



UNIVERSIDAD INSURGENTES

PLANTEL XOLA

LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL CON
INCORPORACIÓN A LA UNAM CLAVE 3315-31

“PROPUESTA DE DISEÑO DE CARTEL PARA PROMOVER
EL USO DE LA COMPUTADORA COMO RECURSO
PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE EN
LOS ESTUDIANTES EN EDUCACIÓN BÁSICA,
EN EL DISTRITO FEDERAL”

T E S I N A

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

P R E S E N T A

CRISTIAN LÁZARO RODRÍGUEZ

ASESOR: MTRA. VANESSA CAMACHO TAPIA



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



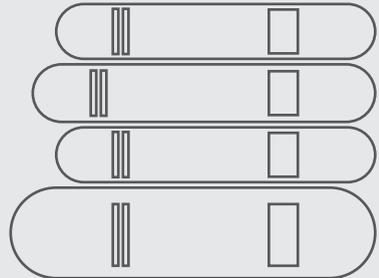
UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

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.

ÍNDICE



Introducción

Cap. 1 Diseño y Comunicación Visual

1.1	Disciplina del Diseño y la Comunicación Visual	15
1.2	Definición de Cartel	16
1.2.1	Formato	18
1.2.2	Retícula	19
1.2.3	Imagen	21
1.2.4	Tipografía	23
1.2.5	Color	25

Cap. 2 Pedagogía tecnológica en las primarias públicas del Distrito Federal

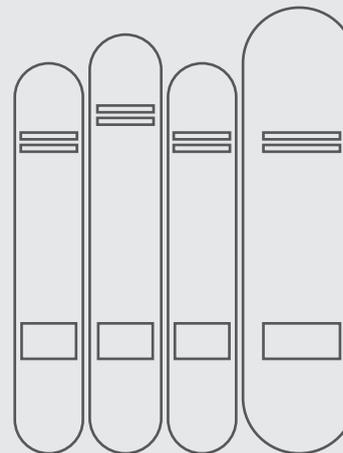
2.1	La educación en las primarias públicas del Distrito Federal	29
2.1.1	La función de la pedagogía tecnológica	30
2.2	El Proyecto Canaima	31
2.2.1	Ventajas y avances	33
2.3	Ejes Comparativos entre Proyecto Canaima y programas de educación	35

Cap. 3. Diseño del cartel

3.1 Proceso Proyectual de Diseño de la UAM Xochimilco	39
3.2 Conceptualización	40
3.3 Formalización	44
3.4 Materialización	44
3.4.1 Formato	44
3.4.2 Retícula	45
3.4.3 Ilustración	46
3.4.4 Color	46
3.4.5 Tipografía	48
3.5 Uso y Aplicación del cartel	49

Conclusiones

Fuentes



INTRODUCCIÓN

Análisis de coyuntura y construcción de escenarios y prospectiva política es el nombre del diplomado que dio pie a la búsqueda de una problemática en el ámbito educativo, y su posible resolución mediante un proyecto desarrollado en el campo del Diseño y la Comunicación Visual.

El diplomado estuvo estructurado por cuatro módulos:

- I. Reconocimiento disciplinario del campo de estudio y ruptura epistemológica
- II. Fundamentos metodológicos y aproximación teórica sobre como pensar la realidad
- III. Introducción a lo político
- IV. Agenda de medios y análisis coyuntural

Y tuvo como objetivo dotar a los participantes de herramientas teórico—metodológicas para la construcción de conocimientos orientados al estudio de fenómenos sociales, como procesos históricos abiertos a posibilidades de cambio, así como desarrollar habilidades para la construcción de escenarios que permitan la toma de decisiones para elaborar planes de acción.

Se formaron equipos de trabajo, creando mesas de debate para abrir el diálogo sobre problemas que actualmente afectan a la sociedad, así surge el interés del equipo por el tema de la educación, particularmente de la incorporación de la computadoras en la escuelas primarias públicas del Distrito Federal (D.F.), a través de algunos programas que actualmente se han puesto en marcha, por ejemplo, otorgar computadoras a estudiantes destacados, lo cual parece no tener el alcance que se planteaba

en un principio, puesto que romper la brecha digital no sólo significa poner al alcance de éstos estudiantes una herramienta más, sino orientar en su uso y aprovecharla para la construcción de conocimiento.

Ahora bien, una vez identificado el problema fue necesario plantear ¿cómo se podría contribuir a la posible solución, desde una propuesta gráfica? El reto era transformar información en imágenes que comunicaran visualmente.

Costo un poco de trabajo hacer esa conversión ya que dentro del diplomado no existió orientación en cuanto a cómo vincular una problemática particular con la actividad profesional de un diseñador y comunicador visual; fue entonces un trabajo de reflexión personal el que permitió estructurar un proyecto de Diseño editorial e Ilustración que posibilitan la atención a las necesidades de comunicación gráfica en los ramos de la educación.

Esta tesis se compone de tres capítulos. En el capítulo 1, se abordaron conceptos de diseño y comunicación visual como son: definición de cartel, tipos, formato, retícula, fotografía o ilustración, tipografía y color que ayudaran al diseño de la propuesta, un cartel.

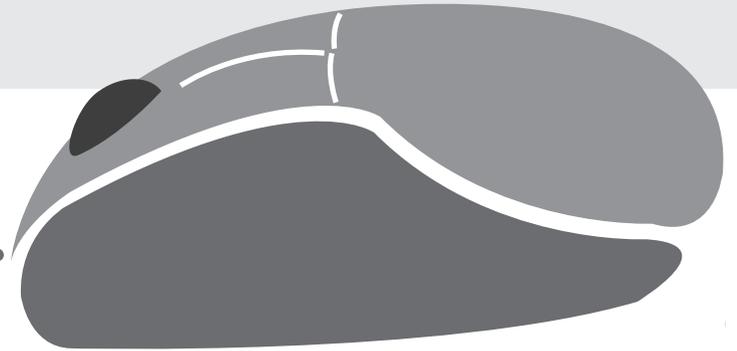
En el capítulo 2, se hace mención del modelo educativo en las primarias públicas del D.F., así como de la necesidad que se tiene de comunicar que el correcto uso de la computadora (como instrumento para procesar información) puede ser un extraordinario auxiliar didáctico siempre y cuando docentes y padres de familia den seguimiento a dicho uso, como en el caso del “Proyecto Canaima” de Venezuela.

En lo que corresponde al capítulo 3, se muestra el proceso de diseño del cartel mediante un método, que va desde la conceptualización hasta el uso y aplicación de la propuesta.



CAPITULO 1

Diseño y Comunicación
Visual





1.1 Disciplina de Diseño y Comunicación Visual

Para hablar del Diseño y la Comunicación Visual, en primer lugar se tiene que definir la palabra Diseño. Jorge Frascara en su libro *Diseño Gráfico y Comunicación*, lo define como "...proyectar, coordinar, seleccionar, organizar y realizar comunicaciones visuales" (Frascara, 2000: 127).

