

# co-evolución

investigación + estrategia + diseño



# co-evolución

investigación + estrategia + diseño



MÓNICA HERRERA  
EDICIONES

# Créditos



## Consejo de directores

Dirección general: Teresa Palacios de Chávez  
Dirección académica: Federico Harrison  
Dirección administrativa: Hermann W. Bruch

## Equipo Co-evolución

### Consejo editorial

Marisela Avalos Ventura  
Verónica Márquez Ávalos  
Eugenio Menjívar Orellana  
Ana Urquilla Alvarado

### Diseño y diagramación

German Rosa Juárez

### Fotografía

Sofía Aguilar  
Ivette Barriere  
Andrea Cruz  
Adriana Garzona  
Rachel Kastaller  
Gabriela Quiteño

### Artes finales

German Rosa Juárez

### Cuidado de la edición

Consejo editorial

### Plataforma

InDesign  
Tipografía: FF DIN para cuerpo texto

**ISBN:** 978-99961-0-168-7

El contenido de los artículos es de exclusiva responsabilidad de los autores.

Queda rigurosamente prohibida, sin la autorización escrita de los titulares del copyright, bajo las sanciones establecidas por la ley de propiedad intelectual, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía (fotocopia) y el tratamiento informático.



## **2 Año // Ciclo I**

Composiciones de una letra en seis formatos **pág. 8**

## **3 Año // Ciclo I**

Vestido de papel: Proyecto Galápagos **pág. 32**

## **4 Año // Ciclo II**

Investigación Cantón El Palomar **pág. 50**

Diseño de mueble multifuncional para niños **pág. 64**

## **5 Año // Ciclo I**

Proyecto Independiente **pág. 92**

**Créditos** **pág. 120**

# Presentación



Presentamos el segundo ejemplar de la serie de libros de Diseño Estratégico, Co – evolución. El título “co – evolución” es un término biológico que se asigna a la adaptación evolutiva recíproca que se genera entre dos o más especies de seres vivos, analógicamente como la referencia al crecimiento mutuo que surge cuando el estudiante, el docente y el cliente – usuario colaboran para crear proyectos de diseño.

Co-evolución registra los diferentes procesos y métodos que los estudiantes de la carrera de Diseño Estratégico utilizan. En ellos se investigan las necesidades del cliente – usuario, se promueve la experimentación continua y la elaboración de prototipos. Nuestros estudiantes aprenden la importancia de seguir métodos específicos que den soluciones efectivas a los problemas planteados.

Este número incluye una diversidad de proyectos que abordaron situaciones de carácter social y comercial, tomando en cuenta las necesidades de clientes – usuarios reales para que los estudiantes lleven la teoría a la práctica. Cada ejercicio por más básico que parezca ha sido planteado para solventar una problemática determinada y formar en el estudiante las competencias necesarias para convertirse en un diseñador integral que genere una visión crítica, desarrolle la creatividad y aprenda a colaborar con otras disciplinas.

Co – evolución presenta nuevamente los resultados de la aplicación del proceso de Diseño Estratégico en el aula ante la comunidad de diseñadores salvadoreños y extranjeros y al público en general que aprecia el potencial del diseño como una disciplina capaz de impulsar el desarrollo en una sociedad. Pretendemos que este proyecto, edición tras edición, ayude a difundir la práctica del Diseño Estratégico, contribuya al aprendizaje continuo de docentes y estudiantes, y comparta con los diversos públicos las experiencias ganadas en el registro de estos proyectos.

Esperamos que Co – evolución ayude a la documentación del diseño salvadoreño y sea una referencia para futuras generaciones de diseñadores.

Equipo Co – evolución.

**Equipo Co - evolución\***



\*Este libro fue conceptualizado, editado y diseñado por miembros del equipo del Departamento de Investigación y de la carrera de Diseño Estratégico de la Escuela de Comunicación Mónica Herrera.



MADRID

IMAGENES ESCISIVAS  
MADRID  
N.A.T.A.  
KITSC#  
L.TIHO#  
W.ATUO#  
MISTICI#  
CULTURA  
SULTA &  
Y SENSIBIL  
HOMBRES





“A través de estos  
procesos se descubren  
muchas formas de  
experimental”.



Carolina Ávila - Estudiante

# Composiciones de 1 letra en 6 formatos

En este proyecto se desarrollaron soluciones tipográficas, con el fin de visualizar la tipografía como un recurso poderoso de comunicación y diseño

MATERIA: Diseño y Comunicación Visual I

AÑO: Primer ciclo de 2do. Año

DOCENTE: Marisela Ávalos

INSTRUCTOR: Verónica Jarquín

# Descripción

El proyecto consistió en el diseño de 6 composiciones basadas en una letra asignada, luego su aplicación a un booklet ( libro de pequeño formato de 4 x 4 pulgadas), y finalmente la elaboración de un prototipo de producto.

Se utilizaron únicamente las siguientes fuentes tipográficas: Helvética o Garamond.

## OBJETIVOS DEL PROYECTO

- Desarrollar soluciones tipográficas abstractas para un determinado formato, con la finalidad de visualizar la tipografía como elemento independiente al diseño.
- Destacar las características formales del carácter asignado en cada una de las composiciones.
- Desarrollar 6 composiciones en formato cuadrado, aplicando conceptos básicos de diseño reticular, ritmo, peso, movimiento, balance, etc; utilizando una sola fuente tipográfica.
- Aplicar las composiciones realizadas a un booklet de 20 páginas y a un producto diseñado.

“Con este proyecto se les abre el mundo de la tipografía a los estudiantes. Aprenden a ver la tipografía como un recurso de comunicación y diseño”.

**Marisela Avalos - Docente**

Proceso de bocetería por Carolina Ávila



## PROCESO

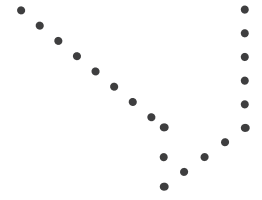




“El proyecto nos mostró nuevas perspectivas sobre las tipografías”.

**Gabriela Quiteño**





## Samuel Portillo

Letra: j

Tipografía: Garamond

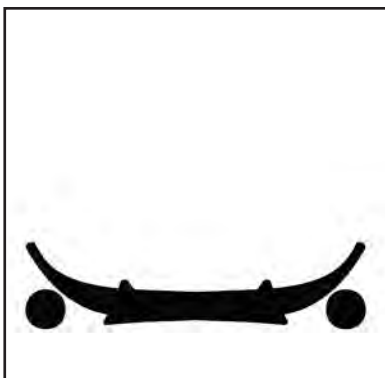


Bocetos: investigación exploratoria

## Formatos



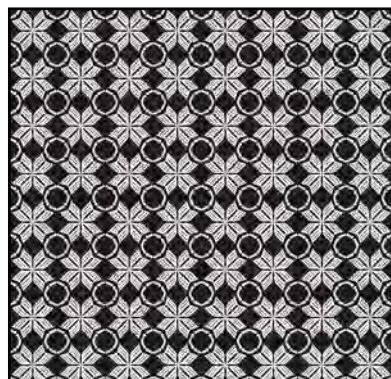
Formato 1: Una letra



Formato 2: Dos letras



Formato 3: Tres letras



Formato 4: Módulo y supermódulo



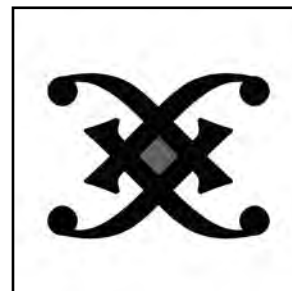
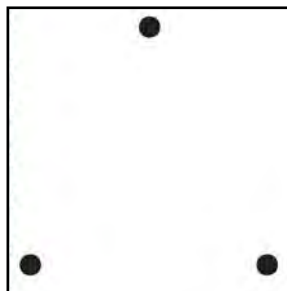
Formato 5: Composición libre



Formato 6: Composición con dos colores

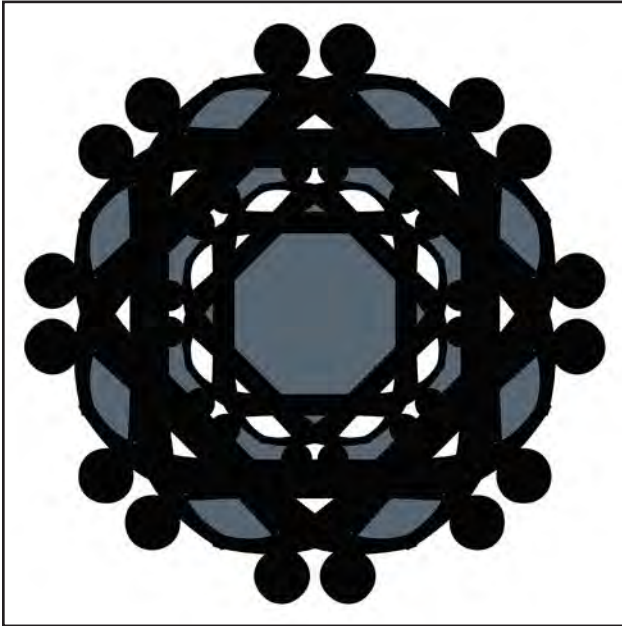
**Booklet**

Interior del booklet.  
Dimensiones: 4 x 4 pulgadas





Booklet

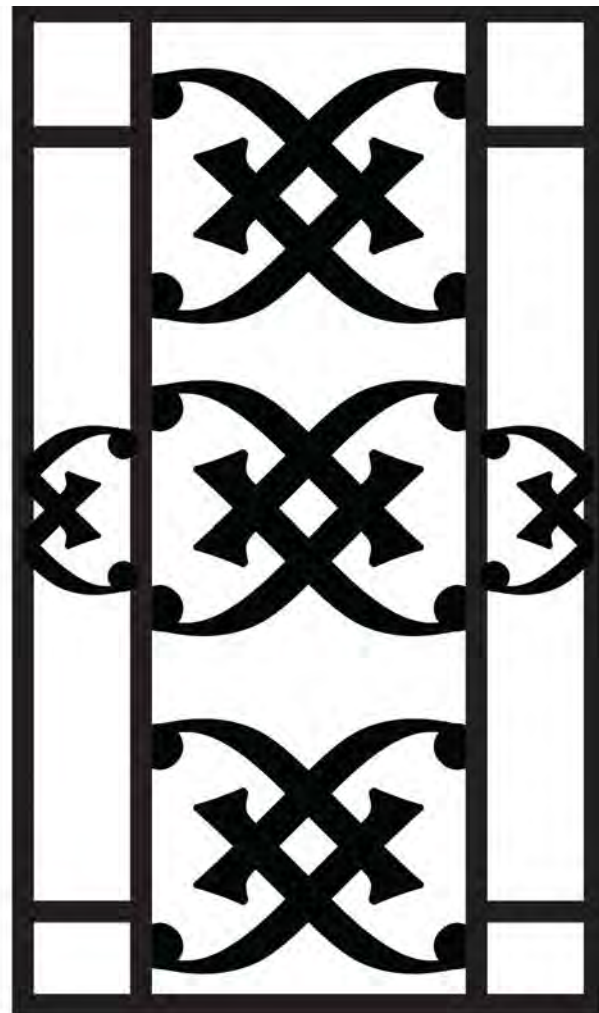
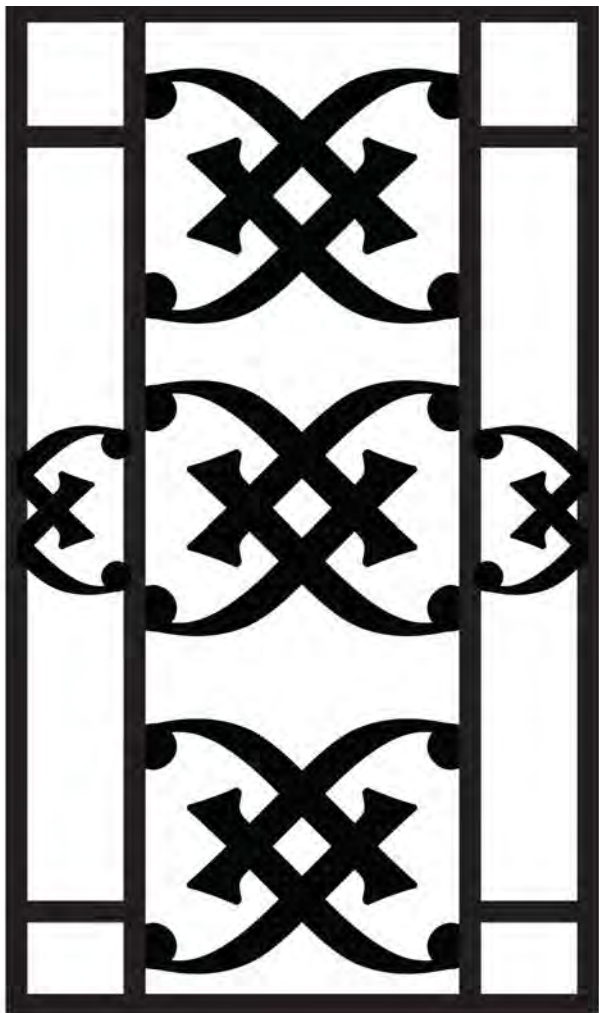


“Me gustó ver el proceso en que la gente tenía una letra en muchos formatos, que se ve todos los días, y que luego las transformaron en cosas distintas”.

**Samuel Portillo**

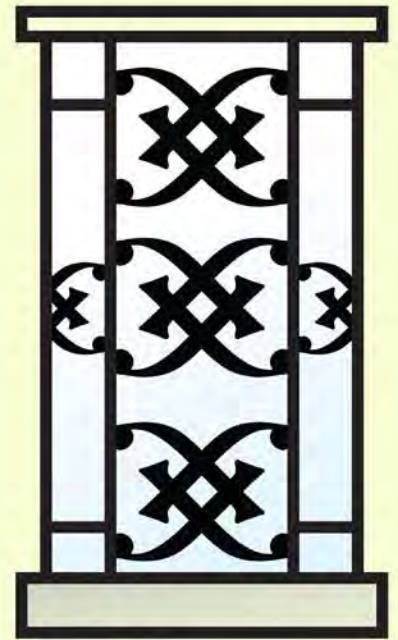
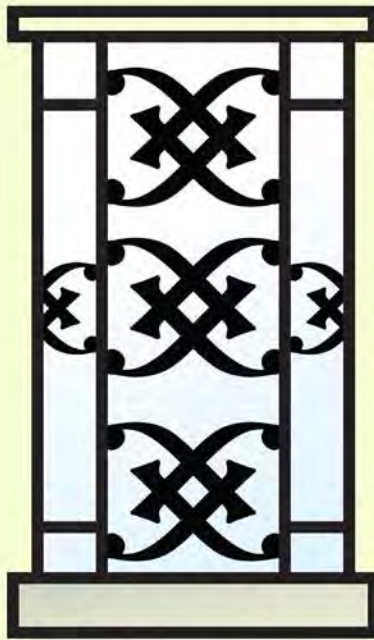
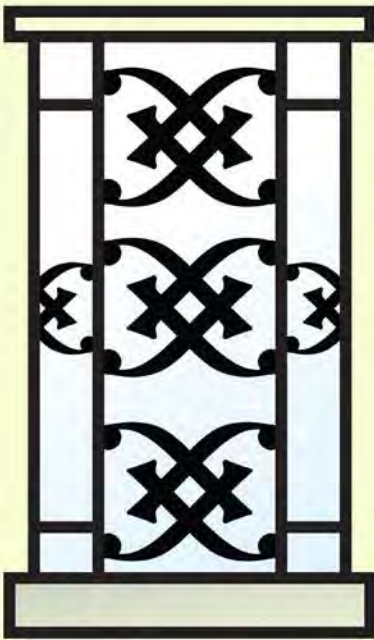


Aplicación a producto



Balcones

Aplicación a producto



## Carolina Ávila

.....

