

83  
241.

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA  
SECRETARIA DE CULTURA



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

## ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS

El Cartel como Canal de Comunicación, para la Institución de APAC,  
dedicada al cuidado de Personas con Parálisis Cerebral

Tesis que para obtener el título de:

Licenciada en Diseño Gráfico

Presenta

María Angélica Serrano Lozano

Director de Tesis: Lic. Julián López Huerta

México, D.F., 1997.



COMITE DE ASESORIA  
PARA LA TITULACION  
ESCUELA NACIONAL  
DE ARTES PLASTICAS  
XOCHIMILCO D.F.

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

# DEDICATORIA

---

---

A mis hijos:

**Carlos y Rebeca**

Los seres más importantes en mi vida

## AGRADECIMIENTOS

---

---

Al Licenciado Julián López Huerta mi más profundo agradecimiento, ya que sin su valiosa asesoría, no hubiera sido posible realizar este trabajo.

A mis padres y hermanos por el estímulo y apoyo incondicional que siempre me han brindado.

A Carlos.

# INDICE

---

---

	PÁG.
INTRODUCCION	
I. APAC, COMO INSTITUCION DEDICADA AL CUIDADO DE PERSONAS CON PARALISIS CEREBRAL	
1. La Parálisis	1
1.1 Parálisis Cerebral	2
1.1.1 Tipos y Clasificaciones	3
1.1.2 Sistemas y métodos de tratamiento para personas con parálisis cerebral	5
2. APAC	9
2.1 Antecedentes	9
2.2 Programas que ofrece APAC	10
2.3 Situación económica de APAC	13

	PÁG.
3. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA	13
4. SOLUCIÓN PROPUESTA	14
<b>II. EL DISEÑO GRAFICO APLICADO A UN VEHICULO DE COMUNICACION, (EL CARTEL)</b>	<b>16</b>
1. DISEÑO	16
1.1 Diseño gráfico	16
1.1.1 Elementos del Diseño gráfico	17
2. EL CARTEL	35
2.1 Clasificación del cartel	37
2.2 Elementos del cartel	38
3. PARTICIPACIÓN DE LA METODOLOGÍA EN EL DISEÑO GRÁFICO	39
3.1 Métodos tradicionales aplicados al diseño	40
3.2 Propuesta de un método para el desarrollo del cartel	42
<b>III. DESARROLLO DEL PROCESO CREATIVO</b>	<b>45</b>

	<b>PÁG.</b>
<b>1. APLICACIÓN DEL MÉTODO PROPUESTO</b>	<b>45</b>
<b>2. ANÁLISIS DEL PROYECTO</b>	<b>54</b>
2.1 Alternativa No. 1	55
2.2 Alternativa No. 2	59
2.3 Alternativa No. 3	61
 <b>CONCLUSIONES</b>	
 <b>BIBLIOGRAFIA</b>	

# INTRODUCCION

---

---

**E**l propósito de este trabajo pretende solucionar en parte, un problema que desde hace tiempo y hasta la actualidad ha venido aconteciendo; se trata, de la obtención de recursos económicos para sustentar Instituciones dedicadas al cuidado de personas con parálisis cerebral.

En este caso me refiero específicamente a la institución de APAC -Asociación Pro Paralítico Cerebral-; dedicada a la rehabilitación y capacitación al trabajo de los niños, jóvenes y adultos con parálisis cerebral; la cual tiene serios problemas para su manutención.

APAC es una institución privada, no lucrativa, que para recaudar fondos realiza colectas, rifas, ventas de garage, etc. y ha lanzado algunas campañas; sin embargo, los recursos obtenidos son insuficientes y se requiere impulsar otro tipo de proyectos que coadyuven a darle un mejor soporte económico.

En este proyecto se define una estrategia para comunicar a la población, la necesidad de ayuda económica que requiere APAC, la cual consiste en transmitir un mensaje mediante la actividad proyectiva del diseño gráfico, utilizando como canal de comunicación el cartel.

Para lograr este objetivo, dicho proyecto se estructuró de la siguiente forma:

En el capítulo I se describe lo que es la parálisis cerebral, la forma en que APAC ayuda a las



personas con esta discapacidad, adicionalmente se identifica el problema de diseño y se propone una solución.

El capítulo II reseña los conceptos básicos del diseño gráfico; se hace un desglose de sus elementos : físicos, formales, estructurales y semánticos; también se habla brevemente sobre la historia del cartel, su clasificación y elementos; y por último de la importancia de la metodología en el diseño y de una propuesta de un método a seguir para el desarrollo del proceso creativo.

El capítulo III contiene la aplicación del método propuesto y el análisis del cartel.

Al final del documento, se presentan las conclusiones en tres corrientes básicas: ámbito académico, ámbito profesional y ámbito personal.

# CAPÍTULO I

---

---

APAC, COMO INSTITUCIÓN DEDICADA AL CUIDADO  
DE PERSONAS CON PARÁLISIS CEREBRAL

# I. APAC, COMO INSTITUCION DEDICADA AL CUIDADO DE PERSONAS CON PARALISIS CEREBRAL

A través de este primer capítulo, se dará a conocer lo que es la parálisis cerebral; el origen y desarrollo de la Institución de APAC y de cómo y qué medios utiliza para contribuir a la ayuda de estas personas.

## 1. LA PARALISIS

Parálisis (Latín: Paralysis y éste del griego: paralyen = disolver, desligar, relajar, aflojar).

Se puede definir como disminución,

---

FUENTE: Información proporcionada por APAC (fotocopias).

deficiencia o pérdida parcial o total de la capacidad del movimiento acompañada generalmente de pérdida de la sensibilidad debido a trastornos motores nerviosos o musculares.

La mayoría de las parálisis son causadas por lesión del sistema nervioso en cualquiera de sus dos niveles; periférico (un nervio) o central (el encéfalo y la médula espinal). Los resultados del daño a nivel periférico difieren de los del nivel central.

La lesión de un nervio periférico provoca una pérdida total de la capacidad para mover un músculo o músculos y su consiguiente atrofia. La afectación del sistema nervioso central (SNC) produce debilidad o pérdida del uso de un grupo de músculos, como los de una pierna o un brazo, pero sin atrofia.

Las parálisis pueden ser locales si afectan un miembro (por ejemplo un brazo, una pierna) o una zona corporal por ejemplo la cara, o generales si afectan todo el cuerpo; por su duración pueden ser temporales o permanentes. Pueden afectar a distintos

grupos de la población ya sea niños o adultos o bien presentarse a cualquier edad, pueden afectar la musculatura esquelética únicamente (somática) o incluir también la musculatura visceral afectando funciones motrices y vegetativas.

Pueden ser progresivas si avanzan y empeoran, o no progresivas.

### 1.1 PARALISIS CEREBRAL

La parálisis cerebral es una lesión irreversible, no progresiva del SNC en un cerebro inmaduro, originada durante las etapas prenatal, natal o postnatal (edad temprana) que trae como consecuencia trastornos motrices (movimiento, postura), apraxia *problemas de lenguaje y el habla* (disartria *problema para hablar; causado por órganos fonéticos*, afasia *problema para hablar y comprender el lenguaje de los demás, etc.*), convulsiones, deterioro de las funciones intelectuales y problemas de aprendizaje,

defectos perceptuales, defectos sensoriales (auditivos y visuales), problemas emocionales, conductuales y de personalidad.

Es toda anomalía de la función motora debido a un efecto, lesión o enfermedad del SNC contenida en la cavidad craneal, no evolutivo, y que ocurre en el período de desarrollo neurológico temprano, con frecuencia se asocia a diversos trastornos de la esfera neuropsíquica, sensorial y del lenguaje.

Las causas que pueden producir una lesión cerebral son múltiples, sin embargo se pueden clasificar de acuerdo a tres períodos básicos como lo son:

**Prenatal.-** Rubeola, toxoplasmosis, radiaciones (rayos x), ingesta de medicamentos o drogas durante los primeros tres meses de embarazo, amenaza de aborto, traumatismos, intoxicaciones, etc.

**Perinatal.-** Sufrimiento fetal crónico, insoimmunización maternofetal (RH), desprendimiento prematuro o insuficiencia placentaria, anestesia o forceps mal aplicados,

grupos de la población ya sea niños o adultos o bien presentarse a cualquier edad, pueden afectar la musculatura esquelética únicamente (somática) o incluir también la musculatura visceral afectando funciones motrices y vegetativas.

Pueden ser progresivas si avanzan y empeoran, o no progresivas.

### 1.1 PARALISIS CEREBRAL

La parálisis cerebral es una lesión irreversible, no progresiva del SNC en un cerebro inmaduro, originada durante las etapas prenatal, natal o postnatal (edad temprana) que trae como consecuencia trastornos motrices (movimiento, postura), *apraxia problemas de lenguaje y el habla (disartria problema para hablar, causado por órganos fonéticos, afasia problema para hablar y comprender el lenguaje de los demás, etc.)*, convulsiones, deterioro de las funciones intelectuales y problemas de aprendizaje,

---

FUENTE: Información proporcionada por APAC (fotocopias).

defectos perceptuales, defectos sensoriales (auditivos y visuales), problemas emocionales, conductuales y de personalidad.

Es toda anomalía de la función motora debido a un efecto, lesión o enfermedad del SNC contenida en la cavidad craneal, no evolutivo, y que ocurre en el período de desarrollo neurológico temprano, con frecuencia se asocia a diversos trastornos de la esfera neuropsíquica, sensorial y del lenguaje.

Las causas que pueden producir una lesión cerebral son múltiples, sin embargo se pueden clasificar de acuerdo a tres períodos básicos como lo son:

**Prenatal.-** Rubeola, toxoplasmosis, radiaciones (rayos x), ingesta de medicamentos o drogas durante los primeros tres meses de embarazo, amenaza de aborto, traumatismos, intoxicaciones, etc.

**Perinatal.-** Sufrimiento fetal crónico, insoinmunización maternofetal (RH), desprendimiento prematuro o insuficiencia placentaria, anestesia o forceps mal aplicados,

broncoaspiración, etc.

Postnatal.- Traumatismos, infecciones, problemas vasculares, intoxicaciones, problemas metabólicos, etc.

Dentro de todas estas causas, la más frecuente es siempre el problema de disminución de la oxigenación en el momento de nacer.

La parálisis cerebral es generalizada ya que afecta todo el cuerpo con predominio en determinadas partes según la lesión, su duración es permanente (irreversible), pero no es progresiva, afecta únicamente la musculatura esquelética y por consiguiente sólo altera las funciones motoras (no vegetativas); el grupo poblacional afectado en su gran mayoría son los niños.

«La sífilis es una de las enfermedades infecciosas que afecta el sistema nervioso central en el desarrollo del niño durante los primeros meses de vida embrionaria

produciendo la parálisis cerebral u otros síndromes de disfunción cerebral; esta misma enfermedad infecciosa en el SNC (porción encefálica) del adulto, provoca la parálisis general progresiva» (1).

La parálisis cerebral, como manifestación clínica de un daño cerebral en la movilidad, seguramente se ha presentado desde que el hombre existe, sin embargo su estudio metódico se ha visto desarrollado en el último siglo, siendo en 1889 cuando se introduce el término de parálisis cerebral.

El término «Parálisis cerebral» son la denominación actual preferida, pues es la que mejor expresa e identifica este padecimiento: «Parálisis» indica que se trata de una disminución o pérdida de las funciones motoras; «cerebral» precisa la ubicación de la lesión en uno de los órganos del sistema nervioso central en la porción encefálica.

### 1.1.1 TIPOS Y CLASIFICACIONES

Existen diferentes tipos de parálisis cerebral que son clasificados de diversas

---

(1) Valdéz, Fuentes, José Ignacio: Enfoque Integral de la Parálisis Cerebral para su Diagnóstico y Tratamiento, 1988, p.48.

FUENTE: Información proporcionada por APAC (fotocopias).

formas. Según su fisiología, ubicando la lesión en determinadas estructuras nerviosas motoras; según su topografía, es decir, según las partes del cuerpo más afectadas; una clasificación suplementaria, o sea, otros problemas asociados a la parálisis; y una clasificación según el grado de discapacidad y de terapia que cada caso individual requiera. Frecuentemente los tipos de parálisis cerebral no se presentan con sus características en forma pura sino que existen combinaciones de éstas con predominio de uno de los componentes, por ejemplo: espasticidad (*pérdida de la elasticidad muscular, rigidez, movimientos espasmódicos*) con atetosis (*movimientos involuntarios incontrolables, con rigidez o tensión*).

## CLASIFICACION DE LA PARALISIS CEREBRAL

Debido a que APAC atiende a personas

---

FUENTE: Información proporcionada por APAC (fotocopias).

con distintos tipos y problemas de parálisis cerebral, la clasificación que a continuación se presenta, se describe en forma muy breve:

Clinica: Se realiza de acuerdo a las manifestaciones motoras:

- **Rígida:** Presenta un aumento del tono muscular.
- **Atetósica:** Movimientos involuntarios constantes.
- **Hipotónica:** Presenta disminución del tono muscular.
- **Atáxica:** Presenta alteraciones de la marcha, coordinación fina, equilibrio.
- **Mixta:** Presenta mezcla de dos o más de las alteraciones descritas.

Topográfica:

- **Monopléjica:** Afectado un solo miembro (brazo o pierna)
- **Hemipléjica:** Afectado la mitad del cuerpo.
- **Tripléjica:** Afectados tres miembros corporales.
- **Cuadriléjica:** Afectados cuatro miembros corporales.

- **Parapléjica:** Afectados miembros inferiores.
- **Dipléjica:** Están afectados dos miembros corporales.

De acuerdo al grado de limitación: Toma en cuenta la intensidad de la manifestación motora.- Leve, Moderada, Severa.

### 1.1.2 SISTEMAS Y METODOS DE TRATAMIENTO PARA PERSONAS CON PARALISIS CEREBRAL

Desde que se le ha dado importancia al tratamiento de las personas con parálisis cerebral, han nacido y se han formado diferentes métodos y sistemas de trabajo, por medio de los cuales se ha buscado la recuperación y la independencia de las personas con limitaciones.

El inicio de esta etapa formal, fue precedido desde la antigüedad con conceptos

---

FUENTE: Información proporcionada por APAC (fotocopias).

que fructuaron entre el abandono y la muerte de las personas incapacitadas hasta llegar a observarlos realmente como seres humanos. Aunado a este gran paso también ha sido determinante que se hayan desarrollado avances tecnológicos y teóricos que han permitido la apertura de nuevas esperanzas.

Algunos autores tomaron en cuenta las reacciones asociadas y los reflejos tónicos, ya que observaron que cuando se presentaban sin ningún control contribuían a la detención del desarrollo psicomotor, así como a la presencia de deformidades.

Preconizaron la detección temprana de las personas con parálisis cerebral y su tratamiento oportuno, inhibiendo las reacciones asociadas y reflejos tónicos, para posteriormente facilitar las reacciones de enderezamiento y equilibrio por medio de los cuales se trata de lograr la independencia.