En segundo, la palabra comunicación, que para Wilbur Schramm es un término que se relaciona con "Todos los signos por medios de los cuales los seres humanos procuran transmitir significado y valor a otros humanos"

Por último, el lenguaje visual que "...es la base de la creación del diseño, dejando aparte el aspecto funcional, existen principios, reglas o conceptos, en lo que se refiere a la organización visual" (Wong, 1995: 41)

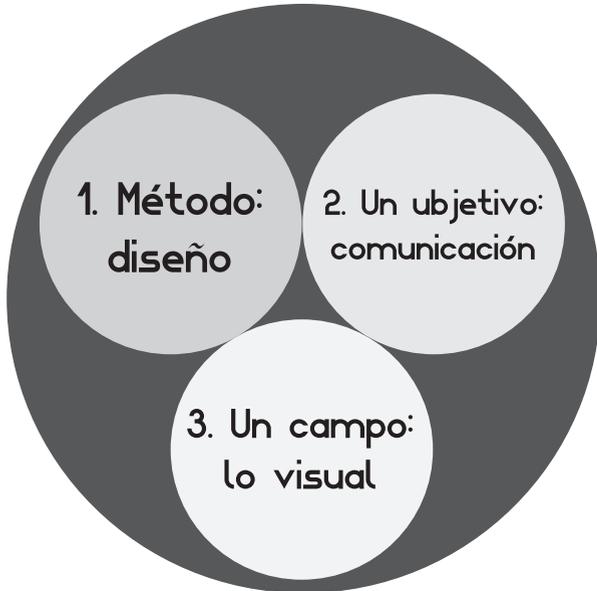
Tomando en cuenta las definiciones de estos términos se puede decir que el Diseño y la comunicación visual es el proceso de proyectar un sistema de signos, según el o los conceptos a transmitir mediante un mensaje que será percibido básicamente por el sentido de la vista a través de un medio de comunicación. Y sin duda alguna es el nombre más apropiado y descriptivo para una disciplina que a nivel profesional abarca diferentes

áreas como son: Diseño editorial, Fotografía, Ilustración, Audiovisual y Multimedia, Simbología y Diseño en soportes tridimensionales, con el único objetivo de transmitir un mensaje dentro de un contexto social determinado.

Frascara plantea tres elementos necesarios para la actividad de diseñar:

1. Un método, es decir un proceso compuesto por etapas ordenadas de manera lógica y con base en la experiencia con la finalidad de obtener un máximo resultado con el mínimo esfuerzo.
2. Un objetivo, en otras palabras, el resultado al que un diseñador aspira alcanzar a través de la proyección visual.
3. Un campo donde se pretende descifrar patrones significativos en medio de una masa desordenada de información visual.

Se puede decir que al momento de proyectar un diseño el manejo del lenguaje visual es el vínculo para que el receptor perciba el mensaje transmitido por un medio de comunicación como por ejemplo, un soporte impreso que informe a una sociedad. De ahí la importancia de seguir un proceso de diseño, puesto que si no hay uno no se llegara a buen fin.



1.2 Definición de Cartel

El cartel es un medio generalmente urbano en el cual se logra dar un mensaje con pocas palabras y contiene imágenes claras con formas llamativas, simplificadas y colores vivos.

Al realizar un cartel se participa en la creación de un diálogo visual, a través de él se genera un lenguaje propio que forma parte de nuestra realidad así como de nuestro entorno visual. Generalmente los carteles se refuerzan con breves textos que ofrecen una síntesis de la información para que sea fácilmente recordada. Se considera como una pieza ilustrativa con texto el cual no debe exceder de 5 ó 6 palabras.

Una de sus características primordiales es la sencillez. Se dice que es considerado como un “grito” porque es capaz de llamar la atención poderosamente.

A continuación se mencionan algunas de las principales ventajas y desventajas de éste medio impreso.

Ventajas:

- Medio versátil de información.
- Tiene la capacidad de síntesis.

- Es de fácil reproducción.
- Llega a un gran número de audiencia.
- La comunicación que en él se genera es proyectada a través del impacto visual que causa en el receptor.

Desventajas:

- Tiene un tiempo definido.
- Su eficacia dependerá del diseño del cartel y del interés que se genera en el público receptor.

Un factor importante dentro de su realización es que debe manifestar algo único, inédito, original y nuevo para poder despertar curiosidad en el público, es por ello que es la representación gráfica de una idea, el cual lleva implícito un buen mensaje.

Existen dos tipos de cartel: los informativos y los formativos. El cartel *informativo* es el que está planeado para comunicar eventos, conferencias, cursos, reuniones sociales, espectáculos, etc. Este tipo de carteles puede ser presentado sólo con texto, para lo cual se recomienda letras grandes sobre fondo de color contrastante.

Los textos deberán proporcionar sólo la información indispensable.

También pueden ser presentados con texto e imagen, para lo cual la información se proporciona acompañada de imagen que puede estar hecha a base de tipografía de sujetos, objetos o formas que acompañan textos cortos, que den sólo la información necesaria.



Ejemplos de cartel Informativo



El cartel *formativo* se utiliza como un medio para crear hábitos de higiene, salud, limpieza, seguridad, orden, actitudes de confianza, actividad, esfuerzo, conciencia, etc.

En el cartel formativo la imagen tiene preponderancia sobre el texto, el mensaje es expresado gráficamente en forma clara y sólo se apoya en un corto texto, que dé énfasis a la idea sugerida.

El cartel formativo usado adecuadamente en la promoción de la salud, puede convertirse en un magnífico recurso para evitar las enfermedades, los accidentes y promover los hábitos higiénicos.

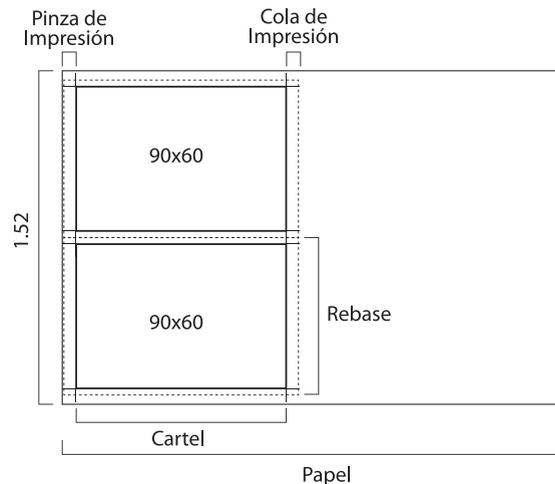


Ejemplos de cartel formativo

1.2.1 Formato

La medida estándar de un cartel es de 90x60 cm, la razón por la cual se utiliza es para evitar el posible desperdicio de papel, además es una medida que puede entrar en pliegos con rebase incluido.