Letra: ñ

Tipografía: Helvética



Bocetos: investigación exploratoria

Formatos



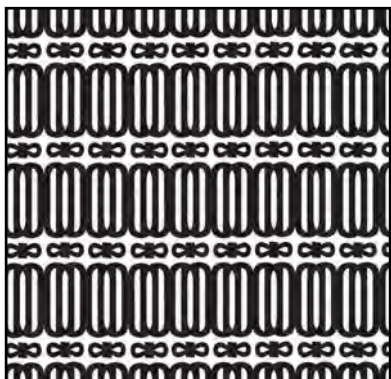
Formato 1: Una letra



Formato 2: Dos letras



Formato 3: Tres letras



Formato 4: Módulo y supermódulo



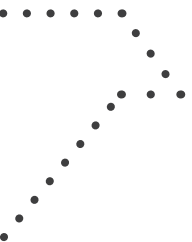
Formato 5: Composición libre



Formato 6: Composición con dos colores

Booklet

Interior del booklet.  
Dimensiones: 4 x 4 pulgadas

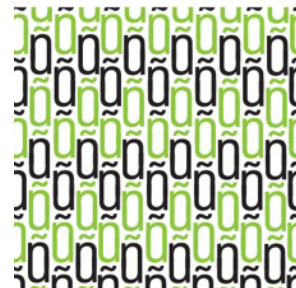


**Booklet**



“Marisela tiene un amor por la tipografía el cual nos transmitió en todo el proyecto”.

**Carolina Ávila**



co-evolución

Aplicación a producto





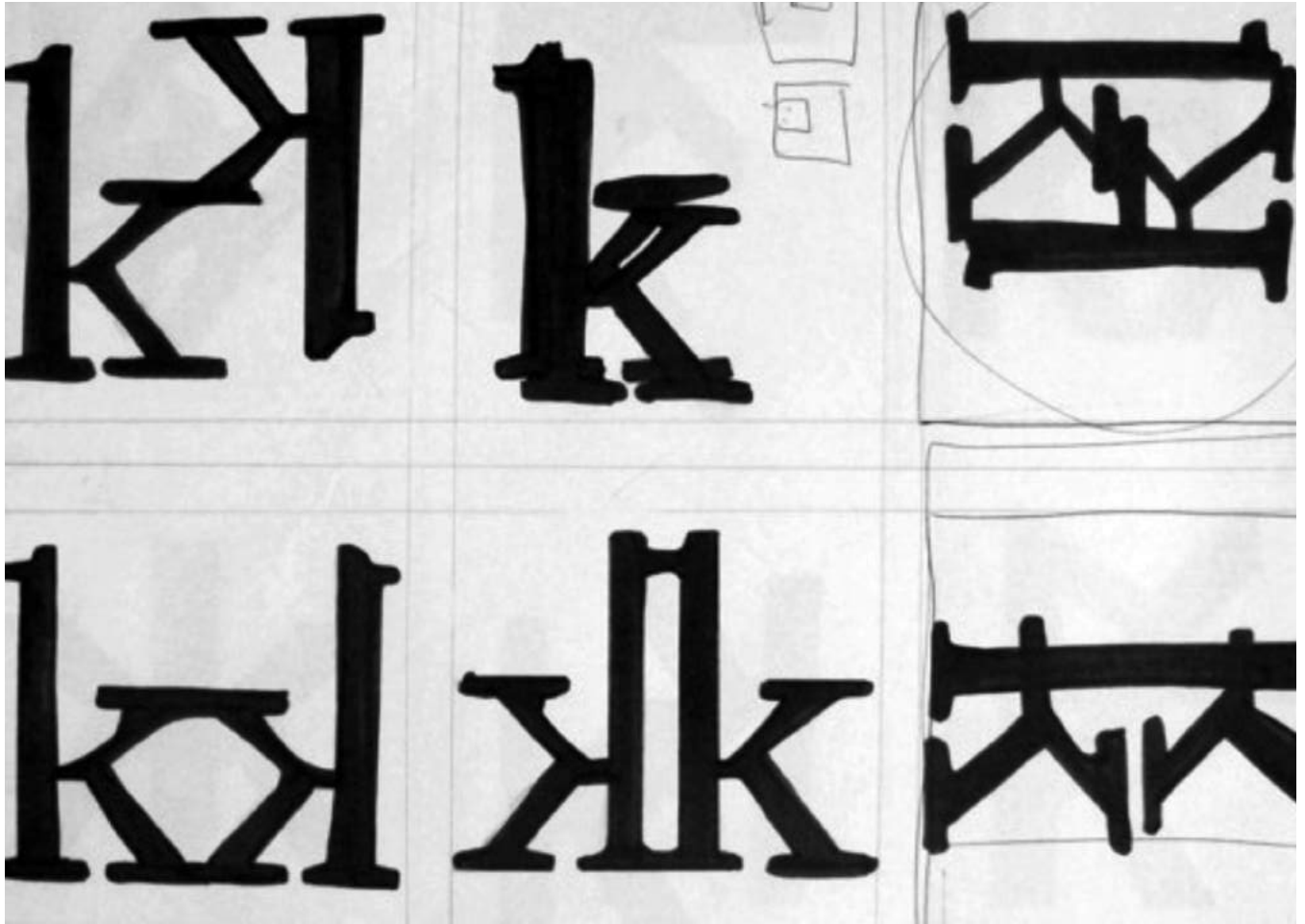


Vajilla

## Gabriela Quiteño

Letra: k

Tipografía: Garamond



Bocetos: investigación exploratoria

Formatos



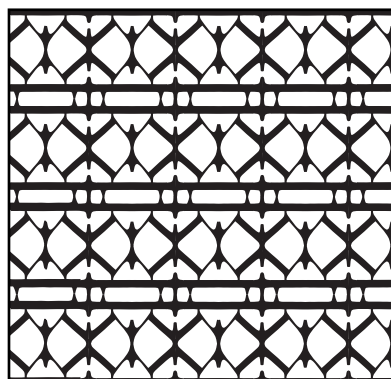
Formato 1: Una letra



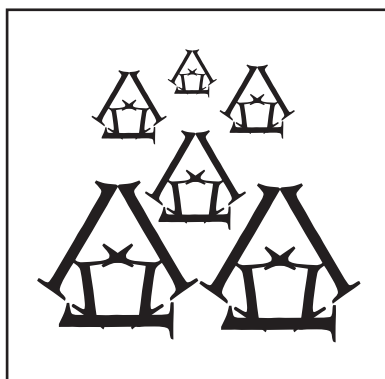
Formato 2: Dos letras



Formato 3: Tres letras



Formato 4: Módulo y supermódulo



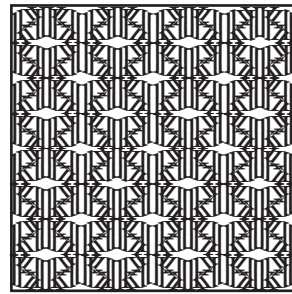
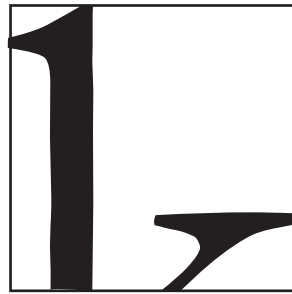
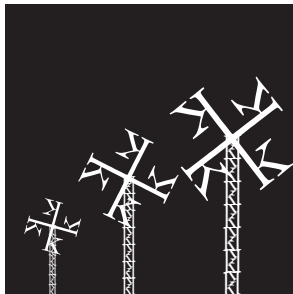
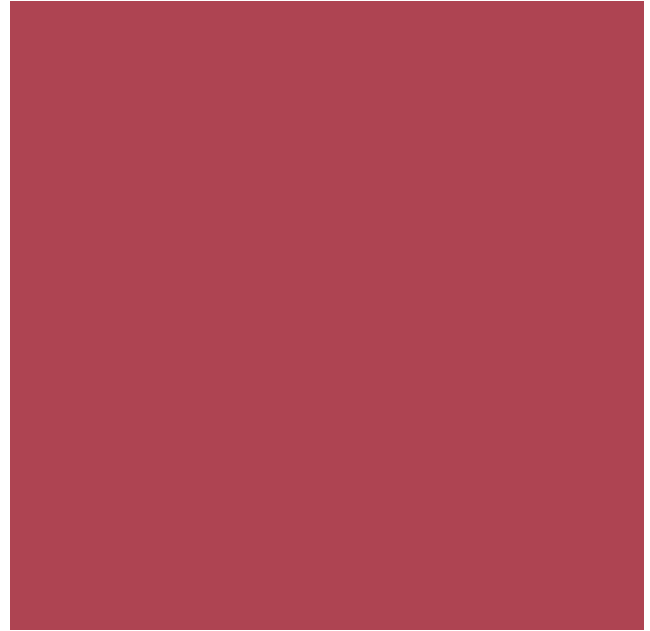
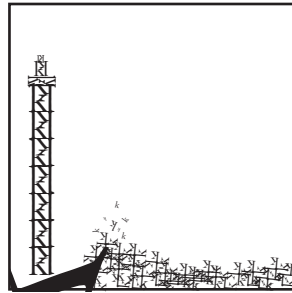
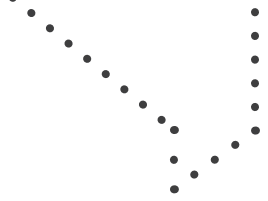
Formato 5: Composición libre

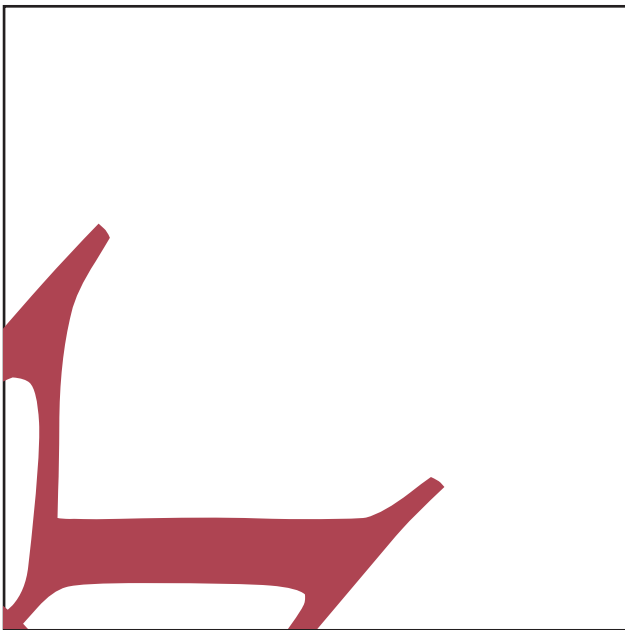


Formato 6: Composición con dos colores

**Booklet**

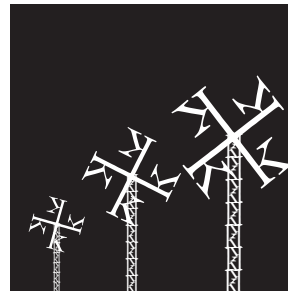
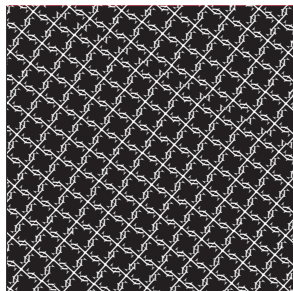
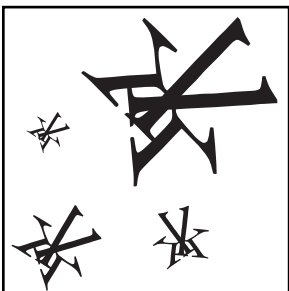
Interior del booklet.  
Dimensiones: 4 x 4 pulgadas





“Con un elemento tan pequeño como un caracter se pueden hacer una infinidad de cosas”.

**Gabriela Quiteño**



Aplicación a producto





# 3<sup>o</sup> Año

I ciclo



“Es importante  
cultivar una  
metodología de diseño”.



Javier Escobar - Estudiante

# Vestido de papel: Proyecto Galápagos

Con este proyecto los estudiantes de tercer año fueron conscientes de todas las posibilidades creativas del diseño

MATERIA: Fundamentos de Diseño 1

AÑO: Primer ciclo de 3do. Año

DOCENTE: Billie de Panameño

INSTRUCTOR: María José Álvarez

## Descripción

Este es un ejercicio ficticio, en el cual se propone diseñar tres piezas de vestuario inspirado por una o varias especies de flora y/o fauna de las Islas Galápagos. La finalidad del proyecto sería subastar dichas piezas en internet, para recaudar fondos para la conservación de esta rica ecorregión.