Educación conductiva nace en Budapest, Hungría, por medio del Doctor Andreas Peto <sup>(1)</sup> quien introduce conceptos muy importantes enfatizando que la motivación, el lenguaje, la repetición y la funcionalidad en el movimiento, facilita la independencia de las personas con daño neurológico, llegó a describir materiales y mobiliario el cual por medio de la educación facilitara la adquisición de las habilidades psicomotrices.

En la actualidad se sigue investigando el tratamiento ya que al estar ante el problema de difícil solución, se requiere de una continua actualización en busca de nuevos enfoques que permitan recuperar a la persona que sufre un daño neurológico.

En base al método de Educación Conductiva, el Patronato de APAC se ha apoyado para el desarrollo del Sistema Postura-Movimiento-Educación-Lenguaje-Funcionalidad, sistema que utilizó desde su

---

(1) Andreas, Peto; Médico Terapeuta, Nacionalidad Húngara.  
FUENTE: Información proporcionada por APAC (fotocopias).

inicio y que continúa usando en la actualidad, cuando los chicos no están muy afectados.

## . SISTEMA POSTURA- MOVIMIENTO - EDUCACION - LENGUAJE-FUNCIONALIDAD

En los años 40'S nace la educación conductiva en Budapest por el Profesor Peto. A continuación se presentan los puntos básicos en los que se fundamenta la misma.

- No es un método de tratamiento, es un método de educación.
- Se debe reemplazar a la disfunción, por una ejecución más cercana a lo normal.
- Tiene como base la intención rítmica.
- El conductor necesita un entrenamiento transdisciplinario, que lo capacite para ser integrador, educador y coordinador.
- El grupo debe funcionar como una unidad.

Se debe enseñar que el movimiento tiene una meta, que inicia de manera refleja,

después intencional y posteriormente forma parte de su conducta y de su comportamiento.

La continuidad es la motivación, elemento condicionante en la educación conductiva.

Dentro del sistema postura, movimiento, educación, lenguaje, funcionalidad, existen elementos importantes a tomar en cuenta que son retomados de la educación conductiva y que se han adaptado a los requerimientos y necesidades de la población con la cual se trabaja. A continuación se mencionan estos elementos que intervienen y que desempeñan un papel importante dentro del sistema de trabajo.

Guía: Sus principales funciones son las de coordinar, integrar y educar. Dirige las actividades hacia objetivos y metas concretas.

Su actitud debe ser amable, firme y positiva. Debe fomentar la independencia y la participación activa de sus alumnos.

Promueve el lenguaje para dirigir activamente el movimiento. Debe reconocer y reforzar cualquier logro del alumno, conducirlo a la auto-asistencia. Mantener un ambiente agradable dentro del salón de clase y hacerse escuchar y respetar por el grupo en general.

Guías Auxiliares: Son el equipo de personas que trabajan conjuntamente con la guía principal, su labor es apoyar en todo al guía principal y reforzar las actividades.

El Grupo: Trabaja bajo un programa previo. Debe funcionar como unidad.

Intención Rítmica: Es un método por medio del cual el alumno usa su lenguaje o su intento de lenguaje para expresar una intención pero rítmicamente y con un movimiento. En ella están involucrados el lenguaje y el movimiento necesariamente. La intención rítmica es el iniciador, regulador, reforzador y corrector del movimiento.

Dentro de la intención rítmica está la importancia del factor «YO», en ésta el niño conecta la corteza cerebral con sus miembros y con el orden que se le da.

después intencional y posteriormente forma parte de su conducta y de su comportamiento.

La continuidad es la motivación, elemento condicionante en la educación conductiva.

Dentro del sistema postura, movimiento, educación, lenguaje, funcionalidad, existen elementos importantes a tomar en cuenta que son retomados de la educación conductiva y que se han adaptado a los requerimientos y necesidades de la población con la cual se trabaja. A continuación se mencionan estos elementos que intervienen y que desempeñan un papel importante dentro del sistema de trabajo.

Guía: Sus principales funciones son las de coordinar, integrar y educar. Dirige las actividades hacia objetivos y metas concretas.

Su actitud debe ser amable, firme y positiva. Debe fomentar la independencia y la participación activa de sus alumnos.

Promueve el lenguaje para dirigir activamente el movimiento. Debe reconocer y reforzar cualquier logro del alumno, conducirlo a la auto-asistencia. Mantener un ambiente agradable dentro del salón de clase y hacerse escuchar y respetar por el grupo en general.

Guías Auxiliares: Son el equipo de personas que trabajan conjuntamente con la guía principal, su labor es apoyar en todo al guía principal y reforzar las actividades.

El Grupo: Trabaja bajo un programa previo. Debe funcionar como unidad.

Intención Rítmica: Es un método por medio del cual el alumno usa su lenguaje o su intento de lenguaje para expresar una intención pero rítmicamente y con un movimiento. En ella están involucrados el lenguaje y el movimiento necesariamente. La intención rítmica es el iniciador, regulador, reforzador y corrector del movimiento.

Dentro de la intención rítmica está la importancia del factor «YO», en ésta el niño conecta la corteza cerebral con sus miembros y con el orden que se le dá.

**El Trabajo:** Las actividades que se desempeñan en el grupo no son ejercicios, son una serie de movimientos secuenciales que tienen una funcionalidad como meta. Las actividades deberán ser utilizadas en situaciones interesantes, de aprendizaje y que cumplan dicha función.

**Facilitaciones:** En sus términos descriptivos se refieren a facilitar el trabajo, dentro de estas facilitaciones están:

- La intención rítmica
- Motivación
- Continuidad

Autofacilitaciones (el niño se puede ayudar mediante la visión, la prensión, el mobiliario, aprovechar la gravedad y una correcta posición de partida).

Facilitaciones manuales (usadas en caso extremo, se fijan las manos, muñecas o la parte del cuerpo que lo requiera. Su uso es provisional).

---

FUENTE: Información proporcionada por APAC (fotocopias).

Dentro del sistema existen habilidades que pueden ser enseñadas para favorecer la independencia, algunas de ellas son:

- Habilidades para la autoalimentación
- Habilidades para vestirse y desvestirse
- Para el control de esfínteres y aseo personal
- Habilidades de prensión y manipulación
- El juego
- Actividades académicas
- Habilidades para el uso de aparatos de asistencia para la facilitación de cualquiera de las funciones anteriores

En APAC el sistema movimiento-educación-lenguaje-funcionalidad cobra gran interés. Se remarca la importancia de llevar a cabo dentro de éste un trabajo transdisciplinario para rehabilitar de manera integral a la persona con parálisis cerebral, ello permite concebir al niño de una manera integral y no fraccionado en áreas o partes, sino atendiendo a sus necesidades biopsico-sociales.

## 2. APAC

### 2.1 ANTECEDENTES

En 1970, un reducido grupo de padres de familia decidió iniciar un bien aventurado camino de unir esfuerzos, talento, iniciativa, creatividad, riesgo y mucha fé en lograr crear una institución que fuera esperanza y realidad para quienes por alguna razón viven afectados por la parálisis cerebral, se presentaron armados por una ilusión, un sueño, que para todos, era un lugar especial, lleno de felicidad, ternura y amor para quienes merecen lo mejor y más noble y justo, una oportunidad.

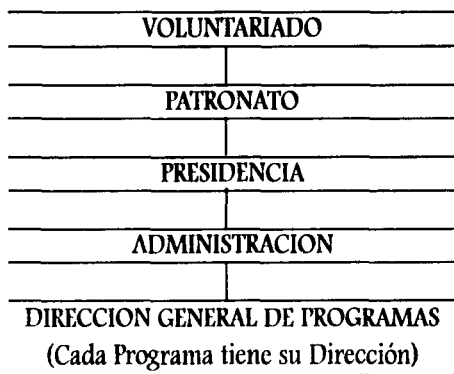
Después de unirse y luchar por encontrar una forma, un camino que les diera a sus hijos y a otras personas con parálisis cerebral oportunidad de superar parte de sus problemas físicos, educativos y sociales, se registró APAC -Asociación Pro Paralítico Cerebral-, como una Asociación de Asistencia

Privada, no lucrativa dedicada a la rehabilitación y capacitación al trabajo de niños, jóvenes y adultos con parálisis cerebral.

De ocho niños con los cuáles se inició hace 25 años, actualmente se atienden más de dos mil en ocho diferentes programas y APAC se ha convertido en un gran centro de capacitación para cientos de personas a quienes en diferentes niveles se les dá educación y capacitación continuas.

APAC pertenece a Asistencia Privada, también está incorporada a la Secretaría de Educación Pública con reconocimiento de validéz oficial de estudios de Jardín de Niños, Primaria, Secundaria y Preparatoria. Además ofrece también la oportunidad de estudios incorporados a la Universidad Nacional Autónoma de México, para quienes desean hacerlo.

APAC se estructura de la siguiente forma:



La Presidenta y Directora Señora Carmelina Ortiz Monasterio de Molina, así como la tesorera Señora Rita Cámara de Vega, están muy apoyadas por el resto de los miembros del Patronato, todas personas que trabajan sin ninguna remuneración económica y aproximadamente 40 damas voluntarias.

APAC es una institución católica, mexicana en la cual todos trabajan para que los valores humanos esenciales se desarrollen en cada uno de ellos: honradez, discreción,

---

FUENTE: Información proporcionada por APAC (fotocopias).

amistad, generosidad, capacidad de comprensión mutua y respeto a todas las personas en todas las circunstancias.

## 2.2 PROGRAMAS QUE OFRECE APAC

Debido a que la población que recurre a APAC, tiene diferentes edades y necesidades, fue necesario crear programas adecuados para cada nivel; actualmente cuenta con los siguientes:

Programa de Casa: Es considerado como el filtro para el ingreso de los 11 alumnos a la Institución, cuenta con Semana de Terapia Intensiva, en donde se ofrece una semana de trabajo a los alumnos, acompañados de sus padres, a quienes se les enseña como ayudar a que sus hijos con lesión cerebral se vayan superando. De aquí son canalizados al programa correspondiente.

Programa de Estimulación Temprana  
La actividad se centra en la intervención rehabilitadora temprana, integrándose los

padres directamente a este trabajo. La edad de atención en este programa es de meses a cuatro años.

Programa de Jardín de Niños: Atiende a alumnos de cuatro a seis años de edad, dándoles estimulación continua motivándolos y preparándolos para su ingreso a la primaria.

Programa de Niños: Atiende a alumnos de seis a quince años de edad, ofreciendo nivel preescolar y primaria. Además cuenta con grupos especiales y de maduración.

Programa de Adultos: Atiende a alumnos de quince años en adelante, en grupos de primaria, secundaria, preparatoria, grupos especiales. Se da apoyo para aquellos alumnos que deseen continuar con estudios universitarios en el sistema de educación abierta.

Cuenta con los siguientes talleres: Expresión corporal, artes plásticas, serigrafía,

mecanografía, carpintería y juguetería. En éstos, los alumnos inician un proceso de capacitación. El taller de juguetería funciona como centro laboral en el que un número de personas con parálisis cerebral, perciben un salario.

Programa de Motivación: Atiende a personas con parálisis cerebral y deficiencia mental. Se trabaja con elementos básicos de educación integrando a la familia para su rehabilitación.

Programa de Unidad Móvil: Presta servicios en zonas periféricas al Distrito Federal y de bajos recursos económicos. Atiende a niños y adultos, con parálisis cerebral o deficiencia mental, síndrome de Down, problemas de aprendizaje y problemas de lenguaje.

Programa a Provincia: Tiene como objetivo formar centros de rehabilitación, partiendo de la organización de los padres de familia y posteriormente brinda asesoría técnica para mantener una continuidad en el trabajo.

**Centro de Información:** Su función es la de recopilar información sobre parálisis cerebral y problemas afines; también el de establecer contacto con otro tipo de instituciones con diversos objetivos, entre ellos, el de difundir información sobre parálisis cerebral, posibles canalizaciones, etc.

**Escuela de Voluntarias:** Brinda información a personas que deseen capacitarse como voluntarias en cualquier institución que lo requiera.

Cada uno de los programas que ofrece APAC, cuenta con distintos departamentos, los cuáles tienen sus propios objetivos, y están basados en el programa de la Secretaría de Educación Pública.

**Departamento de Psicología:** Contribuir al proceso de rehabilitación integral y de adaptación al medio ambiente escolar en el que se desenvuelven los pacientes.  
Objetivos específicos:

---

FUENTE: Información proporcionada por APAC (fotocopias).

- Actualizar los instrumentos de evaluación y medición psicológica y estandarizarlos en APAC.

**Departamento de Pedagogía:** Participar activamente en la rehabilitación bio-psico-social del alumno y especialmente en su proceso de enseñanza aprendizaje, cumpliendo con los programas curriculares aceptados para cada grado escolar o nivel según la SEP y APAC.

Objetivos específicos:

- Participar en la evaluación diagnóstica inicial y final de los alumnos, etc.

**Departamento de Comunicación y Lenguaje:** Facilitar y propiciar la adquisición y desarrollo del lenguaje. Buscar formas de expresión como formas de comunicación.

Objetivos específicos:

- Planear, coordinar y llevar a cabo las reuniones de diagnóstico.

- Determinar los implementos requeridos para el desarrollo de las actividades propias del departamento, etc.



## 2.3 SITUACION ECONOMICA DE APAC (1)

Siendo APAC una institución no lucrativa, las cuotas se fijan mediante un estudio socioeconómico que realizan las trabajadoras sociales, de acuerdo a los criterios fijados en las juntas semanales que las Directoras de Programa, tienen con la Directora General.

El sostenimiento económico de APAC es un serio y continuo problema. Cada quincena hay que luchar por conseguir fondos para cubrir los gastos de nómina y de alimentación, que son de aproximadamente \$ 850,000.00. APAC se sostiene de donativos que aportan personas particulares o instituciones, colegiaturas en base al estudio social que se aplica a la familia; colectas,

---

FUENTE: Información proporcionada por APAC (fotocopias).

eventos, rifas, ventas de garage, tómbolas, etc. que el grupo de voluntarias organiza durante todo el año.

## 3. IDENTIFICACION DEL PROBLEMA

El problema a resolver através del diseño gráfico, consiste en definir una estrategia de comunicación, para dar información acerca de la situación económica de APAC, con el fin de obtener ayuda .

Para lograr este objetivo, primero es necesario responder a las siguientes preguntas:

- ¿Por qué medio se debe transmitir el mensaje?
- ¿Dónde?
- ¿A qué grupo de gentes se debe dirigir?
- ¿Qué información debe contener?
- ¿Cómo se va a transmitir la información?

y segundo solucionarlo mediante la actividad proyectiva del diseño gráfico y a través de

resoluciones comunicativas.

#### 4. SOLUCION PROPUESTA

Por lo anterior, podemos observar que aún cuando APAC recibe donativos y obtiene fondos de diversas formas, es necesario exhortar a la población a colaborar con la Institución, ya sea moral, física o económicamente; debido a que los fondos que recauda son insuficientes, para continuar con la difícil tarea que emprendió.

Es objeto de este proyecto de tesis, dar solución al problema a través de la comunicación y mediante la utilización del diseño gráfico.

