura 31:

Propuesta No. 2 de diseño y maquetación de instructivos JRV

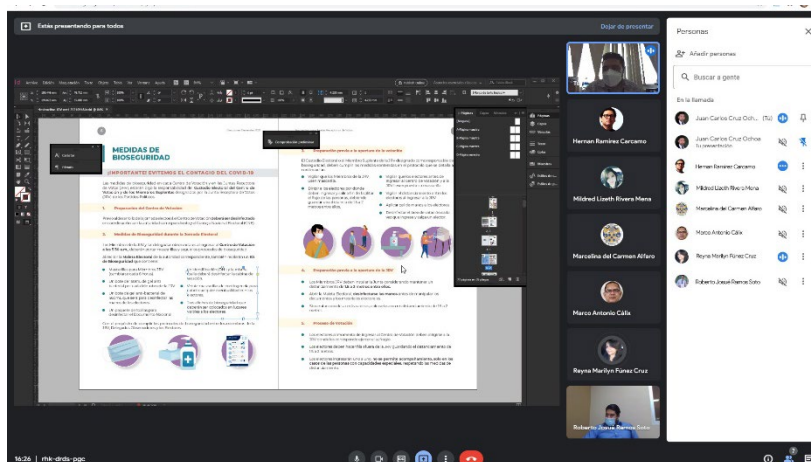


Fuente: Elaboración propia

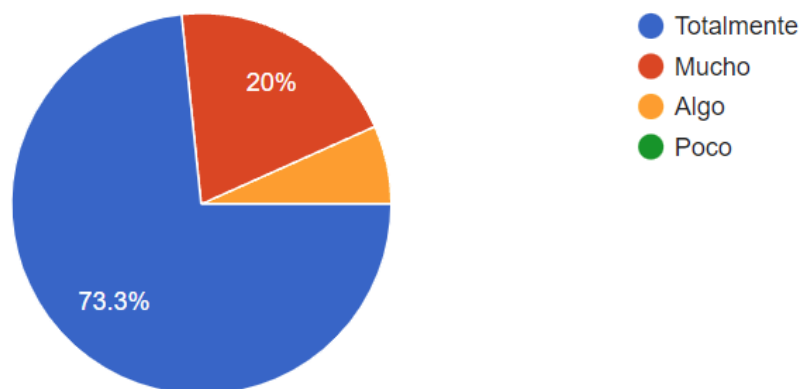
Anexo 10

Figura 32:

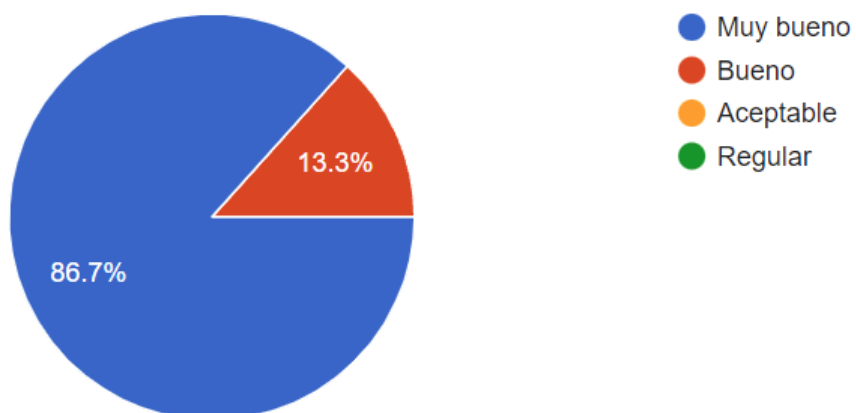
Grupo foco por Google Meet



Fuente: Elaboración propia

Anexo 11**Figura 33:***Resultados de encuesta de validación pregunta 1***¿Siente que el diseño del instructivo transmite la identidad gráfica del CNE?**

Fuente: Elaboración propia

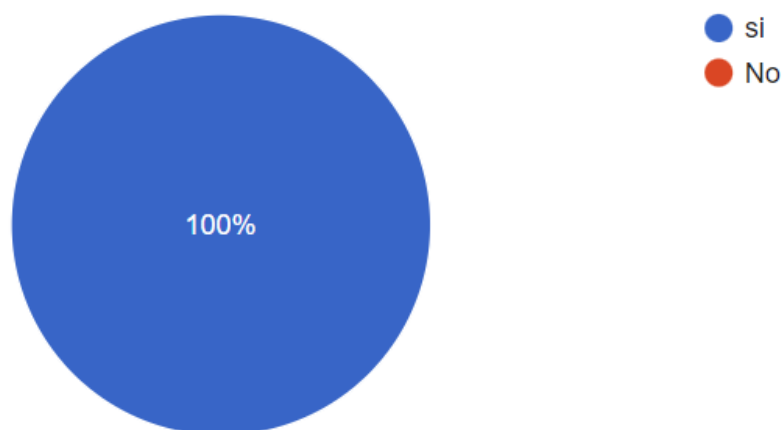
Figura 34:*Resultados de encuesta de validación pregunta 2***¿Qué le parece el diseño del instructivo JRV?**

Fuente: Elaboración propia

Figura 35:

Resultados de encuesta de validación pregunta 3

¿La tipografía usada facilita la legibilidad y lecturabilidad del contenido?