Para elegir el formato correcto de un cartel se debe tomar en cuenta el tamaño del pliego de papel que se vaya a utilizar para imprimir, considerando los rebases y el sistema de impresión, por si se requiere pinza y cola.



Ejemplo de cartel sobre pliego de papel



1.2.2 Retícula

Cualquier diseño implica la resolución de problemas a nivel visual y organizativo.

Todos los elementos que conforman un diseño deben reunirse con el fin de comunicar, entonces una retícula, es la forma de representar conjuntamente cada uno de ellos.

Las retículas pueden ser flexibles y orgánicas o rigurosas y mecánicas, y están indicadas para ayudar a resolver problemas de comunicación. Así, toda retícula aporta a la maquetación un orden que ayuda a distinguir los diversos tipos de información y facilitar al usuario la lectura del contenido.

“Los beneficios que aporta trabajar con una retícula son sencillos: claridad, eficacia, economía y continuidad” (Samara, 2004:21).

Existen diferentes tipos de retículas, cada una de ellas para resolver determinados problemas.

A continuación se presentan dos posibles opciones para el diseño de un cartel.

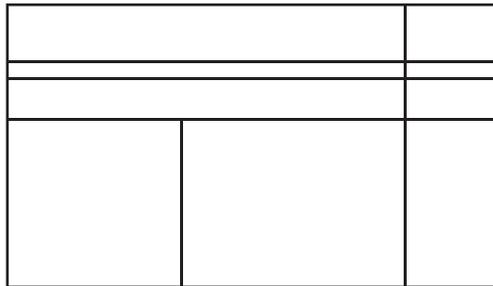
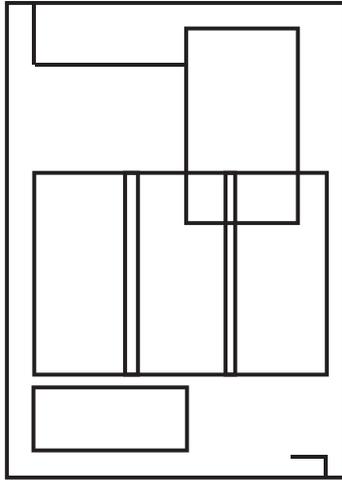
1. *Retícula jerárquica*: a veces, las necesidades informativas y visuales de un proyecto exigen una retícula extraña que no encaje en ninguna otra categoría.

Estas retículas se adaptan a las necesidades de información que organizan, pero están basadas más bien en la disposición intuitiva de alineaciones vinculadas a las proporciones de los elementos, y no en intervalos regulares y repetitivos.

El desarrollo de una retícula jerárquica empieza por analizar la interacción óptica que provocan los diversos elementos si se sitúan de manera espontánea en diferentes posiciones y a continuación, habrá que elaborar una estructura racionalizada que los coordine.

“En ocasiones, una retícula jerárquica unifica elementos dispares, o crea una superestructura que se opone a los elementos orgánicos situados en un formato sencillo como un cartel” (Samara, 2004:28).

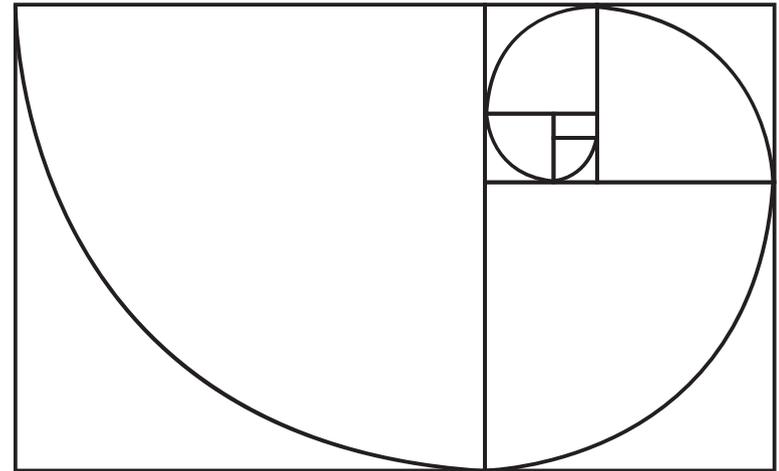
Este tipo de retícula, tanto si se utiliza para construir libros como si se usa para diseñar carteles o páginas web, constituye una aproximación casi orgánica a la manera en que se ordena la información y los elementos que la integran; aún así, también fija todas las partes al espacio tipográfico de una forma arquitectónica.



Ejemplos de retícula jerárquica

2. *Sección dorada*: el rectángulo de la sección dorada es único, ya que cuando es dividido por su recíproca es una parte proporcional menor y el área que permanece después de la subdivisión es un cuadrado, el rectángulo de la sección dorada es conocido como el rectángulo cuadrado girante.

Los cuadrados proporcionalmente decrecientes producen una espiral utilizando un radio de largo de uno de los lados del cuadrado.



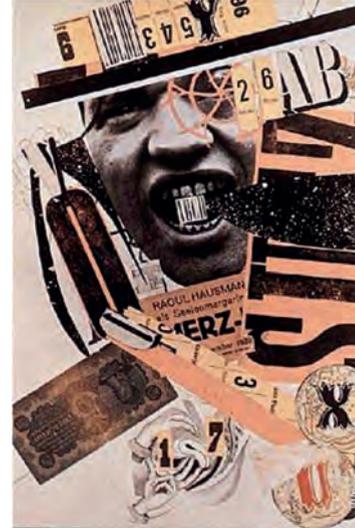
Ejemplos de retícula de Sección dorada

1.2.3 Imagen

La imagen en un cartel está constituida por formas, que básicamente pueden ser: fotografía o ilustración. En cualquiera de los casos la imagen debe ser una síntesis que resuma la idea a la mínima expresión gráfica, sin dejar de ser clara y significativa.

Son poco recomendables las simplificaciones exageradas, así como el abuso de abstracciones, debido a que presentan dificultades para su comprensión o decodificación del mensaje, y en consecuencia, el número de observadores que entiendan el mensaje se reducirá.

Ahora bien, las imágenes fotográficas a su vez pueden ser de dos tipos: normal o con efectos. Se identifica como imagen normal aquella que ha sido captada en la realidad sin ningún artificio de laboratorio y, con efectos son las que se elaboran en el laboratorio y su atractivo depende de la dedicación del creador. Estas son más apropiadas para el cartel.



Ejemplo de cartel con fotografía
Dadaísmo, Hausmann "ABC" 1927



Ejemplo de cartel con fotografía
Surrealismo, Heartfield "Like murder".