Existen una serie de canales o medios de difusión, en los que puede ser aplicado un concepto, realizado por el diseñador gráfico, cuando esto sucede se conjuga el proceso de comunicación y diseño gráfico.

Después de revisar diferentes canales de comunicación, adecuados para enviar el mensaje de APAC, se llegó a la conclusión de utilizar el cartel, porque es un soporte gráfico

que atrae la atención, transmite mensajes rápidos y claros y puede ser observado por un gran número de personas; por sus características posee una serie de ventajas y constituye un medio de comunicación muy eficaz.

Debido a que los donativos que recibe APAC, son a través de tarjeta de crédito, o bien en algunos supermercados o centros comerciales, en casetas de cobro de carreteras y directamente en el Patronato de APAC, el cartel será diseñado para colocarse en un Supermercado, para complementar y reforzar la función del bote de colecta, que se sitúa en cada una de las cajas; el hecho de colocar el cartel en este lugar, atiende en primera instancia, a que es un sitio en donde diariamente acude un gran número de personas y segundo a que así lo solicitó APAC.

Sin embargo se consideraron otros lugares, factibles para colocar el cartel, como son los bancos o las universidades, porque la gente que acude a éstos, tiene posibilidades de hacer aportaciones económicas; ya que en el caso de los bancos, las personas pertenecen al menos a la clase media alta, y en el caso de

las universidades, los estudiantes son futuros aportadores.

El mensaje del cartel estará dirigido en forma especial a las amas de casa y padres de familia, ya que son las personas que asisten con mayor regularidad a este sitio, y las que por su condición de padres tienen la facultad de comprender lo importante que es ayudar a estas personas.

Su contenido será, la solicitud de ayuda económica en beneficio de los discapacitados y al mismo tiempo ofrecer sus servicios a las personas que los necesiten; este mensaje tendrá un carácter entusiasta, ya que la postura filosófica de APAC en cuanto a la transmisión de sus mensajes, consiste en la idea de que la población tiene oportunidad de realizar una acción positiva mediante la ayuda que pueda ofrecerles, y el hecho de dramatizar sobre su deficiencia, resulta negativo tanto para el emisor como para el receptor.

## CAPÍTULO II

---

---

### EL DISEÑO GRÁFICO APLICADO A UN VEHÍCULO DE COMUNICACIÓN, (EL CARTEL)

## II. EL DISEÑO GRAFICO, APLICADO A UN VEHICULO DE COMUNICACION (EL CARTEL)

**E**n este capítulo se pretende señalar la importancia del Diseño Gráfico, y como a partir de éste podemos dar solución a un problema de comunicación de APAC, utilizando como soporte gráfico «el cartel», realizado con algunas técnicas de representación gráfica.

### 1. DISEÑO

El diseño es una actividad que el hombre practica desde la era primitiva, para resolver problemas de la vida cotidiana.

«Es una actividad proyectiva, en la que

---

(1) Definición retomada de Acha, Juan; Introducción a la Teoría de los Diseños, 1990, p.75.

se introducen elementos estéticos a los productos de la industria masiva» (1), este proceso de creación visual atiende a un propósito, es decir cubre exigencias de orden práctico y constituye una de las mejores formas de expresión visual, ya sea esto un mensaje, un producto, un espacio, etc., que debe ser usado y relacionado con su ambiente; su creación además de estética debe ser funcional.

### 1.1 DISEÑO GRAFICO

El diseño gráfico es un área de conocimiento específica, que tiene como propósito generar objetos utilitarios. Es un método proyectivo, que consiste en transformar ideas o conceptos en imágenes, las cuáles son aplicadas a un vehículo de comunicación, que satisface una necesidad de origen social.

Es un proceso de creación visual, en el que «se establecen criterios de identidad y

relación e intervienen aspectos psicológicos, sociológicos y didácticos (1).

La actividad principal del diseño gráfico es la producción, la cual consiste en la proyectación y dirección de elementos conceptuales; esta actividad está constituida por dos operaciones: «la concepción de innovaciones configurativas de efectos estéticos, y el acto de hacerla visible, por medio de las transformaciones necesarias, cuya ejecución final será industrial» (2); para que la producción exista, son necesarias las actividades de distribución y consumo.

### 1.1.1 ELEMENTOS DEL DISEÑO GRAFICO

Para llevar a cabo el proceso de diseño satisfactoriamente, es de vital importancia que el profesional tenga conocimiento de los elementos necesarios para realizar un diseño

---

(1) Definición retomada de Rodríguez, Díaz, Joaquín; apuntes de Factores Humanos para el Diseño.

(2) Definición retomada de Acha, Juan; Introducción a la Teoría de los Diseños, 1990, p.83.

objeto, ya que del uso correcto de los mismos, depende la efectividad del mensaje.

#### A. ELEMENTOS FISICOS

Son los elementos tangibles a partir de los cuales realizamos un diseño objeto y lo hacemos visible. A continuación se hace una breve descripción de éstos:

**FORMATOS:** El formato, se puede definir como espacio-papel y como espacio-texto-imagen y, por tanto la relación que debe existir entre ellos. El formato del papel es el primer elemento a considerar para la realización de un diseño objeto en cualquier soporte; libros, revistas y carteles presentan a menudo medidas estándares que se adaptan a los formatos comerciales de papel y a las medidas de las máquinas de imprimir.

**MATERIALES Y EQUIPO:** (Inf. retomada de Murray, Ray; Manual de Técnicas; p. 18-30; 1980).

Es muy importante conocer las ventajas y limitaciones de los materiales y equipo más adecuados a utilizar, ya que de éste depende la calidad del trabajo y el aprovechamiento del tiempo.

A continuación se hace una breve descripción del material y equipo más usual para el Diseñador Gráfico:

. *Lápices.* - Hay diecisiete grados principales en los lápices de dibujo, desde los muy blandos (6B) hasta los extremadamente duros (9H). El 6B da un negro muy denso, el 9H da casi un gris, todos ellos tienen sus aplicaciones.

. *Tiralíneas.* - Es un instrumento de metal que consiste en dos hojas que se pueden ajustar mediante un tornillo, dependiendo del grosor de línea deseado. La tinta se introduce en el espacio entre las dos hojas y la gravedad la lleva hasta la punta.

. *Estilógrafos.* - Tienen un depósito, el cual se llena con tinta y una vez lleno proporciona un flujo constante, poseen extremos con agujas huecas intercambiables que ofrecen una serie determinada de grosores.

. *Compás.* - Es un instrumento metálico que se utiliza para trazar circunferencias, los hay de muchos tipos, entre los más usuales están: el de precisión, el de bomba y compás con extensión cada uno con un portapluma o

portaminas. El de precisión se utiliza para circunferencias que requieren de mucha precisión, el de bomba para trazar círculos extremadamente pequeños; el compás con extensión es utilizado para trazar círculos grandes.

. *Regla T, escuadras y tableros de dibujo.* - La regla «T» es una regla en la que en uno de sus extremos hay una pieza montada con exactitud en ángulo de 90 grados. Cuando este montante se desliza a un canto perfectamente recto, todas las líneas trazadas a lo largo de la regla serán paralelas entre sí. Las hay de diferentes materiales, madera, plástico, acero, etc.

Las escuadras ofrecen variedad de tamaños y dos formas triangulares distintas: la de triángulo rectángulo isósceles, con dos ángulos de 45 grados y de 90 grados; y la de triángulo rectángulo escaleno, cuyos ángulos son 30, 60 y 90 grados. Son utilizadas conjuntamente con la regla «T» para trazar perpendiculares, o serie de líneas paralelas. Las hay de varios tipos: con graduación, sin graduación, con bisel o sin él y casi siempre son de plástico, aunque también las hay de metal.

Los tableros de dibujo tienen una superficie lisa, los hay de distintos materiales, madera, formica, etc., no es recomendable efectuar cortes sobre ellos.

. *Computadora.*- Herramienta de trabajo, conformada básicamente por una unidad central de procesos, monitor e impresora, que simplifica el trabajo en lo que se refiere a tiempo y calidad.

. *Cuchillas.*- Aunque en algunas ocasiones se utilizan las tijeras para efectuar cortes, lo más usual y recomendable es utilizar la cuchilla, con la que se pueden efectuar cortes a pulso y si se emplean con una regla, la línea de corte es más precisa; éstas disponen de navajas intercambiables.

. *Pinceles.*- Existe una gama de pinceles muy compleja. Pueden ser de cerda natural, de pelo de marta, de ardilla, de camello o de buey, los hay redondeados, puntiagudos, biselados, cuadrados, ovalados o planos, y con pelo largo o corto. El tamaño de los pinceles va desde el No. 00000 hasta el No. 14 ó más.

Es importante utilizar el tamaño adecuado de

pincel y lavarlos inmediatamente, después de usarlos.

. *Pinturas.*- Existe una gran variedad de pinturas, como son: acuarela, óleo, acrílico, gouache, etc., pueden ser aplicadas con distintos instrumentos y mezclarse de acuerdo a cada necesidad.

. *Rotuladores o plumones.*- Tienen una amplia gama de colores, los hay de base de alcohol y de agua, de punta ancha y de punta fina.

. *Pastel.*- Su gama de color es muy amplia, su intensidad y viveza son muy notables, se requiere de especial habilidad para su aplicación. Los hay en forma de barra cuadrada, redonda y de lápiz para detalles muy finos.

. *Tintas.*- Existe una variedad en colores, incluyendo el negro, el blanco y el plata son translúcidos excepto los tres últimos y se mezclan entre sí. Son aplicables con distintos instrumentos.

. *Aerógrafo.*- Es un aparato que consiste en



una delgada boquilla de pulverización conectada por un tubo elástico a un compresor, un cilindro recargable, un bote de aire comprimido o bien una bomba accionada por el pie. El depósito de la pluma se llena con pintura o tinta, y mediante la presión de aire, proyecta una fina nebulización.

Es un instrumento de mucha precisión, con el que se pueden hacer trazos muy finos e incluso pintar un área completa. Es recomendable lavarlos inmediatamente después de haberlo usado.

. *Letras transferibles.*- Las letras transferibles, son una forma de rotulación muy efectiva, existe una gama muy amplia de tipos, tamaños y colores; es una imagen entintada, impresa en el dorso de una hoja transparente y cubierta con un adhesivo especial.

. *Película para enmascarar.*- La cinta de enmascarar es autoadhesiva, con base de papel y resistente al agua, y se la emplea para definir los bordes de una zona cuando se pinta con pincel o con pulverizador. Apenas es pegajosa, se adhiere con una leve presión y

puede ser arrancada sin dañar la superficie que está debajo.

. *Papeles de color.*- Se pueden dividir en papeles autocolorados y de superficie coloreada. Los primeros consisten en papeles tintados, matizados, ingres, de carteles y de embalaje. Los de superficie coloreada incluyen los papeles granulados, los fluorescentes y los que tienen una cara impresa en color. Las aplicaciones son de acuerdo al tipo de papel.

. *Cartón ilustración.*- Es un papel grueso y rígido, tiene múltiples usos y distintas aplicaciones, es empleado comúnmente como soporte de originales, y lo hay con ambas caras ásperas o lisas.

. *Cartulina Bristol.*- Es de superficie suave, y tiene múltiples usos. La hay en diferentes colores y gramajes.

### TECNICAS DE REPRESENTACION

GRAFICA: Las técnicas de representación gráfica, constituyen como su nombre lo indica, el medio para representar un concepto o idea; es decir, comunicar los resultados del

proceso de diseño; son herramientas que el diseñador gráfico debe conocer, ya que cada proyecto puede requerir de alguna en especial.

Se pueden clasificar de la siguiente forma:

Líquidas	Base agua	Base aceite	Monocromáticas	Mixtas
Sólidas	Grasas	Terrosas	Policromáticas	

. *Líquidas.*- Las líquidas se clasifican a su vez en las que tienen base de agua, como: acuarela, gouache, etc. y las que tienen base de aceite, como: acrílico, óleo, etc.; ambas pueden ser monocromáticas o policromáticas.

. *Sólidas.*- Las sólidas se clasifican a su vez en grasas, como: crayón de cera, pastel de aceite, etc. y terrosas, como: grafito, lápiz de madera, carboncillo, etc.; ambas pueden ser monocromáticas o policromáticas.

. *Monocromáticas.*- Un solo color.

. *Policromáticas.*- Varios colores.

. *Mixtas.*- Las mixtas pertenecen al uso de técnicas de diferente consistencia y pueden

ser monocromáticas o policromáticas.

### SISTEMAS DE REPRODUCCION:

(Inf. retomada de Karch, Robert, Randolph; Manual de las Artes Gráficas; p. 15-23).

La actividad del diseñador gráfico tiene una estrecha relación con el proceso de reproducción, el poseer conocimientos prácticos de las diversas técnicas así como de sus limitaciones, amplían la creatividad del diseñador.

En la actualidad existen principalmente tres procesos de impresión: Tipografía, litografía offset y huecograbado; y otros tres menos usuales que son: el grabado en plancha de cobre, la fototipia y el estampado con patrones o estarcidos de trama de seda

. *Impresión en relieve.*- « Se llevó a cabo por el alemán Johann Gutenberg, hace más

de quinientos años»<sup>(1)</sup>. Es una superficie en relieve, recortada o grabada en metal u otros materiales, que sobresale del cuerpo de la plancha, la cual es recubierta de tinta y al presionar con fuerza y uniformidad contra un papel, se obtiene como resultado una estampación o impresión.

Es un método recomendable para: grabados nítidos en blanco y negro y trabajos sin ilustraciones.

Algunas de las aplicaciones de este proceso son: los diarios, algunos libros de texto, etc.

. *Impresión plana.*- Litografía offset. «Es un método que se inició a finales del siglo XVIII» <sup>(2)</sup> «inventada por Alois Senefelder, dramaturgo de Munich» <sup>(3)</sup>. En esta máquina, la impresión en tinta se pasa de una plancha que está ajustada en torno a un cilindro, a otro cilindro recubierto de goma, que es el que realmente dá estampación al papel.

En «offset seco» se elimina el empleo de

---

(1) Información retomada de Murray, Ray; Manual de Técnicas, 1980, p.158.

(2) Op. Cit. p. 159.

(3) Karch, Robert, Randolph; Manual de Artes Gráficas, p.17.

humedad, se utiliza una plancha de relieve muy tenue que imprime directamente a la mantilla del rodillo de goma y de éste al papel.

Algunas de las aplicaciones de este proceso son: etiquetas de latas y alimentos, carteles, etc.

En este proceso de impresión son posibles grandes velocidades.

. *Impresión en hueco.*- Este método de impresión fue «inventado por Karl Kleitsch, (Viena) en 1879». Procedimiento de impresión en el que la tinta que recubre las partes que están ligeramente sumidas o recortadas de la superficie de un cilindro de cobre, se adhiere al papel sometido a una elevada presión, y la que hay en la superficie de la prensa de huecograbado se elimina por raspado o fricción.

Algunas de las aplicaciones de este proceso son: papel moneda, estampillas postales, etc.