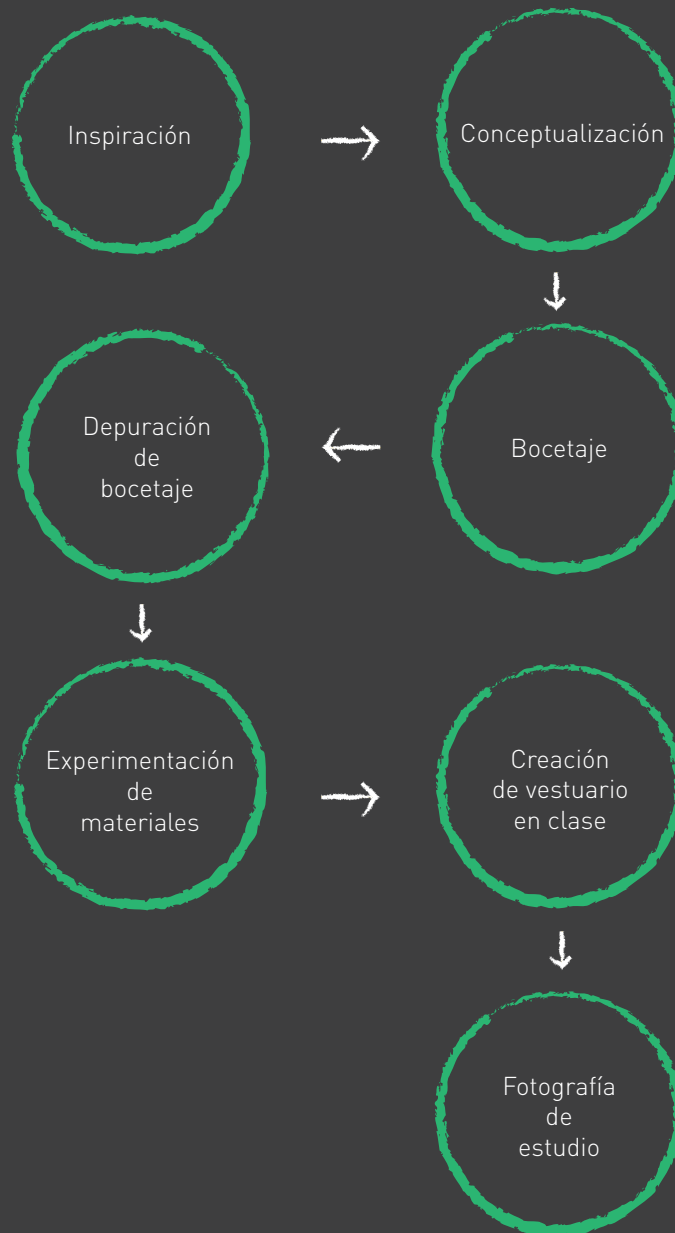
El Parque Nacional y la Reserva Marina de las Islas de los Galápagos, fueron declarados por la UNESCO como Patrimonio Natural de la Humanidad en 1978. Por diversas razones, la flora y la fauna de estas islas ecuatorianas, son prácticamente únicas en el mundo. Es por ello y por el poco conocimiento que aún en nuestros días poseemos de ellas, que se escogieron como objeto de estudio.

### **OBJETIVO DEL PROYECTO:**

- Que el estudiante sea consciente de las posibilidades del diseño creativo para desarrollar proyectos estratégicos de diferente índole que potencien el bienestar del ser humano.
- Poner en práctica el método de diseño "Investigación de Literatura", construyendo las etapas del esquema propuesto por Christopher Jones, realizando así, un proceso creativo, ordenado y bien encausado.
- Incursionar en el área del diseño de modas, conocer las necesidades reales para la elaboración de un diseño a escala real y mejorar la técnica de construcción de prototipos.

“Se formó en los estudiante actitudes de investigación. Este es uno de los pasos más importante en su formación como profesionales”.

## PROCESO





Creación de vestuario en clase



# Javier Escobar



Conceptualización



Bocetaje

**Resultado final**



Vestuario de papel



**Resultado final**



Vestuario de papel

# Alicia Dordelly

.....



Conceptualización

Bocetaje



**Resultado final**



Vestuario de papel

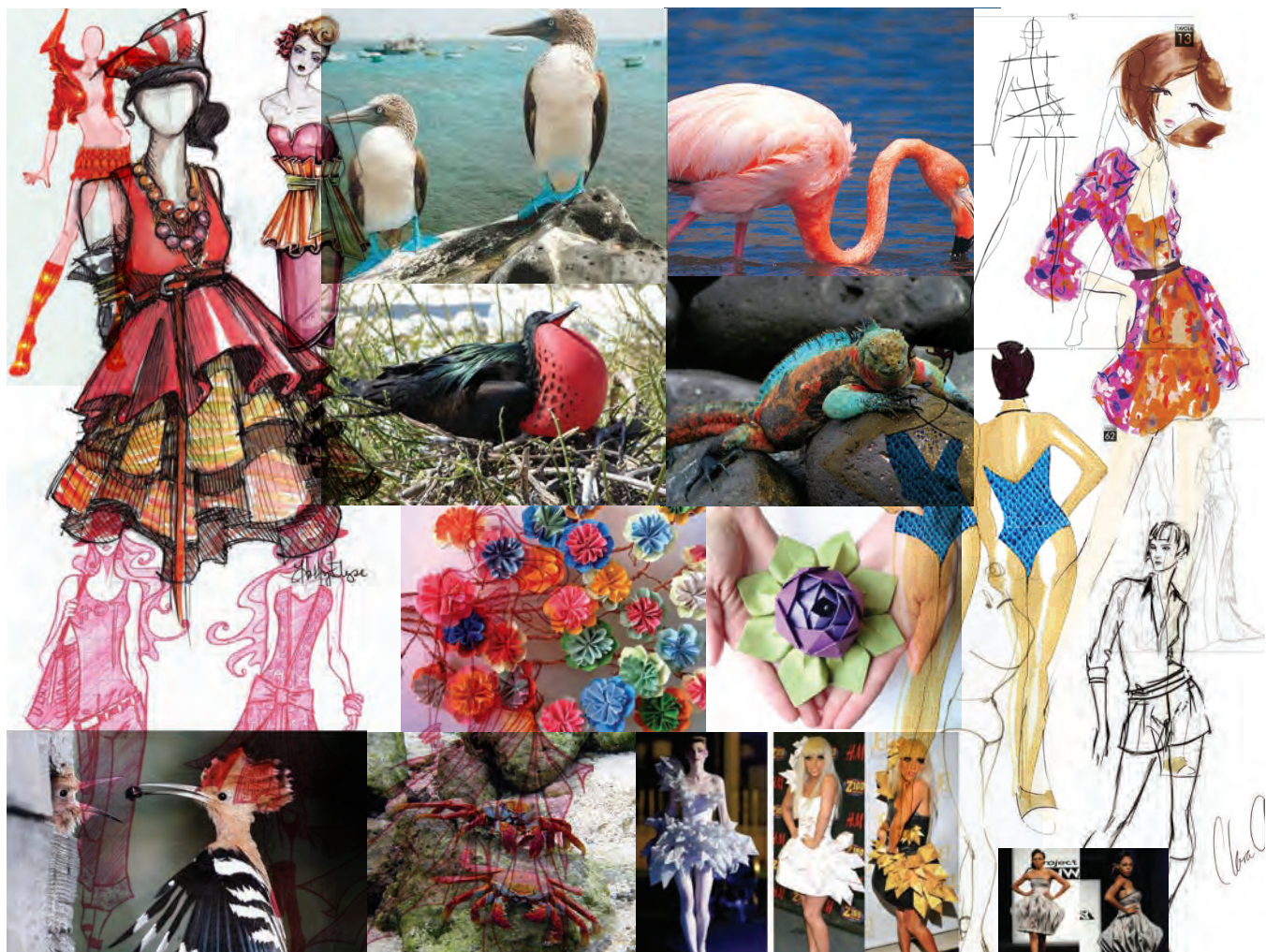
**Resultado final**



Vestuario de papel

# María José Beza

.....



Conceptualización



**Resultado final**



Vestuario de papel



**Resultado final**



Vestuario de papel

# 4<sup>o</sup> Año

II ciclo

“Diseñar es  
mejorar la vida  
de las personas”.

.....  
María Auxiliadora Salinas - Estudiante

# Investigación Cantón El Palomar

Los estudiantes de quinto año utilizaron diversas herramientas de investigación para determinar y analizar las necesidades más importantes de un grupo específico y su contexto

MATERIA: Diseño Antropológico

AÑO: Segundo Ciclo de 4to. Año

DOCENTE: Ana Urquilla

INSTRUCTOR: Marcela Chávez

# Descripción

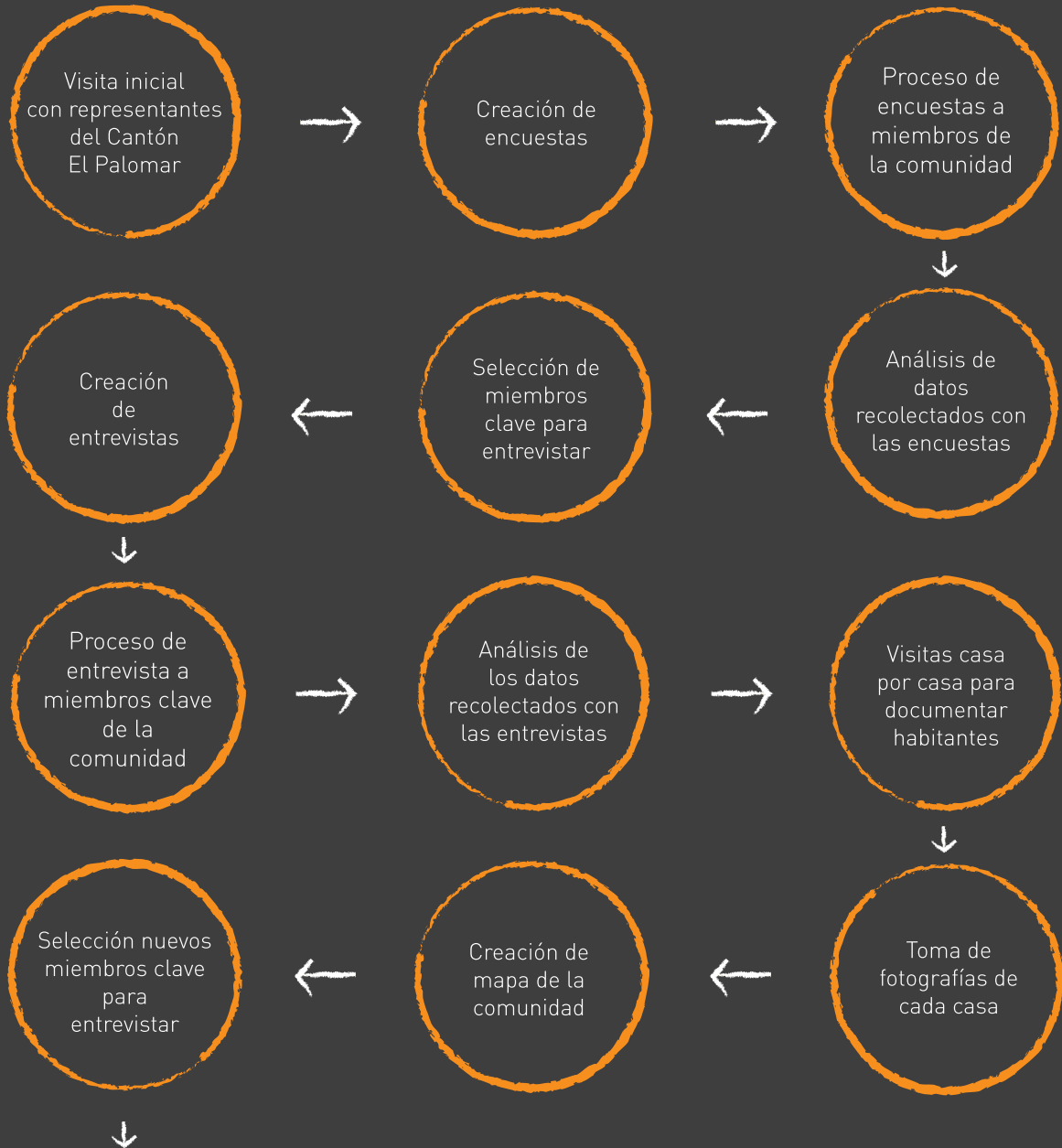
La asignatura de Diseño Antropológico se enfocó en los siguientes aspectos: a) presentar al diseño como una herramienta de cambio social y b) dar a los estudiantes de diseño estratégico las herramientas de investigación necesarias para determinar las necesidades latentes en un contexto específico.

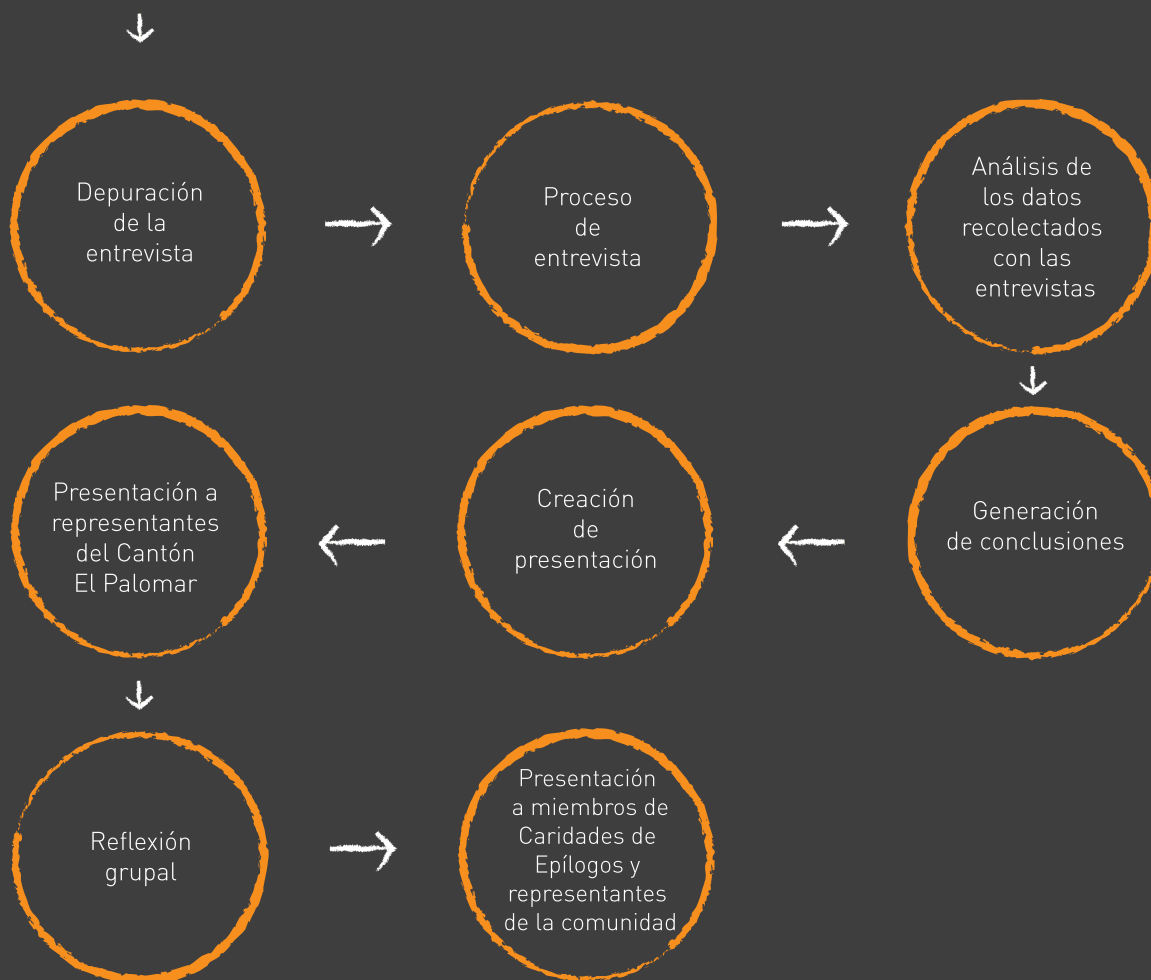
El grupo colaboró con la organización Caridades de Epílogos que opera en las comunidades aledañas a San José Villanueva y desarrolló una investigación en el Cantón El Palomar. Los estudiantes trabajaron directamente con los miembros de la comunidad para determinar su perfil y detectar necesidades principales del grupo.