La fotografía ha sido poco utilizada por los cartelistas, sin embargo, las nuevas técnicas fotográficas han proporcionado un campo ilimitado para la creación de imágenes originales y llamativas.

Las imágenes producto del trabajo de ilustración son preferidas por las personas que realizan los carteles y parece ser que también por el público en general; tal vez esto se deba a su originalidad. Esto exige del realizador gran imaginación y creatividad.

No se debe olvidar que la imagen en un cartel es un medio para llegar al fin propuesto, que es la comunicación de un mensaje, por ello debe ser una síntesis capaz de resumir la idea de forma adecuada en una mínima expresión física, siendo siempre clara y significativa, no se recomienda utilizar imágenes exageradas ya que podría perderse el objetivo de lo que realmente se quiere transmitir y la idea podría, a la vez, tornarse confusa.



Ejemplo de cartel con ilustración
Duyck & Crespin, “Ferme de Frahinfaz” 1896



1.2.4 Tipografía

El tipo de tipografía es también un elemento importante dentro del cartel, pues a través de ésta se pueden transmitir significados emotivos y combinada con la imagen puede alcanzar un mejor resultado. Se debe entonces, seleccionar un tipo de letra ancha, negrita y con un tamaño de letra grande (mínimo 16 puntos) para los encabezados. Si el cartel tiene distintos encabezados, se utilizarán dos o más tamaños de letra.

Dentro del elemento texto existen dos tipos: el encabezado y el pie. El encabezado sirve de título al cartel, es el primer elemento del texto que llama la atención de las personas; se debe escribir con letras de mayor tamaño que las del pie, y con una, dos o tres palabras a lo sumo. El pie tiene como función clarificar y profundizar en el mensaje: da los detalles y globaliza la información. Para su interpretación es necesario que el observador se acerque al cartel. Su extensión varía dependiendo de las necesidades del mensaje, pero se recomienda que la redacción sólo incluya lo elemental.

Ahora bien, la tipografía integra un texto, que cumple una doble función en el cartel, por un lado refuerza el mensaje implícito en la imagen y por otro es en sí mismo un elemento importante en la composición que ayuda a dar la impresión de equilibrio.

Este elemento del cartel debe cuidarse tanto en la redacción como en el tipo de letra, tamaño de la misma y su colocación.

La redacción no debe ser muy extensa, sino más bien debe ser un destello al observador que la visualizará en segundos. Dicho en otras palabras, para que la percepción sea rápida los textos deben ser cortos, directos y claros, buscando al igual que la imagen, comunicar el mensaje con el mínimo de elementos, sin utilizar palabras o frases largas. Hay que buscar el texto que mejor transmita el mensaje. Por último, la redacción del texto estará determinada por el nivel cultural y social de las personas a las que irá dirigido el mensaje.

En un cartel, los textos y los tipos de letras son elementos gráficos que deben ser realzados usando distintos colores, y a ser posible colores muy llamativos y diferentes tamaños. Esto ayudará al receptor a leer el cartel con facilidad.

Existen unas reglas básicas para una buena lectura del cartel, todo depende del mensaje que se desea dar, entre ellas destacan las siguientes:

- El título debe leerse a una distancia mínima de 3mts, la siguiente en importancia de 2mts y el puntaje mínimo a utilizar podrá ser de 18 puntos

- Justificar visualmente los textos
- Usar tipografías simples y fáciles de leer como la helvética o arial
- Usar mayúsculas en estilo bold para los títulos
- Usar mayúsculas y minúsculas para la demás información



Ejemplo de cartel con tipografía



Ejemplo de cartel con tipografía



1.2.5 Color

El color es otro aspecto relevante en el diseño de un cartel. Para la elección de éste hay que seguir ciertas reglas, por ejemplo:

- Usar pocos colores
- Aplicar los colores planos, sin matices
- Usar fondos contrastantes
- Usar colores claros

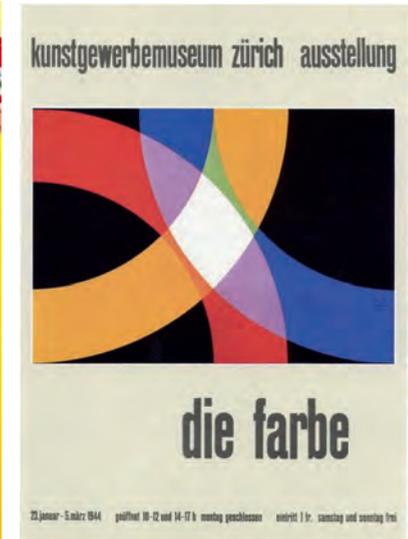
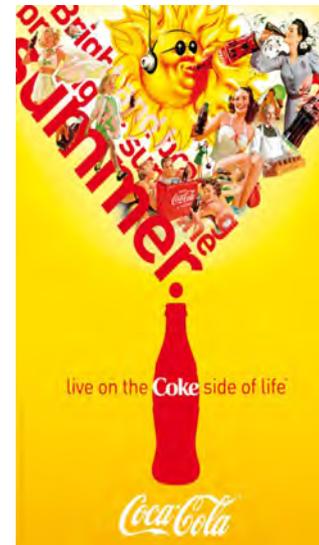
Los colores del cartel están supuestos por tintas planas, en las que cada color se muestra sin gradaciones; los valores que se utilizan para crear una sensación de sombra están asimismo representados por áreas masivas y sin accidentes de superficie.

En la sensación del color intervienen sus cualidades de salientes y entrantes; ya se sabe que los colores de longitudes largas (rojos, amarillos y amarillos-verdes) parecen estar más cerca de la vista, mientras que los de longitud corta (azules, violetas y azules-verdes) parece que se alejan del receptor.

Cada color tiene un plano de distancia subjetivo que puede ser alterado por la adición de un color con cualidad opuesta; un rojo

muy saliente dará la impresión que retrocede por la adición progresiva del azul.

Cualquier combinación es válida si se consigue el efecto deseado.

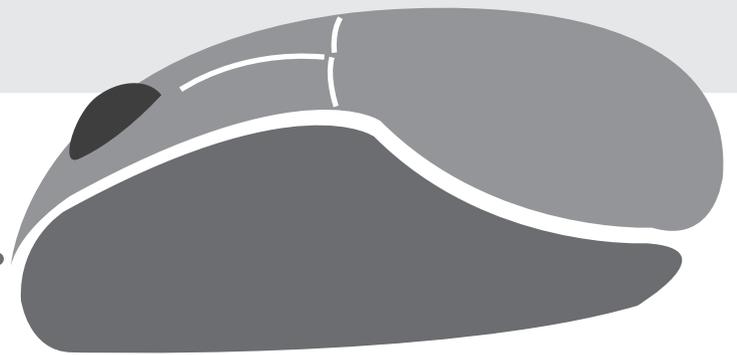


Ejemplo de color sobre el cartel



CAPITULO 2

Pedagogía tecnológica en las primarias públicas del Distrito Federal





2.1 La educación en las primarias públicas en el Distrito Federal

La educación en las primarias públicas del Distrito Federal tiene un modelo educativo con más de 10 años de vigencia, lo que puede evidenciar algunos problemas en la enseñanza; ya sea por parte del alumno o de los profesores. En este sentido es que se despierta el interés por la incorporación de la computadora a través de algunos programas que actualmente se han puesto en marcha, como por ejemplo, otorgar computadoras a estudiantes destacados, lo cual parecen no tener el alcance que se planteaba en un principio, puesto que romper la brecha digital no sólo significa poner al alcance de éstos alumnos una herramienta más, sino orientar en su uso y aprovecharla para la adopción y creación de conocimiento.