Este proceso es recomendable para: tiradas largas (25 000 o más ejemplares).

. *Grabado en plancha de cobre.* - Este proceso

generalmente se realiza en gran parte «a mano», aunque algunas veces también se hace a máquina, en una plancha de cobre o acero bien pulida.

La plancha se entinta con un rodillo, para llenar las líneas grabadas en hueco del dibujo a estampar. La tinta sobrante se quita frotando la superficie de la plancha hasta dejar únicamente la tinta de las partes sumidas debajo de la superficie. Posteriormente en una prensa se oprime el papel contra la plancha, la tinta sale de los huecos y se adhiere al papel. Al hacerlo así, la tinta deja un efecto realizado.

Algunas de las aplicaciones de este proceso son: tarjetas de presentación, esquelas sociales, etc.

. *Fototipia o calotipia.*- En este proceso de impresión, las planchas se hacen ya sea de lámina de vidrio, o bien de aluminio similares a las empleadas en la litografía offset. Sin embargo estas planchas se graban para que constituyan una plancha parecida a la del huecograbado.

Este procedimiento permite reproducir ilustraciones en tono continuo.

Algunas de las aplicaciones de este proceso son: Carteles sobre películas, reproducciones artísticas (cuadros, dibujos, etc.) rótulos para escaparates, etc.

*Serigrafía.*- En este proceso la tinta pasa a la superficie a través de estarcidos fijados a un tejido que puede ser de seda, algodón o nylon, el tejido se tensa y fija a un marco de madera o metal, a través de las partes abiertas del estarcido pasa la tinta, deslizando un alisador o «rasero» sobre la malla; el estarcido se puede producir manual o fotográficamente.

Es un proceso adecuado para la impresión de tejidos o láminas de papel o cartón, pero también es empleado sobre PVC, metal, vidrio y madera.

## B. ELEMENTOS FORMALES

Los elementos formales, constituyen la sustancia visual o la «materia prima», como lo menciona A. Dondís, de un diseño objeto y

hacen posible la comprensión y análisis del mismo.

. **Forma:** Es un elemento que se puede definir como cosa individual de acuerdo a las cualidades visuales que surgen de los contrastes, es decir lo que nos permite percibir sus partes, interviniendo tres factores: Configuración, tamaño y posición.

Hans Daucher en su obra "Visión artística y visión racionalizada", hace un análisis de la forma a partir de dos conceptos: Cantidad de forma y calidad de forma.

. **Cantidad de forma.**- En este concepto hace referencia sobre el tamaño de la forma como un símbolo, es decir que las diversas magnitudes de forma, dan lugar a una jerarquización más o menos clara de importancia; así por ejemplo, el término grande equivale a importante, poderoso, etc..

. **Calidad de forma.**- En este concepto se refiere básicamente a la fuerte tendencia de la vista a traducir las formas planas en formas espaciales, en otras palabras que una forma bidimensional, tenga calidad tridimensional.

Para su análisis divide este concepto en dos grupos, que al igual que en la cantidad de forma, poseen un significado:

- Formas rectas, estrechas, angulosas.- Equivalen por ejemplo a: consciencia, frialdad, rectitud, etc.

- Formas redondas, llenas.- Equivalen por ejemplo a: imaginación, sentimientos, fantasía, etc.

Al igual que las dos anteriores, la ubicación de la forma en el campo visual tiene un contenido de significación; en un conjunto de formas, aquella que ocupa un lugar central aparece con mayor claridad, es percibida mejor y su valor resulta más acentuado; otro factor capaz de conferir un rango de preferencia, es la situación de altura, así por ejemplo lo más alto equivaldría a lo más valioso.

Concluyendo, podemos decir que la forma es una estructura elemental y la expresión del contenido dentro de una composición.

- **Tipografía:** Es un elemento formal que interactúa de manera compositiva en el

diseño; dentro de un plano, ésta se puede referir a través de cuatro jerarquías: lugar, tamaño, familia y color.

De acuerdo a su estudio la tipografía se puede analizar bajo 5 criterios: (Inf. retomada de Rodríguez, Díaz, Joaquín; Apuntes de Factores Humanos para el Diseño).

. *Diseño Tipográfico.*- Es la actitud creativa en la que se desarrolla el aspecto de la sensibilidad, creatividad y aspectos conceptuales, (trabaja de manera específica en la configuración de logotipos).

. *Composición Tipográfica.*- Composición de varios elementos en un diseño.

. *Arreglo Tipográfico.*- Existen cuatro tipos de arreglos en tipografía, marcados como matrices generadoras de variantes: a) Piña epígrafe o central, b) Alineamiento o apañamiento de izquierda a derecha o bandera derecha, c) Alineamiento o apañamiento de derecha a izquierda o bandera izquierda y d) bloque.

. *Adecuación Tipográfica.*- Es la forma de

ubicar dentro de un plano la relación de escala y proporción de una palabra, un texto, nombre o razón social, como diseño.

. *Cálculo Tipográfico.*- Es la conversión que se da entre un texto mecanografiado a un texto tipográfico, mediante un sistema matemático el cual puede ser manual o tecnológico.

. El color: El color es la impresión que los rayos de luz producen en la retina, al ser reflejados por los cuerpos o superficies. Existen tres tipos de color:

*Color luz.*- tiene relación con las dimensiones físicas: amplitud y longitud de onda.

*Color natural.*- es el que nos brinda la naturaleza, sin la intervención del hombre.

*Color en pigmento o sintético.*- es el que produce el hombre, apoyado en la tecnología y con el uso de materia prima.

Los colores pigmento de acuerdo al círculo cromático, se clasifican de la siguiente forma:

- Primarios.- Rojo, amarillo y el azul.
- Secundarios.- Anaranjado, verde y violeta

- Terciarios.- Son una mezcla de los primarios y los secundarios.
- Complementarios.- Es el color que hace más intenso a otro, al ser aplicado junto a él.

El color posee tres dimensiones:(Inf. retomada de Dondis, Andrea; Sintáxis de la Imagen, 1982, 19 p.67, 68).

- 1a. El matiz.- Es el color mismo.
- 2a. La saturación.- Es la pureza de un color, con respecto al gris; se compone de matices primarios y secundarios.
- 3a. Brillo.- Esta dimensión es acromática y va del brillo a la oscuridad, o sea al valor de las gradaciones tonales.

« El color está cargado de información y constituye una de las experiencias visuales más penetrantes que todos tenemos en común» (1), ya que posee aspectos psicológicos y sociológicos, y es por eso que le conferimos significados simbólicos.

. Textura: Es un elemento que tiene una relación muy estrecha con la cualidad táctil,

se puede apreciar mediante el tacto o mediante la vista. Algunas texturas no poseen cualidades táctiles sólo ópticas y son las que llamamos texturas visuales.

El aspecto de la textura, tiene relación con la sustancia que la compone; y cuando en una textura se aprecian cualidades táctiles y ópticas, hablamos de una textura real, porque la sensación que nos produce es completa.

Al igual que el color, la textura es un elemento que posee una carga de información muy fuerte.

### C. ELEMENTOS ESTRUCTURALES

Son recursos para la organización de los signos en un formato, y constituyen la estructura interna de un diseño objeto, en la cual existe una relación de interacción entre los propios elementos, y entre los elementos y el espacio.

#### SISTEMAS DE COMPOSICION:

Podemos definir el término composición, como el conjunto de elementos dispuestos en

---

(1) Dondis. Andrea: Sintáxis de la Imagen. 1982. p.64.

un orden congruente, armónico y estético a través de una estructura interna, la cual sostiene la imagen dentro de un plano; esta estructura puede ser cualquier sistema de proporción.

Los componentes básicos de la composición, son el fondo y la forma, el primero es el que expresa de manera directa o indirecta, el carácter de la información, y la segunda expresa el contenido, de tal manera que no pueden separarse.

Las técnicas visuales son herramientas, que podemos utilizar para la composición visual y son dominadas por el contraste, que es la técnica fundamental, y la que hace más visible la estrategia de composición; la elección adecuada de éstas nos conduce a un resultado funcional, en la expresión del contenido.

A continuación se da una breve definición de cada técnica y de su opuesta: (Inf. retomada de Dondis, Andrea; Sintaxis de la Imagen, 1982, p.131-146).

. **Equilibrio-Inestabilidad.**- Después del contraste, el equilibrio es una de las técnicas más importantes, es la técnica en la que existe

un centro de gravedad entre dos pesos, la inestabilidad carece de equilibrio.

. **Simetría-Asimetría.**- En la simetría puede existir equilibrio axial (“control de atracciones opuestas por medio de un eje central explícito, vertical, horizontal o ambos” (1)) o equilibrio radial (“control de atracciones opuestas por la rotación alrededor de un punto central” (2)), esta técnica puede resultar estática, por lo que resulta útil en esquemas decorativos.

En la asimetría puede conseguirse el equilibrio variando elementos y posiciones, de tal forma que se equilibren los pesos, pero resulta complicado porque requiere el ajuste de muchas fuerzas.

. **Regularidad-Irregularidad.**- La regularidad es la uniformidad de los elementos dentro de un diseño, basada en un orden, principio o método; en la irregularidad hay ausencia de esta uniformidad y aparentemente de un plan.

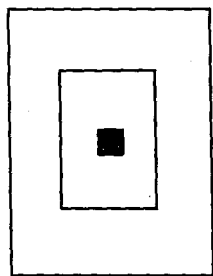
---

(1) Gillam, Scott, Robert; Fundamentos del Diseño, 1976, p. 46.

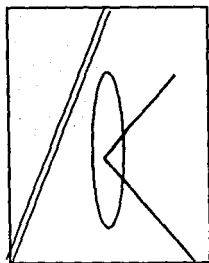
(2) Op. Cit. p. 47.



## SIMETRIA



## ASIMETRIA



. **Simplicidad-Complejidad.**- El orden es una característica de la simplicidad, la cual está libre de complicaciones, imponiendo el carácter simple y directo de la forma elemental; la complejidad presenta numerosas unidades que hacen difícil la organización del significado.

. **Unidad-Fragmentación.**- En la unidad existe un equilibrio formado por todas las partes que la componen y la unifican; en la fragmentación no existe esta unificación de elementos, aunque existe una relación entre ellos, tienen un carácter individual.

. **Economía-Profusión.**- La economía se

caracteriza por la presencia de unidades mínimas, haciendo contraste con la profusión, la cual está muy recargada y ornamentada.

. **Reticencia-Exageración.**- La reticencia pretende provocar una respuesta máxima al espectador, ante la presencia mínima de elementos; la exageración por el contrario, consiste en hacer más intensos y amplios los elementos que la componen.

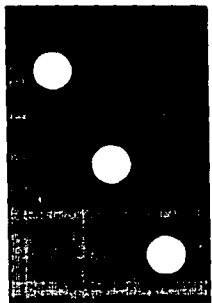
. **Predictibilidad-Espontaneidad.**- La predictibilidad requiere de un orden y de una planeación, la espontaneidad en cambio carece de ese orden y aparece impulsiva y desbordante.

. **Actividad-Pasividad.**- La actividad se caracteriza por la sugerencia del movimiento y no así la pasividad, cuya característica principal es el reposo.

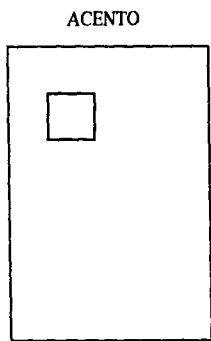
. **Sutileza-Audacia.**- La sutileza refleja delicadeza y refinamiento; la audacia como su nombre lo indica, requiere de seguridad y atrevimiento en su realización.

. **Neutralidad-Acento.**- En la neutralidad no

existe ningún elemento que destaque dentro de la composición; el acento es ese elemento que resalta en la uniformidad de un diseño objeto.



NEUTRALIDAD



ACENTO

. **Transparencia-Opacidad.-** La transparencia es la que permite ver a través de algún objeto lo que está detrás; la opacidad es el bloqueo de esa visión.

. **Coherencia-Variación.-** La coherencia es una técnica que presenta orden y uniformidad; en la variación hay diversidad y variedad.

. **Realismo-Distorsión.-** El realismo consiste en la reproducción de las mismas claves visuales que el ojo transmite al cerebro; la distorsión pretende controlar sus efectos desviando los contornos regulares y algunas veces la forma auténtica.

. **Plana-Profunda.-** La técnica plana carece de la perspectiva y la profunda hace uso de la misma.

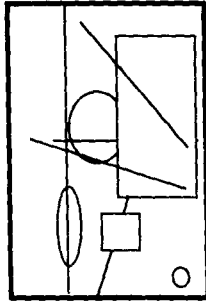
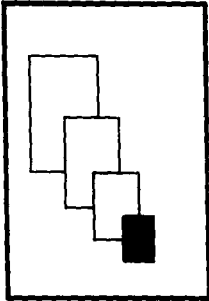
. **Singularidad-Yuxtaposición.-** La singularidad centra la composición en un tema aislado e independiente, sin contar con otro estímulo visual. En la yuxtaposición existe una interactividad de estímulos visuales, utilizando al menos dos claves juntas y activando una comparación relacional.

. **Secuencialidad-Aleatoriedad.-** La secuencialidad como su nombre lo indica posee una secuencia, ordenada lógica y rítmicamente; la aleatoriedad en cambio da la impresión de una desorganización planificada, o de la presentación accidental de la información visual.

. **Agudeza-Difusividad.-** La agudeza se

caracteriza por su claridad de expresión, contrariamente a la difusividad, la cual refleja falta de precisión y nitidez en los elementos.

SECUENCIALIDAD



ALEATORIEDAD

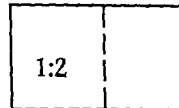
. **Continuidad-Episodicidad.**- La continuidad posee una unidad visual que no se interrumpe; en la episodicidad existe una conexión muy débil o falta de ella entre los elementos.

Las técnicas visuales hacen posible la comprensión de la comunicación visual, reforzando y enriqueciendo la composición.

**SISTEMAS DE PROPORCION:** La proporción indica una relación entre medidas, magnitudes o cantidades en base a una razón (concepto matemático). El uso de sistemas de proporción en el proceso de diseño, tienen como finalidad hacer de éste, un diseño objeto estructural, funcional y expresivo. Son recursos que regulan la división del formato, para obtener líneas o ejes estructurales que servirán de guía en la composición.

Existen varios recursos para la organización de los elementos en un diseño: (Inf. retomada de, Gillam, Scott, Robert; Fundamentos del Diseño; 1976, p.59-63).

. **Razones numéricas simples.**- Son razones simples porque se perciben directamente y casi siempre se limitan a la comparación entre longitud y volumen, por ejemplo 1:1, 1:2, 2:3, etc. Los resultados que se obtienen con este sistema de proporción, no son muy dinámicos, pero poseen una fuerza propia.