## **OBJETIVO DEL PROYECTO:**

- Ver al diseño como instrumento de cambio social.
- Comprender la relevancia de la investigación en el proceso de diseño.
- Aprender a recolectar y analizar datos de distinta naturaleza para utilizarlos como insumos en un proceso de toma de decisión.
- Identificar las distintas fases que puede incluir una investigación de carácter mixto (cualitativa y cuantitativa).
- Obtener criterios para poder decidir cuándo utilizar un diseño cualitativo y un diseño cuantitativo.
- Aprender a redactar un protocolo de investigación que plantee el problema a trabajar, que justifique por qué la necesidad de abordarlo, que diseñe un proceso de investigación que de respuesta a ese problema y especifique los resultados obtenidos y recomendaciones de posibles soluciones a la/s problemática/s.

## PROCESO





“Generar mejores experiencias de vida a través del diseño, es el desafío”.

**José Manuel Gallardo**

## Módulos de la asignatura

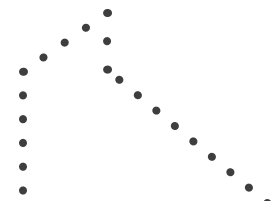


La clase estuvo dividida en tres módulos, cada uno impartido por un distinto docente.

El primer módulo se enfocó en comprender al diseño como una herramienta de cambio social. Este duró seis semanas y fue impartido por Ana Urquilla. Este módulo cuestionó la comprensión del diseño como sólo un vehículo de comercialización o una herramienta de creación de objetos de lujo. Se presentó la metodología del design thinking y se discutió su aplicación en proyectos de diseño que se han implementado en campos como la educación, la salud, etc. Todo este módulo estuvo dirigido a hacer cuestionar a los estudiantes sus preconcepciones del diseño y cómo el diseño puede transformar positivamente su entorno y sociedad.

El segundo módulo se centró en el uso de la Investigación Cuantitativa en el proceso de diseño. Este duró seis semanas y fue impartido por Hansel Orellana con el apoyo de Ana Urquilla. Este módulo presentó los fundamentos de la Investigación Cuantitativa y se centró principalmente en la creación de un censo para conocer las características generales del público objetivo. Los estudiantes desarrollaron su propia herramienta de censo y la implementaron en una o en varias de las comunidades de San José Villanueva. Los resultados y conclusiones de este censo se le donaron a Caridades de Epílogos para que los puedan utilizar en futuros proyectos.

El tercer módulo se centró en la implementación de la Investigación Cualitativa en el proceso de diseño. Este duró seis semanas y fue impartido por Ivón Rivera con el apoyo de Ana Urquilla. Este módulo profundizó los conocimientos de investigación cualitativa que ya tienen los estudiantes. Este módulo les enseñó a los estudiantes cómo diseñar e implementar una investigación etnográfica. Este diseño se utilizó en la misma/s comunidad/es en que se practicó el censo y su fin fue detectar las necesidades principales del público objetivo. Como parte de la investigación, los estudiantes colaboraron con la comunidad para determinar posibles soluciones a las problemáticas principales. Los resultados de la investigación se le presentaron a un representante de Caridades de Epílogos y a los representantes de la comunidad.





Visita inicial con representantes del Cantón El Palomar



Visita casa por casa



Entrevistas



## Proceso de investigación

### ¿CÓMO HICIMOS LA INVESTIGACIÓN?



1 Visitamos y vemos la comunidad. Conocimos los líderes y el director de la escuela.

1

2 Creamos encuestas.



3 Encuestamos a los miembros de la comunidad.

3

4

4 Ordenamos las respuestas obtenidas y estudiamos los datos para comprenderlos.



5

5 Elegimos algunas personas de la comunidad para entrevistarlas.

6

6 Creamos preguntas para las entrevistas.



7 Entrevistamos a algunos miembros de la comunidad.

7



8 Recorrimos la comunidad para conocer la ubicación de las casas y conocer los habitantes, para construir un mapa.

8

## Proceso de investigación

## ¿CÓMO HICIMOS LA INVESTIGACIÓN?

Con la ayuda de los líderes escogimos nuevas personas de la comunidad para entrevistar.

9

Mejoramos la entrevista.

10

11 Nos dividimos en dos grupos: uno realizó más entrevistas y otro continuó contruyendo el mapa.

12 Ordenamos las respuestas obtenidas y estudiamos los datos para comprenderlos.



13 Construimos una presentación con los datos de las encuestas y las entrevistas y terminamos el mapa.

13

Presentamos a la comunidad

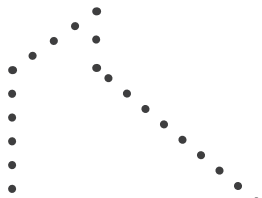


14

Cantón El Palomar

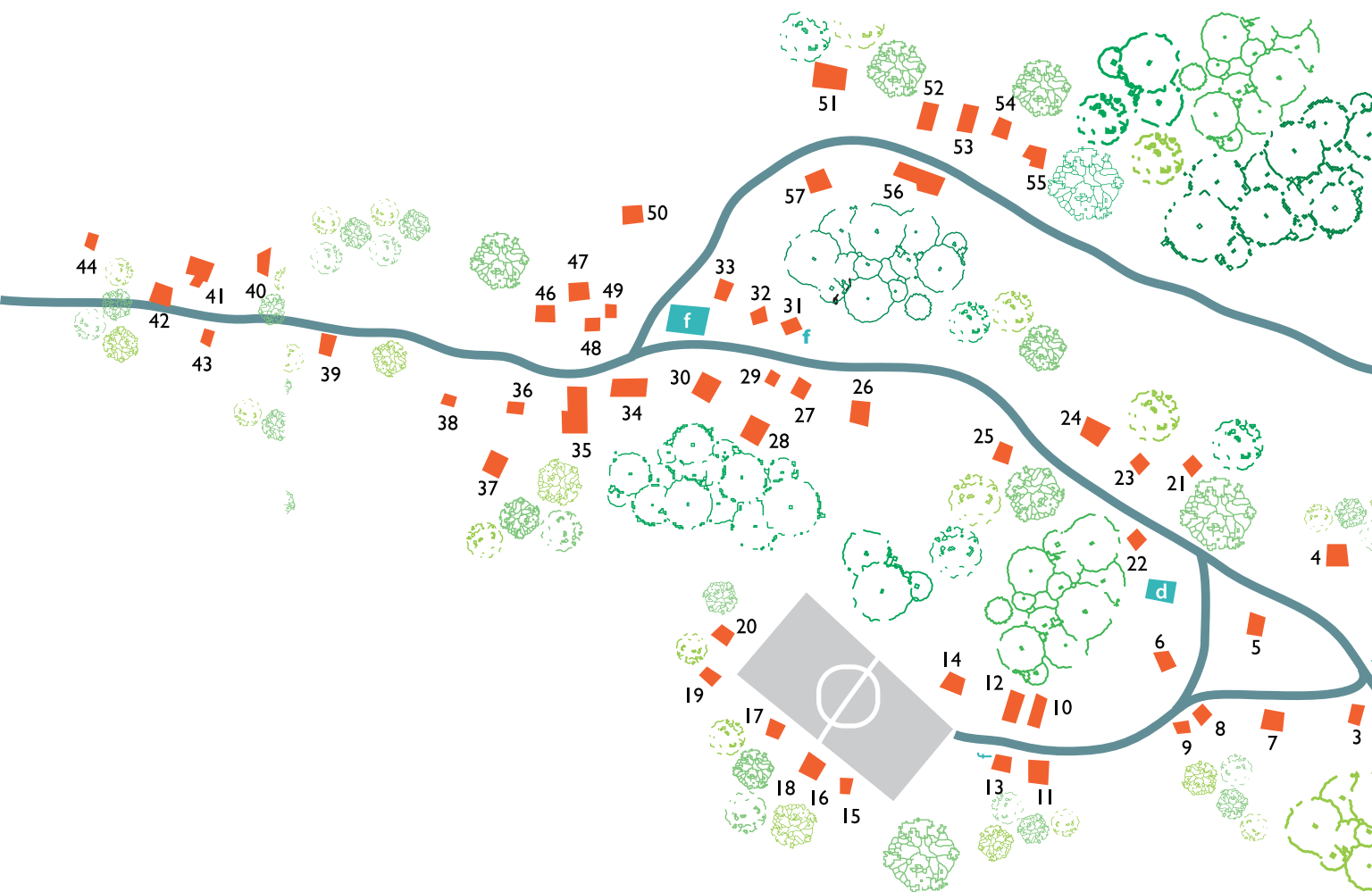


Habitantes del Cantón El Palomar




## Resultado final

La investigación concluyó con la elaboración de un mapa de ubicación de asentamiento de la comunidad Cantón El Palomar





## Viviendas de los habitantes del Cantón El Palomar

- 
1. Miguel Zelaya
  2. José Zelaya
  3. Francisca Perez
  4. Evelio Cruz
  5. Armando Ramírez
  6. Milton Alexander Cruz Vásquez
  7. Norma Liseth Martínez Cruz
  8. José German Martínez Guzmán
  9. Gloria Martínez Guzmán
  10. Doña Jesús
  11. Paco Escobar
  12. Adela Pérez
  13. Sulma Martínez Huevo
  14. Antonio Domínguez
  15. Walter Mejía
  16. Rosalío Flores Alfaro
  17. Herminia Mejía Huevo
  18. José Neftalí
  19. Verónica Pérez Guzmán
  20. Ingrid Maribel Cerna
  21. Francisca Cruz
  22. Daisy Corina Cruz
  23. Delmy Noemí Cantarero
  24. José Martínez Guzmán
  25. German Vásquez
  26. Ángela Ramírez
  27. Ricardo Alas Guzmán
  28. Mauricio Alas Mendoza
  29. José Eduardo Alas Guzmán
  30. Yesenia Domínguez Guzmán
  31. José Flores
  32. Tomás Chavarría
  33. María Chavarría
  34. Juan Martínez
  35. Jacinto Ramos
  36. Roberto Domínguez
  37. Ana Miriam Guerra
  38. Marco Chavarría
  39. Juan Domínguez
  40. Virginia Cuellar Valencia
  41. José Alfredo Pérez Guzmán
  42. Luis Hernández Castillo
  43. Balmore Baires Guerra
  44. Jorge Calderón
  45. María Pascual
  46. Reina Huevo
  47. Santos Martínez
  48. Patricia Huevo Martínez
  49. Mario Cruz Valencia
  50. Ricardo Galindo
  51. Salvador Ramírez
  52. Saúl Cerna
  53. Armando Echeverría
  54. Concepción Cerna
  55. Cindy Granados Cerna
  56. Pedro Cruz
  57. Rocío Cruz Henríquez

## Símbología

- a. Escuela
- b. Iglesia
- c. Casa Comunal
- d. Iglesia
- e. Casa de la Salud
- f. Tienda

# Diseño de mueble multifuncional para niños



Aprender a tomar decisiones basadas en el estudio sistemático de un usuario es vital para materializar ideas que concluyan en productos funcionales

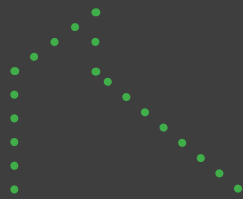


MATERIA: Taller de Producto Industrial

AÑO: Segundo Ciclo de 4to. Año

DOCENTE: Ana María de Hernández

INSTRUCTOR: Ana Villanueva



## Descripción

Este proyecto nace en la materia Taller de Producto Industrial y al querer aplicar el “Aprender haciendo”, para además materializar la solución a un problema, para que los alumnos logaran entender que el diseñar no es solo que se vean bonito sino lograr un producto funcional.

La idea es que los alumnos aprendan a producir en serie, pero antes debe aprender a tomar decisiones.

### **OBJETIVO DEL PROYECTO:**

- Diseñar un mobiliario multifuncional que cumpla con las necesidades y exigencias de los niños entre las edades de 5 a 10 años.

“Este proyecto requería que los alumnos lograrán tomar distintos roles; por ejemplo un grupo decide elaborar una silla musical, que tenía adaptado un xilófono y enseñaba a tocar con un pequeño libro que incluía la silla para tuvieron que ser músicos, investigadores y diseñadores al mismo tiempo”.

**Ana María de Hernández - Docente**

# PROCESO



“Diseñar para un usuario en específico es muy complicado”.

**Rachel Katstaller**

Investigación: moodboard por Vanesa Berdugo



Las imágenes utilizadas han sido encontradas en Internet y se utilizan únicamente para fines educativos

## Rachel Kastaller

---

### LALA

La tradición oral salvadoreña es parte esencial del folklore y tradición cultural del país. ¿Quién no ha escuchado las historias del Cipitío, la Siguanaba, el Cadejo o la de la Carreta Chillona? Casi todas estas historias las escuchamos desde pequeños, desde que tenemos memoria forman parte de nuestras creencias.

Una de las historias más marcantes es quizás la del cadejo blanco y la del cadejo negro. La manera en la que se ata la historia con el público objetivo es sencilla, simplemente se trata de enseñarle a los niños a no temer a lo oscuro y negro, ya que lo blanco y la luz siempre prevalecerán sobre ello.

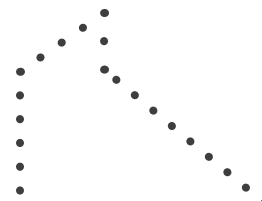
¿Qué más fácil que quitarle el miedo a los niños con ayuda de un mueble simpático y atractivo?