Lo anterior, orilló al campo del diseño y la comunicación visual a buscar alguna oportunidad para informar entorno a la importancia de dar seguimiento al uso de la computadora como hacer hincapié en el hecho de que mediante ella el alumno puede construir conocimiento ligado con los contenidos de los programas educativos escolares que plantea la Secretaría de Educación Pública. Así, se buscó un programa que cumpliera con éstas características y se encontró en el Proyecto Canaima, que puede abrir una puerta para dar pie a la apropiación de conocimiento mediante el correcto uso de la computadora.

Algunos de los programas que se han puesto en marcha en la república mexicana, dotan de computadoras a alumnos que son premiados por su alto nivel de aprovechamiento; sin embargo el aprovechamiento de dichos equipos carecen de un seguimiento, puesto que sólo son entregados en alguna ceremonia grabada por los medios masivos de comunicación donde los funcionarios hacen público el hecho de estar cumpliendo con sus trabajo ante los posibles electores, pero dejando la tarea sin terminar.

En México se tiene que crear una infraestructura capaz de satisfacer la necesidad de expandir el conocimiento sobre el uso y el buen manejo de la tecnología para poder dirigir un proceso que alcance trascendencia generando un proyecto que busque impulsar el desarrollo educativo para apoyar el aprendizaje, logrando un equilibrio entre valores y desarrollo de habilidades competitivas.

En la actualidad, la aplicación de una pedagogía tecnológica es imprescindible, en tanto que ciencia de la educación, se preocupa por el carácter práctico que se materializa en la metodología y en los medios utilizados con este propósito, lo que implica una exigencia hacia los docentes para tener la preparación idónea y llevar a buen puerto los objetivos del proyecto.



El fin de este proyecto, es identificar los principales puntos de éxito del mismo, recuperarlos y así diseñar una propuesta mediante la cual los actores involucrados en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación primaria del Distrito Federal puedan observar si pueden ser aplicables. Esto porque sin la participación de dichos actores no se podrían cumplir con los objetivos deseados por la pedagogía.

2.1.1 La función de la pedagogía tecnológica

Se entiende por pedagogía “...la ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza” (Diccionario de la Real Academia, 2013). La pedagogía hace referencia, por una parte, a la reflexión epistémica sobre los eventos y procesos involucrados en la construcción de conocimiento, por otra, al dominio de los conceptos que se involucran en los eventos y procesos inmersos en la interacción social determinada por la relación docente-alumno. Ahora bien, la tecnología es el conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico que implica un conocimiento del cómo es que operan las herramientas.

Conjugando éstos conceptos, se tiene claro que la pedagogía tecnológica no es más que la forma correcta en que se puede generar conocimiento a través del empleo de herramientas, en este caso la computadora que con la guía del profesor será utilizada adecuadamente.

Sin embargo, esta capacidad no se logra gratuitamente; ella se alcanza únicamente a través del esfuerzo y la voluntad de estudio permanentes por parte del alumno en compañía del docente. Es aquí donde se encuentra uno de los principales retos educativos, profesores que estén actualizados en cuanto a los programas educativos, y también en lo que corresponde





a los avances tecnológicos que implica el uso constante de herramientas que facilitan u obstaculizan la construcción de conocimientos si es que no se conduce de manera adecuada al alumnado y este es el centro del interés del presente proyecto de diseño.

2.2 El Proyecto Canaima

En ésta búsqueda de programas educativos exitosos, llamó la atención Venezuela, donde nace Canaima no solo como parte del proyecto educativo y del eje integrador de tecnologías de información y comunicación, sino además con el objetivo de potenciar los aprendizajes en los estudiantes de educación básica mediante el uso de la computadora y, como recurso que deberá mantenerlos en constante actualización.

Canaima es un proyecto socio-tecnológico abierto, que tiene como fin central el desarrollo de herramientas y modelos productivos basados en las Tecnologías de Información Libres (TIL), tanto de software como de sistemas operativos libres que tiene como objetivo generar la apropiación y promoción y generación de libre conocimiento.

La importancia de éste programa consiste en la dotación de computadoras portátiles laptop para los niños que cursen primer y hasta sexto grado, en escuelas públicas de todo el país venezolano. Las computadoras Canaima son una poderosa herramienta educativa, aumenta la capacidad de socialización de los niños, debido a que tanto la computadora como todos sus contenidos interactivos son elementos que se encuentran dentro de la escuela y pueden ser compartidos entre los compañeros de clases, situación difícil de realizar si el niño se



encuentra solo en su hogar frente a una computadora, y además, sin la atención que se necesita para que el alumno haga un uso correcto de la herramienta tecnológica con la que se le ha dotado.

El proyecto Canaima cuenta con un cuerpo de docentes, técnicos y diseñadores gráficos que son los encargados del desarrollo de los contenidos que son precargados en las computadoras que se entregan a los alumnos en diferentes modalidades, ya sea que el alumno la pueda llevar a su casa o sólo se entrega para su uso dentro de las instalaciones escolares, sin dejar de lado la constante actualización y revisión de los equipos entregados a los alumnos para que puedan ser utilizados fuera del aula.



Aquí se muestran las características del programa:

- Totalmente desarrollada en software libre
- No está limitada al uso en la administración pública nacional, sino que puede ser usado por cualquier persona
- Se encuentra equipado con herramientas ofimáticas como OpenOffice.org, (procesador de palabras, hojas de cálculo, presentaciones), diseño gráfico, planificación de proyectos y bases de datos
- Permite la interacción con Internet, a través de su navegador web, gestor de correo electrónico y aplicaciones para realizar llamadas telefónicas por la red
- Es estable y segura, basada en la versión estable de GNU/Linux Debían, la cual pasa por una serie de procesos y pruebas rigurosas de calidad
- Realizada en Venezuela por talento nacional



Esto hace pensar en que logrando algún convenio con alguna empresa dedicada al desarrollo de software y hardware puede implicar un ahorro o que el costo del ensamble de los equipos de cómputo sea más bajo, y poder así, en algún momento, aplicar un programa similar en el país, en específico, en la ciudad de México.



