

CENTRO UNIVERSITARIO TECNOLÓGICO

CEUTEC

FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y SOCIALES

INFORME DE PRÁCTICA PROFESIONAL

EDITORIAL GUAYMURAS

SUSTENTADO POR:

OLGA GABRIELA PINEDA MEZA

PREVIA INVESTIDURA AL TÍTULO DE

LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

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

JULIO, 2021

Dedicatoria

Dedico este logro a Dios quien siempre me brindó la fuerza en aquellos momentos de debilidad, el conocimiento adquirido de las enseñanzas brindadas y los recursos para poder desarrollar esta etapa en mi vida, que me ha formado como una profesional apta y capaz de mostrar mis habilidades, así como la capacidad de enfrentar obstáculos y desafíos que se presenten en mi vida laboral o personal.

Olga Pineda

Agradecimientos

Quiero agradecer a mi familia por siempre ser aquel pilar que me brindó su apoyo y confianza total en que lograría cumplir esta meta personal, quienes me han acompañado durante todo este proceso brindándome todos los medios y recursos necesarios para realizar mis actividades y asignaciones de forma responsable.

A mis padres que con su ejemplo y amor incondicional me inspiran cada día para dar lo mejor de mí, mis hermanos que también fueron un gran apoyo desde el inicio de mi carrera, quienes me respaldaron e impulsaron para crecer y aprender durante todo este proceso.

A mis docentes, quienes sin medida me brindaron todos sus conocimientos y son parte fundamental de mi crecimiento profesional.

A mis compañeros, ya que fueron muchas veces aquella ayuda idónea en el momento exacto, personajes que me dejan muchos buenos recuerdos, enseñanzas y vivencias que siempre atesoraré.

A mis amigos que siempre estuvieron ahí para brindarme el aliento necesario, para respaldarme en momentos de duda, y quienes han estado conmigo aun antes de haber decidido comenzar esta etapa de mi vida y que siguen ahí para celebrar conmigo este logro.

Pero sobre todo a Dios, porque sin Él no hubiera sido posible lograr esta meta, quien me brinda siempre su apoyo, y ha sustentado durante toda mi vida.

Olga Pineda

Resumen ejecutivo

El presente informe está enfocado a las actividades, tareas y otras realizadas durante la práctica profesional, en donde se encuentra detalladamente cada una de las tareas desde su proceso, ejecución, aprobación y utilización de las piezas solicitadas en el área de trabajo designada. Donde, se muestra y aplican todos los conocimientos adquiridos durante el periodo de formación académica, los cuales cuentan con procesos, metodologías, técnicas, etc. que son pautas para guiar y fortalecer la toma de decisiones en el área laboral.

La práctica profesional fue realizada en Editorial Guaymuras, una institución cultural de carácter privado, sin fines de lucro. Cuenta con personería jurídica de asociación civil, extendida por la Secretaría de Gobernación y Justicia, según resolución 966-2006.

Fue fundada en Tegucigalpa, el 1 de agosto de 1980, con el propósito de publicar y difundir la creatividad y el pensamiento crítico de autores hondureños y extranjeros, a fin de contribuir al desarrollo educativo y cultural de la población.

Inicialmente la practicante recibió una inducción en donde se le expuso todas las normativas, procesos e información general referente a las actividades de la institución, al desempeño que tendría dentro de ella y los requerimientos necesarios para realizar las actividades y tareas que le fueron designadas como diseñadora gráfica de la institución. Se le brindó documentos como manuales de marca y estilo los cuales dictan la normativa a seguir en aplicaciones de la marca, en distintos medios, así como también al realizar artes digitales o impresos. Y de esta manera lograr pregnancia de la marca y una comunicación visual en sus distintas aplicaciones así como también reforzar sus valores e ideales por los que la institución se rige.

Para concluir, se realizó un aporte a la institución que le ayudará a su desarrollo institucional y tecnológico, así como de forma personal al desarrollar un proyecto que solicita de múltiples

conocimientos y el manejo de herramientas gráficas y digitales. Tomando en cuenta las circunstancias actuales a nivel mundial, en donde las plataformas digitales han tenido un auge considerablemente notable. El aporte consiste en la investigación de procedimientos, reglamentos y aplicaciones que son necesarias para realizar la publicación de un libro en formato digital. De igual manera, el realizar un libro piloto bajo normativas de diseño editorial y gráficas para asegurar el correcto funcionamiento de todas las herramientas y de esta forma lograr un trabajo de calidad y de beneficio a la institución.

Palabras claves: Editorial Guaymuras/ Manual de marca y estilo / piezas gráficas/diseño editorial / diseñadora gráfica/ artes digitales/ comunicación visual.

Índice de contenido

Capítulo I: Antecedentes de la empresa.....	17
1.1 Historia.....	17
1.2 Políticas.....	19
1.3. Misión	20
1.4 Visión.....	20
Capítulo II: Práctica profesional	20
2.1 Objetivo general.....	20
2.2 Objetivos específicos	21
2.3 Descripción del puesto.....	21
2.4 Actividades realizadas	22
2.4.1 Elaboración de publicaciones digitales para redes sociales	¡Error! Marcador no definido.
2.4.1.1 Caligramas	22
2.4.1.2 Infografía.....	23
2.4.1.2 Ilustración de autores	24
2.4.3 Diseño piezas graficas promocionales	26
2.4.4 Diseño plantillas para redes sociales.....	27
2.4.5 Animación corta para portada redes sociales.....	27

2.4.6 Diseño de espacio creativo.....	28
2.4.7 Diseño de plantillas para correo.....	29
2.5 Bitácora de actividades	30
Capítulo III: Aporte a la organización	35
3.1 Propuesta de aporte para la institución	35
3.2 Título del aporte	36
3.3 Objetivo general del aporte.....	37
3.4 Objetivos específicos del aporte	37
3.5 Justificación del aporte	38
3.6 Descripción del aporte	39
3.7 Metodología detallada.....	40
3.7.1 Definición del problema	41
3.7.2 Elementos del problema.....	42
3.7.3 Recopilación y análisis de datos	42
3.7.4 Creatividad.....	44
3.7.5 Materiales y tecnología	45
3.7.6 Experimentación	47
3.8 Resultado final	50
Capítulo IV: Conclusiones y recomendaciones	54
4.1 Conclusiones.....	55

4.2 Recomendaciones	55
4.2.1 Recomendación para la organización	55
4.2.2 Recomendaciones para la universidad	56
Glosario.....	57
Bibliografía	62
Anexos	68

Índice de figuras

Figura 1 Boceto retícula.....	46
Figura 2 Retícula manual instructivo.....	47
Figura 3 Diagramación y línea gráfica manual.....	48
Figura 4 Diagramación y línea gráfica manual.....	49
Figura 5 Diagramación de texto en manual	51
Figura 6 Diagramación de texto en manual	52
Figura 7 Diagramación de texto e imagen en manual.....	53

Índice de tablas

Tabla 1 Tabla de bitácora.....	30
--------------------------------	----

Índice de anexos

Anexo 1 Publicación historias semana del idioma	68
Anexo 2 Publicación historias semana del idioma.	68
Anexo 3 Publicación historias semana del idioma	69
Anexo 4 Publicación historias semana del idioma	69
Anexo 5 Arte gráfico para descuento (10%).....	70
Anexo 6 Arte gráfico para descuento (10%).....	70
Anexo 7 Arte gráfico para descuento (20%).....	71
Anexo 8 Arte gráfico para descuento (20%).....	71
Anexo 9 Arte gráfico para descuento (25%).....	72
Anexo 10 Arte gráfico para descuento (25%).....	72
Anexo 11 Infografía Miguel de Cervantes Saavedra	73
Anexo 12 Caligrama Angelina.....	73
Anexo 13 Caligrama Angelina.....	74
Anexo 14 Caligrama Angelina.....	74
Anexo 15 Caligrama Angelina.....	75

Anexo 16 Caligrama Angelina.....	75
Anexo 17 Caligrama Angelina.....	76
Anexo 18 Caligrama Angelina.....	76
Anexo 19 Caligrama Angelina.....	77
Anexo 20 Plantillas para redes sociales	77
Anexo 21 Plantillas para redes sociales	78
Anexo 22 Plantillas para redes sociales	78
Anexo 23 Ilustración autor Mario Posas.....	79
Anexo 24 Ilustración autor Mario Posas.....	79
Anexo 25 Ilustración autor Mario Posas.....	80
Anexo 26 Plantilla informativa redes sociales.....	80
Anexo 27 Plantilla informativa redes sociales.....	81
Anexo 28 Plantilla informativa redes sociales.....	81
Anexo 29 Plantilla informativa redes sociales.....	82
Anexo 30 Portada facebook.....	82
Anexo 31 Portada facebook.....	83
Anexo 32 Portada facebook.....	83
Anexo 33 Portada facebook	84
Anexo 34 Animación portada facebook	84
Anexo 35 Animación portada facebook	85
Anexo 36 Diseño de espacio área infantil.....	85
Anexo 37 Diseño de espacio área infantil.....	86
Anexo 38 Rediseño manual de marca.....	86

Anexo 39 Rediseño manual de marca.....	87
Anexo 40 Rediseño manual de marca.....	87
Anexo 41 Rediseño manual de marca.....	87
Anexo 42 Arte para manual de redes.....	88
Anexo 43 Arte para manual de redes.....	88
Anexo 44 Arte para manual de redes.....	89
Anexo 45 Arte para manual de redes.....	90
Anexo 46 Arte para manual de redes.....	90
Anexo 47 Animación portada Facebook.....	91
Anexo 48 Animación portada Facebook.....	92
Anexo 49 Animación portada Facebook.....	93
Anexo 50 Plantilla correo institucional.....	94
Anexo 51 Plantilla correo institucional.....	95

Introducción

A continuación, en las siguientes páginas de este informe se brindará una lista detallada e información referente, a todas las actividades realizadas por la practicante Olga Pineda durante el periodo de su práctica profesional realizada en Editorial Guaymuras, En donde se le solicitó realizar distintas tareas que implicaban la aplicación de conocimientos y habilidades sobre el diseño gráfico en la elaboración de piezas gráficas editoriales, contenido digital en redes sociales, entre otras cosas.

El capítulo I aborda, toda la información referente a Editorial Guaymuras, su historia, su política, misión y visión.

El capítulo II, contiene los objetivos a cumplir en el periodo de la práctica profesional, también el cargo, actividades y responsabilidades que tendrá la practicante dentro de la institución. De igual manera, este capítulo contiene una bitácora diaria en donde se detallan las actividades y procesos realizados por la practicante durante todo el período de práctica establecido.

En el capítulo III, se detalla el aporte que será otorgado a la institución, en esta sección se explica la investigación realizada, la metodología elegida y la más adecuada para aplicarse de acuerdo al proyecto requerido, el desarrollo del proceso y todos aquellos elementos que intervienen para lograr un resultado satisfactorio y de beneficio a la institución que cumpla con todos sus expectativas.

El capítulo IV, presenta las conclusiones finales de todo el proceso y desarrollo durante la práctica profesional, luego se detalla una serie de sugerencias y recomendaciones a Editorial Guaymuras, a los futuros practicantes que se desarrollan en el área de diseño gráfico y al Centro

Universitario Tecnológico (CEUTEC). Seguidamente, se incluye un glosario que contiene aquellos términos técnicos que se han descrito en la redacción de este informe, de igual forma se enlista la bibliografía para respaldar y avalar toda la investigación y fuentes utilizadas como ayuda para desarrollar de forma ordenada y legítima el proyecto presentado. Y para concluir se adjuntan todos aquellos anexos que sirven como referencia y prueba para respaldar todas las actividades enlistadas que fueron realizadas durante el periodo de práctica profesional.

Capítulo I: Antecedentes de la empresa

1.1 Historia

La labor editorial, huérfana del apoyo oficial e institucional fue, desde finales del siglo XIX hasta muy adentrado el siglo XX, un que hacer más bien solitario de autores que, como Antonio R. Vallejo, Froilán Turcios, Medardo Mejía o Lucila Gamero, comprendieron que publicar era parte imprescindible de la tarea de escribir porque sin ésta no era posible la difusión de las ideas.

De ahí que muchos, como Rafael Heliodoro Valle, Ramón Amaya Amador o Paca Navas de Miralda, ante la aridez de estas tierras, se vieron obligados a publicar sus obras en otros países más acogedores para la creación literaria, con lo que la sociedad hondureña se perdió gran parte de la riqueza de sus mejores creadores.

Obra Escogida de Ramón Rosa, con introducción, selección y notas de Marcos Carías, fue el primer libro publicado con el sello de la Editorial Guaymuras en 1980, una iniciativa cultural a la que muy pocos vaticinaban larga vida, a juzgar por las dificultades del entorno.

La idea de organizar una editorial independiente, que difundiera el pensamiento crítico y la cultura hondureña, nació en el Instituto Hondureño de Desarrollo (IHDER), una de las primeras organizaciones no gubernamentales en nuestro país.

A finales de la década de 1970, un equipo integrado por Gilberto Ríos, Allan Fajardo y Bert Beckman, un holandés que laboraba en el IHDER, se dio a la tarea de elaborar el proyecto. Gracias a las gestiones de Beckman, la propuesta fue acogida por la agencia holandesa de cooperación HIVOS, la cual aportó el capital inicial que hizo posible el desarrollo del programa de publicaciones de los primeros años.

A fin de poner en marcha el proyecto, el IHDER buscó a los escritores que en aquel entonces editaban la Revista Alcaraván de la Federación de Estudiantes Universitarios de Honduras (FEUH), lo cual explica por qué Alcaraván fue una de las primeras publicaciones de Guaymuras. La Editorial fue fundada el 1 de agosto de 1980 y su primer consejo editorial estuvo integrado por Hernán Antonio Bermúdez, Rigoberto Paredes y Roberto Castillo. Además de ellos, en el acta constitutiva se consignan los nombres de Bert Beckman, Eduardo Bahr, Pablo Portillo de Jesús, Roberto Cáceres y Miguel Ángel Flores.

Un papel muy importante en este periodo desempeñó el artista gráfico de origen chileno Edmundo Lobo, quien diseñó el logotipo que ya no se separaría de las publicaciones de Guaymuras e imprimió una nueva concepción estética a las portadas de los libros.

En 1982 asumió la dirección Gilberto Ríos quien, junto con Rosendo Antúnez —que desde 1981 era el administrador—, no sólo mantuvieron la institución en pie, sino que la consolidaron al establecer los pilares de su sostenibilidad: la imprenta y la librería.

En 1988 asumió la dirección Isolda Arita. Los desafíos continuaban, con la ventaja de que el clima político había mejorado, y la institución ya contaba con una identidad e imagen propias. Ahora se trataba de crecer y consolidarse a partir de las fortalezas creadas.

Es de recordar que Guaymuras nació en un momento histórico adverso para la libre circulación de las ideas, pues la doctrina de la seguridad nacional se aplicaba con crudeza. La vigilancia y la intimidación contra la institución y sus miembros se hacían sentir.

Por tal razón, nació bajo la figura jurídica de Sociedad Anónima, aunque nunca funcionó como tal. En la práctica siempre fue una institución de servicio público, sin fines de lucro y manejada por sus empleados, cuyos ingresos se reinvierten en producir nuevos libros. En la

actualidad opera con personería jurídica de asociación civil, extendida por la Secretaría de Gobernación y Justicia, según resolución 966-2006 (Guaymuras, s.f.).

Fue fundada en Tegucigalpa, el 1 de agosto de 1980, con el propósito de publicar y difundir la creatividad y el pensamiento crítico de autores hondureños y extranjeros, a fin de contribuir al desarrollo educativo y cultural de la población.

Guaymuras desarrolla su trabajo a través de tres departamentos: Editorial, imprenta y, librería y distribución. Así, atiende todo el ciclo que exige una publicación: desde su edición y producción, hasta su comercialización. Hasta la fecha, ha publicado 487 títulos y tiene en su catálogo una oferta viva de 207 títulos. Es una de las pioneras de la labor editorial en Honduras y ha ganado prestigio y reconocimiento como un canal difusor de la producción intelectual en el país. Es miembro fundador de la Cámara Hondureña del Libro y del Grupo de Editoriales Independientes de Centroamérica (GEICA).

1.2 Políticas

Estas son todas aquellas normativas por las cuales la Institución se rige para dirigir y regular todas las actividades, funciones y deberes que se tienen para con la Institución y también con la Sociedad y cultura Hondureña.

- 1) Publicar los trabajos de autores e investigadores nacionales y extranjeros, cuya obra aporte al conocimiento e interpretación de la realidad nacional y regional
- 2) Publicar materiales que sean de utilidad para los procesos educativos y comunicativos que impulsan otras instituciones y organizaciones de la sociedad civil.

- 3) Editar obras literarias y científicas sobre la diversidad étnica y las expresiones culturales nacionales.
- 4) Estimular la creatividad y la investigación de la realidad nacional, divulgando sus resultados de manera atractiva y a precios accesibles para el público hondureño.
- 5) Publicar textos que son utilizados como material didáctico en los centros de enseñanza formal y no formal.
- 6) Establecer coordinaciones de trabajo con otras editoriales e instituciones afines, nacionales y extranjeras. (Guaymuras, s.f.)

1.3. Misión

Editorial y Librería Guaymuras es una empresa pionera en la labor editorial de Honduras, es un canal que publica y difunde la creatividad y el pensamiento crítico de autores hondureños y extranjeros, con sus libros populares, fomenta el hábito de la lectura contribuyendo al desarrollo educativo y cultural de la población (Guaymuras, s.f.).

1.4 Visión

Ser la editorial y librería líder en Honduras, apoyando a los escritores nacionales e internacionales, alzando vuelo a la imaginación a través del diseño, creación y reproducción de escritos para generar todo tipo de sensaciones en los lectores (Guaymuras, s.f.).