### MATERIALES Y TECNOLOGÍA

Madera: Cedro, Cenícero y Plywood

Construcción: Cortes rectos, ensamblado y atornillado

Color: Esmalte blanco, negro (pizarra) y madera natural





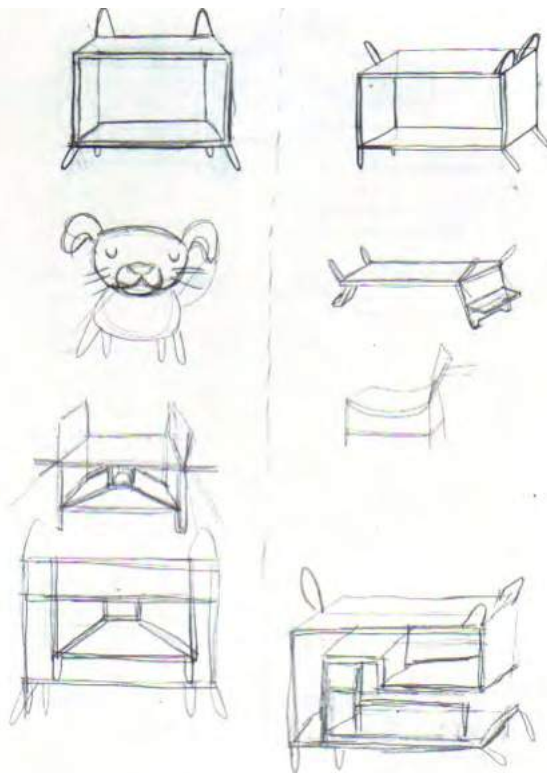
Las imágenes utilizadas han sido encontradas en Internet y se utilizan únicamente para fines educativos

Proceso: bocetos

CREATIVIDAD

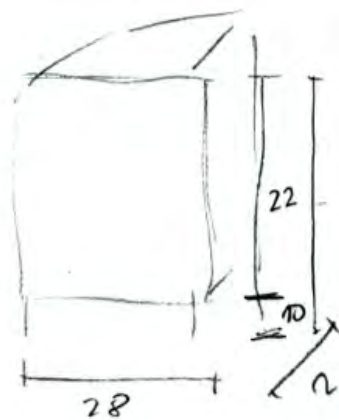
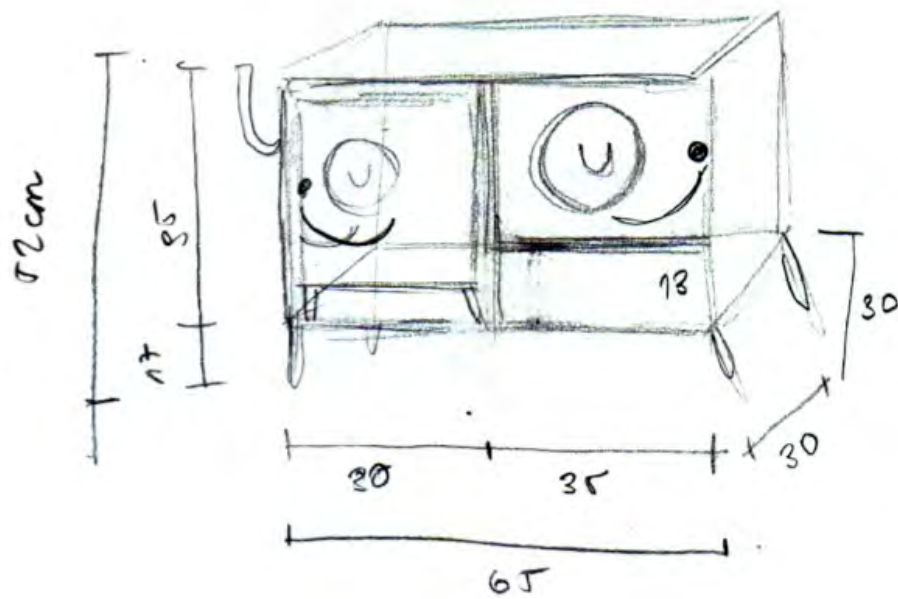
2

el Cadejo blanco  
se comió al Cadejo  
negro para que ya  
no le tengan miedo





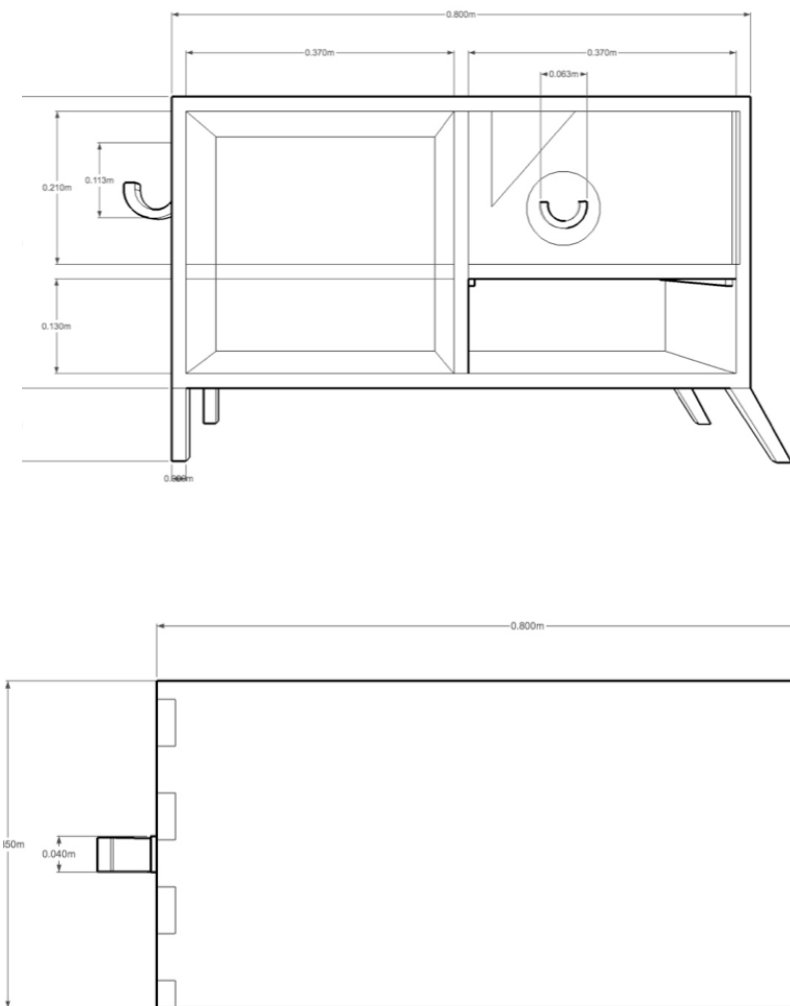
Proceso: bocetos



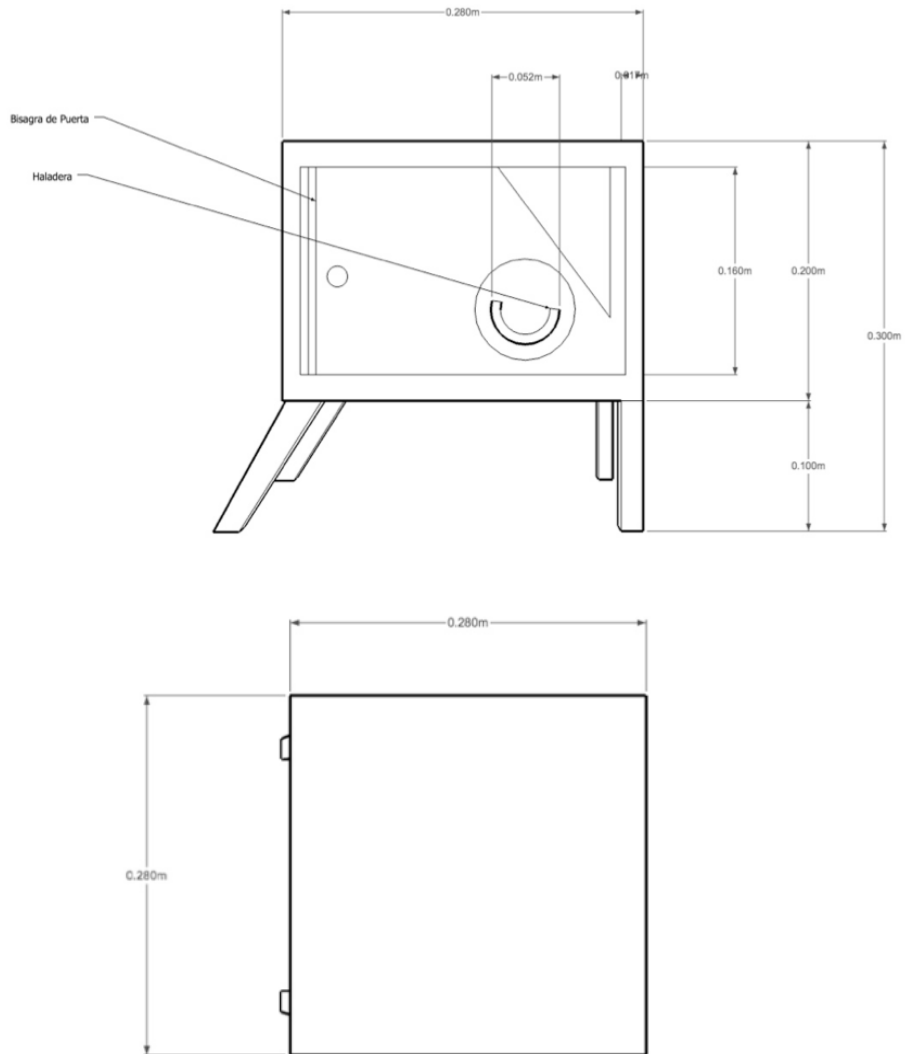
1:10



Dibujo técnico de mesa: vista frontal y vista superior



## Dibujo técnico de banco: vista frontal y vista superior



Prototipo



Imagen gráfica



**Resultado final**



**Resultado final**



**Resultado final**







## Sofía Aguilar - Andrea Cruz

### TOTITOS

Desde muy pequeños “los salvadoreños” nos van marcando en cada aspecto de nuestra vida, nuestros padres nos inculcan valores y palabras de nuestro país y al ver esto también reflejado en nuestros padres como niños buscamos imitar lo que ellos son. Una de las características que hacen más peculiar a un salvadoreño es que nos “rebuscamos” para poder hacer las cosas, queremos hacerlo por nosotros mismos antes de llamar al cerrajero, carpintero, plomero, técnico, etc. ya que creemos que podemos hacer de todo aunque a veces “nos damos en la trompa” y nos damos cuenta que no es así, pero aun así sin discusión lo seguimos creyendo.

Es también muy característico de un niño dejar volar su imaginación y creer que pueden hacer todo, la diferencia es que esta característica de que “lo podemos hacer todo” a los salvadoreños nos dura toda la vida.

### TOTITOS MARCA

Todo niño tiene su forma particular de hablar ya sea porque está en etapa de crecimiento y descubrimiento por lo que no puede aun pronunciar bien todo lo que quiere decir o simplemente porque su imaginación es tan grande que cada cosa tiene un nombre diferente o inventado. Por esta misma imaginación que tienen, ellos pueden hacer todito, o “totito” como dirían decir ellos.

### MATERIALES Y TECNOLOGÍA

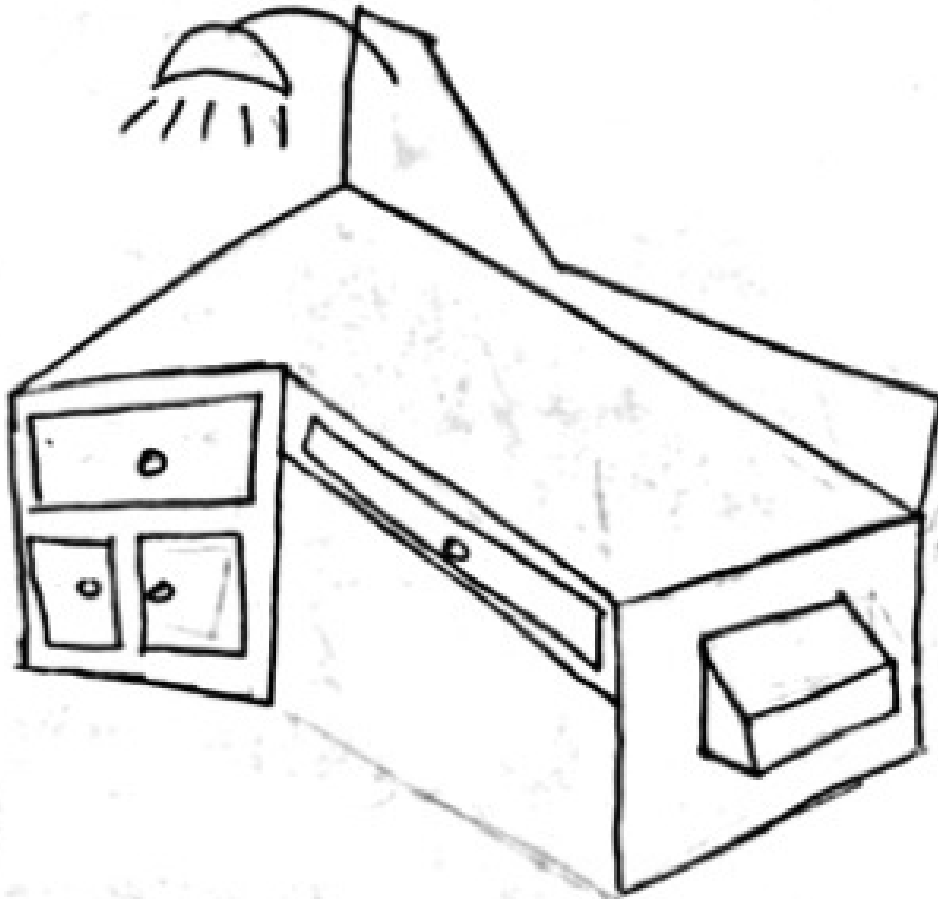
Pliego de durapanel (aglomerado), bisagras de piano, pasador niquelado, pinturas acrílicas y tornillos