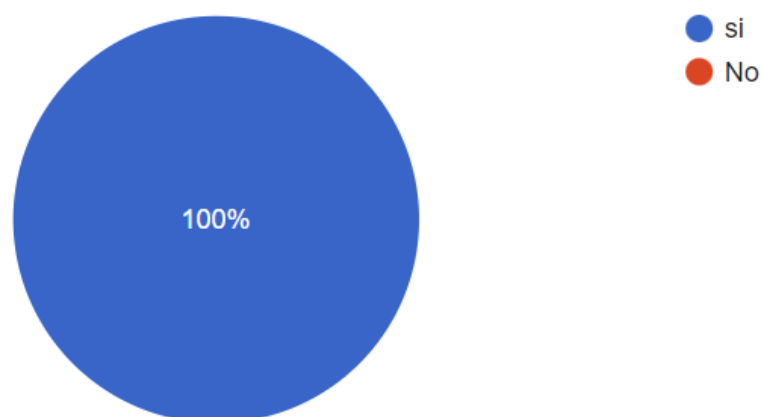


Fuente: Elaboración propia

Figura 36:

Resultados de encuesta de validación pregunta 4

¿Los estilos y tamaños tipográficos de los textos le parecen adecuados?

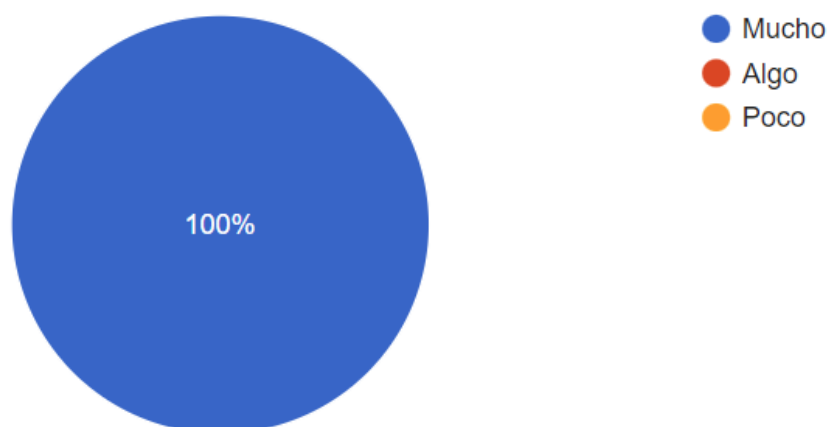


Fuente: Elaboración propia

Figura 37:

Resultados de encuesta de validación pregunta 5

¿Las ilustraciones utilizadas complementan la comprensión de los contenidos?

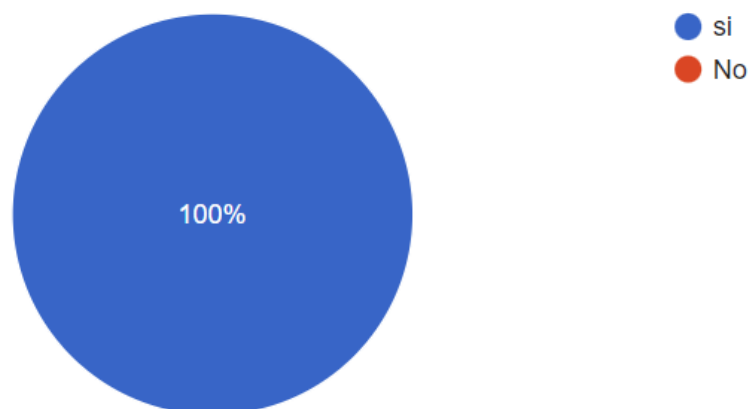


Fuente: Elaboración propia

Figura 38:

Resultados de encuesta de validación pregunta 6

¿El diseño editorial del instructivo refuerza el proceso de enseñanza aprendizaje?