. Valores de las series de sumas (Serie de Fibonacci).- Estas series se desarrollan a partir de sumas, es decir se forman agregando la suma de los dos números anteriores, por ejemplo:

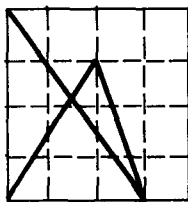
$$\begin{array}{cccccc} 0, & 1, & 3, & 8, & 21, & 55 \dots \\ 1 & 2 & 5 & 13 & 34 & 89 \end{array}$$

La serie de Fibonacci se caracteriza por darnos una aproximación numérica entera, cercana a las razones medias y extremas, lo cual nos conduce a una progresión rítmica:

$$1:2 :: 2:3$$

. Razones geométricas.- Se basan en razones intrínsecas las cuales se desarrollan por la relación que existe entre las formas geométricas simples y sus subdivisiones.

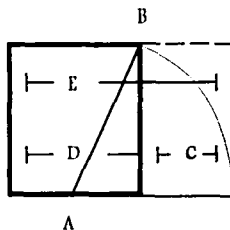
Permiten justificar los trazos de manera armónica, funcional y expresiva.



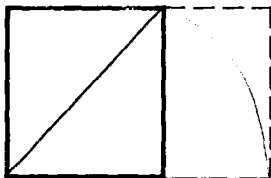
. Rectángulo de sección áurea.- Este sistema proviene de la simetría dinámica, utilizada por los griegos durante el periodo del siglo V. El «rectángulo de sección de oro», surge de aquí y se caracteriza por la relación que hay entre las razones de la serie de sumas.

La construcción del rectángulo áureo por medio de trazos geométricos, parte de un módulo cuadrado, ya que la proporción es de 1: 1.618; se traza una diagonal del punto A al punto B, y se rebate. El segmento de diámetro que queda fuera del cuadrado y su base, están en razón extrema y media, C:D::D:E.

Con el trazo de la diagonal principal y una línea perpendicular a aquella desde un ángulo, seguiremos obteniendo cuadrados progresivamente menores y áreas rectangulares semejantes.



. **Rectángulo armónico.**- Es el sistema de proporción más importante después del rectángulo áureo. Esta figura se obtiene a partir de un cuadrado, cuyo lado y diagonal pasan a ser las medidas de los lados de este rectángulo armónico. La relación o proporción de sus medidas es el número 1,414; ya que la diagonal de un cuadrado mide raíz cuadrada de dos, es así que el número armónico 1,414 es la relación existente entre la medida del lado del cuadrado y su diagonal.



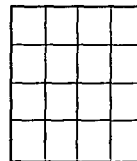
1.414

. **Rectángulos armónicos (en serie dinámica).**- Para obtener esta serie de rectángulos, se parte de un cuadrado; sus relaciones de medidas están entre el lado corto y la diagonal del mismo, y luego las sucesivas diagonales rebatidas.

. **Redes:** La red es un elemento estructural, formada por figuras geométricas (módulos), que se repiten y se unen por uno de sus lados; pueden ser lineales (que tienen un punto central singular) o radiales (que tienen infinitos puntos centrales de simetría).

Existen dos tipos de red: Simple (formada por una sola figura), o compuesta (formada por dos o más figuras).

Red de cuadrados  
(simple)



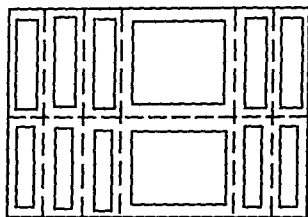
. **Reticulas:** La retícula es un elemento modular repetitivo, en el que los módulos, que pueden ser o no de la misma dimensión, se encuentran separados uno del otro a través de un espacio o distancia, llamada constante.

Este sistema de ordenación nos permite ser concretos y lograr una integración de los elementos formales.

. **Diagramación:** La diagramación es un

sistema de ordenación muy utilizado para la elaboración de revistas, catálogos, diarios, etc. Para su construcción es muy importante tener en cuenta la cantidad de material textual y gráfico a utilizar, así como las dimensiones del formato y número de columnas que se quiere manejar.

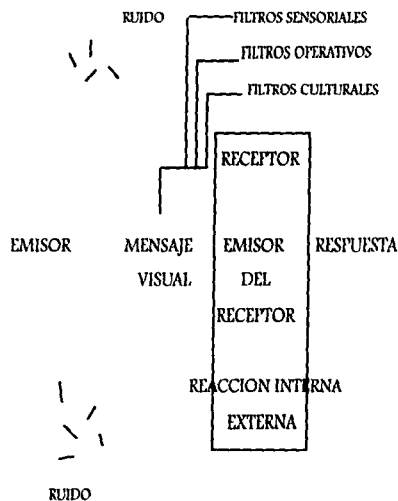
La diagramación se obtiene en base a una retícula en la que los campos están separados uno de otro por un espacio intermedio, con el fin de que las imágenes no se toquen y se conserve la legibilidad.



#### D. ELEMENTOS COMUNICATIVOS

La comunicación es una ciencia de la cual el diseñador retoma varios aspectos, como es el caso de los modelos de comunicación. A continuación se presenta

uno de ellos, propuesto por el autor Bruno Munari, desde la teoría funcionalista:



ALTERACIONES VISUALES DEL AMBIENTE

Por otra parte, algunos de los elementos comunicativos que más influyen en el funcionamiento del diseño gráfico, son retomados de la lingüística y de la semiótica:

a) **Lingüística:** La lingüística, ciencia que

estudia el lenguaje humano, «nos permite estructurar palabras y frases, es decir construir nuevos significantes y con ello evocar significados»; (1) la combinación entre significado (lo que se quiere dar a entender) y signifiante (*lo que se utiliza para comunicar el significado*), nos dá como resultado el signo.

La lingüística nos facilita la comprensión de los hechos sociales, como formas de significación y de comunicación.

a.1 Contexto: Se refiere a las circunstancias paralelas que rodean al mensaje; está en estrecha relación con la legibilidad, con el mensaje que se está enviando, con el público al que se dirige y su contexto social; y al igual que la legibilidad, se debe realizar un planteamiento disciplinado para poder seleccionar adecuadamente el lugar estratégico de colocación; en relación con las circunstancias que lo rodean.

a.2 Legibilidad: La legibilidad es una regla

---

(1) Definición retomada de Paoli, J. Antonio; Comunicación, 1977, p.45.

(2) Murray, Ray; Manual de Técnicas, 1980, p. 78.

dentro del lenguaje, aplicada al diseño gráfico y para que ésta se cumpla, es importante tener en cuenta el carácter inmediato del mensaje; en el caso específico del cartel, la mayoría de las veces es visto por un público en movimiento, viajando, caminando, etc. y en la actualidad gran parte de la gente, ya no se detiene a observarlos, ya sea por apatía o falta de tiempo.

Tomando en cuenta lo anterior, «cada parte del cartel debe actuar en pos de un impacto instantáneo, una legibilidad instantánea y una comprensión instantánea», (2) podemos solucionar esta situación, haciendo un planteamiento disciplinado, para la correcta selección de características de los elementos formales contenidos en un cartel.

b) Semiótica: La semiótica, dedicada al estudio de los signos, se utilizó en primera instancia con referencia al lenguaje;

posteriormente el estudio de las artes se convierte en una parte de la semiótica, «realizando dos funciones: 1a. Una función estética, 2a. Una función comunicativa», (1) las formas que percibimos visualmente nos comunican algo, es decir tienen un significado, que al mismo tiempo nos informa el comportamiento de un objeto visual en base a nuestra experiencia.

En la actualidad la semiótica está orientada hacia el desarrollo de todas las formas sociales que tienen una función similar al lenguaje.

b.1 Semántica: La semántica forma parte de la semiótica, es un elemento que nos ayuda a descifrar el significado específico del signo, es decir que incluye consideraciones acerca de él; de la semántica depende que el mensaje sea comprensible.

b.2 Sintaxis: La sintaxis, también forma parte de la semiótica y su función es relacionar los signos entre sí, con respecto a su organización; es decir combinar correctamente los elementos de una composición, de esto depende la legibilidad, originalidad y síntesis del mensaje.

b.3 Pragmática: La pragmática es la relación del signo con el usuario, es decir la función práctica que existe entre los dos, de la pragmática depende la visibilidad y el impacto visual.

## 2. EL CARTEL

«La evolución del cartel, se inicia con el primer anuncio impreso aparecido en Inglaterra, realizado por William Caxton en 1477; posteriormente existieron otros

---

(1) Paoli, J. Antonio; Comunicación, p.79.



ejemplos, los cuales no eran mayores que la página de un libro». (1)

«La forma del cartel que ha llegado a nosotros, data del siglo XIX, con la participación de Jules Chéret, quien comenzó a producir carteles litográficos a color»; (2) en ese tiempo apareció un pequeño anuncio realizado por Edouard Manet, titulado *Les Chats*, con características de un diseño nuevo y sobrio.

Chéret hace su verdadera aportación a la historia del cartel, tras haber permanecido un largo tiempo en Inglaterra y con su regreso a París, «sus carteles combinan la técnica y la interpretación tradicionales del gran arte mural con otro ingrediente esencial: el sentido del idioma popular»(3), confiriéndole al cartel

un carácter específico.

Posteriormente Henri Toulouse Lautrec, empieza a realizar carteles con características diferentes, estableciendo el cartel como forma de expresión.

Chéret y Toulouse Lautrec trabajaban con el cartel creando una especie de alfabeto visual que conducía a expresar conceptos e ideas de manera directa, logrando con eso colocar al cartel como el medio de comunicación más importante de su época» (4).

El cartel «surge y se desarrolla con el capitalismo, de la necesidad que tiene el industrial de dar a conocer su mercancía y estimular en el público el deseo de adquirirla»

---

(1) Información retomada de Barnicoat, John; *Los Carteles*, su Historia y Lenguaje, 1976, p.8.

(2) Op. Cit. p. 7, 8.

(3) Op. Cit. p. 15, 16.

---

(4) Op. Cit. p. 7, 24.

(1), el comercio inicia esta situación dando a conocer algún producto, evento, espacio o actividad, a través de este medio y es así como la economía lo adopta como canal publicitario.

El cartel es un soporte gráfico bidimensional; la función que desempeña en la comunicación, es llamar la atención, transmitir mensajes rápida y claramente y ser convincente; difícilmente puede sustituirse como canal de comunicación, debido a las ventajas que posee; ya que aún cuando surgen otros medios como la radio, y televisión, se sigue utilizando con muy buenos resultados.

## 2.1 CLASIFICACION DEL CARTEL

El cartel como ya se mencionó antes, es un soporte gráfico, que tiene básicamente dos funciones: comunicar y decorar; de la comunicación surge una respuesta positiva,

cuando se utiliza la persuasión y cuando el cartel es realizado correctamente; la función decorativa, está en estrecha relación con la función estética, que está implícita en el diseño objeto; contribuyendo al desarrollo de la cultura.

Los carteles se clasifican en base a dos situaciones:

1. Por la naturaleza de su información: Informativos, formativos, e informativos-formativos.
2. Por el lugar de colocación: Exteriores e interiores.

. Informativos.- Son aquellos, cuya función es dar a conocer datos, disposiciones, resoluciones, etc. y pueden ser de carácter: Cultural.- que son los que promueven diversas manifestaciones artísticas, como por ejemplo: exposiciones; y Comercial.- que son los que funcionan como medio publicitario, para el consumo y distribución de algún producto, servicio, etc.

. Formativos.- Son aquellos, cuya función consiste en formar un criterio, obteniendo

---

(1) Renau, Josep; Función Social del Cartel, 1976, p. 22.

como respuesta una reacción positiva, y pueden ser de carácter: Político.- que son los que hacen propaganda acerca de la ideología de grupos o individuos, por ejemplo: partidos políticos; y Educativo.- que son los que se relacionan con el aprendizaje y la conducta, por ejemplo: Aplicación de las vacunas.

. Informativos-Formativos.- Son aquellos carteles, en los que se fusionan los dos tipos anteriores.

. Interiores y Exteriores.- Son aquellos que poseen características especiales de acuerdo al lugar de colocación.

## 2.2 ELEMENTOS DEL CARTEL

Los elementos que interactúan en el cartel de forma compositiva, son:(Inf. retomada de Rodríguez, Díaz, Joaquín; Apuntes de Factores Humanos para el diseño).

- Motivo gráfico (texto icónico- imágenes- fotografía, ilustración, etc.) Es la imagen que se representa a través de formas naturales, geométricas, abstractas; y es el elemento más

importante de un soporte gráfico, el cual es afectado por su proporción, posición y forma, así como por el contraste tonal.

- Tipografía (Texto Verbal).- La tipografía se puede referir a través de cuatro jerarquías: lugar, tamaño, familia y color. Este elemento funciona como refuerzo del motivo gráfico (texto icónico).

- Color.- El color se determina mediante una adscripción psicológica, que propone un significado; es el elemento que sigue en importancia al motivo gráfico y su impacto atiende al contraste que produce, utilizando el tono, el matiz y la intensidad.

- Formato.- Es un elemento concreto, que soporta a los elementos anteriores, sus dimensiones se dan en base al sistema de impresión, al contexto físico, al contenido del mensaje y al material utilizado.

En algunos carteles se excluye el texto verbal, dependiendo únicamente del motivo gráfico, y en otros sucede lo contrario, se

excluye el motivo gráfico, dependiendo únicamente de la tipografía para su composición.

### 3. PARTICIPACION DE LA METODOLOGIA EN EL DISEÑO GRAFICO

Para tratar con mayor claridad este tema, comenzaré por definir los siguientes términos: (1)

. «**Metodología.**- Esfera de la ciencia que estudia los métodos generales y particulares de las investigaciones científicas, así como los principios para abordar diferentes tipos de objetos de la realidad y las distintas clases de teorías científicas».

. «**Método.**- (del griego *methodos*, vía, procedimiento para conocer, para investigar). Procedimiento para la acción práctica y teórica del hombre que se orienta a asimilar

un objeto. En la producción se trata del procedimiento que utiliza para elaborar las cosas, para cultivar las plantas o criar animales, etc. en la ciencia el modo de alcanzar nuevos resultados en el pensamiento. Sólo aquel método que se base en el conocimiento acerca de un objeto y de sus leyes puede proporcionar resultados útiles en la teoría y en la práctica. De ahí que la premisa del método sea una teoría científica».

La necesidad de utilizar métodos en la actividad proyectiva del diseño gráfico, surge entre otras causas, a raíz de las grandes inversiones económicas destinadas para su realización, que exigen recuperar el capital invertido.

Anteriormente se consideraba, que el diseño implicaba cierta capacidad de intuición, y que sólo gente con mucho talento, podía realizarlo; esta idea ha sido superada gracias a la participación de teóricos, que han utilizado diferentes áreas de conocimiento, como la psicología, antropología, sociología, lingüística y otras, para llegar a una teoría científica del diseño, la cual ha hecho posible la participación de los métodos en el diseño.

---

(1) Rodríguez, Morales, Luis; Para una Teoría del Diseño, 1989, p. 43.

Hoy sabemos, que cada vez hay más gente que se prepara como diseñador gráfico, y que con la utilización de los métodos en el diseño, logra sistematizar y ordenar la información, para llevar a cabo correctamente el proceso de diseño.