Capítulo II: Práctica profesional

2.1 Objetivo general

Aplicar los conocimientos técnicos y teóricos adquiridos mediante enseñanzas y prácticas enfocadas al diseño gráfico y sus aplicaciones, para desarrollar tareas y actividades que brinden

un nivel de calidad alto en cuanto a imagen visual y elementos gráficos que sean correctamente utilizados bajo las normativas y estándares de la institución encomendada.

Aplicar conocimientos técnicos y teóricos adquiridos mediante enseñanzas y prácticas enfocadas al diseño gráfico, para desarrollar tareas y actividades con un alto nivel de calidad en imagen visual y elementos gráficos, bajo normativas y estándares establecidos.

2.2 Objetivos específicos

- Desarrollar las actividades solicitadas de forma puntual, eficiente y responsable.
- Realizar y proponer ideas eficaces, utilizando las diferentes herramientas disponibles para elaborar piezas con un contenido grafico visual enriquecedor que cumpla con los requerimientos solicitados.
- Presentar un aporte sólido que fortalezca la marca de la Institución, así como sus valores, políticas y actividades en el rubro editorial.

2.3 Descripción del puesto

La practicante se posicionó en el departamento de Dirección General como diseñadora gráfica, bajo la autoridad de su jefe inmediato el ingeniero Guillermo Brune, quien se encarga del departamento de dirección dentro de la Institución. Se le designaron actividades mayormente de contenido y diagramación digital, tomando en cuenta la aplicación de herramientas y plataformas digitales del medio en que se desarrolla, de igual manera, realizó trabajos de incentivación visual como ser los caligramas, artes gráficos con uso promocional en redes, piezas graficas informativas como las infografías, de igual manera también piezas ilustrativas sobre autores reconocidos que forman parte de las colecciones dentro de la institución.

2.4 Actividades realizadas

2.4.1 Elaboración de publicaciones digitales para redes sociales

Las publicaciones digitales son realizadas con un fin u objetivo específico, y es por ello que requieren de un análisis e investigación para definir ciertas variantes como ser el público meta, el mensaje que se quiere transmitir, el medio por el cual se socializara la pieza gráfica, identificar las herramientas más efectivas para la realización de la publicación, así como las técnicas o metodologías más adecuadas y eficaces para poder cumplir las metas establecidas. También es necesario conocer dentro de la institución su marca, lo que le define y esto se encuentra dentro del manual de marca en donde se indica todos aquellos parámetros en cuanto a su utilización y aplicación, línea grafica establecida, tipografías, medidas requeridas en las publicaciones; todo lo anterior es necesario para conservar una misma identidad grafica que permanezca y sea fácil de identificar por el público meta.

En síntesis el proceso es, recopilar la información a utilizar dentro del arte, buscar y ver referencias para crear un documento final que cuente con los requerimientos solicitados en donde se logre comunicar un mensaje de forma efectiva respetando el estilo de la marca y su línea gráfica, al definir la información y elementos a incluir se procede a utilizar el programa adecuado para su elaboración y creación en formato digital, para su aprobación y utilización en el medio deseado.

2.4.1.1 Caligramas. Un caligrama es un escrito, por lo general poético, cuya disposición tipográfica esboza figuras alusivas al tema tratado (Espanola, s.f.).

El caligrama es una aplicación visual utilizada para reforzar la imagen de un párrafo, verso o escrito definido, es una forma tipográfica que brinda un atractivo estético que resalta e incita a leer su contenido para comprender la visualización de la imagen representada.

Para realizar un caligrama se debe primeramente tener un amplio conocimiento del texto en general de donde se ha sacado el párrafo o cita, ya que se debe conocer el contexto histórico, la narrativo del texto, identificar los elementos como personajes u objetos que resaltan dentro del texto para así evaluar si estos pueden ser útiles o funcionales en la elaboración del caligrama, seguido de tener ya identificados los elementos más representativos, deberán buscarse referencias visuales como imágenes que se puedan utilizar para representar la idea principal y que estas sean opciones viables de utilizar y realizar en el arte tipográfico. Como parte final del proceso se deberá colocar en el programa indicado la imagen de referencia para luego tomar el texto brindado y adecuarlo a la imagen definida, formándola únicamente con texto; esto requiere de tomar en cuenta factores como el tipo de fuente a utilizar, el tamaño, color de fondo, color de texto, orientación, orden visual, que sea legible y comprensible al público y al final agregar información fundamental como ser el nombre del libro, el autor en cursiva y la imagen de la marca, todos estos colocados de forma estratégica y bajo las normativas de los manuales de la marca y sus aplicaciones.

2.4.1.2 Infografía. Una infografía es una representación visual, una colección de imágenes, un texto minimalista y gráficos que resumen un tema específico para que este pueda ser comprendido de forma más fácil ante un público (Nediger, 2020).

Inicialmente para realizar una infografía se necesita definir el tema o asunto del cual tratará, luego de tener ya definido el tema se deberá realizar una investigación sobre aquellos datos más

relevantes y de interés acerca del tema, tomando en cuenta el público meta y la función que tendrá el contenido dentro la infografía. Luego, debe realizarse un breve pero eficaz resumen de cada uno de los datos a incluir, de igual manera buscar imágenes o graficas que respalden la información contenido así como lograr un arte digital entretenido que llame la atención del espectador y transmita el mensaje de forma eficiente.

Luego de recopilar toda la información, imágenes y demás elementos que contendrá la infografía, se procederá a utilizar el programa más adecuado para ordenar y distribuir toda la información de forma secuencial visualmente, utilizando retículas y reglas de orden visual, es también necesario establecer ciertos parámetros como la tipografía a utilizar, eligiendo una que sea visualmente legible y que esta también refuerce la identidad de la marca, siendo la infografía un recurso utilizado para informar pero también para brindar más presencia y contenido interactivo en las redes por parte de la Institución.

Para finalizar, se utiliza el programa Adobe Illustrator para diagramar la información a incluir de forma ordenada, legible, puntual y estéticamente siguiendo una retícula en base a los objetivos de comunicación planteados.

2.4.1.2 Ilustración de autores Los autores de los libros son aquellos personajes que mediante sus obras y escritos nos transmiten una serie de emociones, de ideas, conocimiento, cultura, aprendizaje, entre otras cosas. Es por ello que es importante el poder preservar o tener una imagen ya sea esta realista o en otro formato visual que le permita a sus lectores o publico identificar o relacionarse con el creador y autor de la obra.

Al crear una ilustración primeramente se deberán buscar imágenes del perfil del autor, que sean de buena resolución, que su plano fotográfico sea adecuado en base a la ilustración que se

elaborara y el uso de la misma. Al obtener y definir la fotografía a utilizar se procede a realizar la ilustración en el programa de la suite Adobe-Illustrator. Dentro del programa la fotografía se coloca a un grado de opacidad que permita trabajar sobre ella sin perder los trazados y trabajo realizado en el programa de diseño. Es importante trabajar cada uno de los elementos o características de la imagen en capas distintas, es decir, el contorno de la imagen es una capa, los rasgos físicos como de la cara serían otra capa, las partes de la vestimenta en otra y así sucesivamente con cada uno de los elementos dentro de la ilustración, ya que esto nos permitirá modificar de forma más específica y sin afectar los demás rasgos al existir algún error o corrección que realizar. Dentro del programa se utilizarán herramientas específicas con ciertas funciones para lograr la ilustración del personaje, primero se empleará la herramienta de lápiz o pluma (p) la cual sirve para trazar contornos o detallar áreas que tienen rasgos más detallados y precisos como ser los rasgos de la cara, como la boca, ojos, cejas, nariz, orejas, etc. Luego cuando ya se realiza el trazado de todos los contornos en la imagen, se procede a utilizar el cuenta gotas (i) que es aquella herramienta que permite extraer los tonos de colores de la imagen y de esta manera lograr una coloración más precisa en la ilustración, también se toma en cuenta la paleta de color brindada en el manual para ser utilizada dentro de la imagen y que esta sea más acorde a la marca y tenga un aspecto que le identifique o relacione a ella.

Por último se aplican retoques a la ilustración, se agregan aquellos elementos que le dan un cierto aspecto de realismo o dimensión, como ser las sombras e iluminaciones que existen de forma natural y que al ser aplicadas en la imagen estas les dan todas esas atribuciones y características únicas a la ilustración. Y para lograr un reforzamiento de la misma, se elaboran fondos representativos a la marca y que estos no interfieran con el personaje principal, de igual

manera se coloca la información respectiva como ser el nombre del autor y la imagen de la marca, es decir el imagotipo de la Editorial.

2.4.3 Diseño piezas graficas promocionales

En conmemoración del día del idioma español, el cual se celebra en fecha 23 de abril, se realizaron publicaciones diarias las cuales contenían imágenes de lugares estratégicos dentro de la librería, así como un texto descriptivo que contenía información de promociones que se aplicarían y también para identificarlas y su uso se incluía la marca y bordes ya establecidos dentro de las publicaciones de la Institución.

El programa en el cual se realizaron las distintas propuestas y piezas gráficas para estas publicaciones es Adobe Illustrator, primeramente se creó una mesa de trabajo con las dimensiones ya establecidas para las publicaciones en redes sociales, en este caso Instagram y sus medidas 1080 x 1080 px, con un borde blanco de 2cm y uno naranja de 1 mm. Luego se procedió a colocar la imagen brindada por la institución para ser utilizada en la publicación, al ser esta de un tamaño diferentes al establecido se procedió a colocarla y adaptarla de forma que mantuviera los aspectos y el mensaje principal dentro de ella, seguidamente, se procedió a realizar y colocar elementos como líneas o figuras geométricas minimalistas que se relacionaran a la cultura maya y su simbología para reforzar la marca y su línea gráfica, también se aplicaron efectos de opacidad en recuadros de color para no afectar la visualización de la imagen principal y también resaltar el texto principal que incita al público a realizar una acción determinada.

En la elaboración de estas piezas graficas promocionales se aplicaron las normativas establecidas en el manual como ser el tipo de tipografía, paleta de color representativa de la marca y aplicación de marca.

2.4.4 Diseño plantillas para redes sociales

Al comunicar información general o específica de la institución se requiere de artes que visualmente transmitan el mensaje deseado, que sean eficaces y que estas contengan elementos que refuercen el mensaje, la identificación de la marca, todo bajo normas de diagramación, procesos técnicos, creatividad, entre otras cosas.

Inicialmente se trabaja en la búsqueda de la información para definir la cantidad y espacio que esta ocupará dentro del arte, y al contar con esta o una idea concreta se procede a la búsqueda de referencias para luego continuar con la elaboración de un esquema bajo una plantilla que sea flexible y adaptable al contenido que se decida colocar dentro de ella, la misma debe contar con elementos y características que permitan identificar fácilmente a la marca y crear armonía dentro de toda la diagramación en el arte final.

2.4.5 Animación corta para portada redes sociales

Para una institución, organización o empresa es importante el generar contenido digital interactivo, que capte la atención de su público meta y que transmita el mensaje deseado.

Es muy importante definir el público meta, contenido, elementos como ilustraciones, vectores, texto y demás información que se incluirá dentro de la animación, también se debe considerar las normativas que existen en las plataformas donde se utilizará; como ser la duración del video, las dimensiones establecidas o recomendadas, formato del video y demás información relacionada a la producción de la animación. Es importante el buscar referencias para conocer y explorar las opciones que puedan ser más efectivas y útiles para lograr los objetivos que se planteen, esto permitirá el crear una idea más precisa y elaborada de lo que se quiere desarrollar.

Se deberá trabajar en un programa que cuente con las herramientas y funciones necesarias para lograr todos los efectos, movimientos y demás acciones que se quieran lograr dentro del video, para ello existen algunos como, Adobe Photoshop, Adobe Premiere, After Effects, entre otros. Todos estos sirven para poder lograr efectos y un resultado favorable si la idea está desarrollada correctamente al seguir las directrices antes mencionadas.

2.4.6 Diseño de espacio creativo

Dentro de una editorial y librería existe un amplio público al que se le ofrecen sus servicios y productos, es por ello que su marca y todo lo referente a ella debe reflejar esa diversificación, en sus productos, y de igual manera en su lugar de trabajo o donde prestan sus servicios; dentro de una librería existen múltiples categorías para clasificar sus libros y textos, estos cuentan con características que permiten a simple vista tener una idea de lo que contiene a para que tipo de público es dirigido. Lo mismo sucede con sus espacios ya que este también es parte de la marca, debe reflejarla y es por ello que cada división o categoría que exista debe contar con un diseño apto para el público meta, y el producto que se ofrece.

Es necesario identificar el público objetivo para el que se está diseñando el área o espacio, realizar una investigación general del mismo en donde se logran sacar datos e información relevante que se pueda utilizar dentro del diseño, también, es necesario recopilar ilustraciones, formas e imágenes que sirvan de referencia para poder realizar la propuesta de diseño del área específica. Luego de contar con una idea más precisa del público meta, de los elementos a utilizar, medidas y espacio disponible para el diseño, se procede a utilizar el programa que sea más adecuado para elaborar y crear una visualización más acertada, como Photoshop si se cuenta con una fotografía legible y de calidad, o por medio de Adobe Illustrator para crear una vista

realista cercana a la imagen original. Durante este proceso se toman en cuenta aspectos como la paleta de color a utilizar, las imágenes o formas a utilizar, si existen elementos físicos dentro del espacio a trabajar, su ubicación, entre otras cosas.

2.4.7 Diseño de plantillas para correo.

El uso correcto de una plataforma digital como el correo ofrece ventajas y beneficios que pueden ayudar a fortalecer diferentes áreas de la institución, desde mantener informados a sus lectores y suscriptores, manteniendo la relación y posicionamiento de la marca, así como generar múltiples mensajes comerciales para aumentar las ventas y adquisiciones en sus productos por parte de los destinatarios y lectores. El diseño de estas plantillas es primordial ya que deben analizarse distintos elementos o factores que intervienen, y de esta manera lograr un diseño efectivo que transmita un mensaje claro, que sea atractivo al destinatario y que este logre cumplir con los objetivos para el cual se está usando. De igual manera es importante que el diseño del arte sea bajo las normas establecidas y parámetros aplicables a este tipo de archivo.

Para su proceso se debe en primer lugar definir la información a colocar, si contendrá imágenes asegurarse la calidad de las mismas sea óptima para su uso, se deberá establecer las medidas y diámetros ya establecidos dentro del programa donde se realizará la diagramación de la plantilla, en este caso se utiliza Adobe Illustrator o In design, ambos pueden cumplir con los parámetros establecidos. Es importante el buscar un tipo de retícula o composición que permita colocar toda la información de manera que esta tenga una secuencia de lectura, que sea visualmente atractiva y legible, así como buscar el formato adecuado para que esta pueda visualizarse correctamente en los dispositivos que se utilicen. Para finalizar, se deberán realizar pruebas de visualización y de esta forma comprobar que toda la información pueda visualizarse,

que los diámetros sean los correctos y que el arte y diagramación sea adecuado para el público meta.

2.5 Bitácora de actividades

En la siguiente tabla se detalla una lista de las actividades realizadas semanalmente durante el periodo de práctica, con el fin de llevar un registro y control de las mismas.

Tabla 1 Tabla de bitácora

Semana 1 /19 de abril – 23 de abril de 2021
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Inducción a la empresa ▪ Revisión de las redes sociales de la institución ▪ Artes gráficas promocionales para descuento (10%) – día del idioma. (Ver Anexo 1Anexo 2Anexo 3) ▪ Diseño de pieza grafica promocional (10% descuento) para librería Guaymuras (Ver Anexo 4, Anexo 5, Anexo 6) ▪ Diseño de pieza grafica promocional (20% descuento) para librería Guaymuras (Ver Anexo 7, Anexo 8) ▪ Diseño de pieza grafica promocional (25% descuento) para librería Guaymuras (Ver Anexo 9, Anexo 10) ▪ Elaboración de infografía –Miguel Cervantes de Saavedra- librería Guaymuras (Anexo 11)
Semana 2 / 26 de abril – 30 de abril de 2021

- Elaboración de caligrama para libro *Angelina* del autor: Carlos F. Gutiérrez
- Búsqueda de referencias visuales para aplicar en Caligrama.
- Propuestas para caligramas *Angelina*, en base a referencias de personajes y contexto del escrito (Ver **Anexo 12**)
- Nuevas propuestas en base a referencias para Caligrama *Angelina*, formas de cerraduras, contornos de casas. (Ver **Anexo 13**)
- Nuevas referencias y propuestas para Caligrama *Angelina*, casa con agujeros, muro destrozado. (Ver **Anexo 14**)
- Propuesta de caligrama con correcciones e indicaciones brindadas. Tomando referencias de casas abandonadas y destruidas (Ver **Anexo 15, Anexo 16, Anexo 17**)

Semana 3 / 03 de mayo – 07 de mayo de 2021

- Inicio de ilustración, autor Mario Posas.
- Búsqueda de imágenes referenciales para ilustración Mario Posas
- Realización de cambios y correcciones en Caligrama *Angelina*
.(Ver **Anexo 18, Anexo 19**)
- Diseño de plantillas para historias en redes sociales. Investigar elementos minimalistas y representativos de la marca, retoque de fotografía
- Propuestas de plantillas para historias en redes sociales (Ver **Anexo 20**)

Semana 4 / 10 de mayo – 14 de mayo de 2021

- Correcciones en plantillas historias en redes sociales. Retoque de fotografía.
- Adaptación de imágenes y plantillas para historias en redes sociales. Índice del libro *Memorias de un comunista* por el autor Rigoberto Padilla Rush (Ver **Anexo 21**)
- Búsqueda en el manual de marca, una paleta de color para aplicar a la ilustración Mario Posas, acorde a la imagen y estilo de la marca.
- Retoques de ilustración, aplicación de efectos de iluminación y sombras.
- Creación de propuestas de fondos para ilustración bajo la temática maya, utilizando líneas y formas representativas a la cultura. (Ver **Anexo 22** Anexo 22)

Semana 5 / 17 de mayo – 22 de mayo de 2021

- Realizar cambios y retoques en ilustración de Mario Posas, detalles en cabello, cejas, mentón, boca, colocación de sombras e iluminaciones para mostrar realismo, fondos de ilustración con detalles lineales temáticos a cultura Maya. (Ver **Anexo 23, Anexo 24, Anexo 25**)
- Elaboración de propuestas para plantillas a utilizarse en publicaciones con temáticas de lectura o noticias.
- Corrección de plantillas, elaboración de nuevas propuestas.
- (Ver **Anexo 26, Anexo 27, Anexo 28, Anexo 29**)
- Búsqueda de textos de reflexión sobre la lectura.