2.2.1 Ventajas y avances

El proyecto Canaima presenta las siguientes ventajas y desventajas, además de que muestra avances en cuanto al desarrollo interdisciplinario que se tiene en los niños que son beneficiados con éste programa:

Ventajas

- Fácil instalación
- Libre distribución y utilización
- Prácticamente libre de virus informáticos
- Coste nulo por pago de licencias
- Adaptación al castellano



Avances

- Sólo está disponible en versión DVD (ya se está trabajando en versiones ligeras que corran en CD)
- Poca publicidad
- Poca receptividad en algunos sectores debido a la falta de conocimiento o el rechazo al cambio
- Se han reportado algunos errores en la versión estable los cuales están siendo corregidos

Todo esto que se menciona, se ha venido librando en una constante actualización de los equipos, los desarrolladores y los propios docentes que son los encargados de continuar con la tarea de dotar al alumnado de una herramienta que logre despertar en ellos su interés por seguir creciendo académicamente.



2.3 Ejes comparativos entre Proyecto Canaima y programas de educación

Al comparar los alcances del Proyecto Canaima contra los programas que se han puesto en marcha en el país, se encuentra que el primero, hace un seguimiento durante toda la estadía del alumnado en el nivel de educación primaria, actualizando constantemente los contenidos con los que son preparados los equipos de cómputo, esto provisto por el personal que se ha capacitado, como se mencionó antes, que son parte del grupo de trabajo que se formó para dicha tarea.

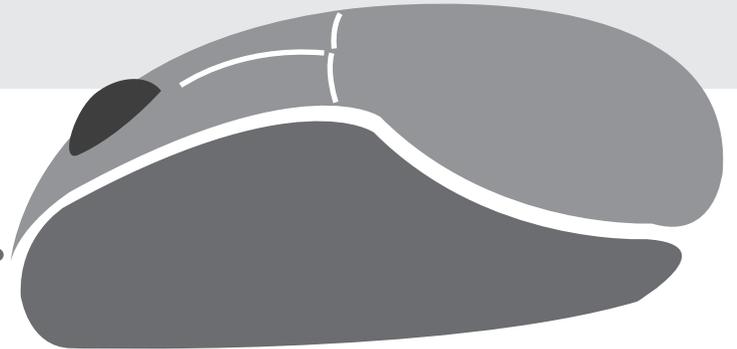
En México, por el contrario, sólo se premia a alumnos destacados, cosa que no está mal, pero podría aprovecharse y lograr que el premio, se convierta así en una herramienta de largo alcance y que asegure que el alumno va a adquirir habilidades que lo coloquen en un nivel superior y al enfrentarse contra el mundo de la tecnología que evoluciona rápidamente no se encuentren en desventaja contra otros compañeros estudiantes.





CAPITULO 3

Diseño del cartel





3.1 Proceso proyectual de diseño de la UAM Xochimilco

En el contexto del Diseño y la Comunicación Visual se entiende por método al proceso compuesto por etapas ordenadas de manera lógica que tiene como fin obtener un máximo resultado.

Los métodos de diseño implican conocimientos y técnicas que han de adaptarse según las circunstancias y los fines, de ahí que es recomendable que el diseñador y comunicador visual siga uno al momento de realizar su actividad para ayudarse a lograr los objetivos que pretende, en este caso diseñar un cartel que informe a la comunidad estudiantil a nivel primaria acerca de los beneficios y alcances del correcto uso de la computadora como un recurso en constante actualización.

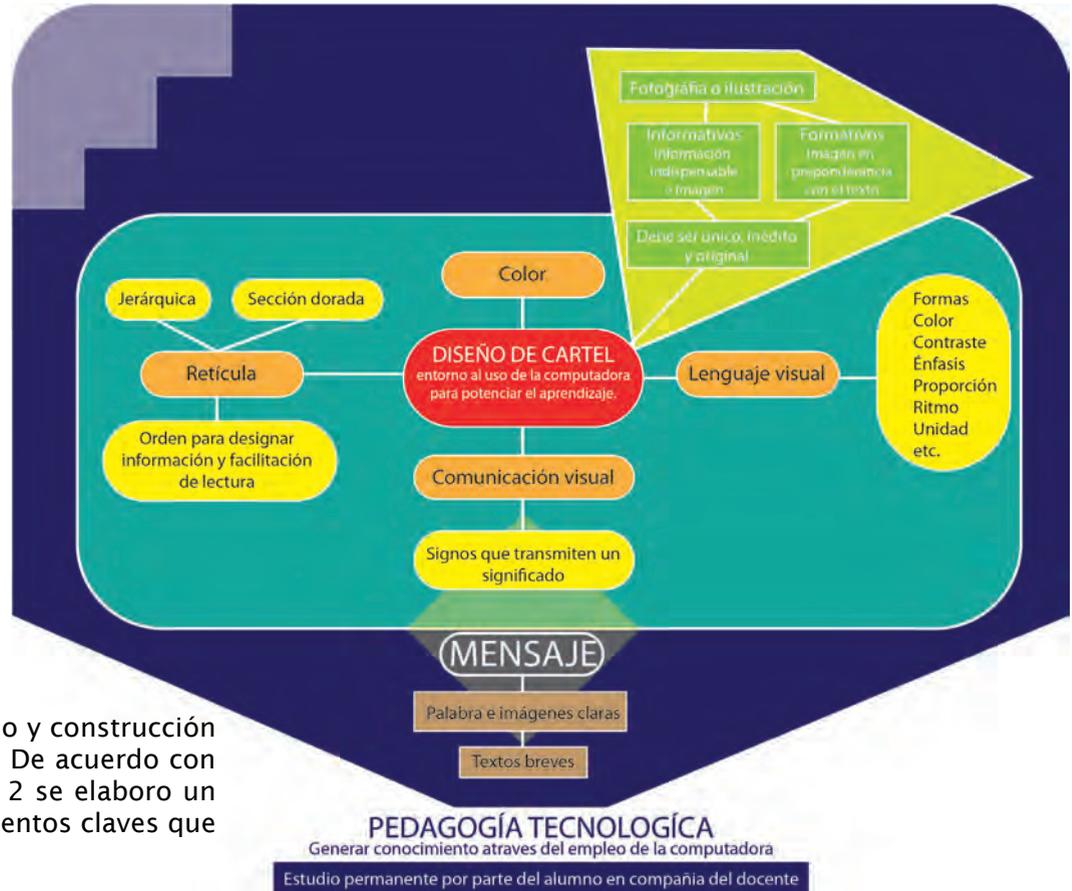
Cabe recordar que será la Secretaría de Educación Pública quien planifique este conjunto de actividades interrelacionadas y coordinadas para alcanzar el objetivo específico dentro de los límites de presupuesto, calidades establecidas y un lapso de tiempo con el objeto de fortalecer la educación y formar constructores de nuevas realidades.