### 3.1 METODOS TRADICIONALES APLICADOS AL DISEÑO

Existen tres métodos tradicionales, que pueden ser aplicados al diseño:

. **Método empírico.**- Este método surge en primera instancia, para cubrir necesidades básicas del hombre, en donde los diseños se llevaron a cabo sin ninguna referencia y los cuáles, hasta la fecha permanecen sin cambios, o sólo con pequeñas modificaciones ornamentales o de estilo, por ejemplo: la silla, la mesa, la cuchara, etc.

La evolución de este método, es a través de la experiencia y a partir de la observación, por lo que su campo es muy restringido dentro del diseño.

. **Método intuitivo.**- Este método al parecer ha sido el más utilizado dentro del diseño, y se caracteriza por la aportación de innovaciones; en este proceso las soluciones se dan en forma espontánea y rectificando una y otra vez, hasta obtener un resultado.

Sin embargo como lo menciona Oscar Olea, es un método que no ofrece seguridad y escapa al control racional, ya que se basa en hipótesis, por lo que no es muy recomendado por los teóricos, aunque tampoco puede ser

desechado ya que en cierta forma es impulsor del desarrollo del diseño, debido a las propuestas vanguardistas que surgen de él.

. **Método deductivo.**- Este método «está ligado indisolublemente a las propuestas racionalistas», (1) y considera que para realizar un diseño, se necesita hacer una recopilación de diversos datos tomados de diferentes fuentes, que tengan relación con el mismo.

En este proceso existe una retroalimentación, entre los resultados parciales y el resultado final, lo cual permite ir evaluando la solución, que de no ser la correcta, se puede regresar al lugar de la falla y buscar una nueva alternativa.

---

(1) Olca, Oscar, Análisis y Diseño Lógico, 1988, p. 20.

El esquema del método deductivo, es el siguiente: (Inf. retomada de Olca, Oscar; Análisis y Diseño Lógico, 1988, p. 21)

- Obtención de la información
- Organización del programa o formalización de la demanda
- Determinación de las diversas interacciones entre los distintos niveles de información por medio de gráficas, «árboles», funciones, etc.
- Formulación de hipótesis
- Proyecto

Como se puede observar, este proceso surge como modelo teórico para la formación académica y capacitación de los diseñadores,

ya que el riesgo de equivocación en el resultado final, es poco probable en comparación con los otros métodos.

### 3.2 PROPUESTA DE UN METODO PARA EL DESARROLLO DEL CARTEL

Después de resaltar la importancia del uso de métodos en la realización de un diseño objeto, y habiendo revisado algunos esquemas de autores, como Asimow, Archer; y de algunos profesores de la ENAP, presento la propuesta de un método general que comprende cuatro fases, para el desarrollo del cartel:

- Fase de Planeación

Esta fase consiste como su nombre lo expresa, en planear el trabajo que se va a realizar, es decir, determinar las características que debe

poseer y tomar en cuenta las limitaciones que se imponen por parte del cliente.

- Tema: El proyecto que se va a realizar.

- Materiales: Tipo de material y equipo con que se cuenta para la realización del trabajo.

- Tiempo: Tiempo límite para realizar el trabajo.

- Cronograma: Programa del tiempo estimado para llevar a cabo cada fase, en relación con el tiempo límite.

- Características: Lugar de colocación, público al que se dirige el mensaje, etc.

- Presupuesto: Recursos económicos con que se cuenta para la realización del trabajo.

- Fase de Estudio

Esta fase consiste en revisar y estudiar la

ya que el riesgo de equivocación en el resultado final, es poco probable en comparación con los otros métodos.

### 3.2 PROPUESTA DE UN METODO PARA EL DESARROLLO DEL CARTEL

Después de resaltar la importancia del uso de métodos en la realización de un diseño objeto, y habiendo revisado algunos esquemas de autores, como Asimow, Archer; y de algunos profesores de la ENAP, presento la propuesta de un método general que comprende cuatro fases, para el desarrollo del cartel:

- Fase de Planeación

Esta fase consiste como su nombre lo expresa, en planear el trabajo que se va a realizar, es decir, determinar las características que debe

poseer y tomar en cuenta las limitaciones que se imponen por parte del cliente.

- Tema: El proyecto que se va a realizar.

- Materiales: Tipo de material y equipo con que se cuenta para la realización del trabajo.

- Tiempo: Tiempo límite para realizar el trabajo.

- Cronograma: Programa del tiempo estimado para llevar a cabo cada fase, en relación con el tiempo límite.

- Características: Lugar de colocación, público al que se dirige el mensaje, etc.

- Presupuesto: Recursos económicos con que se cuenta para la realización del trabajo.

- Fase de Estudio

Esta fase consiste en revisar y estudiar la



información que se recopila, para que a partir de ésta, se dé una solución gráfica al problema de diseño.

- **Investigación:** Recopilación, organización y selección de la información.

- **Análisis:** Función y objetivo del trabajo de diseño.

- **Síntesis:** Selección de elementos que servirán para realizar la actividad proyectiva.

- **Fase de Proyección**

En esta fase entramos directamente, a la solución gráfica del diseño, tomando como base para su realización las dos fases anteriores.

- **Primeras imágenes:** Representación de conceptos o ideas, a partir de la síntesis.

- **Bocetos:** Elección de las imágenes más objetivas y definición de elementos de diseño.

- **Selección y definición de bocetos:** Elección de las alternativas adecuadas, definición de la imagen y realización de pruebas de color.

- **Anteproyecto:** Presentación del trabajo al cliente, para su aceptación.

- **Proyecto:** Corrección de detalles y realización del dummy.

- **Fase de Producción**

En esta fase, se lleva a cabo la preparación del proyecto, para su ejecución industrial y distribución, con la utilización de medios de producción.

- **Originales mecánicos:** Trazo del proyecto definitivo en blanco y negro, conteniendo las indicaciones para su correcta impresión.

- **Impresión:** Reproducción mecánica del

proyecto.

- Distribución: Lugar de exhibición de los  
carteles.

# CAPÍTULO III

---

---

## PARTICIPACIÓN DE LA METODOLOGÍA EN EL DISEÑO GRÁFICO

### III. DESARROLLO DEL PROCESO CREATIVO

A través de este capítulo se desarrolla el método propuesto y se efectúa un análisis, de los elementos de diseño contenidos en el cartel.

#### 1. APLICACION DEL METODO PROPUESTO

- Fase de planeación

La fase de planeación se compone de los siguientes puntos:

- Tema: El Cartel como canal de comunicación, para la institución de APAC, dedicada al cuidado de personas con parálisis cerebral.

- Materiales: Se estableció con la institución realizar tres propuestas de cartel; en una de ellas utilizando tres tintas y en las otras dos cuatro tintas o más, esto con el fin de contar

con las tres alternativas y elegir para su impresión la más adecuada a sus necesidades, y conservar las otras para su uso posterior. Asimismo se acordó realizarlo en un formato de 60 x 40 en papel couché, la dimensión se debe a que el espacio para colocarlo es reducido, y el papel a que tiene un bajo costo y es adecuado para este tipo de trabajo.

- Tiempo: La institución continuamente emite este tipo de mensajes para la colecta de dinero, por lo que no especificó un tiempo límite para la entrega del trabajo, el cual avanzará de acuerdo a las revisiones.

- Cronograma: Se establece la siguiente propuesta, en base a intereses personales.

Actividades	Meses			
	Marzo	Abril	Mayo	Junio
Fase de Planeación		XXX		
Fase de Estudio		XXXXXXXXXXXX		
Fase de Proyección				XXXXXXXXXXXX

**Nota:** Este calendario está sujeto a cambios, ya que el avance está en relación con las revisiones.

- Características: Se acordó con la institución, utilizar un formato de 60 x 40 cm para realizar los carteles, por ser esa dimensión adecuada para colocarse en los supermercados; ésto último con el fin de reforzar la función del bote de colecta situado en las cajas y de obtener donativos a través de tarjetas de crédito (Banamex). El mensaje del cartel, tiene como principal objetivo concientizar a la población acerca de la necesidad de ayuda económica que tiene la institución, en beneficio de las personas con parálisis cerebral; y está dirigido en forma especial a las amas de casa y padres de familia, debido a que por su condición de padres, tienen mayor facultad para comprender la situación de estas personas.

- Presupuesto: En lo que concierne a este punto, no hay mayor participación, ya que se acordó que este trabajo concluye al entregar el dummy del proyecto.

- Fase de Estudio (La información que a

continuación se presenta, se explica más ampliamente en el capítulo I, apartado 2)

- Investigación: APAC es una institución católica mexicana, no lucrativa, que pertenece a la Asistencia Privada, y que está incorporada a la Secretaría de Educación Pública; su función principal, es proporcionar calor humano y capacitar a las personas con parálisis cerebral, en diferentes niveles de educación.

APAC utiliza el Sistema Postura-Movimiento-Educación-Lenguaje-Funcionalidad, apoyado en el método de Educación Conductiva, para la educación y terapia de los discapacitados, cuando éstos son rescatables.

Debido a que la población que recurre a la institución presenta distintas edades, se crearon diferentes programas, adecuados para cada nivel, que son los siguientes:

- Programa de Casa
- Programa de Estimulación temprana (de meses a cuatro años)
- Programa de Jardín de Niños (Cuatro a seis años)

- Programa de Niños (seis a quince años)
- Programa de Adultos (quince años en adelante)
- Programa de Motivación
- Programa de Unidad Móvil
- Programa a Provincia
- Centro de Información
- Escuela de Voluntarias

Cada programa cuenta con distintos departamentos, los cuáles tienen sus propios objetivos y se basan en el programa de la SEP.

- Departamento de Psicología
- Departamento de Pedagogía
- Departamento de Comunicación y Lenguaje

El sostenimiento económico de APAC es un serio problema, ya que necesita recaudar aproximadamente \$ 850,000.00 mensuales; se sostiene de donativos que aportan personas particulares o instituciones, colegiaturas en base al estudio social que se aplica a la familia, colectas, eventos, rifas, ventas de garage, tómbolas, etc. que un grupo de voluntarias organiza durante todo el año.

- Análisis: El mensaje del cartel, tiene como finalidad satisfacer las necesidades físicas, económicas y morales de la población de APAC, lo cual se pretende lograr a través del manejo de la información, motivación, sensibilización y persuasión.

El mensaje ha sido preestablecido por parte de la institución, por lo que habrá que buscar imágenes, que vayan de acuerdo con su significado; y de esta forma lograr que las necesidades de la institución sean cubiertas en forma altruista.

- Síntesis: La información que será retomada para el desarrollo del cartel, es la siguiente:

La Asociación pro personas con parálisis cerebral, institución privada, no lucrativa, desea exhibir un cartel, en los Supermercados, cuyo mensaje exhorte a la población, principalmente amas de casa y padres de familia a realizar aportaciones económicas, en beneficio de los discapacitados.

El cartel contendrá el mensaje establecido por la propia institución, la información que manifiesta a dónde se pueden dirigir para

solicitar más datos y el motivo gráfico acorde al significado del mensaje.

El slogan que se maneja es: «Si yo puedo... ¿Por qué tú no?»; el mensaje es: Tú puedes ayudarme. Haz un donativo (deducible de impuestos) a APAC, A.C. ¡Gracias! la información es: Carga tu donativo a tarjeta Banamex, Domicilio de APAC, Dr. Arce 104 Col. Doctores, Tel. 761 35 12, 761 03 61.

- Fase de proyectación

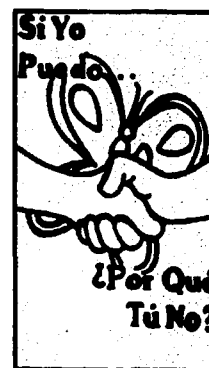
- Primeras imágenes:

Representación de conceptos e ideas a partir de la síntesis.



- Bocetos:

Elección de las imágenes más objetivas y definición de elementos de diseño.



- Selección y definición de bocetos:



Alternativa No. 1  
 Elección de las alternativas adecuadas, definición de la imagen y realización de pruebas de color. (Nota: APAC solicitó que se presentaran las 3 alternativas).



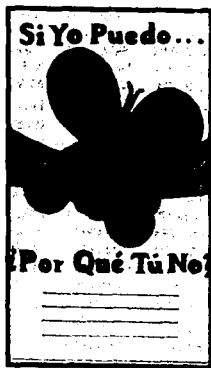
Alternativa No. 1

La estructura que sostiene la composición, está formada por una red de cuadrados, en donde se localizan los campos que contienen los elementos de diseño.

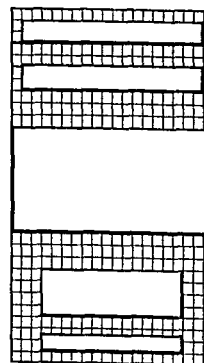
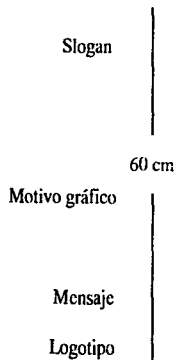
Alternativa No. 2



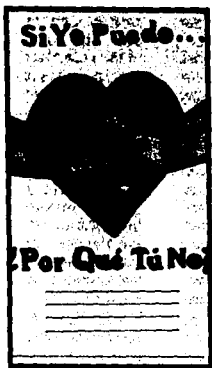
Alternativa No. 3



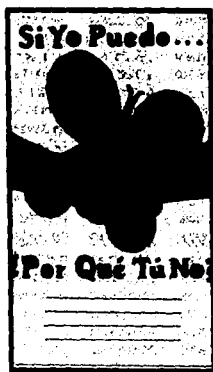
40 cm



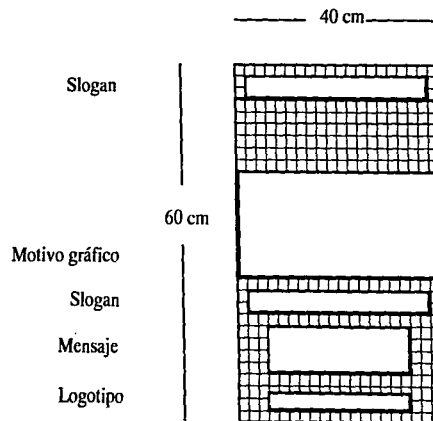
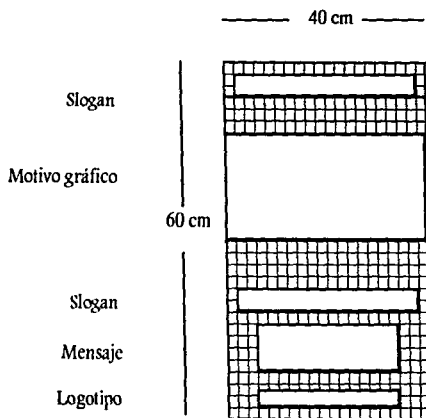