Semana 6 / 24 de mayo – 28 de mayo de 2021

- Envío de nuevas propuestas con correcciones realizadas sobre plantillas para publicaciones.
- Recolección de información, búsqueda de referencias para elaboración de propuestas a utilizar en portada de red social Facebook.
- Envío de propuestas de artes digitales para portada de Facebook
(Ver **Anexo 30, Anexo 31, Anexo 32, Anexo 33**)
- Búsqueda de información y referencias para elaborar nueva propuesta para portada de Facebook-animación.

Semana 7 / 31 de mayo – 04 de junio de 2021

- Desarrollo de producción para animación de video portada en Facebook.
(Ver **Anexo 34, Anexo 35**)
- Elaboración y envío de propuestas para el espacio creativo en el área infantil dentro de la librería Guaymuras. (Ver **Anexo 36**)
- Realización de correcciones para propuesta aprobada área infantil, envío de propuesta final aprobada. (Ver **Anexo 37**)

Semana 8 / 07 de junio – 11 de junio de 2021

- Rediseño y adaptación de contenido en manual de marca de Editorial y Librería Guaymuras.
- Búsqueda de referencias para creación de línea grafica a utilizar en manual de Marca de Editorial y Librería Guaymuras.
- Selección de contenido a utilizar y búsqueda de información faltante, tipografías legibles, sobrias y modernas.
- Diagramación del texto, imágenes y elementos decorativos a incluir dentro del manual.
(Ver **Anexo 38, Anexo 39, Anexo 41**)

Semana 9 / 14 de junio – 18 de junio de 2021

- Elaboración de artes para visualización de cuadros informativos técnicos en manual de redes de Editorial y Librería Guaymuras. (**Ver Anexo 42,**
-
-
-
-
- **Anexo 43, Ver Anexo 44, Ver Anexo 45)**
- Búsqueda de imágenes, elementos decorativos en base a la línea grafica de la marca,

contenido y texto para visualización de cuadros informativos, en diferentes tamaños y visualizaciones, tomando en cuenta tipografías y tamaños ya establecidos.

- Adaptación de tipografías y elementos a rediseño de manual de redes.

Semana 10 / 21 de junio – 26 de junio de 2021

- Elaboración de propuestas para portada animada de Facebook, utilizando elementos representativos de la marca, frases y estilo acorde a su temática. Editorial Guaymuras. (Ver **Anexo 47, Anexo 48, Anexo 49**)
- Creación de plantillas informativas para correo, respetando línea grafica de la organización, temática y orden visual dentro del diseño. (Ver **Anexo 50**)
- Adaptación de contenido e imágenes tomando en cuenta parámetros establecidos, leyes de composición y objetivos deseados. (Ver **Anexo 51**)

Capítulo III: Aporte a la organización

3.1 Propuesta de aporte para la institución

Actualmente la industria de los libros se ha diversificado en cuanto a sus formatos, dispositivos, medios de lectura y hasta sus lectores; todo esto tomando en cuenta todas aquellas variantes y factores sociales, económicos y tecnológicos a los que se enfrenta este rubro en la actualidad.

Honduras como los demás países han tenido que adaptarse a esta nueva etapa tecnológica en donde los servicios y productos se implementan o adaptan mediante las plataformas, softwares y servicios electrónicos, siendo estos los más accesibles al público meta y población en general debido a las restricciones y nueva forma de vida que existe a nivel mundial.

Es por ello que, Editorial Guaymuras ha decidido agregar más valor, accesibilidad y diversificación a su contenido, considerando las necesidades de su público meta y situación actual del país. La implementación de los formatos electrónicos para los textos de libros y otros materiales educativos es una necesidad que la Editorial y librería necesitan adoptar ya que esto les permitirá continuar subsistiendo dentro del mercado, de igual manera fortalecerá la diversificación en su contenido y así lograr un mayor alcance en cuanto al público y permitirle a este contar con opciones para visualizar y obtener sus textos, siempre brindando la opción de contar con el formato en físico.

La practicante estableció su aporte bajo una reunión realizada con sus jefes inmediatos, en donde se establecieron los parámetros y objetivos que se desean lograr mediante este proyecto, también el poder definir los medios y procesos que serán necesarios para llevar a cabo este aporte.

El desarrollo y contenido del aporte contendrá un manual en donde se especifique de forma ordenada, clara y objetiva los pasos a seguir para la creación y adaptación de un texto a formato digital, en donde luego se subirá al sitio establecido por la Empresa y luego ser utilizado para su venta y distribución de forma legal, bajo normas ya establecidas. También, la adaptación de un primer texto editable a formato digital, siguiendo todos los parámetros y reglamentos

establecidos para utilizarlo como un archivo modelo y de esta forma iniciar con la implementación de una nueva forma de trabajo y edición.

3.2 Título del aporte

Para generar el título del aporte que se entregará a Editorial Guaymuras, fue preciso utilizar la técnica de las siete preguntas.

1. ¿Qué? Elaboración de manual y adaptación de texto a formato digital.
2. ¿Cómo? Con las herramientas y programas de diseño e investigación.
3. ¿Cuándo? En el periodo de duración de la práctica profesional.
4. ¿Dónde? Librería y Editorial Guaymuras.
5. ¿A quién? Editorial Guaymuras
6. ¿Para qué? Para aumentar las ventas, y utilizar herramientas tecnológicas que aporten beneficios a la Institución y al público.
7. ¿Por qué? Es necesario diversificar el contenido para lograr un mayor alcance en el rubro editorial y facilitar el proceso de adquisición y lectura de textos.

Resultado:

- Elaboración de manual instructivo para la producción de un libro en formato digital.

3.3 Objetivo general del aporte

Crear un manual que contenga los parámetros y procesos adecuados para la diagramación y publicación de un texto en formato digital, así como realizar la adaptación de un texto físico a formato digital para fortalecer la diversificación de la institución y su economía.

3.4 Objetivos específicos del aporte

- Elaborar un manual bajo las normas y parámetros mundialmente conocidos para la conversión de textos físicos a formato digital.
- Establecer los medios y recursos a utilizar considerando factores tecnológicos y económicos del rubro y sociedad en el que la Institución desarrolla sus actividades.
- Crear y diagramar un documento que cuente con los aspectos técnicos y estéticos del diseño editorial, para desarrollar un instrumento informativo legible, de fácil comprensión y eficaz.

3.5 Justificación del aporte

El avance y desarrollo tecnológico es más amplio en la sociedad actual, en donde empresas, instituciones, público en general han tenido que implementar softwares, plataformas y otras herramientas digitales para poder preservar, mantener sus servicios, de igual manera las personas como en el área laboral y educativa se han visto en la obligación de participar en actividades utilizando plataformas o softwares digitales para desarrollar sus actividades laborales o de aprendizaje.

Editorial Guaymuras es una institución que aporta a la Sociedad Hondureña la preservación del patrimonio, historia y cultura mediante los múltiples textos y documentos existentes en su editorial y librería, brindan la oportunidad a un incontable número de autores de que sus escritos sean dados a conocer para enriquecer el conocimiento de sus lectores y público en general. Por lo cual, existe una necesidad en cuanto a la versatilidad de sus textos, donde exista una estrategia que les permita reproducir un mismo contenido pero más diverso que permita generar ingresos y también lograr un mayor alcance en su público meta. La diversificación permitirá que existan

nuevas formas de distribuir el contenido al lector, donde el decide en que forma consumir el contenido y es por ello que las opciones deben ser accesibles, de fácil obtención y uso, ya que el lector es quien decidirá como consumir el contenido.

Es por ello que, para poder mantener su público actual y también atraer un mayor número de lectores es necesario el poder implementar el formato en digital de textos, ya que esto permitirá a los lectores tener otra opción para poder adquirir sus libros de forma eficaz y eficiente ya que parte de las ventajas que ofrece es su fácil obtención, el alcance geográfico ya que luego de adquirirlo sería accesible su visualización desde cualquier lugar del mundo que cuente con una red de datos móviles, de igual forma su lectura ya que en la mayoría de dispositivos electrónicos ya existe el software que permite visualizarlo y también existen en el mercado múltiples dispositivos con funciones más específicas para la lectura de textos, contenidos y otros que sean de índole digital.

Es necesario el poder implementar esta nueva adaptación de formato ya que traerá consigo muchos beneficios, un impulso a la Institución en cuanto a los avances tecnológicos y operacionales, les permitirá expandir su ámbito de operaciones a nivel nacional y eventualmente hasta de forma internacional, fortalecer su marca al expandir y diversificar su contenido. Todo esto debe seguir parámetros, procesos, estándares ya establecidos y requerimientos que se establecerán dentro del manual instructivo, para uso de la institución y sus empleados; el cual tendrá como propósito guiar de forma efectiva, clara y específica cada uno de los pasos a seguir, los requerimientos a cumplir y normas a las que se deben adecuar los textos para su conversión a un formato digital, de forma que el resultado final sea de agrado para el consumidor final, quien

también tiene un papel importante al ser un tipo de persona en la cual se espera lograr fidelidad y lograr referencias positivas para la Institución.

3.6 Descripción del aporte

El aporte a realizar es la elaboración y diseño de un manual instructivo para la adaptación de artes finales físicos a digitales, así como la implementación del mismo. Editorial Guaymuras depende mucho de su público meta, lectores, escritores y otros medios de apoyo para subsistir, y tomando en cuenta la actual situación del país, es necesario se realice una innovación que brinde múltiples beneficios como ser el lograr un mayor número de ventas, el atraer y fidelizar a sus lectores, el brindar una diversificación en su contenido y textos que ofrecen, entre otras cosas.

Para poder lograr esta nueva adaptación digital es necesario conocer todos aquellos parámetros y elementos que intervienen en este proceso, y de esta forma cumplir con los objetivos planteados de forma correcta y cumpliendo todas aquellas guías y normas que ya se encuentran establecidas. Es por ello, que se debe recopilar toda esta información relevante y necesaria y crear un manual en el cual se explique mediante procesos, con detalles todos los requisitos y parámetros que intervienen para la adaptación de un libro digital, tomando en cuenta los requerimientos y Sociedad actual.

Considerando, todos los aspectos que se relacionan, intervienen y deben ser tomados en cuenta, la practicante decidió hacer uso de la metodología de Bruno Munari, quien establece en su planteamiento de metodología que se debe primeramente plantear el problema y de esta forma analizar las posibles alternativas para lograr una solución de forma objetiva, creativa y acertada para cumplir con las necesidades inicialmente planteadas (Parilli, 2020).

3.7 Metodología detallada

En base al problema y necesidades planteadas, se eligió la metodología de Bruno Munari quien definía al diseño como coherente, exacto, objetivo y lógico. Su metodología está basada en una serie de pasos donde se busca una descripción lógica y detallada del problema, para luego llegar a un resultado satisfactorio y bien realizado (Parilli, 2020).

La elaboración de un manual instructivo genera incógnitas y exige de realizar una investigación exhaustiva, así como evaluar múltiples aspectos que rodean a la realización y elaboración del mismo. Sin embargo, aunque se ven envueltos varios elementos, todos estos están relacionados a un mismo objetivo, y es por ello que la metodología de Bruno Munari es la ideal para proveer de resultados acertados que cumplan con todos los parámetros y objetivos planteados.

La metodología se compone de las siguientes fases o etapas:

3.7.1 Definición del problema

Debido a la situación actual a nivel mundial por la pandemia, que obligo a comercios, empresas e instituciones a adoptar nuevas formas de interacción, desarrollo de actividades e implementación de tecnología para desarrollar sus actividades y seguir con la funcionalidad de sus actividades, aunque desde una nueva perspectiva o visión ya que esto lo que provoco fue un avance y desarrollo en cuanto a la era tecnológica, en donde todos los antes mencionados han debido adoptar, aprender e integrar alguna forma de interacción digital para así mantener la relación con su público, clientes y demás personal involucrado para el funcionamiento de sus empresas.

Es por ello, que la Editorial al ser consciente de la situación social actual, ha decidido implementar servicios tecnológicos y herramientas viables para poder generar textos en formato digital y de esta forma ofrecer una opción más accesible a sus lectores y usuarios ya que todavía no se restaura de manera total la dinámica de compra que existía antes de la pandemia, de igual forma desean el poder generar diversificación en cuanto a los formatos de sus textos y así poder brindarle a sus clientes mayor variedad para que ellos puedan escoger el formato de su preferencia, también se lograra poder llegar a un público más amplio que prefieren y hacen uso de este tipo de presentación en sus textos y documentos, y cabe mencionar que puede ser una herramienta muy útil para poder llegar a expandir la marca de la Editorial a nivel nacional como internacional tomando en cuenta el alcance que tienen este tipo de archivos a nivel mundial.

Sin embargo, para poder lograr desarrollar un formato digital se debe contar con una guía en donde se brinden los parámetros, los procesos y todas aquellas opciones que existen para poder elaborar, distribuir y comercializar este tipo de documentos, es necesario contar con un manual instructivo donde se detalle de forma clara y ordenada toda la información referente y necesaria para poder desarrollar un proyecto de esta índole.

3.7.2 Elementos del problema

Un problema presenta muchas variantes que intervienen y que hacen que deban analizarse y evaluarse para poder resolver el problema en sí, esta fase requiere desglosar cada uno de esos sub problemas que afectan y son parte del problema, ya que de esta forma también se evalúan posibles soluciones a cada uno de ellos.

- Inexistencia de un documento Nacional en donde se especifiquen todos los parámetros y requerimientos para la publicación y realización de un libro en formato digital.

- Ausencia de plataformas Nacionales que brinden los servicios de bibliotecas digitales para desarrollar y apoyar la lectura y cultura Nacional, así como una fácil y eficiente obtención de contenido ofrecido en librerías de la región.

3.7.3 Recopilación y análisis de datos

Considerando el problema y su división, se definió de manera general por parte del administrador de la Editorial Guillermo Brune el tipo de plataformas que podrían ser o no viables para la adaptación de estos textos y su comercialización. Teniendo como principal enlace a la Editorial y librería como el contacto entre vendedor-cliente, sin intermediarios o tener que utilizar plataformas en donde se pierda la identidad o presencia de la marca.

Tomando estas variantes en cuenta se procedió a realizar una exhaustiva investigación acerca de los requerimientos, normas y demás variantes que afectan para realizar una correcta adaptación de un texto digital, considerando aspectos técnicos, comerciales y legales. Y al no encontrarse de forma nacional un archivo o documentación donde se **detallaran** todos estos aspectos o regulaciones que puedan existir, se realizó una nueva investigación a profundidad acerca de los formatos, plataformas y requerimientos que existen a nivel mundial, específicamente en América Latina, en donde si se encontró información relevante y relacionada al problema a resolver.

La información recopilada sintetiza que para realizar una adaptación de este tipo de texto, los libros pueden ser presentados en distintos formatos para su visualización y lectura, sin embargo la más utilizada y considerada como formato estándar es e-Pub, ya que es un tipo de formato adaptable para la visualización e interpretación del texto mediante el uso de múltiples

dispositivos electrónicos, aun de los libros electrónicos, los cuales cuentan con funciones personalizadas y propias de su diseño (Bubok, 2019).

También es necesario considerar que el libro al ser propiedad y creación de un escritor, este cuenta con derechos que le protegen y a su creación, esto es un aspecto muy importante a considerar ya que la editorial debe contar con la aprobación escrita mediante un contrato de sus autores en donde ellos autorizan la distribución y venta de sus libros o materiales mediante el formato digital. Aquí también se engloba un punto importante y es el de cómo aplicar estos derechos en un archivo de formato digital, esto se logra mediante la aplicación de un software de seguridad ya que el formato e-Pub no brinda ningún tipo de seguridad al archivo de evitar su reproducción o alteración del mismo, en donde se infringen los derechos del autor y su creación. Existen algunas plataformas que ya ofrecen este servicio de forma automática al utilizar y adquirir sus servicios como son Amazon, Google y Apple, pero al realizar de forma individual la conversión de archivo e-Pub se debe contratar o buscar la adquisición del software que permita la protección de estos archivos y así lograr cumplir con los requerimientos y derechos de los autores y también por parte de la Editorial (Benchimol, 2020).

3.7.4 Creatividad

Existen a nivel mundial un gran número de plataformas que ofrecen diversos beneficios bajo una sola aplicación, y el ámbito de los libros es uno de ellos, ya que existen librerías digitales en donde también se encuentran redes de bibliotecas localizadas por todo el mundo que permiten brindar una mayor variedad a los lectores así como accesibilidad de contenido que talvez sea distribuido de ciertas librerías pero dentro de la plataforma le permite obtenerlo al existir esta red. Sin embargo, existen plataformas que a nivel mundial son mayormente reconocidas y

también cuentan con un grado de preferencia por su público, siendo estas Amazon Kindle, iBooks de Apple y también Google; estas plataformas ofrecen los servicios de librerías digitales en donde se pueden alojar todos los textos deseados, en su mayoría bajo un pago inicial o suscripción mensual, ofreciendo a cambio el comercializar su libro mediante su red de bibliotecas mundial, el establecer al archivo la correcta implementación del software de seguridad para no infringir los derechos del autor, entre otras cosas (Benchimol, 2020).