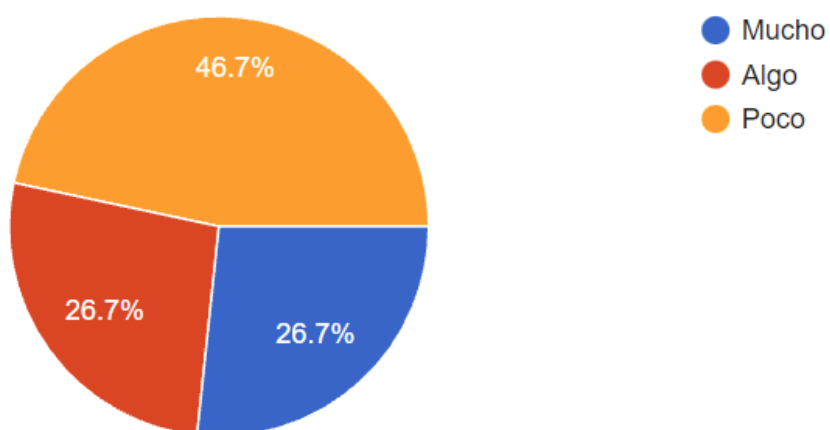


Fuente: Elaboración propia

Figura 39:

Resultados de encuesta de validación pregunta 7

¿Cree que los materiales seleccionados para impresión brindan la durabilidad necesaria?

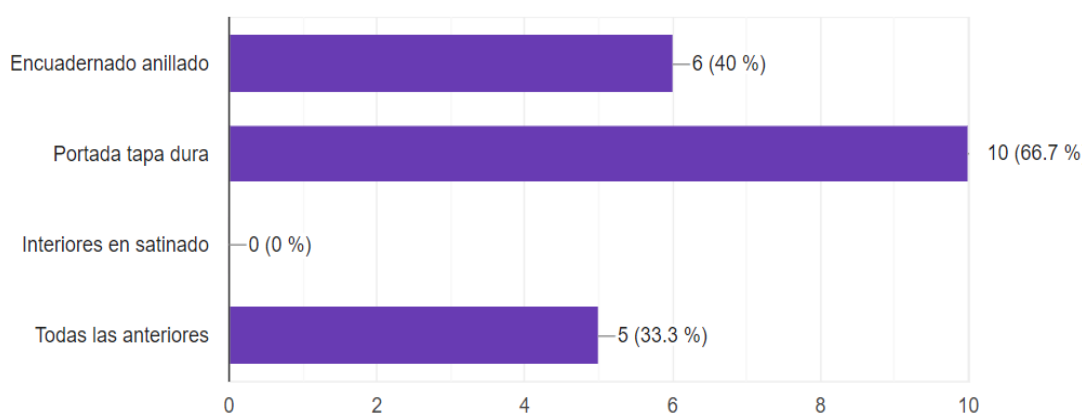


Fuente: Elaboración propia

Figura 40:

Resultados de encuesta de validación pregunta 8

¿Qué es lo que le gustaría mejorar de los materiales y el acabado del Instructivo?

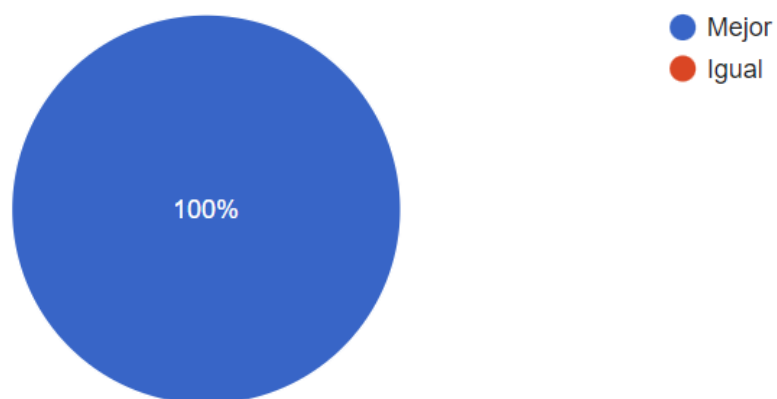


Fuente: Elaboración propia

Figura 41:

Resultados de encuesta de validación pregunta 9

¿En comparación con otros materiales educativos producidos por INFPE cómo calificaría el diseño del instructivo JRV?



Fuente: Elaboración propia

Anexo 12

Figura 42:

Muckup Brochure Policía Nacional



Fuente: Elaboración propia

Anexo 13**Figura 43:***Muckup Brochure Fuerzas Armadas*

Fuente: Elaboración propia

Anexo 14**Figura 44:***Muckup Brochure Observadores*

Fuente: Elaboración propia