Alternativa No. 2

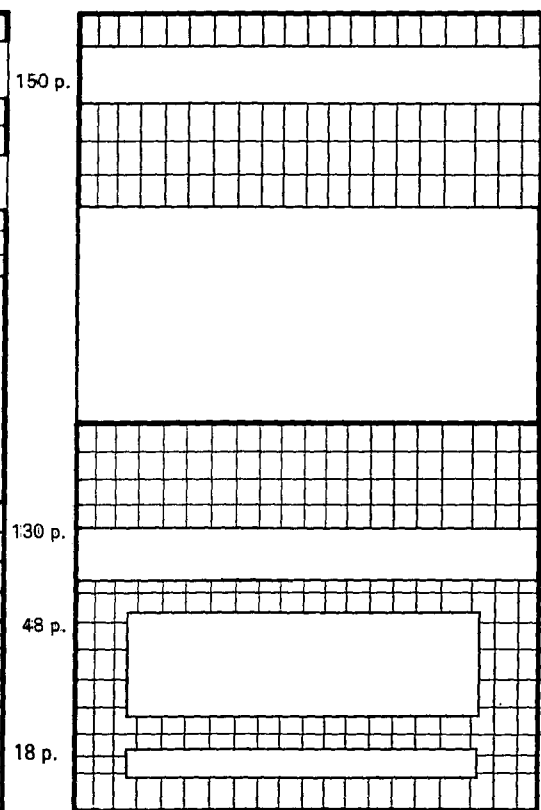
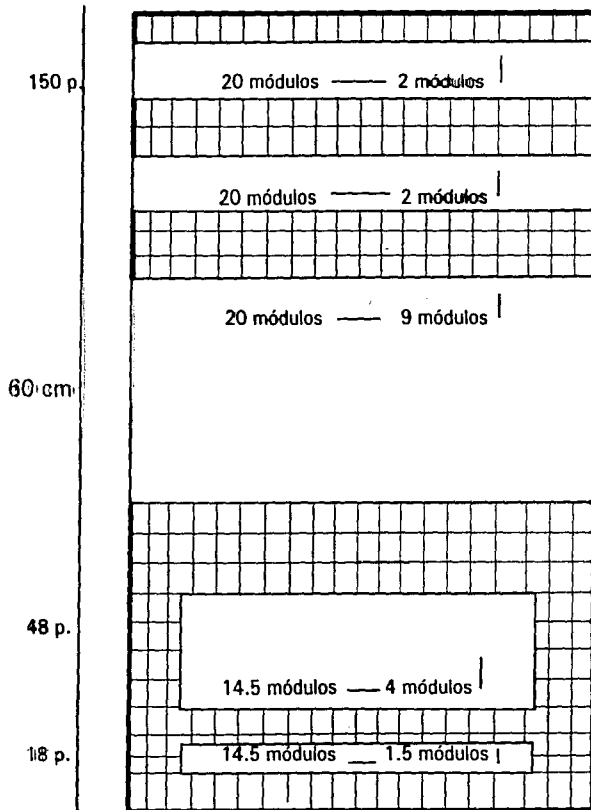


Alternativa No. 3



40 cm

40 cm



p = No. de puntos de la tipografía

\* Los campos de las otras dos alternativas, están formados por el mismo número de módulos

\* Los módulos de 2 x 2 cm que forman la red original, se han deformado en este ejemplo gráfico, con el fin de ajustarse a la fotografía.

- Proyecto:

Alternativa No. 1 (técnica prismacolor)

Alternativa No. 2 (técnica recorte)

51

CAPITULO III

# Si Yo Puedo ...

## ¿Por Qué Tú No?



Te puedes ayudar. Yo puedo ayudarte.  
(deducible de impuestos) a APAC, A.C.  
Carga tu donativo a tarjeta Banamex.


**¡GRACIAS!**



Asociación Pro Personas con Parálisis Cerebral - De Avila No. 501 Col. San Rafael, 06800 - México D.F.


# Si Yo Puedo ...

## ¿Por Qué Tú No?



Te puedes ayudarme. Haz un donativo  
(deducible de impuestos) a APAC, A.C.  
Carga tu donativo a tarjeta Banamex.

**¡GRACIAS!**

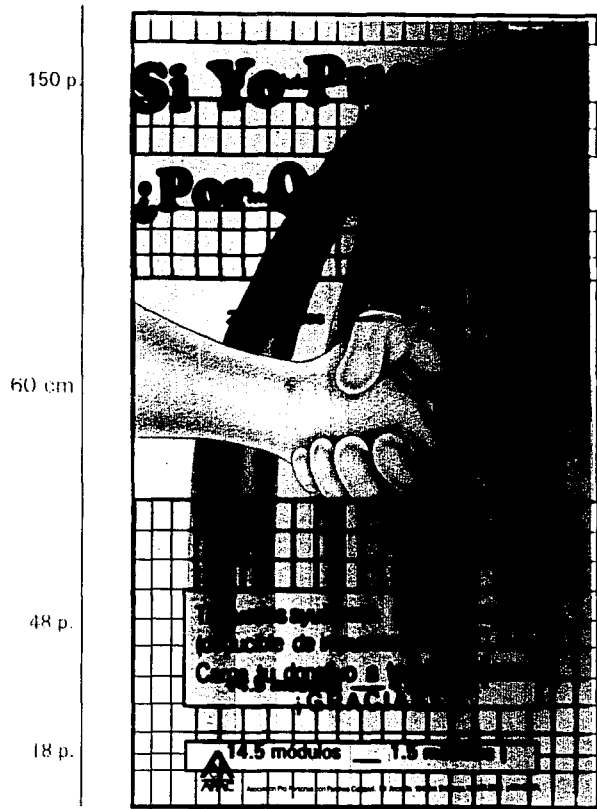


Asociación Pro Personas con Parálisis Cerebral - De Avila No. 501 Col. San Rafael, 06800 - México D.F.

- Proyecto:

Alternativa No. 1 (técnica prismacolor)

40 cm



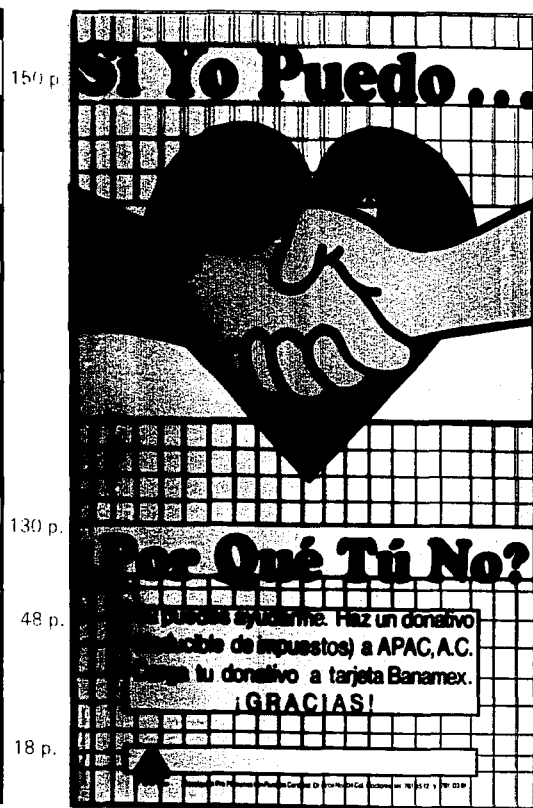
p = No. de puntos de la tipografía

\* Los campos de las otras dos alternativas, están formados por el mismo número de módulos

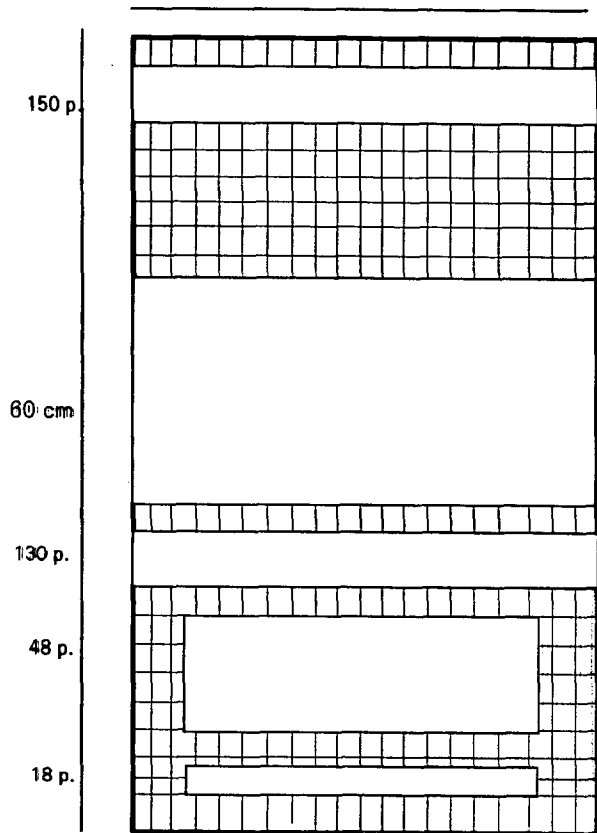
\* Los módulos de 2 x 2 cm que forman la red original, se han deformado en este ejemplo gráfico, con el fin de ajustarse a la fotografía.

Alternativa No. 2 (técnica recorte)

40 cm



40 cm



p = No. de puntos de la tipografía

\* Los campos de las otras dos alternativas, están formados por el mismo número de módulos

\* Los módulos de 2 x 2 cm que forman la red original, se han deformado en este ejemplo gráfico, con el fin de ajustarse a la fotografía.

Alternativa No. 3 (técnica aerógrafo con acuarela)

40 cm



p = No. de puntos de la tipografía

\* Los campos de las otras dos alternativas, están formados por el mismo número de módulos

\* Los módulos de 2 x 2 cm que forman la red original, se han deformado en este ejemplo gráfico, con el fin de ajustarse a la fotografía.

- Fase de producción (esta fase se describe a nivel de sugerencia, ya que mi participación concluye con la entrega del dummy del proyecto).

- Original mecánico: Este punto corresponde a la preparación del proyecto, la cual consiste en indicar con exactitud la ubicación de los elementos de diseño, así como sus marcas de registro, color, tamaño, etc.

Para la propuesta que lleva tres tintas, se sugiere utilizar como proceso de impresión, la separación de color ya sea en offset o serigrafía; en este caso el original se puede presentar de la siguiente forma:

En una cartulina rígida se trazan todos los elementos con minas o puntillas de color azul, para que en el caso de que haya correcciones, se pueda borrar y la imprenta no reproduzca estos errores; posteriormente se pone la plasta o la línea, según sea el caso, con tinta china de color negro, así como sus marcas de registro.

A esta cartulina se le sobrepone una camisa de papel albanene en la cual se colora parte de la zona que forma cada elemento y se

especifica el número de pantone que corresponde a cada color.

Otra forma de solucionarlo, es trazando en la cartulina rigida, los elementos que en la impresión van en color negro, en este caso específicamente la tipografía y el contorno de las manos, y haciendo la separación de los colores mediante camisas de papel herculene; en la primera camisa puede ir la plasta de las manos con el color carne y con la indicación del número de pantone que corresponde a este color y en la segunda camisa, la plasta del corazón con las mismas indicaciones.

Algunos impresores consideran que la primera solución que se planteó es la mejor, ya que no existe el riesgo de que los registros no chequen y la impresión salga mal, sin embargo con el uso del papel herculene y logrando que coincidan perfectamente las marcas de registro podemos eliminar este riesgo.

Para las propuestas que llevan cuatro tintas, se sugiere utilizar como proceso de impresión la selección de color; para que el tratamiento de la técnica utilizada se conserve igual; en

este caso se puede presentar como original mecánico, una diapositiva de la ilustración con la tipografía, indicando únicamente que es para selección a color.

Es importante mencionar que la calidad de un cartel impreso, depende del original.

- Impresión: Para la impresión de las tres alternativas se puede utilizar el proceso de cuatricromía, ya que através de éste se reproduce una amplia variedad de colores mediante la combinación de tres de ellos (amarillo, magenta cyan) más el negro, con este método se pueden reproducir fotografías, pinturas e ilustraciones, así como simples colores planos.

- Distribución: "La distribución es otra de las actividades del diseño que sigue en importancia a la producción, y está considerada como la más social; en cuanto a los fines que intervienen en ella" (1).

La distribución considera entre otros aspectos,

---

(1) Definición retomada de Acha, Juan; Introducción a la Teoría de los Diseños, 1990. p. 92.

los lugares de exhibición más adecuados para que el cartel cumpla con su función, en este caso ya se mencionó antes, que el cartel va a ser exhibido en supermercados; primero porque APAC realiza colectas ahí y segundo porque es un sitio al que acude toda clase de personas. Sin embargo se considera que existen otros lugares factibles para su exhibición, como son los bancos y las universidades.

Otro aspecto a considerar, es la ideología, ya que al transmitir el mensaje se crea una consciencia en el receptor, tratando en este caso que sea positiva y que provoque una respuesta satisfactoria para la institución.

## 2. ANALISIS DEL PROYECTO

Es un punto muy importante, efectuar un análisis del proyecto de diseño, ya que nos permite justificar nuestro trabajo y corroborar si cumple su función.

El cartel, como soporte gráfico, puede ser analizado de acuerdo a sus características de diseño, bajo tres relaciones: la sintáxis, la semántica y la pragmática.

La sintáxis, considera aspectos como: legibilidad y síntesis; la comprensión del diseño, depende de la semántica; y la visibilidad y el impacto visual tienen relación con la pragmática.

Es importante mencionar, que de los elementos que forman el motivo gráfico, uno de ellos (las manos) aparece en las tres alternativas, variando únicamente el segundo elemento; asimismo el texto verbal es el mismo para las tres, esto obedece a que fue petición de APAC la inclusión tanto de las manos como de ese mensaje específicamente; sin embargo las variantes en cada alternativa, aún cuando son limitadas, representan una solución diferente, ya que cada una está resuelta con distinta técnica de representación y el segundo elemento del motivo gráfico cambia.

Para hacer más comprensible este análisis, hago una breve definición de las técnicas de representación utilizadas para cada propuesta:

- Prismacolor (alternativa No. 1).- El prismacolor es una técnica terrosa, los lápices más blandos son ideales para cubrir áreas



grandes y bocetar, y los más duros para realizar trazos precisos; esta técnica puede ser aplicada en distintos tipos de papel, y cuando se domina nos ofrece resultados muy interesantes.

- Recorte (alternativa No. 2).- Esta técnica, como su nombre lo indica consiste en recortar papel y adherirlo uniformemente a una superficie, obteniendo colores planos más sintéticos; el papel puede ser satinado o mate según convenga. Esta técnica es adecuada para elementos que están bien definidos en cuanto a su contorno.

- Acuarela (alternativa No. 3).- La acuarela es una técnica líquida con base de agua, se caracteriza por la transparencia, los colores dependiendo de su grado de dilución pueden ser más o menos cubrientes. Esta técnica es adecuada para aplicarse en papel con alto porcentaje de algodón.

A continuación se presenta el análisis de tres alternativas de solución:

## 2.1 ALTERNATIVA No. 1

Comenzaré este desglose, realizando el análisis de los elementos del cartel (Motivo gráfico, Tipografía, Color y Formato).