Se desea incentivar y apoyar la comercialización Nacional, de igual forma se busca fortalecer la marca de la institución, es por ello que a la practicante se le designo el realizar una investigación donde se presentara una propuesta que fuera factible de realizar a nivel Nacional, sin tener que contar con intermediarios ya que al poder realizar las adaptaciones, publicaciones y comercialización desde la Institución esto permitirá tener un mayor control, libertad de diseño y acción y también el fortalecer la Empresa ya que estas acciones generaran un mayor alcance y resultados favorables ante los lectores y público meta.

Es por ello que se realizó una búsqueda y recolección de información y datos referentes a todos aquellos medios, plataformas que suplieran las necesidades planteadas sin afectar a la marca y funcionamiento de la misma, y se estableció mediante la investigación el formato estándar a utilizar para la adaptación de los textos, las plataformas a utilizar para la conversión del mismo, las empresas y software de seguridad recomendables para aplicarlo a los textos modificados y de esta forma proteger sus intereses y del autor, también se encontraron los comercios electrónicos más recomendables tomando en cuenta el comercio Nacional y los que brinden un mayor beneficio y utilidad a la institución, siempre manteniendo la idea principal de hacer todas las actividades y transacciones desde los medios y plataformas de la Institución.

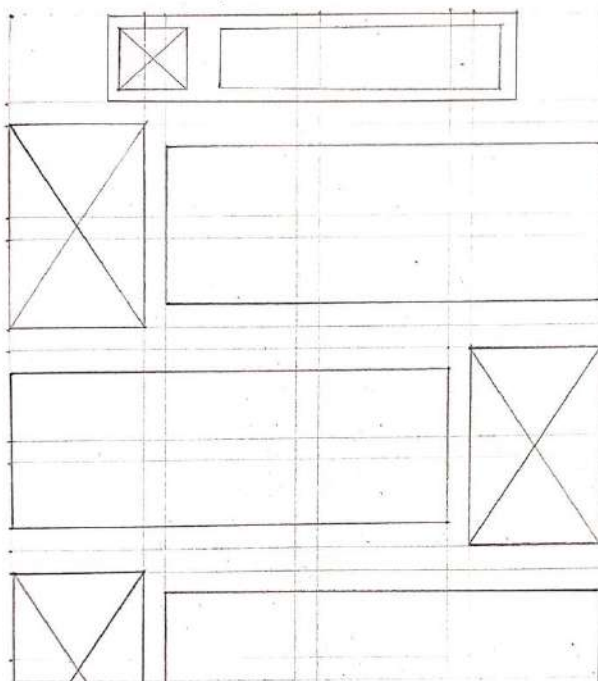
3.7.5 Materiales y tecnología

Durante la investigación se requirió utilizar múltiples fuentes bibliográficas para poder evaluar las ventajas y características de las opciones y de esta forma escoger las más adecuadas en base a las necesidades planteadas.

Al contar con la información que mejor se adapta a los requerimientos del proyecto, se procede a bocetar retículas, y estilos para diagramar el manual, esto permitirá contar con un mayor orden y legibilidad de la información, así como asegurar la correcta implementación de la misma. Al utilizar una retícula permitirá un mayor orden del contenido a colocar, y al ser un manual que cuente con texto e imágenes, el tipo de retícula modular es el más adecuado ya que este permite la implementación de ambos elementos dentro de su diagramación y en algunos casos el uso de retícula a una columna (Roskell, 2018).

La experimentación de retículas y su diagramación se realiza en el programa In design, ya que este brinda las herramientas y opciones que mejor se adaptan a este tipo de trabajo, siendo este el programa más adecuado en el rubro editorial.

Figura 1 Boceto retícula



Fuente: Olga Pineda

Tomando en cuenta el tipo de investigación y proyecto a realizar, se utiliza inicialmente materiales básicos como lápiz y papel para el desarrollo de bocetos rápidos en cuanto a la distribución del contenido e imágenes a incluir dentro del texto, y luego se procede a implementar programas como Adobe In Design para maquetar y realizar el manual de forma clara y ordenada. También se utilizaron recursos como computadora portátil, páginas de referencias bibliográficas como la biblioteca Crai, navegadores como Google y Microsoft Explorer entre otros.

3.7.6 Experimentación

Al contar con la información a colocar dentro del manual se procede a la maquetación del mismo utilizando las retículas ya establecidas, experimentando con la distribución del contenido e imágenes dentro de las páginas y probando estilos de línea gráfica.

Figura 2 *Retícula manual instructivo*

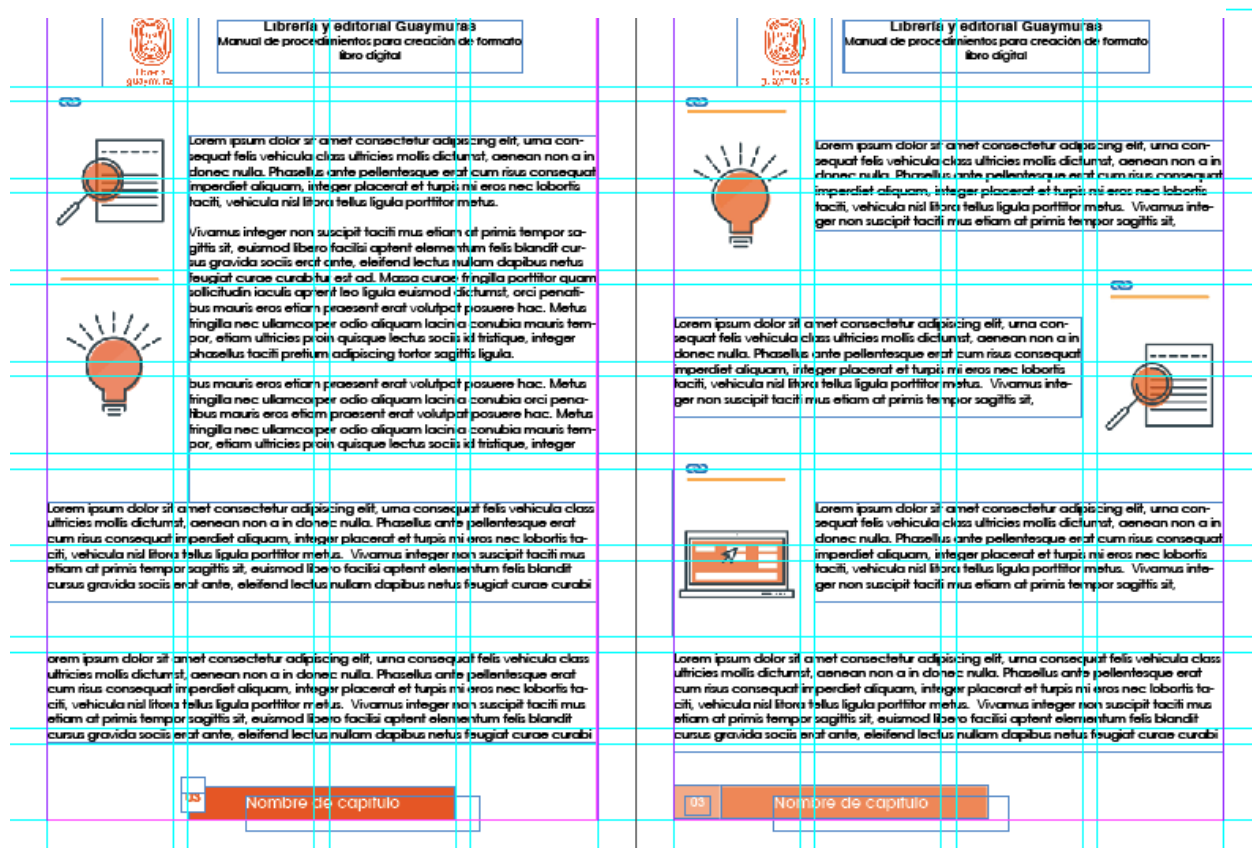
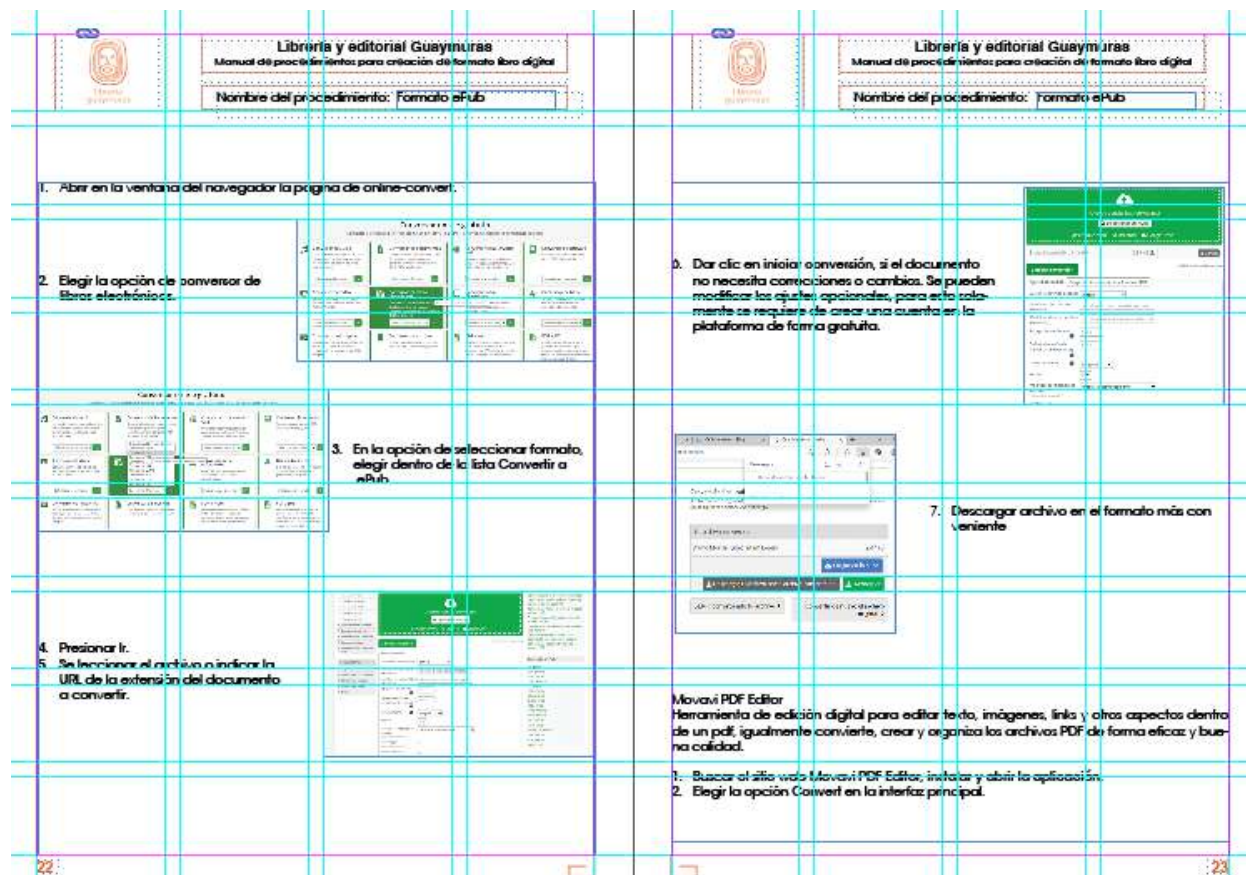


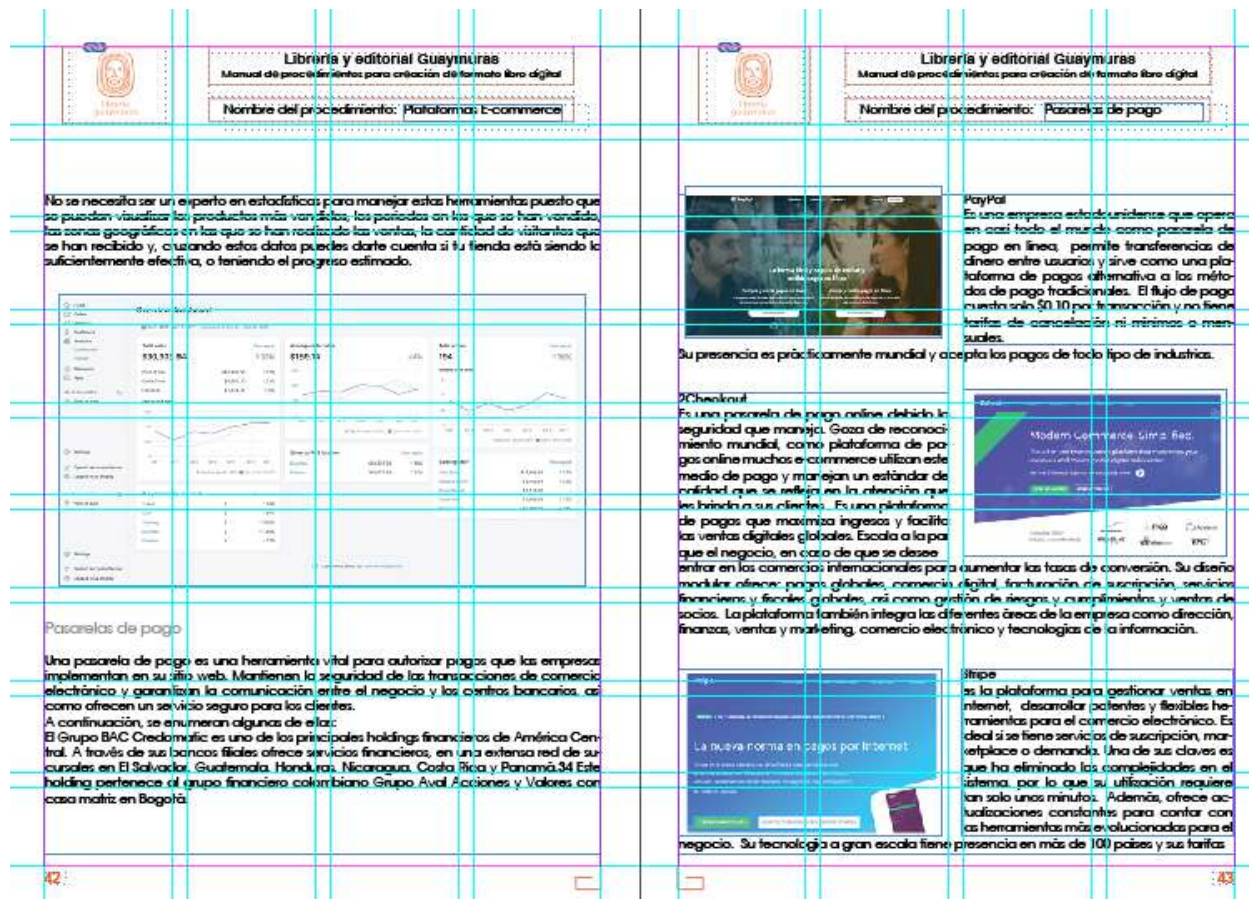
Figura 3 Diagramación y línea gráfica manual



Fuente: Olga Pineda

Se utilizó la tipografía ITC Avant Garde por ser una fuente moderna, con estilo clásico, legible al ser una tipografía sin serifa y elaborada a base de formas geométricas como círculos y líneas rectas. La paleta de color se mantuvo con los estándares ya establecidos de la marca, solamente realizando algunas variaciones en cuanto a niveles de opacidad para generar efectos o un mayor realce en detalles, así como estética dentro del documento

Figura 4 Diagramación y línea gráfica manual



Fuente: Olga Pineda

3.7.7 Verificación

Al finalizar con la diagramación del manual, luego de haber establecido una línea gráfica, parámetros técnicos, imágenes donde fuere necesario y asegurarse de que la información contenida sea la correcta y la solicitada inicialmente, se envía a los encargados de coordinar dicha asignación y proyecto para que estos revisen en su totalidad el documento y así brindar la retroalimentación y sugerencias que tengan en cuanto a cualquier aspecto técnico u de otro índole referente al trabajo presentado. Ya que al contar con un visto bueno del trabajo desarrollado se puede proceder a hacer uso de él, para realizar las primeras adaptaciones de

contenido y de esta forma ir cumpliendo los objetivos establecidos durante el análisis del problema.

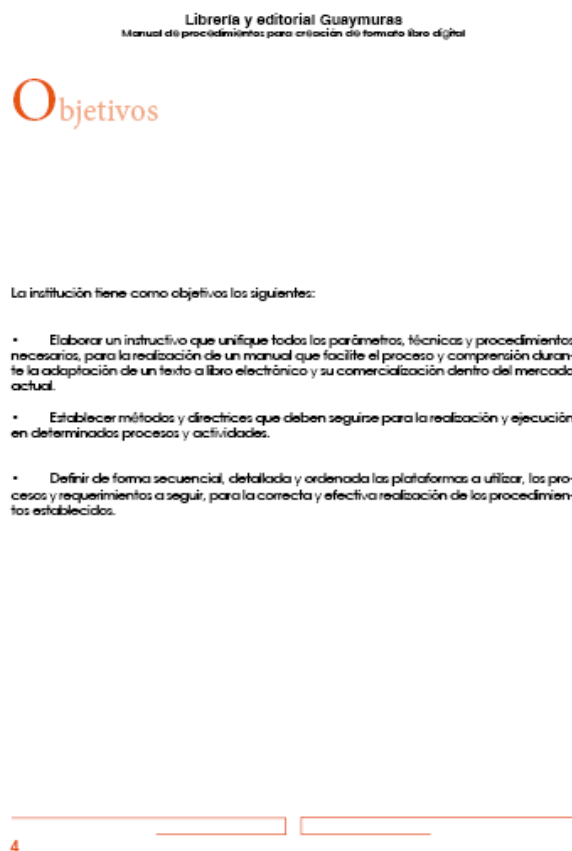
3.8 Resultado final

Se logrará desarrollar un manual instructivo bajo los parámetros establecidos de diagramación, legibilidad y diseño, así como la síntesis de la información obtenida, para facilitar la comprensión y ejecución del manual tomando en cuenta que será utilizado por personal de la institución.