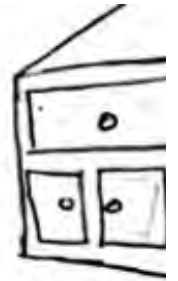
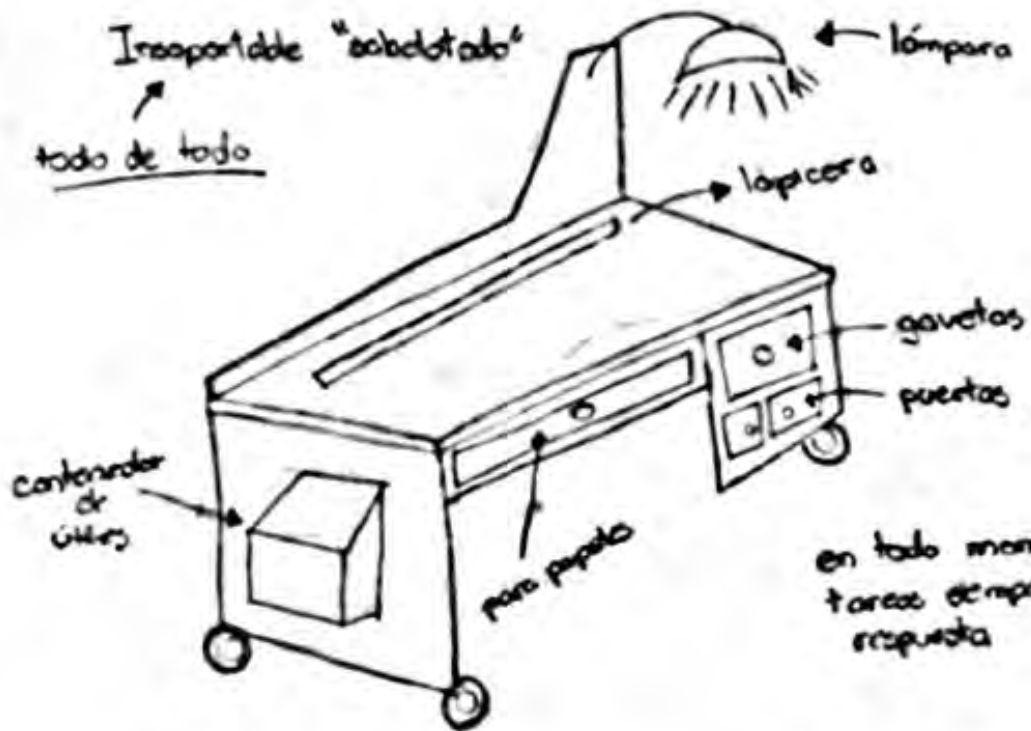
Las imágenes utilizadas han sido encontradas en Internet y se utilizan únicamente para fines educativos

Proceso: bocetos



Proceso: bocetos

# El insoponible "sabelotodo"



en todo momento para las tareas siempre tiene la respuesta



Prototipo



Imagen gráfica



**Resultado final**





**Resultado final**



**Resultado final**







5<sup>o</sup> Año

I ciclo

“En este año utilizás tu propio método que has construido a lo largo de la carrera”.



Ivette Barriere - Estudiante

# Proyecto Independiente



En esta asignatura se crea un espacio para que los estudiantes diseñen un proyecto de principio a fin, basado en sus intereses personales

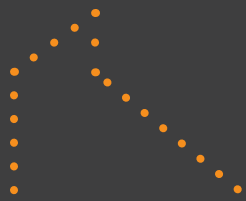


MATERIA: Diseño y Ser Humano

AÑO: Primer ciclo de 5to. Año

DOCENTE: Ana Urquilla

INSTRUCTOR: N/A



## Descripción

El desarrollo del Proyecto Independiente está enfocado a ayudar a los estudiantes a determinar su dirección personal en la disciplina del diseño. Los estudiantes, de forma individual, diseñan un proyecto independiente de principio a fin, basado en parámetros flexibles que establezca la docente al inicio de la clase. Los proyectos se basan en los intereses personales y profesionales de los estudiantes; incorporan su historia y trasfondo cultural; y deben nutrirse de los conocimientos adquiridos hasta este momento de la carrera y las tendencias mundiales del diseño.

### **OBJETIVO DEL PROYECTO:**

- Desarrollar un proyecto de diseño independiente que responda y satisfaga los intereses personales y profesionales del estudiante.

“Para muchos de los estudiantes, que han pasado por esta materia, este se vuelve el proyecto que llegan a presentar a sus futuros empleadores o a sus futuros clientes”.

**Ana Urquilla - Docente**

## Rachel Kastaller

---

### Desarrollo de mapas turísticos ilustrados, de actividades y curiosidades, de Playa El Tunco, El Salvador

#### DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO:

Crear un mapa ilustrado y con tipografía (ilustrada a mano) de la zona turística del Tunco en El Salvador. Este mapa será vendido a turistas (internacionales y nacionales) y tendrá información sobre actividades, curiosidades y lugares que visitar en el área. Para obtener la información, se apoyará de locales del Tunco, quienes darán información.

El mapa se dividirá en actividades de día y en actividades de noche, y existirá en dos opciones de idioma: inglés y español. El formato de éste no excederá las 11x17 pulgadas.

#### OBJETIVO GENERAL:


Crear un mapa ilustrado de la zona turística de la playa El Tunco en formato de póster ( no más de 11 x 17 pulgadas ) sobre actividades y curiosidades de la zona.

#### OBJETIVO ESPECÍFICOS:

- Definir los elementos claves que abarca la creación de un mapa.
- Conocer estilos ilustrativos y técnicas posibles.
- Delimitación geográfica del área según su atractivo turístico y ubicación.
- Identificación del público objetivo al quien se dirigirá el producto final.





A close-up photograph of a hand holding a green paper cup. The cup has a white sticker on it with the text "HI THERE!" in a bold, sans-serif font, underlined. Below that, in a smaller font, it says "THE FIRST EVER". The background is a soft, out-of-focus skin tone.

“Nunca pensé que me iba a tomar mucho tiempo y esfuerzo. Me tocó hacer muchas cosas que yo no hacía y que me ayudaron a prepararme para la tesis.”

**Rachel Katstaller**

# Internacionales

co-evolución



Clasificación de la información

temperaturas

verano 10/15 / 30/21°C  
invierno 15/10 / 30/21°C

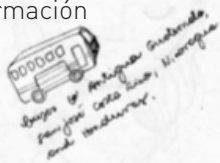
temas de olas

verano (surfing) - 0.6m - 1.5m  
invierno (surfing) - 1.8m - 3.0m  
6 - 30 ft

surf breaks

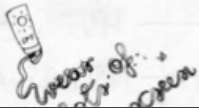
el surf → cualquier  
la boquilla → locales  
la bocanera → Christian capris / locales

200 ft  
50m (smalling  
6-8 100)



Things you should know

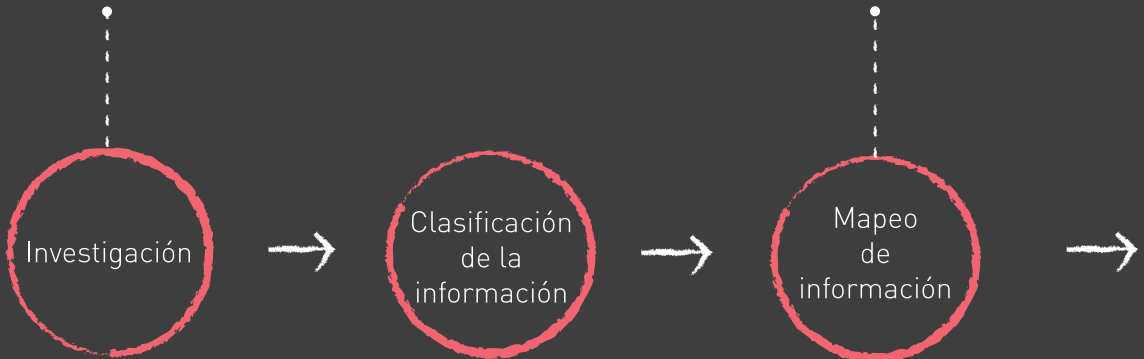
temperatures may  
20/10°C



## PROCESO

De fuentes bibliográficas (Internet)  
De campo (medición/ observaciones/ entrevistas)

Selección de elementos claves  
Leyenda de símbolos  
Selección cromática e ilustrativa





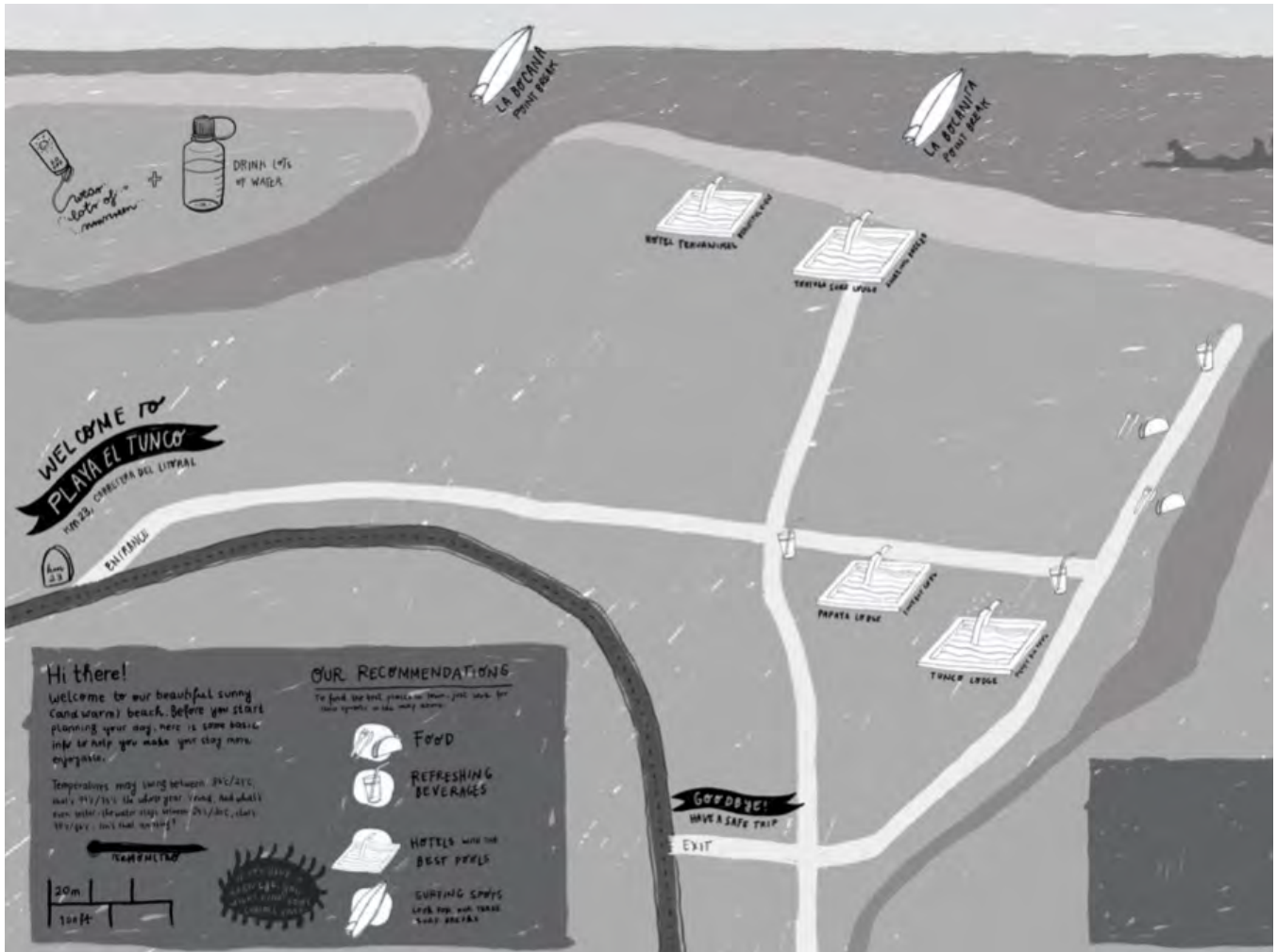
“Lo que me motivó un montón a superar todas las dificultades fue ver el resultado final”.

**Rachel Katstaller**

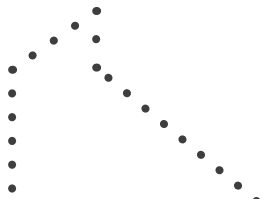
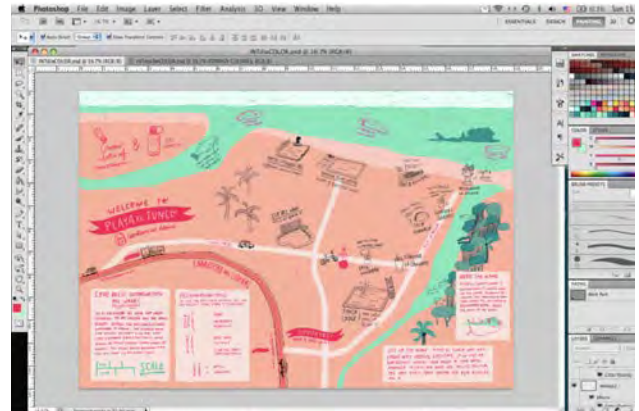
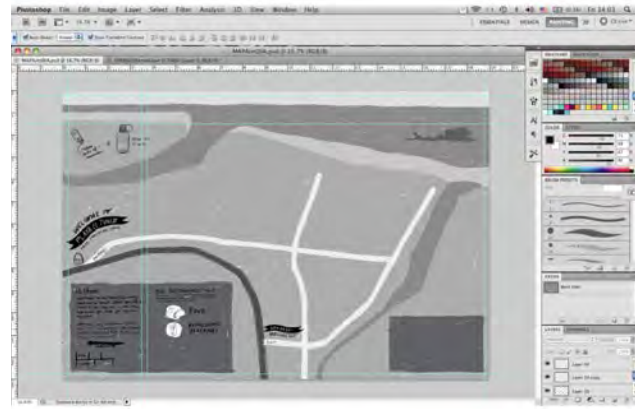
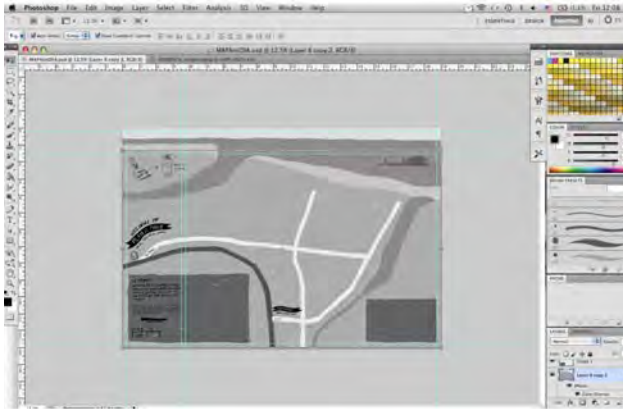
Impresión (pruebas cromáticas y de papel)  
Fotografía del producto final y en locación



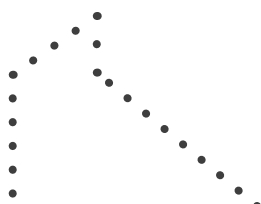
Selección cromática e ilustrativa



## Selección cromática e ilustrativa



Validación



Validación



Resultado final



### INFORMACIÓN SOBRE LAS OLAS

EL TAMAÑO DE LAS OLAS DEPENDE DE LA ÉPOCA DEL AÑO: EN LA ÉPOCA LLUVIOSA SON MÁS GRANDES QUE EN LA ÉPOCA SECA. DURANTE LA ÉPOCA LLUVIOSA (DE ABRIL A AGOSTO), LAS OLAS PUEDEN LLEGAR A TENER UNA ALTURA ENTRE LOS 1.2m Y LOS 4 m; MIENTRAS QUE EN LA ÉPOCA SECA (DE SEPTIEMBRE A MARZO), LAS ALTURAS PROMEDIO SON ENTRE LOS 0.6m Y 1.5m.

