

**Universidad Don Vasco A.C.**  
**Incorporada a la Universidad Nacional**  
**Autónoma de México**  
**Escuela de Diseño Gráfico**



Tesis Profesional que para obtener el Título de  
Licenciado en Diseño Gráfico

Presenta:

**Roberto Espinosa Hernández**

Uruapan, Mich. Agosto de 1999

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**

2795 83



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**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.

---

# Gracias,... Muchas Gracias

---

Pienso que en la vida las cosas que suceden no se dan por casualidad, si no que un poder fuera del entendimiento humano tiene insidencias en nuestra vida y cuando se le busca con paciencia y amor fraternal se logra encontrar parte de esa luz a través de esos buenos amigos y de la gente con la que se actúa sin interés alguno; y parte de ese poder se puede alcanzar si los fines son nobles.

Doy primeramente gracias a Dios con todo el corazón por haberme permitido llegar hasta donde me encuentro que es en realidad más de lo que podía esperar; lo considero una gran bendición.

A mis padres, Gustavo y Coco Espinoza por su apoyo total e incondicional y sobre todo por su enorme amor; así como también a mi esposa Verónica por su tiempo, a mi hijo Gerar Abraham por su motivación con su pequeña existencia.

A mis maestros del Diseño los Licenciados en Diseño Gráfico Kenneth Treviño y Lolita Ayala; por su asesoría y tiempo.

Muy especialmente al Director de la Escuela de Diseño Gráfico Arq. Javier Gutierrez, por su comprensión e interés, pero sobre todo por sus invaluable consejos.

A Sergio, y mis compañeros de generación, por su cooperación y apoyo pero más que nada por su amistad que fue una de las cosas más valiosas que obtuve en la carrera.

.....por siempre, gracias.....

---

---

# INDICE

---

5

## PRIMERA PARTE

<b>INTRODUCCION</b>	11		
<b>CAPITULO I</b>			
<b>PROBLEMATICA Y OBJETIVOS</b>	17		
<b>CAPITULO II</b>			
<b>SOCIEDAD CON DISEÑO</b>	25		
¿Que es diseño?	27		
Definición	28		
Necesidades	32		
Antecedentes	34		
Precusores	36		
Metodología	41		
<b>DENTRO DEL CATALOGO</b>	45		
Catálogo	47		
Diseño Editorial	49		
Espacios en Blanco	52		
Folios y Empastado	55		
Tipografía	61		
Retícula	66		
Papel	71		
		Selección Color	73
		Fotomecánica de Hoy	74
		Técnicas Gráficas	77
		Conclusiones	83
		<b>SEGUNDA PARTE</b>	
		<b>INTRODUCCION</b>	89
		<b>CAPITULO IV</b>	
		<b>APORTACION GRAFICA</b>	
		Inducción, Portada y Réticula	97
		Formato	99
		Papel, Impresión, Encuadernación	100
		Los Años, Detalles Gráficos	101
		Los Folios, Fotografías	102
		Tipografías	103
		<b>CAPITULO V</b>	
		<b>DE DINERO HABLANDO</b>	125
		<b>CONCLUSIONES GENERALES</b>	131
		<b>BIBLIOGRAFIA</b>	135

---

# **PRIMERA PARTE**

---

---

# INTRODUCCION

---

---

# INTRODUCCION

---

El diseño gráfico como profesión en la sociedad juega un papel muy importante, ya que a últimas fechas nuestro entorno se satura más y más de todo tipo de gráficos.

El diseño en castellano equivale a "trazo" ó "delineación" de formas por medios gráficos. Sin embargo el sentido que en la actualidad tiene el "diseño" no puede quedar reflejado en esta mera definición ya que sólo se trataría del simple dibujo raso aplicado a la comunicación visual.

De aquí derivamos que el DISEÑO GRAFICO es la actividad por la cual se ordenan, organizan y combinan elementos visuales, para comunicar un mensaje. Estos elementos pueden ser imágenes, textos, colores y formas que unidos nos darán una mejor imagen impresa de la idea que queremos comunicar. En la actualidad se diseñan toda clase de gráficos por razones de tipo social, cultural y económico, que harán que el producto ó mensaje llegue al consumidor en cir-

cunstancias de rivalidad con otros mensajes.

El diseño puede significar mucho en la vida de toda sociedad, por eso es importante dar a conocer sus funciones e incidencias sociales que se han venido desarrollando en los últimos años y que según podemos ver, es mucho lo que ha invadido al mercado consumista e incluso en el aspecto cultural. Sí, el diseño es una de las disciplinas de mayor dinamismo como muchas otras, ya que es capaz de cambiar o modificar actitudes o decisiones en los individuos.

Por medio de la visualización de imágenes, junto con el apoyo de ideas y textos, el diseño se refuerza o evoluciona día a día; sin embargo no todo es como color de rosa para esta disciplina, ya que la gente a pesar de vivir todos los días en constante y estrecha relación con el mismo, no reconocen ni le dan la seriedad que el diseño gráfico actualmente merece. El problema radica principalmente en la falta de información de la gente común, y éste desconocimiento se manifiesta en todos los estratos sociales, ya sea en la clase alta, media o baja.

En realidad el diseño es bastante joven

---

# INTRODUCCION

12

en relación con otras carreras a nivel Licenciatura y de aquí en parte que aún no se le dé su debido lugar. Retomando que aquello que nos presupone un plan analizando las circunstancias; llegando a una resolución de formas o conformas gráficas es diseño, es decir que alguna idea u objeto que se le describa gráficamente ya sea bidimensional o tridimensional y que nos trate de comunicar algo en especial; desde este momento se dice que es diseño gráfico.

Auxiliándome de lo ya establecido anteriormente con referencia al diseño, mediante la graficación adecuada se logrará solucionar el problema de difusión que pudiera tener ésta carrera; al dar a conocer las funciones del diseño gráfico ayudará a que la imagen de una empresa, ciudad ó país sea de menor confusión, es decir que su imagen será visualmente más clara, ordenada y con una mejor perspectiva.

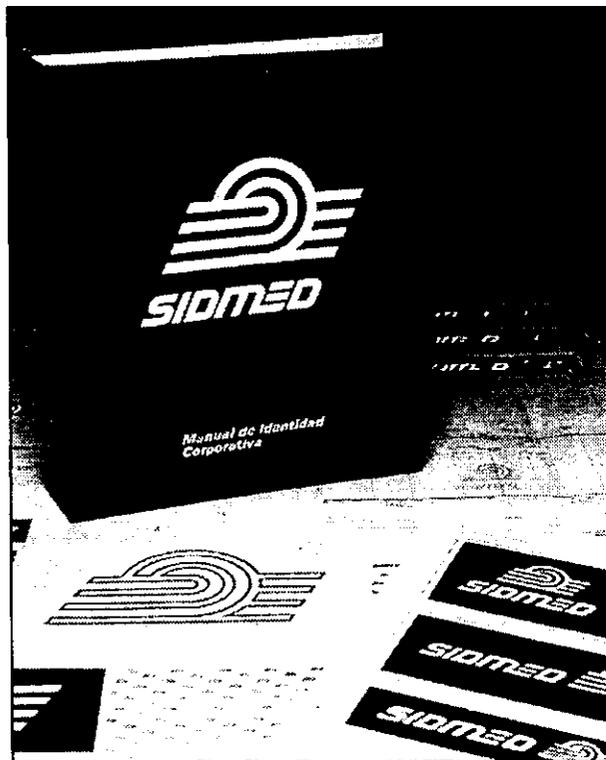
De ésta imagen de la que se a venido hablando, es de primordial importancia hacer incapie; de que si en una Universidad o Empresa tiene deficiencia de la misma, podría generar desconfianza o inseguridad en la gente usuaria o posibles clientes; la imagen que un observador reciba, hablará mucho de la situa-



ción y condiciones sociales y culturales a la que pertenezca; esto es, al igual que cuando dos personas se conocen por primera vez, si una de ellas se encuentra mal vestida y sin bañar, la imagen que el otro individuo se formará de él no será muy buena; es así, como de alguna manera el diseño nos ayuda a crear originalidad, orden y armonía, no sólo en un cartel, folleto, libro, revista o periódico, sino que como ya mencionaba, su capacidad comunicativa va más allá de lo que en un momento dado el cliente se pueda imaginar. Mediante una solución adecuada se podría difundir la función del Diseño Gráfico a la sociedad; uno de los mejores medios dentro de varias op-

# INTRODUCCION

ciones contempladas es la realización del diseño de un Catálogo, sus características informativas lo convierten en el más conveniente para la difusión de la Licenciatura en Diseño Gráfico.



# CAPITULO I

---

# **PROBLEMATICA Y OBJETIVOS**

---

En la actualidad el problema que el Diseño Gráfico afronta, es que se desconoce en gran parte los fines que tiene hoy en día; algunas personas han llegado a pensar que el diseño gráfico tiene que ver más con la elaboración de caricaturas o de "simples dibujitos" como algunas veces se le ha denominado injustamente por algunas personas que por su misma ignorancia sobre el tema, caen en ésta clase de errores.

Sí, como se a expuesto anteriormente, definir exactamente el significado de diseño gráfico ofrece mayores dificultades que demostrar su realidad, de igual manera sucedería si se tratará de clasificar en un plano específico el verdadero campo de acción del diseñador gráfico.

El diseño gráfico tradicionalmente se desarrolló a través de los artesanos, gente sensible y dedicada que según la demanda de las personas, creaban y producían toda clase de gráficos, y cuando por razones de estilo o por categoría

social, estos mismos debían ser diferentes a los ya establecidos y poseer especiales cualidades estéticas, se reclamaban a lo artistas, que eran artesanos que destacaban por su especial destreza y habilidad en el oficio.

Es así, como el diseño ya existía muchos años atrás, sin embargo la forma que este tenía en ese entonces era desconocida y por lo regular nadie se percataba de los esfuerzos que ésta gente hacia al realizar sus obras. Al transcurrir el tiempo la sociedad cambia junto con él, y con ellos el diseño también evoluciona; sin embargo con todo esto aún no se le a podido dar la debida difusión a esta disciplina a pesar de estar plenamente desarrollada como una carrera a nivel Licenciatura, además de ser poseedora de un gran dinamismo visual, que debidamente vinculado por un diseñador gráfico, es de alguna forma regidora del sentir o de la voluntad de una sociedad.

Resulta pues, que mediante un análisis crítico, es bien claro las circunstancias sociales a las que se puede referir un gráfico, es curioso que poca gente conozca de las características del diseño ya que su vida se encuentra en estrecha y constante relación con el mismo, hace ya un buen tiempo y en todo momento

---

## PROBLEMATICA Y OBJETIVOS

---

20



que donde quiera que la persona se encuentre es 100% seguro que se establece contacto; ahora bién, si no toda una sociedad completa puede conocer y percibir el Diseño Gráfico como tal, al menos se puede tratar de darlo a conocer en un sector de tipo estudiantil; y de un nivel Universitario, más propiamente específico dentro de la Universidad Don Vasco Escuela de estudios en niveles avanzados en cuanto a la calidad de sus carreras y bachilleratos. Esta escuela desde sus orígenes surgió principalmente gracias a que se preocuparon dos bien hechos por crear una comunidad educada, estas detectaron y tuvieron la visión de crear una institución educativa con un nuevo enfoque en la formación de los jóvenes.

Antes del nacimiento de la Universidad, existía fuga de jóvenes hacia las capitales donde sí era posible continuar los estudios de niveles medio y superior; existía una separación grande entre escuelas particulares y oficiales, creando distinciones de clases sociales. Y así, ante otros problemas sociales no menos importantes se le da el nombre que actualmente lleva, esto en honor al hombre piadoso que consagró parte de su vida a la tarea de satisfacer las necesidades materiales y espirituales del indígena michoacano: Don Vasco de Quiroga. Y de ésta manera fue tomando forma la institución hasta que logró constituirse en la Universidad que todos conocen en la actualidad, hoy en día cuenta con una población que llega a los 2500 alumnos. Esta escuela es de las particulares la séptima del país, y es así como poco a poco se conformaron las diferentes carreras de niveles superiores, entre estas últimas nació la Licenciatura en Diseño Gráfico que se ha ido incrementando en cuanto al número de sus alumnos. La sociedad universitaria, como interesada en su superación, será un

---

## PROBLEMÁTICA Y OBJETIVOS

factor del desarrollo de este proyecto; ya que si se logra dar a conocer esta disciplina en el sector ya mencionado se logrará de alguna manera esparcir la semilla; pretendo decir que si se dá a conocer más esta de diseño a gente relacionada con actividades de tipo intelectuales y de algún modo por conocer más de lo que se encuentra a su alrededor, será así como podremos valernos de estas características en la difusión del diseño gráfico.

Una de las principales formas de dar a conocer el diseño a la sociedad es el medio gráfico, ya que se tiene la certeza de que a través de mensajes visuales se tiene la suficiente pregnancia para poder dar a conocer sus funciones, uno de estos medios para la comunicación gráfica, es el Catálogo, el cual por sus características informativas y de percepción serán de un gran apoyo para transmitir el mensaje. Tomando en cuenta la importancia de las funciones del diseño gráfico y de su previa solución de difusión, es que se a seleccionado la creación de un catálogo que como se mencionaba con anterioridad es el medio más eficaz, el catálogo tiene bastante aceptación en la sociedad como un medio de promoción; ya que consta de



imagenes como de texto informativo, cualidades que lo hacen más flexible socio-culturalmente hablando, su contenido es lo suficientemente digerible para causar interés y sobre todo es capaz de llevar e informar a un público determinado acerca de los antecedentes, funciones y cualidades del Diseño Gráfico.

## **CAPITULO II**

---

**SOCIEDAD CON  
DISEÑO**

---

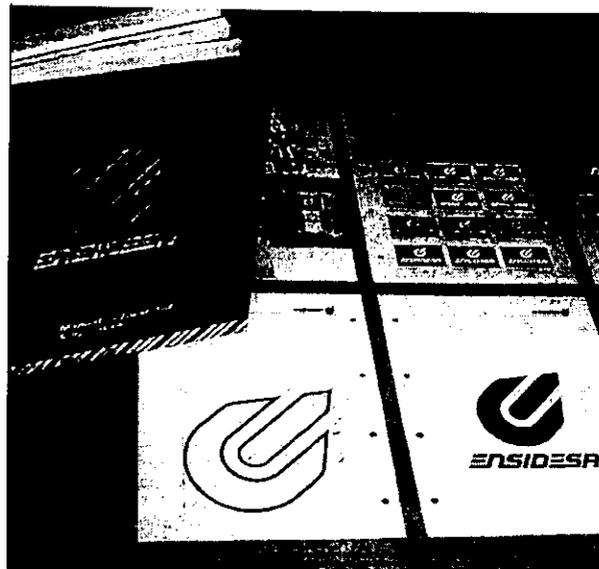
## ¿Qué es Diseño?

En ocasiones cuando una silla, zapatos, automóvil, pinturas, carteles convencen por sus características de función, el observador por lo regular hace referencia a su diseño. Se dice, "están bien diseñados" o "tienen un buen diseño". Los comerciantes se expresan de igual manera cuando el cliente llega a la tienda interesándose por cualquier objeto que allí llame la atención. De igual la señora que muestra a su amiga algún tipo de nueva adquisición para su guardarropa. Es probable que en casos como este, se habla de buen diseño, de diseños muy atractivos o diseños de moda, sin embargo ahí está presente, una vez más, la palabra "Diseño".

Hoy en día y desde tiempos antiguos el diseño invade por doquier, se encuentra primeramente en manifestaciones manuales de artesanías y con el paso del tiempo, se localiza en el comercio, en la casa, en el trabajo y en vehículos. Van y vienen con la gente, pegados a su cuerpo; y hasta son motivo de que la existen-

cia humana resulte más grata con su presencia. Es totalmente evidente que en la actualidad donde quiera que exista un instrumento o un utensilio, un espacio creado, un vestido, un frasco de perfume, un cartel, un libro, etc... con ellos está el diseño. El diseño es señal inequívoca de éxito y por lo tanto el producto tendrá mas probabilidades de vida.

La vista se siente atraída, antes que nada, por el orden, armonía, la proporción, la coherencia entre formas, texturas, materiales, colores presentes, es decir, que después de contemplados estos aspectos vendrá el deseo de posesión.



El diseño desde sus primeras formas nace con un sentido meramente práctico, siendo su principal objetivo atender los aspectos funcionales de los objetivos y a suplir en cierta forma necesidades de los usuarios. El diseño es un arte vivo y dinámico, no se le puede concebir al margen de las actividades cotidianas del ser humano, ya que como se mencionaba el diseño estuvo, está y estará en función de las necesidades del hombre. La esencia del diseño, es una mera práctica en la que se forjan ideas y formas que posteriormente han de materializarse mediante procedimientos manuales o mecánicos.

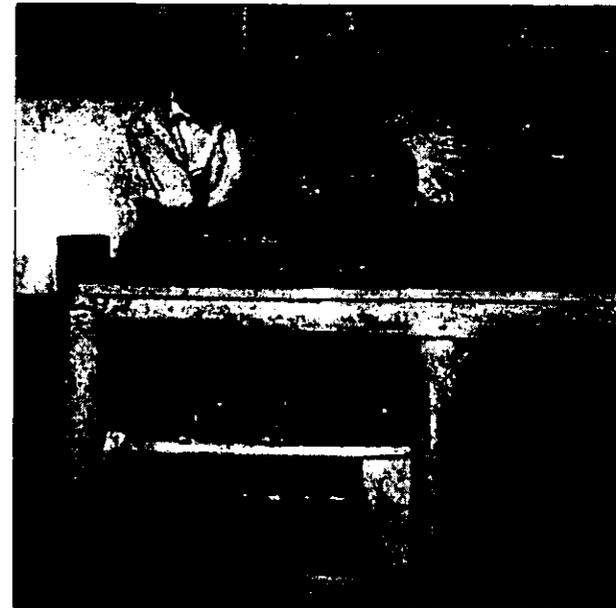
Se diseñan coches, aviones, electrodomésticos, muebles, viviendas, objetos deportivos, vestidos, peinados, carteles, libros, etc... todo aquello que reviste un carácter de uso o de lenguaje que es preciso considerar en todas sus circunstancias antes de ser realizado en forma definitiva.

### Definición

La palabra diseño en el castellano, equivale a "trazo" o "delineación" de formas por medios gráficos, lo que le convertiría en un concepto semejante al de "dibujo". Otra acepción más correcta sería la de "descripción gráfica" de algo nuevo que va a realizarse específicamente de algo bidimensional o tridimensional, como podrían ser los bocetos y estudios de un cartel publicitario o de la serie de dibujos que se sigue en una animación. Sin embargo actualmente no se puede reflejar el diseño con lo descrito anterior-

mente, ya que se trataría del simple dibujo aplicado a la comunicación visual, y encierra un sentido más limitado que el "design" anglosajón.

La nueva concepción del diseño no sólo

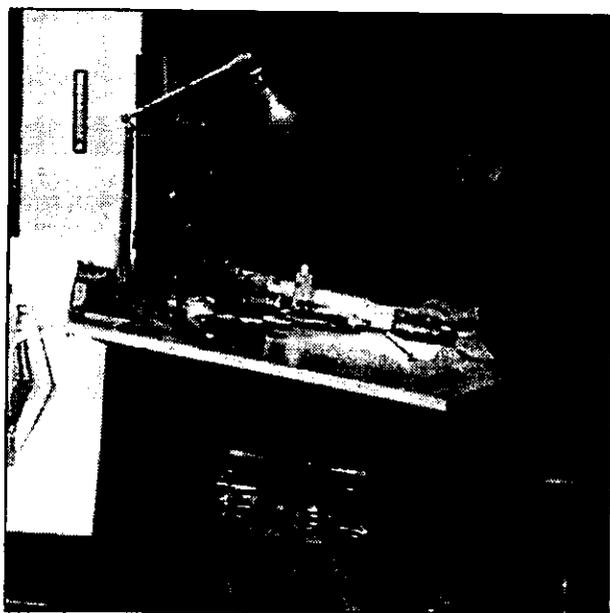


significaría "trazo o delineación" de la forma de un objetivo; esto sólo representaría una primera etapa del desarrollo integral del diseño, que vendría suponiendo posteriormente que, además de trazar, planificar, idear y disponer un asunto junto con los medios para llevarlo a cabo; esto es todo un proyecto completo. El enfoque comunicacional del diseño en general; que se está desarrollando en el presente tema, contiene dos principios esenciales: el primero, es que el diseño no es el producto o el mensaje. No es la manifestación material de formas visuales, sino el proceso que condu-

ce a la obtención del producto o del mensaje. El segundo, es que no todas las formas de diseño son propiamente comunicación.

Tradicionalmente consideramos a los "diseños" como los apuntes, bocetos, los dibujos, etc...

Pero el diseño no es un dibujo, el diseño es el proceso desde que se inicia la concepción del trabajo hasta su formulación final pasando por las hipótesis mentales del diseñador. El concepto moderno de diseño trasciende lo que es exclusivamente gráfico, visual y hasta objetal.



Diseño es entonces una expresión previamente estructurada y planificada de un propósito, poniendo el acento de esta definición tanto en la idea de "planificación" y de proceso como en la de "expresión" material y el "sentido" resultante de lo anterior.

El principio número dos, que se mencionaba líneas atrás nos dice que no todas las formas del diseño son comunicación. Con frecuencia se hace alusión de que en diseño arquitectónico e industrial, artesanal o de interiores, nos comunica algo, de lo cual no es exacto. Las mencionadas antes son aplicaciones técnicas que crean con propósitos funciona-



# SOCIEDAD CON DISEÑO

La manera o el modo de expresar, es decir comunicar a través de formas, palabras, imágenes impresas o vacíos sobre el papel es asunto que importa al diseño gráfico. Se trata de una forma de comunicación o transmisión visual, quizá la de mayor trascendencia hoy en día, si se piensa en el tardado campo o medio de acción en el que se desarrolla: anuncios, folletos, libros, revistas, carteles, envoltorios, logotipos, periódicos, etc... en cuanto a diseño, este organiza, tomando como base el espacio-formato, los elementos y signos según una idea prefijada, pretendiendo una presentación en forma estéticamente agradable y fácilmente comprensible. En el diseño gráfico intervienen diversos conceptos antes de una acertada conjunción, son estos los soportes, los signos gráficos, el mensaje y la forma de ordenar todos los elementos en juego; es decir su estructuración y composición. El soporte es la base sobre la que se disponen los elementos y signos visuales de carácter gráfico; es el papel o cualquier otro material elegido capaz de contener bidimensionalmente los signos. Se les llama signos a las letras, colores, líneas, texturas, tonos o espacios vacíos; éstos son el punto de atracción para el espectador. El mensaje parte esencial, todo debe organizarse en



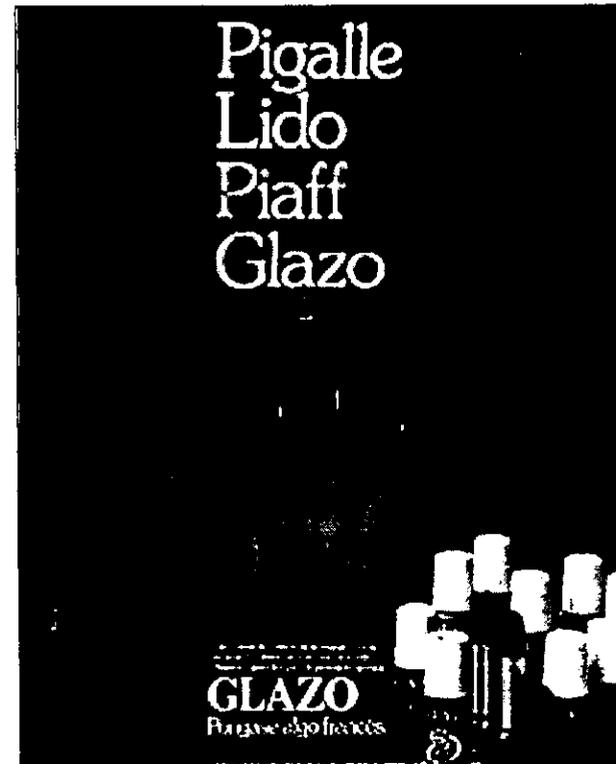
función de éste mismo, y es el motivo y justificación del diseño. Por último la forma será el modo de estructurar, disponer y organizar todo el conjunto. Aquí intervendrán aspectos técnico-objetivos; como el conocimiento de leyes de la composición, características de tipo subjetivo, como habilidad, audacia o sensibilidad del grafista, toda ésta integración **no se realiza de forma casual o precipitada**; diseñar es precisamente lo contrario, básicamente es atender a la funcionalidad y a la eficacia de problemas de tipo visual.