De igual manera se presentará un texto que permitirá dar a conocer los requerimientos establecidos de forma general para la adaptación de un texto a formato digital, aspectos técnicos, normas estándar y legales, plataformas y procedimientos que se deben emplear o adquirir durante el proceso de adaptación para cumplir con los parámetros y normas ya establecidas dentro del rubro editorial, específicamente en formato digital.

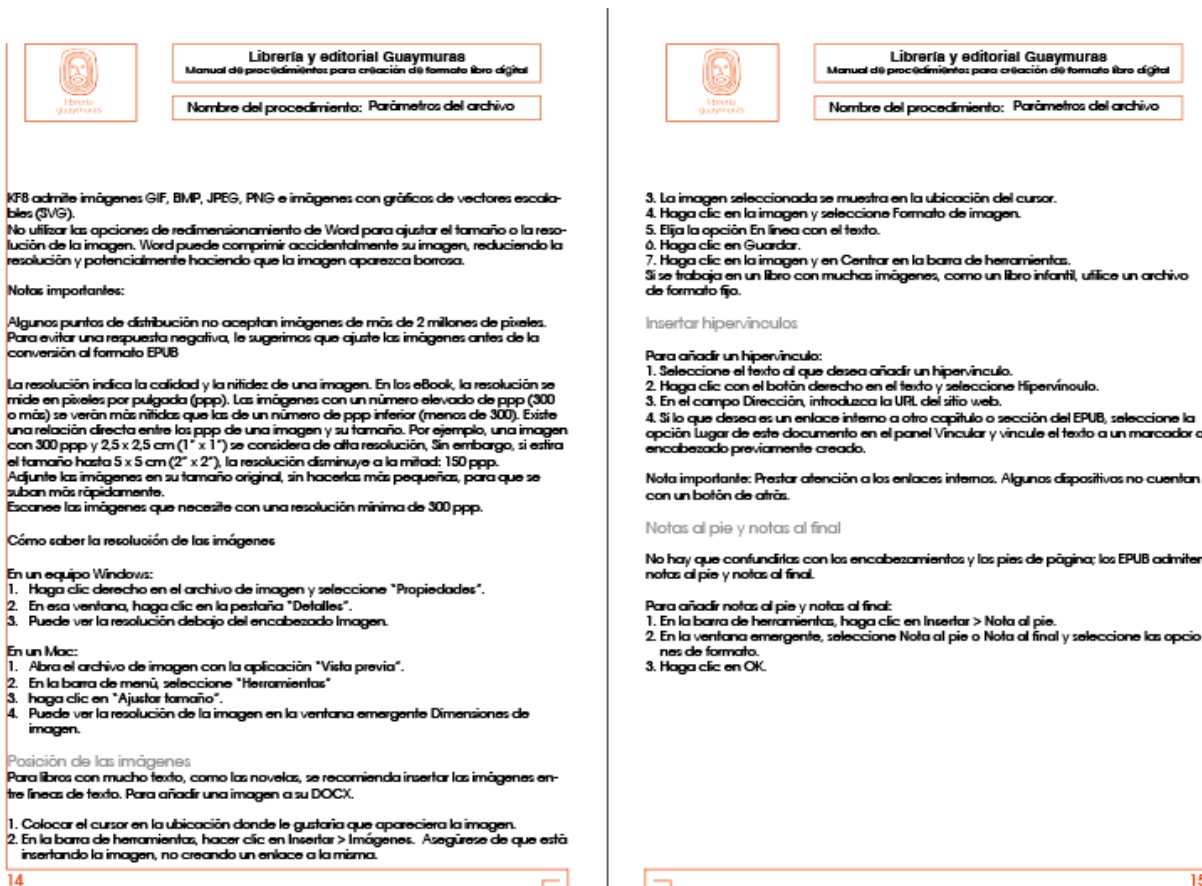
Se brindará un texto completo y enriquecido de información e imágenes secuenciales que permitirán facilitar la tarea de adaptación de un texto físico a digital, así como señalar las distintas plataformas que pueden utilizarse para su adaptación, y de igual manera, crear e implementar la distribución, venta y adquisición de libros digitales mediante el uso de su plataforma empresarial, la cual es su página web y de esta forma al no existir intermediarios les permitirá un mayor grado de libertad para la generación del contenido y el tratamiento del mismo. Todo lo anterior logrará que la marca sea enriquecida en cuanto a fortalecer su alcance y número de lectores o público en general que puede llegar a ser parte de sus clientes, en donde sientan satisfacción por contar con una opción accesible y tener la opción de elegir el formato de su contenido.

Figura 5 Diagramación de texto en manual



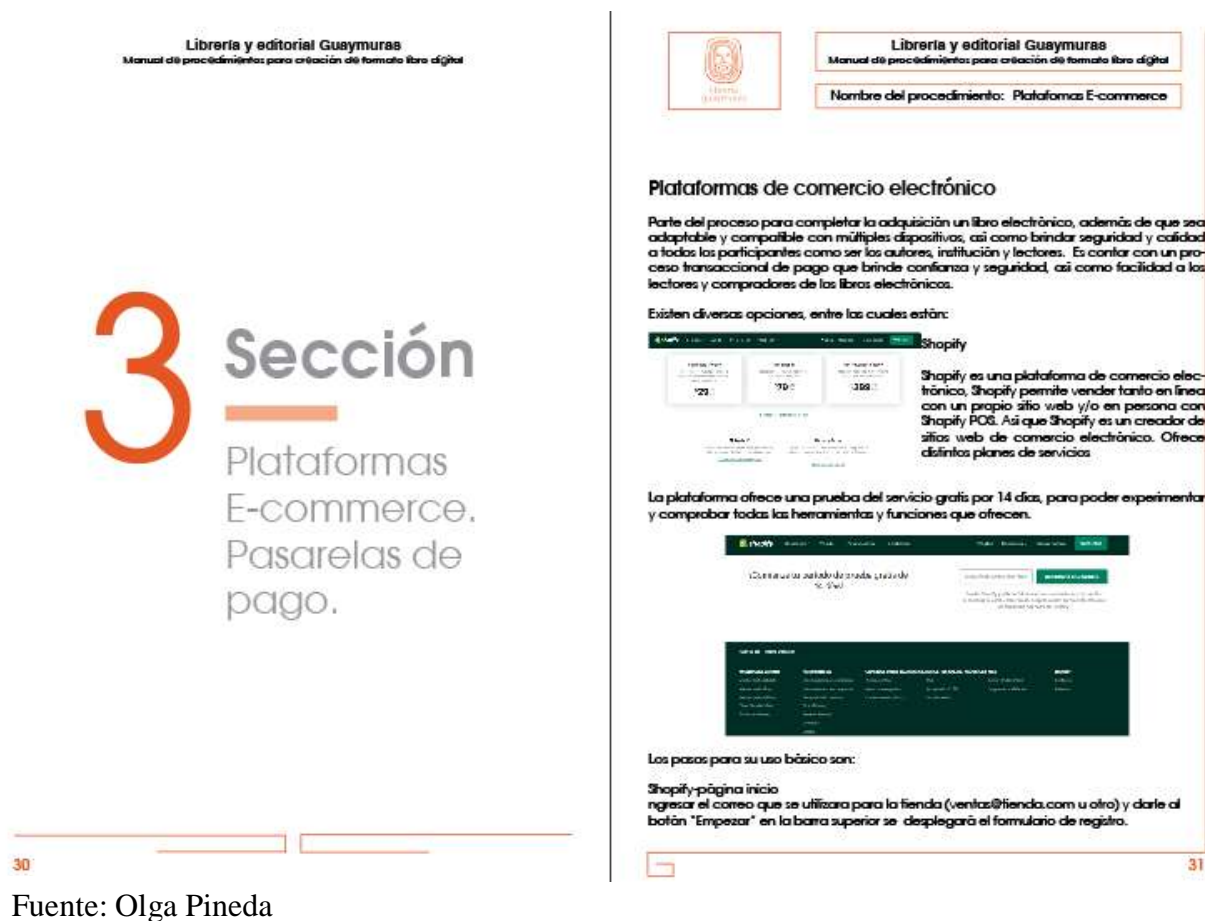
Fuente: Olga Pineda

Figura 6 Diagramación de texto en manual



Fuente: Olga Pineda

Figura 7 Diagramación de texto e imagen en manual



Fuente: Olga Pineda

Figura 8 Visualización de manual



Fuente: Olga Pineda

Figura 9 Visualización de manual



Fuente: Olga Pineda

iones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

- Se aplicaron conocimientos y técnicas de diseño gráfico y editorial durante la realización de las tareas y actividades solicitadas, siguiendo las normas y parámetros establecidos dentro de la Institución. Para lograr un buen desarrollo de los procesos y un alto nivel de calidad en los resultados brindados.
- Se lograron desarrollar y presentar soluciones eficientes, para resolver las necesidades graficas solicitadas, de forma responsable y puntual.
- Se realizaron propuestas y soluciones efectivas a las distintas tareas y actividades solicitadas, mediante el uso de programas y herramientas de diseño adecuados.
- Se presentó un aporte sólido, bajo normativas y parámetros establecidos que ayudara como guía para fortalecer la marca, valores y objetivos de la institución, mediante la innovación y aplicación de nuevas adaptaciones a sus servicios y productos.

4.2 Recomendaciones

4.2.1 Recomendación para la organización

Se recomienda establecer un día a la semana para una reunión en video llamada para brindar retroalimentación de trabajos pendientes, y definir actividades semanales próximas a realizar para que el practicante pueda trabajar bajo un calendario organizado y definido, también para establecer los recursos a utilizar y de esta manera ya se tenga un conocimiento de ello y de lo que se debe brindar o compartir al practicante para que pueda realizar sus actividades y asignaciones en tiempo y forma.

4.2.2 Recomendaciones para la universidad

Se recomienda en la etapa de elección de práctica el brindar la información de los lugares y perfiles de puesto de todas las Empresas ya que actualmente solo dan la opción de dar información de dos lugares y para los practicantes es difícil tomar una decisión sin conocer a detalle las actividades y requerimientos que solicitan en dichas empresas y es difícil el obtener información de forma individual ya que algunas empresas no cuentan ni con una página web en donde uno puede informarse o hacer una idea de sus actividades. También el brindar esta información con bastante antelación y no solo bajo un límite de uno o dos días ya que el practicante se ve en la obligación de tomar alguna decisión a la ligera cuando existen diversas opciones a considerar y que puede evaluar con tiempo.

Glosario

Adobe Indesign: Es una aplicación de diseño editorial para ordenadores, compatible con Windows y MacOS. Gracias a esta aplicación es posible llevar a cabo todo tipo de proyectos. Desde la creación de revistas, libros de todo tipo (físicos o electrónicos) o periódicos a la creación de un flyer o tríptico promocional. En definitiva, una herramienta de lo más versátil y de necesidad para maquetadores (Ferreno, 2018).

Diagramación: Es también llamada maquetación y hace referencia a la parte visual de una impresión, lo que es el proceso reunir armónicamente textos e imágenes para que puedan ser apreciadas y entendidas por el lector. La diagramación es una fase aparentemente sencilla, pero su complejidad radica en que de ella depende que haya una fácil lectura, que el cuerpo del texto sea correcto y proporcionado, que las imágenes sean comprensibles y concuerden con el texto o la información que están apoyando, etc. Diagramación de medios impresos (Uzcategui, 2018).

Dimensión: es un aspecto o una faceta de algo. El concepto tiene diversos usos de acuerdo al contexto. Puede tratarse de una característica, una circunstancia o una fase de una cosa o de un asunto. Dimensión, del latín *dimensio*, es un aspecto o una faceta de algo. El concepto tiene diversos usos de acuerdo al contexto. Puede tratarse de una característica, una circunstancia o una fase de una cosa o de un asunto. La dimensión también puede ser el área, el volumen o la longitud de una superficie, un cuerpo o una línea (Porto & Gardey, Definición de dimensión, 2018).

Diseño gráfico: Es aquella profesión encargada de componer imágenes a partir de diversos elementos como otras imágenes, texto, efectos, colores y símbolos, teniendo como resultado un

producto visual que satisfaga las necesidades de un público específico con propósitos bien definidos (Martínez, 2021).

Esbozar: Indicar de manera general una idea, proyecto, concepto, etc. (Dictionary, 2021).

ePub: Es un estándar libre y gratuito para libros electrónicos, desarrollado en 2007 por el IDPF (International Digital Publishing Forum). Las siglas EPUB hacen referencia a la combinación inglesa electronic publication, es decir, publicación electrónica (LWP, 2021).

Herramienta gráfica: Son instrumentos que manejan los diseñadores para la elaboración de un trabajo, teniendo en cuenta las especificaciones del cliente. Entre algunas de estas herramientas tenemos el color, la imagen, la tipografía, la fotografía, el equilibrio, el contraste, entre otros (Kandel & Primavera, n.a.).

Identidad gráfica: Es un concepto que responde a ¿Quién soy? ¿Cómo soy, cuáles son mis rasgos exclusivos? Podríamos decir que la Identidad de una Empresa o Marca es el sentimiento de existir con un posicionamiento respecto a los demás, y asumiendo su propia historia. Con un proyecto único, personal y estable (Blatom, 2019).

Imagen visual: La imagen visual puede ser definida como la representación de una persona o personaje, una cosa, un grupo, teniendo como objetivo mostrar una información... Para evaluar, comprender o desarrollar una imagen visual es necesario contemplar: colores, formas, rasgos o indicadores (Ávila, 2018).

Imagotipo: Es una de las forma de representación gráfica de una marca. En este, el icono y el nombre de la marca forman una unidad visual, es decir, ambas conforman un conjunto visual (Significados, 2018).

Línea gráfica: La línea gráfica para la identidad corporativa viene a ser lo que en literatura es el hilo conductor. Consiste en la dirección y coherencia entre cada uno de los elementos del diseño en la comunicación gráfica de tu empresa, por ello debe ser una constante en cada pieza, cada plataforma, cada momento de presentación de la marca (N/A, Popular impulsa, 2018).

Maquetación: Consiste en la distribución de los elementos de una página, es decir, textos, imágenes, links y gráficos distribuidos ordenadamente. Quien realiza esta actividad de manera profesional es un diseñador gráfico (Navarro, 2016).

Marca: La marca es el identificador comercial de los bienes y servicios que ofrece una empresa y los diferencia de los de la competencia. La marca identifica al producto o servicio que se ofrece en el mercado y permite que los consumidores lo reconozcan (Roldán, 2016).

Mesa de trabajo: Las mesas de trabajo son áreas de diseño separadas, de cualquier forma y tamaño, dentro del mismo documento, en las que puede colocar elementos de diseño. Los objetos que se extienden más allá del límite de una mesa de trabajo se recortan en el borde del área de diseño de la mesa de trabajo (help, 2021).

Metodología: Se define como el grupo de mecanismos o procedimientos racionales, empleados para el logro de un objetivo, o serie de objetivos que dirige una investigación científica (Pérez, 2021).

Normativa: Es un conjunto de leyes o reglamentos que rigen conductas y procedimientos según los criterios y lineamientos de una institución u organización privada o estatal (significados.com, 2018).

Parámetros: Dato que se considera como imprescindible y orientativo para lograr evaluar o valorar una determinada situación. A partir de un parámetro, una cierta circunstancia puede comprenderse o ubicarse en perspectiva (Porto & Gardey, parámetro, 2017).

Pieza gráfica: Es una composición visual de diseño. Así, encontramos que una composición visual abarca desde un logotipo hasta señalética urbana y puede reflejarse en un soporte físico o virtual. La pieza gráfica se diseña para crear la identidad visual corporativa de una empresa (M., 2017).

Plantilla: es un medio que posibilita portar o construir un diseño predefinido. Las plantillas facilitan la reproducción de copias idénticas, aunque también permiten crear algo nuevo cuando sólo actúan como un punto de partida o patrón (N/A, 2021).

Plataforma digital: Las plataformas digitales son ejecutadas por programas o aplicaciones cuyo contenido es ejecutable en determinados sistemas operativos, ya sean contenidos visuales, de texto, audios, videos, simulaciones, etc. (Rodríguez, 2019).

Pregnancia: Es una cualidad que poseen las figuras que pueden captarse a través del sentido de la vista. Dicha cualidad está vinculado a la forma, el color, la textura y otras características que hacen que la persona que observa pueda captarla de manera más rápida y simple (Porto, 2019).

Simbología: Se conoce la disciplina que se encarga del estudio de los símbolos, así como también puede designar al sistema de símbolos como tal (Significados, 2017).

Software: Es un conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas que permiten ejecutar distintas tareas en una computadora o dispositivo digital (Porto J. P., 2021).

Temática: Hace referencia al tema o a la gran variedad de temas y asuntos que caracterizan a un hecho o fenómeno (Gardey, 2018).

Tipografía: Se conoce como tipografía a la destreza, el oficio y la industria de la elección y el uso de tipos (las letras diseñadas con unidad de estilo) para desarrollar una labor de impresión. Se trata de una actividad que se encarga de todo lo referente a los símbolos, los números y las letras de un contenido que se imprime en soporte físico o digital (Porto & Merin, Definición de tipografía, 2015).

Vector: En una imagen digital que se forma por distintos objetos geométricos independientes. Cada uno de los elementos, está definido por parámetros matemáticos como la forma, posición, color, tipo, grosor de contorno, etc. Los gráficos vectoriales, tienen un formato completamente diferente a gráficos de mapa de bits, que son compuestos de píxeles (mott, 2018).