20m  
100 pies

ESCALA

- ### RECOMENDACIONES
- PARA ENCONTRAR LOS MEJORES LUGARES QUE VISITAR, PESCA LOS SIMBOLOS CON EL MISMO COLOR EN EL MAPA ARRIBA.
- COMIDA Y BEBIDAS
    - COMIDA
    - BEBIDAS
    - REFRESCANTES
    - X RESTAURANTES
    - TIENDITAS
  - OTROS
    - PARQUEOS
    - SPOTS PARA SURFPEAR (TRES POINT BREAKS)
    - III HOTELES

### SOBRE EL NOMBRE

EL NOMBRE DE PLAYA EL TUNCO PROVIENE DE SU FAMOSA ROCA EN LA PLAYA. CUENTA LA LEGENDA QUE ESTA SOLIA TENER LA FORMA DE UN TUNCO GIGANTE. PERO EL TIEMPO Y LAS OLAS LA CAMBIARON A SU FORMA ACTUAL.

PLAYA EL TUNCO NO CUENTA CON ATENCIÓN MÉDICA, ASÍ QUE EN CASO DE EMERGENCIA ES NECESARIO ACUDIR AL CENTRO MÉDICO DEL PUERTO DE LA LIBERTAD. SI NECESITAS A LA POLICÍA, POLIUR, PUEDES ENCONTRARLA DONDE ESTÁN LAS BICICLETAS AZULES.

Mapa en español



Resultado final



Mapa en inglés

## Adriana Garzona

---

### Juego de mesa a nivel de prototipo, basado en los salvadoreñosismos, utilizando la mímica como dinámica principal

#### DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO:

Juego de mesa basado en los salvadoreñosismos, el cual se desarrollará al rededor de la mímica. Este contará con la caja contenedora del juego, un manual donde se especificarán todas las instrucciones y logística, tarjetas donde se encontrarán las palabras que los integrantes del juego deben adivinar, un reloj con el que se determinará el tiempo de cada turno, lápices y libretas para anotar los puntos de cada equipo.

Este juego va dirigido a personas de 16 años en adelante, salvadoreños que residen en el país o en el extranjero, que guardan nostalgia por su país y su cultura y tengan algún conocimiento acerca de sus "salvadoreñosismos". Personas desde un nivel socioeconómico medio, que se interesan por aprender más acerca de su cultura de una manera diferente y divertida.


#### OBJETIVO GENERAL:

Despertar un interés en los salvadoreños por su cultura y al mismo tiempo generar un vínculo sentimental con su país.

#### OBJETIVO ESPECÍFICOS:

- Diseñar el prototipo de un juego de mesa.
- Educar culturalmente a las personas a través de un juego de mesa.



A close-up photograph of a woman with curly hair and glasses, wearing a striped shirt. She is holding a purple paper with a yellow 'M' on it. Her hands are in the foreground, and she has red nail polish. The background is slightly blurred, showing a window with white frames.

“Ana nos dijo que podíamos tomar en cuenta cosas que nos gustaban a nosotros personalmente. Eso tuvo un gran peso a la hora de elegir mi tema”.

**Adriana Garzona**

co-evolución

imagen gráfica

Creación línea gráfica

Muecas



## PROCESO

Fase 1: Recopilación de datos (salvadoreñismos)

Fase 2: Depuración de información

Fase 3: Pruebas de datos recolectados

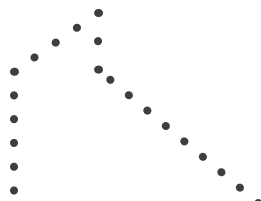


Fase 1: Conocimiento del tema (juegos de mesa)

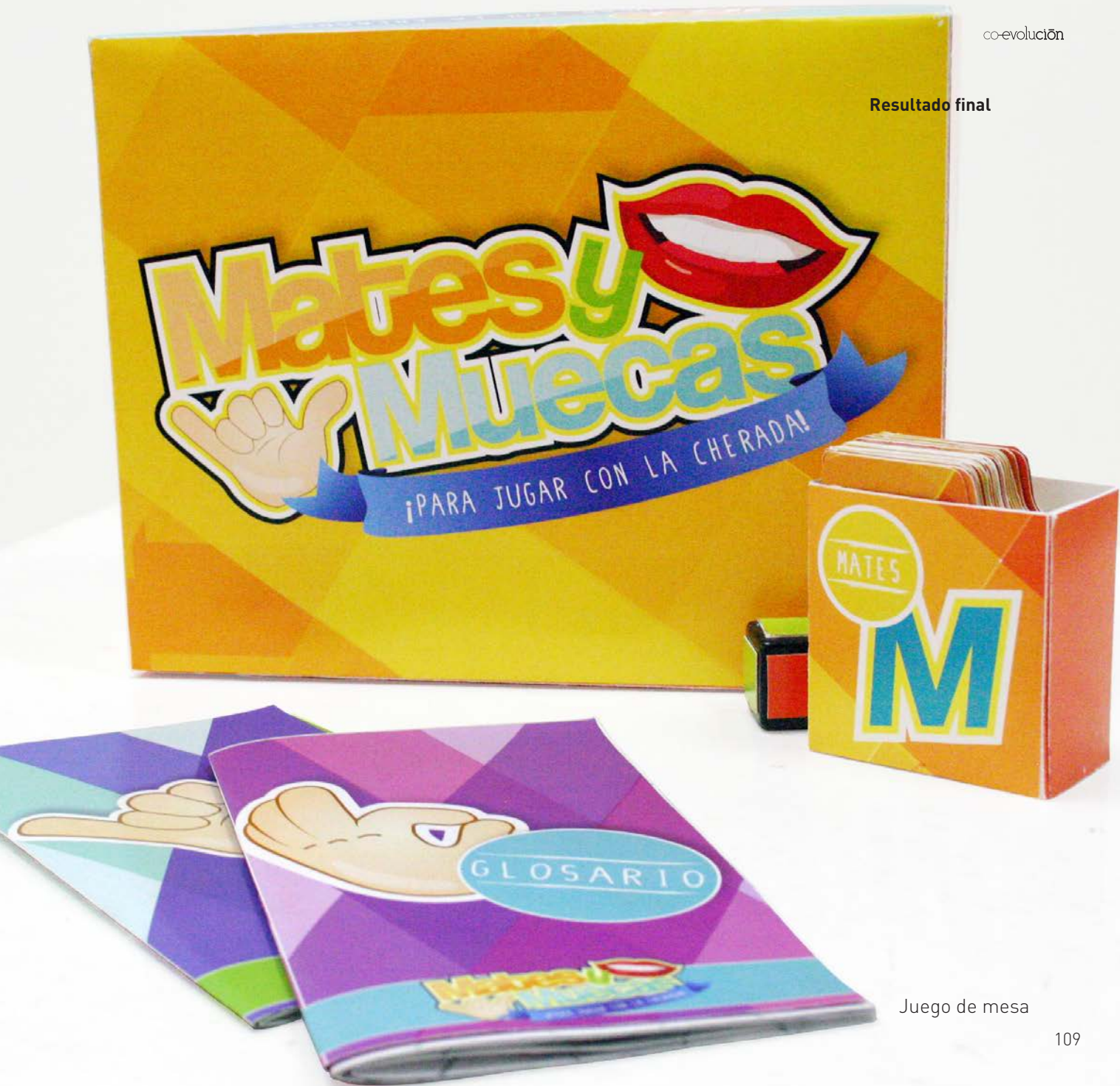
Fase 2: Investigación de casos análogos



Validación juego de mesa



Resultado final



Juego de mesa

## Ivette Barriere



### Anti - iconografía salvadoreña

#### DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO:

Diseñar un set de iconografía, de cinco personajes o acontecimientos icónicos de la identidad cultural salvadoreña del periodo post - guerra hasta la fecha, que representen problemáticas que se mantienen vigentes en la actualidad; y cuya naturaleza "polémica" sea la que los llevó al ojo público.

Este proyecto no es la traducción a imágenes del sentir de la población, es la traducción coherente del sentir de un diseñador y su posición crítica ante la sociedad.

#### OBJETIVO GENERAL:

Crear una muestra de iconografía salvadoreña con una visión crítica.

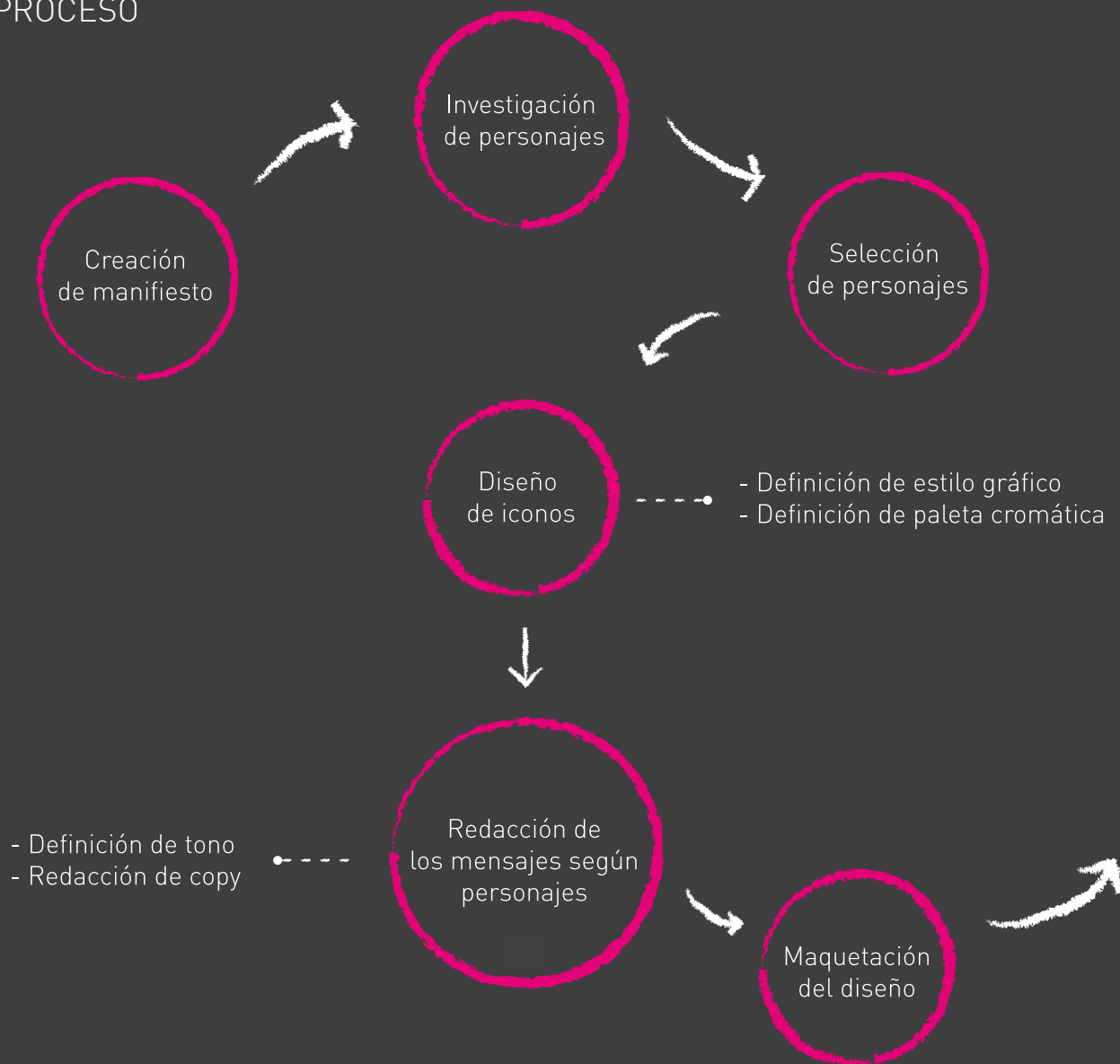
#### OBJETIVO ESPECÍFICOS:

- Rescatar la memoria histórica del periodo post guerra.
- Documentar a través de los carteles los acontecimientos y personajes del Periodo post -guerra.
- Utilizar el diseño como herramienta de crítica social.

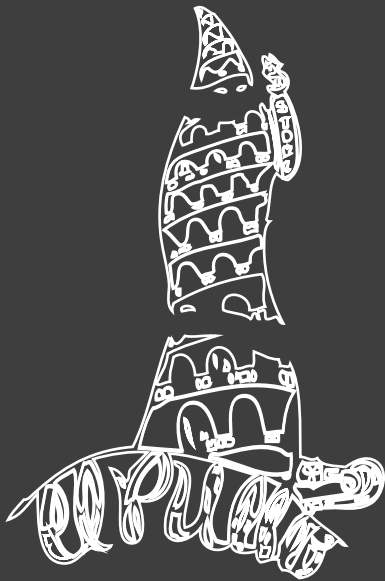
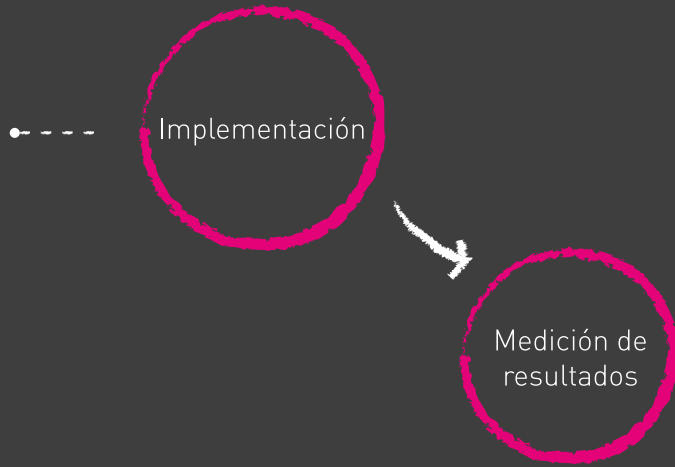


"No te  
PREOCUPES,  
¡Ocupate!"