El diseño gráfico se puede traducir como diseño de comunicación, la función de los mensajes es transmitir informaciones acerca de algo, que puede ser como la circulación vehicular, servicios médicos, algún negocio o simplemente el baño para damas o caballeros. Los mensajes que el diseño gráfico emite durante un periodo de tiempo, constituye la parte esencial del conocimiento y de la cultura de una población, los mensajes transmiten informaciones acerca del medio ambiente, los objetos, los productos, los servicios y las ideas; es por esto que el diseño gráfico constituye la mayor parte de las comunicaciones o mensajes que han dado nombre a nuestra Civilización del Gráfico que hasta hoy conocemos.

zación del Gráfico que hasta hoy conocemos.

## Necesidades

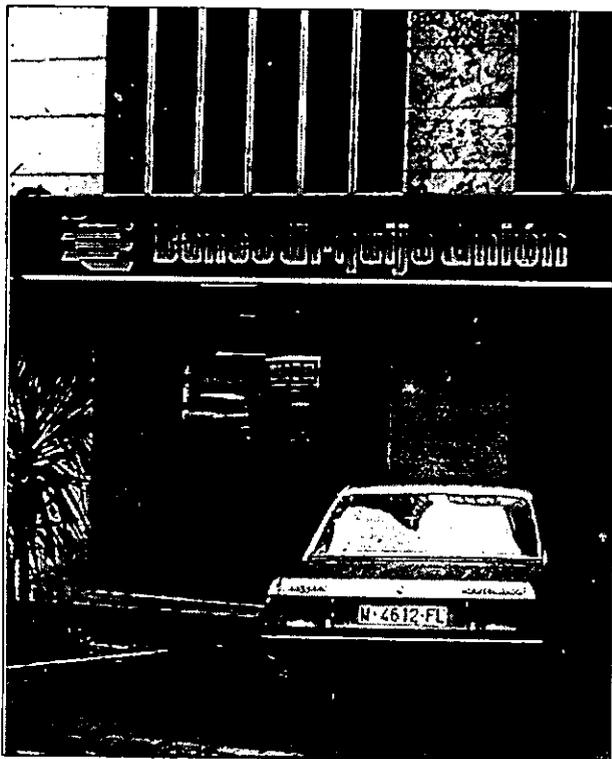
En la actualidad el diseño gráfico ha comenzado a cobrar un mayor auge en la sociedad, su tendencia siempre de buscar nuevos y mejores objetivos a hecho que éste se halla convertido en un medio muy dinámico y sofisticado de comunicación, la gente desde que se



## SOCIEDAD CON DISEÑO

levanta por las mañanas entra en contacto con éste tipo de comunicación; en las cajas de medicina en la marca de sus zapatos tenis, en la marca de su pasta dental, etc..

Toda persona que pasea por las calles de una ciudad cualquiera, se dará cuenta de la extraordinaria proliferación y de la persistente presencia de toda clase de comunicados que llaman su atención, ya sea por sus formas, colores, letras, sig-



nos, fotografías y que le acompañan insistentemente a cada paso que ésta dá. Desde las señales de tránsito a los espectaculares enormes, de los carteles a los anuncios luminosos, de las fachadas de edificios a los aparadores, y es que las ciudades han logrado ser unos verdaderos soportes de persuasión y divulgación a través de comunicados gráficos de tipo visual, lo que sucede también en el interior de las viviendas, y rodean al hombre influyendo en el día tras día y de la mañana a la noche.

La brutal cantidad y emisión de estos comunicados o mensajes especialmente los de carácter comercial, han llegado a niveles realmente grandes y sin embargo la gran parte de la sociedad no conoce a ciencia cierta el trasfondo del diseño gráfico, la mayoría de estos comunicados son bidimensionales y gráficos, tienen un soporte plano y constan de signos, letras, colores y formas.

Todo esto pertenece al área de actividad del diseñador gráfico. En España ésta carrera es relativamente nueva ya que data de principios de los años sesenta, sea como fuere y a pesar de todo, hoy en día existe el diseñador; que es una mezcla de técnico y artista, imaginativo y gusta de crear pero a la vez

desconocido en la sociedad en la que vive. Es una profesión nueva, tan nueva que las Escuelas de Diseño Gráfico siguen siendo contadísimas.

Los diseñadores se habían venido formando en escuelas de arquitectura, bellas artes o profesiones artísticas, y se fueron poco a poco dedicando a la actividad del diseño ya como una especialidad específica.

El diseño o la comunicación visual se empezó a dar desde las manifestaciones representacionales o simbólicas del hombre prehistórico, la escritura ideográfica de los pueblos antiguos de Oriente, la intención significadora de la simbología paleocristiana son algunos ejemplos que ilustran tal proceder. Las necesidades difieren de un tiempo a otro, combinando técnicas, así como materiales. El hecho de la comunicación visual tiene hoy día especial trascendencia, y su problemática es muchísima mayor, pues si se está convencido de su utilidad y eficacia será necesario conocer más profundamente esta disciplina. La influencia del diseñador es por medio de comunicados visuales, encargándose únicamente en la forma de presentar los mensajes. El diseñador, por tanto, es el mediador entre el emisor y el recep-

tor y trata de elegir, disponer y estructurar los elementos y signos del lenguaje según las técnicas que mejor expresen el fondo del comunicado a su vez, impacten con mayor eficacia en el receptor.

## Antecedentes

Los antecedentes del diseño gráfico se remiten a Gutemberg y a la aparición de la imprenta desde entonces y hasta



hoy las circunstancias han venido cambiando considerablemente tanto en los medios técnicos utilizados como en las características sociales e individuales del receptor, condicionado por formas y modos de presentar los mensajes.

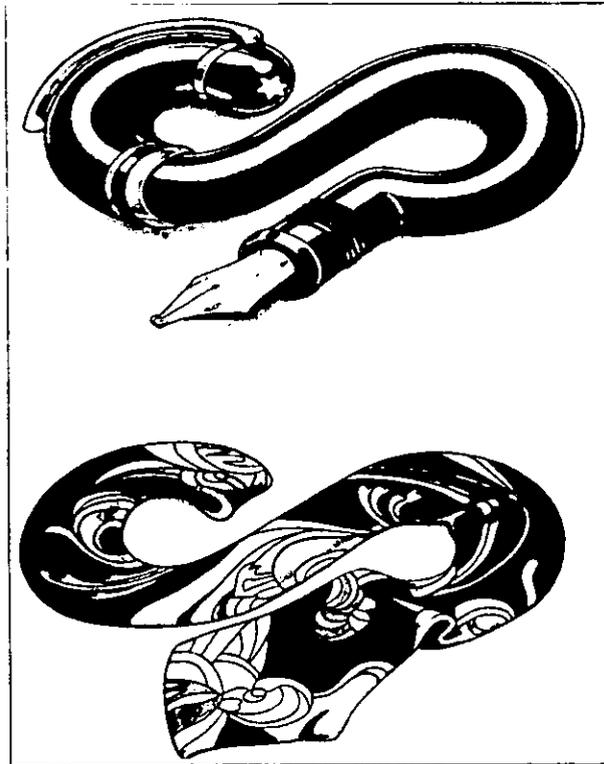
Los primeros impresores no se ocupaban demasiado de su condición de diseñadores gráficos, ya que su tarea no pasaba de un mero trabajo manual, y en la cual lo mismo se confeccionaban



tipos de letras o se imprimía el texto lo más dignamente posible. Tampoco en esos tiempos se exigía una presentación tan viva y dinámica de los mensajes como hoy día se impone. El diseño gráfico con una entidad propia y conciencia de sus posibilidades no aparece sino hasta la llegada de la revolución industrial, en que tanto las técnicas gráficas como los modos de impresión se desarrollarán y perfeccionarán de manera admirable. A pesar de todo lo anteriormente expresado a lo largo del desarrollo de este tema, se a venido arrastrando un cierto menosprecio por las artes gráficas en general, tanto el ilustrador como el diseñador se encuentran bastante desprestigiados tanto por críticos como por artistas, considerando sus actividades como de inferior categoría respecto de los pintores de caballete y de dibujantes artísticos. A consecuencia de esto, actualmente el diseñador que hoy se conoce se a redimido de antiguas opiniones negativas, debido al nivel que a conseguido en cuanto a conocimiento de forma, equilibrio, color, textura entre otros muchos; y mil veces demostrado de un buen artista, ingenioso y oportunista, hábil observador, amplio conocedor de las técnicas gráficas y fotomecánicas que selecciona y utiliza según los casos

en el tipo de trabajo; obteniendo en muchos casos resultados inmejorables en presentación y calidad del producto finalmente impreso.

Gran parte de la historia del diseño gráfico es paralela a la del arte y la ilustración. Geoffroy Tory, ilustrador del siglo XVI, fué uno de los primeros en diseñar libros y páginas manipulando el texto, la ilustración y los márgenes con vistas a su



impacto visual.

Desde el siglo XIX, al hacerse más fácil la reproducción de la ilustración y cobrar importancia la presentación y empaquetamiento de productos comerciales; debido a la competencia el arte del diseño gráfico a ganado cada vez más importancia. De manera paralela, también ha aumentado la importancia de todos los demás aspectos del diseño, en la industria y el comercio, pero los dos campos no siempre han marchado en armonía. El artista inglés del siglo XIX William Morris, artesano, ilustrador, diseñador y escritor, puede ser considerado como uno de los "padres fundadores del diseño moderno". Morris en sus obras y escritos, trató de resaltar la importancia del arte en contra de lo que él consideraba la vulgaridad de diseño y manufactura de las mercancías producidas en masa.

## Precursores

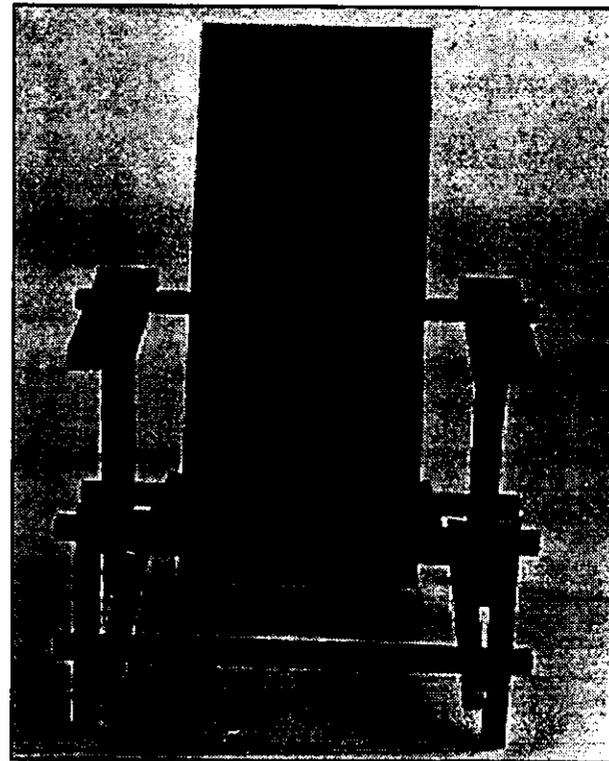
El interés y preocupación por el diseño se incrementaron considerablemente con la llegada de la era industrial. Desde entonces se han originado movimientos ideológicos importantes y escuelas de diseño cuya influencia a sido trascendental en la orientación posterior del mismo.

## SOCIEDAD CON DISEÑO

Las "Arts and Crafts" fué el movimiento iniciado por W. Morris, en Inglaterra; que se oponía a la producción mecanizada en cuanto que suponía era incapaz de conseguir formas estéticas, pretendía restablecer al artesano pero liberándolo a su vez, de la servidumbre de esquemas estilísticos anteriores; consiguió el resurgir del artesanado inglés, que hizo patente en la exposición de las "arts and crafts" así conocida, desde 1860, la producción artesana que tuvo lugar en la New Gallery de Londres en 1880. Entre sus seguidores más notables se puede mencionar al arquitecto Phillip Webb y a los pintores F.M. Brown Rosetty y Burne Jones; discípulos posteriores a 1880 como W. Crane, J. Sedding, L. Day o Ch. Aschbee fuéron abandonando, poco a poco, aquellos prejuicios iniciales en contra de la producción mecanizada.

El "Art Nouveau", es el nombre francés de la revista alemana Jugendstil, que comenzó a publicarse en 1896. Como estilo y movimiento se basa en el olvido de los "Revivals" tradicionales y en la traducción de los elementos naturistas, sobre todo en los temas florales, dentro de un juego de líneas y esquemas estilizados, aplicados lo mismo a una forma arquitectónica que a una puerta, a una silla,

a un broche, o a la portada de un libro. Aún que se trata de un movimiento "formalista", aceptaba de manera incondicional la intervención de la máquina. Puede señalarse como máximo representante de éste nuevo estilo al pintor belga Van de Velde, que abandonó la pintura para dedicarse a cultivar las artes aplicadas y la arquitectura, diseñando muebles, estampados para tejidos y alfombras.



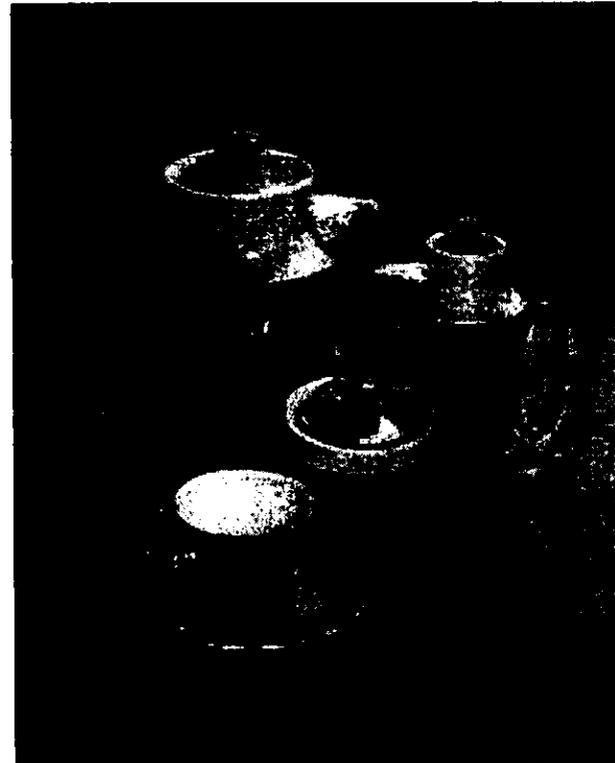
El movimiento tuvo gran eco en toda Europa y se conoció en España por "Modernismo", en Italia "Liberty" y en Austria "Secesión".

### **P. Behrens y el Diseño Industrial**

En los comienzos del presente siglo sigue vigente la teoría modernista, y la atención principal suele recaer en el aspecto bello de los objetos; pero se admite sin embargo el papel de la máquina. Van de Velde, que por su parte lo convirtió todo en diseño manual, no tenía la menor intención de desacreditar la producción mecánica, pero consideraba que la creación de modelos y la elección de materiales debería confiarse a los artistas. En la práctica fueron bastante los "artistas diseñadores" que entraron en contacto con la producción industrial. Olbrich, en 1906 diseño carrocerías de automóvil para la compañía Opel y P. Behrens entra en la firma AEG como arquitecto, diseñador, práctico y consejero artístico. Su actividad no sólo incluía aquellas circunstancias características del diseño moderno, planificación, coordinación y diseño; sino también las tareas de publicidad y construcción gráfica de marcas y firmas. Puede afirmarse que P. Behrens fué el primer diseñador industrial según un criterio actual.

### **De la Werkbund a la Bauhaus y al "estilo internacional"**

La Deutscher Werkbund, era la Asociación Artesanal Alemana, creada en 1907, en la que arquitectos, artesanos y fabricantes establecían contactos. Los objetivos de la asociación eran "el ennoblecimiento del trabajo artesanal en conjunción con el arte, la industria y los oficios, a través de la educación, la propaganda y una sólida posición ante



---

## SOCIEDAD CON DISEÑO

---

los problemas más cruciales". Las obras de Werbund, como producto de la máquina, tendían a simplificarse y reducirse a sus formas geométricas, cosa que coincidiría con las formas de la Bauhaus, escuela dirigida por W. Gropius en Weimar desde 1919. En ésta escuela suele detenerse la crítica por muy importantes razones y de hecho, fué donde se formularon casi todos los principios que posteriormente iban a seguir los objetos



industriales; dando también pié a la incubación del llamado "estilo internacional", que revalorizaba la función sobre la forma artística. La forma es despojada de todo ornato y se busca la pureza elemental sólo en cuanto hace relación a la función y a los procesos de producción mecánica.

La "forma Bauhaus", fué a su vez influenciada por el movimiento



---

## SOCIEDAD CON DISEÑO

---

40

neoplasticista. De Stijl, de origen Holandés, que proclamaba la construcción de la forma exenta de ornamentaciones, incluso pronosticaba que "la grandeza de nuestra época está en incapacidad de crear un nuevo estilo ornamental". P. Mondrian, neoplasticista, estuvo muy ligado con la escuela.

La influencia de estos movimientos fue decisiva en toda Europa. Países como Suecia, Alemania e Italia han mantenido una trayectoria muy significativa. Más allá del Atlántico, a partir de los años treinta; llegarían las ideas renovadoras con miembros de la Bauhaus que tendrían que abandonar Alemania por motivaciones políticas.

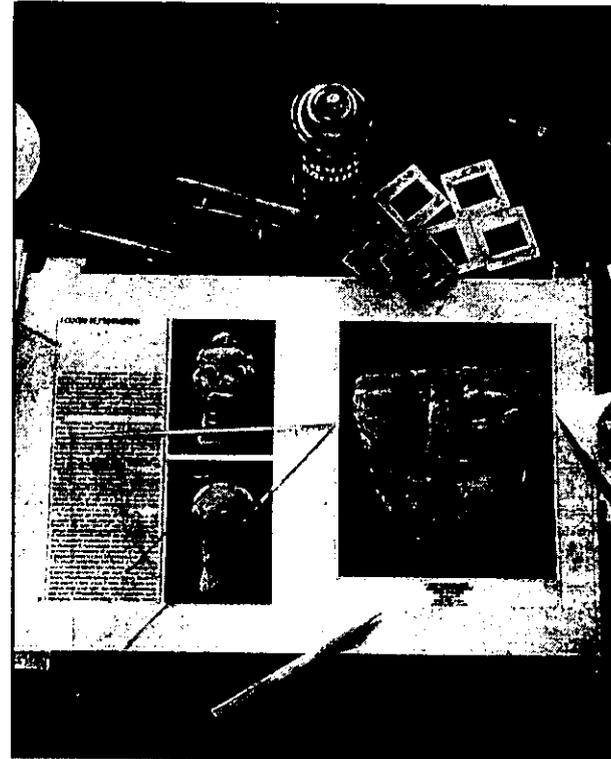


## Metodología

Todo diseño tiene que pasar diferentes etapas hasta que se llega a la idea original de forma gráfica. En nuestro tema, los factores del diseño variarán, ya que como es natural depende de la intención de cada problema a solucionar.

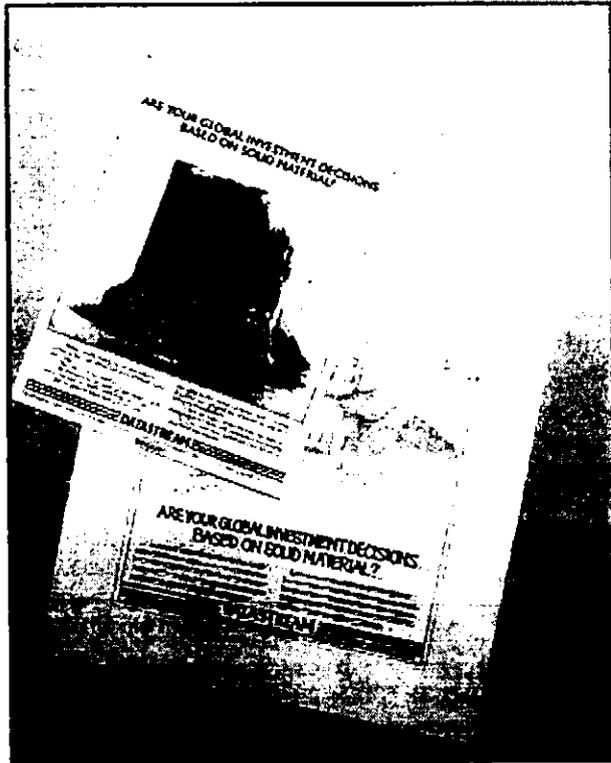
El primer paso es la elección del diseñador, que a ojos del que encarga el trabajo sea el más adecuado. Dentro de este primer paso se realizará una breve entrevista diseñador-cliente, llegando a un acuerdo de lo que se desea, cuestionando presupuesto y el tiempo. Seguido de esto el diseñador prepara una serie de bocetos hasta llegar a uno final en el que se mostrará el último acabado, este deberá llevar la rotulación necesaria y demás elementos gráficos. El diseñador debe calcular el costo aproximado de la reproducción e impresión, de aquí la importancia de estar familiarizado con los procesos de impresión.

Es posible que se tengan que encargar fotografías o ilustraciones para el diseño, así que se debe ser capaz de dar instrucciones a un fotógrafo o ilustrador; en caso de que el diseñador no tenga la habilidad necesaria para llevarlos a cabo por su propia mano.

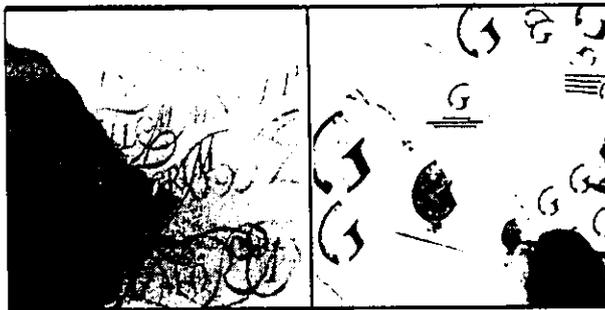


# SOCIEDAD CON DISEÑO

42



Una vez que el diseñador tiene en su poder las fotografías, copias e ilustraciones; se puede empezar a realizar el diseño. Una vez preparados los originales del diseño se manda a reproducir. Ya de vuelta las primeras pruebas, el diseñador debe de corregir manchas o fallas. Las revisiones finales, especialmente deben hacerse cuando el trabajo está en máquinas, aún que las alteraciones a estas alturas del proceso resultan costosas y difíciles de hacer.



# CAPITULO III

---

**DENTRO DEL  
CATALOGO**

---

## DENTRO DEL CATALOGO

### Catálogo

Un catálogo es un medio impreso de dar a conocer una serie de productos como ya se mencionaba con anterioridad, así como también las cualidades de los mismos, sus características deben de ser sobre todo informativas pero a su vez debe ser agradable y no monótono; los tamaños de estos dependen del presupuesto con el que cuenta el cliente, además de las características del público por abarcar, esto es importante ya que si se toma en cuenta que por lo regular los tirajes de impresos costosos suelen ser reducidos abarcando con esto un menor porcentaje de público.

El catálogo se caracteriza principalmente por su generosidad visual y su abundante información gráfica, es decir, que su contenido primordial se basa en imágenes más que con información tipográfica, y principalmente que ésta información sea descriptiva y poco amplia, ni generalizada sobre el producto o empresa.

El catálogo que puesto va directamente a los lectores recibe el nombre de "literatura directa". Ya que puede ser enviado por correo, distribuido por individuos o colocado en sitios convenientes en donde los lectores puedan servirse por sí mismos; existe otro medio de distribución que es el de correo, y cuando se le dá este trato al catálogo recibe el nombre de "literatura de envío postal". Por lo general la pieza impresa de literatura sale de prensa en forma de hojas sencillas y lisas, que posteriormente son dobladas y cortadas para convertirse en catálogos.



# DENTRO DEL CATALOGO

48

En el campo del diseño (editorial) es de vital necesidad el formato de la retícula como base del catálogo; antes incluso de que se empiecen a considerar los elementos en el espacio del diseño, será imprescindible el inventar una retícula y probablemente ninguna persona que trabaje o se encuentre familiarizado con campo de las artes gráficas omitirá jamás ésta fase del proceso. Retomando la necesidad de utilizar una retícula, se hace especial hincapié en que la propia retícula definirá muchos aspectos sobre el estilo y la calidad de las futuras imágenes.

Es muy importante meditar en profundidad acerca de la ya mencionada retícula, antes de que empiece el largo y costoso proceso de diseño.

Se deberá emplear cierto tiempo en buscar algunos diseños producidos para trabajos similares, como guía para poder obtener las calidades que se pretenden.

Cada año se producen grandes cantidades de catálogos, en especial en industrias de las agencias de viajes y en compañías de enseres domésticos; donde grandes variedades de catálogos compiten con dureza por captar la atención de la clientela.