Bibliografía

- Avila, T. (2018, 03 28). *slideshare*. Retrieved 05 15, 2021, from <https://es.slideshare.net/TeReLove/la-imagen-visual#:~:text=La%20imagen%20visual%20puede%20ser%20definida%20como%20la,%2F%3EFORMAS%3Cbr%20%2F%3ERASGOS%20O%20INDICADORES%20%3Cbr%20%2F%3ECULTURALES%3Cbr%20%2F%3E%204.>
- Awaka*. (2015). Retrieved from <https://www.somoswaka.com/blog/2015/03/diferencias-entre-logotipo-imagotipo-isotipo-e-isologo/>
- Blatom, K. R. (2019, 03). *Icosper*. Retrieved 05 15, 2021, from <https://icosper.blogspot.com/2015/12/que-es-la-identidad-grafica.html#:~:text=La%20identidad%20gr%C3%A1fica%20es%20el%20primer%20contacto%20que,una%20marca%20debe%20ser%20perceptible%20en%20un%20vistazo.>
- Cantó, M. (2016). *diversidad.com*. Retrieved from <https://diversidad.com/disenio-editorial/>
- Concepto.de*. (2020). Retrieved from <https://concepto.de/medios-de-comunicacion/>
- Definició.de*. (2020). Retrieved from <https://definicion.de/caligrama/>
- Definición.de*. (2020). Retrieved from <https://definicion.de/mockup/>
- Definiciónabc*. (2020). Retrieved from <https://www.definicionabc.com/social/campana-publicitaria.php>
- designary*. (s.f.). Retrieved from <http://www.designary.es/definiciones-a/>
- designary.ed*. (s.f.). Retrieved from <http://www.designary.es/definiciones-e/>
- Dictionary, C. S. (2021). *The free dictionary*. Retrieved 05 15, 2021, from <https://es.thefreedictionary.com/esbozar#:~:text=%28Del%20ital.%20sbozzare%20.%29>

%201.%20v.%20tr.%20Indicar,un%20gesto%20al%20final%20esboz%C3%B3%20una
%20leve%20sonrisa.

Editorial Guaymuras. (s.f.). *guaymuras.hn*. Retrieved from

<https://www.guaymuras.hn/institucion.php>

Espanola, R. A. (s.f.). *dle.rae.es*. Retrieved 05 14, 2021, from <https://dle.rae.es/caligrama>

Ferreno, E. (2018, agosto 26). *Profesional review*. Retrieved from

<https://www.profesionalreview.com/2018/08/26/adobe-indesign-que-es/>

Ferreño, E. (2018). *Profesionalreview*. Retrieved from

<https://www.profesionalreview.com/2018/08/26/adobe-indesign-que-es/>

Fotonostra. (s.f.). Retrieved from <https://www.fotonostra.com/glosario/arte.htm>

Fotonostra. (s.f.). Retrieved from <https://www.fotonostra.com/glosario/creatividad.htm>

Fotonostra. (s.f.). Retrieved from <https://www.fotonostra.com/glosario/gif.htm>

Fotonostra. (s.f.). Retrieved from <https://www.fotonostra.com/glosario/edicion.htm>

Fotonostra. (s.f.). Retrieved from <https://www.fotonostra.com/glosario/ilustracion.htm>

Fotonostra. (s.f.). Retrieved from <https://www.fotonostra.com/glosario/marcacorporativa.htm>

Fotonostra. (s.f.). Retrieved from <https://www.fotonostra.com/glosario/paleta.htm>

Gardey, A. (2018). *Definicion de*. Retrieved junio 18, 2021, from <https://definicion.de/tematica/>

glosario.servidor. (2017). Retrieved from <https://glosarios.servidor->

[alicante.com/publicidad/segmentacion-del-mercado](https://glosarios.servidor-alicante.com/publicidad/segmentacion-del-mercado)

Grdar. (2017). Retrieved from <https://www.grdar.com/es/blog/branding-la-importancia-de-un->

[buen-logotipo-para-tu-empresa](https://www.grdar.com/es/blog/branding-la-importancia-de-un-buen-logotipo-para-tu-empresa)

Guaymuras, E. (s.f.). *guaymurashn*. Retrieved 05 14, 2021, from

<http://guaymuras.hn/historia.php>

Help, A. (2021, junio). *Affinity help*. Retrieved from

https://affinity.help/designer/es.lproj/index.html?page=pages/Artboards/artboards_about.html?title=Acerca%20de%20las%20mesas%20de%20trabajo

Hernández, M. (s.f.). *padlet*. Retrieved from

https://padlet.com/majo_hernandez_ochoa/9tm6bzulxbgy

Imprenta barata. (2020). Retrieved from [https://www.imprentabarata.info/diccionario-](https://www.imprentabarata.info/diccionario-dise%C3%B1o-grafico-y-publicidad/)

[dise%C3%B1o-grafico-y-publicidad/](https://www.imprentabarata.info/diccionario-dise%C3%B1o-grafico-y-publicidad/)

ipp. (2020). Retrieved from <https://www.ipp.edu.pe/blog/produccion-grafica/>

Kandel, J., & Primavera, C. (n.a.). *Universidad de Palermo*. Retrieved 05 2021, from

https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=4678&id_libro=139#:~:text=Las%20herramientas%20gr%C3%A1ficas%20que%20se%20utilizan%20en%20el, trabajo%2C%20teniendo%20en%20cuenta%20las%20especificaciones%20del%2

LWP. (2021). *La web del programador*. Retrieved junio 18, 2021, from

<https://www.lawebdelprogramador.com/diccionario/epub/>

M., V. (2017, 08 02). *pascualbravodgrafico*. Retrieved 05 15, 2021, from

<https://pascualbravodgrafico.blogspot.com/2017/08/piezas-graficas.html>

marketing4food. (2017). Retrieved from [https://marketing4food.com/glosario/articulos-](https://marketing4food.com/glosario/articulos-promocionales/)

[promocionales/](https://marketing4food.com/glosario/articulos-promocionales/)

- Martinez, A. (2021, 03 20). *concepto definicion de*. Retrieved 05 15, 2021, from <https://concepto definicion.de/disenografico/>
- Mendoza, A. (2018). *Full.com*. Retrieved from <http://full.com.pa/linea-grafica/>
- micoex. (2016). Retrieved from <http://micoex.org/2016/09/17/hygrocybe-conica/>
- mott. (2018, 03). *Mott glosario*. Retrieved junio 18, 2021, from <https://glosario.mott.pe/disenopalabras/vector>
- Munari, B. (1981). *Como nacen los objetos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- N/A. (2018, agosto 06). *Popular impulsa*. Retrieved 18 06, 2021, from <https://www.impulsapopular.com/marketing/publicidad/aspectos-basicos-de-toda-linea-grafica/>
- N/A. (2021). *significado concepto*. Retrieved junio 18, 2021, from <https://significadoconcepto.com/plantilla/>
- Navarro, J. (2016, septiembre). *Definicion abc*. Retrieved from <https://www.definicionabc.com/comunicacion/maquetacion.php>
- Nediger, M. (2020, Julio 21). *Venngage*. Retrieved from <https://es.venngage.com/blog/que-es-una-infografia/>
- Parilli, M. (2020, octubre 08). *Tecnoinformatic*. Retrieved junio 11, 2021, from <https://tecnoinformatic.com/c-programacion/metodologia-de-bruno-munari/>
- Perez, M. (2021, 03 25). *concepto definicion de*. Retrieved 05 15, 2021, from <https://concepto definicion.de/metodologia/>
- Porto, J. P. (2019). *Definicion de*. Retrieved 2021, from <https://definicion.de/pregnancia/#:~:text=Definici%C3%B3n%20de%20pregnancia%20L>

a%20pregnancia%20es%20una%20cualidad,pueda%20captarla%20de%20manera%20m
%C3%A1s%20r%C3%A1pida%20y%20simple.

Porto, J. P. (2021). *Definicion de*. Retrieved junio 18, 2021, from <https://definicion.de/software/>

Porto, J. P., & Gardey, A. (2017, 04). *definicionde*. Retrieved 05 15, 2021, from

<https://definicion.de/parametro/>

Porto, J. P., & Gardey, A. (2018). *Definicionde*. Retrieved 05 15, 2021, from

<https://definicion.de/dimension/>

Porto, J. P., & Merin, M. (2015). *Definicionde*. Retrieved 05 15, 2021, from

<https://definicion.de/tipografia/>

puro marketing. (2014). Retrieved from [puromarketing.com/27/22832/proceso-comunicacion-](http://puromarketing.com/27/22832/proceso-comunicacion-marketing.html)

[marketing.html](http://puromarketing.com/27/22832/proceso-comunicacion-marketing.html)

Raffino, M. E. (2020). *concepto.de*. Retrieved from <https://concepto.de/comunicacion-visual/>

Rodriguez, J. (2019, 12 09). *Rankia*. Retrieved 05 15, 2021, from

<https://www.rankia.co/blog/analisis-colcap/4317884-que-son-plataformas-digitales-para-sirven>

Roldán, P. N. (2016, 11 23). *Economipedia*. Retrieved 05 15, 2021, from

<https://economipedia.com/definiciones/marca.html>

Significados. (2017, 10 02). *significados.com*. Retrieved junio 2021, from

<https://www.significados.com/simbologia/>

Significados. (2018, 12 16). *significados.com*. Retrieved 05 15, 2021, from

<https://www.significados.com/imagotipo/#:~:text=Un%20imagotipo%20es%20una%20d>

e%20las%20forma%20de,icono%20y%20el%20texto%20en%20una%20%20C3%BAnica
%20composici%20C3%B3n.

Significados.com. (2018, 04 27). *significados.com*. Retrieved 05 15, 2021, from

<https://www.significados.com/normatividad/#:~:text=%20Este%20tipo%20de%20normatividad%20puede%20ser%3A%20,como%2C%20por%20ejemplo%2C%20%22el%20uso%20de...%20More%20>

Tiendas en internet. (2017). Retrieved from <https://www.tiendaseninternet.com/medios-digitales-definicion/>

Triunfa con tu libro. (2019). Retrieved from

<https://trunfacontulibro.com/diccionario/diagramacion/>

Urban, S. (2019). *katekismo.com*. Retrieved from <https://katekismo.com/diccionario-diseno-grafico-espanol>

Uzcategui, K. (2018, 04 29). *slideshare.net*. Retrieved 05 15, 2021, from

<https://es.slideshare.net/karenuzctegui1712/que-es-diagramacin-34089710#:~:text=%20Que%20es%20diagramaci%20C3%B3n%20%201%20%20Que,los%20t%20C3%A9nicos%20diagramadores%2C%20quienes%2C%20por%20lo...%20More%20>

Anexos



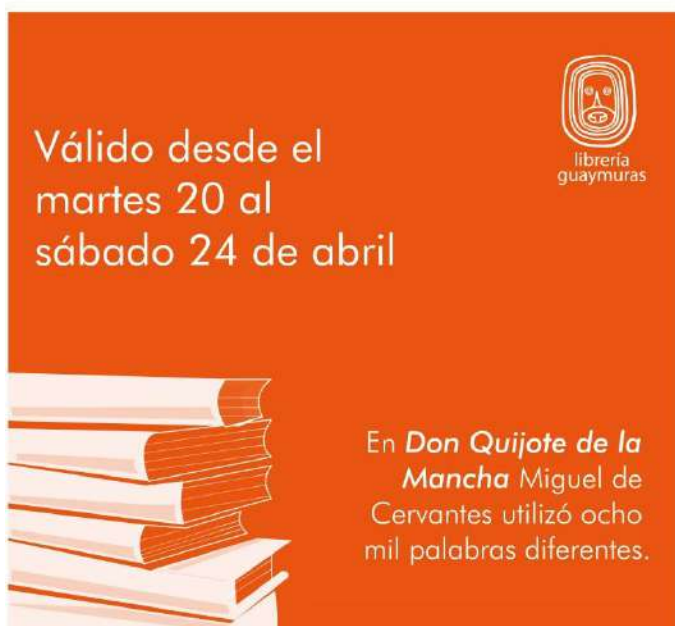
Anexo 1 *Publicación historias semana del idioma red social facebook.*

Fuente: Librería Guaymuras (2021)



Anexo 2 *Publicación historias semana del idioma, red social facebook.*

Fuente: Librería Guaymuras (2021)



Anexo 3 *Publicación historias semana del idioma, historias instagram y facebook.*

Fuente: Librería Guaymuras (2021)



Anexo 4 *Publicación historias semana del idioma en instagram.*

Fuente: Librería Guaymuras (2021)



Anexo 5 *Arte gráfico para descuento (10%) red social instagram.*

Fuente: Librería Guaymuras (2021)



Anexo 6 *Arte gráfico para descuento (10%) red social instagram..*

Fuente: Librería Guaymuras (2021)



Anexo 7 *Arte gráfico para descuento (20%) red social instagram.*

Fuente: Librería Guaymuras (2021)



Anexo 8 *Arte gráfico para descuento (20%) red social instagram*

Fuente: Librería Guaymuras (2021)



Anexo 9 *Arte gráfico para descuento (25%) red social instagram.*

Fuente: Librería Guaymuras (2021)



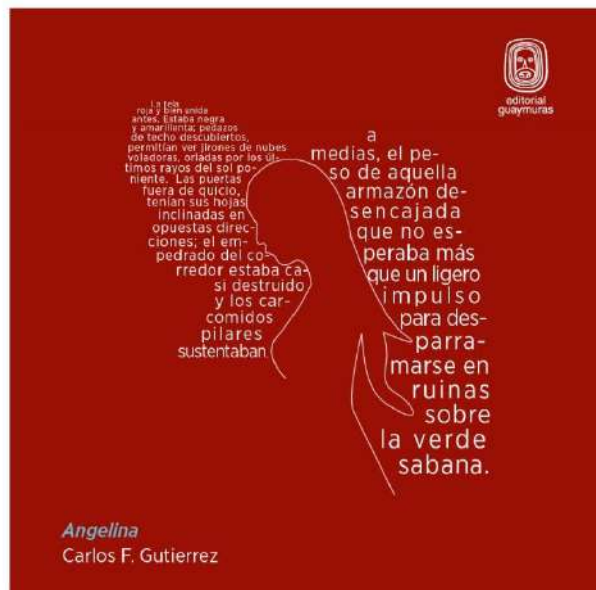
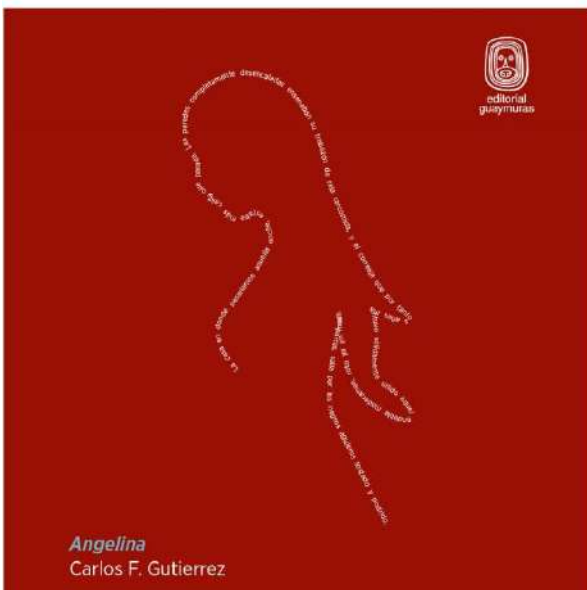
Anexo 10 *Arte gráfico para descuento (25%) red social instagram*

Fuente: Librería Guaymuras (2021)



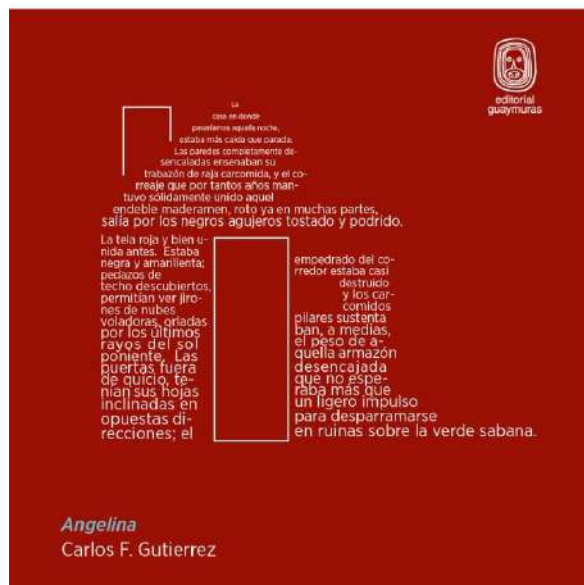
Anexo 11 Infografía Miguel de Cervantes Saavedra para red social instagram

Fuente: Librería Guaymuras (2021)



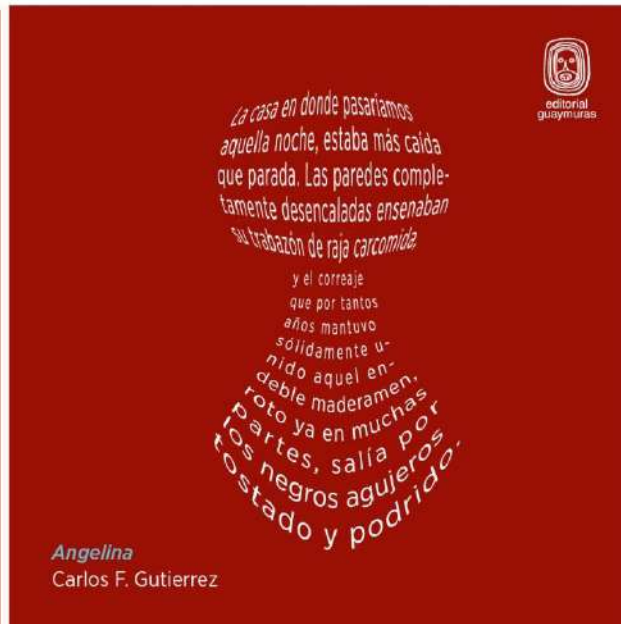
Anexo 12 Caligrama Angelina

Fuente: Editorial Guaymuras (2021)