### . Elementos del cartel

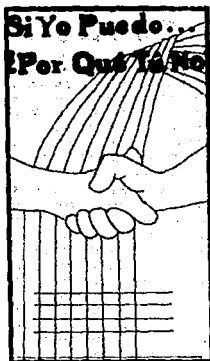
- Motivo gráfico (texto icónico).- El motivo gráfico, presenta dos manos entrelazadas, y un arcoiris como fondo; las manos representan simbólicamente, ayuda, amistad y apoyo; y el arcoiris pretende simbolizar un futuro lleno de luz; ambos elementos se conjugan dando como resultado, un concepto más amplio: “Con tu ayuda puedo tener una vida mejor”.

La forma de las manos, pretende dar un sentido de sencillez al concepto gráfico, y la forma del arcoiris acentuar el significado simbólico de un «futuro mejor». La posición central y al frente de las manos, son con el fin de acentuar su valor, esto obedece a que es la forma más importante dentro del diseño objeto, porque es la que sugiere la ayuda que solicita APAC, y por lo tanto debe aparecer más clara y ser mejor percibida. El tamaño del

arcoiris pretende reflejar la grandeza de esa ayuda que se brinda a los discapacitados y lo que se puede lograr con ella, su ubicación permite mantener el equilibrio con el resto de la composición.

La técnica de representación utilizada, fue «prismacolor» y la imagen se trabajó con luz y sombra, para enfatizar la forma.

Las dos formas que integran el motivo gráfico, tienen mayor dimensión con respecto a la tipografía, ya que constituyen el elemento más importante dentro del diseño objeto.



- Tipografía.- El texto verbal, como ya se mencionó antes, es un elemento que aclara de manera objetiva el motivo gráfico, y al mismo tiempo posee un sentido de motivación.

La función del texto verbal, consiste en exhortar al receptor, para que haga aportaciones económicas a la institución de APAC; y textualmente es el siguiente: Si yo puedo... ¿Por qué tú no?

Tu puedes ayudarme. Haz un donativo (deducible de impuestos) a APAC, A.C. ¡Gracias!.

El tamaño de la tipografía, se aplicó en proporción a los otros elementos y al espacio, y asimismo en base a un orden jerárquico, de acuerdo al grado de importancia de cada texto; obteniendo el tamaño más grande, el slogan (Si yo puedo... Por qué tú no?).

La familia seleccionada, posee características que facilitan la lectura, y que simbólica y gráficamente van de acuerdo con el resto de la composición.

Tipografía primaria (utilizada para el slogan):

**A B C D E F G**  
**H I J K L M N**  
**O P Q R S T U**  
**V W X Y Z ! a**  
**b c d e f g h i j**  
**k l m n o p q r**  
**s t u v w x y z**  
**1 2 3 4 5 6 7 8**  
**9 0 " ' : ; . ,**

Tipografía auxiliar (utilizada para el mensaje):

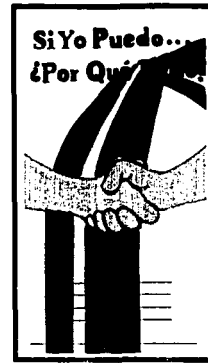
A B C D E F G H  
I J K L M N O P Q  
R S T U V W X Y  
Z ! a b c d e f g h  
i j k l m n o p q r s  
t u v w x y z 1 2 3  
4 5 6 7 8 9 0 " ' : ;  
. ,

La ubicación de los textos, al igual que el tamaño, se aplicó de acuerdo al grado de importancia de cada uno, quedando en la parte superior el slogan, y en la parte inferior el mensaje y la información, logrando así equilibrarlos y distribuirlos adecuadamente.

- Color.- El color, es el elemento más importante después del motivo gráfico, ya que es determinado mediante adscripciones psicológicas que proponen un significado.

En el motivo gráfico, se utilizaron los colores primarios y secundarios, con el fin de reflejar determinados aspectos como: vida, luz, entusiasmo, alegría; y asimismo para resaltar la imagen sobre el fondo blanco.

En la tipografía se utilizó el negro, para facilitar la lectura, y crear un contraste en relación con el fondo blanco y con los colores del motivo gráfico, logrando así una mayor legibilidad.



- Formato.- El formato utilizado para este trabajo, es vertical, esto obedece en primera instancia, a lo limitado del espacio del lugar de colocación, y segundo a que se ajustó en proporción a los elementos y su jerarquía.

#### . Características de diseño

Este análisis corresponde a las características de diseño del cartel, bajo sus tres relaciones (Sintáxis, Semántica y Pragmática).

En cuanto a la relación sintáctica, debido al contraste de la tipografía de color negro con el blanco del papel, y con el color de los demás elementos, existe legibilidad a

una distancia de aproximadamente seis metros; se considera que la síntesis se logra a través de la sencillez del motivo gráfico y de la composición en general. La originalidad se vio afectada en cierta forma, por las limitantes que marcó la propia Institución, sin embargo la disposición de las manos en conjunto con el fondo, se presentan de manera especial y aparecen muy expresivas.

En el aspecto semántico, la comprensión del mensaje es justificada, con el texto verbal, que se adecúa a un lenguaje fácil; en cuanto al motivo gráfico, aún cuando no tiene un significado meramente objetivo, simbólicamente pertenece a un lenguaje popular.

Por su colorido, contraste y tratamiento, el cartel atrae la atención, y resulta visible aún colocándolo en una superficie blanca; el texto verbal es muy corto y comprensible, puede ser leído en menos de seis segundos; por lo que se considera que la premisa de la relación pragmática se cumple en este trabajo.

## 2.2 ALTERNATIVA No. 2

Debido a que son pocas las variantes de las alternativas 2 y 3, resultan válidas las características de diseño de la propuesta anterior, para las siguientes propuestas, por lo que únicamente se hace un análisis de los elementos del cartel.

### . Elementos del cartel

- Motivo gráfico.- Este elemento está formado por dos manos entrelazadas, y en segundo plano por la imagen de un corazón; éste último representa simbólicamente vida, amor, amistad. Ambos elementos están ubicados al centro y son de mayor tamaño en comparación con el texto verbal, porque como ya se mencionó, tienen un nivel de jerarquía más alto.

El motivo gráfico, está resuelto con la técnica de recorte, porque el área de cada elemento, está bien definida y se presta para ello, además es una variante con respecto a la primera alternativa que también resulta adecuada como solución.



- Tipografía.- El texto verbal, la familia y tamaño de la tipografía, son exactamente los mismos que los de la primera alternativa y por lo tanto poseen las mismas características; sin embargo la ubicación varía adecuándose al motivo gráfico, con el fin de equilibrar y distribuir los elementos de acuerdo al espacio; quedando una porción del slogan en la parte superior y la otra en la parte inferior al igual que el resto de la información.

- Color.- Para esta alternativa de solución, se eligió para las manos el color carne por ser el que pertenece a la referencia tomada de la realidad y para el corazón el rojo, porque simbólicamente representa calidez, amor, etc. y contrasta con el blanco del papel..

En este caso la tipografía también va en negro, para facilitar la lectura, hacerlo legible, y provocar una armonía de contraste con el rojo del corazón y el fondo blanco.



- Formato.- Debido a que las condiciones de espacio son las mismas, se utilizó formato vertical para las tres alternativas.

## 2.3 ALTERNATIVA No. 3

### . Elementos del cartel

- **Motivo gráfico.**- En este caso el motivo gráfico, también presenta en primer plano dos manos entrelazadas y en segundo plano una mariposa, la función y características de las manos ya se mencionaron antes; la imagen de la mariposa pretende reflejar los aspectos positivos de la vida, como la libertad, la pureza, el cambio etc., la ubicación del motivo gráfico es al centro y su tamaño es mayor con respecto a la tipografía.



- **Tipografía.**- En esta propuesta se utilizó la misma tipografía y tamaño que en los casos anteriores, únicamente cambio la ubicación, quedando una porción del slogan en la parte superior, y la otra en la parte inferior, para darle continuidad a la lectura; el mensaje se ubicó también en la parte inferior.

- **Color.**- Los colores utilizados en la mariposa, no pretenden simbolizar nada especial en forma individual, es en conjunto como a través de ellos se trata de reflejar alegría, entusiasmo, vida, etc.

A la tipografía se le aplicó color negro, para crear un contraste con el fondo blanco y armonizarlo con los otros elementos.



- Formato.- Por las condiciones de espacio,  
el formato es vertical para las tres alternativas.

62

CAPITULO III



# CONCLUSIONES

---

---

## . Ambito académico.-

Por fortuna el campo profesional del egresado es muy amplio, lo cual permite aplicar los conocimientos adquiridos en diferentes áreas del diseño gráfico como son: Fotografía, diseño editorial, animación, museografía, televisión, audiovisuales, elaboración de carteles, portadas de discos, de libros, etc.; sin embargo las posibilidades de trabajo se dan en función de la capacidad de cada individuo; al respecto se considera que resultaría benéfico hacer algunas implementaciones para mejorar tanto el nivel académico del alumno, como su desarrollo dentro del campo profesional.

A continuación se hacen algunas sugerencias :

- Que los alumnos cuenten con el equipo de cómputo necesario para hacer diseño por computadora (animación, multimedia, etc.) y que se imparta la asignatura correspondiente desde el primer semestre.
- Que haya más y mejor equipo para las asignaturas de cine y televisión.
- Que se le dé mayor importancia a la realización de proyectos reales, con el objeto de que el alumno se vaya familiarizando con el ambiente de trabajo en el exterior.

Por otra parte, gracias a que las actividades del diseñador son variadas, los lugares donde existe demanda del egresado también; los cuales pertenecen al Sector Público, al Sector Privado a

las actividades en forma independiente; a la investigación y difusión de las artes y al ejercicio de la docencia.

### . Ambito profesional

Este proyecto de tesis tiene como objetivo principal, dar solución al problema de comunicación de APAC, y a través de esa solución, exhortar a determinado sector de la población a hacer aportaciones económicas para dicha institución; la primera parte de ese objetivo se cumple a través de este trabajo, y se considera que la segunda parte también se cumplirá, ya que la propuesta es aplicable porque entre algunas de las ventajas que posee, están las siguientes:

Un cartel puede ser colocado casi en cualquier lugar y ser observado por un gran número de personas; en comparación con otros canales de comunicación, el cartel tiene un costo más bajo; por otra parte existe la aprobación del mismo y la continua transmisión de este tipo de mensajes por parte de APAC.

Sin embargo, también existen desventajas, y una de ellas podría ser, que alguna persona despegara el cartel, eliminando así la oportunidad de ser visto por los demás; otra sería que los carteles tienen una existencia activa de seis a ocho semanas y posteriormente hay que renovarlos. A pesar de esto, se considera que la necesidad que tiene APAC de realizar colectas continuamente, es un factor favorable tanto para la aplicación del proyecto, como para la rapidez con que ésta se lleve a cabo.

### . Ambito personal

Pienso que actualmente, debido a la crisis que vive México, las expectativas en cuanto a ofertas de trabajo, se han reducido considerablemente y no sólo para esta profesión, sino para

todas en general, y como consecuencia los ingresos que perciben algunos diseñadores han disminuído.

Para mejorar esta situación y tener éxito, es muy importante tener una buena preparación; estar en punta de lanza en cuanto a tecnología; estar en contacto con los fenómenos sociales, culturales y económicos en relación con las actividades artísticas; propiciar el trabajo de grupo, además del individual; y tener en mente que para el desarrollo de nuestras actividades, en la mayoría de los casos, hay que trabajar en colaboración con otras disciplinas, como son: Arquitectura, Comunicación, Pedagogía, Psicología y otras.

## BIBLIOGRAFIA

---

---

- Acha, Juan, El Arte y su Distribución, México, UNAM, 346 p.
- Acha, Juan, Introducción a la teoría de los Diseños, Edit. Trillas, 1990
- Barnicoat, John, Los Carteles su Historia y Lenguaje, Barcelona, Edit. Gustavo Gili, S.A., 1976 (Comunicación Visual) 280 p.
- Bienal Internacional del Cartel, Primera Bienal Internacional del Cartel, 1990, 189 p.
- Costa, Joan, Imagen Global, Barcelona CEAC, 260 p.
- Daucher, Hans, Visión Artística y Visión Racionalizada, Barcelona, México, Edit. Gustavo Gili, 186 p.
- Dondis, D.A., La Sintaxis de la Imagen, Barcelona, Edit.. Gustavo Gili, S.A., 1982 (Comunicación Visual). 212 p.
- Fimie, R. Nancie, Atención en el Hogar del Niño con Parálisis Cerebral, Ediciones Científicas, La Prensa Médica Mexicana, S.A. 2a. edición, México 1987, 339 p.
- Germani, Fabris, Fundamentos del Proyecto Gráfico, Barcelona, Edit. Don Bosco, 1973 (Nuevas Fronteras Gráficas). 228 p.

- Gillam Scott, Robert, Fundamentos del Diseño, Buenos Aires, Edit. Victor Lerú, 1976. 195 p.
- Karch, Robert, Randolph, Manual de las Artes Gráficas, Edit. Trillas, 434 p.
- Metzl, Ervine, The Poster, New York, Watson-Guption Publication, Inc., 1976.
- Muller-Brockman, Sistemas de Reticulas, Barcelona, Edit. G. Gili, 179 p.
- Munari, Bruno, Diseño y Comunicación Visual, Contribución a una Metodología Didáctica, Barcelona, Edit. Gustavo Gili, S.A., 1980. 199 p.
- Murray, Ray, Manual de Técnicas, Barcelona, Edit. Gustavo Gili, S.A., 1980. 199 p.
- Olea, Oscar y González Lobo, Carlos, Análisis y Diseño Lógico, México, Edit. Trillas, S.A., 1977, 147 p.
- Oller, Juan, La Litografía y el Offset, Barcelona, 58 p.
- Paoli, J. Antonio, La Comunicación, México, Edit. Edicol, 1977. 197 p.
- Powell H. Thomas, El Niño Especial, Edit. Norma, Colombia, 1991, 251 p.
- Pignatari, Decio, Información, Lenguaje, Comunicación, Quito, Edit. Ciespal, 1971., 91 p.
- Prieto, Luis, J. Estudios de Linguística y Semiología Generales, Edit. Nueva Imagen, México 186 p.

- Quail, Denis Mc., Sociología de los Medios Masivos de Comunicación, Buenos Aires, Edit. Paidós, 1969, 165. p.
- Renau Josep, Función Social del Cartel, 1976
- Rodríguez Morales, Luis, Para una Teoría del Diseño, Edit. Tilde Atzacapozalco, UAM, 1989 125 p.
- Sanabria, Martín, Francisco, Estudios sobre Comunicación, Madrid, Edit. Nacional, 1975, 270 p.
- Swann, Alan, Cómo Diseñar Reticulas, México, Edit. G. Gili, 144p.
- Valdéz Fuentes, José Ignacio, Enfoque Integral de la Parálisis Cerebral para su diagnóstico y tratamiento, Ediciones Científicas, La Prensa Médica, S.A. de C.V., Ediciones Científicas 1988,