## Parker's Law

Parker we have a laboratory where  
things dole in torturing our pens.  
It would be unfair to call them sadists  
but they do seem to have a vindictive streak.  
"What if we take a brand new pen,"  
they say with mounting glee, "put it in a bag  
of old nuts and bolts and keys and rattle it  
around for twenty-four hours?"  
"Absolise. Only one dissenting voice  
comes from the back. "Let's make them new  
nuts and bolts. They're sharp."  
"Agreed. The experiment becomes part  
of Parker's Law."  
"Now every new Parker is put through  
the same 100 tests, or  
how could it pass the  
real test in your brief-  
case or handbag?"  
"The question" what  
if it seems to be the best  
pen that tings these men on.  
For example:  
1. What if a pen is flung forward  
madly, as when a car stops abruptly  
or your baggage is thrown across a  
countrie?  
To find out, they strap our pens to  
pendulums and crash them against walls  
wire first time, or else.  
4. What happens if a man has a nervous  
twitch as in the Caine Murray and clicks  
his ball-pen all day long? They made a mach-  
ine that drives everyone  
nuts by doing  
just that.  
But at least  
you know that  
this movement monotonously 10,000 times.  
To pass it a Parker clip must not lose its grip.  
3. What if someone leaves the cap off  
one of our fibre-tip pens overnight?  
Reassuring if you climb rocky  
stairs or visit hot countries.  
6. What if you want to  
write a novel on greasy paper?  
The answer is, don't. You'll  
never make Warand Peace.  
But a Parker ball-pen will get you out  
of a greasy spot.  
We test them on greasy paper by writing  
the numbers one to ten. Each one must  
reach tumbler nine.  
The tests go on and on remorseless.  
When will a pen crack under the strain?  
"Never, we hope."  
The pencils are  
scrutinised under  
microscopes for  
flaws.  
How do we  
show the cap  
won't stick on or  
fall off after a year  
or so?  
We know because  
we have another  
machine that takes them  
on and off 10,000 times.  
At what temperature will a  
Parker ball-pen make your fingers itchy?  
"Answer: It never does, double bad luck,  
you will have melted yourself."  
There's just one more. "What if we must  
tell you about."  
"What if you lose your Parker?  
The answer is we will replace it. We now

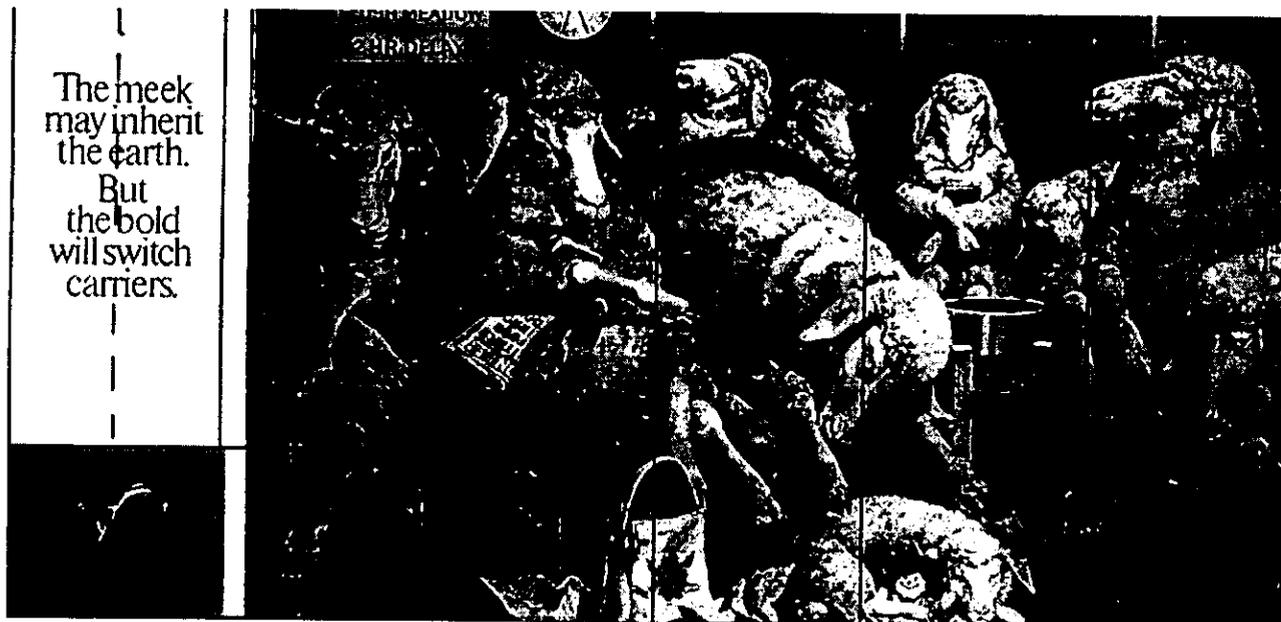
# DENTRO DEL CATALOGO

El catálogo confía en su capacidad para comunicar una imagen de valor desde el mismo momento que empieza a circular. El catálogo debe vender servicios, artículos o simplemente informar adecuadamente. Un campo en que se tiene un mayor control creativo es el de producción de catálogos de empresas o asociaciones comerciales; las casas comerciales con frecuencia se preocupan e interesan por parecer más modernas, vanguardistas y con mayor estilo que sus competidoras más cercanas.

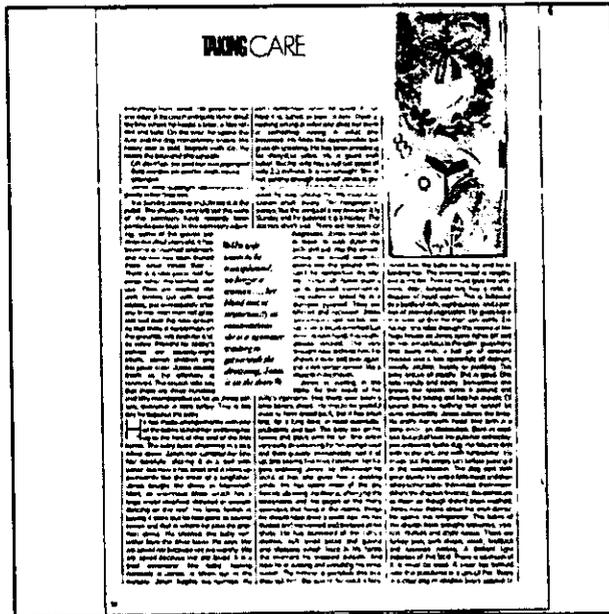
## Diseño Editorial

Dentro de la creación de un catálogo es realmente necesario el dominio total o parcial del diseño editorial, parte extensa y muy importante en el desarrollo de todo diseñador que se jacte de serlo.

Uno de los mayores misterios en cualquier proceso de diseño es, precisamente el como empezar. En el diseño gráfico el mayor problema es como disponer de los elementos



(fotos, texto, gráficas, dibujos) dentro de un espacio dado o delimitado. Este problema es muy familiar tanto para diseñadores como para artistas y ello a conducido a la creación de ciertas reglas y fórmulas. Antiguamente, los artistas utilizaron divisiones compositivas que fueron creadas en los primeros años de la civilización occidental. El arquitecto Romano Vitruvio inventó un sistema de división de área de una forma matemática, que después se a utilizado para dar equilibrio visual a temas pictóricos.



De una manera análoga, los trabajos de diseño gráfico que se observan día a día a nuestro alrededor se han compuesto utilizando líneas guías y reglas, para ordenar información de una forma equilibrada pero creativa.

## Reticula

En el diseño editorial, la necesidad de equilibrio, estructuración y unidad; rige todas las formas de imágenes gráficas. En el diseño gráfico estas cualidades se obtienen a través del control del espacio.

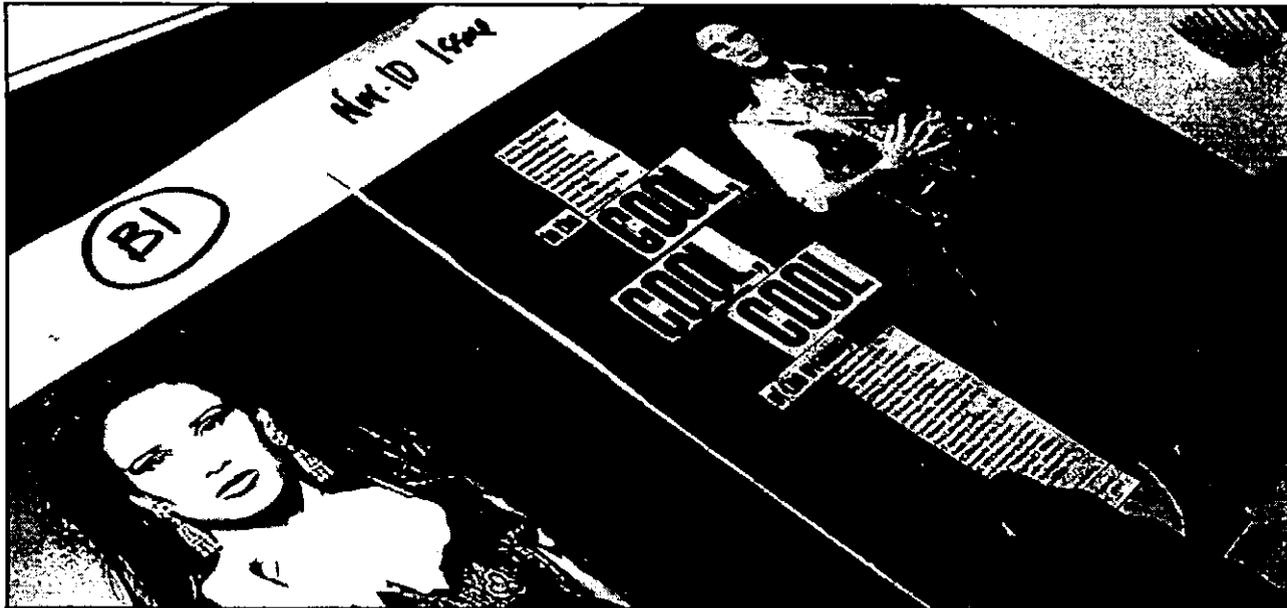
El espacio, considerado como área de

---

## DENTRO DEL CATALOGO

---

diseño, a menudo puede ser controlado y dinamizado; pero para componerlos de una forma eficaz y llamativa que atraiga la atención del público, hay que hacer una aproximación o igualación formal a los elementos del rompecabezas. La solución a este tipo de problemas hay que buscarla en el buen empleo de la retícula o pauta, es la división geométrica en columnas, espacios y márgenes medidos con precisión.



## DENTRO DEL CATALOGO

52

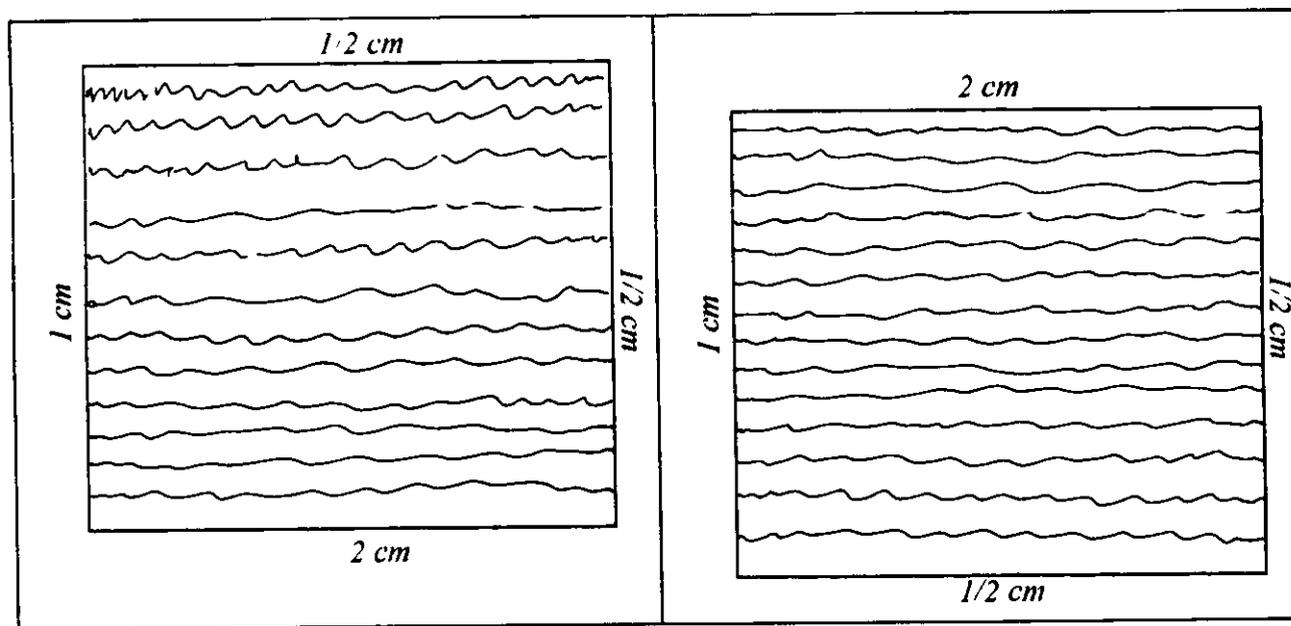
Las columnas representan las zonas verticales en que se va a alinear el texto, estas mismas divisiones se usarán para influir o regir la posición de otros elementos, tales como tipos de mayor tamaño, fotografías o ilustraciones. La noble retícula, en su forma más equilibrada de un espacio determinado. Si la retícula se usa con mayor libertad, se logra una disposición de los elementos, más dinámica y creativa.

### Espacios en Blanco

Los espacios que se localizan en blanco dentro de una página, simplemente se

les denomina "blancos" y estos se encuentran rodeando la mancha, es decir el texto e ilustraciones que hacen una composición armónica.

Se usan por lo regular al elaborar un catálogo y en general todo material impreso que vaya a ser sometido al suaje o corte, esto es porque el corte de la página varía normalmente entre 1 y 3 ml, e incluso a veces hasta 5 ml. Y de este modo se evita que el texto vaya a quedar recortado. También se utiliza por motivos estéticos; ya que los blancos bien proporcionados pueden acentuar la



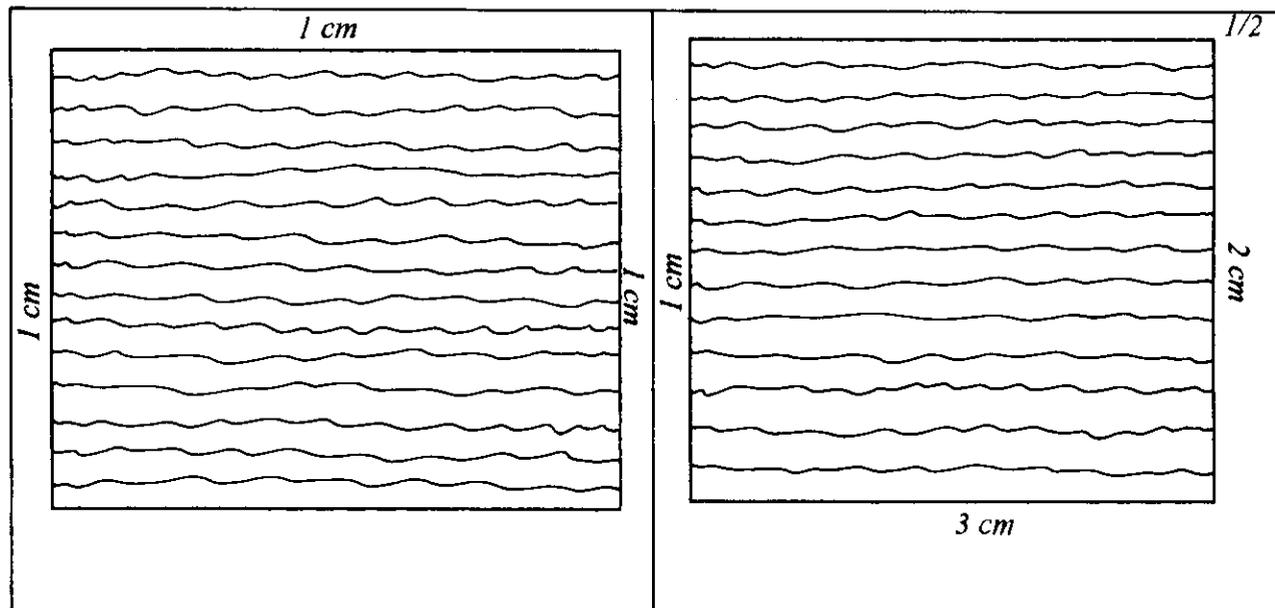
## DENTRO DEL CATALOGO

comodidad al leer. Se recomienda no dejar muy pequeño el ancho de los blancos, ya que el lector sentiría que la página está muy saturada o que tiene demasiada información y por lo tanto psicológicamente reaccionará de manera negativa, claro, es sin darse cuenta al ver que con la yema de los dedos se tapa el texto o ilustraciones. Cuánto mayor sea el blanco, menos se afectará la impresión de la página.

Si las zonas del margen son demasiado grandes se sentiría una sensación de derroche en el espacio ocupado.

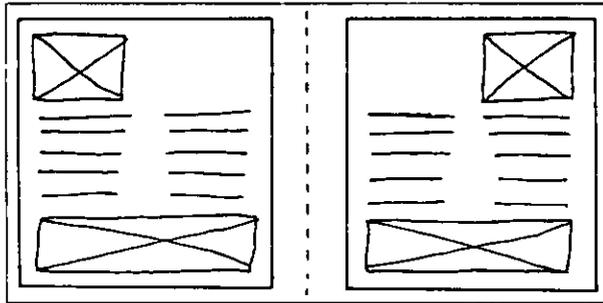
Sin embargo, una relación armónica y proporcionada de los blancos de cabeza, pié, corte y lomo pueden tener un efecto tranquilizador y bastante agradable al momento de leer.

Si se tiene una mancha o texto visualmente demasiado alta, parecerá que se está escapando hacia arriba o como que vuela. Contrariamente, si la mancha está situada demasiado baja, ópticamente parece que va a caer de la página. Cuándo los márgenes del lomo de corte y de cabeza son del mismo tamaño, esto resulta insatisfactorio,



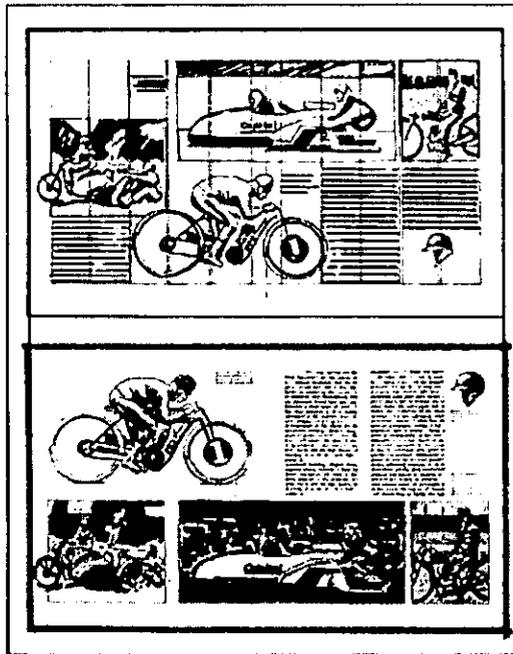
# DENTRO DEL CATALOGO

54



ya que no se pueden producir configuraciones interesantes.

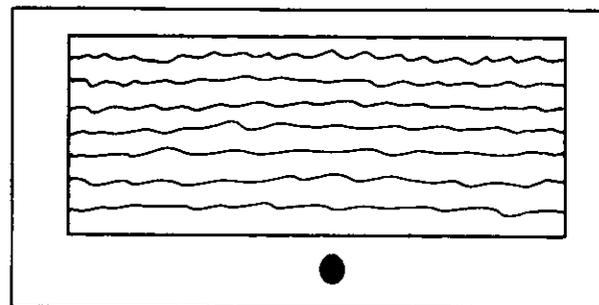
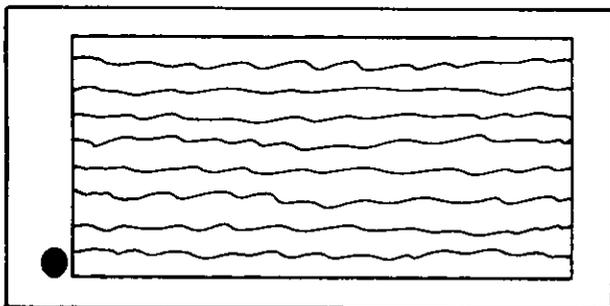
Lo adecuado en la utilización de los blancos es la proporción del tamaño de éste mismo con el de la página y a su vez con la mancha, teniendo en cuenta que deben ser más amplios en el lomo.



## Folios

Otro punto, aunque breve pero no menos importante, es la colocación del número de páginas o folios, esta debe ser agradable pero sobre todo funcional, su situación de ser en un área perimetral de la mancha de texto.

La posición del número de página tiene incidencia de tipo psicológico al leer, ya que el folio situado a la mitad de la página causa el efecto de esteticismo; al situarse en el blanco de corte, de algo dinámico. Si el folio se encuentra debajo o encima de la mancha de texto su distancia de uno con otro, debe corresponder a una o más líneas vacías, dependiendo del tamaño de los márgenes.



## Encuadernación y Empastado

Dentro del proceso de elaboración de un catálogo se encuentra como parte final de esta secuencia; que puede ser un contribuyente mayor o menor al costo de cualquier trabajo impreso. Con folletos y catálogos plegables simples, se puede prescindir totalmente del encuadernado, pero para un catálogo de presentación más esmerada y con una mayor cantidad de información, el encuadernado puede ser un elemento que eleve el costo. El encuadernado tiene un efecto directo en la planeación de unidades de signaturas, Este punto puede ser visto con mayor claridad si comparamos los métodos de encuadernación comúnmente usados.

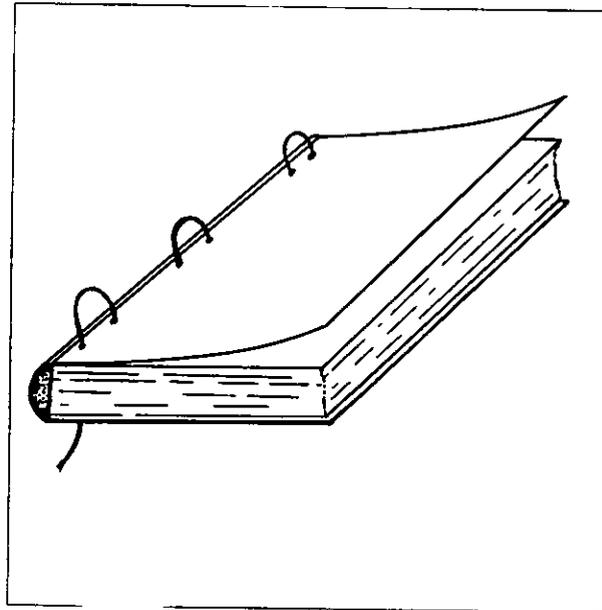


# DENTRO DEL CATALOGO

## Cosido Lateral de Alambre

Las revistas o catálogos más gruesos (hasta de 1.27 cms, de grosor) pueden encuadernarse mediante el sistema de cosido lateral, aquí las signaturas son puestas una sobre la otra y se les engrapa de arriba hacia abajo. Las grapas se ponen aproximadamente a 3.175 cms. del lomo e impiden que las publicaciones con cosido lateral queden planas al ser abiertas. Normalmente se usa una cubierta independiente que es adherida mediante pegamento al lomo de los impresos.

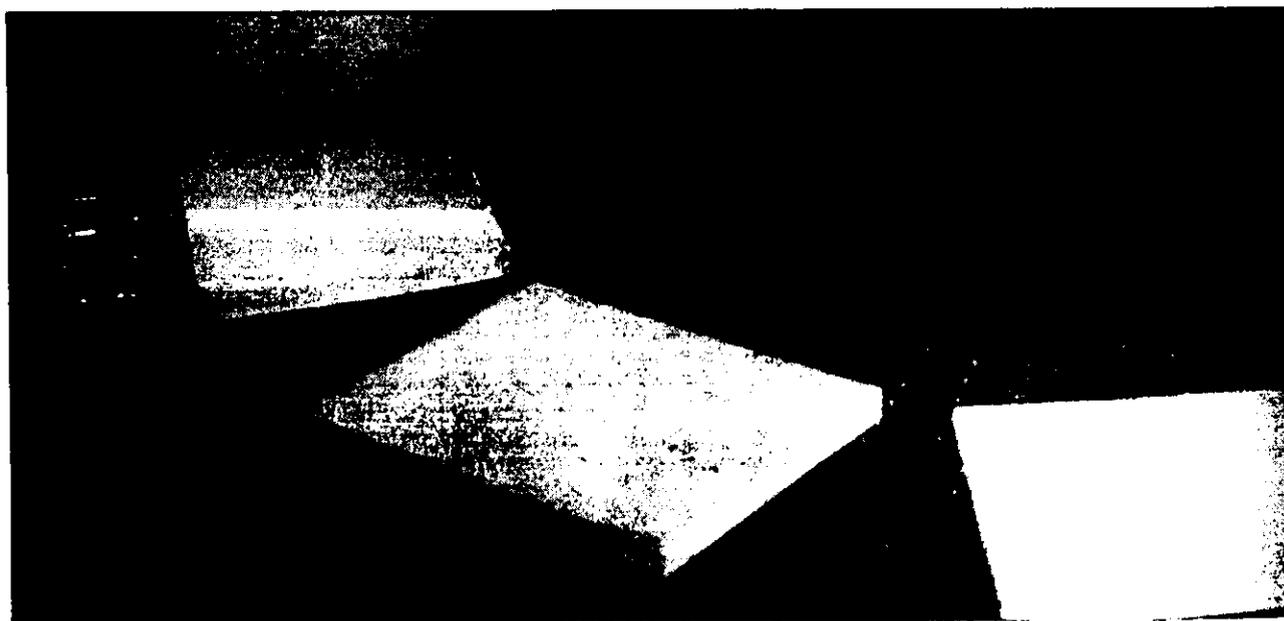
Si se planea un catálogo o revista cuya encuadernación es el cosido lateral deberá prever un interior mayor para compensar los ya mencionados 3.175 cms. consumidos por el encuadernado.