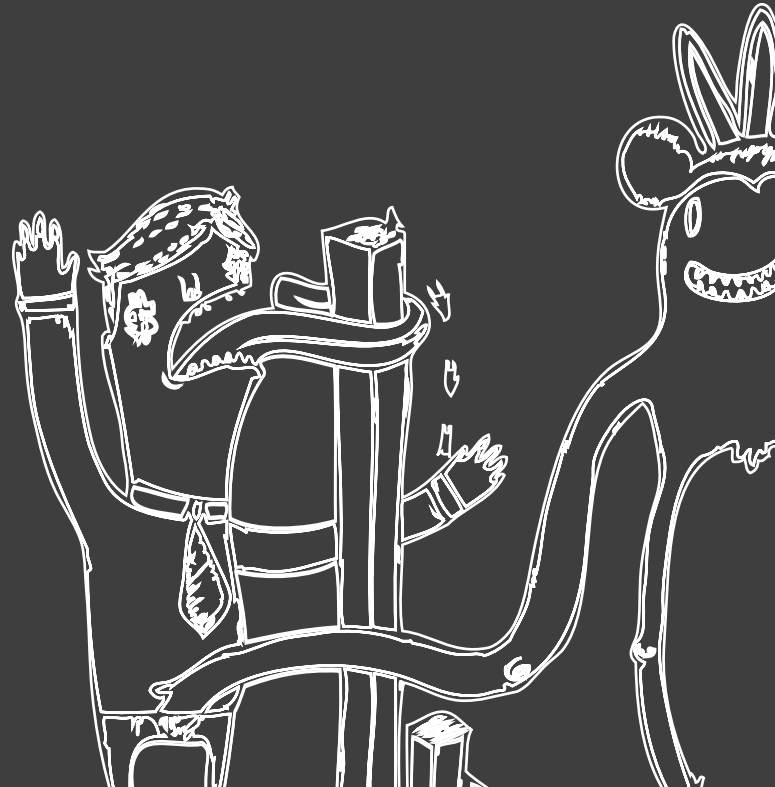
## PROCESO



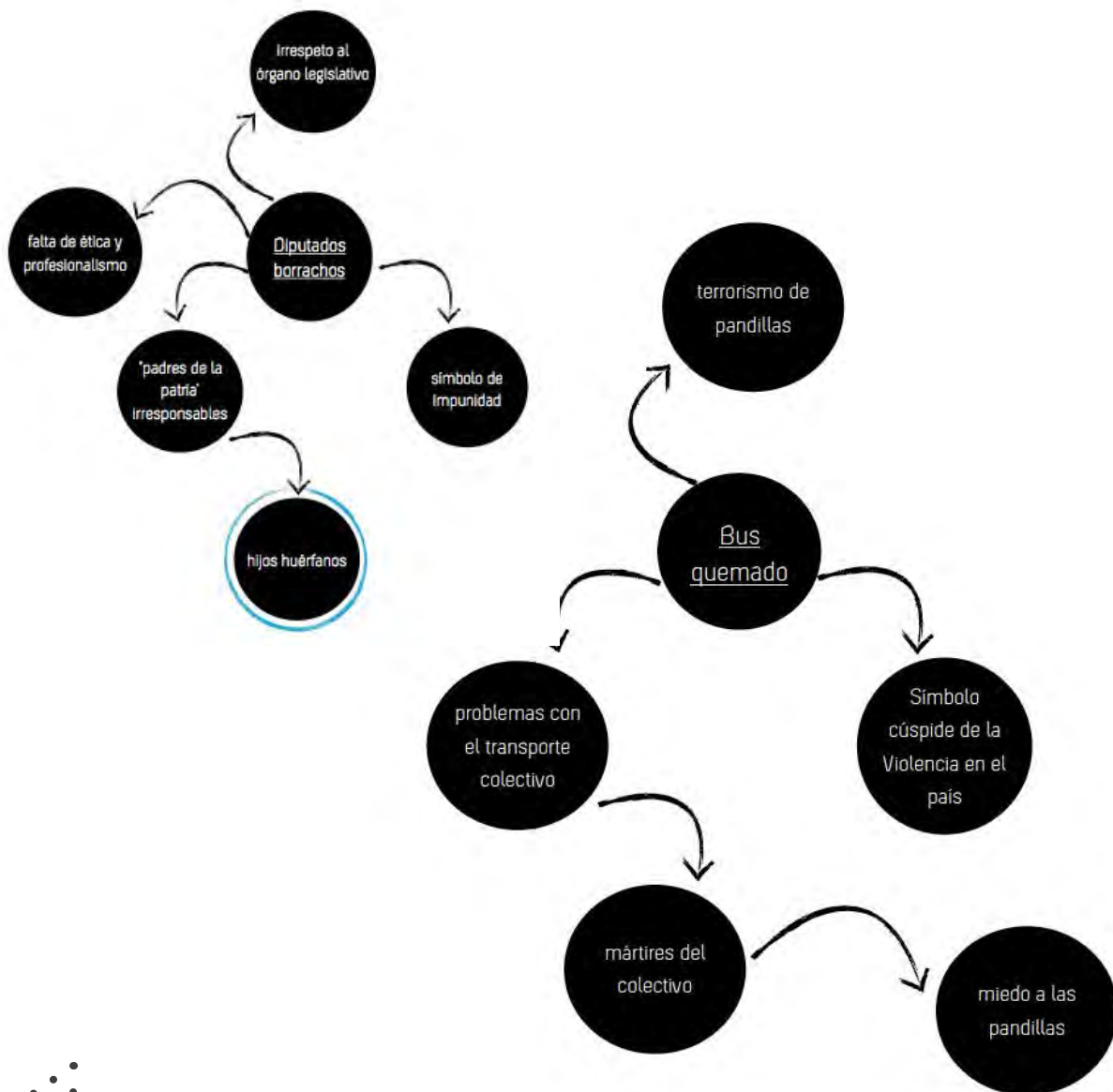
- Producción / impresión
- Selección de técnica de pegado



Definición estilo gráfico



Proceso creativo



Redacción de los mensajes según personajes



Implementación de carteles en las calles



Implementación de carteles en las calles



POR LOS ROMPE REGIAS,  
ASESINOS DE NUESTRO  
PATRIMONIO → TE ROGAMOS  
SEÑOR

Resultado final



Carteles



Resultado final



Carteles

## Biografías / docentes



### Marisela Ávalos Ventura (San Salvador, 1970)

Licenciada en Diseño Gráfico de la Universidad “Dr. José Matías Delgado” de El Salvador (1996). Becaria Fulbright con una Maestría en Diseño Gráfico de la University of Illinois at Chicago (1999), y una Maestría con doble titulación en Diseño Gráfico y Nuevas Tecnologías de la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona, España y la Universidad Don Bosco de El Salvador (2004).

Se ha desempeñado profesionalmente en el campo del diseño gráfico y en el área docente desde 1996, trabajando en diversos programas académicos y estudios de diseño en El Salvador y Estados Unidos. Actualmente se desempeña como Directora de la Licenciatura en Diseño Estratégico de la Escuela de Comunicación Mónica Herrera, en donde también es catedrática de diseño y tipografía.

Co-propietaria del Estudio de Diseño e Ilustración Piedra Papel o Tijera, en el cual se desempeña como diseñadora gráfica en las ramas de diseño editorial de libros de lujo, diseño de identidad corporativa y diseño de programas señaléticos para diversos organismos y empresas. Es copropietaria de la línea de productos “Tres de Corazón”, la cual fue premiada y expuesta en la II Bienal Iberoamericana de Diseño en Madrid, España 2010.

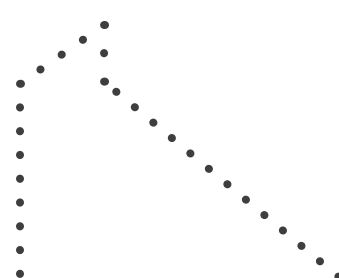
Sus intereses profesionales incluyen la implementación de los procesos de diseño para impactar socialmente el entorno y la investigación en la educación del diseño. Forma parte del Comité Asesor de la III Bienal Iberoamericana de Diseño.

### Any Iraheta (San Salvador, 1972)

Licenciada en Diseño de Producto Artesanal por la “Universidad Dr. José Matías Delgado”. Especializada en extracción de colorantes naturales y teñido con añil. Trabaja en el diseño y desarrollo de productos para su propia marca anihra@indigo y como consultora independiente para otras empresas.

Desde 1997, trabaja como catedrática en el área de diseño. Representó como única exponente a El Salvador en la 1ª edición de la Bienal Iberoamericana de Diseño BID, en el año 2008, exposición organizada por la Asociación Diseñadores de Madrid (DIMAD). Se acreditó el 4º lugar en la 16ª. Muestra de Artesanía Iberoamericana en Tenerife, España, en la rama de mejor producto de los oficios del textil, organizada por el Consejero Delegado de Desarrollo Económico, Comercio y Empleo del Cabildo Insular de Tenerife, en el 2008.

A nivel nacional, ha participado en diferentes exposiciones colectivas de teñidos con añil y otros colorantes.



**Billie Pineda de Panameño (San Salvador, 1968)**

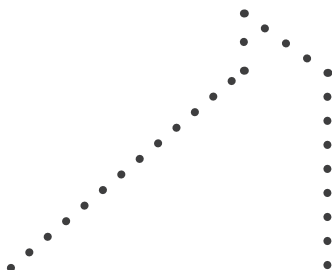
Graduada de la licenciatura en Diseño Gráfico de la "Universidad Dr. José Matías Delgado" de El Salvador (1994). Ha participado en diferentes talleres, seminarios y cursos de pintura, arte, escultura, así como de pedagogía y didáctica. Inició en la docencia al finalizar sus estudios en la Universidad Dr. José Matías Delgado (1992-2004), incorporándose posteriormente al equipo docente de la Escuela de Comunicación Mónica Herrera (2006 a la fecha), contando así con 20 años de experiencia. Estructuró el programa de la materia de Arte para séptimo y octavo grado del Colegio Highlands de El Salvador, donde también impartió dicha materia (2008-2010).

Fuera de las aulas, durante sus años de estudio, fue parte del departamento de diseño de Modernoble Publicidad (asociada con Ogilvy & Mather Worldwide) (1991) y del equipo de diseño y ejecutiva de cuenta con Saga Creativa (1992). Fue editora y diseñadora ad honorem para la Fundación San Pablo de El Salvador (1994-2004). Se ha desempeñado como diseñadora independiente y asesora creativa. "Creo que la enseñanza/aprendizaje del diseño es un vehículo idóneo para lograr jóvenes integrales, creativos, luchadores, libres y felices, justo lo que nuestras sociedades necesitan".

**Ana Urquilla (San Salvador, 1979)**

Coordinadora de Syncros, Laboratorio de Diseño Estratégico y Coordinadora Académica de la Certificación en Diseño Estratégico: Competitividad empresarial a través de la innovación sostenible, ambos proyectos de la Escuela de Comunicación Mónica Herrera (ECMH). Cuenta con dos licenciaturas en bellas artes del Maryland Institute College of Art y del University of New Mexico, un certificado de Enseñanza para Adultos y Comunidades del University of Calgary, una maestría en Liderazgo y Mejora Académica para Instituciones de Educación Superior del University of Alberta y un diplomado de Actualización en Dirección Estratégica de la ECMH.

Desde el 2005, es docente universitaria especializada en procesos creativos y métodos de diseño centrados en el usuario. Colabora con equipos interdisciplinarios para diseñar programas educativos; entre los que destacan Syncros (2012); la malla curricular de la carrera de Diseño Estratégico de la ECMH (2011); y el Módulo 8 de Especialización Docente en lenguaje para primero y segundo ciclos de educación básica, programa experimental de inclusión de artes en el lenguaje para el Plan 20-21 del Ministerio de Educación (2008). Investiga sobre diseño estratégico e innovación sostenible para producir nuevas formas de enseñar diseño que respondan de forma más directa a las necesidades del contexto salvadoreño.



## Contactos / estudiantes



### Composiciones de 1 letra en 6 formatos

- |                     |                            |
|---------------------|----------------------------|
| 1. Carolina Ávila   | avila.carolina@outlook.com |
| 2. Samuel Portillo  | i@samportillo.com          |
| 3. Gabriela Quiteño | gabrielaquiteño@gmail.com  |

### Vestido de papel: Proyecto Galápagos

- |                    |                             |
|--------------------|-----------------------------|
| 1. Alicia Dordelly | aliciadordelly@gmail.com    |
| 2. Javier Escobar  | javierescobarlara@gmail.com |
| 3. María José Beza | mj_brick@hotmail.com        |

### Investigación Cantón El Palomar

- |                               |                             |
|-------------------------------|-----------------------------|
| 1. Sofía Aguilar              | garielleaguilar@yahoo.com   |
| 2. Ingrid Arteaga             | ing22766black@hotmail.com   |
| 3. Ivette Barriere            | ivetteanswers@hotmail.com   |
| 4. Vanessa Berdugo            | vaneberdugo@gmail.com       |
| 5. Andrea Cruz                | andee.mcs@gmail.com         |
| 6. José Manuel Gallardo       | naturaljmg@gmail.com        |
| 7. Adriana Garzona            | adri_g89@hotmail.com        |
| 8. Marcela Milla              | marcemilla@gmail.com        |
| 9. Abigaíl Quijada            | abiqui_4@hotmail.com        |
| 10. Julio Ramírez             | escrich88@hotmail.com       |
| 11. María Auxiliadora Salinas | salinas_m@hotmail.com       |
| 12. Carlos Violante           | violante_tejada@hotmail.com |



## Diseño de mueble multifuncional para niños

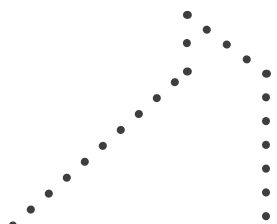
1. Sofía Aguilar
2. Andrea Cruz
3. Rachel Katstaller

[garielleaguilar@yahoo.com](mailto:garielleaguilar@yahoo.com)  
[andee.mcs@gmail.com](mailto:andee.mcs@gmail.com)  
[rkatstaller@gmail.com](mailto:rkatstaller@gmail.com)

## Proyecto Independiente

1. Ivette Barriere
2. Adriana Garzona
3. Rachel Katstaller

[ivetteanswers@hotmail.com](mailto:ivetteanswers@hotmail.com)  
[adri\\_g89@hotmail.com](mailto:adri_g89@hotmail.com)  
[rkatstaller@gmail.com](mailto:rkatstaller@gmail.com)





MÓNICA HERRERA  
EDICIONES