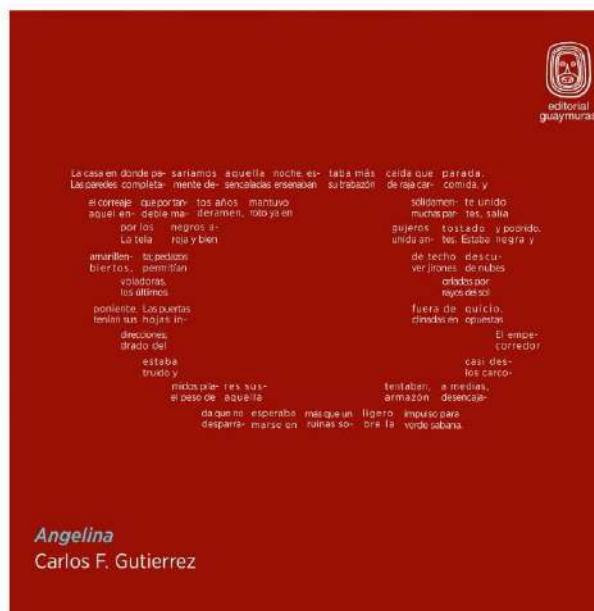
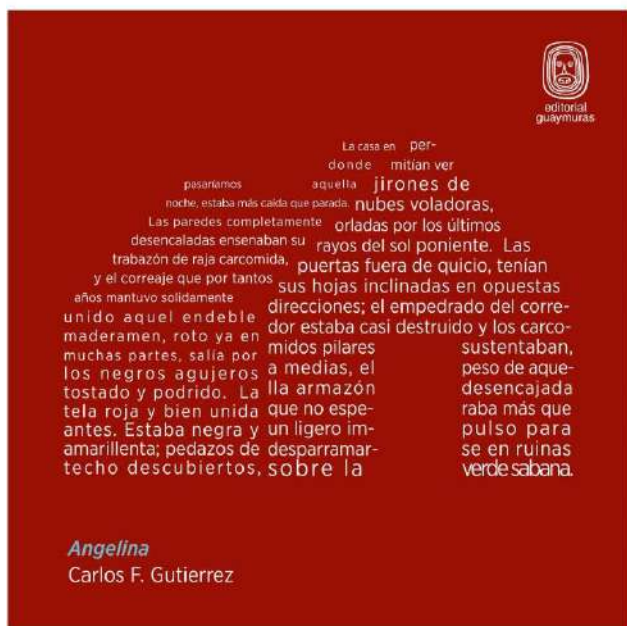
Anexo 13 Caligrama Angelina

Fuente: Editorial Guaymuras (2021)



Anexo 14 Caligrama Angelina

Fuente: Editorial Guaymuras (2021)



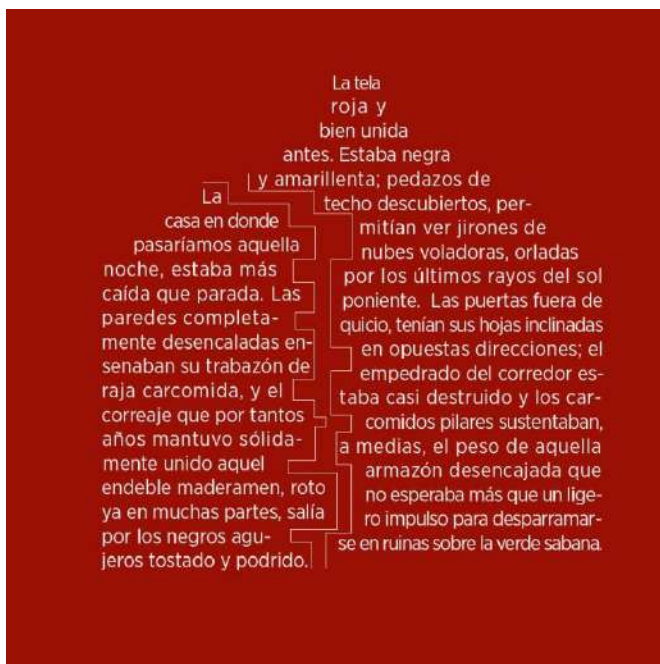
Anexo 15 Caligrama Angelina

Fuente: Editorial Guaymuras (2021)



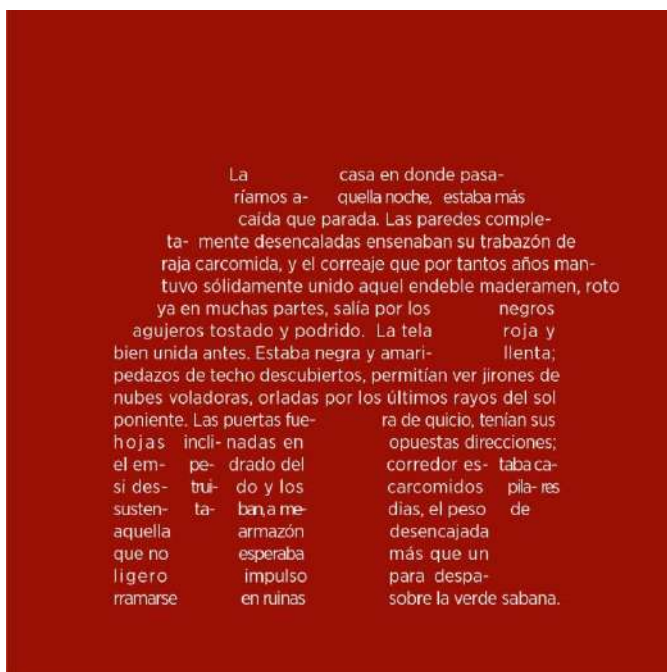
Anexo 16 Caligrama Angelina

Fuente: Editorial Guaymuras (2021)



Anexo 17 Caligrama Angelina

Fuente: Editorial Guaymuras (2021)



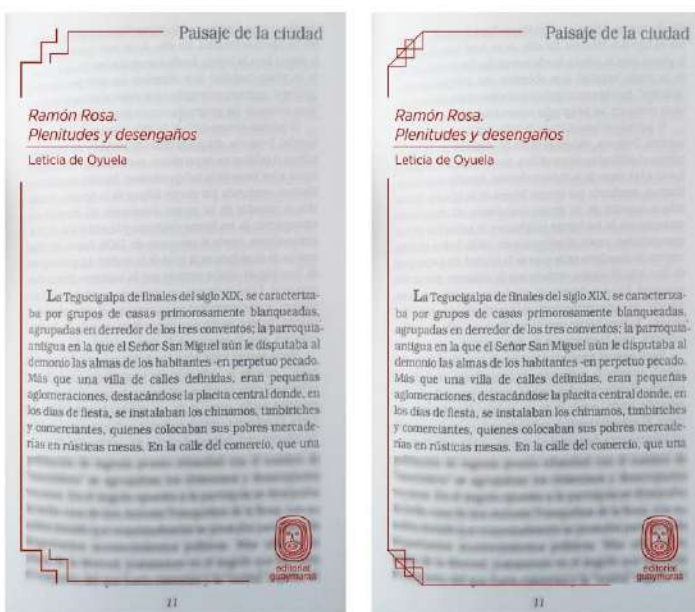
Anexo 18 Caligrama Angelina

Fuente: Editorial Guaymuras (2021)



Anexo 19 Caligrama Angelina

Fuente: Editorial Guaymuras (2021)



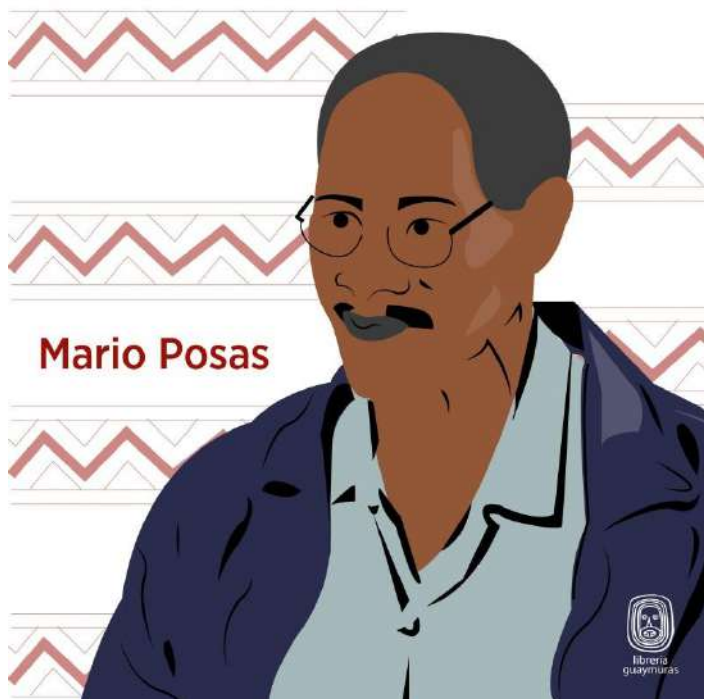
Anexo 20 Plantillas para redes sociales historias facebook

Fuente: Editorial Guaymuras (2021)



Anexo 21 Plantillas para redes sociales historias facebook

Fuente: Editorial Guaymuras (2021)



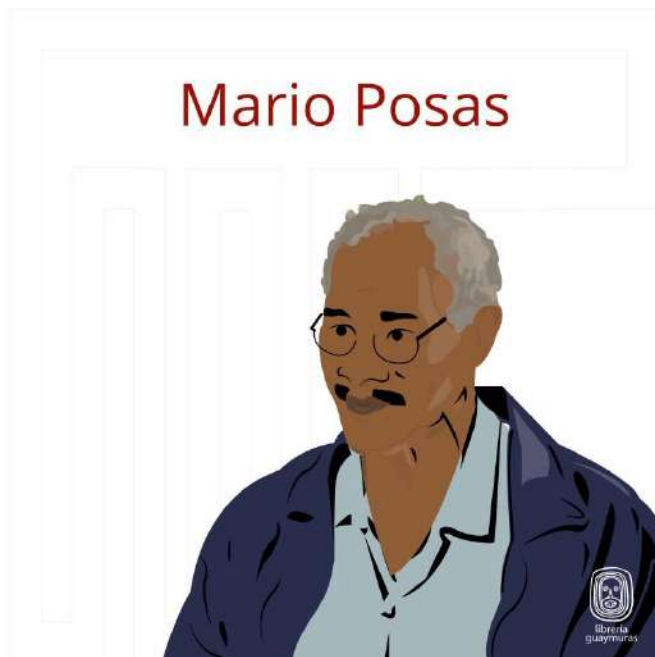
Anexo 22 Plantillas para redes sociales

Fuente: Editorial Guaymuras (2021)



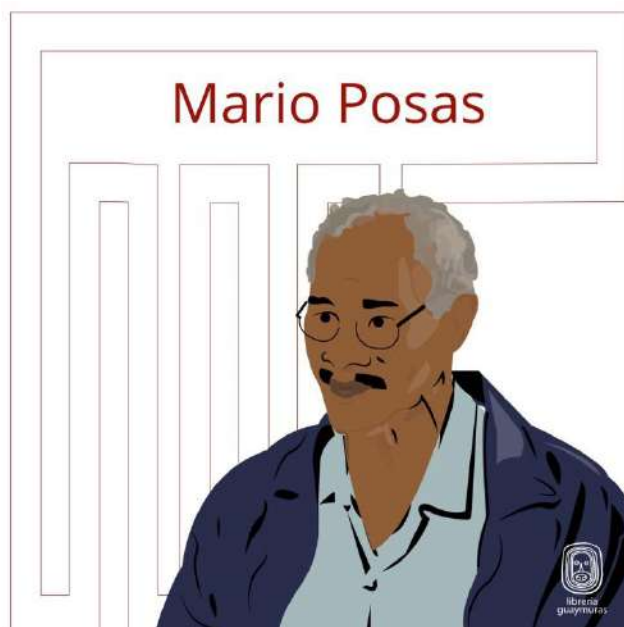
Anexo 23 *Ilustración autor Mario Posas*

Fuente: Editorial Guaymuras (2021)



Anexo 24 *Ilustración autor Mario Posas*

Fuente: Editorial Guaymuras (2021)



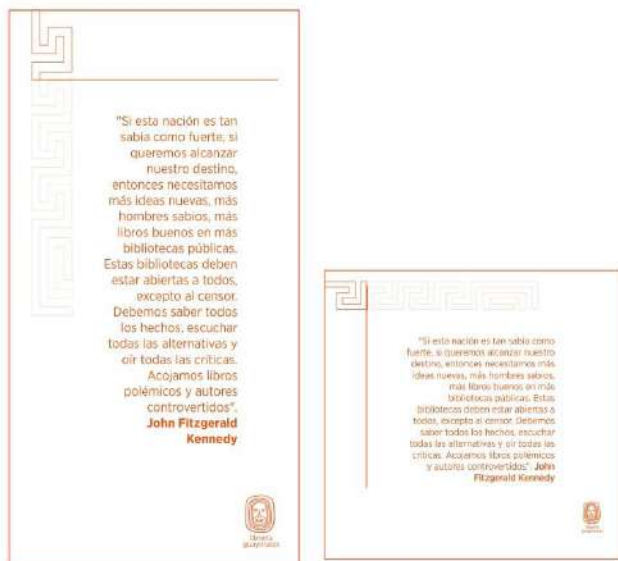
Anexo 25 Ilustración autor Mario Posas

Fuente: Editorial Guaymuras (2021)



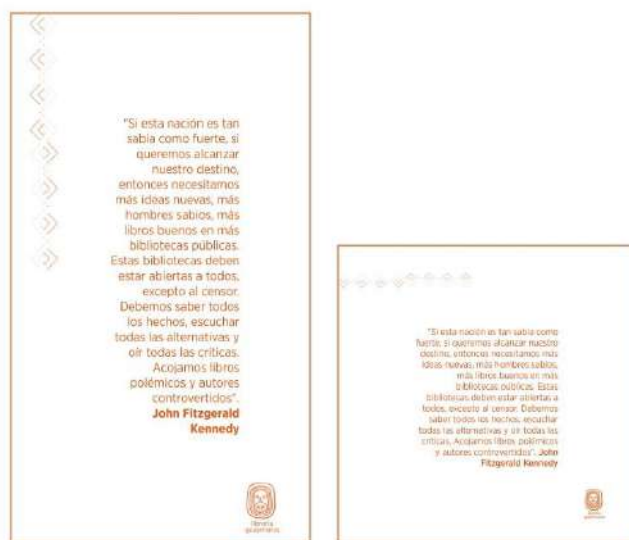
Anexo 26 Plantilla informativa redes sociales facebook e instagram

Fuente: Librería Guaymuras (2021)



Anexo 27 Plantilla informativa redes sociales facebook e instagram

Fuente: Librería Guaymurás (2021)



Anexo 28 Plantilla informativa redes sociales facebook e Instagram.

Fuente: Librería Guaymurás (2021)



Anexo 29 Plantilla informativa redes sociales facebook e Instagram.

Fuente: Librería Guaymuras (2021)



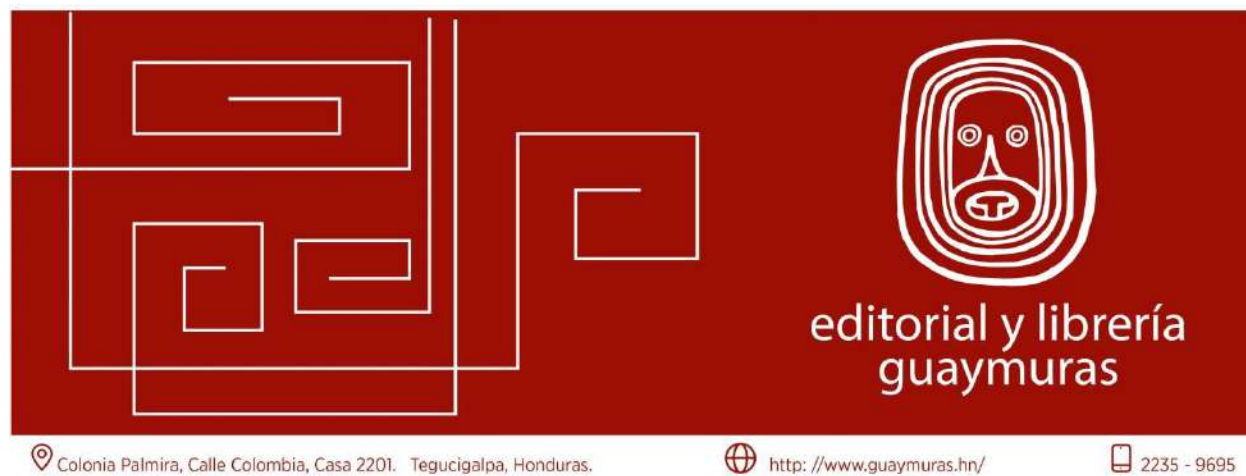
Anexo 30 Portada facebook

Fuente: Librería Guaymuras (2021)



Anexo 31 Portada facebook

Fuente: Editorial Guaymuras (2021)



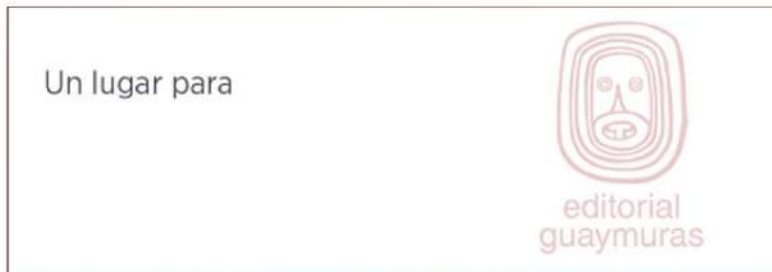
Anexo 32 Portada facebook

Fuente: Editorial Guaymuras (2021)



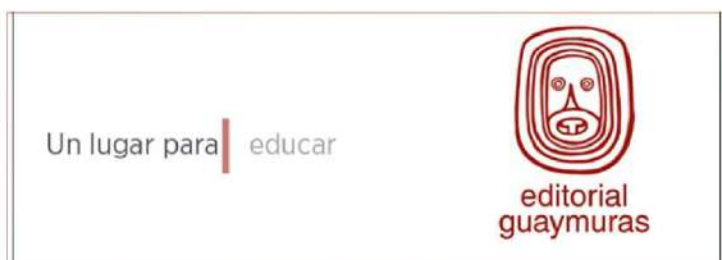
Anexo 33 Portada facebook

Fuente: Editorial Guaymuras (2021)



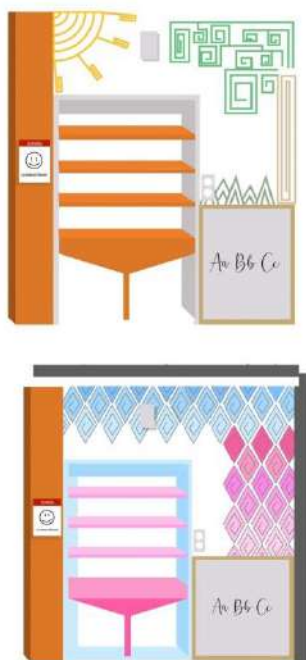
Anexo 34 Animación portada facebook

Fuente: Editorial Guaymuras (2021)



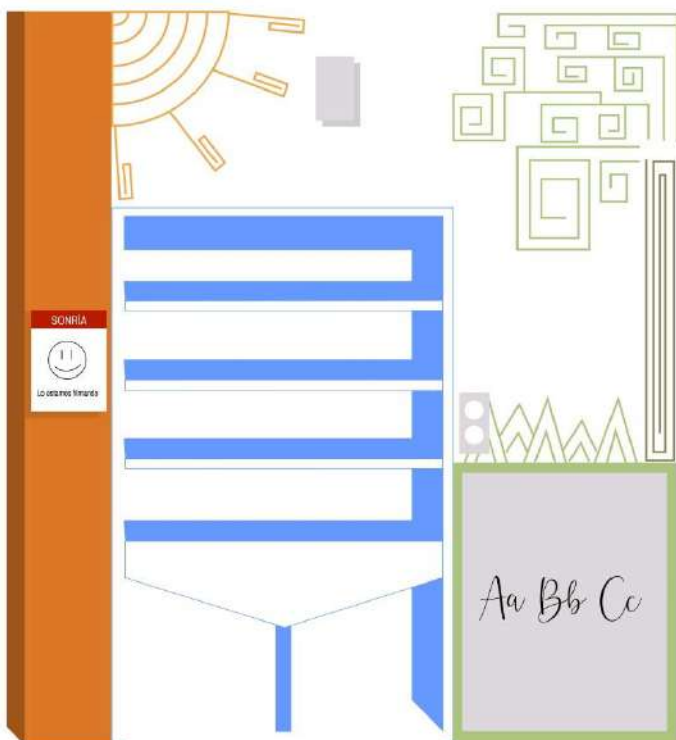
Anexo 35 Animación portada facebook

Fuente: Editorial Guaymuras (2021)



Anexo 36 Diseño de espacio área infantil

Fuente: Librería Guaymuras (2021)



Anexo 37 *Diseño de espacio área infantil*

Fuente: Librería Guaymuras (2021)



Anexo 38 *Rediseño manual de marca*

Fuente: Editorial y librería Guaymuras



Anexo 39 Rediseño manual de marca

Fuente: Editorial y librería Guaymuras



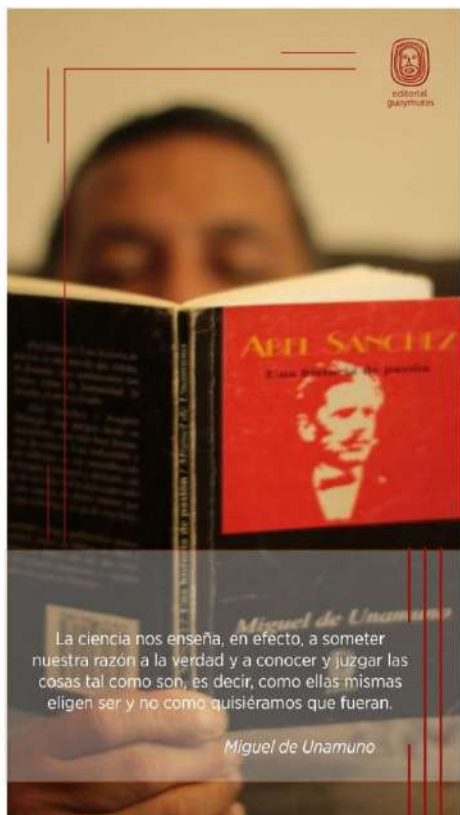
Anexo 40 Rediseño manual de marca

Fuente: Editorial y librería Guaymuras



Anexo 42 Arte para manual de redes

Fuente: Editorial y librería Guaymurás



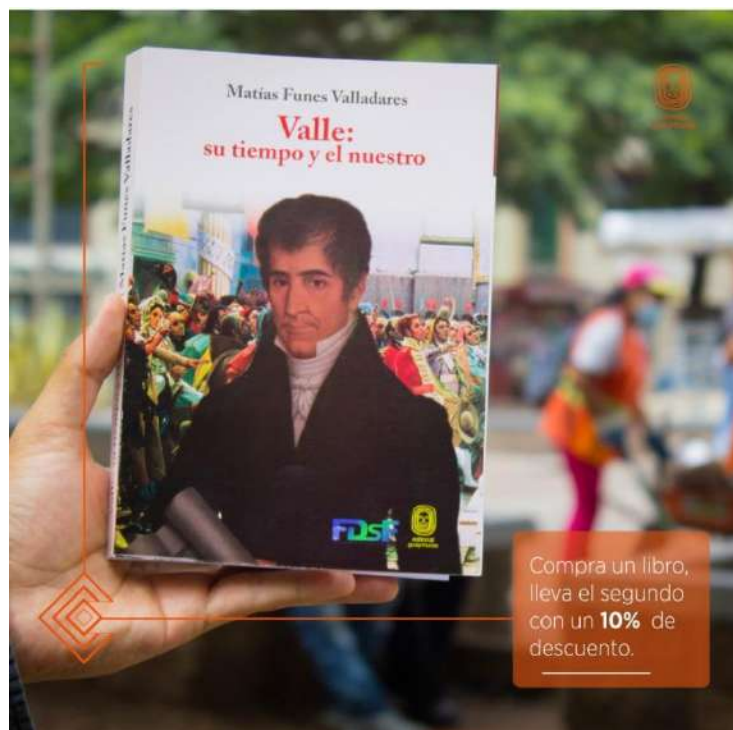
Anexo 43 Arte para manual de redes

Fuente: Editorial y librería Guaymurás



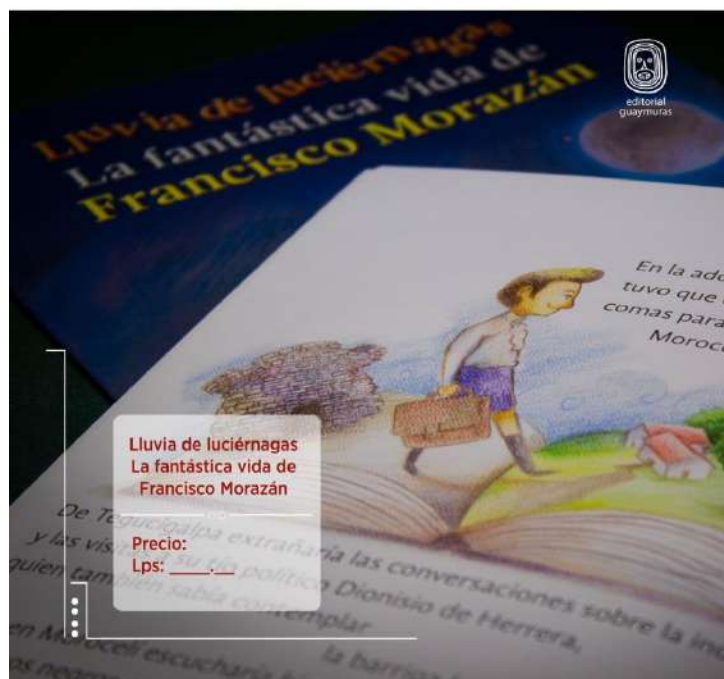
Anexo 44 *Arte para manual de redes*

Fuente: Editorial y librería Guaymuras



Anexo 45 *Arte para manual de redes*

Fuente: Editorial y librería Guaymuras



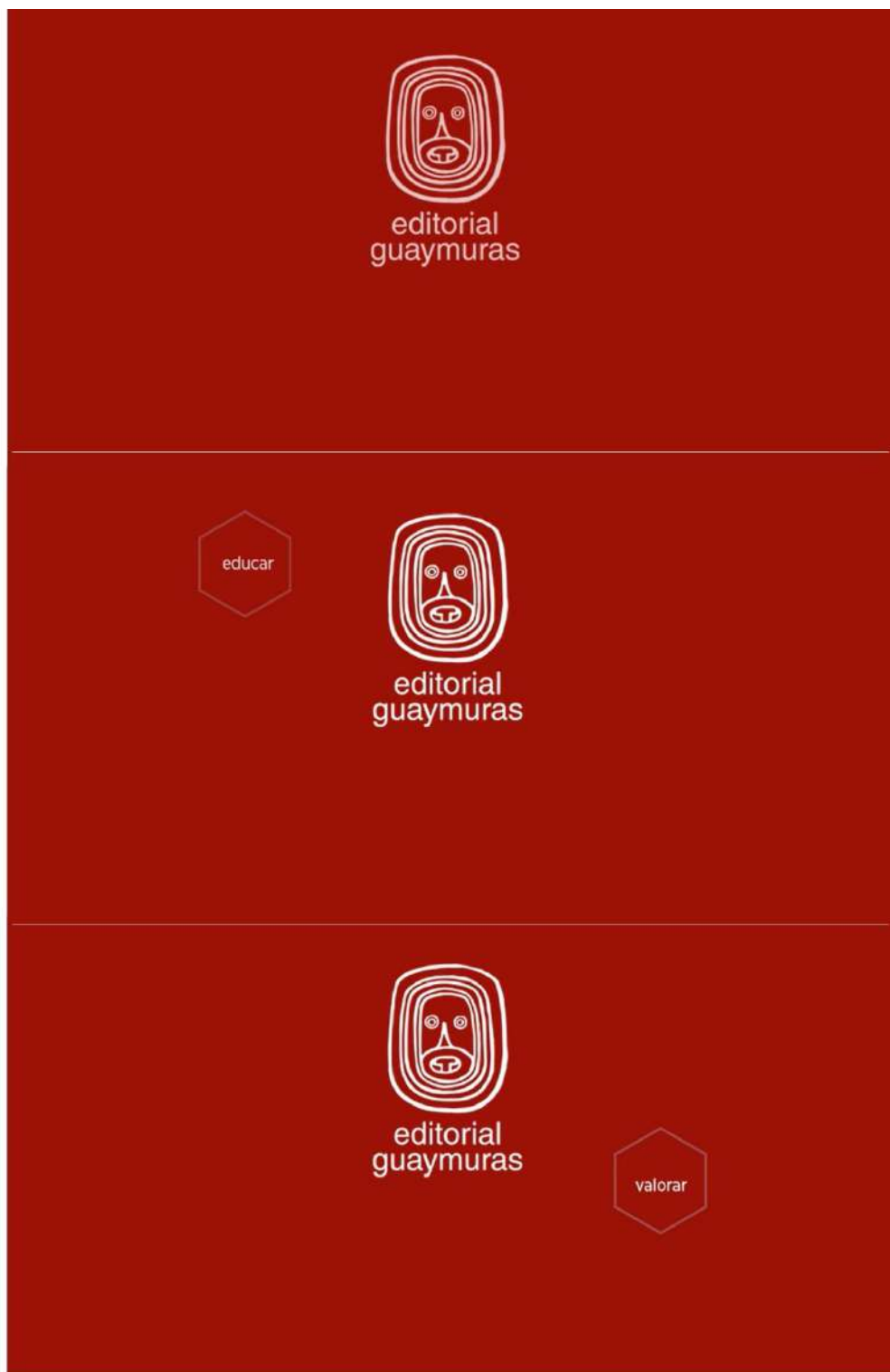
Anexo 46 *Arte para manual de redes*

Fuente: Editorial y librería Guaymuras



Anexo 47 *Animación portada Facebook*

Fuente: Editorial Guaymuras (2021)



Anexo 48 *Animación portada Facebook*

Fuente: Editorial Guaymuras (2021)



Un lugar para...

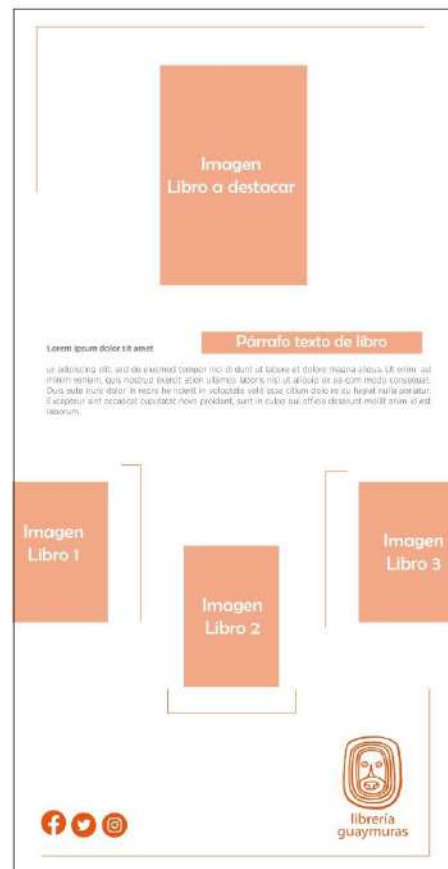
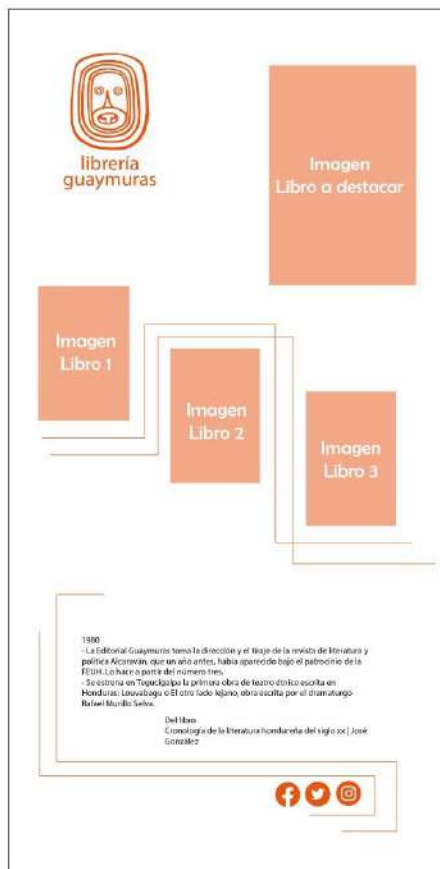
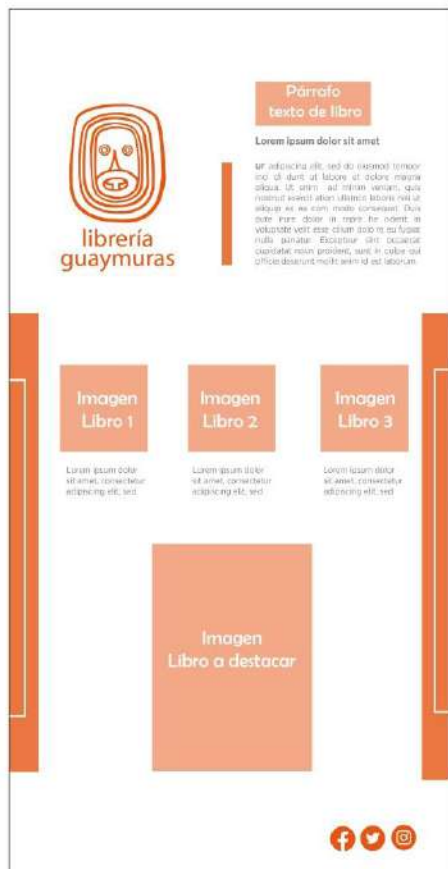


Un lugar para...



Anexo 49 Animación portada Facebook

Fuente: Editorial Guaymuras (2021)



Anexo 50 Plantilla correo institucional

Fuente: Editorial Guaymuras (2021)



librería
guaymuras






1980

- La Editorial Guaymuras toma la dirección y el tiraje de la revista de literatura y política Alcaraván, que un año antes, había aparecido bajo el patrocinio de la FEUH. Lo hace a partir del número tres.
- Se estrena en Tegucigalpa la primera obra de teatro étnico escrita en Honduras: Louvabagu o El otro lado lejano, obra escrita por el dramaturgo Rafael Murillo Selva.

Cronología de la literatura hondureña del siglo xx
José González



Anexo 51 Plantilla correo institucional

Fuente: Editorial Guaymuras (2021)