### Encuadernación Sin Cosido

El desarrollo de adhesivos plásticos durables y flexibles han aumentado el uso de la encuadernación "sin costo". Este es el método más barato en la encuadernación tradicional de libros y no obstante puede ser utilizado para volúmenes tan grandes como los directorios telefónicos.

No es necesario coser o engrapar en éste tipo de encuadernación; en lugar de ello se hacen pequeñas inserciones en el área del lomo mediante un fresado, se le aplica adhesivo flexible y después se le pega una tela de recubrimiento. La encuadernación sin costo se utiliza tanto para libros a la rústica, como para libros de cubierta o pasta dura. Este libro de cubierta es de encuadernado sin coser.



---

## DENTRO DEL CATALOGO

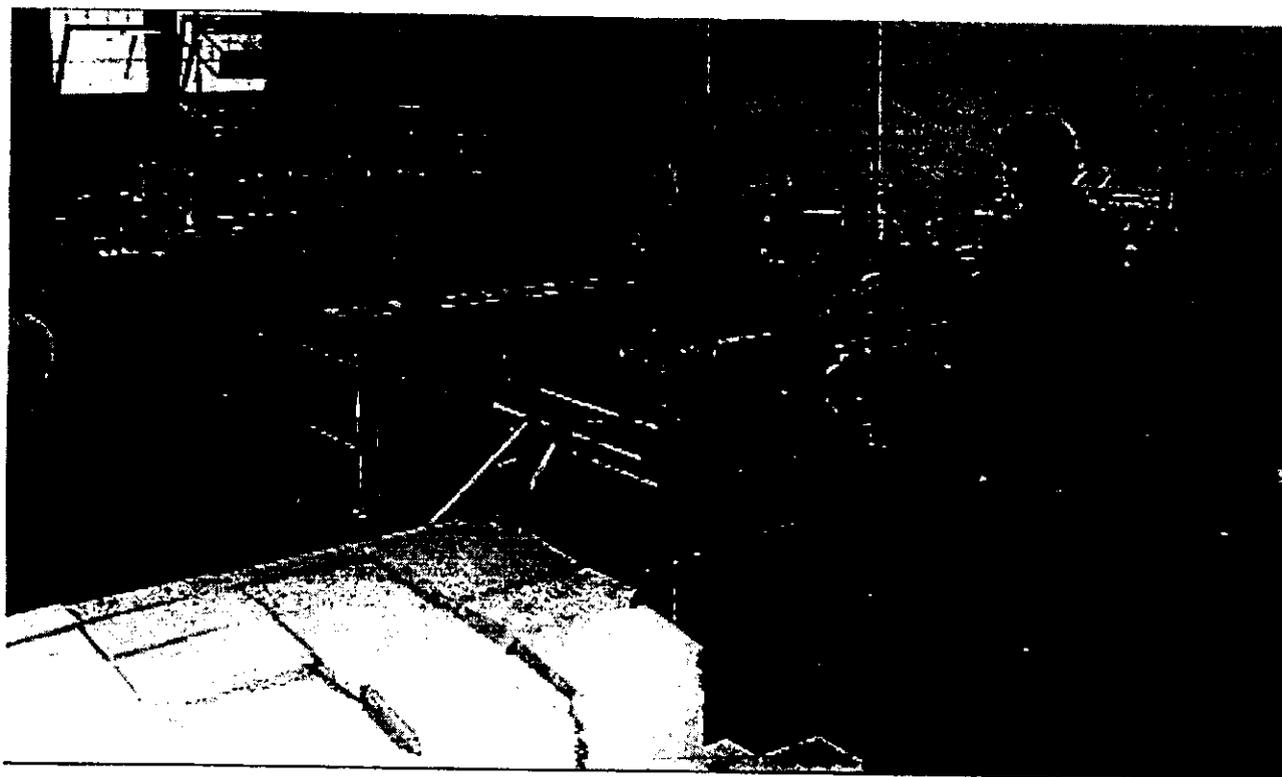
---

### Encuadernación Tradicional de Libros

Este es un método tradicional de encuadernación de los libros; algunas veces se les llama de "lujo" o "fina", se ha utilizado por siglos.

En éste método son cosidos y empastados y como su nombre lo indica son libros de pasta dura. Los libros son a menudo redondeados y reforzados después de ser refinados, se dice que son reforzados cuándo el lomo a sido ensanchado lo suficiente como para compensar el grosor de las cubiertas que serán agregadas. Cuándo es redondeado, se hace que el lomo forme un ligero arco. Después es reforzado con tartalana y papel, los cuales le son adheridos y las cubiertas se le agregan pegándoles las hojas finales.

59



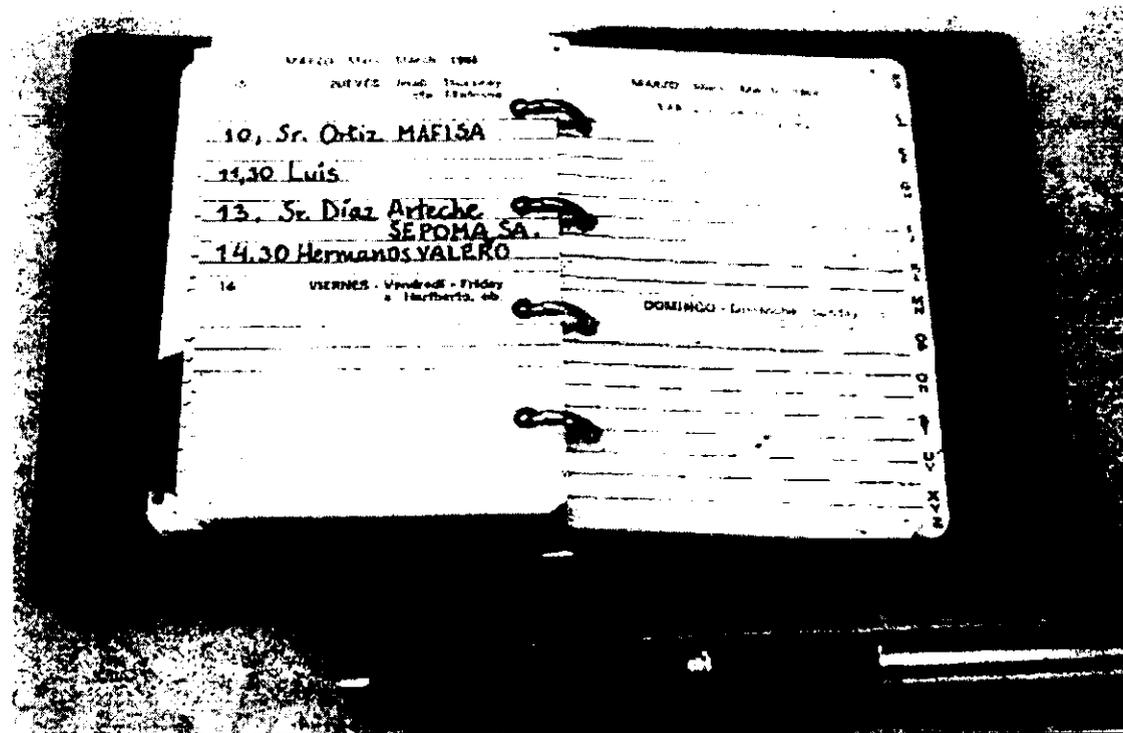
# DENTRO DEL CATALOGO

60

## Encuadernación de Hojas Sueltas por Medios Mecánicos

Muchos sistemas de encuadernación de hojas sueltas por medios mecánicos están en uso actualmente y van desde los cuadernos escolares hasta esmerados catálogos y listas de precios. Las principales ventajas de estos encuadernados son que las páginas se abren de forma plana, pueden ser de diferente papel e incluso de diferentes tamaños y no es necesario preocuparse por las asignaturas.

Todos los sistemas de encuadernación por medios mecánicos usan más o menos el mismo principio. Las hojas son perforadas y después engargoladas con espirales plásticas o metálicas.



# DENTRO DEL CATALOGO

## Tipografía

En un catálogo y en general en todo gráfico impreso que lleve un encabezado o texto es necesario un previo estudio en lo que se refiere específicamente al tipo de letra y sus tamaños.

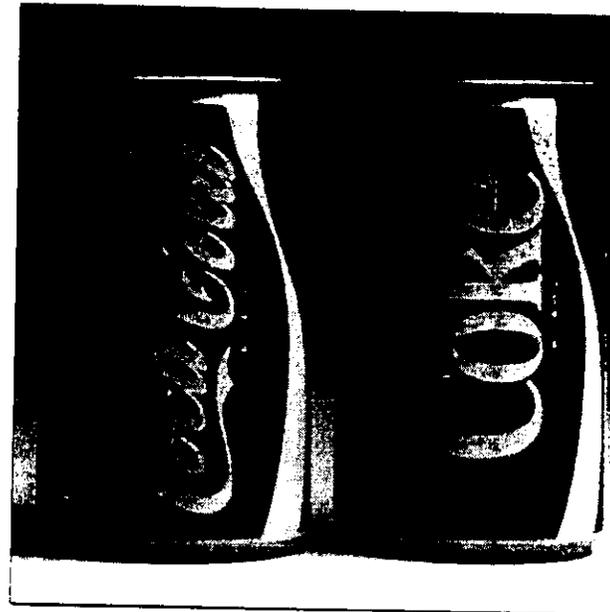
Estos últimos (tipo de letra y tamaño) son regidos por las circunstancias a las que se vaya a someter el catálogo es decir, que dado a las cualidades físicas del mismo, la tipografía deberá ser escogida. Por lo regular un catálogo en el que se dá a conocer una carrera de diseño gráfico, desde sus funciones, a las cualidades personales que debe reunir cual-

**ABCDEFGHIJKLMN  
ÑOPQRSTUVWXYZWV**

**ABCDEFGHIJKLMN  
ÑOPQRSTUVWXYZWV**

**abcdefghijklmno  
pqrstuvwxyz**

quier interesado se deberá usar un tipo de letra no muy rebuscado ni mucho menos confuso, de que éste catálogo sea un medio gráfico que contenga información que sólo importará en un momento dado únicamente al interesado u aspirante, esto será una ventaja, ya que



si el tamaño que se lógre escoger tendrá buena legibilidad.

La gente paga grandes sumas de dinero por la impresión de palabras, porque desean que sean vistos y leídos. En el siglo pasado los científicos y principalmente

## DENTRO DEL CATALOGO

62

los psicólogos estudiaron la comunicación a través de la página impresa, sus descubrimientos vinieron a confirmar las normas o reglas que han ido creando los tipógrafos mediante su experiencia, especialmente en el área de la selección y el uso de determinado tipo.

El término antes mencionado de legibilidad sugiere una interacción entre composición y lector. No obstante, decir que con legibilidad se quiere significar que el mensaje sea fácilmente visible. El objeto de componer y mirar un texto no es simplemente verla, sino comprenderla, captar el mensaje que lleva, por lo tanto, la comprensión es meramente importante en la legibilidad.

Hay otros aspectos de la legibilidad que se deben considerar, en primer plano el tipo debe ser estético y agradable para llamar la atención y poder ser observado; es decir; el diseño de la letra debe ser elegido cuidadosamente, así como las palabras y líneas que de hecho en la composición total deben ser escogidas de tal forma que inviten y mantengan la atención sin provocar cansancio o enfado en el lector.

La incompreensión es un resultado del procesamiento de la información; por lo tan-

A b C c D d E e  
F f G g H h I i  
J j K k L l M m

to debe definirse como unidades de comprensión por unidad de tiempo. La comprensión determina la velocidad a la que se mueva a lo largo de la composición los ojos del lector. El tipo que se lee más rápido que otro se puede establecer como más legible.



## DENTRO DEL CATALOGO

El segundo plano que debe observarse en el uso de la tipografía en la "propiedad" o el estilo de la letra. El mensaje debe estar expresado en términos que transfieran las ideas que la fuente emisora (catálogo) desea entregar o comunicar y al mismo tiempo que sea comprensible para el receptor. La respuesta del lector está condicionada por el efecto global del mensaje impreso completo, el tema está incorporado e implícito en las palabras; sin embargo la forma en que aparezcan juega una parte importante en su comprensión. La selección y ordenación de los elementos deberán quedar combinados en una comunicación unificada apropiada al mensaje.

Lo ideal y apropiado en cualquier texto, es que la elección de las letras sea de acuerdo a las impresiones psicológicas que pregonan; también es importante



la adaptación de las reglas de legibilidad a los niveles educativos y cronológicos del lector así como tomar en cuenta el uso de letras en armonía con los otros elementos, y el diseño en general del mensaje impreso, es decir que exista compatibilidad.

En un momento determinado al iniciar un trabajo de diseño editorial, será necesario tener conocimiento de los sistemas de medición, así como de su terminología y éstos pueden variar de un país a otro, por ejemplo, en Gran Bretaña y Norteamérica su área de influencia, los



## DENTRO DEL CATALOGO

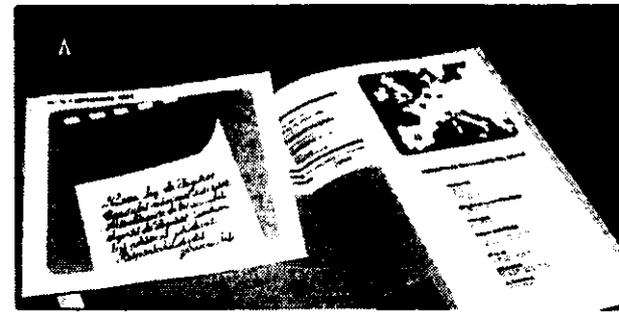
64

tipos se miden con el sistema de puntos "pica", mientras que en el resto del mundo las medidas se basan en el punto "didot". Ambos sistemas incompatibles y de ninguna manera se pueden mezclar.

Un punto pica equivale a 0,376mm. En este último sistema 12 puntos forman un "cícero" que consiste en la medida básica del material tipográfico, los tamaños de tipos más usuales oscilan entre los 6 puntos y las medidas que alcanzan los 96 y 150 puntos, por ejemplo el tipo de 9 puntos sobre 10 (9/10) podría servir para una revista o bien 9 puntos más uno de

E <sub>6</sub>	E <sub>20</sub>	E <sub>30</sub>	E <sub>38</sub>	E <sub>44</sub>
E <sub>8</sub>	E <sub>22</sub>	E <sub>32</sub>	E <sub>40</sub>	E <sub>46</sub>
E <sub>10</sub>	E <sub>24</sub>	E <sub>34</sub>	E <sub>42</sub>	E <sub>48</sub>
E <sub>12</sub>	E <sub>26</sub>	E <sub>36</sub>	E <sub>44</sub>	E <sub>50</sub>
E <sub>14</sub>	E <sub>28</sub>	E <sub>38</sub>	E <sub>46</sub>	E <sub>52</sub>
E <sub>16</sub>	E <sub>30</sub>	E <sub>40</sub>	E <sub>48</sub>	E <sub>54</sub>
E <sub>18</sub>	E <sub>32</sub>	E <sub>42</sub>	E <sub>50</sub>	E <sub>56</sub>

MEDIDA EN PUNTOS



interlineado que representaría un espacio entre líneas de caracteres. Las líneas guía horizontales entre las que se encaja el tipo puede medirse con un "tipómetro". Para medir la anchura de columnas se utiliza tanto el cícero como el mm, una vez establecido el tamaño en puntos del tipo que mejor se adapte a las cualidades del trabajo, precisará saber cuantos caracteres o letras base caben en su medida de línea. Para esto es necesario recordar que las palabras están separadas entre sí y que cada espacio cuenta con una letra.

Hay que establecer que existen cuatro formas de alinear un texto. La primera es en bandera derecha; en bandera izquierda, justificado o en bloque y centrado o en piña.

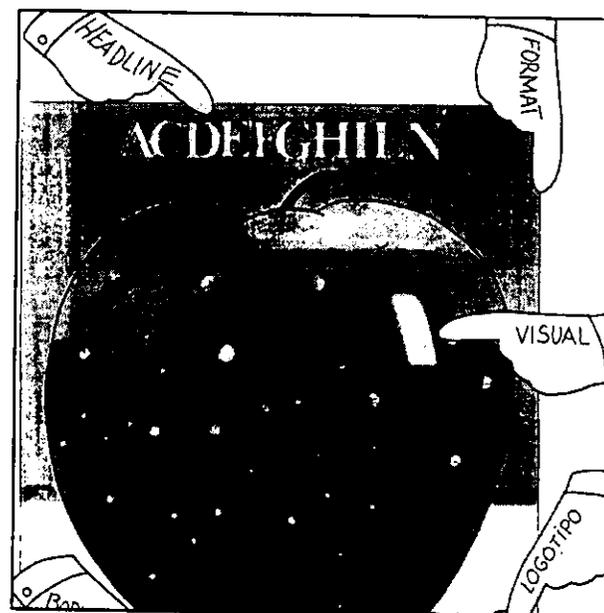
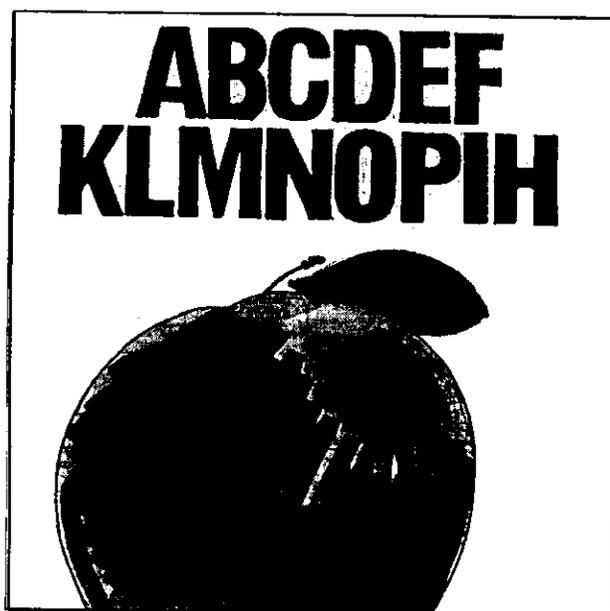
Finalmente cabe mencionar que en las composiciones tipográficas hay dos tipos de letras, unas llamadas de "base" y

## DENTRO DEL CATALOGO

otras de "resalte". Las letras de base son las que forman la mancha o volumen principal de un mensaje impreso, aunque sean unas pocas letras por línea. Por letra de resalte se entiende a la palabra o parte de una frase que se destaca del texto por alguna disposición especial ya sea por llamativa, por tipos de letras mayúsculas, en bold o cursiva, etc... Si se pretende buscar una unidad en la composición, se recomienda usar en los titulares, encabezados o headline el mismo tipo de letra.



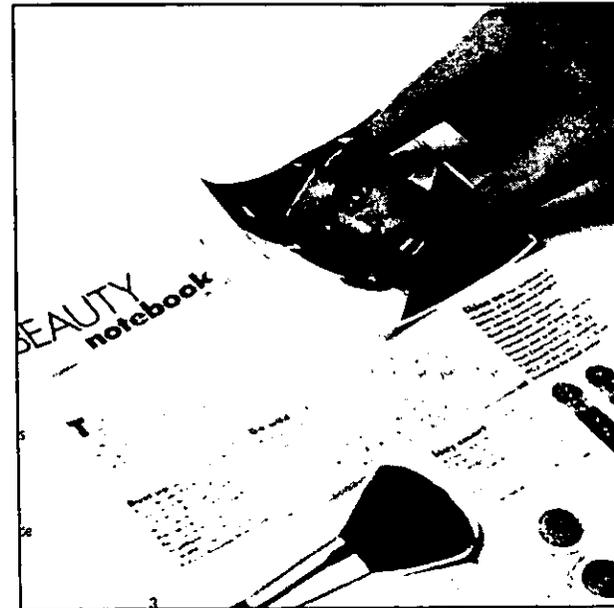
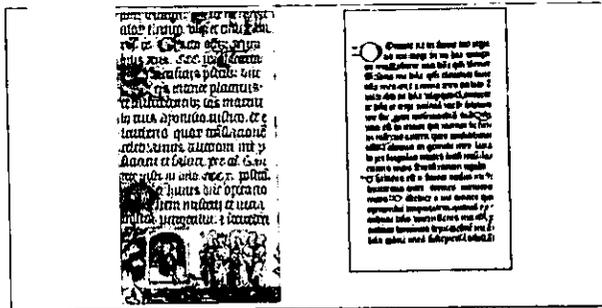
65



## Retícula

Un instrumento esencial para cualquier diseño es una retícula bien proyectada. Los profesionales expertos saben que una retícula puede potenciar o malograr hasta la idea más innovadora. Sin embargo, para los diseñadores bisoños en el juego, el uso de retículas es potencialmente desconcertante. Una vez que se haya comprendido el concepto de las retículas y aprendido a aplicarlo, se comprenderá la forma en que la retícula puede dar unidad y viabilidad a los diseños.

La retícula ha ido evolucionando desde los días de la imprenta; antes de que Gutenberg, precursor de la misma introdujera los caracteres móviles, los manuscritos se realizaban con cierto cariño a la vez que de forma concienzuda. Y ello a pesar de que por lo que se sabe, había una conciencia clara de composición y



diseño. Estas obras de arte se representaban sobre una retícula cuidadosamente proporcionada; cada uno de los caracteres se dibujaba a una medida standar concreta, y los márgenes en forma al texto se proporcionaban de manera uniforme. Para deshacer la monotonía visual de los caracteres de tamaño regular, se aplicaban interesantes recursos de diseño.

## DENTRO DEL CATALOGO

Ciertos caracteres se ensanchaban para romper el margen y crear una forma ilustrativa alrededor de la cual giraba el texto. En ocasiones se aplicaba a las letras el color rojo; eso tenía dos fines, el primero como recurso de diseño para resaltar visualmente la letra; el segundo como señal que denotaba una frase o palabra especial.

Estas letras que transmitían la ilusión de brillo, al reflejar una especie de luz, llegaron a ser conocidas como "letras iluminadas".



Las prácticas de los antiguos maestros en los monasterios fueron sustituidos por procesos mecánicos de impresión, y a su vez los mejores impresores llegaron a ser maestros, ya que siempre manifestaron su trabajo con las mejores calidades del pasado; siguieron las disposiciones compositivas de los primeros manuscritos colocando los tipos en líneas regulares de igual longitud, espaciados de una forma que recordaba el pasado; todo esto armado en bloques de madera dispuestos en filas para formar las palabras. Estas filas eran sostenidas en unas reglas con un borde a lo largo llamadas componedores. Este proceso de impresión fue utilizado hasta tiempos recientes, aunque las letras de madera habían sido reemplazadas por las de metal.

En pocas palabras las retículas han evolucionado conforme con las necesidades dado que el tipo se ha ido desarro-



llando a través de la era de la tecnología, estas rígidas y restrictivas retículas se han convertido en desusadas; sin embargo la flexibilidad del tamaño de los caracteres y su facilidad de manipulación han dado mayores posibilidades creativas en la composición de diseño mediante retículas que hoy en día se han convertido en una herramienta fundamental del diseño.

En la elaboración del catálogo se escogió una retícula de 3 columnas que en sus delimitantes de su ancho de caja tipográfica puede contener tipografía bastante legible cortando las palabras en su menor expresión posible; logrando con ésto una lectura más fluída y menos cansada, y sobre todo con una mayor rapidéz.

Estas cualidades son importantes, y se deben tomar en cuenta al escoger una retícula ya que con éstas se obtienen

mejores resultados visuales al situar fotografías o ilustraciones; además la retícula de 3 columnas puede ser más impactante al estar dando una sensación de centralización por la localización de las letras de base y en relación con los ya nombrados blancos de la página armada. Guardando armonía, equilibrio y organización entre los elementos integrantes de las páginas del catálogo. La facilidad del manejo de ésta retícula y su flexibilidad hace que sea adecuada para la creación del catálogo.

ilustración. Permídele primero, cuánto vale su tiempo.