Se considero al Proceso proyectual de diseño de la UAM Xochimilco, como la mejor opción para la resolución del problema por las etapas que lo integran:

- Conceptualización
- Formalización
- Materialización
- Uso y aplicación

El cartel, como medio de comunicación visual, se considero el más versátil para la resolución de este problema, al posibilitar la difusión masiva de información sobre la importancia de adoptar y orientar en el uso de la computadora por parte de un estudiante para construcción de conocimiento.

Es por ello que la representación gráfica de una idea debe nutrirse de todos los aspectos que han sido revisados a lo largo de los capítulos anteriores para poder expresar, transmitir y difundir un mensaje como el que se necesita en este proyecto. Fue particularmente necesario conocer el “Proyecto Canaima”, el cual es un ejemplo claro del uso de la tecnología en la educación y de la relevancia de contar con la participación activa de docentes, estudiantes y padres de familia.



3.2 Conceptualización

Se entiende por conceptualización al desarrollo y construcción de ideas abstractas a partir de la experiencia. De acuerdo con la información estudiada en los capítulos 1 y 2 se elaboro un mapa mental, con el objetivo de rescatar elementos claves que facilitaron el proceso de diseño del cartel.

Enseguida se muestra el proceso de bocetaje que inicio con el rough, es decir, con los dibujos que se realizan a lápiz, en papel, a mano alzada y sin entrar en ningún tipo de detalles.

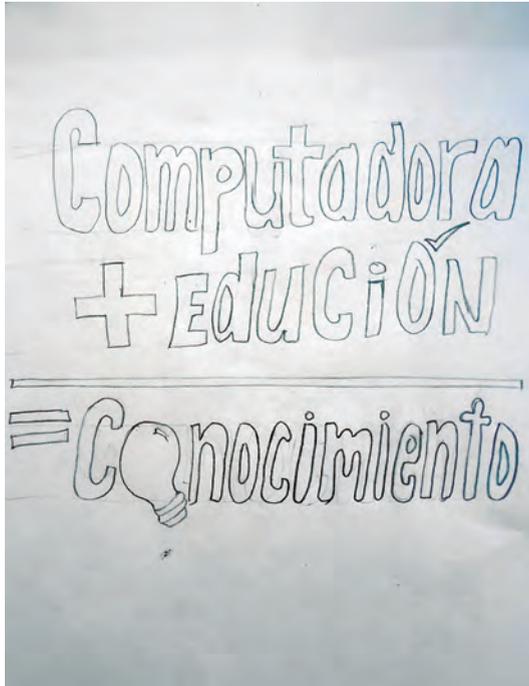
El rough es un dibujo que permite exhibir una idea general con el objetivo de arribar al trabajo que arrojará un resultado final.



Boceto 1



Boceto 2



Boceto 3



Boceto 4



Boceto 5 propuesta a trabajar



Boceto 6 Boceto seleccionado para trabajar de manera formal



3.3 Formalización

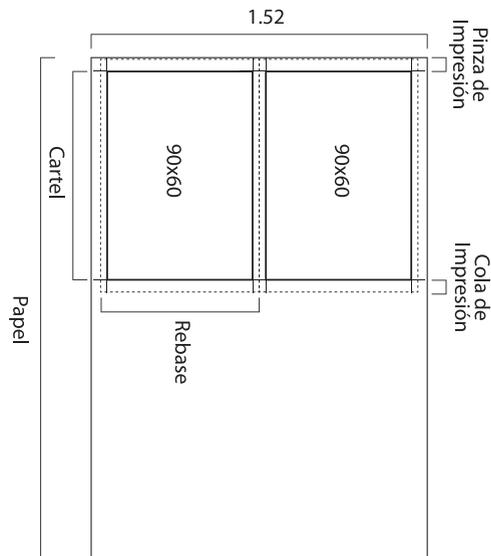
El mensaje del cartel debe ser global, percibiéndose como un todo en el que cada elemento se integra armónicamente y crea una unidad estética de gran impacto, para el diseño de este cartel fue necesario retomar los conceptos de diseño del capítulo 1 y 2 para el desarrollo del diseño de este cartel.

3.4 Materialización

Una vez hecha la investigación de los conceptos necesarios para dar estructura al diseño del cartel el siguiente paso fue concretar las ideas, para su materialización, de esta manera se tuvo un mejor panorama para establecer prioridades en las opciones y así cumplir con el objetivo que es comunicar un mensaje.

3.4.1 Formato

El tamaño que se eligió para el cartel es de 90 x 60 cm con una orientación en vertical ya que de esta forma la distribución de los elementos compositivos permiten una mejor lectura y percepción de los mismos, la razón por la cual se utiliza esta medida es para evitar el posible desperdicio de papel, además de que es una medida que puede entrar en pliegos con rebase incluido.



Ejemplo de orientación y tamaño del cartel dentro del pliego de papel

3.4.2 Retícula

La retícula que ayudo a la maquetación a nivel visual y organizativo de los elementos gráficos y que mejor se adapto para lo que se pretende comunicar es la retícula de la sección dorada ya que por su flexibilidad permite sus ampliaciones y reducciones ilimitadas y se adapta a toda clase de funciones sin caer en la rigidez, además de que ayuda a la lectura del contenido por parte de un usuario.



Propuesta de diseño de cartel sobre retícula de sección dorada



3.4.3 Ilustración

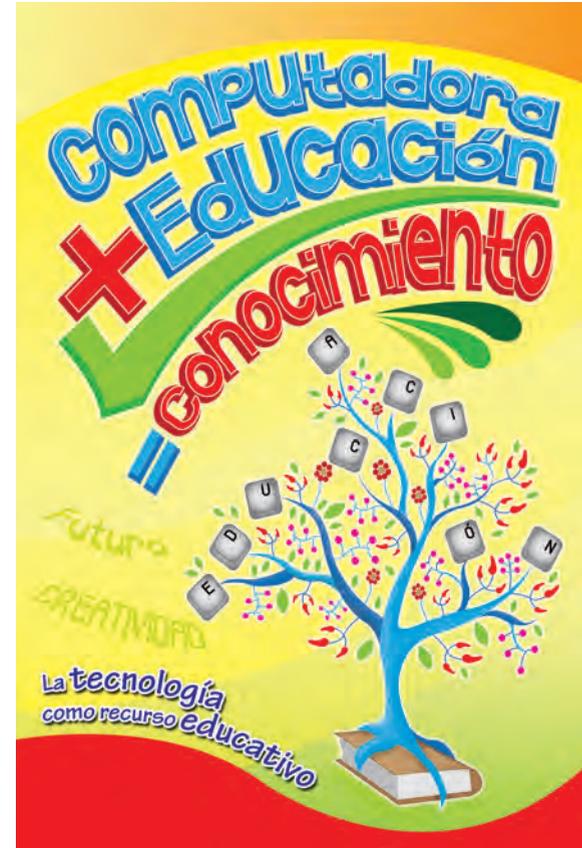
Se propuso como imagen del cartel, una ilustración por su originalidad, calidez y fuerza para transmitir el mensaje y por la necesidad de realizar la interpretación gráfica de la idea que se tenía, además de que genera una gran curiosidad en el público en general.