**Ocho**

Si tuviera que contratar a un profesional ¿cuánto le pagarías? Si has trabajado por sueldo ó cuentas a alguien que lo haga, puedes saber cuánto gana un diseñador. Podrías determinar el precio por hora, dividiendo el sueldo mensual entre 4 (número de semanas del mes) y luego entre 40 (número de horas promedio de la semana). El resulta-

pagar gastos fijos y variables. Cual-quier costo variable que intencione en un trabajo debes cargarlo en la factura, por ejemplo gastos de transporte, mensajería, originales necesiados, costos de impresión, etc. Pero asegúrate que el cliente aporte esos gastos. Tus costos fijos son, la renta, teléfono, luz, seguro, etc. Tu utilidad debe incluirse en estos gastos.

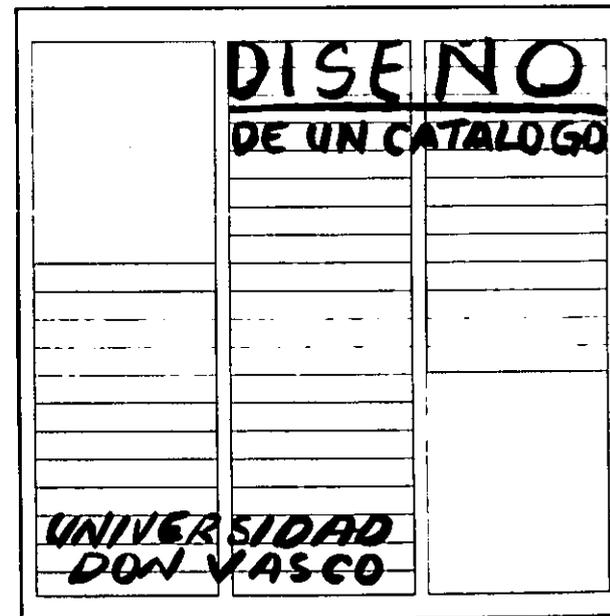
**No comes sólo**

Busca que tus precios sean competitivos. Para eso, procura sa-

quieras posicionarte entre los "ca-ros". Para si empiezas, puedes cobrar precios bajos, tu trabajo debe- te considerarse accesible, e ir creman- do gradualmente tus tarifas. Sólo confirma que tus precios, realmen- te cubren todos tus gastos fijos y de- terminan cuánto ganas en promedio debes tener ocupadas a la semana.

**Horas productivas**

Ningún diseñador independien- te puede tener productivas el 100% de su horas, porque gasta

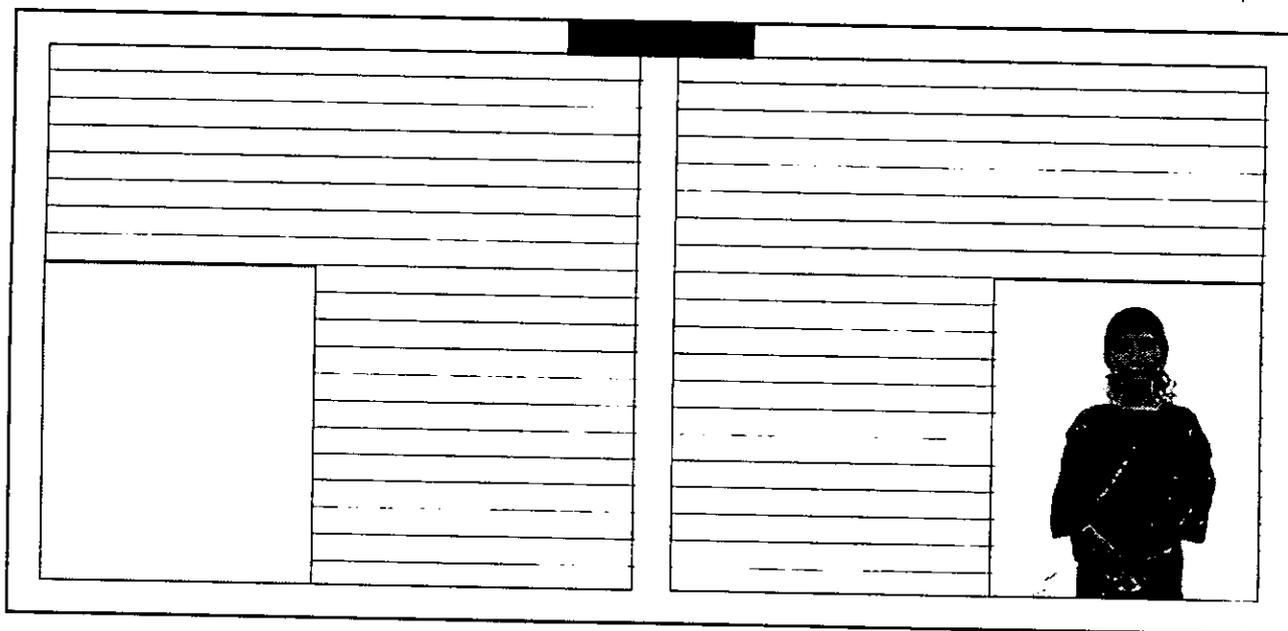


## DENTRO DEL CATALOGO

En las ediciones de 2 columnas a menudo se encontrarán columnas subyacentes bajo la composición de revistas, hojas informativas, catálogos y ciertos materiales publicitarios sobre todo en el aspecto de folletería. Es un formato sencillo y hasta un tanto poco atractivo, si se ve sólo el trazo del reticulado, sin embargo es seguro y conservador con menos margen de errores. Si sobre éste formato se colocan imágenes rectangulares, su posición normal será ocupando la anchura de una columna sencilla, para resaltar el texto sin llenar demasiado la página.

En realidad, con creatividad e imaginación se puede romper la rigidez visual que pudiese tener ésta retícula. Los publicistas utilizan a menudo ésta fórmula cuando colocan una imagen grande en la parte superior de la página ocupando las 2 columnas y dejan ver información al pie de la misma, ésta información es ligera y limitada con frecuencia; éstas composiciones son muy astutas, ya que logran conducir la atención del lector en la composición de la página.

El texto se confina a su espacio normal, para ser leído una vez que se ha capta-



## DENTRO DEL CATALOGO

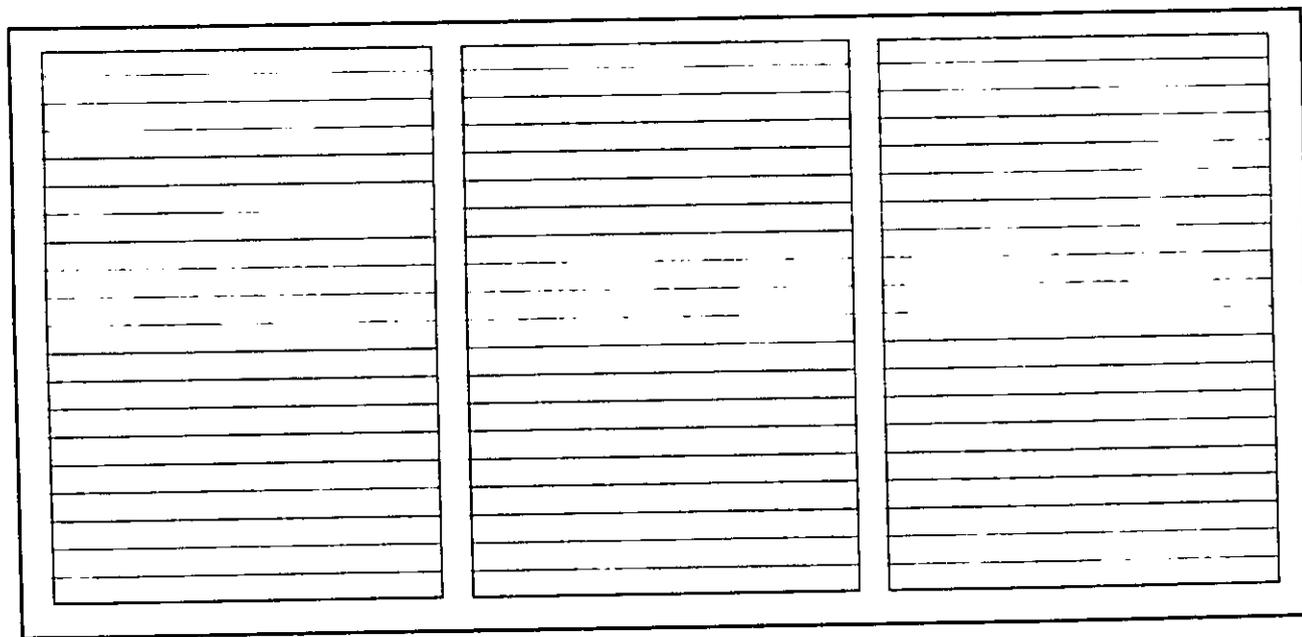
70

do la atención del lector.

Este tipo de distribución puede explotarse en una variada gama de diferentes situaciones. En la realización del Catálogo de la Licenciatura en Diseño Gráfico se utilizará una refícula de 3 columnas, ya que aunque ésta puede producir distribuciones muy formales, no tiene por que ser tediosa si se le dá un uso correcto al tiempo de diseñar las páginas. Este tipo de refícula se podrá subdividir a su vez en 6 columnas.

Esta resolución será la más idónea para el diseño editorial del Catálogo de la

Licenciatura en Diseño Gráfico; los tipos de cada columna se distribuirán de la mejor forma legible usando 1, 2 ó 3 e incluso 6 columnas para la elaboración de cada página del catálogo, en el que se utilizarán los pies para apoyar las imágenes. Este método de división del espacio se usa con grán eficacia cuando como en éste caso del catálogo predomina el tema gráfico sobre el texto. En ocasiones la alternancia entre 3 y 6 columnas en las páginas adyacentes puede crear un interesante equilibrio visual.



## DENTRO DEL CATALOGO



### Papel

El primer paso en la planeación de cualquier pieza impresa (en éste caso el catálogo) se debe pensar en el tamaño de soporte. En éste punto se debe recordar que el tamaño de la pieza tiene un importante efecto en el costo final de producción debido a que los fabricantes, en bien de la economía y de las diferentes necesidades funcionales producen ciertos tamaños standar de papel disponibles sólo a través de los impresores.

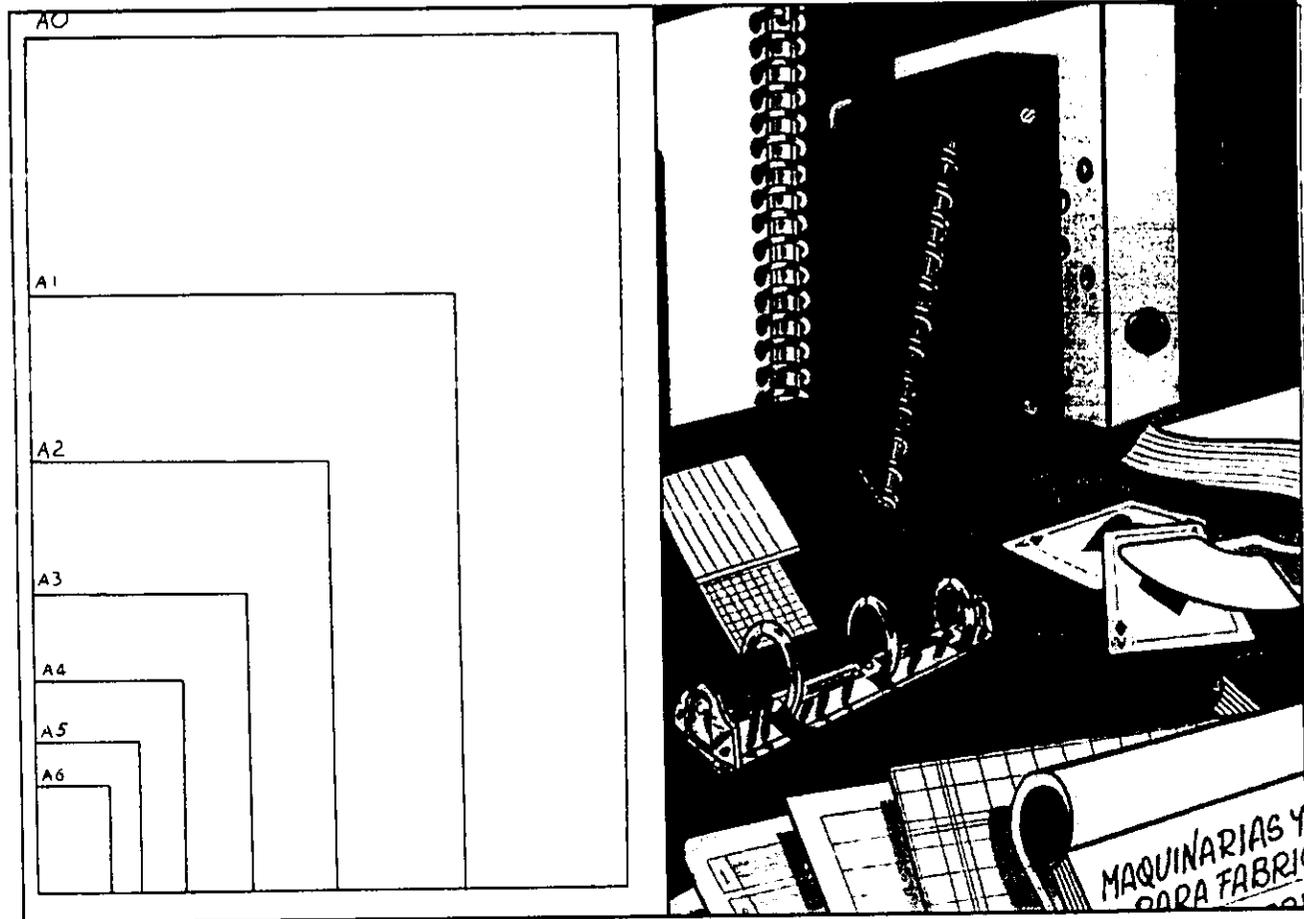
Estos tamaños standarizados en Estados Unidos en papel bond son 43.0 x 55.9 cm. (43.0 x 61.0 cm., 55.0 x 86.4 cm., 86.4 x 111.8 cm.) es importante escoger acertadamente el tipo adecuado de papel, pueden ser satinados o sin satinar, es decir con la superficie más porosa. Estos papeles opacos se les llama papel de "barba"; pero si no se les nota se les denomina papel de "tela".

Los papeles satinados tienen una capa de adhesivo mezclado con caolín, se satina por medio de máquinas; además se les dá un acabado final con un tambor o cilindro caliente. Las principales medidas son tomadas en base al sistema Inglés y Americano

## DENTRO DEL CATALOGO

72

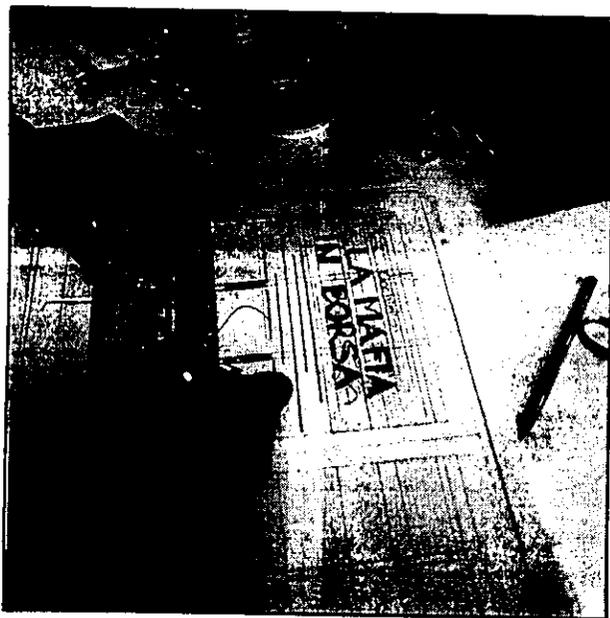
al utilizar la serie "A" se refiere al papel sin guillotinar.



## DENTRO DEL CATALOGO

### Selección de Color

Hasta este punto y antes de entrar de lleno en las técnicas de impresión utilizables para la reproducción del catálogo u cualquier otro tipo de medio impreso; entrar en detalle acerca de este tema es de vital reelevancia en cualquier tema tocante al diseño gráfico, si es que se va a trabajar con fotos o ilustraciones a todo color.



Cuándo se habla de "descomposición" en la selección de color, se refiere basicamente a la separación de 4 colores partiendo de un mismo original a

base de filtros y ojos fotosensibles electronicos; se obtienen negativos correspondientes al magenta, cyan, amarillo y negro. Posteriormente se someten a pruebas de calibración de colores, para evitar que alguno de los colores haya quedado aumentado y el resultado final puede variar de acuerdo al original, a éste proceso se le conoce también como cuatricromía.



Para ésta practica el fotolitista reproduce una primera vez el tema con un objetivo provisto de un filtro violeta que deja pasar solamente los rayos de color

complementario, es decir en éste caso los rayos amarillos. En la película resultante aparecerán sólo trazos de amarillo seleccionados mediante el filtro. El fotolitista reproduce luego una segunda vez el tema con un filtro verde, que seleccionará todo el magenta, su complementario; seguidamente reproducirá con filtro rojo y seleccionará en la película toda la presencia de cian del original. Finalmente de las películas obtenidas se les dá un entrecruzamiento con diferentes inclinaciones de manera que se evite una impresión imperfecta denominada "moire". De aquí se recurre a una película para complementar la cuarta que se realiza para el negro y que viene a reforzar las sombras y precisar mejor la ilustración.

Según sobre el material que se imprima, la trama será más o menos densa e irá de las 25 líneas para el papel más grueso

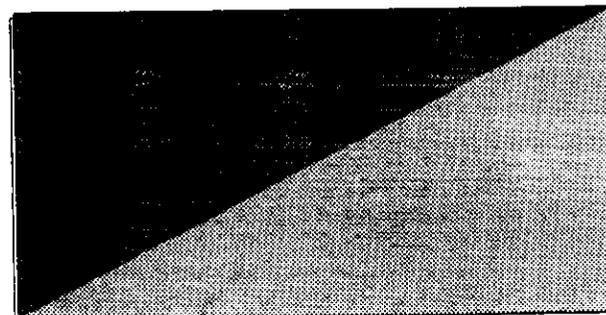


a las 60 para reproducciones en papel satinado, hasta 80 para impresiones en papel de gran calidad. Esto significa que la trama presenta respectivamente una densidad de 25, 60 y 80 puntos por cada centímetro lineal.

### Los Originales y la Fotomecánica de Hoy:

Cuándo entramos hoy en un taller de fotomecánica, da la impresión de encontrarse en un ambiente futurista en el que predominan los tonos tenues; sombras y algunas luces psicodélicas parpadeantes. La verdad es que es un espacio de trabajo ya más industrial de alta tecnología.

El scanner es sin duda el aparato que más llama la atención; aparato de la sección electrónica y que como ya se a mencionado en otras páginas, hay que descomponer las imagenes para poder



## DENTRO DEL CATALOGO

reproducirlas. Hay que obtener 4 películas distintas con matices diversificados y proporcionadas a la cantidad del color específico contenido o tomado del original. El scanner, que efectúa hoy la selección, es un tubo transparente que gira al rededor de su propio eje mientras que un lector óptico situado sobre un cursor de movimiento horizontal, lee en franjas paralelas la imagen; los impulsos luminosos surgidos de un prisma dan lugar luego a los cuatro colores.

Los diversos impulsos son transferidos así a 4 diferentes cursores ópticos que fran-

ja tras franja; irán a grabar a un mismo tiempo las imágenes en cuatro colores.

Las correcciones eventuales de los porcentajes de cada color son valoradas directamente por un operador que actuando sobre mandos específicos, podrá aumentar o disminuir su intensidad.

Una vez más el ojo humano es la única e insustituible máquina de cromía.

Una vez seleccionado, el original se somete sucesivamente a una máquina cuyas partes inmediatamente visibles



---

## DENTRO DEL CATALOGO

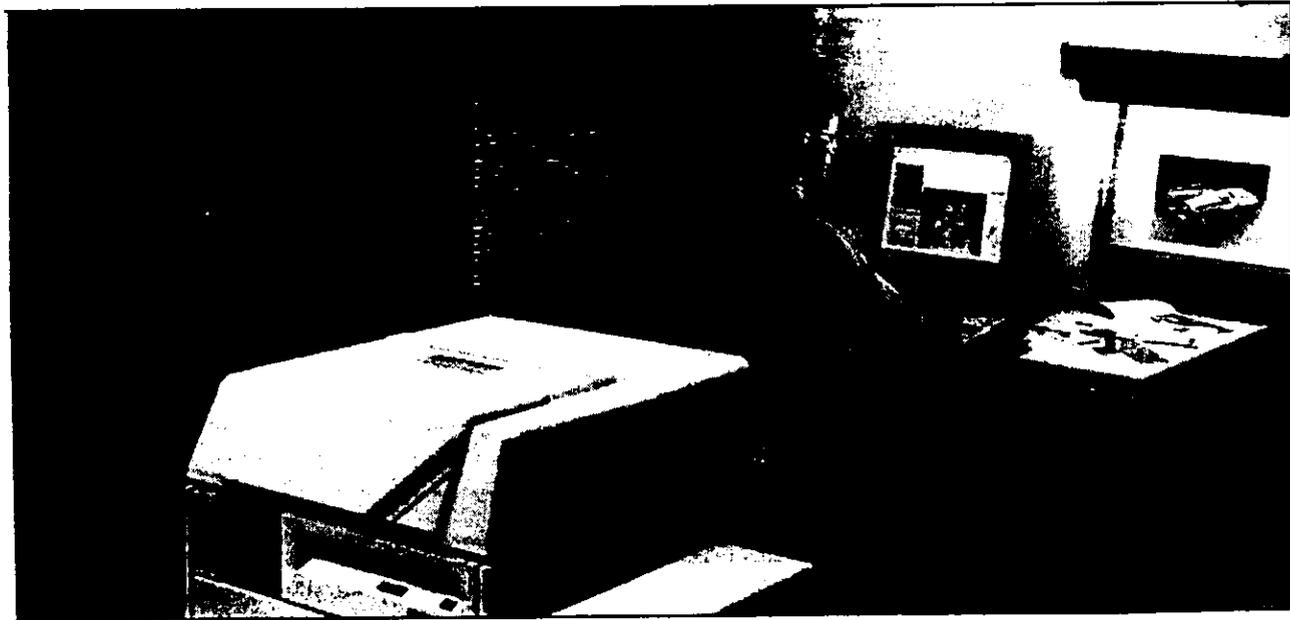
---

76

son una gran pantalla y una consola llena de botones. En ésta pantalla se puede hacer aparecer la imagen recompuesta y actuando sobre los correspondientes botones, retocar los colores o los detalles.

He considerado explicar bien este procedimiento ya que es útil para cualquier diseñador gráfico estar en conocimiento de los medios operativos que ofrecen estas sofisticadísimas tecnologías.

Sólo con un pleno conocimiento en el manejo de éstas tecnologías se puede aprovechar completamente el medio a favor de la creatividad; para componer o crear nuevas imágenes y nuevas soluciones. Todo esto con un notable ahorro de tiempo y de errores que se traducen en dinero perdido.



# DENTRO DEL CATALOGO

## Técnicas Gráficas:

El arte de reproducción consta en reproducir por medio de cámara, textos o ilustraciones en forma adecuada. Las imágenes que se entregarán para su reproducción se les llama originales. Consistiendo en pruebas tipográficas, dibujos, pinturas, etc...

Hay dos tipos de originales; de línea y de tono, los primeros se componen únicamente de líneas las cuales deben guardar la misma densidad y grosor, aún que no es siempre; los originales de tono constan de diferentes tonalidades, por lo cual es necesario aplicarles una trama de contacto.

El fotografiado es fundamental en el proceso de color que es el que utilizará para la realización e impresión del catálogo, como ya se mencionó en el tema anterior.

En nuestro días existen varios procesos de impresión; tipografía, litografía, offset, huecograbado y serigrafía, que son las más comunes para la impresión del catálogo. Cada proceso tiene sus convenientes e inconvenientes como se verá a continuación.



## Tipografía

Sistema directo y mecánico de impresión por medio de superficies en alto relieve con la imagen invertida del texto e ilustración; de modo que una vez entintada la superficie al contacto con el papel queda al derecho en la hoja. Existen algunos tipos diferentes de prensas: la de platina; la forma se sujeta verticalmente y se entinta con rodillos al abrirse la platina.

Cuando la platina se encierra, oprime el papel sobre la superficie de impresión curva, esta es alimentada a su vez con pliegos, pudiendo imprimir papeles de distintos tamaños a diferente velocidad. La planocilíndrica, la forma esta sobre una superficie plana que se mueve bajo los rodillos de entintar, un cilindro giratorio presiona el papel contra los tipos; éste proceso suele utilizar bloques muy caros para las ilustraciones, además de que es más difícil ajustar las mismas que en la litografía o en otras formas de impresión gráfica.

Uno de los aspectos que caracterizan el tipo de impresión es el aspecto del molde. El molde tipográfico sólo las partes en relieve son entintadas y transmiten la tinta al papel; en el molde tipográfico sólo las partes en relieve son entintadas

y transmiten la tinta al papel.

El procedimiento tipográfico ha sido el más utilizado hasta que fue sustituido por la impresión offset; antes era el único medio con el que se podían imprimir cateles, periódicos y libros. Con la imprenta tipográfica se han alcanzado niveles de calidad notables, incluso en cuatricromía. Hoy la imprenta tipográfica está relegada a tarjetas de visita, de presentación, volantes y a enumerar ciertos trabajos; sin embargo, todavía se emplea para conseguir una buena calidad en la impresión en relieve.



## DENTRO DEL CATALOGO

Cabe mencionar que en el proceso de cuatricromía se obtiene utilizando cuatro clichés diferentes sobrepuestos cuatro veces sobre la misma superficie de un soporte.

### Offset

Un sistema de impresión moderno y refrescante en el mundo de las artes gráficas se podría decir en comparación con el antiguo mundo de la impresión. El término inglés offset, que literalmente significa "cesión", "compensación", indica, en la terminología gráfica corriente por así llamarle, un proceso de impresión indirecta que se obtiene mediante una doble cesión: la plancha cede la imagen al caucho, que a su vez la cede a la hoja de papel.

Esta basada en los mismos principios de la litografía, pero la tinta pasa de la plancha a un cilindro recubierto de goma y se transfiere al papel. Su principal ventaja es que la superficie blanda de la goma produce una impresión más clara sobre el papel y otros materiales; en la actualidad como se mencionaba introductóriamente es uno de los procesos más modernos y rápidos. Este proceso logra captar bien los dibujos en lápiz, puntillismo y en general los medios tonos

se pueden imprimir mejor si es papel rugoso.

ESTA TESIS NO DEBE  
SALIR DE LA BIBLIOTECA



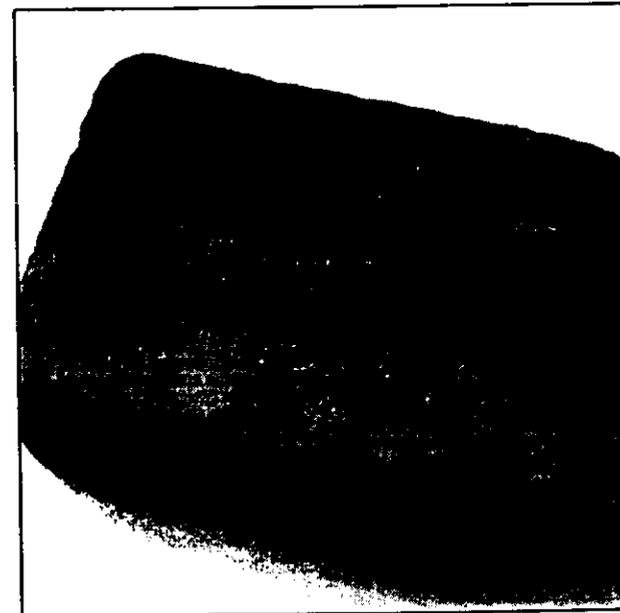
### Litografía

El principio de la impresión litográfica se basa en la natural incompatibilidad entre agua y grasa (tinta), permitiendo el entintado.

Este proceso es 100% plano y sobre la matriz (constituida por una piedra calcárea o por una plancha de cinc o aluminio) se pasa mediante técnicas especiales, el original que había que reproducir. Se crearon de ese modo las partes grasas, grabadas, es decir las que quedarían impresas. La impresión se obtiene mediante presión directa, que se ejerce sobre la superficie de la matriz, anteriormente entintada, puesta en contacto con una hoja de papel. La matriz se mantiene constantemente húmeda para que la tinta se adhiera sólo a las superficies grabadas (grasas) y sea rechazada por las partes húmedas, exentas de grabado.

Al procedimiento litográfico se le llama o conoce "en plano", ya que en las matrices las partes impresoras quedan al mismo nivel que las partes que no imprimen. Hoy en día la impresión litográfica antigua ha caído en desuso, ya que con el procedimiento indirecto conocido como offset, es decir la impresión no se obtiene ya por contac-

to directo entre el soporte y la matriz, sino indirectamente, a través de un cilindro revestido de caucho. Hoy en día el principio es aún el mismo, pero obviamente ha sufrido un perfeccionismo técnico. De la plancha de cinc se ha pasado a la de aluminio, luego a las planchas plurimetálicas (formadas por una capa superior de cromo y de otra inferior de cobre), y hasta las presensibilizadas, así denominadas porque ya durante la fabricación son recubiertas con una sustancia que se deshace si la luz incide en ella, de forma que pueden usarse sin tratamientos especiales. El grabado de



## DENTRO DEL CATALOGO

las planchas se obtiene finalmente con un proceso fotomecánico.

### Huecograbado

El sistema de impresión en huecograbado es otro de los sistemas que no podía dejar de mencionar. En huecograbado la imagen que hay que reproducir está grabada en hueco sobre la superficie de un cilindro o de una plancha de cobre y dividida en numerosas y minúsculas celdillas. Durante la impresión, las celdillas se rellenan de tinta y se imprimen sobre el soporte. Esta característica es la que diferencia la matriz tipográfica (en relieve) y de la matriz offset (en plano).

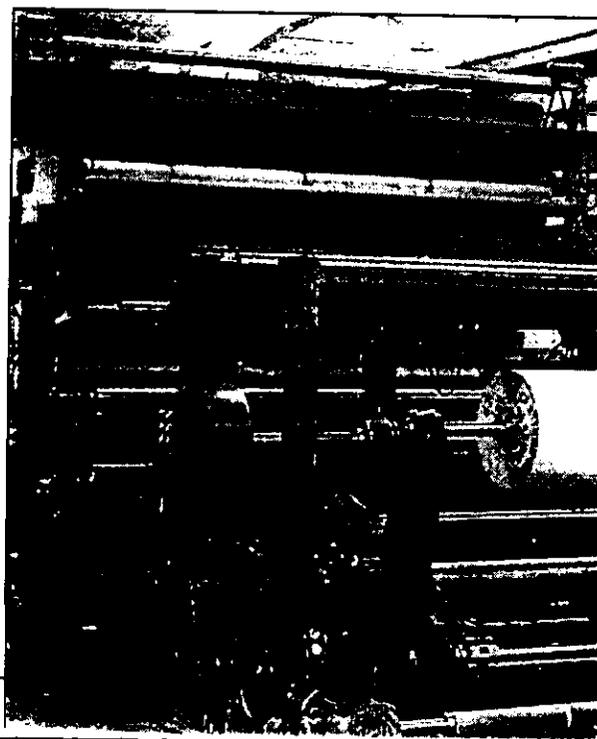
El principio de la rotativa de huecograbado es bastante sencillo. Sus ocho cilindros (cuatro para cada cara del papel) giran inmersos en el tintero, en donde, a un nivel constantemente fijo, se encuentra la tinta de impresión. La tinta utilizada en la imprenta de huecograbado es muy líquida y está formado en un 70% por disolventes muy volátiles y en un 30% por el pigmento.

Sobre cada cilindro de imprenta hay un cilindro de presión, revestido de un tejido engomado más o menos blando,

que aprieta el papel contra la matriz para permitir la absorción de la tinta por parte del papel.

La tinta que se halla por fuera de las celdillas grabadas es retirada mediante una cuchilla oscilante a lo largo de la generatriz del cilindro de imprenta.

La gran cantidad de disolventes que se debe retirar del papel es eliminada a través de un conducto de aspiración existente sobre cada cilindro situado sobre el horno de secado y conectado al sistema de recuperación de



disolventes. Para facilitar el secado del papel los correspondientes mecanismos despiden una considerable cantidad de aire.

El papel es arrastrado en la máquina por varios cilindros de imprenta y de presión que lo mantienen en tensión entre un elemento de prensa y el otro. Eventuales variaciones provocarían "el fuera de registro", es decir, una superposición imprecisa de los colores de la impresión.

La plegadora, que está colocada al final de la rotativa, desempeña un trabajo muy complejo: debe convertir en pliegos la bobina de papel que avanza a gran velocidad, cortándola y plegándola el pliego continuará después hacia la sección de encuadernación, donde será montado y cosido a los otros formando de este modo el impreso. El número de cuerpos de la imprenta, la presencia de la plegadora, el largo recorrido del papel debe realizar entre un elemento de prensa y el otro para poder ser secado hacen de la rotativa una máquina de dimensiones prodigiosas, que llegan incluso a los 10 metros de altura y a los 25 de longitud, en donde la velocidad del papel puede alcanzar los

14 m/s, iguales a 50,000 revoluciones a la hora de los cilindros. La anchura del papel puede alcanzar 3.18 m y las rotativas son capaces de producir pliegos de hasta 120 páginas terminadas en máquina.



---

# CONCLUSIONES

---

# CONCLUSIONES

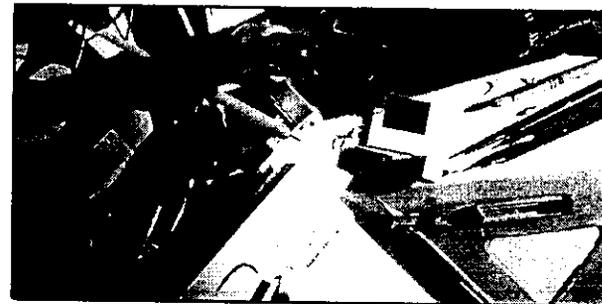
La problemática que gira en torno del diseño gráfico es sin duda mínima y de poco daño a la sociedad si se le juzga con un criterio de indiferencia, sin embargo, el diseño es una disciplina tan dinámica y sobre todo muy arraigada a nuestra cultura. Desde los primeros inicios el hombre al "crear" sus pinturas en las paredes de las cuevas, ya empezaban a marcar el nacimiento del diseño gráfico, subsecuentemente toda civilización a través de los tiempos han incursionado de una manera u otra en el diseño, en las antiguas pirámides de Egipto, adornando las colosales construcciones mayas, narrando la historia azteca; y así se podría continuar con la lista y es que de aquí brinca la presencia del grafismo desde el pasado, el presente y la trascendencia que logrará hacia el futuro.

Tal vez a sido constante la presencia del diseño gráfico día a día en la vida de la gente que ya se ha acostumbrado a ser parte de él, razón por la cual mucha

gente no conoce exactamente cual es la función específica o lo que es un diseñador gráfico.

En base con lo anterior es que a nacido la necesidad de crear o de diseñar un medio informativo más específico de lo que es el diseño gráfico; y se le escogió al catálogo por ser un medio bastante flexible de información, ya que tiene la ventaja de que una vez obtenido este por el interesado, será un material que sin duda se conservará, ello se deberá a que tanto el material fotográfico como el contenido informativo son motivo de sólido interés para la persona que hubo adquirido el catálogo.

La forma de presentar el catálogo es por medio de fotografías, ya que como éste debe ser informativo-descriptivo y sobre todo muy visual, aunque no se debe descartar la importancia de la

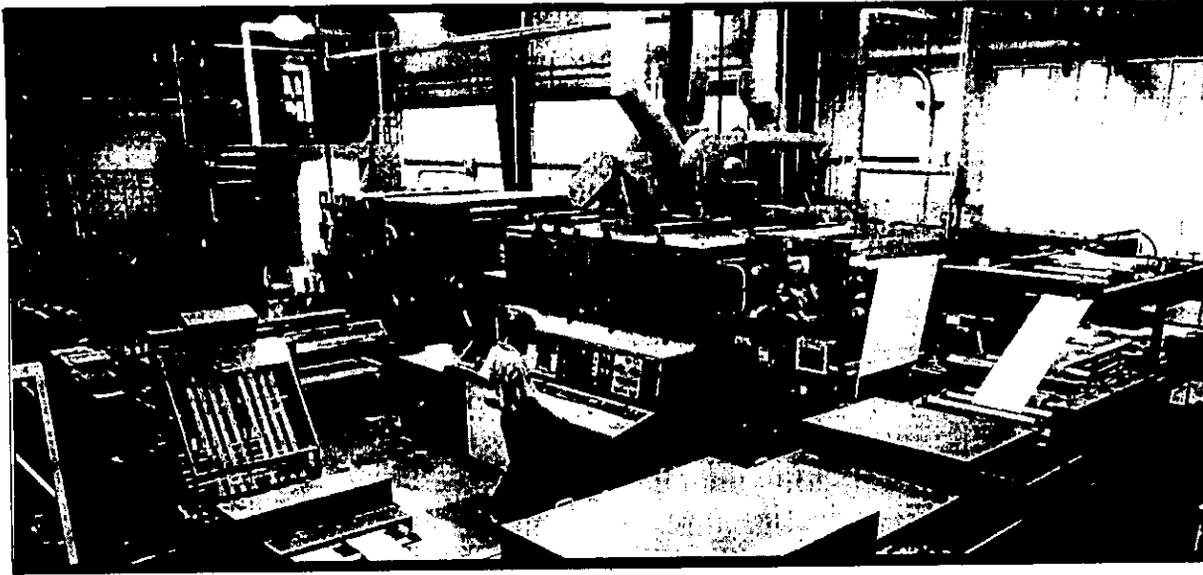


---

## CONCLUSIONES

---

86



información en el texto, si no más bien conformar una dualidad de imagen con el texto.

La técnica para su impresión es el offset, por las características que ya se habían expuesto en el capítulo correspondiente, y es que la rapidez y el costo con relación a los resultados finales hacen que sea el proceso seleccionado más adecuado.



---

# SEGUNDA PARTE

---

# INTRODUCCION

---

---

# INTRODUCCION

---

## **El Verdadero Interés**

El diseñar un catálogo de la Licenciatura en Diseño Gráfico no fue una tarea nada sencilla, sin embargo era un tema importante para desarrollar por el hecho de que, en la Universidad Don Vasco había la necesidad de que se conociera la Escuela de Diseño Gráfico; y en realidad no sólo era ese el problema a solucionar, ya que publicidad o promoción sí los había tenido; de alguna manera la escuela y los alumnos se encontraban ahí, pero aún se podía sentir que algo hacía falta en cuanto a los mismos y en ocasiones hasta en los maestros; y es que era una falta de conocimiento a fondo de la carrera, en la que muchos nuevos alumnos sin conocer o con una remota idea de lo que era en sí la nueva carrera; pues llegaban a darse cuenta de que no era su verdadera vocación al dibujar, fotografiar o en primera de las instancias el diseñar y esto se traducía en dinero y tiempo perdidos; este último, el más significativo a veces para algunos.

Con el diseño del catálogo se solucionan estos aspectos, a fin de mejorar también la imagen de la Escuela de Diseño Gráfico que poco a poco se ha ido superando junto con su personal docente.

El catálogo contiene una portada llamativa en su diseño; una fotografía abarca la mayor parte de la misma con una franja azul que es uno de los colores con que se ha ido identificando la carrera; en sus interiores se deja ver un diseño espacial dinámico, en el que se juega a través de una retícula con fotos en blanco y negro, texto y algunos círculos en negativo y en pantalla como detalles gráficos.

Desde la creación de la universidad se han ido integrando tiempo con tiempo diversas carreras a niveles de altos estudios; Diseño Gráfico es

una carrera que fue creada en el año de 1988, y con la nueva edición de el catálogo como aportación gráfica; se pretende en uno de sus aspectos el mejorar el ingreso a la carrera, no sólo en cantidad, sino que en calidad también. Es pues el catálogo de la Licenciatura en Diseño Gráfico un esfuerzo aunado a la universidad para mejorar la calidad de sus alumnos recién ingresados, y frenar así la deserción de los mismos.

# CAPITULO IV

---

**APORTACION  
GRAFICA**

---

# APORTACION GRAFICA

## La Retícula

La retícula o trama organizadora si se le puede llamar así, es fundamental en el diseño editorial, y claro que no podía faltar al diseñar el catálogo. La utilizada en el mismo es una retícula de tres columnas de

97

## Inducción

La creación de un catálogo de la Licenciatura en Diseño Gráfico es el título que lleva el proyecto desarrollado y que como su nombre lo indica es el diseño de un medio de comunicación impresa que se elaboró en base a un problema real existente dentro de la Universidad Don Vasco encaminado a ubicar y explicar más ampliamente la carrera, ayudando así, a los alumnos; en realidad el problema medular que se soluciona es la falta de información de la carrera. Mediante éste catálogo no sólo se informa al aspirante, sino que además ayudaría a promocionar la Licenciatura dentro de la Universidad así como por fuera, esto último se deduce por la circulación que tendrá el catálogo de alguna forma al ser llevado por las personas y que en un momento dado no sólo él revisará su contenido, si no que también segundas y terceras personas podrán analizar la carrera.

## La Portada

El diseño de la portada se realizó con una fotografía que contiene elementos básicos utilizados en la Licenciatura en Diseño Gráfico. Destacando un poco más de entre todo el equipo, los de mayor uso cotidiano y que en un momento dado son los que representan las materias llevadas durante lo largo de la carrera.

La fotografía abarcará la mayor parte de la portada y contra portada con una superficie visual de 15.7 cm. En su parte superior contiene sobre una franja azul rey (pantone 072) de 6 cms. de ancho, la información de la Licenciatura y de la Universidad, así como la dirección de la misma en la parte trasera del catálogo.

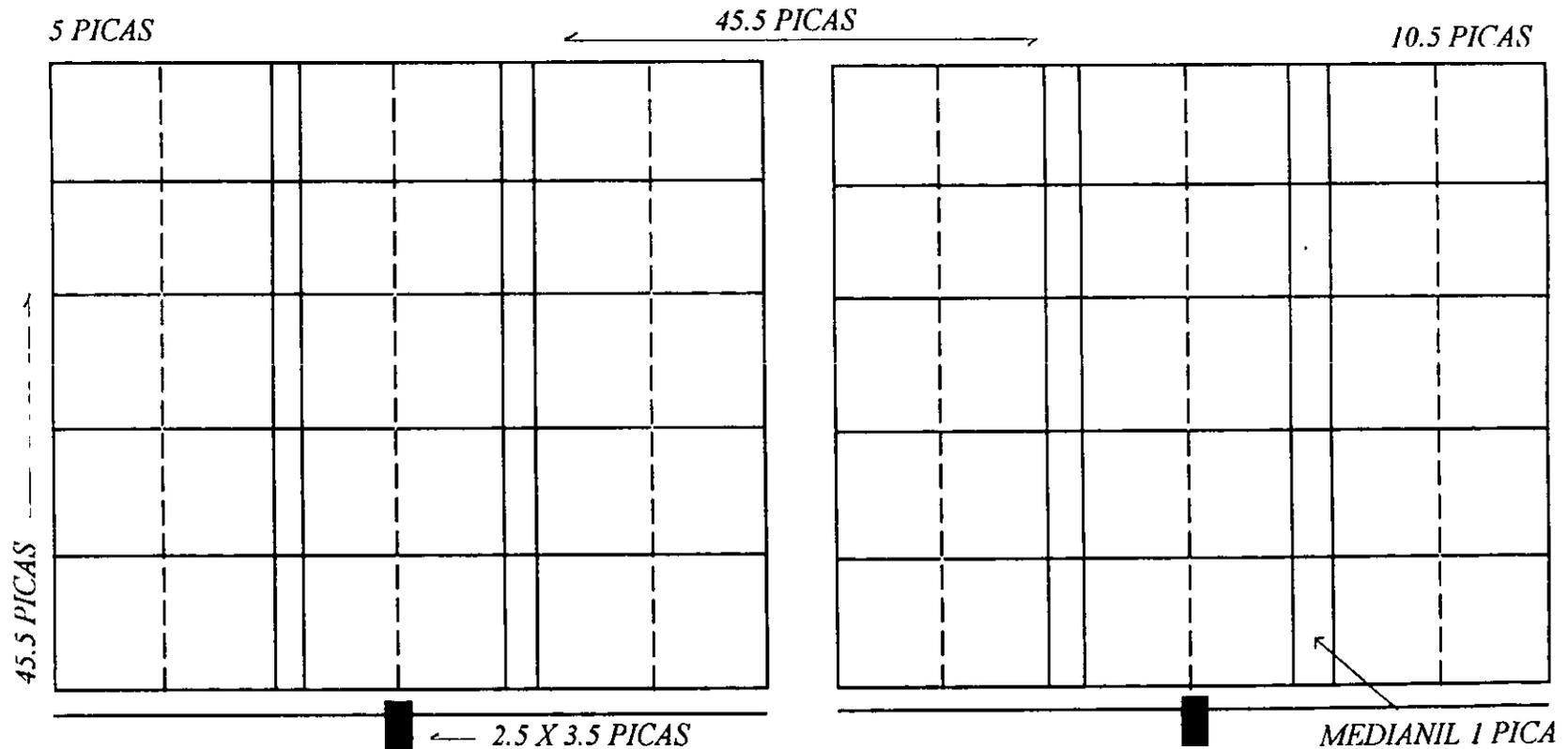


# APORTACION GRAFICA

98

10.5 picas con opciones a seis o una columnas, según convenga el caso al tiempo de diseñar; la caja tipográfica tiene medidas de 35.5 x 45.5 picas y está dividida en 15 módulos de 10.5 x 8 picas conteniendo cada uno de estos 7 líneas dejando un interlineado de 1 línea, lo que dá un total de 39 líneas que logra reunir en su área de contención tipográfica. Es importante mencionar que la retícula tiene entre columna y columna un espacio o medianil de 1 pica de separación, ayudando este a separar las fotografías, dibujos o gráficas de toda tipografía a su alrededor.

Cabe mencionar que en la parte inferior de la retícula se ésta utilizando una pleca o línea que sirve para dar estabilidad y unidad al conjunto de columnas, con un pequeño recuadro en el centro de la pleca de 2.5 x 3.5 picas que a su vez sirve para delimitar un recuadro en el que posteriormente se colocarán folios en el original mecánico.



# APORTACION GRAFICA

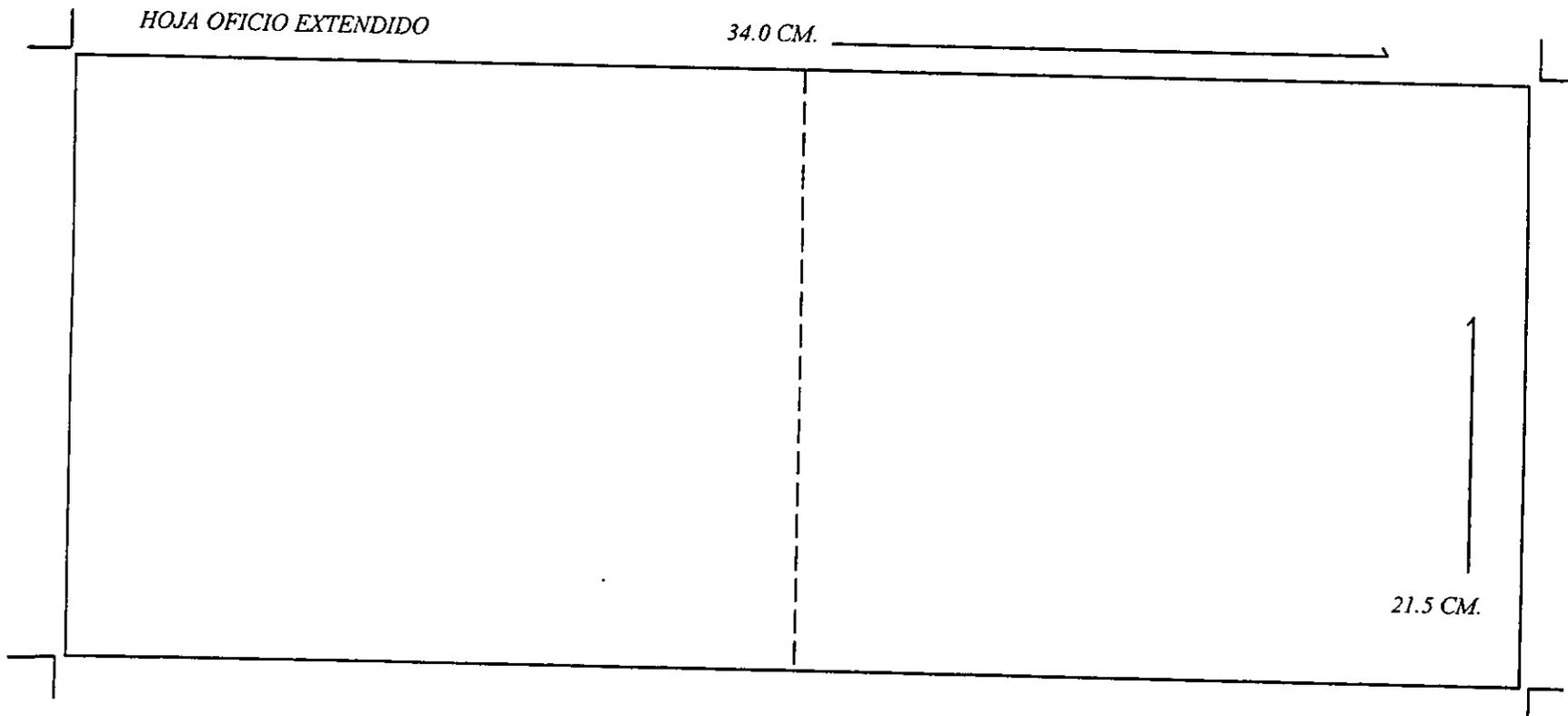
## El Formato

Todo medio de comunicación impreso tiene un formato. El catálogo mide 34.0 x 21.5 medidas correspondientes a un tamaño "oficio" pero doblado a su vez por la mitad; es decir que con estas medidas salen 4 páginas en el catálogo. Consta de 9 hojas con 36 páginas, quedando de 17.0 x 21.5 cms. una vez doblados.

99

Este es el formato más conveniente, ya que su interior puede captar los datos suficientes, pero sobre todo conserva un tamaño legible en su letra, tanto en portada como en textos y encabezados. El formato se buscó con un presupuesto de preferencia bajo, de ahí que sea un tamaño standar, ya que con esto se logra abaratar en cuanto a costos por suaje o corte, se pensó también conjuntamente en la funcionalidad; tarea básicamente del Diseño Gráfico.

Tiene este modelo un tamaño no grande, sin caer en lo muy pequeño, evitando el desperdicio de espacio. El catálogo es manejable pensando en el alumno poco habituado para llevar peso constante en sus manos



# APORTACION GRAFICA

100

## El Papel

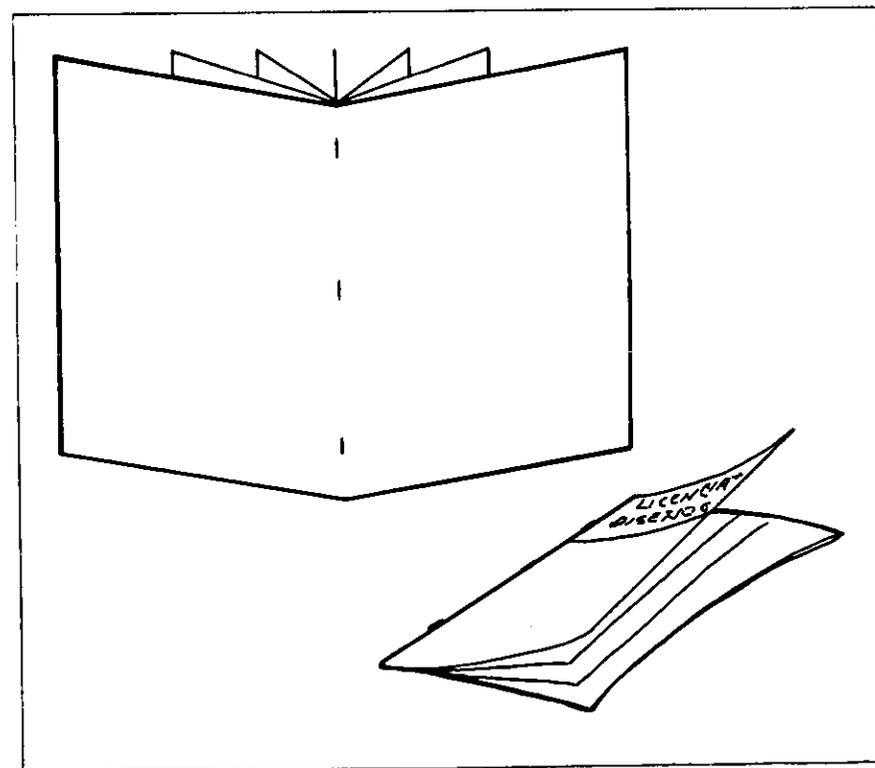
Se eligió el papel bond blanco de 40 k. para la impresión de sus páginas interiores; por su nobleza y facilidad en cuanto al manejo de sus hojas y en la resolución de sus fotos tramadas; tiene también una buena resistencia y su precio es bastante accesible, es un papel por demás abundante y por lo regular no se llega a escasear, resultando segura su obtención en cualquier época del año. Para la impresión del forro se eligió el papel lustrolito blanco de una cara para obtener mayor brillantes en la impresión final.

## Impresión

La impresión para la reproducción del catálogo será en offset, por su calidad y rapidez que nos ofrece ésta técnica, no olvidando que el tiraje del catálogo sería abundante.

## Encuadernación

La encuadernación del catálogo será el engrapado por el lomo, ya que el número de hojas incluyendo el forro se prestan para ser engrapadas por su delgadez, dándole al catálogo seguridad y firmeza en sus hojas, además de que al doblarse él mismo no ocupa mucho espacio interior en sus márgenes y hace posible que quede totalmente plano el acabado final; siendo además un proceso muy barato y rápido.



# APORTACION GRAFICA

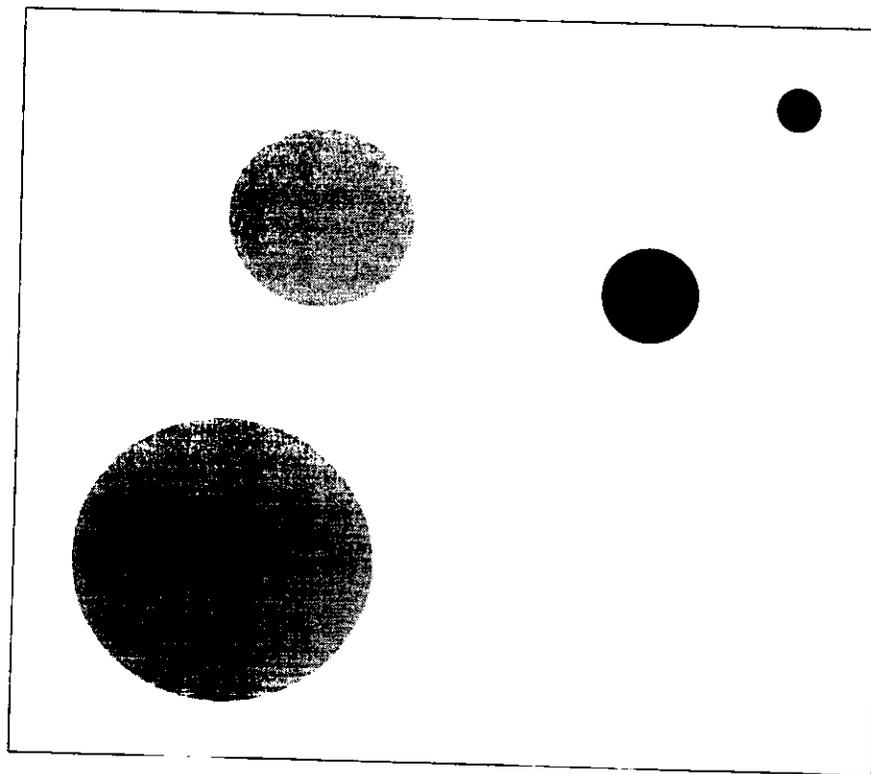
## Los Años

Al inicio de cada año de los que conforman la Licenciatura en Diseño Gráfico, anexé para una mejor relación, el número del año al que corresponden los semestres, el tipo es "times" o "toronto" al igual que en los títulos del catálogo, pero a diferencia de estos se pusieron en altas o mayúsculas; y así sobresalen de los demás bloques, ya que su colocación en base a la retícula es por separado del texto y del de los semestres.

**1er. AÑO**  
**2o. AÑO**  
**3er. AÑO**  
**4o. AÑO**

## Detalles Gráficos

Muy utilizados en el Diseño Gráfico, en diversas situaciones y por lo general para reforzar y detallar una idea contenida en el tema. En el caso del catálogo, se utilizó círculos en pantalla, alternando con círculos pequeños en negro; la diferencia de tamaños y de grises se van alternando también en base a la retícula dando un dinamismo justificado además de que nos ayuda estratégicamente a equilibrar cada página. El uso de estos gráficos dá al catálogo un razgo juvenil y dinámico pero a su vez conservando una línea un poco conservadora, ya que el hecho de utilizar composiciones con círculos perfectos resulta siempre llamativo y un tanto intelectual.



# APORTACION GRAFICA

102

## Los Folios

Los folios o números de página aunque pequeños son un factor importante en la ubicación de un tema o información en especial. En el catálogo se localizan en la parte inferior justo en el centro quedando en negativo, lo que hace que sobresalgan los recuadros de cada folio, ésta solución hace que sea imposible de confundir con la tipografía del texto o cualquier otro elemento con el folio, es decir que lo hace visualmente independiente y muy legible. Por su situación espacial, es difícil que en un momento dado el dedo del lector logre tapar el folio, impidiendo momentáneamente su localización.

## Fotografías

Las Fotografías que se utilizarán son en blanco y negro, evitando así los elevados costos de la selección a color, recordando que la impresión del catálogo será también en blanco y negro. La colocación de las mismas fue de acuerdo a la retícula, buscando siempre el equilibrio imagen-texto; pero a su vez rompiendo con toda estaticidad optica ya que en cada página cambia la posición de las fotos; en algunos casos la fotografía se rebasó de la caja tipográfica, para reforzar lo antes dicho. Con las fotos expuestas no sólo se está representando lo que explica el texto, si no que también ayuda al lector a tener una mejor idea de lo que se hace, se vé, se enseña y en general de lo que constituye la Licenciatura en Diseño Gráfico, pero paso a paso.



puntos de la carrera  
el interesado  
pueda, en base a  
éstos, tomar una  
decisión que a juicio  
será en parte una  
de las más  
importantes de su  
vida.

Entonces el tiempo  
invertido en la  
realización de éste  
catálogo no habrá  
sido en vano.

# APORTACION GRAFICA

103

## Tipografías

El tipo de letra usado es avante garde, escogiendose ésta por su buena legibilidad que en el diseño editorial es uno de los factores que hay que cuidar; este tipo de letra es de fácil lectura, por ser un tipo más limpio, es decir carece de patines o adornos que entorpezcan nuestra lectura. El tamaño es de 12 puntos, que es un tamaño que se puede leer sin la menor dificultad, esto aunado a la forma de la letra muy simétrica y que además cada texto contiene poca cantidad de líneas. Con esto se asegura la mayor cantidad de lectura del catálogo más fácil y amablemente.

La tipografía en los títulos, es times que a diferencia de la anterior esta tiene un suave serif y se encuentra en bold para facilitar su breve lectura, y que a su vez se distinga de los demás elementos. El uso del serif no afectara a la lectura, ya que por tratarse de encabezados es valido el uso de tipos un poco más complicados. La disposición de las palabras son verticales y su justificación en bandera izquierda. Su tamaño es de 20 puntos lo cual hace que se distinga más que bien al leerse.

## Al Aspirante



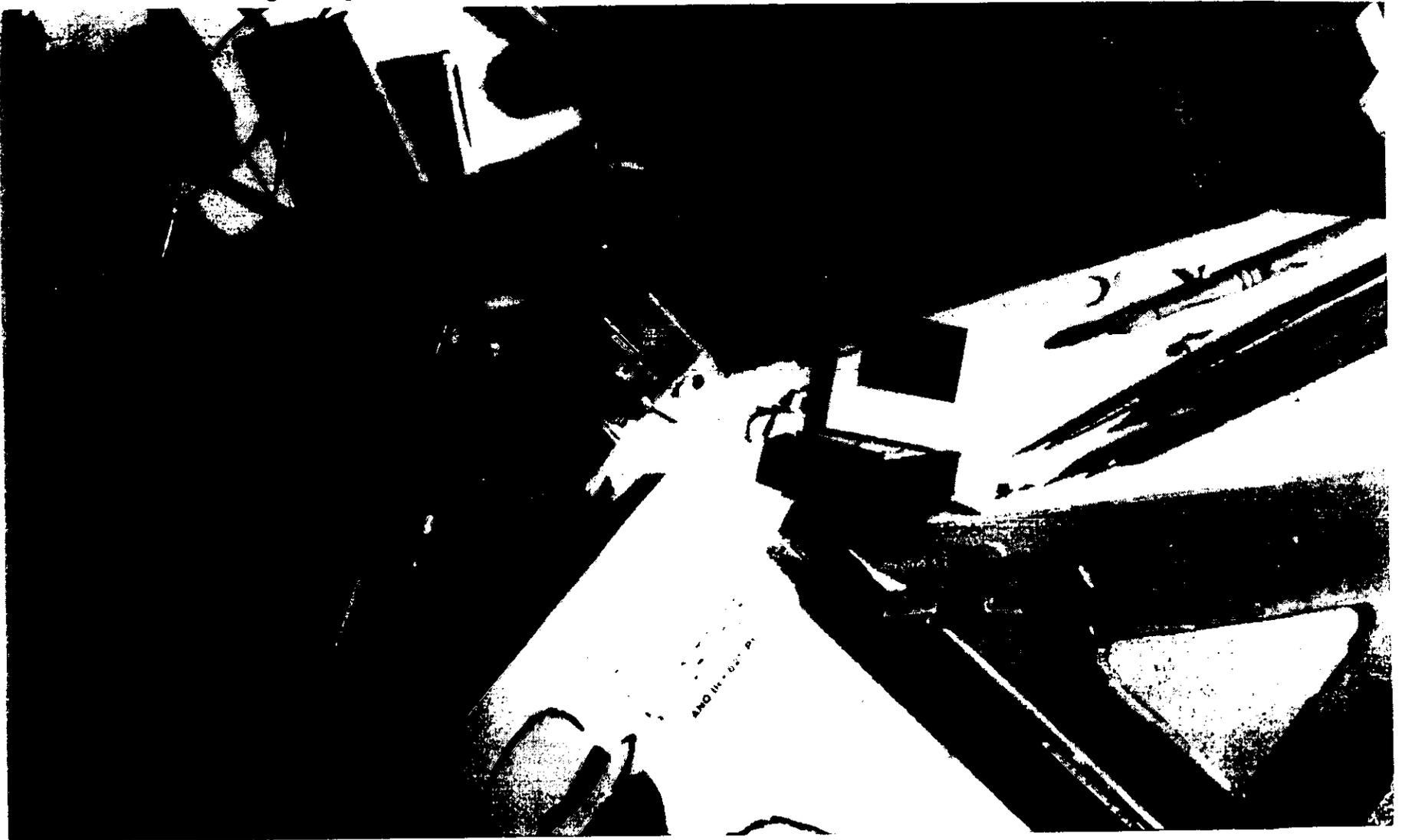
Tomaremos en cuenta que, actualmente, la mayor parte de las carreras están sujetas a presiones de todo tipo y que ninguna sin excepción se logra concluir sin una constancia del alumno. Es este el caso de la Licenciatura en Diseño Gráfico que en sus adentros guarda durante sus cuatro años de duración, variados y nutridos secretos valiosos para el interesasado; es importante recalcar que si el aspirante carece de una sólida vocación e interés por las artes gráficas le será mucho más difícil su educación en esta disciplina.

El presente catálogo podrá ayudar al aspirante a ubicarse en sus adentros y reflexionar en la elección de Licenciatura de una

## APORTACION GRAFICA

104

De esta forma, se muestr a enseguida una recopilaci n de lo que viene representado la aportaci n del tema de la tesis; hablando de los originales de el Cat logo de la Licenciatura en Dise o Gr fico. Cada p gina contiene una reproducci n fiel (no en cuanto al tama o) del original mec nico, tanto en texto como en fotograf as, por estar reducidas de una forma proporcional.



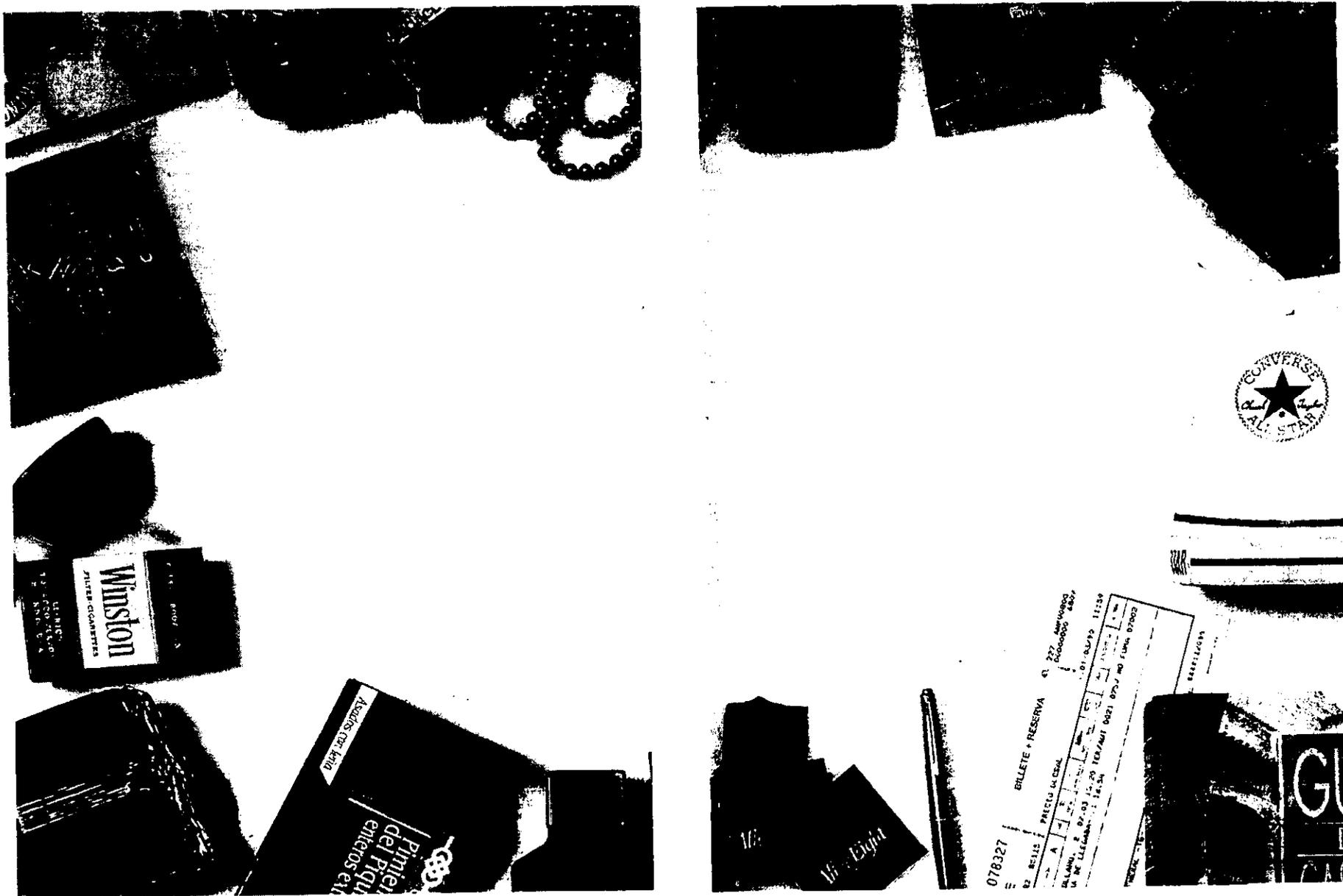
Licenciatura  
en  
Diseño Gráfico

Universidad Don Vasco A.C.

Entronque Carr. a Pátzcuaro 1100  
Tels.: 4 69 60, 4 17 22, 4 17 46  
C.P. 60110 Uruapan, Mich.

# APORTACION GRAFICA

106



## Conclusiones

Esperando que esta obra haya podido ser útil al orientar al aspirante y le pueda mostrar de alguna manera un fiel panorama de lo que podrá ver en la Licenciatura en Diseño Gráfico y sobre todo que al ubicar y plantear los puntos de la carrera, el interesado pueda, en base a éstos, tomar una decisión que a juicio será en parte una de las más importantes de su vida.

Entonces el tiempo invertido en la realización de este catálogo no habrá sido en vano.

## Al Aspirante

Tomaremos en cuenta que, actualmente, la mayor parte de las carreras están sujetas a presiones de todo tipo y que ninguna sin excepción se logra concluir sin una constancia del alumno. Es este el caso de la Licenciatura en Diseño Gráfico que en sus adentros guarda durante sus cuatro años de duración, variados y nutridos secretos valiosos para el interesado; es importante recalcar que si el aspirante carece de una sólida vocación e interés por las artes gráficas le será mucho más difícil su educación en esta disciplina.

El presente catálogo podrá ayudar al aspirante a ubicarse en sus adentros y reflexionar en la elección de Licenciatura de una manera real, con la intención de enseñar y no de obligar o exponer un panorama inexistente para el interesado que, por lo contrario, una vez ya empezada la carrera sea contraproducente.

## La Universidad Actualmente

La Universidad Don Vasco es un organismo fundado con la intención de mejorar y facilitar la educación en Uruapan y sus alrededores llegando en la actualidad a contar con una variada cantidad de carreras, así como el plantel de CCH o preparatoria. La planilla docente con que cuenta la Universidad es una de las mejores y cuidadosamente seleccionadas en el Estado, con lo que se propicia un alza en el nivel educativo del educando. Según algunos cálculos, se entiende que la Universidad Don Vasco es una de las escuelas particulares más bajas en sus tarifas mensuales y por inscripción, creando una situación bastante solventable y satisfactoria para los alumnos.

Esta Universidad, desde sus inicios, ha sido una escuela que se ha preocupado por la mejoría de sus instalaciones y algunos de sus servicios como el de la agradable cafetería y en ocasiones, año con año, se han tenido que invertir sumas fuertes de capital en el mejoramiento, actualización y mantenimiento de las diferentes áreas de enseñanza.



## Taller de Diseño VII y VIII.

Obtendrás el conocimiento, manejo, aplicación del Diseño Editorial e investigación de las áreas de formato, simbología, ilustración, tipografía, animación, cartelería e identificación en los soportes gráficos: historieta, cartel urbano, grafismo tridimensional, cine y televisión (títulos, créditos y efectos especiales).



## Laboratorio de Televisión I y II

Realizarás estudios de técnica de televisión, su conocimiento y uso de los aspectos y áreas de la televisión en que se utilizarán los servicios del Diseñador; utilizando también las técnicas, equipo y el proceso del realización en televisión.

## Licenciatura en Diseño Gráfico

Todo conocimiento concebido en la sociedad, es uno de los acervos culturales que posee la misma y que al igual que muchos otros merece la oportunidad de ser tomado como un tesoro cultural.

Los objetivos visuales, imágenes y mensajes que juegan un papel muy importante en la vida de las personas, en ocasiones llega a influir en las decisiones de los individuos, la comunicación visual actualmente se le puede considerar más que como un lujo, como una necesidad en el desarrollo e integración de los diferentes grupos sociales.

Podemos entonces afirmar que la licenciatura en diseño gráfico es una carrera netamente visual y que su campo de acción es tan amplio que en realidad su dominio se da debido a la vocación y constancia, teniendo como aplicación principalmente todos los medios de comunicación impresos, en el cine y la televisión.

Cabe mencionar que en estos últimos años la computación ha avanzado en programas de diseño gráfico y hace que esta licenciatura se torne más interesante y profunda.

## Aptitudes del Aspirante

El aspirante a la licenciatura en diseño gráfico deberá por vocación reunir ciertas aptitudes para que así mismo tenga una mayor identificación con la carrera, será necesario entonces poseer una capacidad tanto de síntesis como de observación, imaginación y bastante creatividad, suficiente habilidad para el dibujo y en la identificación de colores y formas, deberá tener retentiva visual y por último aunque no menos importante, capacidad de organización, así como manejo correcto de idioma, capacidad persuasiva y aptitud ejecutiva.

Como se podrá apreciar son extensas las aptitudes que se deben de reunir, sin embargo no son definitivas al ingresar en la carrera, ya que la mayoría de estas características se logran adquirir con dedicación y empeño, pero sobre todo, el éxito en la licenciatura se logra mediante la constante práctica en esta disciplina.

## 4o. AÑO



## Laboratorio de Cine I y II

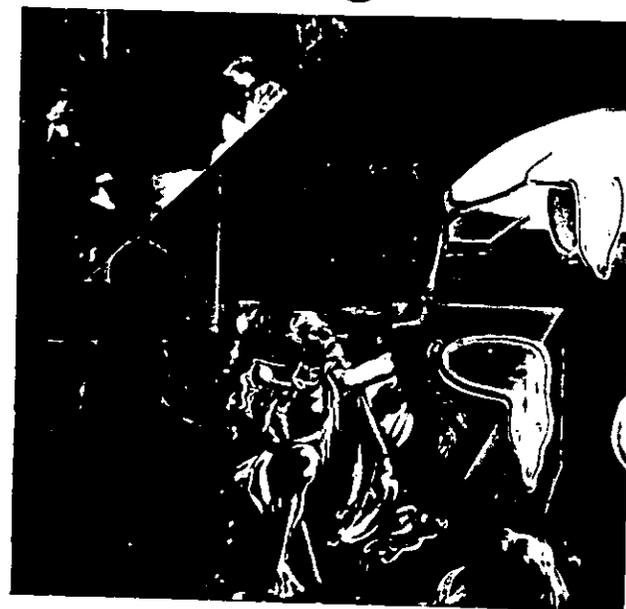
Te será dado un panorama general de las técnicas cinematográficas, sus aspectos y sus áreas. Utilizarás las técnicas de cine animación y conocerás los diferentes aspectos cinematográficos en que es necesaria la intervención del Diseñador Gráfico. Además te familiarizarás con el uso del equipo, la técnica y proceso de filmación.

## Laboratorio de Audiovisual I y II

Se te enseña el uso del equipo, la técnica y el proceso de grabación de sonido, la producción de guiones para audiovisual y sincronización del mismo e imagen; todo esto bajo la organización de documentos audiovisuales.



32



## Historia del Arte I y II

Tendrás una visión histórico-cronológica de las manifestaciones artísticas predominantes desde el régimen de la comunidad primitiva hasta la etapa de la acumulación originaria, informando sobre la historia del arte y comprendiendo la importancia de la misma.

Conocerás la evolución de las técnicas del arte y entenderás el trabajo que tú mismo vas a desempeñar como Diseñador. Emitirás juicios del valor sobre las obras tomadas como arte.

1er. AÑO

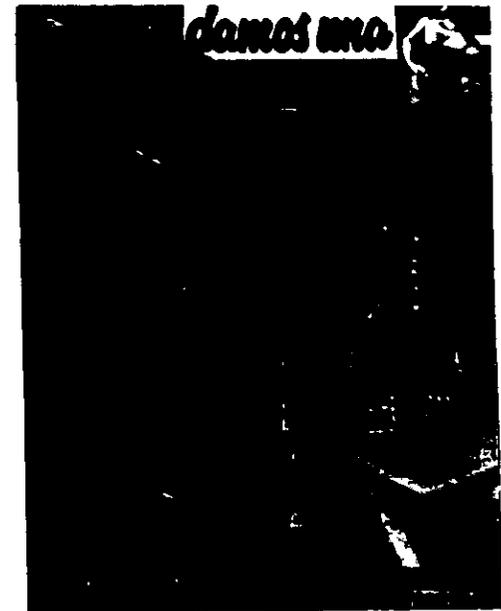
5

## Teoría del Conocimien- to I y II



Te iniciarás como alumno en el aprendizaje y conocimiento de las leyes, procesos y factores de origen, naturaleza y desarrollo del conocimiento. Tendrás conocimiento general de los conceptos y leyes relacionadas con el problema del conocimiento de la realidad y de la disciplina del Diseño Gráfico.

## Tecnología para el Diseño I y II



Obtendrás información sobre los sistemas y técnicas más modernas, que puedan usarse para producir Diseño, investigando nuevos medios de trabajo para el Diseño y usando sistemas analíticos, lógicos, cibernéticos y por computadora para la programación de Diseño.

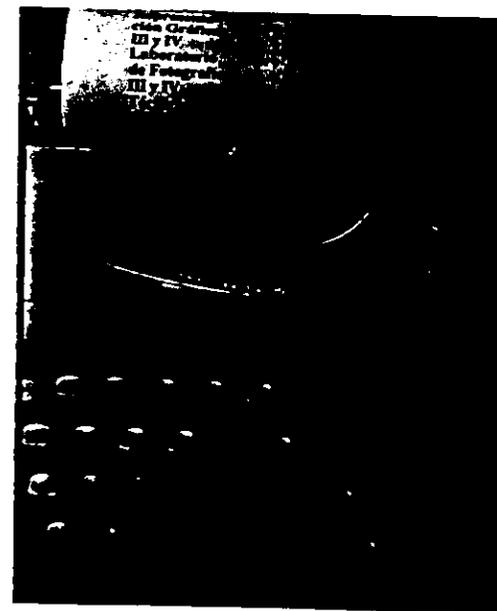


## Seminario de Tesis I y II

Se te asesorará en la estructuración, enfoque y elaboración de tu trabajo de tesis dentro del mismo plantel, con el fin de que te gradúes y te titules en forma inmediata a la terminación de tus estudios.

30

## Taller de Redacción I y II



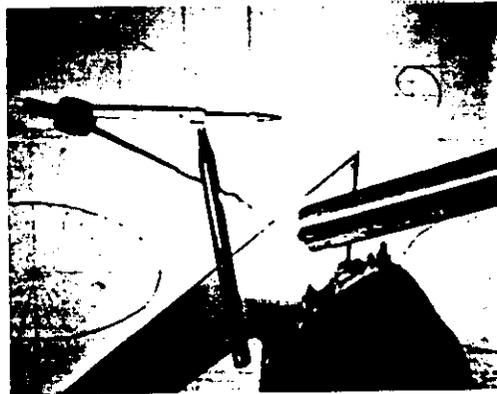
Lograrás dominar el lenguaje escrito; proporcional al mismo material teórico que te ayude a organizar trabajos, informes, así como realizar investigación documental, lectura de textos y trabajos de divulgación. Clarificando en tí la importancia y uso de la redacción en el Diseño Gráfico.

1er. AÑO

7

## Principios del Orden Geométrico I y II

Conocerás el uso de las herramientas, materiales y sistemas de trazo y construcción del lenguaje geométrico. Esto lo lograrás resolviendo los problemas básicos bidimensionales a lápiz y en tinta; además de basarte en tus instrumentos y conocerlos, entendiéndolos cuál es el uso de la geometría en el Diseño.



## Investigación del Campo Profesional I y II

4o. AÑO



Se te proporcionará un instrumental teórico que te permita realizar trabajos de investigación, para ubicar su disciplina en relación a los movimientos de nuestro medio social, de esta manera tendrás mayor información sobre la oferta y la demanda en la profesión.

## Taller de Diseño V y VI

Aquí se continúa con el conocimiento, manejo y aplicación de las áreas del Diseño Gráfico; aprenderás la concepción y aplicación de las áreas de animación, carteles e identificación en los soportes gráficos como son portada, cartel, imagen corporativa y secuencia gráfica, así como la aplicación de los elementos de la metodología general del Diseño.



28

## Dibujo I y II

En esta materia serás capaz de representar los objetos por medio del dibujo y el manejo de las técnicas de interpretación; que además sea capaz de estructurar una composición bidimensionalmente, utilizando los recursos gráficos para dar sensación de espacio; aplicarás conocimientos como auxiliares en problemas de Diseño Gráfico.

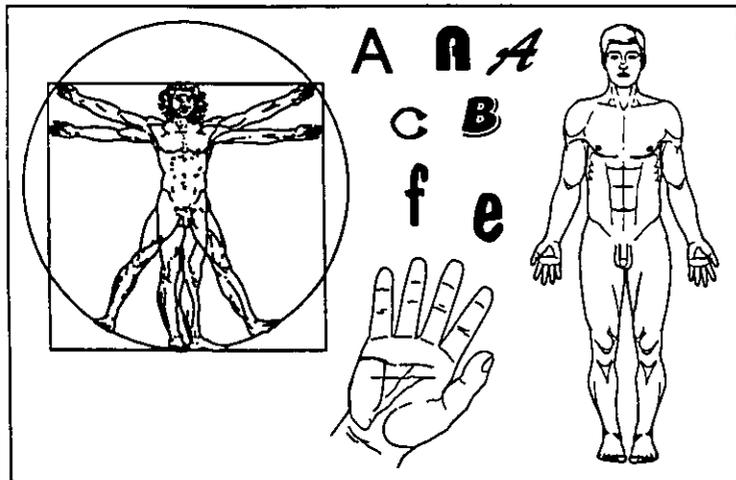


1er. AÑO

9

## Factores Humanos del Diseño I y II

Entrarás en el conocimiento y aplicación de la anatomía, antropometría, ergonometría y biomecánica, a través de la determinación y uso de las relaciones de los factores humanos en el campo del Diseño, mediante el conocimiento de los componentes y dimensionamiento de las diferentes partes del cuerpo humano. Así como el conocimiento de las diferentes características en las familias tipográficas más usuales.



3er. AÑO

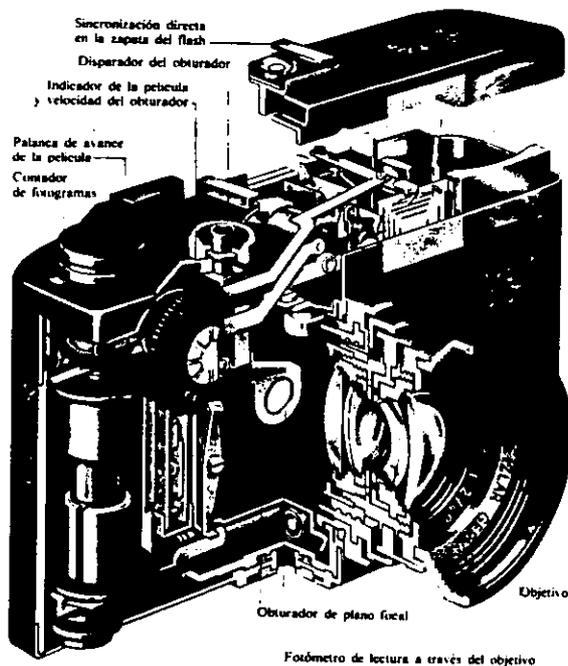


## Técnicas de Impresión I y II

Esta materia tiene como objetivo que aprendas y te familiarices con las técnicas o métodos de impresión, desde su historia y evolución llegando hasta el conocimiento del funcionamiento de cada uno de los diferentes métodos en imprenta, así como en serigrafía, con el fin de que tú puedas escoger la técnica adecuada abaratando así costos al tiempo de imprimir.

## Laboratorio de Fotografía III y IV

Se aplican las técnicas y procesos fotográficos a la realización del Diseño; se te da a conocer la composición química de los reveladores, de tenedores y determinación de los efectos de algunos elementos de estos para un uso y resultado específico. Se conoce también la preparación de reveladores, selección de lentes, las cámaras de estudio, efectos fotográficos para el Diseño y principios de fotografía en color.



## 1er. AÑO



## Taller de Serigrafía I y II

Serás capacitado en las técnicas de este proceso para la reproducción de gráficas a nivel de experimentación y de realización en serie; es decir, proporciona al alumno los elementos básicos de serigrafía, empleando los diferentes procesos y técnicas serigráficas entendiéndola importancia y uso de la serigrafía como medio de expresión creativa dentro del Diseño

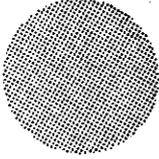
## Taller de Diseño I y II

Por medio de esta materia tendrás el conocimiento teórico-práctico de los factores del Diseño, obteniendo información básica sobre las áreas del Diseño Gráfico en particular; aplicando los elementos básicos de la metodología del Diseño y aplicando también los fundamentos del mismo como son el uso del lenguaje expresivo, conceptos, sistemas de composición, materiales, herramientas y técnicas.



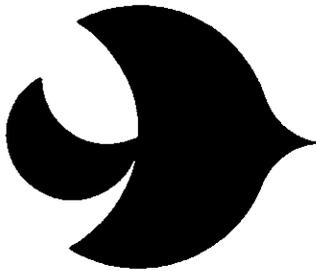
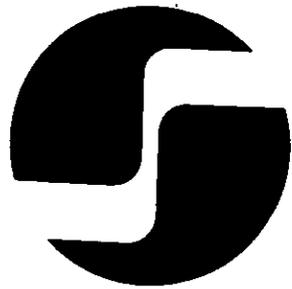
## Técnicas de Representación Gráfica III y IV

Siguiendo con la secuencia en el contenido de esta materia, continuamos capacitándote y enseñándote en el manejo y aplicación de los diferentes materiales que existen en el mercado, así como sus técnicas de expresión del Diseño, ilustración de ideas y proyectación de imágenes.



## Genesis I y II

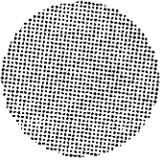
Te enseñamos y habilitamos en el conocimiento y uso de la forma y sus principios estructurales dando al alumno una visión general de leyes y conceptos de la forma y patrones de crecimiento en la naturaleza, además de la aplicación de las mismas para crear, entender y solucionar cualquier situación de Diseño Gráfico, definiendo la geometría y la dinámica usadas por la naturaleza.



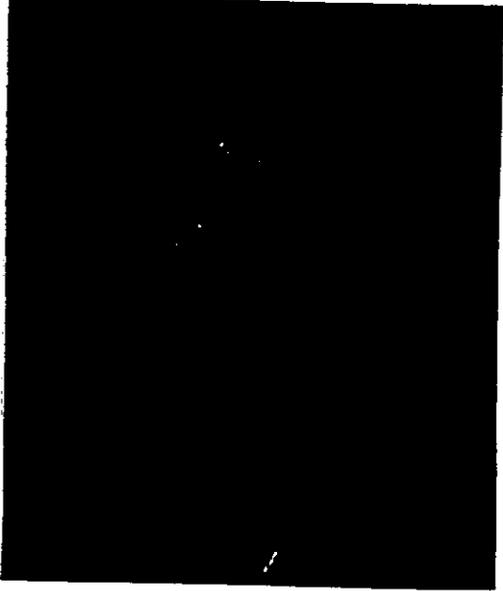
24



## 2o. AÑO



## Historia del Arte y del Diseño I y II.



Te otorgará una visión histórico-cronológica del desarrollo del arte y de la disciplina del Diseño a partir de la revolución Industrial; esto es obteniendo una visión general del desarrollo histórico moderno, contemporáneo del arte plástico y del Diseño, entendiendo así el arte como fenómeno superestructural y al Diseño como parte de la producción de bienes materiales.

13

## Factores Económicos para el Diseño I y II



Conocerás las leyes y categorías que determinan el movimiento y desarrollo de la vida económica y política, en general de la sociedad; dándote una visión de las leyes y conceptos de economía política, comprendiendo así las relaciones económicas y políticas del Diseño Gráfico como una profesión social.

## Semiótica I y II

Investigarás y experimentarás con nuevos códigos de comunicación visual. Habilitándote en el conocimiento, comprensión y aplicación de los diferentes sistemas de signos utilizados por el hombre socialmente para la transmisión de un mensaje significativo y aplica los principios semióticos para la producción y análisis del Diseño.

3er. AÑO



## Seminario de Análisis de la Realidad Nacional I y II

En esta materia se te actualizará de una visión general de los problemas del país, analizando el desarrollo de la realidad nacional en la situación económica, política, social y cultural, analizando también la actividad profesional del Diseñador en su área de insidencia social.



22

## Teoría de la Comunica- ción I y II



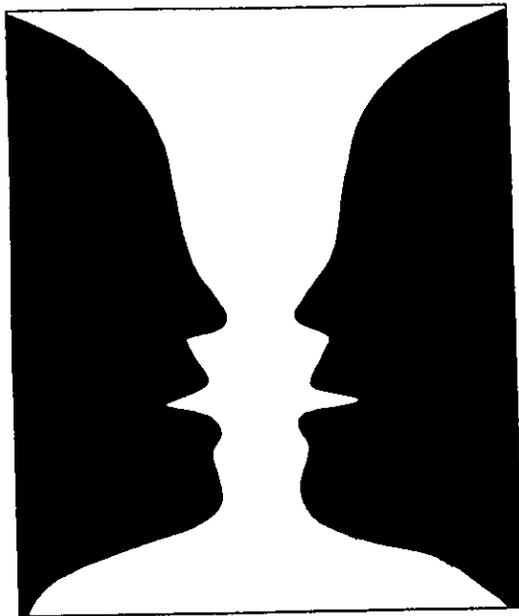
Analizarás el estudio de las leyes, categorías y procedimientos del conocimiento científico que intervienen en la ciencia de la comunicación con conocimientos, enfoques y puntos relevantes en problemas de comunicación colectiva. Además conocerás las técnicas e instrumentos de comunicación, así como estructuras matemáticas y lingüísticas para desarrollar la conciencia social.

15

2o. AÑO

## Psicología del Diseño I y II

Serás dotado de los conocimientos que permitan conocer y entender motivaciones de orden psicológico e interpretar las necesidades de este orden a nivel de comunicación visual. Conocerás teorías sobre percepción, textura, cibernética, nivel de adaptación, probabilística funcional, así como la hipótesis a la expectación; tomando la aplicación de la psicología de la percepción en la producción de Diseño.



16

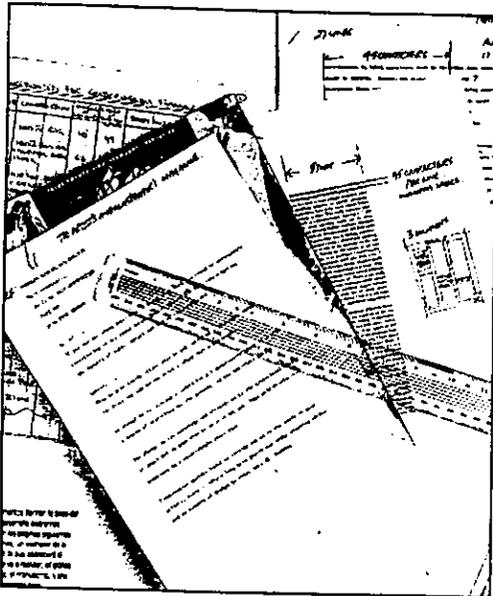
## Teoría del Arte y del Diseño I y II

Aquí te dotaremos con una visión socio-económica histórica del arte a partir del período de la acumulación originaria y del diseño a partir de la primera revolución industrial; así como conocerás el papel del Diseño en el proceso general de bienes materiales y emitiendo juicios de valor con respecto a las obras consideradas como arte.



3er. AÑO

21



## Taller de Diseño III y IV

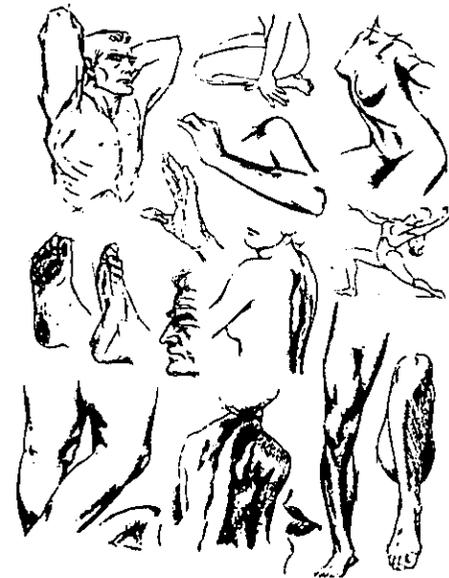
Conocerás, manejarás y aplicarás los espacios del formato, simbología, ilustración y tipografía en los soportes gráficos como son: portada y diagramación, aplicando además los elementos de la metodología general del Diseño.

20

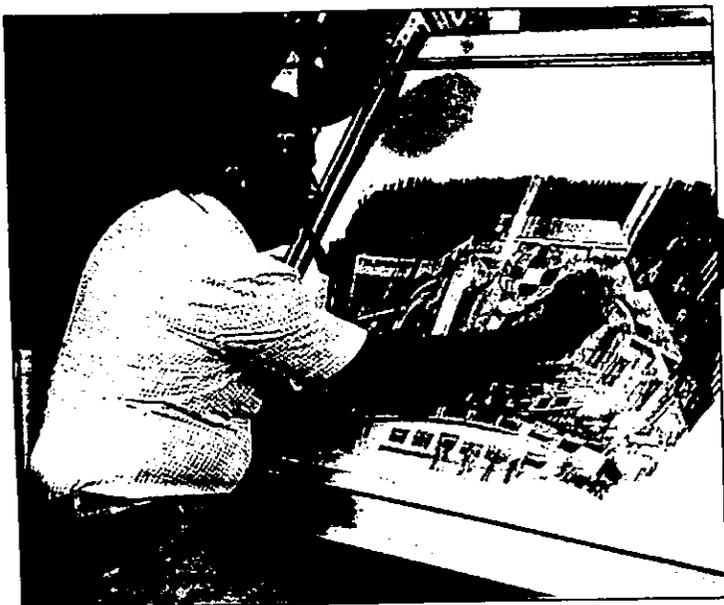
## Dibujo III y IV

Representarás gráficamente la figura humana y su entorno, a partir de modelos al natural. Utilizarás el dibujo como medio de representación formal de su entorno y como un recurso auxiliar en la representación formal en el Diseño; ejercitarás tu habilidad de percepción y resolución de problemas formales.

2o. AÑO

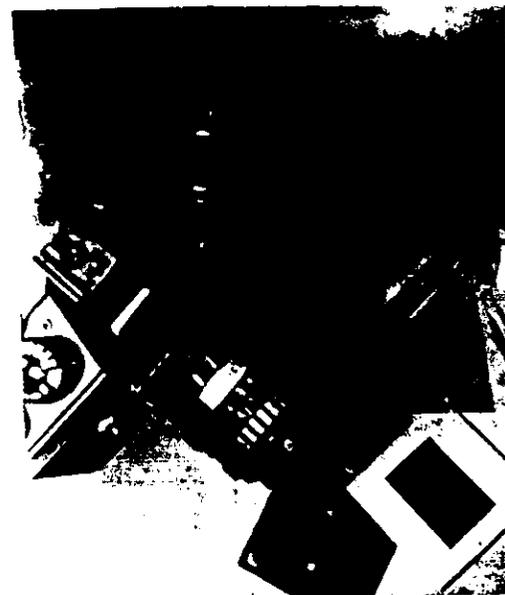


17



## Técnicas de Representación Gráfica I y II

Durante esta materia se te capacitará en el conocimiento, manejo y aplicación de los diferentes materiales y técnicas de expresión del Diseño, además de dominar la ilustración adecuada de idea, conceptos o acciones para que te programes y presentes adecuadamente tus anteproyectos o primeras imágenes.



## Laboratorio de Fotografía I y II

Serás habilitado en el uso de equipos fotográficos, su técnica, procesos y su aplicación, esto es a través del manejo de una cámara fotográfica 35 mm.; manejar un exposímetro, resolver los problemas de iluminación al fotografiar, revelar y juzgar una impresión fotográfica en los diferentes papeles.

# CAPITULO V

---

**DE DINERO  
HABLANDO**

---

# De Dinero Hablando...

---

Una vez finalizado el diseño se consideró cotizarlo, por horas de trabajo. Que consiste en una cuota por cada hora de Diseño y Armado del Catálogo; anexando además el costo del material utilizado, así como un 10% del costo del total en caso de supervisar la impresión.

La impresión del catálogo será en offset, y se pretende que para su posterior realización se lleve a cabo en López Impresores, por su calidad y experiencia en trabajos de este tipo.

La presente cotización se hizo en el mes de Julio de 1998, por lo que quedará sujeto a posibles cambios economicos ajenos a la imprenta ó a un servidor y se desglosa de la siguiente forma por la cantidad de 1000 ejemplares:

Impresion en Portada	\$ 6,747
Impresión en Interiores	\$ 8,136
Total	\$ 14,883.00

\*La presente cotización incluye horas de impresión, papel, negativos, láminas, suaje de refilado y acabado final.

---

---

---

**CONCLUSIONES  
GENERALES**

---

---

# Conclusiones Generales

---

El Diseño del Catálogo de la Licenciatura en Diseño Gráfico, fue un proyecto que en sus inicios aparentaba no ser de importancia para la Universidad Don Vasco; sin embargo una vez empezada la fase de investigación se comenzaba a revelar la falta de conocimiento en sí de la carrera en los alumnos; e incluso crear una parte de la imagen de la Escuela de Diseño Gráfico; es decir contribuir con una mayor información a la llegada de los alumnos en la escuela de diseño.

En realidad con la impresión de éste catálogo son varios objetivos los que se lograrán a mi consideración personal; tales como lograr una promoción dentro y fuera de la Universidad, disminuir el número de alumnos que deserten de la carrera; y a la vez con dicha promoción que los que conocen un poco de la carrera al empezar, pues lógren conocer exactamente de que se trata y en que se aplica la Licenciatura.

---

---

---

**BIBLIOGRAFIA**

---

---

---

# Bibliografía

---

137

**Ideología y Metodología del Diseño**

Jordi Llovet  
Editorial Gustavo Gili

**Imagen Global**

Juan Acosta  
Editorial Ceal

**Publicidad en Medios Impresos**

Raul Ernesto Beltrán  
Editorial Trillas

**Diseño, Arte y Función**

Jesus Solanas Donoso  
Editorial Salvat

**Comunicación Gráfica**

Artur T. Turnbull  
Rusell N. Baird

**Manual de Tecnicas Gráficas**

Marta Cortes Granja  
U. A. G.

---