3.4.4 Color

Los colores utilizados para el diseño del cartel fueron los primarios: rojo, amarillo y azul y secundarios: verde y naranja, que por su fuerza y pureza sugieren felicidad, dinamismo y espontaneidad.

Además se buscó que fueran colores vivos, ya que por su intensidad obligan a verlos primero; de ésta manera los diseños con éstos colores tienden a captar la atención inmediatamente. También se emplearon algunos degradados de color para romper con lo plano del fondo y así darle más carácter a los elementos en primer plano.

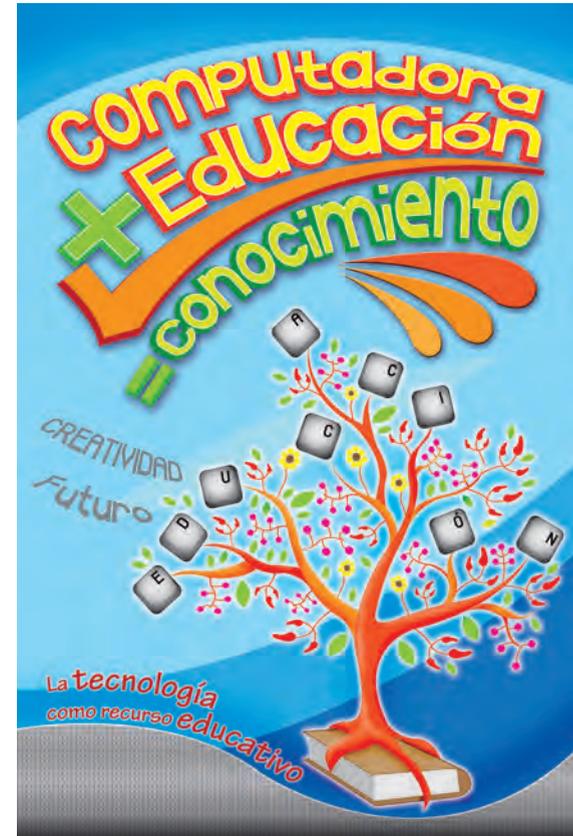
El color gris y el azul en sus diferentes tonalidades en el contexto del cartel hace alusión a la tecnología (computadora).



Propuesta de color 1



Propuesta de color 2



Propuesta de color 3



3.4.5 Tipografía

La fuente elegida para el titular fue “Modern Sans Serif 7” ya que es legible y remite al contexto del cartel, el título está diseñado para crear una impresión duradera en los receptores debido al tamaño y forma en que se maneja, con un mensaje corto y creativo que lo hace llamativo e interesante.

En el resto del cartel se maneja la familia tipografía “Tekton Pro” para crear un contraste en tamaño y forma, logrando así una diferencia con respecto al titular.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk
 Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt
 Uu Vv Ww Xx Yy Zz
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
 . , : ; “ ’ () = ¿ ? ¡ ! # \$ % & /
 \ ¬ | ° + * ~
 { [^] } ` - _

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll
 Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv
 Ww Xx Yy Zz
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
 . , : ; “ ’ () = ¿ ? ¡ ! # \$ % & / \ ¬ | ° + *
 ~ { [^] } ` - _

Familia tipográfica “Modern Sans Serif 7” que se uso en el titular del cartel

Familia tipográfica “Tekton Pro” que se uso en el enunciado “la tecnología como recurso educativo”

3.5 Uso y aplicación del cartel

El cartel se usará para difundir un mensaje con pocas palabras e imágenes claras de formas llamativas, simplificadas y colores vivos, logrando así un diálogo visual entre emisor y receptor.

Este cartel está diseñado para ser colocado en las escuelas primarias del D.F. a fin de que la comunidad estudiantil de nivel primaria y padres de familia se informen acerca de los beneficios y alcances del correcto uso de la computadora como un recurso en constante actualización.



A continuación se muestra el diseño del cartel final



Conclusión

La educación básica en México requiere de un fortalecimiento mediante proyectos que promuevan la integración de la tecnología, y así los niños puedan asimilar información actual y potencializar sus capacidades.

Ante esta situación que vive México y en particular el D.F. mi aportación como diseñador y comunicador visual es facilitar la transmisión de un mensaje por medio de un cartel, el cual generará en la comunidad escolar interés en el seguimiento del uso de la computadora. En la educación a veces parece que el proceso de enseñanza queda reducido al uso de materiales didácticos tradicionales, sin embargo el manejo de la tecnología auxiliado por los profesores podrá potencializar el aprendizaje de los niños.

El desafío que tuve como diseñador al momento de generar el proyecto, concluye con una propuesta final de diseño que involucro las áreas del Diseño editorial y la Ilustración. Como diseñador busque la unidad armónica entre el texto y la imagen, para así contribuir a la difusión del mensaje de una manera correcta y funcional, dado que en el mundo actual hay una enorme cantidad de estímulos visuales, el diseño editorial es fundamental para que el receptor se convierta en participe de esa comunicación que se pretende establecer.

FUENTES

- Barnicoat, John, (2002). *Los carteles su historia y su lenguaje*. México, Editorial Gustavo Gili.
- Bestle, Russell y Noble Ian, (2002). *Nuevo diseño de carteles*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili.
- Duran, Gilbert, (1992). *Los soportes*. Paris, Editorial Dunod.
- Elam, K., (2003). *Geometría del Diseño: Estudio en proporción y composición*. México, Editorial trillas.
- Frascara, Jorge, (2000). *Diseño Gráfico y comunicación*. Buenos Aires Argentina, Editorial Infinito.
- Gillam Scott, Robert, (1994). *Fundamentos del diseño*, Editorial Limusa.
- Juan Manuel López, (1978). *Testimonio gráfico*. México.
- Muller - Brockman, J., (2003). *Cartel*, Barcelona España, Editorial Gustavo Gili.
- Palabra e Imagen*, (1968) . jun - ago. México.
- Shcramm, Wilbur, (1992). *La ciencia de la comunicación humana*.
- Swann, Alan, (1990). *Bases del Diseño Gráfico*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili.
- Vilchis, L. C., (1998). *Metodología del diseño. Fundamentos teóricos*. México, Editorial Claves Latinoamericanos.
- Wong, W., (1995). *Fundamentos del Diseño*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili.