

24.2

LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO ENAP/UNAM • MEXICO 1987



DIRECCION
ESCUELA NACIONAL DE
ARTES PLASTICAS
AV. CONSTITUCION No. 608
Xochimilco 23, D. F.

MIGUEL ARMENTA ORTIZ
ALEJANDRA FASCINETTO KATSURADA

TESIS

EL METODO DEL PROYECTO DE IDENTIDAD GRAFICA PARA LA DELEGACION XOCHIMILCO



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está 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.

CONTENIDO

INTRODUCCION /012

PLAN DESCRIPTIVO /017

CAPITULO 1 METODOLOGIA /022

1.1. INTRODUCCION /023

1.2. METODOLOGIA GENERAL PARA EL DISEÑO GRAFICO /026

1.3. METODOLOGIA UTILIZADA EN ESTE PROYECTO /032

1.3.1. TECNICAS DE RECOPIACION DE DATOS /040

1.3.2. TECNICAS DE ANALISIS /050

1.3.2.1. TECNICAS DE ANALISIS DE DATOS ICONICOS /050

1.3.2.1.1. ANALISIS DE OBJETOS /051

1.3.2.1.2. ANALISIS DE INTERPRETACION FORMAL /053

1.3.2.1.3. ANALISIS DE EXPRESIVIDAD LINEAL.
DE LA IMAGEN /055

1.3.2.1.4. ANALISIS MEDIANTE CARTAS POSITIVO-
NEGATIVO /057

1.3.2.1.5. DIAGRAMA DE ANALISIS /061

1.3.2.2. TECNICAS DE ANALISIS DE DATOS VERBALES /063

1.3.2.2.1. ANALISIS DENOTATIVO DE LOS CONCEPTOS
LINGUISTICOS /063

1.3.2.2.2. ANALISIS CONNOTATIVO DE LOS CONCEPTOS
LINGUISTICOS /064

1.3.2.2.3. ANALISIS DE INTERPRETACION PSICOLOGICA
DEL COLOR /065

1.3.2.2.4. ANALISIS DE LOS CONCEPTOS LINGUISTICOS
POR EQUIVALENTES SIGNIFICATIVOS /069

1.3.2.2.5. ANALISIS POR REVISION DE LA INFORMACION
ESCRITA /071

1.3.2.2.6. LLUVIA DE IDEAS /073

1.3.2.2.7. MATRIZ DE INTERACCION /075

1.3.2.2.8. INCONSISTENCIAS VISUALES /077

1.3.2.2.9. CUADROS MORFOLOGICOS /079

CAPITULO 2 LA IDENTIDAD GRAFICA /081**2.1. DEFINICION DE IDENTIDAD GRAFICA /082****2.1.1. DEFINICION DENOTATIVA /082****2.1.2. DEFINICION CONNOTATIVA /082****2.2. OBJETIVO PRINCIPAL /082****2.3. OBJETIVOS SECUNDARIOS /083****2.4. CLASIFICACION DE LAS IDENTIDADES GRAFICAS /084****2.5. CARACTERISTICAS DE UNA IDENTIDAD GRAFICA /085****2.6. ELEMENTOS DE UNA IDENTIDAD GRAFICA. /088****2.6.1. EL SIMBOLO /088****2.6.2. EL LOGOTIPO /092****2.6.3. EL COLOR /093****2.7. IMPLEMENTACION DE LA IDENTIDAD GRAFICA /094****CAPITULO 3 DESARROLLO DEL PROYECTO /096****3.1. ESTUDIO /097****3.1.1. PLAN DE ACCION /097****3.1.2. INVESTIGACION DE CONTEXTO /101****3.1.2.1. EL DISTRITO FEDERAL /101**

- 3.1.2.1.1. UBICACION /101
- 3.1.2.1.2. DIVISION EN DELEGACIONES /101
- 3.1.2.2. EL TERRITORIO DE XOCHIMILCO /103
 - 3.1.2.2.1. CARACTERISTICAS HISTORICO-GEOGRAFICAS /103
 - 3.1.2.2.1.1. SITUACION GEOGRAFICA /103
 - 3.1.2.2.1.2. MEDIO AMBIENTE /104
 - 3.1.2.2.1.3. ESTRUCTURA URBANA /106
 - 3.1.2.2.2. RECURSOS TURISTICOS /108
 - 3.1.2.2.2.1. RECURSOS TURISTICOS
NATURALES /108
 - 3.1.2.2.2.2. RECURSOS TURISTICOS
CULTURALES /110
 - 3.1.2.2.3. RECORRIDOS TURISTICOS /112
 - 3.1.2.2.4. CELEBRACIONES IMPORTANTES /115
- 3.1.3. INVESTIGACION FISICA /117
 - 3.1.3.1. LA DELEGACION XOCHIMILCO COMO INSTITUCION
ADMINISTRATIVA /117
 - 3.1.3.1.1. SITUACION POLITICA /117

- 3.1.3.1.2. OBJETIVO /119
- 3.1.3.1.3. ADMINISTRACION. /120
- 3.1.3.1.4. EQUIPAMIENTO /123
- 3.1.4. INVESTIGACION HUMANISTICA /128
 - 3.1.4.1. LA POBLACION DEL DISTRITO FEDERAL /128
 - 3.1.4.2. LA POBLACION DE XOCHIMILCO /129
 - 3.1.4.3. LA POBLACION QUE LABORA EN LA INSTITUCION /131
- 3.1.5. ANALISIS /133
- 3.1.6. EVALUACION /154
- 3.1.7. SINTESIS /172
- 3.2. PROYECTACION /176
 - 3.2.1. DESARROLLO DEL SIMBOLO /176
 - 3.2.1.1. PRIMERAS IMAGENES /176
 - 3.2.1.2. SELECCION /184
 - 3.2.1.3. DESARROLLO DE BOCETOS /186

- 3.2.1.4. SELECCION Y ANALISIS DE BOCETOS /190
- 3.2.1.5. DESARROLLO FORMAL DEL ANALISIS ANTERIOR /192
- 3.2.1.6. PROPUESTA FINAL DEL SIMBOLO /195
- 3.2.2. DESARROLLO DEL LOGOTIPO /196
 - 3.2.2.1. PROPUESTA DE ALFABETOS /196
 - 3.2.2.2. SELECCION /201
 - 3.2.2.3. EVALUACION FORMAL RESPECTO AL SIMBOLO /202
 - 3.2.2.4. CONCLUSION /207
- 3.2.3. ANTEPROYECTO /207
 - 3.2.3.1. PROPUESTAS DE POSICION ENTRE LOS ELEMENTOS SIMBOLO Y LOGOTIPO /207
 - 3.2.3.2. SELECCION /216
 - 3.2.3.3. PRUEBAS DE COLOR /217
 - 3.2.3.4. EVALUACION /219
 - 3.2.3.5. SELECCION DE COLOR /220
- 3.2.4. PROYECTO

3.2.4.1. JUSTIFICACION GEOMETRICA DE LOS ELEMENTOS
(SIMBOLO-LOGOTIPO) /222

3.2.4.2. EVALUACION DE ESPACIOS (INTERSTICIOS) /225

3.2.4.3. CORRECCIONES /227

3.2.4.4. PROPUESTA FINAL (EN COLOR) /228

3.2.5. REALIZACION /230

3.2.5.1. ORIGINAL MECANICO /231

CONCLUSIONES /233

BIBLIOGRAFIA /238

INTRODUCCION

INTRODUCCION

En sus inicios el hombre quizá interpretando sus vivencias, o tal vez tratando de influir sobre ellas, crea imágenes que aún perduran en las rocas y paredes de las cuevas más antiguas. La historia de la comunicación gráfica tal vez, ahí encontró su inicio, esas formas primitivas la hicieron nacer.

La comunicación gráfica, es toda aquella información que se transmite por medio de grafismos o formas dibujadas que se originan con el objetivo de satisfacer una necesidad.

El diseño gráfico es la disciplina que mediante el análisis o detección de una necesidad de comunicación gráfica en una comunidad específica, sistematiza, estructura, configura y propone los elementos de comunicación idóneos, que contribuyan en la satisfacción de esa necesidad de grupo.

El trabajo del diseñador gráfico es muy diverso, pero podría ser clasificado en dos grandes áreas: el diseño de información, donde se trabajan áreas como:

el cartel, el diseño editorial, el diseño gráfico de los empaques y envases, etc.; y el diseño de identificación donde se realizan señalamientos, marcas, identidades gráficas (área dentro de la que se sitúa este proyecto).

Las identidades gráficas tienen su origen en las pequeñas señales que para diferenciar las pertenencias se utilizaban en las comunidades antiguas, y que hoy, bajo el mismo principio, empresas, personas e instituciones utilizan símbolos y/o logotipos que los definan como algo diferente en un contexto común.

El diseño de una identidad gráfica, involucra áreas tan importantes y complejas como la psicología, la sociología, la mercadotecnia, etc., que facilitan al diseño gráfico el conocimiento y análisis del contexto en el que se ubica la necesidad de identificación.

La identidad gráfica es un sistema de identificación muy importante. Constituye

el medio por el cual se identifica objetivamente a personas, empresas o instituciones en una comunidad específica.

Para desarrollar este proyecto la institución que se ha seleccionado es la "Delegación Xochimilco" debido a que actualmente carece de una identidad gráfica. Para identificarla se utiliza un ideograma prehispánico (imagen que representa una idea) complejo en forma y significado, que es manejado en forma arbitraria.

Dotar a una institución como lo es la Delegación Xochimilco de una identidad gráfica actual y representativa de su desarrollo como entidad federativa, repercutirá en su reconocimiento, promoción y distinción.

El proyecto se fundamenta en un esquema metodológico de trabajo adecuado al diseño gráfico que permite controlar los resultados, además de contemplar la base teórica específica del tema abordado.

Los objetivos al desarrollar este proyecto son:

- Aportar a la comunidad estudiantil algunas técnicas de análisis de información, que se han diseñado para el proyecto y que contribuyen en la obtención de resultados objetivos y lógicos.

- Enfatizar el conocimiento y aceptación de la delegación Xochimilco mediante su identidad gráfica.

El proyecto se limita a la realización de la identidad gráfica de sólo una de las 16 delegaciones del Distrito Federal, por considerar que cada una requiere de un conocimiento y análisis exhaustivo de su gente y territorio además de que se trata de un proyecto que se desarrolla a partir de la detección de una necesidad y no por la solicitud de un "cliente".

**PLAN
DESCRIPTIVO**

PLAN DESCRIPTIVO

El contenido general del presente trabajo, ha sido seleccionado en tres capítulos; el criterio de selección de la información de cada uno, obedece a la naturaleza de sus datos.

En el Capítulo 1, se muestra cual es el esquema metodológico que guía nuestra investigación. Es aquí donde exponemos a partir del "modelo general del diseño gráfico" de que manera se ajusta o acondiciona a nuestro problema de diseño; además de exponer algunas técnicas de recopilación y análisis de la información que nos permiten sistematizar mejor la investigación.

La información seleccionada en el Capítulo 2, se refiere al tema central del presente trabajo: "La Identidad Gráfica", ahí se menciona la importancia de ésta para las comunidades, los objetivos que persiguen, cuáles son los elementos que la forman, qué características debe cubrir para ser considerada funcional y de qué manera se debe dar a conocer al público para el que ha sido diseñada.

En el Capítulo 3, se inicia el desarrollo del proyecto que titulamos "Proyecto de Identidad Gráfica para la Delegación Xochimilco".

La metodología propuesta establece en su primera etapa (fase de estudio), que han de realizarse tres tipos de investigación: la investigación física, que corresponde al estudio de la delegación como institución, con el propósito de conocer los servicios que presta, su forma de operación, sus necesidades y objetivos, etc.

En la segunda parte de la fase de estudio, denominada: Investigación Humanística se analiza la población que será representada por dicha imagen. Es aquí donde mediante datos estadísticos se conocerán aspectos característicos de sus habitantes, respecto a su comunidad.

La Investigación de Contexto, completa el primer punto de la etapa de estudio. Mediante este tipo de investigación se reúne información sobre el universo

físico y cultural de esta Institución con el propósito de ubicarnos en el momento histórico.

Después de haber recopilado la información de los tres aspectos anteriores, (físico, humanístico y de contexto) se realizan, mediante diferentes sistemas de análisis, la evaluación de la información recabada, con el objetivo principal de sintetizarla, obteniendo así con ésto una serie de datos de vital importancia para la siguiente fase.

En la etapa de proyectación (segunda fase metodológica) mediante el estudio formal de los conceptos más importantes obtenidos en la síntesis de la etapa de estudio se determina cuál será la imagen que ha de representar a nuestra institución.

También en este capítulo, una vez diseñada la imagen, se realizan los originales mecánicos para su reproducción.

Las conclusiones finales, se programan fuera del Capítulo 3, lo mismo que la bibliografía.

**INTRODUCCION
METODOLOGIA GENERAL
PARA EL DISEÑO GRAFICO
METODOLOGIA UTILIZADA
EN ESTE PROYECTO
TECNICAS DE RECOPIACION
DE DATOS
TECNICAS DE ANALISIS**

METODOLOGIA

1.1. INTRODUCCION

Comúnmente la confiabilidad de un trabajo está determinada por el proceso que se sigue en su realización, por lo tanto, es necesario conocer (por lo menos de manera elemental) las limitantes y ventajas de cada uno de los procesos de trabajo.

Tradicionalmente se han utilizado tres procesos de trabajo: el empírico, el intuitivo y el deductivo.

- El proceso empírico, se fundamenta en la observación y en la experimentación, considerando a esta última la única fuente de conocimiento.
- El proceso intuitivo, siempre opuesto al empírico, se basa en una hipótesis. Plantea que el resultado se verifique posteriormente

a fin de probar su eficacia. Por lo tanto, no ofrece seguridad alguna ni confiabilidad ya que no se ejerce ningún control racional sobre este.

- El proceso deductivo establece que a partir de la heterogeneidad de la información de un problema específico, y mediante su estudio y análisis, se debe dar un resultado único como consecuencia de las hipótesis planteadas.

Dentro de la línea de pensamiento deductivista, en el Diseño Gráfico, se han manejado dos corrientes que algunos diseñadores consideran "contrarias": la metodológica, manejada básicamente en Estados Unidos e Inglaterra y la tipológica historicista, manejada en Italia: "La corriente Metodológica, establece que a partir de los datos recopilados del problema por resolver, será posible deducir una forma única y satisfactoria para ese problema específico". 1

"La Tipología Historicista, señala que la cultura y la historia han probado y verificado la efectividad de ciertas formas que poseen una significación específica por lo tanto el diseñador tiene que acudir a ese acervo tipológico, seleccionar la forma que mejor se adecúe a su necesidad y a partir de ahí, ajustarla a las particularidades de su problema". 1

(1) Analisis y diseño logico/
Cosar Olea-Carlos
Gonzalez
Luz E. Trillas, México.
1977, p. 22

Consideramos que el acto de diseñar requiere de una serie de momentos que conforman la totalidad de un proyecto, momentos que en ocasiones puede parecer que se sujetan al planteamiento de la tipología historicista, aunque se esté trabajando mediante un proceso metodológico.

Esta consideración se hace al analizar que en un ordenamiento metodológico, su etapa de estudio establece que debe existir una recopilación del material semejante, diseñado con anterioridad y analizarlo con el propósito de conocer sus aportaciones y en determinado momento retomarlas.

Es aquí donde cabe señalar que algunos diseñadores argumentan que la tipología historicista, de cualquier manera interviene en el proceso de diseño, sin contemplar que en esencia no se trata de tomar una forma y adecuarla a nuestro proyecto, sino de acudir a ese acervo tipológico con el fin de analizar los componentes y las funciones de cada uno, y en un panorama general, conjugar los datos más relevantes y conformar así un material de información que contribuirá indiscutiblemente en el resultado final garantizando en gran parte la efectividad del diseño.

1.2. METODOLOGIA GENERAL PARA EL DISEÑO GRAFICO.

El contexto actual no permite que los diseñadores propuestos sean solamente especulaciones estéticas con miras a satisfacer necesidades; exige que además de poseer características estéticas, comunique y sea funcional, ya que es evidente que a ninguna persona, empresa o institución le interesa arriesgar sus recursos sólo para satisfacer las inquietudes creativas de un

diseñador. Esta situación ha sido contemplada por muchos profesionistas del diseño, y en respuesta han desarrollado esquemas que les permiten analizar en su trabajo las diversas necesidades que deben cubrir al proyectar un diseño.

Es válido que "cada teórico del diseño puede poseer un conjunto de descubrimientos distintos por completo" (1) pero es innegable que el objetivo perseguido al plantear esquemas de trabajo es la optimización de sus resultados.

(1) Fundamentos del diseño bi-tridimensional, Wustus Wong Ed. G.G. Barcelona 1982, p. 9

A continuación citamos algunos esquemas de trabajo (2) mencionando en cada uno al autor que lo propone:

(2) Diseño y Comunicación Visual (Contribución a una Metodología didáctica) B. Munari Col. Comunicación Visual, Ed. G.G. 1979 p. 356

ARCHER

- Programación
- Recolección de datos

SIDAL

- Definición del problema
- Exámenes de los diseños posibles

- Análisis
- Síntesis
- Desarrollo
- Comunicación

- Límites
- Análisis Técnico
- Optimización
- Cálculo
- Prototipos
- Comprobación
- Modificaciones Finales.

(1) Cómo nacen los objetos.
Bruno Munari. Ed. G.G.
Barcelona 1985. p. p. 37-64

MUNARI. 1

- Problema
- Definición del Problema
- Elementos del Problema
- Recopilación de datos
- Análisis de datos
- Creatividad

JONES

- Divergencia y Análisis
- Transformación o Síntesis
- Convergencia o Evaluación

- Materiales y Tecnología
- Experimentación
- Modelos
- Verificación
- Dibujos Constructivos
- Solución.

FALLON

- Preparación
- Información
- Valoración
- Creatividad
- Selección
- Proyecto

ASIMOW

- Enunciación del problema
- Identificación de los aspectos y de las funciones
- Límites
- Disponibilidades tecnológicas
- Creatividad
- Modelos
- Prototipos

SCOTT

- Causa Primera
- Causa Formal
- Causa Material
- Causa Técnica

No se pretende decir que el acto de diseñar se debe sujetar en un sentido estricto a cualquiera de los modelos aquí mencionados, sino que dependiendo de la particularidad del problema, habrá que ajustarse a algún modelo y proponer tal vez la inclusión de uno o más apartados que permitan desarrollar mejor el trabajo, sin descuidar el propósito de la metodología. (1)

(1) El objetivo principal de la metodología es asegurar la efectividad del mensaje (diseño)

De acuerdo a la problemática actual del diseño, y después de consultar diversas fuentes (2), hemos conformado un ordenamiento metodológico, que es aplicable a la realización de cualquier soporte gráfico de diseño, mismo que a continuación describimos.

(2) Plan de estudios y programas de la licenciatura en Diseño Gráfico ENAP, UHAM 1978. Apuntes de clase de la profesora Ma. Elena Martínez Durán

Proyecto.

Fase de Evaluación de partes,
Realización: Original mecánico,
Supervisión de producción.

1.3. METODOLOGIA UTILIZADA EN ESTE PROYECTO.

El esquema metodológico que estructura nuestra investigación, parte básicamente del ordenamiento metodológico general del diseño gráfico.

Para una mejor comprensión de las fases y sus actividades se ha elaborado un cuadro donde se mencionan cada una de éstas y sus objetivos. La fase de planeación, se expone con el objetivo de que se comprendan sus actividades; aunque en este proyecto no se desarrollan ya que se parte de la detección de la necesidad, no por solicitud de la institución.

El ordenamiento metodológico general del diseño gráfico comprende cuatro fases : Planeación, estudio, proyectación y realización.

Fase de Planeación: Sesión con el cliente,
Programación,
Presupuesto.

Fase de Estudio: Investigación,
Análisis,
Evaluación
Síntesis.

Fase de Proyectación: Primeras imágenes,
Bocetos,
Selección de bocetos,
Comprobación,
Anteproyecto ,

FASE

Planeación

ACTIVIDADSesión con el
cliente.OBJETIVOS

Responder a los cuestionamientos:

Qué.- Conocimiento del problema

Porqué.- Necesidad de resolución

Dónde.- Ubicación.

Para qué.- Función a desempeñar

Cómo.- Técnica de resolución.

Conocer limitantes de trabajo:

- Tiempo

- Características especiales (físicas,
psicológicas.

- Presupuesto.

Programación.

Considerar márgenes de tiempo para cada
una de las fases del proyecto.

<u>FASE</u>	<u>ACTIVIDAD</u>	<u>OBJETIVOS</u>
	Presupuesto	Determinar el valor monetario del proyecto.
Estudio	Investigación	Recopilar la información referente al tema dividiéndola en tres aspectos: Físico: Información específica del soporte a utilizar y del tema que se va a tratar. Humanístico: Referente al receptor o consumidor. Contextual: Información del entorno del soporte.
	Análisis	Clasificar la información. Revisar material semejante formal y conceptualmente.
	Evaluación	Valorar y eliminar la información innecesaria.

FASEACTIVIDADOBJETIVOS

Síntesis

Determinar las funciones físicas y psicológicas y los componentes físicos y psicológicos:

Función Física.- Función que va a cumplir el soporte.

Función Psicológica.- Función que va a ejercer sobre el receptor

Componente Físico.- Se refiere a los elementos que intervienen en la configuración del soporte.

Componente Psicológico.- Uso de las estrategias de comunicación y manejo del color.

Proyección

Primeras Imágenes

Generar grafismos en función de las

<u>FASE</u>	<u>ACTIVIDAD</u>	<u>OBJETIVOS</u>
Desarrollo del Símbolo.	Selección.	hipótesis conceptuales mencionadas en la síntesis.
	Desarrollo de los bocetos.	Separar las alternativas más adecuadas a los objetivos básicos.
	Selección y análisis de los bocetos.	Estudio formal de la alternativa seleccionada.
	Desarrollo formal del análisis anterior.	Evaluar las características positivas y negativas de las alternativas.
		Depurar la alternativa seleccionada.

<u>FASE</u>	<u>ACTIVIDAD</u>	<u>OBJETIVO</u>
	Propuesta final del símbolo.	Definir la imagen adecuada en forma y semántica a los objetivos de la institución.
Desarrollo del logotipo.	Propuesta de alfabetos.	Seleccionar alfabetos que presenten características similares al símbolo.
	Selección.	Separar los alfabetos con mayor correspondencia formal con el símbolo
	Evaluación formal respecto al símbolo.	Comprobar la correspondencia formal.
	Conclusión.	Seleccionar el alfabeto idóneo al símbolo.

FASEACTIVIDADOBJETIVO

Anteproyecto:

Propuestas de
posición y
proporción entre
los elementos
símbolo-logotipo.

Visualizar alternativas de posición y
proporción en función de los objetivos
de la institución.

Selección.

Definir un arreglo semánticamente
apropiado.

Pruebas de Color.

Estudiar las posibilidades de la
identidad, a partir de los matices
definidos en la síntesis.

Evaluación.

Valorar la funcionalidad de cada
propuesta.

FASEACTIVIDADOBJETIVO

Selección de color.

Elegir la propuesta con mayor funcionalidad desde el punto de vista práctico y semántico.

Proyecto:

Justificación
geométrica de los
elementos

Evidenciar a partir de la geometría, las relaciones de proporción y posición entre los elementos de la identidad.

Evaluación de
espacios

Valorar la relación forma-intersticio en las diferentes proporciones de la identidad.

Correcciones.

Depurar detalles (en función de una valoración visual no matemática).

Propuesta final:

<u>FASE</u>	<u>ACTIVIDAD</u>	<u>OBJETIVO</u>
	En color.	Presentar en una propuesta la proporción posición y el color de la identidad.
Realización	Originales mecánicos.	Realizar los originales mecánicos para la reproducción.

(1) El tema se aborda de manera muy general con el propósito de familiarizar al lector con los instrumentos de investigación que intervinieron en este proyecto, ya que de otra manera, este apartado por ser tan amplio permitiera el desarrollo de una investigación más específica que podría titularse "instrumentos de recopilación de datos para el Diseño Gráfico".

1.3.1. TECNICAS DE RECOPIACION DE DATOS (1)

Para el desarrollo de este proyecto, se utilizaron algunos instrumentos de recopilación que se incluyen en las dos diferentes y grandes ramas:

- A. Documental
- B. De Campo

A. Técnicas de Investigación Documental.

"Las Técnicas de Investigación Documental equivalen a la memoria de la humanidad en cada uno de los objetos sobre los que ha dejado huella el ser humano". (1)

(1) Duverger, citado por
Baena Paz en Instrumentos
de investigación p. 31

Estas técnicas documentales se clasifican en:

- 1.- Bibliográfica.
- 2.- Hemerográfica.
- 3.- Escrita.
- 4.- Audiográfica.
- 5.- Videográfica.
- 6.- Iconográfica.

De las anteriores técnicas enlistadas, las más usuales en el Diseño Gráfico son:

- La documental bibliográfica, en la cual la fuente de información es la

biblioteca.

- La documental hemerográfica; en ésta la fuente de información es la hereroteca y el centro de documentación.

- La documental iconográfica, en ésta se considera al museo como la fuente principal de información, aunque no se excluye que todo lo que nos rodea pueda considerarse como un instrumento iconográfico.

B. Técnicas de Investigación De Campo.

"La investigación de Campo, constituye, por lo general, el medio más directo para reunir la información". (1) :

(1) Ario Garza Mercado
p. 109, Manual de Técnicas
de Investigación. El Colegio
de México. 1972

El trabajo de Campo en términos generales se divide en dos clases: La Observación y la Interrogación.

B.1. La Observación.

La observación es importante porque nos permite conocer el fenómeno tal y como ocurre.

La observación tiene varios objetivos:

- Elaborar hipótesis de trabajo.
- Recabar información propia de la investigación.
- Establecer una comparación con los datos obtenidos por la entrevista o complementar estos datos.

Modalidades de la observación:

a) De acuerdo a los medios utilizados:

- a)1. Observación no estructurada. Que no intenta medir lo observado.
- a)2. Observación estructurada. Esta se vale de instrumentos de medición para evaluar lo observado.

b) De acuerdo a la participación del observador:

- b)1. Observación no participante: El observador estudia un grupo aislado de él.
- b)2. Observación participante: Cuando se conoce el fenómeno desde dentro.
 - b)2.1. Observación participante, cuando se pertenece a la comunidad que se observa.
 - b)2.2. Observación cuasi-participante, cuando el observador se integra a la comunidad.
- c) De acuerdo al número de observadores:
 - c)1. Individual, cuando es solamente el investigador quien hace la observación.
 - c)2. Por grupos o por equipos de trabajo.
- d) De acuerdo al lugar donde se realiza:
 - d)1. Observación de Campo (en el momento y lugar donde el suceso ocurre).
 - d)2. Observación de laboratorio (cuando el suceso se provoca y las circunstancias se preparan).

Instrumentos para recabar información:

- a) Libreta de notas, donde se registra los datos que la memoria no puede retener con fidelidad: cifras, fechas, opiniones textuales, esquemas, croquis, mapas.
- b) Los cuadros, que son esquemas con casilleros integrados por renglones y columnas (previamente realizados) para registrar los datos específicos y de interés para la investigación.
- c) El diario, sirve para registrar los hechos al final del día o del trabajo.
- d) Los mapas, necesarios para localizar el lugar de la investigación.
- e) Dispositivos mecánicos, éstos aseguran fidelidad y precisión: como la cámara fotográfica, la grabadora, la videograbadora y cámara de cine.

B.2. La Interrogación.

La interrogación proporciona toda aquella información que no obtenemos mediante la observación.

Se recurre a la interrogación cuando las observaciones son vagas e insuficientes, o para comprobar las hipótesis planteadas a partir de ésta.

La Entrevista:

La entrevista puede ser de dos tipos:

- a) Entrevista estructurada (donde se utiliza el formulario para controlar las respuestas).
- b) Entrevista no estructurada (con preguntas abiertas y sin preparación previa).

Estructura de la entrevista:

En toda entrevista se distinguen tres etapas o partes:

- Preparación de la entrevista, que va desde la redacción del formulario, hasta la obtención de la cita.

- Conducción de la entrevista, implica la gafa del entrevistador durante el desarrollo de la entrevista.
- Cierre de la entrevista, con algunas consideraciones generales.

Cuestionario.

En el cuestionario las preguntas se formulan por escrito y no es necesaria la presencia del entrevistador.

Existen tres tipos de cuestionarios:

- a) Cuestionario por correo; el entrevistado lo administra ya que se le ha enviado por correo o se le ha entregado personalmente.
- b) Cuestionario administrado por el entrevistado; se le dá para que lo conteste. Se ahorra tiempo pero la información puede ser incompleta o deformada.
- c) Cuestionario administrado por el entrevistador; (1) el entrevistador es quien hace las preguntas y escribe las respuestas.

(1) Es el tipo de cuestionario más confiable, pero sus desventajas son los altos costos por el número de entrevistadores.

El Muestreo.

(2) Se entiende por universo un conjunto de algo, individuos, productos, etc.

Es la técnica por la cual se estudia un universo (1) a partir de una muestra representativa.

Las ventajas del muestreo son:

- . Conocimiento de algunas propiedades o características del todo, que representa economía y rapidez en la obtención de datos.**

Hay dos modalidades del muestreo:

- a) Muestreo no probabilístico, donde se escoge el objeto de análisis arbitrariamente. Existen dentro de éste varios tipos:**
 - a)1. Muestreo a criterio, se elige a cualquier persona u objeto.**
 - a)2. Muestreo por expertos, personas que por su experiencia deciden la representatividad de la muestra.**

- a)3. Muestreo por cuotas, determinación por cantidades (cuotas) preestablecidas de los entrevistados u objetos de análisis.
- b) Muestreo probabilístico, procedimiento por el cual se dá a cada elemento del universo una posibilidad igual de ser seleccionado en la muestra.

Existen varios tipos de muestreo a saber:

- b)1. Muestreo por estratos o estratificado, se divide al universo por estratos o grupos de acuerdo a un esquema predeterminado.
- b)2. Muestreo por conglomerados, selección por grupos.
- b)3. Muestreo por ponderación, se asignan condiciones de selección (v.gr. 2 hombres por cada 2 mujeres)
- b)4. Muestreo sistemático, se selecciona cada enésimo elemento de una lista (directorío, censo, etc.)
- b)5. Muestreo por áreas, selección de acuerdo al área donde vive la persona entrevistada y no al lugar donde se encuentra en el momento de la investigación.

1.3.2. TECNICAS DE ANALISIS.

(1) El diseño gráfico no es una disciplina netamente científica, por lo tanto sus técnicas de análisis, no son en ningún momento objeto de interpretación cuantitativa sino, mas bien cualitativa.

Las técnicas de análisis de datos (1) son necesarias porque mediante ellas, nos daremos cuenta si es que cierto material indispensable no habia sido recabado y de ser así, hará que se regrese a la obtención de esa información para situarnos sobre bases firmes.

La naturaleza de los datos que requieren de un análisis básicamente pueden ser de dos tipos: (2)

(2) No se niega la estrecha relación entre los elementos icónicos y verbales, solo que por practicidad se ha separado para la mejor comprensión de los sistemas de análisis.

- Datos icónicos, donde se analizan formas.
- Datos verbales en los que se analizan los conceptos lingüísticos.

1.3.2.1. TECNICAS DE ANALISIS DE DATOS ICONICOS

Las técnicas de análisis de datos icónicos nos ayudan a interpretar la

información visual de un contexto determinado.

1.3.2.1.1. Análisis de Objetos.

El objetivo principal es detectar conceptos lingüísticos, colores y formas en los que el ser humano refleja su momento histórico.

Consiste en enlistar en un sentido vertical los objetos y en sentido horizontal los parámetros de análisis (v.gr. color, características, etc.)

Ejemplo:

1.3.2.1.1. Análisis de objetos (ejemplos)

OBJETO	MATERIAL DEL OBJETO	COLOR NATURAL DEL OBJETO	CARACTERISTICAS Y CONSISTENCIA DEL MATERIAL	DECORACION Y COLORES	FUNCION DEL OBJETO
Copa	Barro	Café	Mezcla de tierra y agua que forman el lodo. Es muy maleable en ese estado, pero duro cuando se coce.	Colores negro y cetrino simula un rostro humano, tiene figuras geométricas.	Se usaba para beber pulque.
Vaso de Aguilas	Piedra	Gris	Piedra tallada de consistencia muy dura.	Con ornamentación geométrica. Color natural.	Recipiente de uso ritual en los sacrificios.
Vaso con Tapadera	Barro	Café	Barro cocido de consistencia dura pero frágil.	Colores negro y rojo, ornamentación geométrica.	Uso doméstico.
Metate	Piedra	Café claro (casi grisáceo)	Piedra tallada.		Se usaba para moler granos de maíz.
Tambor	Madera, con cuero de animal	Café y gris.	Maleable, consistente. Piel curtida. Producía sonidos acústicos.	Está tallado con figuras de deidades. Aparece la cabeza de una serpiente con las fauces abiertas.	Usado en los rituales religiosos.
Vaso Zoomorfo	Obsidiana	Negro	Piedra dura de difícil moldeamiento.	Representa a un mono que carga su cuerpo, que hace las veces del vaso propiamente dicho, haciendo uso de su cola.	Se utilizaba en rituales ceremoniales.
Escudo	Metal forrado con plumas.	Metal gris. Las plumas de diversos colores: azul, verde, amarillo, dorado.	Metal de extracción mineral, fundido y luego moldeado. De consistencia muy dura. Plumas de ave, exóticas, suaves y valiosas.	Las plumas están pegadas de manera que semejan la figura de Quetzalcóatl.	Se usaba como arma de defensa en la batalla, y para realizar ceremonias rituales.
Vasija	Barro	Café	Lodo cocido, de consistencia dura, pero frágil. Tenía la capacidad de refrigerar o enfriar el líquido que contenía.	Decorada con incisiones, haciendo uso de motivos geométricos muy simples. En colores negro y cetrino.	Usada para guardar líquidos.

Proyecto: Diseño de fuente tipográfica representativa del México Prehispánico. Alumna: Silvia Plata Garibo
Período: 84-2 Grupo 3312

1.3.2.1.2. ANALISIS DE INTERPRETACION FORMAL.

Tiene como objetivo, conocer las atribuciones significativas y características configuradoras.

Consiste en enlistar las formas en sentido vertical y en sentido horizontal describir las relaciones sintácticas y semántica de éstas. (1)

(1) Consultar clasificaciones
semióticas en Sistemas de
Signos en la Comunicación
Visual/Ott Aicher Martin
Kraimer, Ed. GG.
Barcelona 1979. P. 10

Ejemplo:

1.3.2.1.3. ANALISIS DE EXPRESIVIDAD LINEAL DE LA IMAGEN.

Su objetivo es detectar el contenido semántico de su forma.

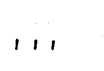
Consiste en enlistar las imágenes por analizar en sentido vertical, y en sentido horizontal las posibilidades básicas de los trazos de líneas, exponiendo al final una conclusión de lo observado en función de la semántica predominante.

Ejemplo:

IMAGEN



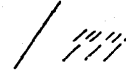
VERTICALES



HORIZONTALES



INCLINADAS ASCENDENTES



INCLINADAS DESCENDENTES



CURVAS









CONCLUSIONES: Hay predominio de las líneas horizontales; existe dirección por el predominio de éstas. El envolvente es un rectángulo horizontal y está equilibrado.

Proyecto: "Diseño de Identidad Gráfica para "ANCM".

Alumno: Francisco Javier Ramírez Torrez.

Período: 85-1

Grupo: 4412

FORMA		RELACION SINTACTICA	RELACION SEMANTICA
FLOR		EL ORDEN DE LAS FORMAS ELEVADAS ES EN UNA SIMETRIA DE ROTACION. SEGURAMENTE A NIVEL DE LINEA INTERRUMPIDA INTERNA.	BELLEZA, NATURALEZA, FRESCURA, SENSIBILIDAD, AMISTAD, ALEGRIA.
ESTRELLA		LAS LINEAS QUE LA CONFIGURAN FORMAN UNA ESTRELLA LA CUAL ES UN SIGNO COMUN. ES MODULAR POR LO TANTO LLEVA RITMO Y SECUENCIAS EN LAS FORMAS TRIANGULARES.	REFERENTE AL CIELO, A UNA ESTRELLA PERSONIFICADA SIEMPRE BRILLANTE, VIRTUD.
"PALOMITA"		COMPOSICION QUE INVOLUCRA CIRCULOS, LINEAS RECTAS Y CURVAS LLEVANDO UNA CONSECUENCIA CON DIRECCION ASCENDENTE.	SIMILAR A UN SIGNO DE QUE UN RESULTADO ES BUENO, POSITIVO O ACEPTADO.
PUMA		GRAN VARIABILIDAD DE DIRECCION DE LINEAS QUE CONFIGURAN UNA FORMA OBJETIVA DE UN ANIMAL.	FIEREZA, GARRA, PELIGRO, DESTREZA, AGILIDAD.
GARZA		CONFIGURACION DE UN AVE, ANALISIS PREDECTIBLE PORQUE A LA PERCEPCION SE HACE EVIDENTE.	PASIVIDAD, LIGEREZA, GRACIA.
BUMERANG		SE CONSTRUYE TAMBIEN MEDIANTE LINEAS INCLINADAS DESCENDENTES Y ASCENDENTES EN ORDEN VISUAL Y DOS LINEAS HORIZONTALES QUE CIERRAN LA FORMA.	ARMA PARA CACERIA O TAMBIEN DE GUERRA Y MUERTE.

CONCLUSIONES:

ESTAS OCHO MARCAS SON LO MAS CONOCIDAS EN VENTA Y PRESTIGIO PUBLICITARIO MOTIVO POR EL CUAL SE ESCOGIERON, PARA UN ANALISIS DE LA ALTA COMPETENCIA. SEIS DE ESTAS MARCAS PROCEDEN DE EMPRESAS EXTRANJERAS, LOS NOMBRES SON EN ESPAÑOL O INGLÉS. UTILIZAN (MONOGRAMAS) ABBREVIATURAS PARA SU IDENTIFICACION COMO FILA Y ADIDAS, EN OTROS FONOGRAMAS COMO IDENTIDAD SEMANTICA MAS QUE TODO. LAS FORMAS UTILIZADAS FUERON: FLOR, ESTRELLA, PALOMA, PUMA, GARZA, GUMERANG Y TIPOGRAFIA POR LO QUE SE PUEDE ESTABLECER UN PROCESO GRAFICO REFERENTE A LA ABSTRACCION Y ESTILIZACION DE UN MOTIVO DE LA EXISTENCIA DE LAS MARCAS O COMPAÑIAS PRODUCTORAS. DIFERENTES TIPOS DE TIPOGRAFIA OBTIENEN DE ACUERDO AL DISEÑO O SIGNO QUE AUNADO A LA TIPOGRAFIA FORMAN LA IDENTIDAD GRAFICA.

Proyecto: Diseño de identidad para deportes Edizus"
 Período: 85-1

Alumno: Gerardo E. Bosques Vega.
 Grupo: 4412



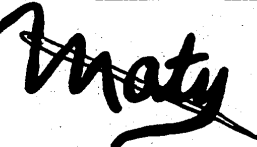

1.3.2.1.4. ANALISIS MEDIANTE CARTAS POSITIVO-NEGATIVO.

Objetivo: Conocer las características de cada uno de los elementos en una identidad gráfica.


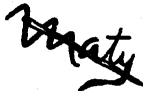

Consiste en analizar por separado el símbolo, el logotipo y el color. Para ésto se elaboran cuadros donde en sentido vertical se coloca el elemento por analizar, y en sentido horizontal los parámetros que debe cumplir. Cuando el parámetro es cubierto se le asigna el signo (+) y el signo (-) cuando carezca de él.

En ambos casos se dará una argumentación breve del porqué. Al final del cuadro y de acuerdo a cada uno de los parámetros se expondrán las conclusiones.

Ejemplo:

SIMBOLO	ORIGINALIDAD	IMPACTO	MEMORIA GRAFICA	SEMANTICA	MODULAR
 Raythorn	(-) La imagen es parecida a otras marcas de ropa.	(+) Es agradable por el tratamiento de la línea.	(+) Se entiende que es la letra "R" y es recordable.	(+) Es legible la letra.	(+) Por su formato cuadrado, sí es modular.
	(-) El formato en forma de corazón es muy convencional.	(-) El color es muy suave y la imagen interior muy pequeña.	(-) Como es convencional, no es muy recordable.	(+) Se entiende que es para niños.	(+) Si se puede modular por su formato en triángulo.
	(-) Existen muchas marcas con aspecto de firma.	(+) Es agradable y sencillo, no es muy complicado.	(+) Es fácil de recordar por sencillo.	(+) Se entiende que se refiere a algo relacionado a la costura.	(-) Su forma es irregular por lo tanto no es modular.
	(-) No es muy original, se confunde con otros y la tipografía es muy convencional.	(-) No es muy llamativo.	(+) Como es conocido es fácil de recordar.	(-) No se remite especialmente a algo.	(-) No es modular por su forma irregular.

LOGOTIPO	LEGIBILIDAD	REPRODUCCION	MEMORIA GRAFICA	AREA O ESPACIO	FORMA
Raythom	(+) Se lee fácilmente.	(+) Las letras no son complicadas	(+) Es recordable porque el símbolo está integrado al logotipo.	(+) Su área es muy tradicional.	(+) Se caracteriza por su símbolo integrado a ella.
yedid	(+) Es agradable y no complicado.	(+) Parecen letras de catálogo.	(+) Son muy convencionales.	(+) Tradicional.	(-) No es muy característico de la marca.
Maty	(+) A pesar de ser letra manuscrita, es legible.	(-) Si se trata de hacer una copia fiel, no es fácil tiene muchas curvas.	(+) Representa sencillez por eso es fácil de recordar.	(-). No es muy definido.	(+) Aunque hay parecidas a ésta sí es muy característica de la marca.
Levi's	(+) Son muy tradicionales.	(+) Es fácil encontrar estas letras en un catálogo.	(+) En conjunto, la palabra sí es recordable, por ser un poco más conocida.	(-) Tradicional.	(+) No es muy característica de la marca.

COLOR	SEMANTICA	OBTENCION	MEMORIA GRAFICA	IMPACTO
Rosa Pálido 	(+) Es color pastel, da señal de ternura.	(-) Parece que no es muy conocido o reproducido.	(-) Es muy pálido no es impactante.	(-) No tiene fuerza.
Rojo 	(+) Tiene relación con la vitalidad.	(+) Es fácil de obtener.	(+) Muy tradicional.	(+) Es muy llamativo.
Amarillo-Naranja 	(-) El tono es pálido, no es muy remitente al estilo de ropa.	(-) No es fácil de encontrar en el catálogo.	(-) Como no es muy conocido no se recuerda fácilmente.	(-) Es muy pálido sin impacto.

Proyecto: Diseño de la identidad gráfica para "CAPY" (ropa infantil tipo marinero)
 Alumna: Luz Teresa Mancera
 Período 85-1
 Grupo 4412

1.3.2.1.5. DIAGRAMA DE ANALISIS.

Objetivo: Evaluar las alternativas propuestas.

Consiste en elaborar un cuadro para cada alternativa. El cuadro-diagrama, contiene enunciadas en sentido horizontal las características que mediante la matriz de interacción, se determinaron como necesarias para la efectividad de una identidad gráfica.

Como en el análisis por cartas positivo-negativo también se asigna (+) o (-), dependiendo del caso.

Abajo del diagrama se enuncian las características que se pretenden conseguir por el diseño propuesto.

Ejemplo:

Número de Propuestas	Características	Relación Sintáctica					Relación Semántica			Relación Pragmática		
		Original	Unidad	Modulable	Legible	Constructividad	Sintético	Carácter	Comprensible	Memoria Gráfica	Impacto	Estable
Propuesta 1		+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Propuesta 2		-	-	-	+	-	+	-	-	+	-	+

Proyecto: "Diseño de Identidad Gráfica para la Asociación Mexicano-Japonesa".

Alumna: Yuri Otani Hiyochi

Período: 84-2

Grupo: 3312

Propuesta 1



Propuesta 2



MEXICO: METZTLI: Luna Xictli; ombligo o centro, "(La ciudad que está) en medio
(del lago) de la luna".

PRE: Prefijo Latino delante de.

HISPANICO: Relativo a España.

Proyecto: Diseño de fuente tipográfica representativa del México Prehispánico.

Alumna: Silvia Plata Garibo.

Período: 84-2

Grupo: 3312

1.3.2.2.2. ANALISIS CONNOTATIVO DE LOS CONCEPTOS LINGUISTICOS.

Objetivo: Conocer significados "subjetivos" de las palabras.

Consiste en enumerar los conceptos por analizar y realizar pequeñas encuestas a "comunes y especializados" respecto a su significado.

1.3.2.2. TECNICAS DE ANALISIS DE DATOS VERBALES.

Las técnicas de análisis de datos verbales, nos ayudan a interpretar la información escrita de la investigación.

1.3.2.2.1. ANALISIS DENOTATIVO DE LOS CONCEPTOS LINGUISTICOS

Objetivo: Conocer el significado etimológico de las palabras.

Consiste en consultar diccionarios especializados y enlistar los conceptos lingüísticos en sentido vertical, exponiendo su significado etimológico.

Ejemplo:

MEXICO: ME/HIC/CO. Lugar en donde se unen el sol y la luna.

TENOCHTITLAN: TENOCHTLI: "Nopal de tuna dura".

Ejemplo:

MEXICO: País con territorio determinado, en vías de desarrollo. Con historia y costumbres propias.

PREHISPANICO: Período anterior a la cultura española en México. Período de esplendor de las culturas mesoamericanas.

MEXICO PREHISPANICO: Florecimiento de las culturas mesoamericanas. Antecedente histórico del México actual.

Proyecto: Diseño de fuente tipográfica representativa del México Prehispánico.

Alumna: Silvia Plata Garibo

Período: 84-2

Grupo: 3312

1.3.2.2.3. ANALISIS DE INTERPRETACION PSICOLOGICA DEL COLOR.

Objetivo: Conocer las influencias o atribuciones de los colores en un contexto

determinado.

Consiste en enlistar los colores por analizar en sentido vertical y describir su significado para una comunidad específica.

Ejemplo:

COLOR	INTERPRETACION DEL CONTEXTO DE LA EPOCA	INTERPRETACION DEL CONTEXTO ACTUAL
NEGRO	Lo tomaban de la obsidiana y de elementos naturales. Lo utilizaban para delinear el contorno de la figura y que no se perdiera en el plano. Lo asociaban especialmente con lo desconocido	Negación del color. Nos connota idea de elegancia, de sobriedad.
ROJO	Copiaban el tono de los granates, de la sangre, de los corazones extraídos en los sacrificios. Tenía para ellos el significado de culto a los dioses.	Color cálido. Produce excitación y dinamismo. Nos da la idea de modernidad.
CAFE	Asociaban este color al de la tierra. Generalmente pintan a los personajes de sus códices en este tono. Significaba para ellos fertilidad y origen del hombre en la tierra.	Color secundario. Nos remite a la idea del árbol, de tierra, de fertilidad.
CETRINO	Lo asociaban a la idea de sacrificios humanos, a la idea de sangre. Generalmente la cerámica está pintada en ese tono, combinando con negro.	Color terciario, producto de la mezcla de los colores primarios.
VERDE	Tomaban el tono del jade o del verde dorado del Quetzal, a quien asociaban con el dios Quetzalcóatl.	Color complementario. Nos connota relajamiento, concentración, tranquilidad.
AZUL	Asociado con el tono de las plumas de Xiutótl.	Color frío. Connota idea de higiene, frescura, agua.
AMARILLO	Asociado con el tono de las plumas del papagayo. Lo utilizaban para pintar en sus códices los cereales producidos en su agricultura.	Color cálido, el más brillante de todos los colores. Connota idea de dinamismo, de modernidad.
GRIS	Asociado con el tono de las piedras. En este tono dejan la mayoría de las veces sus esculturas y templos.	Producto de la mezcla de los acromáticos. Color frío. Connota idea de sobriedad.

COLOR	INTERPRETACION DEL CONTEXTO DE LA EPOCA	INTERPRETACION DEL CONTEXTO ACTUAL
PURPURA	Asociado a la idea de sangre, de sacrificio o de guerra. Generalmente lo ponen en los códices donde narran sus batallas.	color cálido secundario.
VIOLETA	Tomado probablemente del tono de las flores. Asociado con las ceremonias religiosas.	Color complementario. Nos sugiere idea de religión

Proyecto: Diseño de fuente tipográfica representativa del México Prehispánico.

Alumna: Silvia Plata Garibo.

Período 84-2

Grupo: 3312

1.3.2.2.4. ANALISIS DE LOS CONCEPTOS LINGUISTICOS POR EQUIVALENTES
SIGNIFICATIVOS.

Objetivo: Conocer los elementos compositivos (formas, colores, conceptos) con mayor significación para el proyecto.

Consiste en enlistar los conceptos lingüísticos en sentido vertical, y en sentido horizontal las alternativas de asociación; redactando en sentido vertical y de cada alternativa de asociación una conclusión.

Ejemplo:

	LINEA	FORMA GEOMETRICA	COLOR	CONCEPTO
Serpiente	—	○	Verde	Peligro.
Muerte	—	□	Negro	Miedo, obscuridad.
Agua	—	○	Azul	Fresco.
Aguilá	↘	△	Café	Libertad.
Lluvia	⊥	○	Azul	Fertilidad.
Sol)	○	Amarillo	Luz.
Infierno	—	△	Rojo	Miedo, Castigo
Sacrificio	⊥	□	Rojo	Honor.
Laguna	—	○	Azul	Paz.
Guerra	/	△	Rojo	Muerte.
Sacerdote		△	Negro	Paz.
Pirámide	/	△	Gris	Templo.
Luna	⊂	○	Blanco	Belleza, noche.
Fuego	/	△	Naranja	Calor.
Tierra	—	○	Café	Fertilidad.
Agricultura	—	□	Verde	Alimentación.
Comercio	⊂	○	Verde	Trueque
Calendario	⊂	○	Rojo	Dioses.
Danza	—	△	Azul	Religi6n.
Plumas	↘	△	Azul	Suave, ligero.

Proyecto: Diseño de fuente tipográfica representativa del México Prehispánico.

Alumna: Silvia Plata Garibo

Grupo: 3312

Período: 84-2

	LINEA	FORMA GEOMETRICA	COLOR	CONCEPTO
Serpiente	—	○	Verde	Peligro.
Muerte	—	□	Negro	Miedo, oscuridad.
Agua	—	○	Azul	Fresco.
Aguilá	∠	△	Café	Libertad.
Lluvia	∠	○	Azul	Fertilidad.
Sol)	○	Amarillo	Luz.
Infierno	—	△	Rojo	Miedo, Castigo
Sacrificio	—	□	Rojo	Honor.
Laguna	∠	○	Azul	Paz.
Guerra	∠	△	Rojo	Muerte.
Sacerdote	—	△	Negro	Paz.
Pirámide	∠	△	Gris	Templo.
Luna	∠	○	Blanco	Belleza, noche.
Fuego	∠	△	Naranja	Calor.
Tierra	—	○	Café	Fertilidad.
Agricultura	—	□	Verde	Alimentación.
Comercio	∪	○	Verde	Trueque
Calendario	∪	○	Rojo	Dioses.
Danza	—	△	Azul	Religión.
Plumas	∠	△	Azul	Suave, ligero.

Proyecto: Diseño de fuente tipográfica representativa del México Prehispánico.

Alumna: Silvia Plata Garibo

Grupo: 3312

Período: 84-2

1.3.2.2.5. ANALISIS POR REVISION DE LA INFORMACION ESCRITA.

Objetivo: Detectar los conceptos importantes que aparecen en la información general.

Consiste en leer lentamente la información e ir subrayando los conceptos que se consideren ligados directamente con el mensaje a transmitir. Posteriormente se enlistarán para poder jerarquizarse mediante la matriz de interacción.

Ejemplo:

OBJETO	MATERIAL DEL OBJETO.	COLOR NATURAL DEL OBJETO.	CARACTERISTICAS Y CONSISTENCIA DEL MATERIAL.	DECORACION Y COLORES	FUNCION DEL OBJETO
Copa	<u>Barro</u>	<u>Café</u>	Mezcla de <u>tierra</u> y agua que forman el lodo. Es muy maleable en ese estado, pero <u>duro</u> cuando se coce.	Colores <u>negro</u> y <u>cetrino</u> , simula un <u>rostro humano</u> , tiene <u>figuras geométricas</u> .	Se usaba para beber pulque.
Vaso de Aguilas	<u>Piedra</u>	<u>Gris</u>	<u>Piedra tallada</u> de consistencia -- muy <u>dura</u> .	Con ornamentación <u>geométrica</u> . Color Natural.	Recipiente de uso <u>ritual</u> en los <u>sacrificios</u> .
Vaso con Tapadera	<u>Barro</u>	<u>Café</u>	<u>Barro</u> cocido de consistencia <u>dura</u> pero frágil.	Colores <u>negro</u> y <u>rojo</u> , ornamentación <u>geométrica</u> .	Uso doméstico.
Metate	<u>Piedra</u>	<u>Café</u> claro (casi grisáceo).	<u>Piedra</u> tallada.		Se usaba para moler granos de <u>maíz</u> .
Tambor	<u>Madera</u> con cuero de animal.	<u>Café</u> y gris.	Maleable, consistente. Pierl curti da. Producía sonidos acústicos.	Está tallado con figuras de <u>deidades</u> . Aparece la cabeza de una <u>serpiente</u> con las <u>fauces abiertas</u> .	Usado en los rituales religiosos.
Vaso Zoomorfo	<u>Obsidiana</u>	<u>Negro</u> .	Piedra <u>dura</u> de difícil moldeamiento.	Representa a un mono que -- carga su cuerpo, que hace -- las veces del vaso propiamente dicho, haciendo uso -- de su cola. Color natural.	Se usaba en <u>rituales</u> ceremoniales.
Escudo	<u>Metal</u> forrado con <u>plumas</u> .	<u>Metal</u> gris, las <u>plumas</u> de diversos colores: <u>Azul</u> , <u>Verde</u> , <u>Amarillo</u> , <u>Dorado</u> .	<u>Metal</u> de extracción mineral, fundido y luego moldeado. De consistencia muy <u>dura</u> . <u>Plumas</u> de <u>ave</u> , <u>exóticas</u> , suaves, muy <u>valiosas</u> .	Las <u>plumas</u> están pegadas de manera que semejan la figura de <u>Quetzalcóatl</u> .	Se usaba como <u>arma</u> de <u>defensa</u> en la <u>batalla</u> y para realizar las <u>danzas</u> en las <u>ceremonias rituales</u> .
Vasija	<u>Barro</u>	<u>Café</u>	Lodo cocido, de consistencia <u>dura</u> , pero frágil. Tenía la capacidad de refrigerar o enfriar el líquido que contenía.	Decorada con <u>incisiones</u> , haciendo uso de motivos <u>geométricos</u> muy simples. En colores <u>negro</u> y <u>cetrino</u> .	usada para guardar líquidos.

Proyecto: Diseño de fuente tipográfica representativa del México Prehispánico.

Alumna: Silvia Plata Garibo.

Período: 84-2

Grupo: 3312

1.3.2.2.6 LLUVIA DE IDEAS.

Objetivo: Eliminar el bloqueo mental.

Consiste en cuestionar a comunes y profesionales de la comunicación gráfica, sobre alternativas (verbales) para el proyecto, y enlistar sus ideas textualmente. Una vez recopiladas varias opiniones, traducir éstas a conceptos de diseño.

Ejemplo:

CARACTERISTICAS QUE DEBE POSEER LA IMAGEN DE IDENTIDAD GRAFICA PARA LA ASOCIACION MEXICANO-
JAPONESA.

OPINIONES	CONCEPTO DE DISEÑO
Que sea algo nuevo	Original.
Que sea atractivo	Impacto.
Fácil de recordar	Memoria Gráfica.
Que se entienda	Comprensible.
Que se relacione con Japón	Carácter.
Que se relacione con México	Carácter.
Que sea elegante	Carácter.
Que tenga color rojo	Carácter.
Que sugiera las actividades de la Asociación	Carácter.
Que tenga unidad	Unidad.
Que no pase de moda	Estable.
Que no se parezca a ninguno ya existente	Original.
Que tenga pocos elementos	Sintético.
Que se pueda implementar en muchos soportes	Reproducible.
Que su envoltente tenga una forma regular	Modular.
Que se pueda trazar fácilmente	Constructividad.
Que el símbolo se integre al logotipo	Unidad.

Proyecto: "Diseño de Identidad Gráfica para la Asociación Mexicano-Japonesa".

Alumna: Yuri Otani Hiyochi

Período: 84-2

Grupo: 3312

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1 ORIGINAL		+	+	=	-	-	=	=	=	-	=	9
2 UNIDAD	-		=	=	=	=	=	=	+	=	+	11
3 MODULAR	-	=		-	-	-	-	-	=	-	=	3
4 LEGIBLE	=	=	+		=	=	=	+	=	=	=	12
5 CARACTER	+	=	+	=		=	+	+	+	=	=	15
6 COMPRENSIBLE	+	=	+	=	=		+	=	=	=	=	13
7 MEMORIA GRAFICA	=	=	+	=	-	-		+	=	-	+	10
8 IMPACTO	=	=	+	-	-	=	-		=	-	+	8
9 VISIBLE	=	-	=	=	-	=	=	=		-	=	7
10 ESTABLE	+	=	+	=	=	=	+	+	+		+	16
11 REPRODUCIBLE	=	-	=	=	=	=	-	-	=	-		6

+ = 2

= = 1

- = 0

La matriz de interacción nos ha mostrado que el logotipo ha de ser estable y poseer un carácter que se comprenda claramente.

Proyecto: "Diseño de Identidad Gráfica para la Asociación Mexicano-Japonesa".

Alumna: Yuri Otani Hiyochi

Período: 84-2

Grupo: 3312

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1 ORIGINAL		+	+	=	-	-	=	=	=	-	=	9
2 UNIDAD	-		=	=	=	=	=	=	+	=	+	11
3 MODULAR	-	=		-	-	-	-	-	=	-	=	3
4 LEGIBLE	=	=	+		=	=	=	+	=	=	=	12
5 CARACTER	+	=	+	=		=	+	+	+	=	=	15
6 COMPRENSIBLE	+	=	+	=	=		+	=	=	=	=	13
7 MEMORIA GRAFICA	=	=	+	=	-	-		+	=	-	+	10
8 IMPACTO	=	=	+	-	-	=	-		=	-	+	8
9 VISIBLE	=	-	=	=	-	=	=	=		-	=	7
10 ESTABLE	+	=	+	=	=	=	+	+	+		+	16
11 REPRODUCIBLE	=	-	=	=	=	=	-	-	=	-		6

+ = 2

= = 1

- = 0

La matriz de interacción nos ha mostrado que el logotipo ha de ser estable y poseer un carácter que se comprenda claramente.

Proyecto: "Diseño de Identidad Gráfica para la Asociación Mexicano-Japonesa".

Alumna: Yuri Otani Hiyochi

Período: 84-2

Grupo: 3312

(1) D.I. Manuel Alvarez:
Fuentes. Notas sobre diseño
(guía para la solución de
problemas de diseño)
Principios básicos.
Cuadernos de diseño 3 UIA.
México, 1984 p. 13 p. 19

1.3.2.2.7. MATRIZ DE INTERACCION (1)

Objetivo: Jerarquizar la información más importante.

Consiste en enlistar y enumerar las especificaciones en sentido vertical, repitiendo los mismos números en forma horizontal, correspondiendo diagonalmente con el mismo número en la lista vertical. Se van comparando las especificaciones entre sí y basándonos en un criterio preestablecido, analizaremos si una es más importante que otra. Se dá el valor de 2 puntos para el signo (+), 1 punto para el signo (=) y 0 puntos para el signo (-). Se saca la puntuación para cada especificación sumando en sentido horizontal los puntos obtenidos y de esta forma tendremos aquella con más puntuación que será la más importante y así sucesivamente hasta llegar a la puntuación más baja que corresponderá a las especificaciones menos importantes.

Ejemplo:

(1) Métodos de diseño
Christopher Jones, Ed. G.G.
Barcelona, 1982 p.187

1.3.2.2.8. INCONSISTENCIAS VISUALES (1)

Objetivo: Evaluar la funcionalidad de un diseño existente en cuanto a los objetivos que debe cumplir.

Consiste en realizar un cuestionario administrado por el entrevistador en el cual las preguntas tienen tres opciones: Una favorable o positiva, que equivale a 3 puntos, otra neutral de 2 puntos y otra negativa o desfavorable que equivale a un punto. Al final del cuestionario se promedian los resultados y si se obtienen:

- Constantes de tres puntos, el diseño ha cubierto sus objetivos y es funcional.
- Constantes de dos puntos, el diseño es deficiente y habrá que mejorarlo.
- Constantes de un punto, el diseño es negativo y se requiere de un nuevo diseño.

Ejemplo:

ESTE CUESTIONARIO SE DISEÑO DIRIGIDO A LOS INTEGRANTES DE LA ASOCIACION: "DESARROLLO
ASTAHUACAN"

CUESTIONARIO 4	1	2	3
1. ¿Se identifica usted con esta imagen?_____			X
2. ¿Cree que presenta el movimiento en el cual usted participa? _____			X
3. ¿Puede distinguir las figuras que aparecen en el logotipo?_____		X	
4. Al verlo por primera vez ¿llamó su atención?_____	X		
5. ¿Puede retenerlo en su memoria o recordarlo con facilidad?_____		X	
6. ¿Lo relaciona con otros logotipos?_____		X	
7. ¿Piensa usted que este logotipo es actual y corresponde a la nueva imagen que se pretende dar al pueblo?_____	X		
8. ¿Hay congruencia entre la imagen transmitida y el servicio - ofrecido?_____		X	
9. ¿Ha servido para dar a conocer a su asociación?_____		X	
10. ¿Se ha respetado para todas las aplicaciones?_____		X	
11. ¿Tiene un color agradable?_____	X		

Proyecto: Rediseño de la identidad para "Desarrollo Aztahuacan".

Alumno: Jorge Martínez

Período: 85-1

Grupo: 4412

(1) Consultar "Programa
como Logica" en "Diseño"
Programas (Karl Gerstner)
por E. L. E. Gustavo Gilh.
Barcelona 1977

1.3.2.2.9. CUADROS MORFOLOGICOS. 1

Objetivo: Formular hipótesis sobre la resolución del problema de diseño.

Consiste en enumerar en sentido vertical los elementos que deben constituir el diseño y en sentido horizontal ciertas alternativas de solución para cada uno. Se va seleccionando de cada elemento, la alternativa que a juicio del diseñador cumpla mejor los objetivos. Mediante este proceso, podemos obtener 2 ó 3 alternativas de solución, optando al fin por el mejor resultado.

Ejemplo:

a. Base

1. Componentes	11. Palabra	12. Abreviatura	13. Grupo de palabras	14. Combinado	
2. Letra	21. Palo seco	22. Romana	23. Gótica	24. Otra	25. Combinada
3. Técnica	31. Escrito	32. Dibujado	33. Compuesto	34 Otra	35. Combinado.

b. Color

1. Tono	11. Claro	12. Medio	13. Oscuro	14. Combinado	
2. Valor	21. Cromático	22. Acromático	23. Mezclado	24. Combinado	

c. Apariencia

1. Tamaño	11. Pequeño	12. Medio	13. Grande	14. Combinado	
2. Proporción	21. Estrecho	22. Redonda	23. Ancho	24. Combinado	
3. Grosor	31. Fino	23. Normal	33. Negra	34. Combinado	
4. Inclinación	41. Recto	24. Oblicuo	43. Combinado		

d. Expresión

1. Dirección de lectura	11. De izquierda a derecho	12. De arriba hacia abajo	13. De abajo hacia arriba	14. Otra	15. Combinado
2. Espaciado	21. Estrecho	22. Normal	23. Amplio	24. Combinado	
3. Forma	31. Tal cual	32. Mutilada	33. Proyectado	34. Otra	35. Combinado
4. Configuración	41. Tal cual	42. Elisión de algo	43. Sustitución de algo.	44. Añadido	45. Combinado

• Alternativa 1

CAPITULO 2

**DEFINICION DE IDENTIDAD GRAFICA
OBJETIVO PRINCIPAL
OBJETIVOS SECUNDARIOS
CLASIFICACION DE LAS
IDENTIDADES GRAFICAS
CARACTERISTICAS
DE UNA IDENTIDAD GRAFICA
ELEMENTOS DE UNA
IDENTIDAD GRAFICA
IMPLEMENTACION
DE LA IDENTIDAD GRAFICA**

LA IDENTIDAD GRAFICA

LA IDENTIDAD GRAFICA

2.1. DEFINICION

2.1.1. DEFINICION DENOTATIVA

Identidad----- (del latín Identias-átis, de ídem, lo mismo).

Conjunto de condiciones que distinguen a una persona de las demás.

Gráfica----- (del latín Graphicus). Que se representa por medio de figuras.

2.1.2. DEFINICION CONNOTATIVA

La identidad gráfica, es una serie de elementos de comunicación visual, que permite identificar a personas o grupos de personas, reflejando la auténtica esencia de su filosofía.

2.2. OBJETIVO PRINCIPAL

La identidad gráfica, establece la comunicación entre un grupo específico de

gentes y su contexto. Esta comunicación se da de dos maneras; a nivel interno, con aquellos miembros de la comunidad, que desempeñan alguna actividad dentro de la compañía o institución; y a nivel externo con aquellos individuos que reciben los servicios de ésta (al usuario o consumidor).

La comunicación interna es favorable debido a los beneficios que a nivel psicológico representan y que se manifiestan en la acción (v.gr.agilidad administrativa, rendimiento en el trabajo, etc.), y en consecuencia armonía y unidad laboral al considerarse parte integral de la compañía o institución.

La comunicación externa de igual modo, reporta beneficios psicológicos por asociación, que repercuten en el comportamiento (perceptible) del usuario o consumidor dependiendo de los intereses de la compañía o institución (v.gr. transmisión de seguridad, confianza, protección, etc.)

2.3. OBJETIVOS SECUNDARIOS.

Como consecuencia lógica del objetivo anterior, se derivan tres objetivos que

denominamos secundarios; más no por eso carecen de importancia, ya que son dependientes y determinantes en la consecución del objetivo principal:

- Reportar beneficios a los objetivos del organismo para...
- Obtener una respuesta favorable de su público e...
- Impulsar su desarrollo.

2.4. CLASIFICACION DE LAS IDENTIDADES GRAFICAS.

En la clasificación de las identidades gráficas se han formulado tres grupos diferentes (1) dependiendo de sus objetivos.

(1) Consultar metodología para la realización de símbolos gráficos/Tesis de Lic. ENAP 1979 Ma. Elena Díaz López

Identidad Corporativa. Se define como la imagen gráfica formada por una serie de elementos que representan el objetivo de la corporación, persiguiendo el lucro en sus servicios (v.gr. Palacio de Hierro, Liverpool, etc.)

Identidad Institucional.- Es una imagen gráfica que como en el caso anterior se compone de elementos que representan las características que son inherentes a las actividades de la institución, teniendo como finalidad, su aceptación y

reconocimiento sin perseguir el lucro.

Identidad Profesional.- Se identifica como la imagen gráfica que a través de una representación definida expresa la profesión o servicios que desempeña una persona (ya sea médico, ingeniero, etc.)

2.5. CARACTERISTICAS DE UNA IDENTIDAD GRAFICA.

Las características de una identidad gráfica, se pueden determinar mediante el análisis de los tres niveles de interpretación en toda imagen (sintáctico, semántico y pragmático). (1)

(1) Sistemas de signos en la comunicación visual. Martín Krámpal en 48d. C. I. J. México 1980, p. 10

En el nivel de interpretación sintáctico, analizamos la forma como tal, para comprender de ésta, su expresividad denotativa (en cuanto a imagen y su relación con otras imágenes).

En el nivel de interpretación semántico, se estudia la forma en cuanto a su significado; es decir, su expresividad connotativa. En el nivel de interpretación

pragmático, se contempla además de la forma y su significado la relación con el usuario o consumidor. "De hecho, estos tres aspectos se relacionan entre sí de forma compleja. Sin embargo, reconocerlas hace posible aislar y evaluar lógicamente las cualidades específicas". (1)

(1) Símbolos de señalación
del A.P.A. Ed. C.G. México.
1984 p. 27

+ NIVEL SINTACTICO:

- Que sea ORIGINAL: Características singulares que presenta la imagen y que permite considerarla innovadora.
- Que tenga UNIDAD: Relación intrínseca entre sus partes.
- Que sea MODULABLE: Cualidad física que hace posible su agrupación sistematizada con fines prácticos.
- Que sea LEGIBLE: Característica que hace posible la visualización de la imagen por ser clara y sintética.
- Que tenga CONSTRUCTIVIDAD: Posibilidad de la imagen de ser construida geométricamente.
- Que sea SINTETICA: Característica de la imagen cuando es constituida por el menor número de elementos visuales.

+ NIVEL SEMANTICO:

- Que tenga **CARACTER**: Cualidad de la imagen de representar al mensaje.
- Que sea **COMPENSIBLE**: Propiedad de la imagen de expresar su significado, utilizando elementos que pertenezcan al código del usuario.
- Que tenga **MEMORIA GRAFICA**: Se refiere a la posibilidad que la imagen tiene de ser aprendida fácil y rápidamente por el observador.

+ NIVEL PRAGMATICO:

- Que tenga **IMPACTO**: Es la influencia de una imagen sobre un individuo para atraer su atención.
- Que sea **VISIBLE**: Se refiere a la percepción de la imagen y depende de su proporción, colocación, iluminación y ángulos de visión.
- Que sea **ESTABLE**: Capacidad de trascendencia, es decir, la no pertenencia a un momento histórico específico.
- Que sea **REPRODUCIBLE**: Posibilidad de reproducción en diferentes técnicas de impresión y diferentes tamaños.

2.6. ELEMENTOS DE UNA IDENTIDAD GRAFICA.

Los elementos de una identidad gráfica básicamente son: El Símbolo, el Logotipo y el Color.

(1) El símbolo también se denomina logograma

2.6.1. EL SIMBOLO. (1) Es un signo gráfico que representa una idea o una serie de conceptos definidos y su representación puede ser:

- Realista: Cuando la imagen gráfica se presenta conservando las características y elementos propios del "objeto" natural.



- Geometrizada: En donde ha sido "alterada" como consecuencia de la justificación geométrica de sus elementos. La alteración sufre la forma en el proceso de geometrización, puede considerarse "mínima" ya que sólo se

eliminan pequeños rasgos inexpresivos sin "alterar la forma ni la proporción del objeto.



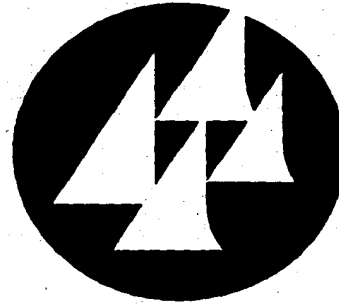
- Estilizada: Cuando la forma ha sido "embellecida" mediante la enfatización de los elementos característicos del objeto.

La estilización de la imagen conlleva una eliminación de elementos inexpresivos y una alteración de proporciones.

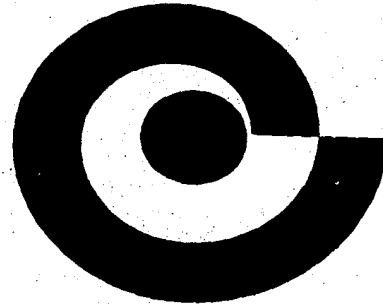
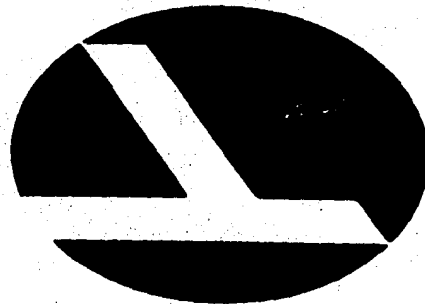


- Semi-abstracta: Cuando es interpretable que la forma ha sido obtenida mediante un proceso de síntesis muy elevado, en el cual la forma sólo remite al objeto

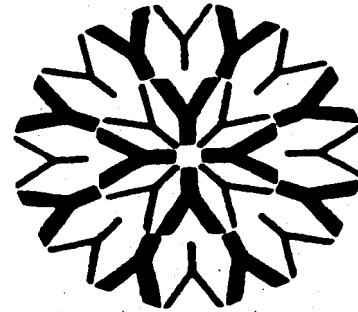
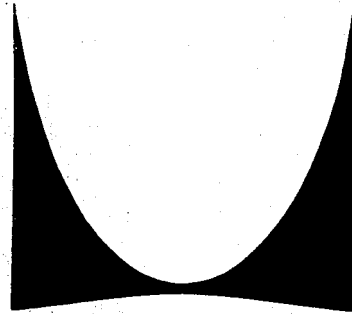
real por la presencia de sus elementos característicos.



- Abstracta: En ésta sólo se asocian características ya sea físicas o psicológicas del objeto, debido a que la forma no es identificada como el objeto que representa.



- **Arbitraria:** Cuando no existe relación alguna entre la forma y su atribuida significación.



2.6.2. LOGOTIPO.

(1) El logotipo también es denominado letroramca. Este término es el término más comúnmente utilizado para referirse a la imagen de la palabra ya que se deriva de las raíces griegas logos-palabra, typos-imagen.

(2) El monograma se refiere al arreglo tipográfico del menor número de letras que conforman una palabra ya no obedecer a las estrictas normas gramaticales.

El concepto logotipo (1) es interpretado comúnmente (y equivocadamente), como una identidad gráfica; sin reconocer si se trata de un símbolo, de un monograma (2), o efectivamente un logotipo, que en un sentido etimológico, se define como "imagen de la palabra" ya que se deriva de las raíces griegas logos-palabra, typos-imagen.

En el presente estudio, se interpreta el concepto logotipo como: "el diseño del arreglo tipográfico específico de una razón social".

El logotipo por sus características (forma, proporción, peso, posición y textura) debe poseer connotaciones (v.gr.elegancia, poder, fuerza, etc.), que representen las actividades o servicios que el organismo proporciona.

El logotipo no siempre ha de ir acompañado del símbolo, inclusive en ocasiones carece de él. (Figura 1). Otros organismos integran o fusionan ambos elementos

en una sola imagen (Figura 2).



Figura 1



Figura 2

2.6.3. EL COLOR.

En una identidad gráfica, la utilización del color es de suma importancia por las connotaciones que posee; éstas han de fusionarse a la semántica de la forma para transmitir acertadamente los objetivos que el organismo pretende.

Cabe mencionar que la semántica del color está determinada por el contexto; por lo tanto su interpretación depende de las características histórico-culturales de una sociedad específica.

El color no siempre ha de ser factor determinante en la memoria gráfica de la forma; ésta debe poseer la suficiente originalidad e impacto para prescindir de él cuando las limitantes no previstas lo determinen.

Con lo anterior no se pretende restar la importancia del color, que ya se ha señalado; sólo se enfatiza la fuerza propia de la imagen por sí sola.

La utilización de color en una identidad gráfica debe normarse para no exponer el reconocimiento del público por su arbitraria utilización en diferentes valores cromáticos e inclusive, diferentes matices.

2.7. IMPLEMENTACION DE LA IDENTIDAD GRAFICA.

El programa por el cual se logran los objetivos de una identidad gráfica, está integrado por dos etapas (1): Una, que consiste en diseñar los elementos gráficos y otra, de implementación, en la cual, mediante la utilización de la identidad gráfica se establece una comunicación más efectiva entre la institución y su público.

(1) El desarrollo de este proyecto sólo contempla la primera etapa (diseño de los elementos gráficos)

El programa de implementación exige ser sistematizado, por lo tanto lógico, para lo cual es necesario el diseño de un manual de uso, donde se expongan todas las normas y lineamientos para la correcta implementación de la nueva identidad gráfica.

El objetivo principal de un manual de uso es: Planear y normar la construcción y la utilización de la identidad gráfica.

Es aconsejable que el lenguaje utilizado en el manual de uso sea accesible, debido a que no siempre será utilizado por especialistas por lo que tanto para impresores, rotulistas, dibujantes, carpinteros, albañiles, etc., debe ser de fácil comprensión a fin de que puedan realizar el trabajo correspondiente de una manera eficiente.

ESTUDIO

PLAN DE ACCION
INVESTIGACION DEL CONTEXTO
INVESTIGACION FISICA
INVESTIGACION HUMANISTICA
ANALISIS
EVALUACION
SINTESIS

PROYECTACION

DESARROLLO DEL SIMBOLO
DESARROLLO DEL LOGOTIPO
ANTEPROYECTO
PROYECTO

REALIZACION

ORIGINALES MECANICOS

**DESARROLLO
DEL PROYECTO**

DESARROLLO DEL PROYECTO

3.1. ESTUDIO

3.1.1. PLAN DE ACCION

Con el propósito de organizar y sistematizar la etapa de estudio, se elaboró el siguiente cuadro; en el que se hace mención de cada uno de los puntos a tratar (eventos) y de los objetivos correspondientes; así como también de las técnicas de investigación que se consideran convenientes para cada uno de éstos.

	EVENTO	OBJETIVOS	TECNICA DE INVESTIGACION
	Investigación del Contexto:		
1.El Distrito Federal.	Ubicación.	Saber donde se encuentra y cuáles son los límites de su territorio.	Documental Bibliográfica.
	División en Delegaciones.	Conocer los parámetros y objetivos del seccionamiento del Distrito Federal. Conocer las identidades gráficas del D.D.F. y de las 16 Delegaciones.	Documental Bibliográfica.
2.El territorio.	Situación geográfica	Conocer su ubicación y -	Documental Bi--

EVENTO	OBJETIVOS	TECNICA DE INVESTIGACION	
de Xochimilco.	límites.	bliográfica.	
Medio Ambiente.	Conocer las caracterfsti- cas ambientales en sus di- ferentes zonas.	Documental Bi-- bliográfica	
Estructura Urbana.	Conocer las condicionan-- tes históricas de la ac-- tual estructura.	Documental Bi-- bliográfica	
Recursos Turfsticos.	Conocer los tipos de ---- atractivos turísticos en- esta zona, y su importan- cia.	Documental Bi-- bliográfica.	
Celebraciones Im-- portantes.	Conocer su carácter e im- portancia.	Documental Bi-- bliográfica.	
Investigación Física:			
La Delegación Xochimilco co mo Institución Administrativa	Situación Política	Conocer su ubicación polí- tica respecto a las demás delegaciones.	Documental Bi-- bliográfica.
	Objetivo	Conocer las jerarquías y funciones de los "cuer- pos administrativos".	Documental Bi-- bliográfica.

EVENTO	OBJETIVOS	TECNICA DE INVESTIGACION
Equipamiento	Conocer la situación actual para proporcionar - servicios (educación, salud, comercio, etc.)	Documental Bibliográfica.
Investigación Humanística:		
La población del Distrito Federal.	Detectar las características representativas de Xochimilco.	Lluvia de ideas.
La población de Xochimilco.	Conocer sus características generales (número de habitantes, etc.)	Documental Bibliográfica.
La población que labora en la institución.	Detectar si la identidad gráfica de la delegación es funcional o en qué aspecto no lo es.	Documental Bibliográfica.
Análisis:		
	Someter la información - más importante a las técnicas de análisis necesarias para la jerarquización de la información.	Revisión de la información verbal. Análisis - denotativo de los conceptos lingüísticos. Análisis de objetos. Análisis de interpretación formal. Análisis de expresividad lingüística.

EVENTO	OBJETIVOS	TECNICA DE INVESTIGACION
Evaluación	Valorar y eliminar la <u>in</u> formación innecesaria.	de la imagen. Análisis de <u>inter</u> pretación psicológica del co---lor. Análisis de los conceptos --lingüísticos por equivalentes sig nificativos. Resumen. Cartas-positivo y nega-tivo. Matriz de-interacción. Ins-trumentos de me-dición.
Síntesis	Determinar conceptos, <u>for</u> mas y colores a utilizar. Determinar funciones y --componentes ffsicos y --psicológicos que deberá-cubrir el diseño.	Resumen.

3.1.2. INVESTIGACION DEL CONTEXTO

3.1.2.1. EL DISTRITO FEDERAL.

3.1.2.1.1. UBICACION

El Distrito Federal se ubica en la parte central del eje neovolcánico, y ocupa la porción sudoccidental de la cuenca de México. Sus límites son: al Norte, Oriente y Poniente: El Estado de México que prácticamente lo envuelve y al Sur el Estado de Morelos.

3.1.2.1.2. DIVISION EN DELEGACIONES.

Durante la década de los sesentas, la explosión demográfica en el Distrito Federal sufrió un impresionante y acelerado crecimiento que llegó a rebasar los límites de la organización administrativa central. Fué entonces que el 29 de diciembre de 1970 el H. Congreso de la Unión, expide la Ley Orgánica del Departamento del Distrito Federal, en la que se expone que de acuerdo a sus

características geográficas, históricas, demográficas, sociales y económicas, la ciudad de México se divide en 16 porciones denominadas "Delegaciones del Departamento del Distrito Federal", asignadas con los siguientes nombres:

<u>DELEGACION</u>	<u>EXTENSION TERRITORIAL</u>
Alvaro Obregón	86.6 km ²
Azcapotzalco	33.0 km ²
Benito Juárez	26.0 km ²
Coyoacán	54.4 km ²
Cuauhtémoc	32.0 km ²
Cuajimalpa de Morelos	77.0 km ²
Gustavo A. Madero	87.0 km ²
Iztacalco	23.6 km ²
Iztapalapa	119.4 km ²
Magdalena Contreras	69.0 km ²
Miguel Hidalgo	46.0 km ²
Milpa Alta	274.0 km ²
Tláhuac	89.0 km ²
Tlalpan	301.0 km ²
Venustiano Carranza	33.0 km ²
Xochimilco	125.0 km ²

El objetivo perseguido al seccionar el territorio del Distrito Federal, fué el descentralizar las funciones administrativas, otorgando mayor autonomía a cada

una de las delegaciones.

3.1.2.2. EL TERRITORIO DE XOCHIMILCO.

3.1.2.2.1. CARACTERISTICAS HISTORICO-GEOGRAFICAS.

Xochimilco es un territorio con profundas raíces históricas que se remontan hasta la época de los primeros asentamientos en la cuenca de México, cuando fué ocupado por grupos Náhuatl que se establecieron cerca de los manantiales de agua dulce y le dieron el nombre de Xochimilco, que significa: "En las sementeras de Flores" (Xóchitl, flor; Milli, sementera; y Co, locativo).

3.1.2.2.1.1. SITUACION GEOGRAFICA.

Xochimilco se ubica en la zona Sur del Distrito Fedral y cuenta con 127 Km² de extensión, que representan el 85% de la superficie total del Distrito Federal; por lo que es la tercera delegación en extensión. Colinda al Norte con las delegaciones de Coyoacán, Iztapalapa y Tláhuac; al Oriente con Tláhuac y Milpa

Alta; al Sur con Milpa Alta y Tlalpan y al Poniente con Tlalpan.

3.1.2.2.1.2. MEDIO AMBIENTE.

La calidad agrológica de los suelos, aunada a la abundancia de agua, ha determinado en gran medida que la mayor parte del suelo se explote para la agricultura, sin embargo, existen también, zonas que no se consideran apropiadas para este fin.

El territorio de esta Delegación se ha dividido para su estudio en las siguientes zonas:

Cinturón Ajusco-Teutli:

Es una área de excelente permeabilidad que provoca cierta aridez en el medio, debido a la desaparición de la vegetación y en consecuencia se presentan rápidos escurrimientos que impiden la actividad agrícola.

Cinturón Topilejo-Milpa Alta:

Esta zona se ubica en la parte sur de la Delegación y sus suelos, sus deficiencias de agua y lo pedregoso del terreno limitan las actividades agrícolas.

Zona de Canales:

Esta zona se ubica en la parte central de la Delegación, tiene un gran valor como zona de cultivo y su paisaje es de gran belleza, sin embargo, algunas partes se encuentran en grave deterioro.

El deterioro ambiental en términos generales es menor que en otras delegaciones del Distrito Federal, sin embargo, las consecuencias son más graves que en cualquier otra delegación.

El proceso de deterioro se significa fundamentalmente en la zona lacustre, principalmente en el área de chinampas y el sistema de lagunas y canales. La sobreexplotación hidráulica de la zona, agotó el caudal de los manantiales y a provocado hundimientos diferenciales del sistema lacustre, reducción de los volúmenes de agua y desnivel de los terrenos. Todo esto impide la recirculación del agua, convierte el sistema lacustre en una cuenca cerrada, con el consecuente deterioro de la calidad de las aguas, provoca una considerable reducción de las zonas agrícolas y destruye el paisaje, que es el principal recurso para atraer al turismo nacional y extranjero. La contaminación de las aguas ha afectado en gran

medida a las actividades productivas.

En la parte sur de la Delegación se ha realizado una explotación forestal inadecuada que ha alterado el medio ambiente y provocado la existencia de grandes superficies desprovistas de vegetación, lo cual permite la formación de corrientes superficiales en época de lluvias, impidiendo de esta manera que el agua se infiltre y alimente los acuíferos subterráneos. Esta alteración del sistema ecológico limita la cantidad de agua que antes formaba manantiales y alimentaba los canales; sin embargo, el 80% de la superficie de la Delegación son áreas verdes consideradas parte del cinturón verde de la ciudad de México.

3.1.2.2.1.3. ESTRUCTURA URBANA.

Esta Delegación debe su estructura urbana a las condiciones de su territorio, que se comenzó a formar cuando se crearon las chinampas como un medio para expandir las tierras de cultivo; éstas se expandían desde Tepepan a Tláhuac y hacia el Norte casi llegaban a Santa Catarina.

Conforme se fue desecando el Lago de Texcoco y el agua de los manantiales se entubó, fué disminuyendo su extensión hasta que, a la fecha quedan únicamente 800 hectáreas de chinampero, que representan el 4% de su superficie original. Cerca de esas áreas de trabajo se ubicó la vivienda y así surgieron la cabecera delegacional: Tepepan, en el extremo poniente; y en el extremo sur de los canales, los poblados de Santa Marfa Nativitas, Santa Cruz Acalpixcan, San Gregorio Atlapulco y San Luis Tlaxialtemalco.

Otra condicionante de la actual estructura de la Delegación fué el trazo de la Calzada México-Xochimilco, que impulsó el desarrollo de ciertas áreas; posteriormente a partir de 1968, se creó toda una serie de vías, como el periférico y la continuación de la Ave. División del Norte, que han contribuido a conformar la estructura actual.

La zona Norte es de difícil acceso, pues la limitan por un lado el Canal Nacional y por otro el de Chalco, su relación se da más por la zona de Coapa. La parte Central es prácticamente una continuidad urbana que une a Tepepan, la Cabecera Delegacional y un poco más al sur continúa con la unión de varios pueblos,

siempre rodeando la zona de chinampero, que se desarrolla al norte del área urbana. La zona sur está constituida por las zonas montañosas.

3.1.2.2.2. RECURSOS TURISTICOS

El Centro de Investigaciones Turísticas de la Escuela Superior de Turismo del INP, realizó un estudio que detectó que Xochimilco es uno de los cinco más importantes atractivos turísticos en espacio abierto que posee la capital mexicana.

Hablar de los recursos turísticos en la zona de Xochimilco, es mencionar punto por punto cada uno de los lugares que componen la Delegación, y basarse en una jerarquización de éstos resultaría poco precisa, por lo tanto se han clasificado en recursos turísticos naturales y recursos turísticos culturales, a fin de diferenciarlos, comprenderlos y conocerlos.

3.1.2.2.2.1. RECURSOS TURISTICOS NATURALES

Estos recursos no son creados por el hombre, aunque sí modificados (lagos,

canales, manantiales, etc.). Entre ellos encontramos:

CANALES: Cuemanco, Nacional, Del Bordo, De la Ciénega Grande, Caltongo, San Cristóbal, Apatlaco, San Gregorio, etc.

LAGUNAS Y LAGOS: Del Toro, de la Asunción, de Tlilac, de Apanpilco, De Caltongo, Tezhuilo, Xaltocan y La Virgen.

MANANTIALES: Nativitas, Manantiales, La Noria, San Luis Tlaxialtemalco, Acaltongo, etc.

HUERTOS FAMILIARES Y EN CHINAMPAS: Durazno, membrillo, manzana, pera, etc.

CHINAMPAS CON FLORES: Esquila, gladiola, clavel, rayito, etc.

CHINAMPAS CON LEGUMBRES Y OTROS PRODUCTOS AGRICOLAS: Calabaza, lechuga, apio, col, nabo, etc.

MIRADORES EN LOS RELIEVES: Cerro de Xochitepec, Cerro de Xilotepec, Cerro de Teuhtli, etc.

BOSQUES PARA DESCANSAR: Nativitas, Manantiales, San Luis Tlaxialtemalco, San Gregorio, etc.

ARBOLES MILENARIOS: Ahuehuete milenario del Barrio de San Juan en la plazuela "Pujili".

FAUNA ACUATICA EN LOS CANALES: Carpa, roja y blanca, Ajolotes, Almejas, Ranas, etc.

FLORA ACUATICA: Berro, Alamacote, Apapatla, Acaltule, Jama, Lirio Acuático, etc.

FLORA TERRESTRE: Ahuejotes (árbol típico de Xochimilco).

3.1.2.2.2. RECURSOS TURISTICOS CULTURALES.

Estos recursos son creados por el hombre y pueden ser identificados como históricos los que ayudan a conocer e interpretar otra época, y como contemporáneos los que manifiestan y preservan la época actual.

MONUMENTOS DE LOS BARRIOS: Iglesia de San Bernardino de Sena, El Rosario, San Antonio, San Pedro, Xoltocan, Belén, Santa Crucita, San Cristóbal, Caltongo, San Esteban, La Santísima, San Lorenzo, San Diego, La Guadalupe, La Asunción,

Tlacoapa, San Juan, San Marcos.

IGLESIAS Y CENTROS CEREMONIALES DE LOS PUEBLOS: Tepepan, Santa Cruz Xochitepec, Santiago, San Pedro Xalpa, San Lucas Xochimanca, Santa Cecilia, San Andrés, San Francisco, San Lorencito, Santiago, Santa Cruz Acalpixca, San Gregorio Atlapulco, San Luis Tlaxialtemalco, Tulyehualco.

ZONAS ARQUEOLOGICAS: Petroglifos de Atlapulco, Petroglifos de Cuahuilama.

RESTAURANTES: Los Manantiales, Las Flores, Las Amapolas, Los Arcos, Marfa Isabel, y otros cinco más.

HOTELES: Reforma.

CLUBES DE REMO Y CANOTAJE: España, Alemán, Antares, México, Xochimilco, Inglés.

EMBARCADEROS: Fernando Celada, Caltongo, Salitre, Belén, San Cristóbal, Santa Zacapa, Nuevo Nativitas, Los Manantiales.

LUGARES DE FABRICACION DE CANOAS DE TURISMO, BOTES DE REMO: Barrio de Tlacoapa, Barrio de la Asunción.

FABRICACION DE BOTES DE REMO: Shell, Skiff, Klimker, con timonel con técnica inglesa y alemana.

INVERNADEROS: Familia Jiménez, Familia Gumerciendo, Familia Tenorio, Familia Trejo, Familia Arellano y 13 familias más.

KARTODROMOS: Dos en Los Manantiales, Nativitas.

CECAFOA: Centro de Capacitación para el Fomento Agropecuario.

BIBLIOTECAS: Antonio Alzate, Netzahualcóyotl, San Lorenzo Atemoaya, Ignacio Zaragoza y otras.

MUSEOS: Museo de Arte Popular, Casa de la Cultura, Museos particulares.

CANAL DE CUEMANCO: Artificial Olímpico "Virgilio Uribe".

3.1.2.2.3. RECORRIDOS TURISTICOS

El Departamento de Turismo de la Delegación Política de Xochimilco ha seleccionado los recursos turísticos más significativos (naturales y culturales) para conformar cuatro diferentes recorridos que permiten conocer Xochimilco en diferentes

aspectos:

+ La Zona Centro, ofrece la posibilidad de disfrutar de la comida típica mexicana, conocer joyas coloniales y realizar otras actividades en un ambiente de tranquilidad.

Los puntos a visitar son:

- Parroquia de San Bernardino de Sena (1950)
- Tianguis (martes, jueves y sábado, día de plaza)
- Iglesia del Rosario (1796)
- Mercado Xóchitl
- Casa Colonial (1521-1570)
- Foro Cultural de Quetzalcóatl y Biblioteca Central (100 000 volúmenes)
- Capilla de San Juan (1730)
- Ahuehuate (1520)
- Embarcaderos: Fernando Celada Caltongo

+ En el aspecto Recreativo y Cultural, se tendrá la oportunidad de admirar

importantes vestigios prehispánicos y gozar de áreas verdes, montar a caballo, compra de plantas, etc. Se pueden visitar:

- Zona Arqueológica en el pueblo de Santa Cruz Acalpizca.
- Museo Arqueológico (2000 piezas prehispánicas)
- Bosque de Nativitas
- Embarcaderos: Santa María Nativitas Zacapa, Nuevo Nativitas.

+ Este paseo ofrece una alternativa para quienes gustan del Arte Religioso y Colonial, entrando en contacto con representaciones arquitectónicas religiosas del siglo XVI al XIX visitando:

- La Parroquia de San Bernardino de Siena (Siglo XVI)
- Iglesia del Rosario (Siglo XVIII)
- Iglesia y Convento de Santa María Tepepan (Siglo XVI)
- Iglesia de Nuestra Señora de los Dolores Xaltocan (Siglo XVIII)
- Embarcaderos: Santa María Nativitas Zacapa, Nuevo Nativitas.

+ Los Circuitos Lacustres, le ofrecen las alternativas de trasladarse de la agitada vida citadina a un remanso de paz y tranquilidad singular o al bullicio, folklore, donde encontrará comida mexicana, mariachis, marimbas y una gama de

servicios que conforman la ambientación tradicional que ofrece Xochimilco.

Estos recorridos se pueden realizar en los embarcaderos turísticos.

3.1.2.2.4. CELEBRACIONES IMPORTANTES

Las festividades populares que se realizan en Xochimilco son en su mayoría de carácter religioso. En ellas es impresionante la exclusividad de sus costumbres y tradiciones.

Siete son las celebraciones más importantes que se desarrollan durante el año:

LAS AMAPOLAS: Era una fiesta tradicional hasta 1958 en que se acabó porque el Gobierno prohibió el cultivo de la amapola. Sin embargo el Frente Unico de Canoeros, con sede en San Cristóbal, siguió celebrando la Kermess baile como aún se hace, aunque ha habido años en que se suspende.

CARNAVAL: Era la fiesta de la juventud y de la alegría y se comenzó a celebrar desde febrero 9 de 1953, cuando se hacían bailes de carnaval en los salones de

los restaurantes de Nativitas.

EL NIÑOPAN O NIÑOPA: (En Náhuatl quiere decir: el niño del lugar). En Xochimilco existe la noticia de que el Niñopan tiene 118 años de peregrinar por los hogares de la ciudad lacustre y que por ello también se le conoce como el niño peregrino.

PATRON DE XOCHIMILCO: El 20 de mayo día de San Bernardino de Siena, fiesta católica con visos populares.

TULIARCO O TULARCO: Se hace en la Iglesia de Santa Crucita entre el 15 ó 22 de julio, adornando la entrada con una portada de tule, banderitas blancas y amarillas, misa y cohetes.

VIERNES DE LAS FLORES: Se volvió típica desde que el Virrey Conde de Gálvez (1785) la estableció en el antiguo Canal de Santa Anita. En 1897 Porfirio Díaz la impulsó llamándole Viernes de Primavera. Durante el período revolucionario sufre interrupciones y hasta 1939 surge con el nombre de Viernes de las Flores y por primera vez se elige entre las hijas de los campesinos y dentro de las delegaciones (eran 13) del Distrito Federal La Flor más Bella del Ejido.

XALTOCAN: (O Nuestra Señora de los Dolores) es una de las fiestas más largas que

se hacen en Xochimilco, ya que abarca 15 días consecutivos del 9 al 24 de febrero.

Otras solemnidades son: Las Procesiones, Las Bendiciones, El Gallo Guadalupano, Las Cruces, Las Kermesses, el Corpus o día de las mulitas, La Cosecha y el Día de Muertos.

3.1.3. INVESTIGACION FISICA

3.1.3.1. LA DELEGACION XOCHIMILCO COMO INSTITUCION ADMINISTRATIVA

3.1.3.1.1. SITUACION POLITICA

Según el Artículo 10 de la Nueva Ley Orgánica del Departamento del Distrito Federal, publicada en el Diario Oficial el 29 de diciembre de 1970, Xochimilco ocupa el décimo lugar entre las 16 delegaciones del territorio del centro del país.

Su superficie está dividida geográficamente en 15 pueblos y 17 barrios en la

cabecera delegacional, dentro de ellos están comprendidos 76 colonias sumando las urbanas y rurales. Los pueblos son:

Tepepan (Santa María)
Xochitepec (Santa Cruz)
Tepalcatlalpan (Santiago)
Xochimanca (San Lucas)
Xalpa (San Mateo)
Tlalnepantla (San Francisco)
Ahuayucan (San Andrés)
Atemoaya (San Lorenzo)
Tepetlapa (Santa Cecilia)
Acalpixcan (Santa Cruz)
Atlapulco (San Gregorio)
Tlaxialtemalco (San Luis)
Tulyehualco (Santiago)
Huichapan
Zacapan (Santa María Nativitas)

Los Barrios son:

San Marcos (Tlaltepétlalpan)
San Antonio (Molotla)
El Rosario (Nepantlatlaca)
San Pedro (Tlalnahuc)
Nuestra Señora de los Dolores (Xaltocan)
Belen (Acampan)
Santa Crucita (Analco)
San Cristóbal (Xallan)
San Francisco (Caltongo)
San Esteban (Tecpanpan)
La Santísima (Chililico)
San Lorenzo (Tlaltecpan)
San Diego (Tlacoapan)
La Guadalupe (Xochitenco)
La Asunción (Cohuacatzinco)
La Concepción (Tlacoapan)
San Juan (Tlateuchi)

El objetivo de la Delegación es servir a los intereses y necesidades de sus habitantes planeando, realizando y coordinando las acciones necesarias para la prestación de los servicios públicos dentro de su jurisdicción; así como la atención de los asuntos relativos al gobierno.

3.1.3.1.3. ADMINISTRACION

La autoridad de las delegaciones reside en el Jefe del Departamento del Distrito Federal, quien depende directamente del C. Presidente de la República quien lo nombra libremente. Su autoridad es representada en las delegaciones por el delegado político, que es nombrado por el Jefe del Departamento del Distrito Federal, previo consentimiento del C. Presidente de la República.

Los delegados son responsables directos de proporcionar los servicios que señala el Reglamento Interior del Departamento del Distrito Federal, en forma eficaz; de aplicar y hacer cumplir las políticas generales del Departamento, así como los reglamentos y disposiciones jurídico administrativas.

El delegado cuenta con un cuerpo de asesoría que lo apoya en aspectos técnicos

y/o administrativos para mejorar las actividades de las distintas unidades que integran la Delegación. Para el cumplimiento de sus funciones, el delegado se auxilia en los órganos de colaboración vecinal, representados por la junta de vecinos e integrados con la participación de los presidentes de las asociaciones de Residentes y éstos, a su vez, por los presidentes de los Comités de Manzana, que se organizan en cada delegación. Su función básica consiste en sugerir medidas de mejoramiento para la dotación de servicios públicos o privados.

El Centro Delegacional de Promoción del Empleo, Capacitación y Adiestramiento (CEDEPECA) es también un órgano subordinado a la autoridad del delegado. Se encarga de las funciones de intermediación entre la oferta y la demanda del trabajo y su trámite ante la UPECA, para facilitar a las empresas y establecimientos de su jurisdicción el cumplimiento de la obligación patronal de proporcionar a sus trabajadores capacitación y adiestramiento.

Existe también un mecanismo administrativo para brindar orientación e información a la ciudadanía sobre la prestación de los diferentes servicios, así como atender sus quejas y necesidades.

El Grupo Promotor Voluntario Delegacional así como los promotores voluntarios participan en la aplicación de los Programas del Sistema Nacional para el Desarrollo Integral de la Familia, ambos con la coordinación del delegado.

En una jerarquía inmediata inferior dentro de la organización delegacional, se sitúa el subdelegado. Este cubre las actividades que le encomienda expresamente el delegado, sobre todo, las de coordinación, control y evaluación de las actividades que realizan las Unidades Jurídicas y de Gobierno, Obras y Servicios, y la Administrativa, situados en una misma jerarquía horizontal.

La Unidad Jurídica y de Gobierno, se encarga de los asuntos relacionados con los actos de Tribunal Calificador, de Amparos, de Registro Civil, de autorización de Giros Mercantiles y de Espectáculos, así como de los servicios de carácter cultural, social, cívico, recreativo y deportivo. Para el cumplimiento de estas atribuciones se han establecido las oficinas Jurídica, de Licencias y Reglamentos para Giros Mercantiles y Espectáculos, Servicios Socio-Culturales y Servicios Deportivos.

La Unidad de Obras y Servicios, atiende la tramitación y autorización de

licencias de uso del suelo, la elaboración y ejecución de planes parciales de desarrollo, la generación y apoyo de las actividades de regularización de las colonias, el señalamiento vial, la construcción de obras y conservación de edificios, monumentos y pavimentos, el mantenimiento del alumbrado público, las conexiones de agua, desasolve, alcantarillado, instalaciones y reconstrucciones, servicio de limpia, cración y mantenimiento de parques, jardines y administración de panteones. Se han instalado para el cumplimiento de estas atribuciones las oficinas de Planificación, Obras Públicas, Aguas y Saneamiento y Servicios Urbanos.

La Unidad Administrativa, por su parte, se encarga de la administración de los recursos humanos, materiales y presupuestales, así como de proporcionar los servicios generales de apoyo. Para su operación se han creado las oficinas de Personal, Abastecimientos, Programación, Presupuesto y Contabilidad y Servicios Generales.

3.1.3.1.4. EQUIPAMIENTO

En relación con la población que constituye la demanda actual el equipamiento

muestra déficit cuantitativos y cualitativos. Las tendencias demográficas nos permiten anticipar que estos déficits se incrementarán en un futuro próximo ya que los aumentos de la demanda se situarán en zonas de ampliación urbana que en la mayoría de los casos se localizan lejos de las áreas en que se ubica el equipamiento actual.

- Equipamiento para la Educación.

El equipamiento escolar en la delegación está sustentado por 17 escuelas que atienden a la población de 8,500 alumnos; 51 escuelas primarias que benefician a 76,500 estudiantes; 14 secundarias con 29,850 alumnos; 2 escuelas de enseñanza media superior, y una normal con 8,000 alumnos.

El equipamiento para la educación es insuficiente y no se encuentra en todos sus casos, idóneamente ubicado; su distribución en las áreas urbanas y población no muestra un patrón homogéneo. El problema es más grave en la educación elemental (preescolar y primaria) por la lejanía de los centros escolares y la falta de cupo, esto impide la educación al 22% de la población demandante.

- Equipamiento para la Salud y Seguridad Social.

El sistema de salud pública en la delegación presenta un déficit agudo. El 45%

de las áreas urbanas no cuentan con equipamiento asistencial alguno, la mayoría de la población no asalariada en la zona, no tiene acceso a la seguridad social. Existen 5.9 médicos por cada 10,000 habitantes, una clínica del ISSSTE, dos Centros de Salud de la SSA y un Hospital Regional, es decir, que los centros de Seguridad Social en la Delegación son insuficientes.

- Equipamiento para el Comercio.

La población de esta Delegación ha estado tradicionalmente vinculada al comercio de su propia producción agropecuaria. Sin embargo, las condiciones de los lugares donde se desarrollan las actividades comerciales no satisfacen del todo los requerimientos de una operación eficiente, además de que las instalaciones comerciales no están distribuidas de manera planeada, hecho que ocasiona numerosos desplazamientos que afectan indiscutiblemente los servicios de vialidad y transporte.

Especialmente significativo es el problema operacional que provoca el mercado principal, ubicado en la parte central de la cabecera de la Delegación, ya que ocasiona un importante tránsito vehicular dentro de una traza vial totalmente insuficiente.

El comercio se desarrolla a un nivel muy pequeño y en forma dispersa; el comercio regional se lleva a cabo en la zona central de la Delegación. La industria se ubica en tres zonas, la primera de ellas es la prolongación de la zona industrial de tlalpan que se ha prolongado a Tepepan, la segunda colinda con el Deportivo Xochimilco y la tercera se ubica en el antiguo camino a Xochimilco y Guadalupe Ramírez.

- Equipamiento en la Recreación, Cultura y Deportes.

Las características territoriales de la Delegación, constituyen por sí mismas un ámbito muy apropiado para la recreación. Sin embargo, la carencia de infraestructura y servicios de apoyo, impiden que las áreas boscosas de la serranía del Ajusco se incorporen a la oferta de recreación del área metropolitana.

La zona chinampera que históricamente ha significado una área de recreación que atrae a la población metropolitana y al turismo que visita la ciudad, ha sufrido un marcado deterioro al reducirse y contaminarse las aguas del sistema lacustre, lo que significa que su oferta de recreación es desaprovechada.

La cultura en esta Delegación presenta un elevado déficit de equipamiento, lo que resulta paradójico, pues esta zona tiene antecedentes históricos,

manifestaciones artesanales y folklóricas que ameritan enaltecimiento y difusión en instalaciones adecuadas. Actualmente sólo se cuenta con 8 centros sociales-culturales y un museo.

Existen 19 instalaciones deportivas, de las cuales sobresalen Cuemanco para competencias de remo y canotaje, así como el Centro Deportivo Xochimilco, que permite la práctica de varias actividades deportivas.

Cabe hacer notar que Xochimilco cuenta con un índice de instalaciones deportivas muy superior al de la mayoría de las delegaciones.

- Equipamiento de Apoyo al Turismo.

El flujo turístico que tradicionalmente visita los "jardines flotantes de Xochimilco", no ha mantenido un incremento congruente con el crecimiento del sector turístico en la ciudad de México, lo que implica la subutilización de un atractivo que debiera participar, cada vez en mayor medida, en la actividad económica de la Delegación. Lo anterior se explica por la degradación que ha sufrido la zona de chinampas y la insuficiente reposición y ampliación de los servicios complementarios necesarios para fomentar la actividad turística.

La cantidad aproximada de turistas que visitan Xochimilco es de 9'024,750 anualmente.

3.1.4. INVESTIGACION HUMANISTICA

3.1.4.1. LA POBLACION DEL DISTRITO FEDERAL.

Es necesario para el presente estudio, investigar a la población del Distrito Federal, con los siguientes objetivos:

- Conocer las características representativas de Xochimilco, esto se conseguirá mediante la técnica de "Lluvia de ideas" y también cuestionando sobre la definición connotativa de Xochimilco.

- Es importante además, detectar si el ideograma que se utiliza actualmente es conocido por la gente, y qué nivel de memoria gráfica ha creado en ella. Esto lo podemos determinar mediante el diseño de un cuestionario, aplicado a una muestra no probabilística a criterio.

Técnica de Investigación: Lluvia de Ideas.

Objetivo: Conocer las características de Xochimilco.

Pregunta: ¿Qué es lo que más le agrada de Xochimilco?

Técnica de Investigación: Definición Connotativa.

Objetivo: Conocer las características representativas de Xochimilco.

Pregunta: ¿Qué opinión tiene acerca de Xochimilco?

Técnica de Investigación: Cuestionario Administrado.

Objetivos: Detectar si la identidad gráfica es conocida. Determinar la memoria gráfica creada.

Preguntas: ¿Sabe usted lo que es un símbolo? (*)

¿Conoce el símbolo de Xochimilco?

¿Qué imágenes recuerda del símbolo de Xochimilco, podría identificarlo? (presentar 3 imágenes)

(*) A diferencia de las anteriores ocasiones (donde nos referimos al ideograma que se utiliza para identificar a Xochimilco, aquí se menciona el "símbolo" de Xochimilco ya que para la población es más comprensible el término símbolo que el término ideograma

3.1.4.2. LA POBLACION DE XOCHIMILCO

Xochimilco cuenta con una población aproximada de 369,040 habitantes (Censo de 1980) de los cuales 333,300 son considerados urbanos y 35,740 rurales, en una clasificación por sexo el 51.6% son mujeres y el 48.4% son hombres. La composición familiar es inferior a 5 miembros.

Las características culturales (costumbres, tradiciones, etc.) que caracterizaban a la población en el pasado, han sido "afectadas" por la migración de gran cantidad de habitantes provenientes de las zonas urbanas sobrepobladas del resto de la ciudad, originando la construcción de unidades habitacionales, fraccionamientos, etc., que presentan características diferentes en su vivienda y en su forma de vida.

La densidad de población en 1950 era aproximadamente 70.9 habitantes por hectárea; actualmente, se considera que esa cantidad ha aumentado hasta alcanzar los 274 habitantes por hectárea. Esto es consecuencia de la migración mencionada, ya que si bien, en el pasado el "sistema de expansión de la población" obedecía a la costumbre de dotar de fracciones de terreno a cada miembro de la comunidad (originaria de Xochimilco), en la actualidad los habitantes migratorios han alterado y acelerado dicha expansión.

La población económicamente activa, según cada rama de actividad se da con los siguientes porcentajes: 11% Agricultura, ganadería, caza, silvicultura y

pesca.

10% Explotación de minas y canteras.

14% Industria manufacturera.

2% Electricidad, gas y agua.

12% Construcción

4% Comercio, Restaurantes y Hoteles.

1% Comunicaciones.

3% Bienes inmuebles.

6% Servicios comunales.

37% No especificado.

3.1.4.3. LA POBLACION QUE LABORA EN LA INSTITUCION.

Para el estudio de la población que labora en la institución, se ha elaborado un cuestionario (inconsistencias visuales), que permite conocer las características de ésta. Este tipo de cuestionario, no se utiliza con fines de interpretación cuantitativa, por lo tanto sólo se aplica a manera de muestra, para definir el problema de diseño, es decir, determinar si se ha de cambiar la imagen o rediseñarla en función de su esencia.

Es importante la participación de los empleados de la Delegación porque a partir de los resultados de la encuesta se puede argumentar si la identidad gráfica actual es funcional, o en qué aspecto no satisface su función. (1)

(1) La pregunta sobre si la "identidad" posee unidad, no se formuló debido a que no se utilizó un logotipo definido, cada implementación es diferente

El cuestionario ha sido diseñado en función de las características que debe poseer toda identidad gráfica y a partir de la interpretación de la población.

CARACTERISTICAS:

Memoria Gráfica:

Impacto:

Original:

Estable:

PREGUNTAS DEL CUESTIONARIO:

- . ¿Podría describir cómo es el símbolo de la Delegación Xochimilco?
- . ¿Lo podría identificar? (entre 3)
- . ¿Siempre que ha visto el símbolo, lo ha visto exactamente igual? (en barda, carteles, camionetas, etc.)
- . ¿Llamó su atención al verlo por primera vez?
- . ¿Lo asocia o le recuerda otra imagen?
- . ¿Piensa usted que es actual?

- Legible: . ¿Identifica las formas que lo componen?
- Carácter: . ¿Considera que el símbolo es representativo de la Delegación?
- . ¿Cree que los colores utilizados son adecuados?
- Comprensible: . ¿Cree que el símbolo ha servido para identificar a la Delegación?

3.1.5. ANALISIS.

ANALISIS DENOTATIVO DE LOS CONCEPTOS LINGUISTICOS.

Objetivo: Conocer el significado etimológico de las palabras.

DELEGACION: (Del Latín delegatio-onis)

Cargo y Oficina del Delegado.

DELEGADO: (Del Latín Delegätus)

Se dice de la persona en quien se delega una facultad o jurisdicción.

DELEGAR: (Del Latín delegare)

Confiar una persona a otra las facultades o jurisdicción que tiene.

JURISDICCION: Autoridad para gobernar.

Territorio en que un juez ejerce su autoridad.

XOCHIMILCO: Vocablo formado por la aglutinación de tres voces etimológicas:

XOCHITL: Flor

MILLI: Sementera

CO: Adverbio de lugar o locativo "en"

Atendiendo a las reglas gramaticales del Náhuatl, que es un lenguaje aglutinante, vemos que la partícula final permanece intacta, no así, las otras dos que le preceden, las cuales pierden sus últimas letras quedando las raíces siguientes:

XOCHI/MIL/CO

... y traduciendo del final al principio resulta: "En la sementera de flores". Pero atendiendo a las imágenes del jeroglífico vemos que está dividido en tres parcelas; motivo por el cual debemos

pluralizar diciendo: "En las Sementeras de Flores"

ANALISIS CONNOTATIVO DE LOS CONCEPTOS LINGUISTICOS

Objetivo: Conocer los significados "subjetivos" de las palabras Delegación, Xochimilco y Delegación Xochimilco.

Conocer las características representativas de Xochimilco. Para ésto se han elaborado dos cuestionarios.

A continuación se presentan tres ejemplos de cada uno.

DELEGACION FACULTAD OTORGADA A CIERTO ORGANO QUE FORMA PARTE
DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA.

XOCHIMILCO CIUDAD DE LAS FLORES

DELEGACION XOCHIMILCO DEPENDENCIA ENCARGADA DE ADMINISTRAR TODA
EL ÁREA EN QUE SE ENCUENTRA CIRCUNSCRITO XOCHIMILCO.

DELEGACION LUGAR DONDE SE ABREJAN ASUNTOS SOBRE URBANIZACIÓN;
JURÍDICOS.

XOCHIMILCO NOMBRE ANTIGUO

DELEGACION XOCHIMILCO ÁREA O LUGAR DETERMINADO

DELEGACION ES UN TRASPASO DE PODER, O DE ALGO, DAR ALGO, DAR EL
PODER DE ALGO

XOCHIMILCO LUGAR DE LAS FLORES

DELEGACION XOCHIMILCO LUGAR. "DIVISIÓN" DEL D.F. , SECCIÓN

ANÁLISIS CONNOTATIVO DE LOS CONCEPTOS LINGÜÍSTICOS.

Objetivo: Detectar características representativas de Xochimilco.

¿QUE OPINION TIENE USTED DE XOCHIMILCO?

PIENSO, QUE ES UNO DE LOS PRINCIPALES CENTROS TURÍSTICOS
DE MÉXICO (DEL D.F.). POR GUARDAR LAS TRADICIONES, O SER,
QUE NO HAN CAMBIADO MUCHO SUS TRADICIONES; SE SIGUEN
GUARDANDO.

¿QUE OPINION TIENE USTED DE XOCHIMILCO?

QUE SUS CANALES ESTAN MUY DESQUIDADOS Y QUE EL AGUA ESTA
TODA COCHINA, Y ESTAN ACABANDO CON LA VEGETACION. YA
NO HAY TANTOS ARBOLES COMO HABIA ANTES.

¿QUE OPINION TIENE USTED DE XOCHIMILCO?

QUE ES UN LUGAR MUY BONITO CON MUCHA VEGETACION Y AGUA.
BUENO PARA VIVIR.

LLUVIA DE IDEAS

Objetivo: Eliminar el bloqueo mental.

Para esto se ha elaborado un cuestionario en el que se determinan imágenes representativas de Xochimilco.

Ejemplos:

¿QUE ES LO QUE MAS LE AGRADA DE XOCHIMILCO?

SU AIRE PROVINCIANO Y QUE ESTA AL EXTREMO DE LA
CIUDAD .

● PROVINCIA

● LEJANO

¿QUE ES LO QUE MAS LE AGRADA DE XOCHIMILCO?

LOS CANALES, IR AL MUSEO, VISITAR LA HEMEROTECA.

ES UN RINCONCITO QUE LLAMA MUCHO LA ATENCIÓN. TIENE MUCHO
DE TURISTICO, PERO NO LO CAN A DEMOSTRAR.

● CANALES

● RINCONCITO

● MUSEO

● TURISTICO

¿QUE ES LO QUE MAS LE AGRADA DE XOCHIMILCO?

QUE ES UN LUGAR TRANQUILO. CASI UNA PROVINCIA

● TRANQUILO

● PROVINCIA

INCONSISTENCIAS VISUALES

Objetivo: Detectar el grado de funcionalidad de la identidad actual.

Aclaraciones: La Delegación Xochimilco no cuenta con un logotipo definido, ya que se utiliza sin ningún criterio cualquier tipografía; por esta razón se eliminó la pregunta para detectar si existe unidad entre símbolo y logotipo.

- El término logotipo se utiliza en este cuestionario como sinónimo de identidad gráfica, debido a que la población comprende el término logotipo, pero no comprende el término identidad gráfica.

Ejemplos:

NOMBRE: GRISelda ALVAREZ CARDENAS EDAD: 21 SEXO: F
 PUESTO: PROMOTORA TURISTICA
 OFICINA O DEPARTAMENTO: TURISMO
 ANTIGUEDAD: 2 años

	RESPUESTAS		
	1	2	3
1.- ¿Podría describir el símbolo de la Delegación Xochimico?		X	
2.- ¿Llamó su atención al verlo por primera vez?	X		
3.- ¿Siempre que lo ha visto en bardas, camionetas, pipas de agua, etc., lo ha visto exactamente igual?		X	
4.- ¿Lo asocia o le recuerda otra imagen?		X	
5.- ¿Piensa usted que es actual?		X	
6.- ¿Considera que el símbolo es representativo de la Delegación?	X		
7.- ¿Cree que el símbolo ha servido para identificar a la Delegación?	X		
8.- ¿Le agrada como se ve el símbolo junto al logotipo o prefiere verlos separados?			
9.- ¿Identifica las formas que lo componen?		X	
10.- ¿Cree que los colores utilizados son adecuados?		X	

NOMBRE: LUIS VALVERDE JIMÉNEZ EDAD: 55 SEXO: M
 PUESTO PROFR. ARTES PLÁSTICAS
 OFICINA O DEPARTAMENTO CASA DEL ARTE (OFICINA DE ACCIÓN CULTURAL)
 ANTIGÜEDAD 8 AÑOS

	RESPUESTAS		
	1	2	3
1.- ¿Podría describir el símbolo de la Delegación Xochimilco?			X
2.- ¿Llamó su atención al verlo por primera vez?	X		
3.- ¿Siempre que lo ha visto en bardas, camionetas, pipas de agua, etc., lo ha visto exactamente igual?			X
4.- ¿Lo asocia o le recuerda otra imagen?		X	
5.- ¿Piensa usted que es actual?			X
6.- ¿Considera que el símbolo es representativo de la Delegación?		X	
7.- ¿Cree que el símbolo ha servido para identificar a la Delegación?		X	
8.- ¿Le agrada como se ve el símbolo junto al logotipo o prefiere verlos separados?			
9.- ¿Identifica las formas que lo componen?		X	
10.- ¿Cree que los colores utilizados son adecuados?		X	

NOMBRE: CARLOS AROYO EDAD: 36 SEXO: M
 PUESTO: SUPERVISOR DE OBRAS
 OFICINA O DEPARTAMENTO SUPERVISIÓN EXTERNA
 ANTIGUEDAD 1 AÑO

	RESPUESTAS		
	1	2	3
1.- ¿Podría describir el símbolo de la Delegación Xochimilco?		X	
2.- ¿Llamó su atención al verlo por primera vez?			X
3.- ¿Siempre que lo ha visto en bardas, camionetas, pipas de agua, etc., lo ha visto exactamente igual?			X
4.- ¿Lo asocia o le recuerda otra imagen?			X
5.- ¿Piensa usted que es actual?			X
6.- ¿Considera que el símbolo es representativo de la Delegación?			X
7.- ¿Cree que el símbolo ha servido para identificar a la Delegación?	X		
8.- ¿Le agrada como se ve el símbolo junto al logotipo o prefiere verlos separados?			
9.- ¿Identifica las formas que lo componen?			X
10.- ¿Cree que los colores utilizados son adecuados?			X

CUESTIONARIO ADMINISTRADO POR EL ENTREVISTADOR

Objetivo: Detectar si la identidad gráfica de Xochimilco es conocida.

Determinar el grado de memoria gráfica creada.

Para complementar este cuestionario se seleccionaron dos símbolos de los muchos que indistintamente utiliza la Delegación, y se incluyó una imagen realizada a partir de flores, con un envoltente similar a los otros (rectángulo horizontal) con el objetivo de verificar si realmente se conoce el símbolo.

Ejemplos:

NOMBRE: MARTÍN TABELA EDAD: 23 SEXO: M

OCUPACION ESTUDIANTE DE CONTADURIA

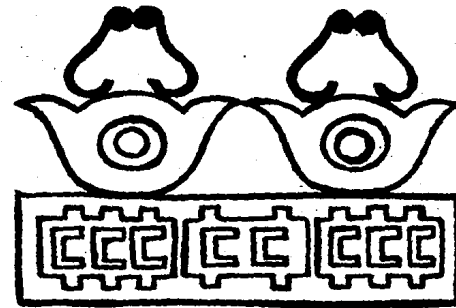
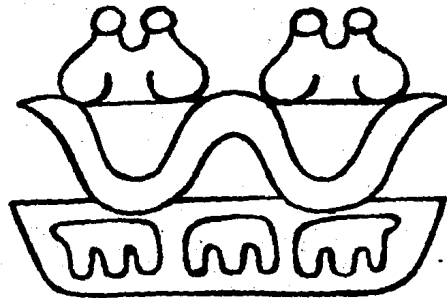
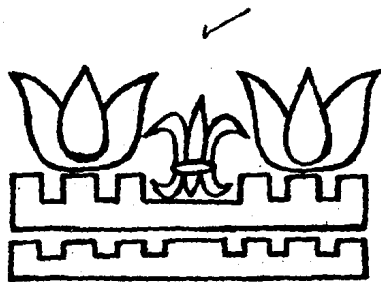
COLONIA AGRICOLA ORIENTAL DELEGACION: IZTACALCO

¿SABE USTED LO QUE ES UN SIMBOLO? ES UNA REPRESENTACION DE ALGO

¿CONOCE EL SIMBOLO DE XOCHIMILCO? NO

¿QUE IMAGENES RECUERDA DEL SIMBOLO DE XOCHIMILCO? _____

¿PODRIA IDENTIFICARLO? _____



NOMBRE: VICTOR MANUEL IBAÑA EDAD: 32 SEXO: M

OCUPACION: PSICOLOGO SOCIAL

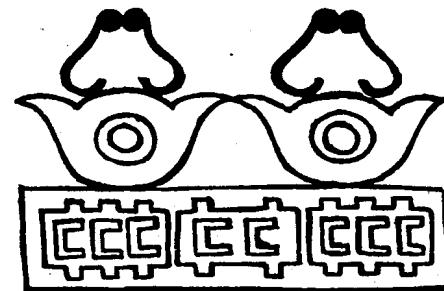
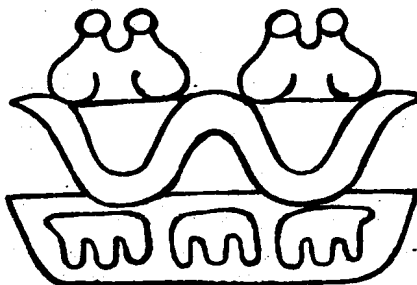
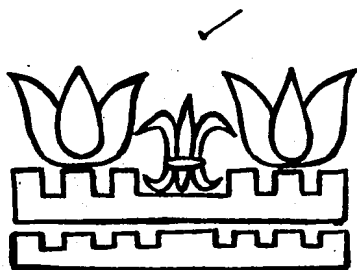
COLONIA PEDREGAL DE CARAZCO DELEGACION: COYOACAN

¿SABE USTED LO QUE ES UN SIMBOLO? ALGO QUE REPRESENTA A ALGO

¿CONOCE EL SIMBOLO DE XOCHIMILCO? SI

¿QUE IMAGENES RECUERDA DEL SIMBOLO DE XOCHIMILCO NINGUNA

¿PODRIA IDENTIFICARLO?



NOMBRE: JOSE GPE. CHAVARRIA TORRES EDAD: 52 SEXO: M

OCUPACION: EMPLEADO FEDERAL

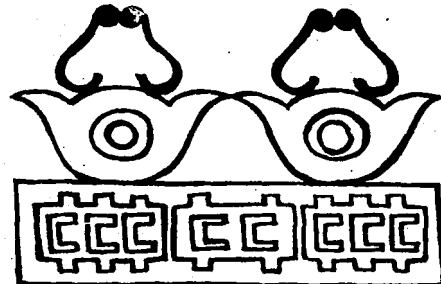
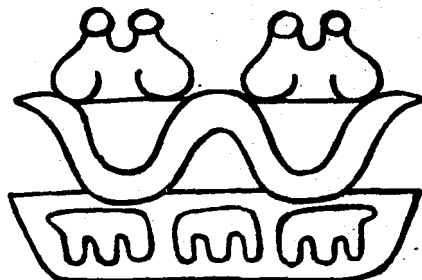
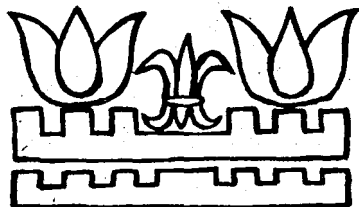
COLONIA: JARDINES DE STA. CLARA DELEGACION: EDO. DE MEX.

¿SABE USTED LO QUE ES UN SIMBOLO? SI

¿CONOCE EL SIMBOLO DE XOCHIMILCO? SI

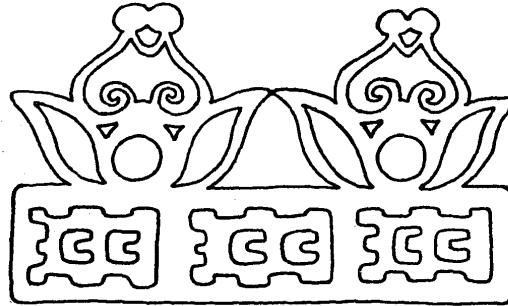
¿QUE IMAGENES RECUERDA DEL SIMBOLO DE XOCHIMILCO? NINGUNA

¿PODRIA IDENTIFICARLO?



ANALISIS DE INTERPRETACION FORMAL

Objetivo: Conocer las atribuciones significativas y características representacionales o configuradoras.



Consultar Monografía
de Xochimilco/Santos
Aceredo Lopez y de la
Cruz p. 6, 1972

INTERPRETACION SINTACTICA

La imagen está constituida básicamente por dos tipos de formas, una configurada en su totalidad por líneas curvas con cierta armonía. Presentan una reflexión espectacular lateral.

La otra forma es constituida por líneas rectas. Presenta un rectángulo mayor con tres rectángulos interiores.

El rectángulo central está pintado de gris.

INTERPRETACION SEMANTICA (1)

Estas formas representan los nenúfares (plantas ornamentales acuáticas) de la laguna.

Cada uno de los rectángulos representa una parcela

La "parcela" gris nos connota que está preparada para la siembra.

Los rectángulos laterales están pintados: de verde el de la izquierda y de naranja el de la derecha.

El fondo del rectángulo mayor se encuentra pintado de azul.

Se observan también (dentro de los rectángulos pequeños) unas figuras en forma de "C".

En la parte interior de los rectángulos pequeños presenta características agrecadas por una serie de formas cuadrangulares unidas a sus bordes.

El análisis de interpretación formal que se realizó, corresponde a una de las representaciones "más fieles" en cuanto a su significación.

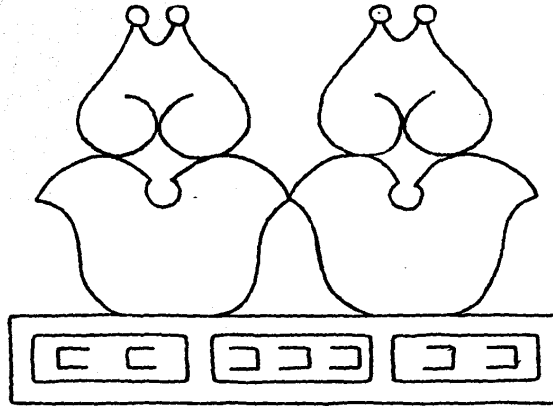
Se encontraron algunos soportes que tenían la imagen que representa a Xochimilco, pero existen en estas, alteraciones que son muy significativas. Aquí se presenta una muestra de ello, exponiendo los comentarios oportunos en cada caso.

Los rectángulos laterales simbolizan la parcela en proceso de producción (en rotación de cultivos).

El fondo por su color azul hace referencia al agua de la laguna.

Las imágenes que se asemejan a una letra "C", representan las canoas o chalupas (acalli)

Las formas cuadrangulares que se encuentran en el borde interno de cada uno de los rectángulos, representan las chinampas (jardines flotantes).



IMAGEN

FUENTE

Periódico mural "Xochimil-
cosas"; sala de espera de
la oficina del Delegado.

MODIFICACION

-Los pétalos han sido unidos en
cada una de las flores eliminando
el núcleo o centro que se puede

OBSERVACIONES

- Sensación de pesadez por el aumento de masa visual.
- Sensación de informal y poco serio por la simplicidad y
debilidad en su trazo.

FUENTE

MODIFICACION

observar en la anterior imagen.

-Las formas que semejan los pistilos han aumentado de tamaño; los círculos pequeños que se encuentran en la parte superior - disminuyen en proporción.

-El rectángulo que sirve de base ha sido alargado al igual que los internos; en éstos ya no existe el carácter agrecado que presenta la primera imagen.

-Las formas interiores de los tres rectángulos han disminuido en grosor.

- Cambio de dirección en dichas formas.

OBSERVACIONES

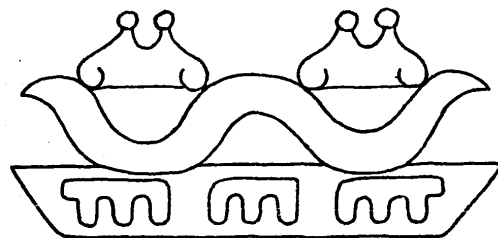
- Creación de un intersticio que parece ser una representación caricaturesca de una punta de lanza, de la parte superior de un mastil, de las terminaciones en una corona, etc.

- La diferencia de proporciones "desarticulan" la imagen .
- Se crea mucha tensión en los círculos pequeños, porque parece ser que se desprenden del resto de la imagen.

- Mayor sensación de pesadez y estabilidad.
- Pérdida de significación al eliminar las formas que representan a las "chinampas".

- Pérdida de impacto.

- Creación de conflicto en direccionalidades visuales.
- Creación de acento (por cambio de dirección).



IMAGEN

FUENTE

"Xochimilco"
publicación mensual de la
Delegación Xochimilco.
Nov. 84.

MODIFICACION

-Las dos "flores" han sido unidas
en sus cuatro pétalos, resultando
una forma similar a la trayectoria
de una serpiente.

-La parte de los "pistilos" ha
sido delimitada en su parte
inferior por una línea horizontal.

- La base ya no es de forma rec-
tangular. Su línea horizontal
inferior ha disminuido. Además,
las flores penetran dicha base.

- Los rectángulos internos de la
base se han transformado en letras

OBSERVACIONES

- Remisión a la serpiente.
- Pérdida de carácter

- Los intersticios parecen ser líquido contenido en la
forma obtenida (serpiente).

- Remisión a un recipiente para pan.
- Pérdida de carácter.

- Sensación de profundidad por la superposición de los
elementos.

- Carencia de significación (pasan a ser motivos
ornamentales sin carácter.

FUENTE

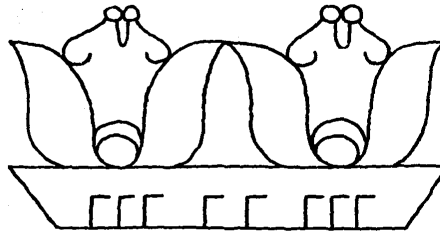
MODIFICACION

OBSERVACIONES

"m".

- Las formas que había dentro de los tres rectángulos han desaparecido.

- Pérdida de carácter (ya no están presentes ni las canoas o chalupas).



IMAGEN

Cartel monumental sobre los sistemas hidráulicos. Acceso a las oficinas de la Delegación Xochimilco.

- Los pétalos han sido enfatizados por proporción.

- Mayor síntesis y jerarquización.

- La base se ha transformado en la parte inferior.

- Remisión a las canoas o chalupas.

- Los rectángulos interiores han desaparecido.

- Pérdida de significación.

- Las formas internas de los rectángulos han aumentado en proporción y se han unido por su parte inferior a la parte interior e inferior de la base.

- Pérdida de significación (carácter).

CONCLUSION GENERAL:

Las imágenes analizadas, se derivan de un ideograma, sin pretender conformar una identidad gráfica por lo tanto, las alteraciones que se proponen, todas son negativas porque transforman el significado de la imagen original.

3.1.6. EVALUACION

EVALUACION de la definición connotativa de DELEGACION.

OPINION	ENCUESTAS																									+	++
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
Traspaso de poder	.																					.		.	3	12%	
Depto.de Policía,etc.		.																						.	1	4%	
Parte del D.F.			6	24%	
Territorio autónomo				.																		.		.	3	12%	
Espacio geográfico donde se resuelven determinados asuntos.					4	16%		
Centro de respeto.						.																		.	1	4%	
División política							.																			2	8%
Resuelve asuntos								.								.					.					3	12%
Respaldo,defensa											.															1	4%
Círculo político													.													1	4%
Límites o área determinada																	.									1	4%
Conjunto de personas																			.							1	4%
Oficina																					.					1	4%

+ No. de respuestas.

++ Porcentajes.

JERARQUIZACION DE RESULTADOS:

Porcentajes opiniones

24% Parte del D.F.

16% Espacio geográfico donde se resuelven determinados asuntos.

CONCLUSION: El concepto que se tiene por delegación es: Que es una parte del Distrito Federal, un espacio geográfico donde se resuelven determinados asuntos.

EVALUACION de la definición connotativa de XOCHIMILCO

OPINION	ENCUESTAS																									+	++
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
Lugar de flores	6	24%
No sé																										2	8%
Nombre de una Delegación			.																							1	4%
Palabra Náhuatl					.									.												2	8%
Lugar de atracción turística						.																				4	16%
Comunidad urbana							.																			4	16%
Nombre de antes								.																		1	4%
En flores																										2	8%
Provincia										.								.								1	4%
Flores																			.			.				2	8%
Lugar tranquilo																				.						1	4%
Pueblito tranquilo																					.					1	4%
Lugar de antepasados																						.				1	4%

+ No. de respuestas.
++ Porcentajes.

JERARQUIZACION DE RESULTADOS:

- 24% Lugar de flores.
- 16% Lugar de atracción turística.
- 8% Flores.
- 8% Palabra Náhuatl.
- 8% Nombre de antes.

CONCLUSION: El concepto que se tiene de Xochimilco es: Que es un lugar de flores que posee atracción turística y que es una palabra antigua derivada del Náhuatl.

EVALUACION de la definición connotativa de DELEGACION XOCHIMILCO

OPINIONES	ENCUESTAS																									+	++
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
Lugar del D.F.	11	44%
Se encarga del mantenimiento de una zona		.																								1	4%
Una de tantas			.																		.					2	8%
Una de las 16 delegaciones políticas del D.F. que tiene un representante del Regente.						.																				1	4%
Centro donde se puede hacer una queja o recibir un servicio social																										1	4%
Area política											.															2	8%
Zona donde se cultivaban flores												.														1	4%
Lugar turístico													.													1	4%
Zona Urbana																										1	4%
Parte donde hay flores																										1	4%
División Política																										1	4%
Pueblo																										1	4%
Una dependencia encargada de administrar toda el área en que se encuentra circunscrito Xochimilco																										2	8%

Jerarquización de resultados:

44% Lugar del D.F.

8% Una de tantas.

8% Area Política.

8% Dependencia encargada de administrar toda el área en que se encuentra circunscrito Xochimilco.

+ No. de respuestas

++ Porcentajes

CONCLUSION: El concepto que se tiene de Delegación Xochimilco es: Que es un lugar del D.F.; una área política que tiene una dependencia encargada de administrarla.

palabras que siendo diferentes son utilizadas indistintamente por los encuestados, por lo que se considera conveniente rehacer la evaluación agrupando sinónimos y conceptos estrechamente relacionados.

EVALUACION DE IMAGENES DESCRIPTIVAS

Por grupos de sinónimos o conceptos estrechamente relacionados.

	PROMEDIO	
Naturaleza	1	8
Arboles y plantas	2	
Flores	5	
Costumbres	1	3
Típico	1	
Tradición	1	
Lagos y canales	3	3
Chalupas, canoas y trajineras	10	13
Paseos	1	
Paisajes	2	
Ambiente	2	16
Lejano	2	
Provincia, pueblito	6	
Tranquilidad	5	
Rinconcito	1	2
Mariachis	1	
Música	1	
Comida	3	4
Tamales	1	2
Gente	2	
Jardín, parque	3	
Calles	1	4
Museo	1	1
Turístico	2	2

CONCLUSIONES:

Grupo 1 con 16 menciones ambiente, lejano, provincia, pueblito, tranquilidad, rincocito.
 Grupo 2 con 13 menciones chalupas, canoas, trajineras, paisajes, paseos.
 Grupo 3 con 8 menciones naturaleza, árboles, plantas y flores.

Observaciones:

Se obtuvieron tres grupos importantes de conceptos, sin embargo, es necesario jerarquizar los conceptos por grupos, para determinar el más acertado y específico mediante la matriz de interacción.

JERARQUIZACION DE LOS CONCEPTOS POR GRUPOS

Grupo 1

Conceptos	1	2	3	4	5	6	
1 ambiente	+	-	-	-	+		4
2 lejano	-	-	-	-	+		2
3 provincia	+	+	=	-	+		6
4 pueblito	+	+	=	-	+		6
5 tranquilidad	+	+	+	+	+		10
6 rinconcito	-	-	-	-	-		0

Grupo 3

Conceptos	1	2	3	4	
1 Naturaleza		-	-	-	0
2 Arboles	+		-	-	2
3 Plantas	+	+		-	4
4 Flores	+	+	+		6

Grupo 2

Conceptos	1	2	3	4	5	
1 Chalupas		-	-	+	+	4
2 Canoas	+		-	+	+	6
3 Trajineras	+	+		+	+	8
4 Paseos	-	-	-		-	0
5 Paisajes	-	-	-	+		2

Equivalencias

+ = 2
 = = 1
 - = 0

CONCLUSIONES GENERALES:

Los tres conceptos más importantes resultado de la evaluación de las "imágenes descriptivas" obtenidas mediante la tormenta de ideas son:

1. Tranquilidad
2. Trajineras
3. Flores.

NOTA: Para algunos diseñadores gráficos, los resultados aquí expuestos pueden ser cuestionables, sin embargo, se aclara que los resultados se determinan en función de su contextualización.

EVALUACION DE INCONSISTENCIAS VISUALES

PREGUNTAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	# DE ENCUESTA	
1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	1	2	promedio de respuesta por pregunta
2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
3	1	2	1	2	1	3	1	1	2	2	2	3	2	3	1	3	1	3	1	2	3	1	1	1	3	1	
5	3	2	3	1	3	3	1	1	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	3	3	
6	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	1	2	3	1	
7	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
8																											
9	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	3	3	1	3	1	3	2	1	2	
10	3	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	
	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	
Promedio de respuestas por cuestionario																											

Observaciones:

- . Los resultados de la evaluación indican que el ideograma utilizado no es estable y posee una deficiente memoria gráfica, además de ser poco legible.
- . Se considera impactante por ser "algo raro", sin embargo, lo señalan como comprensible.
- . Se considera original, aunque no estable.
- . Posee una semántica definida (carácter).

Conclusión: Los resultados obtenidos en esta técnica de investigación se contraponen en gran parte a los obtenidos en el cuestionario administrado por el entrevistador. Esto tal vez, se debe a que existe una "aceptable" comunicación interna en esta institución, pero también una deficiente comunicación externa.

EVALUACION del Cuestionario Administrado

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	+	++	
1	si	24	96%	
	no	1	4%
2	si	9	36%
	no	16	64%
3	ninguna	22	88%
	flores	3	12%
	hojitas	1	4%
4	símbolo		
	# 1	3	12%
	# 2	18	72%
	# 3	4	16%

+ No. de preguntas
++ Porcentajes

Observaciones:

Pregunta 1 96% sabe lo que es un símbolo.

4% no sabe lo que es un símbolo.

Pregunta 2 64% no conoce el símbolo de Xochimilco.

36% sí conoce el símbolo de Xochimilco.

Pregunta 3 88% no recuerda ninguna imagen del símbolo.

12% recuerda flores.

4% recuerda hojitas.

Pregunta 4 12% reconoce el símbolo # 1

16% reconoce el símbolo # 3

72% reconoce el símbolo # 2

Conclusiones: La mayoría de la gente está familiarizada con lo que es un símbolo. Analizando los porcentajes encontramos que el 64% no conoce el símbolo de Xochimilco y un 36% sí lo conoce, sin embargo observando los porcentajes de la pregunta 3, sólo

fué reconocido acertadamente por un 28%, de aquí el 4% no lo conoce pero se imagina que es el número 1. Por esto se concluye que un 12% afirmó conocerlo pero no lo identificó. Además de este 28% que sí reconocieron el símbolo sólo el 12% recordó alguna imagen del símbolo, el resto lo recordó al verlo.

En resumen: El "símbolo" actual no es conocido por la mayoría y no tiene una memoria gráfica eficiente.

ANALISIS POR REVISION DE LA INFORMACION ESCRITA.

Objetivo: Detectar los conceptos lingüísticos importantes mencionados en la información.

Este análisis se ha dirigido exclusivamente a la evaluación, por considerar que reúne en síntesis todo el contenido de las técnicas de análisis en las cuales se manifiestan los datos más relevantes de la investigación.

CONCEPTOS:

Parte	Turística
Distrito Federal	Náhuatl
Espacio	Area
Resolver	Política

lugar	dependencia
flores	administración
agua	tranquilidad
atracción	trajineras

Observación: Algunos lexemas se relacionan exclusivamente al concepto "Xochimilco" y otros a "Delegación", por lo cual se ha decidido separarlos para jerarquizarlos mediante la matriz de interacción (en función de cada concepto).

Delegación:								Resultados		
	CONCEPTOS	1	2	3	4	5	6			
1	parte		=	-	-	-	-	1	Administración	9
2	Distrito Federal	=		-	=	-	-	2	Dependencia	7
3	resolver	+	+		+	=	-	7	Resolver	7
4	política	+	=	-		=	-	4	Política	4
5	dependencia	+	+	=	=		=	7	D.F.	2
6	administración	+	+	+	+	=		9	parte	1

Conclusiones: Los conceptos más importantes relacionados con el concepto delegación por orden jerárquico son: Administración, dependencia, resolver y política.

Xochimilco

CONCEPTOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1 espacio	-	-	-	-	-	-	=	=	-	2
2 lugar	+		-	-	=	-	-	-	-	3
3 flores	+	+		=	+	=	+	=	=	12
4 agua	+	+	=		+	=	=	=	=	11
5 atracción	+	=	-	-		-	=	-	-	4
6 turística	+	+	=	=	+		=	=	=	11
7 Náhuatl	=	+	-	=	=	=		=	=	8
8 Tranquilidad	=	+	=	=	+	=	=	=	=	10
9 trajineras	+	+	=	=	+	=	=	=	=	11

Resultados:

Flores	12
Agua	11
Turístico	11
Trajineras	11
Tranquilidad	10
Náhuatl	8
Atracción	4
Lugar	3
Espacio	2

Conclusiones: Los conceptos más importantes relacionados con "Xochimilco" por orden jerárquico son: Flores, agua, turístico, trajineras y tranquilidad.

TESTS CON FALLAS DE ORIGEN

ANÁLISIS DEL SÍMBOLO POR CARAS POSITIVO Y NEGATIVO.

SÍMBOLO	ORIGINAL	UNIDAD	MODULAR	LEGIBLE	CONSERVACIÓN	SINTÉTICO	CARACTER	COMPRESIBLE	MEMORIA GRÁFICA	IMPACTO	ESTABLE	REPRODUCIBLE	CONCLUSIONES
	No se parece a otros.	No se parece a otros.	No se parece a otros.	No se parece a otros.	No se parece a otros.	No se parece a otros.	No se parece a otros.	No se parece a otros.	No se parece a otros.	No se parece a otros.	No se parece a otros.	No se parece a otros.	No se parece a otros.
	Alguno es gráfico en su trabajo.	La tipografía es muy pesada.	En forma de letra regular.	Se confunde.	No presenta trazo difícil.	Puede muchos elementos.	No comunica lo que representa.	No todos conocen el significado.	Es difícil de retener con precisión.	Distra por ser complejo.	No es contemporáneo.	Problemas con las líneas delgadas.	Tiene relación con el significado del nombre, pero no es comprensible para todos.
	Es el tipo de división de los...	Todo está en alto contraste.	El envoltorio no es esférico.	Puede confundirse.	Trazos complejos.	Sus elementos se captan simultáneamente.	Refiere más a un círculo.	Puede confundirse.	Puede recordarse.	No hay equilibrio.	La línea de fondo del problema para redondear se conoce, sea.		El símbolo tiene más deficiencias que aciertos en relación a lo que representa.
	No se le recuerda.	Nada al nivel de representación de los elementos.	Es irregular.	Se perciben todas sus formas.	Líneas irregulares.	Se hace difícil leer.	No refiere a derivación.	Se relaciona al significado de la palabra.	Pocos elementos.	Trazos muy delgados.	Recuerda gráfico no.	Problemas por el manejo.	Tiene aciertos pero maneja mucho detalle en su configuración formal.
	En forma de...	Los elementos se integran.	No forma de letra regular.	Se confunde los elementos en pista.	Sus trazos son manuscritos.	Tiene varios elementos.	Refiere algo por hipotético.	No se sabe qué representa.	Es difícil de retener.	Tiene elementos que distraen.	No posee características formales complejas.	Problemas con las formas pequeñas.	Retiene el ideograma sin valor que es otro concepto.
	Alguno es gráfico abstracto.	Los elementos se integran.	Envoltorio Regular.	Se aprecian todas sus formas.	Tiene justificaciones geométricas.	Maneja demasiados elementos.	Sólido y organizado.	Se relaciona al significado del nombre.	No se recuerda con precisión.	No se capta fácil.	Se relaciona a número.	Muy problemas con las líneas.	Es complejo por el uso de tantos elementos.
	Se perciben a otros.	Sus elementos se integran.	Envoltorio Regular.	No son claras sus formas.	Justificaciones geométricas.	Tiene muchos elementos.	Semántica imprecisa.	No se entiende fácilmente.	Puede recordarse.	Por el manejo de la lectura visual.	Se siente actual.	Maneja líneas muy delgadas.	Es actual pero complejo por el manejo de muchos elementos y la falta de carácter.
	Alguno es gráfico abstracto.	Sus trazos se integran.	Envoltorio Regular.	No se aprecian sus formas.	Trazos sencillos.	Muchos elementos.	Semántica imprecisa.	No se sabe qué es.	Es difícil de aprender.	Para desapercibible.	No es contemporáneo.	Tiene elementos muy pequeños.	Falta carácter y puede ser confuso.
	Alguno es gráfico abstracto.	Alguno grado de representación.	Envoltorio Regular.	Muy confuso.	Es irregular.	Muchos elementos.	Carácter prehistórico.	Difícil de entender.	Difícil de retener por la complejidad que presenta.	Muchos elementos.	Se ve antiguo.	Maneja mucho detalle.	Es confuso y maneja detalles pequeños lo que lo hace poco funcional.
	Alguno es gráfico abstracto.	Diferentes grados de representación.	Envoltorio Regular.	Se aprecian todos sus elementos.	Está geométrizado.	Pocos elementos.	Relacionado a las actividades de la zona.	Elementos representacionales.	Por la variedad de sus formas.	Pocos elementos.	No posee características detalladas.	Detalles pequeños.	Es difícil considerarlo un símbolo ya que posee muchos elementos y no posee unidad.
	Por el manejo de la imagen.	No hay relación formal entre la tipografía y el "gráfico".	Envoltorio Regular.	Se hace difícil leer.	Justificaciones geométricas.	Pocos elementos.	Semántica imprecisa.	No se entiende.	Puede retenerse por la diátesis de la imagen.	El "gráfico" distrae.	Problemas de legibilidad actual.		El diseño carece de carácter y posee un elemento que lo hace complejo.
	Alguno es gráfico abstracto.	Sus elementos se integran.	Es irregular.	Se confunde.	Trazos complejos.	Tiene varios elementos.	Semántica imprecisa.	Difícil de entender.	No se recuerda con precisión.	Es complejo.	Para antiguo.	Problemas en reducciones.	Tiene aciertos, pero parece antiguo, no actualizado, no funciona como símbolo.
	Puede confundirse con otro.	No se integran elemento y tipo.	Puede justificarse en un ambiente regular.	Se aprecian sus elementos.	Trazos complejos.	Tiene varios elementos.	Semántica imprecisa.	No todos conocen el significado.	Puede recordarse fácilmente.	No hay buena jerarquía en sus elementos.	No es contemporáneo.	Elementos muy pequeños.	Presenta aciertos, pero sus elementos son muy pequeños y no se entienden.
	Alguno es gráfico abstracto.	Alguno grado de representación.	Envoltorio Regular.	Se aprecian sus elementos.	Trazos sencillos.	Muchos elementos.	Semántica imprecisa.	Es fácil de entender.	Puede aprenderse fácilmente.	Tiene elementos que distraen.	No es contemporáneo.	Problemas con el manejo de elementos pequeños.	Este símbolo puede ser usado en un ambiente específico para un general público, sin deficiencias.
	Alguno es gráfico abstracto.	Alguno grado de representación.	Envoltorio Regular.	No se aprecian sus formas.	Trazos manuscritos.	Pocos elementos.	Semántica imprecisa.	No todos conocen el significado.	No es fácil de recordar.	Para antiguo.	Se siente antiguo.	Problemas por el manejo de elementos pequeños.	Es necesario que comunique mejor lo que representa y sea actual.
CONCLUSIONES	Que sea formal, que no se parezca a otro.	Que sus elementos se integren, que tenga un alto grado de representación.	Que tenga un ambiente regular.	Que sus elementos se aprecien bien, que sus trazos sean sencillos.	Que tenga justificaciones geométricas sencillas.	Que tenga pocos elementos y se captan fácilmente.	Que comunique lo que representa, que esté relacionado a las actividades de la zona.	Que sea fácil de entender.	Que pueda ser aprendido para ser recordado fácilmente.	Que tenga un buen manejo de la forma y que no posea elementos que distraigan.	Que no posea elementos sean contemporáneos.	Que no posea elementos pequeños.	

ANÁLISIS DE COLOR POR CARTAS POSITIVO Y NEGATIVO

Delegación	Colores	Semántica (Carácter)	Obtención	Memoria Gráfica	Impacto	Conclusiones
Alvaro Obregón	Naranja Negro	+ Características urbanísticas contemporáneas.	+ de catálogo	- No ha sido muy difundido.	+ buen contraste	Utilización acertada de color, sin embargo, carece de una buena difusión.
Azacapotzalco	Blanco Guinda	+ Características sociológicas, tradicionales y -- conservadoras.	+ de catálogo	+ Colores agradables	+ buen contraste.	Buena utilización del color.
Benito Juárez	Blanco Negro Verde	+ Características físicas de la zona	+ de catálogo	+ Buena difusión	- contraste débil	Utilización de color deficiente porque no presenta un buen contraste.
Coyoacán	Amarillo Verde	+ Características socio-geográficas.	+ de catálogo	+ Armonía de color.	- contraste sumamente débil.	Deficiente en contraste.
Cuajimalpa	Azul, oro y azul rey	- No existe relación cromática y formal y semántica.	+ de catálogo	- No ha sido muy difundido.	- contraste débil.	Errónea utilización del color, tal vez arbitraria.
Cuauhtémoc	Amarillo Verde	+ Características urbanísticas contemporáneas	+ de catálogo	+ Armonía de color.	- contraste débil.	Deficiente en contraste.
Gustavo A. Madero.	Amarillo Magenta Verde	- No existe relación conceptual.	+ de catálogo	- No se integran.	+ buen contraste.	No presenta una semántica favorable y no es identificado correctamente.
Iztacalco	Naranja Negro	+ Características urbanísticas y sociales.	+ de catálogo	+ Buena difusión.	+ buen contraste.	Buena utilización del color
Iztapalapa	Blanco Rosa Mexicano	+ Semántica histórico-cultural.	+ de catálogo	- No es difundido.	+ buen contraste.	No es identificado correctamente.
Magdalena Contreras	Amarillo Café claro Naranja Verde limón	+ Se relaciona con las formas.	+ de catálogo	- Demasiados colores.	- contraste débil.	No es correcto utilizar demasiados colores y menos de contraste débil.
Milpa Alta	Azul Rey Plata	- No existe relación conceptual.	+ de catálogo	- No ha sido muy difundido.	+ buen contraste.	Semánticamente no es correcto, además, es poco utilizado en color.
Tláhuac	Amarillo Ocre Blanco	- No existe relación cromática, formal ni conceptual	+ de catálogo	- No ha sido muy difundido.	- contraste débil	Utilización incorrecta del color.
Tlalpan	Negro Ocre	+ Presenta características histórico-culturales.	+ de catálogo	+ Buena difusión.	- contraste débil.	Deficiente por el contraste débil que presenta.
Venustiano-Carranza.	Blanco, Naranja, Negro	+ Características urbanísticas contemporáneas.	+ de catálogo	+ Buena difusión.	+ buen contraste.	Buena utilización del color.
Xochimilco	Blanco, Amarillo, verde, azul, rojo.	+ Características sociológicas e históricas	+ de catálogo	- demasiados colores.	+ gran colorido.	El uso del color afecta a la memoria gráfica del mismo por ser demasiados.
Conclusiones		Presentar semántica de características históricas y de su cultura actual.	que sea de catálogo	que exista armonía de color, que no sean demasiados.	tener buen contraste.	

ANALISIS DE LOS CONCEPTOS LINGUISTICOS POR EQUIVALENTES SIGNIFICATIVOS.

Objetivo: Conocer los elementos compositivos (forma, color y concepto) con mayor significación para el proyecto.

El listado de conceptos por analizar se deriva del resultado del análisis por revisión de la información escrita.

Delegación

CONCEPTOS	L	FG	C	OC	L	FG	C	OC	L	FG	C	OC	L	FG	C	OC
ADMINISTRACION	—	□	CAFE	ORGANIZACION	—	□	AZUL	ACOMODO	—	□	CAFE	ORDEN	—	□	AZ.OSC.	ACOMODO *
DEPENDENCIA	∩	▽	AM-NAR.	SUPEDITADO		▽	NAR.	DEPENDIENTE								
RESOLVER	∩	○	AZ.OSC.	SOLUCIONAR	∩	○	VERDE	RESOLVER								
POLITICA	∩	△	VIOLETA	GOBIERNO	∩	△	CAFE	GOBERNANTE	—	○	AZ.OSC.	LIDER *				

Xochimilco

CONCEPTOS	L	FG	C	OC	L	FG	C	OC	L	FG	C	OC	L	FG	C	OC
FLORES	∩	○	ROJO	PLANTA	∩	○	VERDE	VEGETACION	∩	○	VERDE	CAMPO	—	○	VERDE	EXPLANADA *
AGUA	∩	○	AZUL	LAGUNA	∩	○	AZUL	LAGO	—	○	AZUL	TRANQUILIDAD				
TURISTICO	∩	△	VERDE	DIVERSION	∩	▽	AMAR.	ENTRETENIM.	∩	△						
TRAJINERAS	—	□	CAFE	PASEO	—	○	VERDE	RECREACION	∩	△	AM.NAR.	JUEGO *				
TRANQUILIDAD	—	□	VERDE	DESCANSO	—	□	VERDE	TRANQUILIDAD								

L- LINEA

FG-FORMA GEOMETRICA

C-COLOR

OC-OTRO CONCEPTO.

* CONCEPTOS QUE SE ELIMINAN POR NO TENER YA RELACION CON LOS CONCEPTOS INICIALES.

RESULTADOS:

LINEAS:	#	FORMAS:	#	COLOR:	#
	11		6	CAFE	4
	3		5	VERDE	8
	1		11	AMAR.NAR.	2
	2		3	AZ.OSCURO	3
	4			VIOLETA	1
	5			ROJO	1
				AZUL	4
				NARANJA	1
				AMARILLO	1

CONCLUSION:

LOS ELEMENTOS COMPOSITIVOS MAS IMPORTANTES SON:
 LINEA:
 COLOR: VERDE
 FORMA GEOMETRICA:
 SIN EMBARGO, COMO ALTERNATIVA EN LA PROYECCION PUEDEN SER UTILIZADOS
 TAMBIEN:
 LINEA:
 COLOR: CAFE Y/O AZUL
 FORMA GEOMETRICA:
 QUE SON LOS RESULTADOS INMEDIATOS.

EVALUACION GENERAL

Los resultados de las técnicas de análisis se han reunido en este apartado, para entenderlos mejor y hacer así, una interpretación más precisa.

TECNICAS DE ANALISIS:**Definición Denotativa****Definición Connotativa:****CONCLUSIONES:**

El vocablo Xochimilco es de origen Náhuatl y su significado etimológico es "En las sementeras de flores".

La población del Distrito Federal, define a la Delegación Xochimilco como un lugar del Distrito Federal cuya característica son las flores, que posee atracción turística y que es de origen Náhuatl. Además de ser una área política que tiene una dependencia encargada de administrarla.

Interpretación Formal:

La imagen que se utiliza para identificar a Xochimilco es un ideograma prehispánico; cada elemento de esta imagen tiene un significado preciso que en la actualidad se ignora.

**Cuestionario administrado
por el entrevistador:**

Se detectó que la población en general no identifica ni conoce la imagen en cuestión; esto, es comprensible si se toma en cuenta que por sus características formales, no ha creado una memoria gráfica común, ya que no fué diseñada con ese objetivo.

Inconsistencias Visuales:

La comunicación interna en esta institución en general, es aceptable, sin embargo los resultados también señalan serias deficiencias en la comprensión y legibilidad de la imagen, además de considerarla no estable.

Lluvia de Ideas:

Las imágenes representativas de este lugar son

las flores y las trajineras.

Matriz de Interacción:

Las connotaciones principales de la identidad gráfica deben ser: flores, agua, turístico, trajineras y tranquilidad, conceptos que se refieren a Xochimilco; y administración, dependencia, resolver y política, relativos a Delegación.

Equivalentes Significativos:

Los elementos compositivos básicos son: el círculo, la línea horizontal y el color verde principalmente, y el cuadrado, la línea curva ascendente y el color café y/o azul.

Cartas positivo-negativo.

Respecto a las identidades gráficas de las demás delegaciones se observó que no existe unidad formal, ni conceptual entre ellas; algunas son muy complejas, otras pretenden

ser muy originales a diferencia de las que han sido tomadas de los ideogramas prehispánicos, sin un previo estudio para satisfacer su función.

3.1.7 SINTESIS

En este último evento de la etapa de estudio, se determinan las funciones físicas y psicológicas, así como también los componentes físicos y psicológicos de la identidad gráfica a diseñar.

Función Física:

Objetivo:

Identificar a la delegación en su jurisdicción y el resto del Distrito Federal, como una institución encargada de servir a los intereses de sus habitantes a través de la prestación de servicios públicos.

Función Psicológica:

Contribuir al desarrollo de una armonía laboral para elevar la calidad de los servicios ofrecidos a la comunidad. Lograr su reconocimiento a la población del Distrito Federal, principalmente la de Xochimilco y las zonas adyacentes.

Componente Físico:**Conclusión.**

Es necesario el diseño de un símbolo, dadas las características socio-culturales de los habitantes, además de la utilidad práctica que este elemento representa. Como hipótesis y a partir de la evaluación de los análisis realizados, las imágenes a utilizar para el diseño del símbolo, son las flores y las trajineras.

Para conformar la identidad gráfica es

indispensable el diseño de un logotipo que contribuya a la identificación del símbolo y tenga correspondencia formal con éste. Es además conveniente el manejo sistematizado del color como elemento de apoyo a la identidad.

Componente Psicológico:

Los elementos compositivos básicos para el diseño de la identidad son: el círculo, el cuadrado, la línea horizontal y la línea curva ascendente, elementos formales que por su semántica corresponden a los conceptos: flores, agua, turfstico, trajineras, tranquilidad, administración, dependencia, resolver y política.

Los colores a utilizar en la identidad a nivel de hipótesis son: El Verde, el azul y/o el café que poseen connotaciones de

vegetación, tranquilidad, frescura, agua, tierra, tradición y trabajo; conceptos estrechamente vinculados a la Delegación Xochimilco.

3.2. PROYECTACION.

3.2.1. DESARROLLO DEL SIMBOLO

3.2.1.1. PRIMERAS IMAGENES.

Tomando en cuenta la información de la síntesis se debe empezar a trabajar graficando ideas a partir de: Trajineras y flores como elementos gráficos, con connotaciones de flores, agua, turfstico, trajineras, resolver y política. Los elementos compositivos básicos en esta etapa, serán el círculo y la línea horizontal.

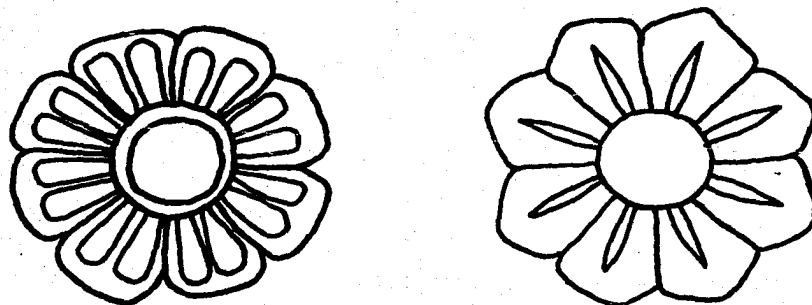
Flores: Primer elemento a trabajar.

Durante la época prehispánica, los Xochimilcas utilizaban una representación "estilizada" de la dalia-cexochitl, como especie de firma popular. (1)

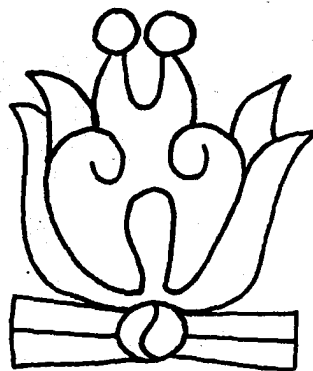
Se conservan como documento de esta flor dos imágenes realizadas en piedra, que se encuentran en el museo arqueológico de Xochimilco ubicado en Santa Cruz

Acalpixcan:

(1) Mitología y Simbolismo
de la flora en México
Prehispánico
Doris Heyden/UNAM

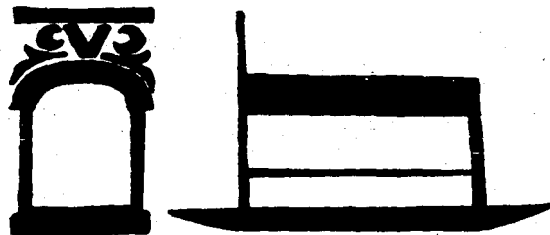


Otra alternativa formal, presenta el manejar el signo "día-flor" del calendario azteca (como forma prehispánica; no propiamente Xochimilca).



Trajinera:

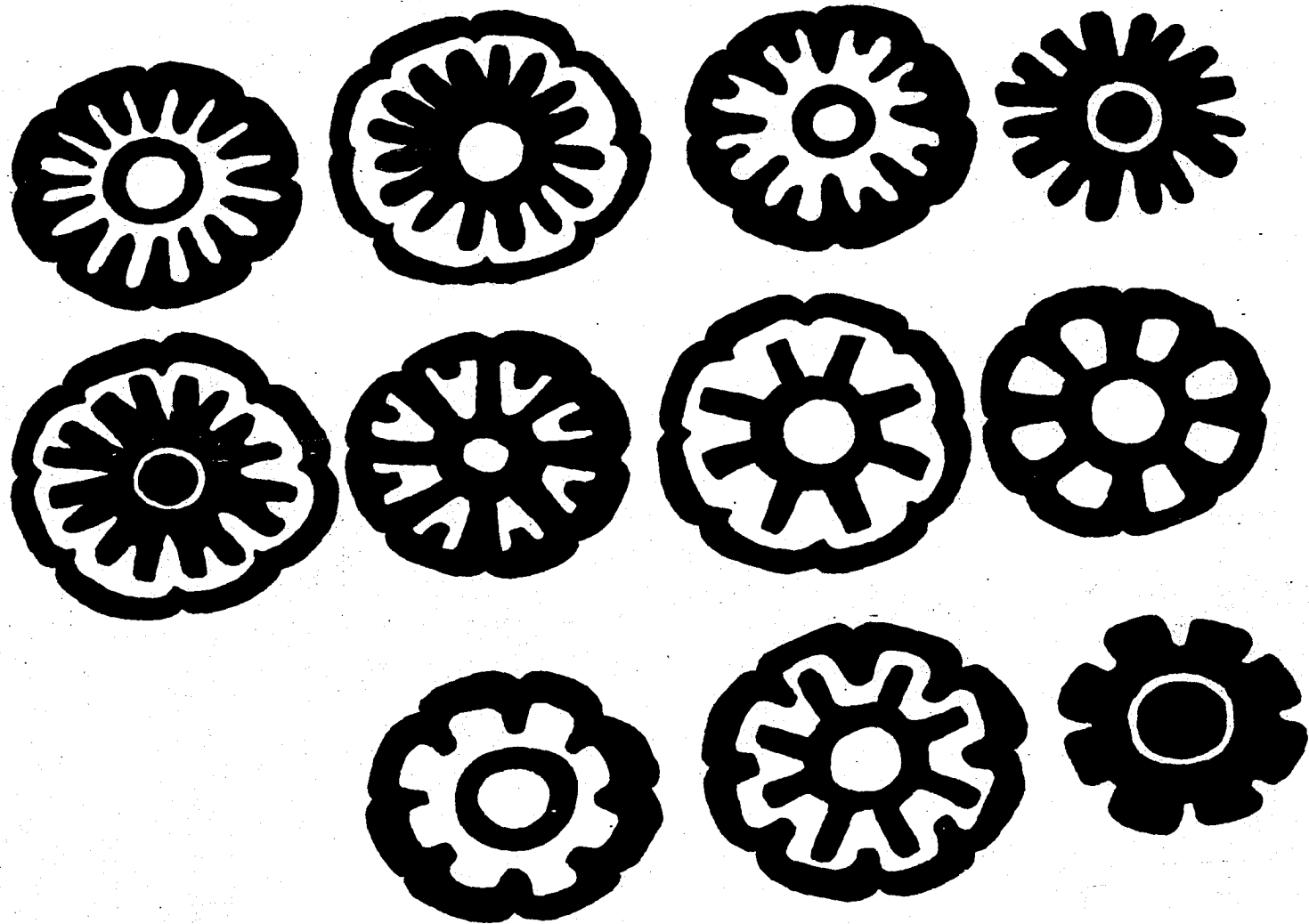
Elemento representativo también de Xochimilco, de gran atractivo turístico, es otro recurso para el diseño del símbolo.



Alternativa 1

A partir de la Cexochitl (Dalia)

Observación: En un estudio gráfico a la imagen mencionada se detectan formas que en primera instancia son sintéticas conservando su carácter.

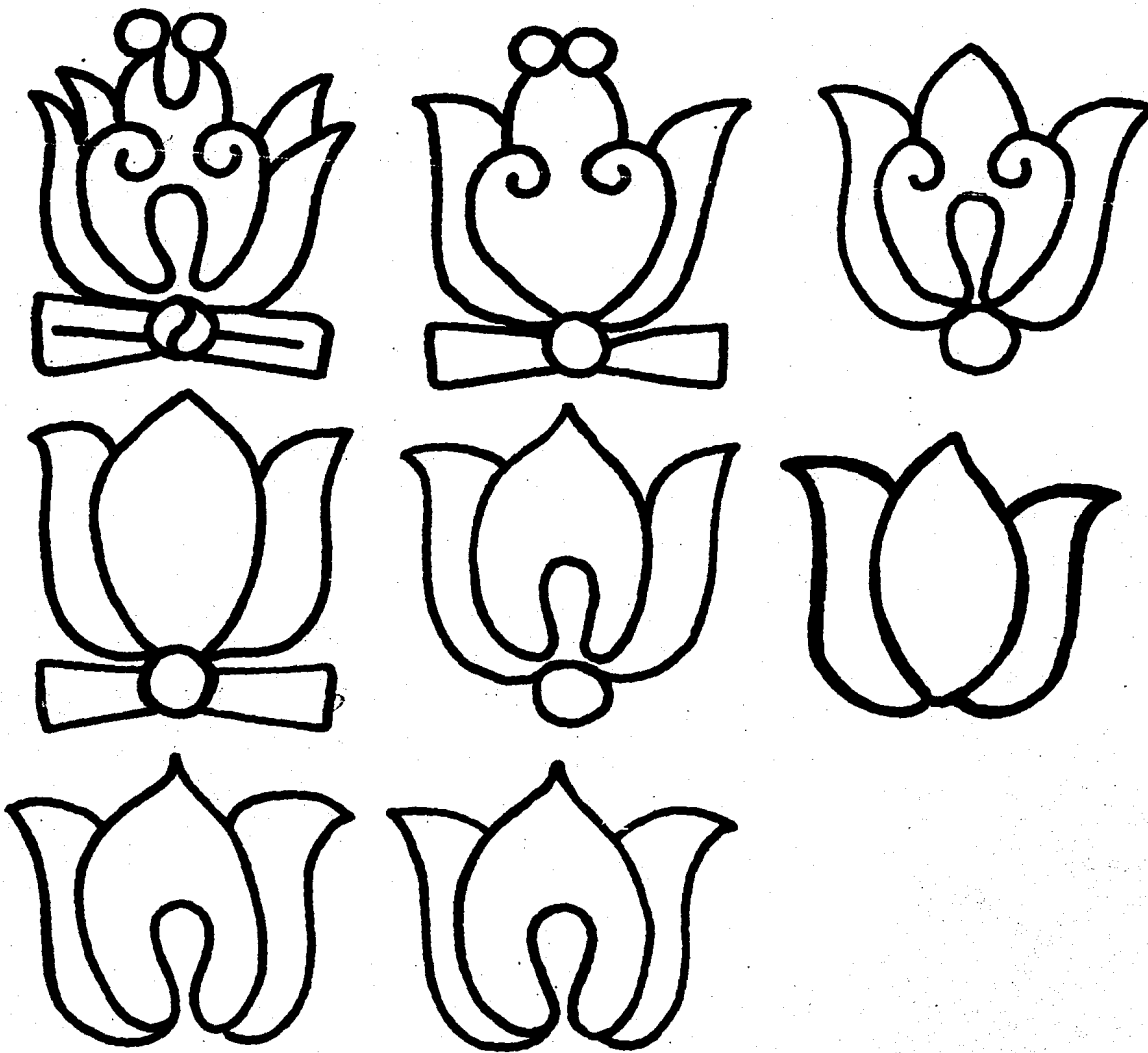


ALTERNATIVA 2

A partir del signo calendárico azteca "flor"

Observación: El estudio formal de este signo, nos representa en una variante, una imagen que remite a la flor del tulipán, y revisando la semántica de esta flor, (marca, signos, símbolos y señales/ Adrián Frutiger, Barcelona 1979) se conoce, que es el símbolo de fertilidad igual que en la imagen, que en la actualidad se utiliza para identificar a la delegación (aunque este simbolismo sea desconocido)

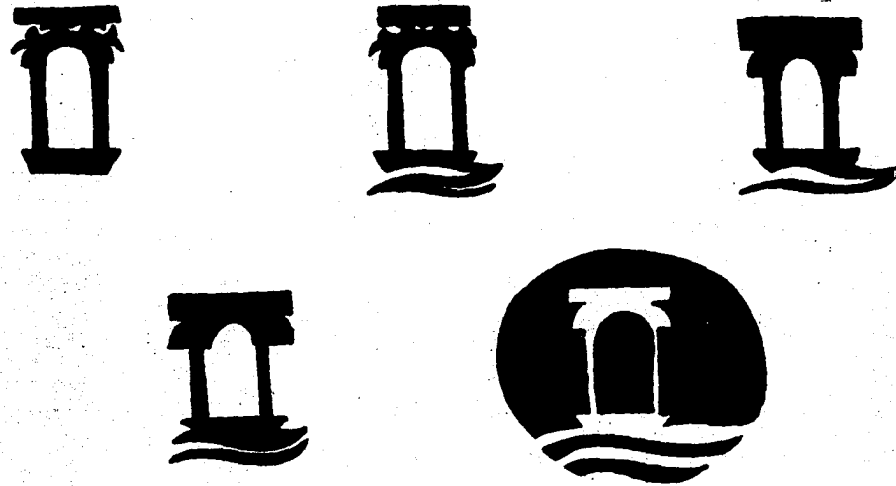
Signo calendárico del día flor. Códice Magliabechiano.



ALTERNATIVA 3

A partir de la trajinera.

Observación: Manejar formalmente este elemento, presenta problemas por la gran cantidad de elementos que posee, además existe el antecedente del símbolo del metro Nativitas que hace dirigir la síntesis formal de este objeto.



CONCLUSIONES:

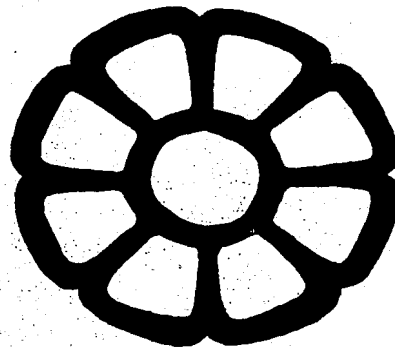
En primera instancia, la alternativa que se descarta es la número 3 (trajinera), ya que no existe unidad formal, y no obstante que este elemento es muy identificado con Xochimilco su semántica es diferente a lo pretendido pues no se trata de un embarcadero, ni del aspecto turístico de Xochimilco exclusivamente.

La alternativa número 2, al desarrollarla gráficamente, se asocia mucho con la flor del tulipán, y aunque el simbolismo de ésta es: "fertilidad", y en esencia el simbolismo del ideograma prehispánico de Xochimilco es igual (aunque no conocido), la flor del tulipán no es mexicana y puede remitir a Holanda u otro país que ha utilizado esta imagen en alguna de sus empresas como símbolo de identificación.

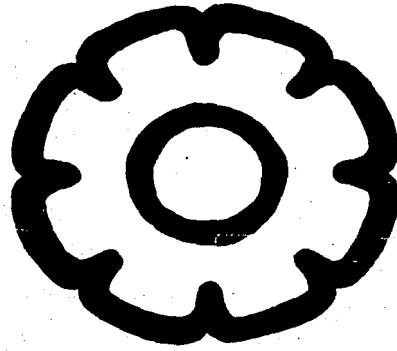
La alternativa número 1 es que posee más carácter (en función de la Delegación Xochimilco) además, es un símbolo que los antiguos Xochimilcas utilizaron como identidad. Manejar una imagen que se deriva de la representación de la Dalia (flor mexicana) es la mejor opción.

3.2.1.2. SELECCION:

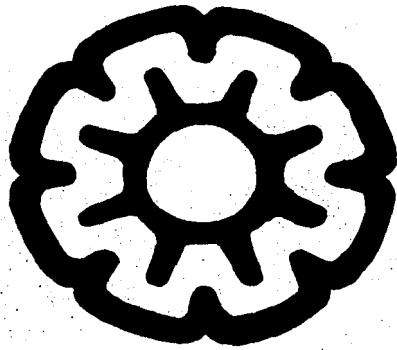
De la alternativa número 1, se seleccionaron cuatro variantes para su estudio, análisis, evaluación formal y conceptual.



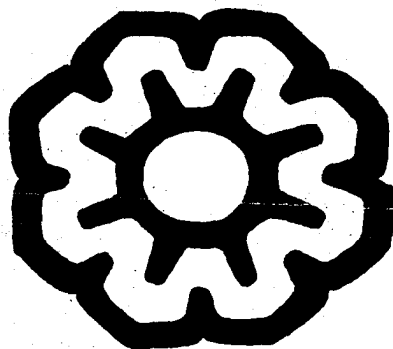
- 1) Forma que conserva su semántica pero no es original.



- 2) Forma muy sintética, pero de semántica imprecisa, (remite a mecánica).



- 3) Forma de semántica no definida, sintética

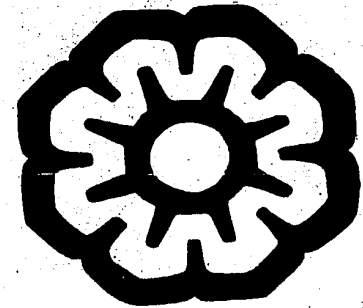
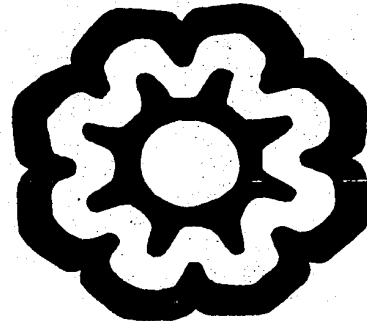
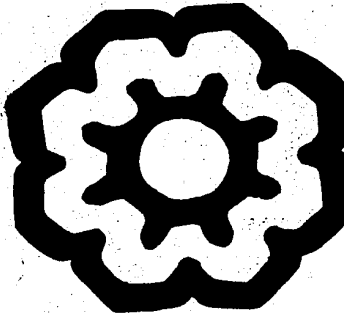
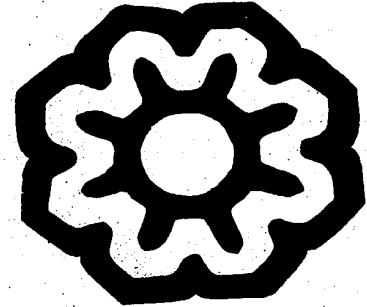
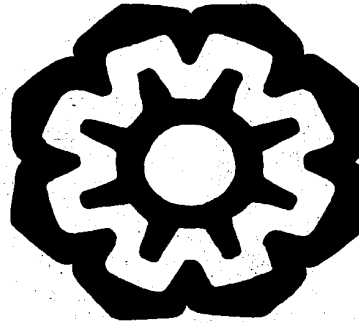
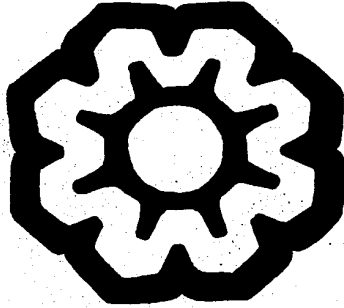
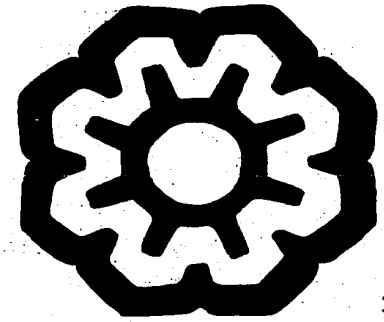
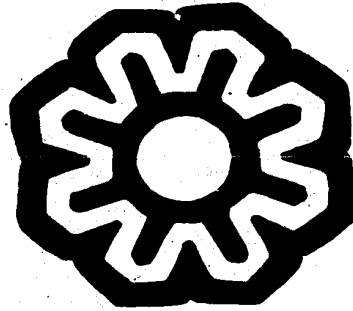
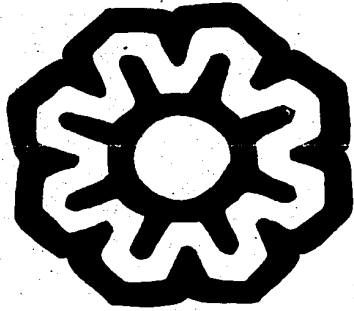


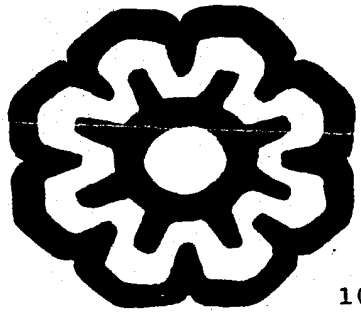
4) Forma de semántica definida, sintética y original.

Conclusión: La mejor imagen hasta el momento es la número cuatro, por presentar una semántica definida más fuerte y ser la más original. Sin embargo, es conveniente el desarrollo de bocetos para obtener una mejor alternativa.

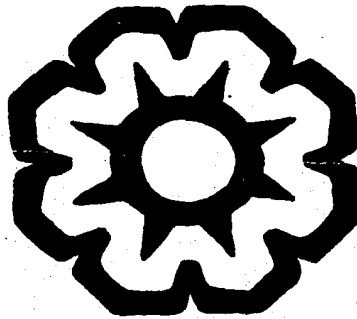
3.2.1.3. DESARROLLO DE BOCETOS

Desarrollo gráfico de la mejor variante (4)

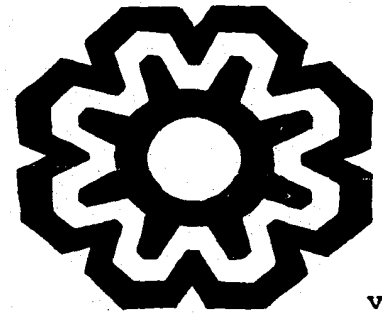




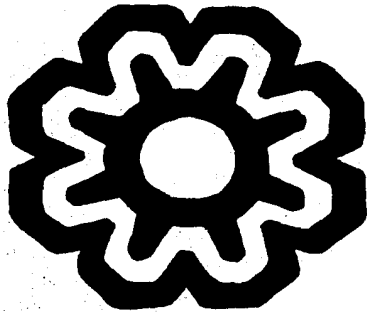
10



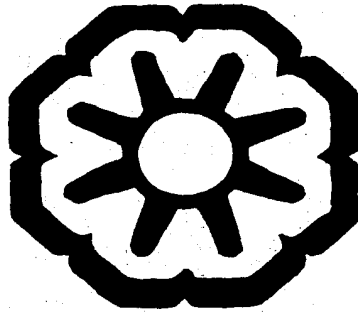
v1



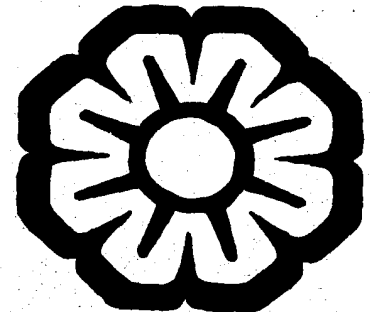
v2



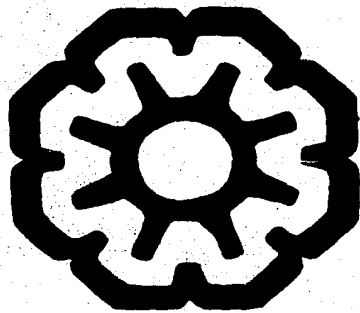
v3



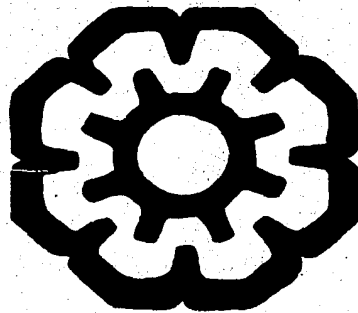
v4



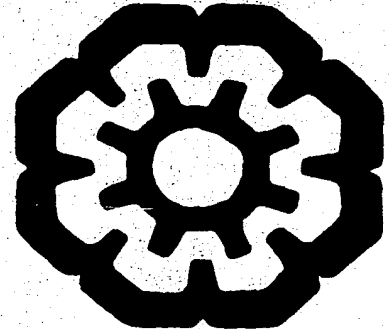
v5



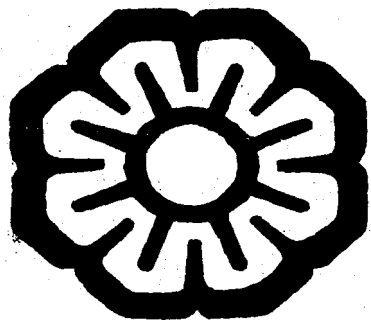
v6



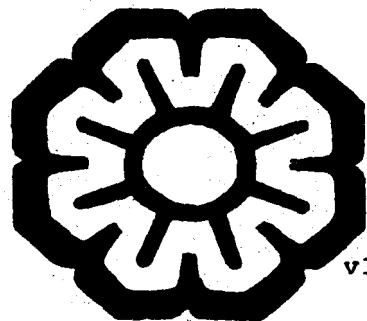
v7



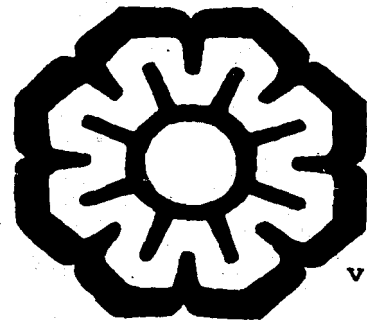
v8



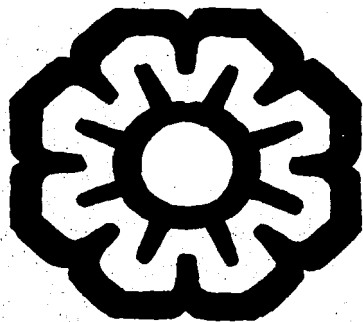
v9



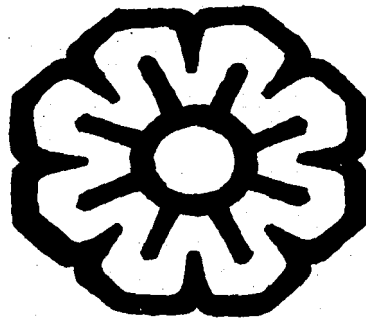
v10



v11



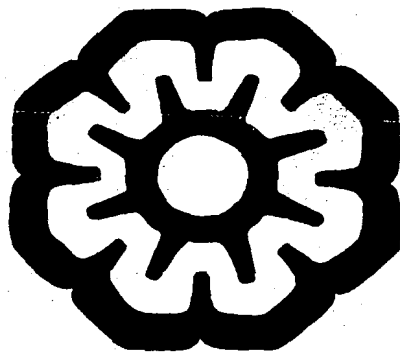
v12



v13

3.2.1.4. SELECCION Y ANALISIS DE
BOCETOS.

190

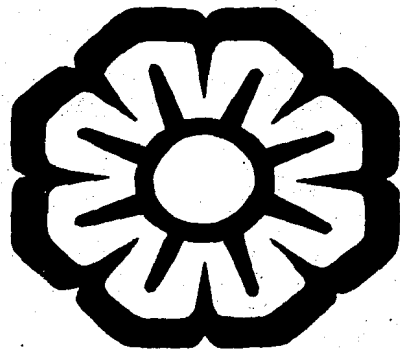


9) Características negativas:

- Centro dominante.
- Separación de pétalos (parte externa) poco evidentes.

Características positivas:

- Diferencia de grosor en centro.

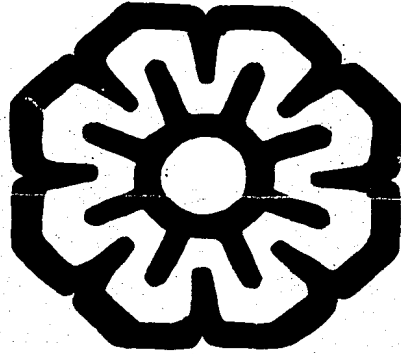


v5) Características negativas:

- Núcleo dominante.
- Entradas angulosas
- Alteración formal en pequeña proporción.

Características positivas:

- Variación de grosor en núcleo (centro).
- Profundidad por variación de grosor (núcleo-contorno).



v13) Características negativas:

- Grosor homogéneo en centro.
- Centro muy grande.

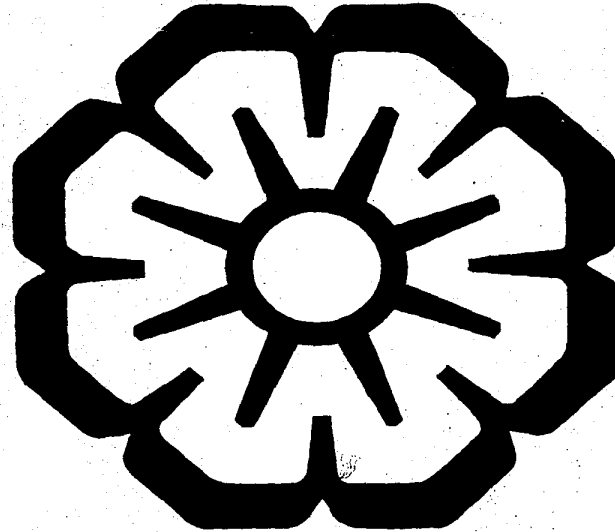
Características positivas:

- Entradas de contorno con terminaciones semi-cuadrangulares.

Conclusiones:

Es conveniente la reducción de grosor y proporción del centro para crear más dinamismo visual por la sensación de profundidad.

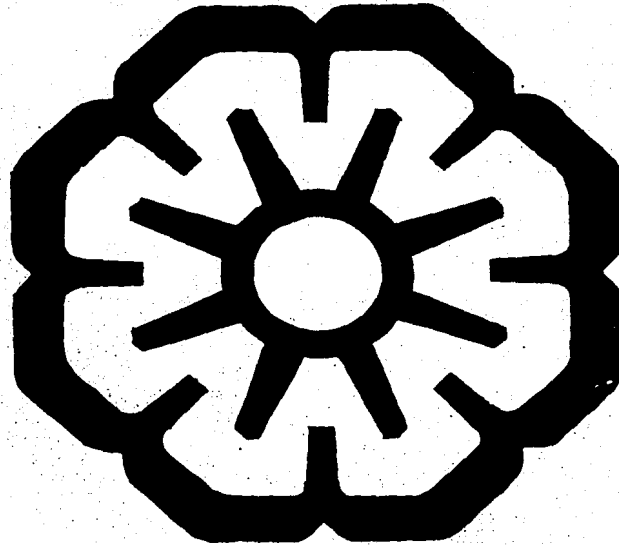
Manejar diferencia de grosor en las partes que entran del contorno pero con terminaciones no angulares para crear más unidad e impacto.



Codificación: A

Observación: Enfatización extremada del contorno o perímetro, por lo que se debilita el centro.

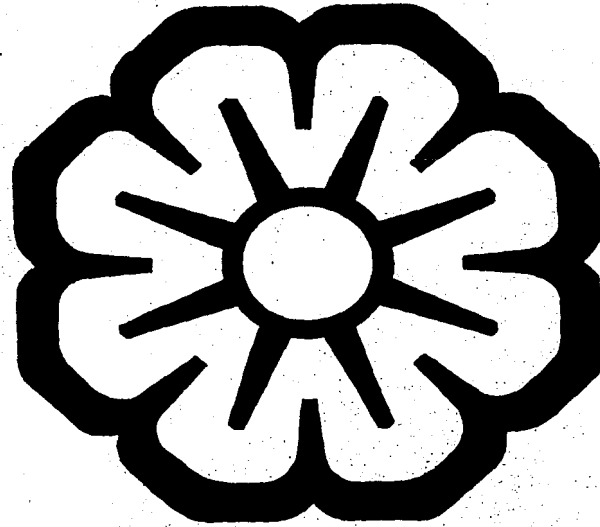
Propuesta: Reducir el grosor al perímetro o aumento de grosor al centro.



Codificación: B

Observación: El engrosamiento de las entrantes del entorno o perímetro hace que se perciban más cortas; la enfatización del centro hace sentir la forma más plana; el intersticio presenta características muy rígidas, remitentes a algo mecánico.

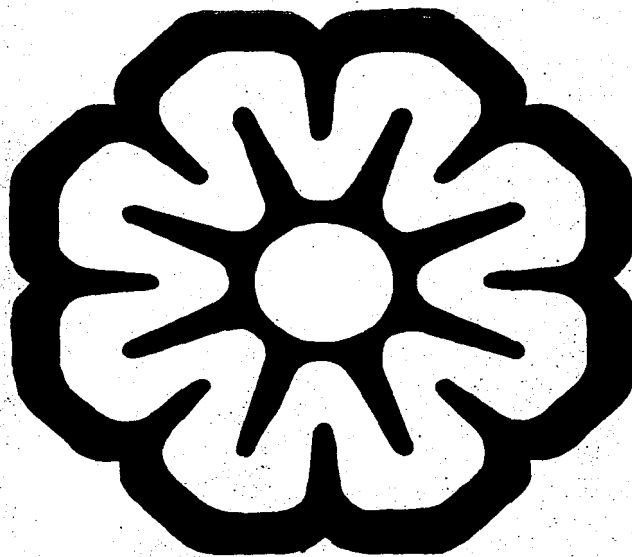
Propuesta: Adelgazar un poco el centro y las entrantes. Tratamiento con más curvas al intersticio.



Codificación: C

Observación: Mayor carácter por el cambio en el intersticio y adelgazamiento de entrantes, pero debilitamiento ligero del centro. No existe unidad formal del centro y el contorno.

Propuesta: Ligero engrosamiento del centro y unificación formal de éste con contorno mediante el manejo de más curvas.



Codificación: D

Observación: Unidad formal en todos sus elementos. Equilibrio visual en forma e intersticio.

Propuesta: Selección de tipografía en función de la síntesis conceptual y del símbolo aquí definido.

3.2.2. DESARROLLO DEL LOGOTIPO

3.2.2.1. PROPUESTAS DE ALFABETOS PARA CONFORMAR EL LOGOTIPO.

Para definir un logotipo idóneo al símbolo se han seleccionado ocho fuentes tipográficas que en primera instancia se consideran adecuadas, presentando su conformación en altas y también en altas y bajas para visualizar las características de cada tipo en las dos opciones.

197

CABLE HEAVY

DELEGACION XOCHIMILCO
Delegacion Xochimilco

CLEARFACE GOTHIC

DELEGACION XOCHIMILCO
Delegacion Xochimilco

EGIDE SEMIBOLD

DELEGACION XOCHIMILCO
Delegacion Xochimilco

FUTURA EXTRA BOLD

DELEGACION XOCHIMILCO
Delegacion Xochimilco

DELEGACION XOCHIMILCO
Delegacion Xochimilco

OLIVE BOLD

DELEGACION XOCHIMILCO
Delegacion Xochimilco

OLIVE NORMAL

DELEGACION XOCHIMILCO
Delegacion Xochimilco

RONDA BOLD

DELEGACION XOCHIMILCO
Delegacion Xochimilco

UNIVERSE

3.2.2.2. SELECCION

De las anteriores alternativas se seleccionaron los siguientes alfabetos por presentar mayor relación formal con el símbolo:

Cable Heavy

DELEGACION XOCHIMILCO

Egide Semi Bold

DELEGACION XOCHIMILCO

Futura Extra Bold

DELEGACION XOCHIMILCO

Universe

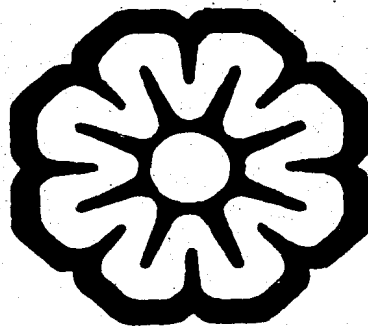
DELEGACION XOCHIMILCO

Se determina que la conformación en altas es conveniente, ya que por sus características semánticas y formales se relaciona más con la concepción comunitaria sobre la Delegación Xochimilco (seriedad, solidez, honestidad y confianza).

3.2.2.3. EVALUACION FORMAL RESPECTO AL SIMBOLO

Para una evaluación más específica, se analizará cada arreglo tipográfico junto al símbolo y así definir cual es la más funcional.

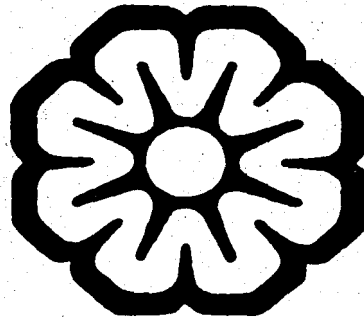
NOTA: La ubicación de los elementos (símbolo-logotipo) que se maneja para la evaluación de los diferentes arreglos tipográficos, sólo obedece a fines prácticos, en ningún momento se define como propuesta final de la relación símbolo-logotipo.



DELEGACION XOCHIMILCO

ALTERNATIVA "A" (Cable heavy)

OBSERVACION: El logotipo presenta buen impacto, pero las terminaciones de los brazos en la letra "E" y en la "L" no se justifican formalmente con el símbolo, lo mismo que la zona donde se unen las dos espigas de la letra "M".

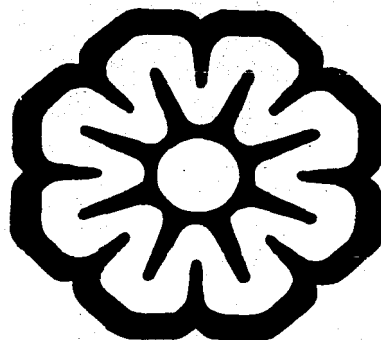


DELEGACION XOCHIMILCO

ALTERNATIVA "B" (Egide semibold)

OBSERVACION: Esta tipografía, es muy original sin embargo su construcción (trazo), es muy compleja si se contempla la implementación de la identidad en bardas, mantas, etc., que serán realizadas por rotulistas que puedan afectar la memoria gráfica de la identidad al no realizar el trabajo fielmente.

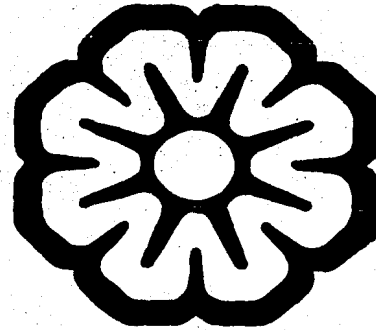
Otra observación, es que en el mercado sólo existe un solo peso tipográfico (semibold) y, en función del símbolo es necesario un mayor peso.



DELEGACION XOCHIMILCO

ALTERNATIVA "C" (futura extra bold)

OBSERVACION: Esta alternativa es adecuada por sus características y su proporción, no así en su peso; pues visualizando el logotipo y contemplando su posible reducción, tendería a perder legibilidad. Por lo que es aconsejable disminuir el peso tipográfico.



DELEGACION XOCHIMILCO

ALTERNATIVA "D" (universe)

OBSERVACION: En esta propuesta no existe unidad con el símbolo, y a nivel de impacto, tampoco es adecuada porque el logotipo es mucho más débil; jerarquizando demasiado al símbolo.

El paralelismo que se origina a partir de las letras H, I, M, I, L, produce un acento nada conveniente en este caso.

3.2.2.4. CONCLUSION:

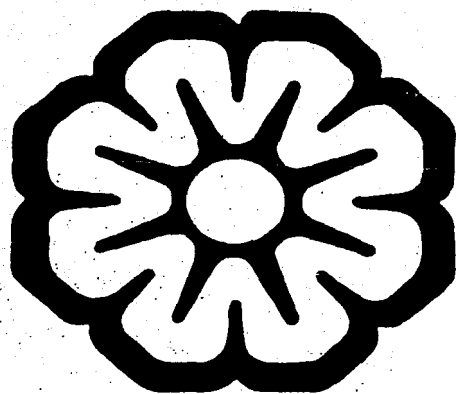
El logotipo que reúne las características idóneas es el conformado con la fuente: Futura extra bold; sin embargo, su peso es muy considerable por lo que se propone visualizar con la futura demibold y la futura bold en función del arreglo definitivo de la identidad.

3.2.3. ANTEPROYECTO

3.2.3.1. PROPUESTA DE POSICION Y PROPORCION ENTRE LOS ELEMENTOS SIMBOLO LOGOTIPO.

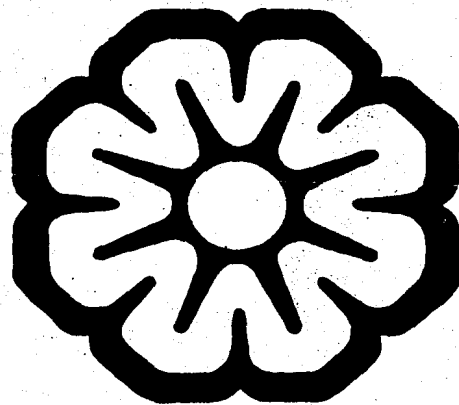
Definidos el símbolo y logotipo, es conveniente analizar la relación de posición y proporción entre el símbolo y el logotipo.

Se presentan ocho alternativas para su evaluación.



**DELEGACION
XOCHIMILCO**

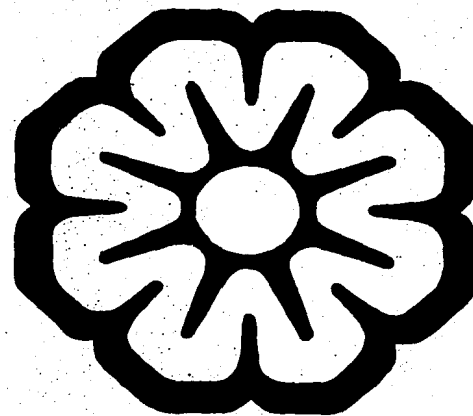
ALTERNATIVA "C-1"



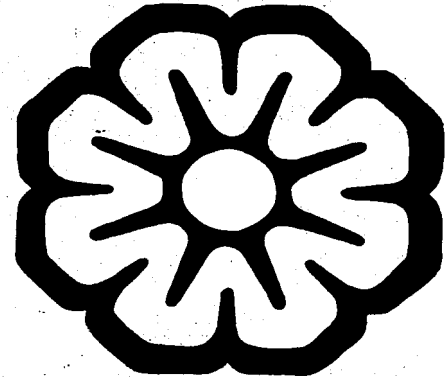
**DELEGACION
XOCHIMILCO**

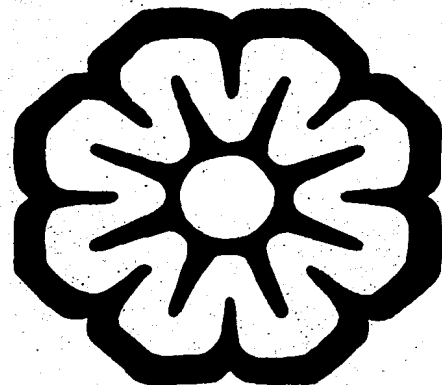
ALTERNATIVA "C-2"

**DELEGACION
XOCHIMILCO**

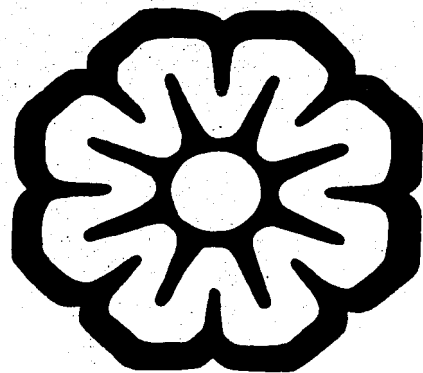


**DELEGACION
XOCHIMILCO**

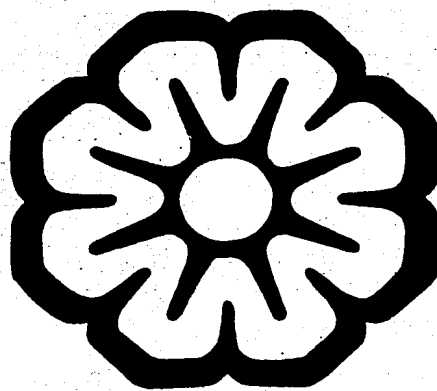




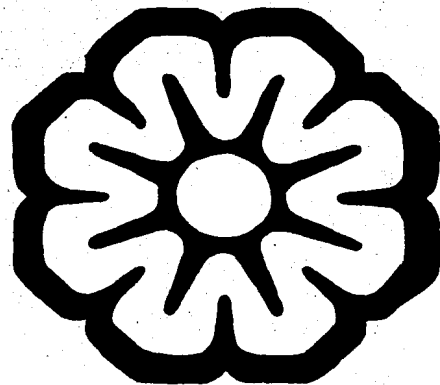
**DELEGACION
XOCHIMILCO**



**DELEGACION
XOCHIMILCO**



**DELEGACION
XOCHIMILCO**



**DELEGACION
XOCHIMILCO**

3.2.3.2. SELECCION

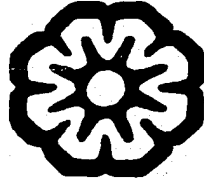
Al organizar los elementos (símbolo y logotipo) en diferentes posiciones se percibe que existen varias propuestas funcionales en mayor o menor grado (C-3, C-2, C-5); sin embargo, al desarrollar las alternativas C-5 y C-6 se intuye que la solución más adecuada puede ser al combinar dos pesos tipográficos en el logotipo, creando una jerarquización que además por semántica es conveniente (C-7).

Finalmente, al evaluar la alternativa C-7 se observa que la semántica de: profundidad, importancia y distinción que se obtiene al diferenciar los pesos tipográficos se enfatiza al ubicar el símbolo y el logotipo a partir de un eje central que dá mayor solidez e impacto a la identidad gráfica (alternativa C-8), por lo que se determina esta última propuesta como: "El arreglo definitivo de la identidad gráfica."

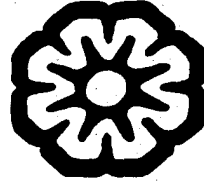
3.2.3.3. PRUEBAS DE COLOR

Para la selección de un color que represente a la Delegación Xochimilco, nos guiaremos en los resultados del análisis de los conceptos lingüísticos por equivalentes significativos mencionados en la síntesis y que son el verde, el azul y/o el café.

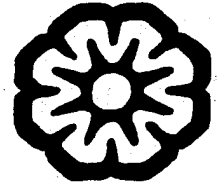
Utilizar aisladamente cada uno de los colores antes mencionados y en un matiz puro presentaba un margen muy reducido de posibilidades, por lo que se recurrió a visualizar la identidad gráfica, con colores derivados de la combinación de los tres elementales, y en diferentes proporciones. Así, consultando el Atlas de los Colores se proponen las siguientes alternativas:



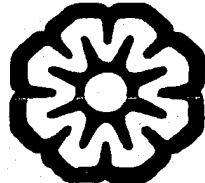
**DELEGACION
XOCHIMILCO**



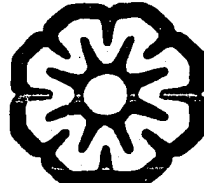
**DELEGACION
XOCHIMILCO**



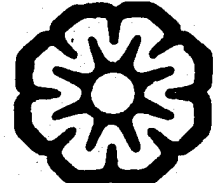
**DELEGACION
XOCHIMILCO**



**DELEGACION
XOCHIMILCO**



**DELEGACION
XOCHIMILCO**



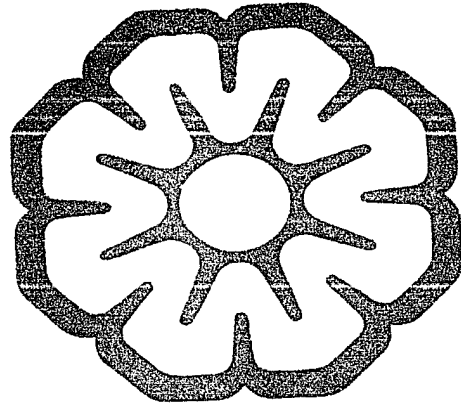
**DELEGACION
XOCHIMILCO**

3.2.3.4. EVALUACION

Las anteriores propuestas han sido sometidas a consideración por parte de la población en general para definir la que se interpreta mejor en función de la Delegación Xochimilco. Esta pequeña encuesta es con el propósito de hacer valoraciones cualitativas que contribuyan a seleccionar la propuesta más funcional.

3.2.3.5. SELECCIÓN DE COLOR

La propuesta que se selecciona es la que corresponde a la clave 384 c del sistema pantone. Esta selección se hace a partir de los parámetros básicos que se deben cubrir, por ejemplo: Que sea semánticamente correspondiente a los objetivos de la institución, que presente estabilidad, pero a la vez originalidad y que produzca en relación a su fondo un buen impacto, y por todo lo anterior que produzca en el observador una memoria gráfica que permita identificarlo como propio de la Delegación Xochimilco.



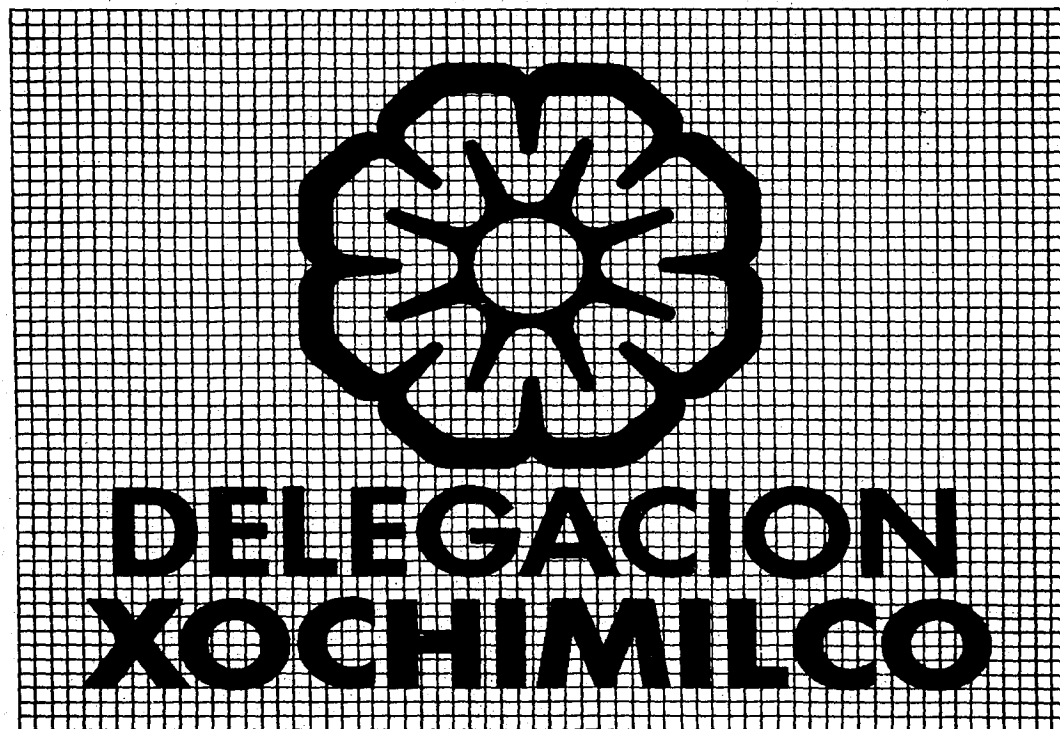
**DELEGACION
XOCHIMILCO**

3.2.4. PROYECTO

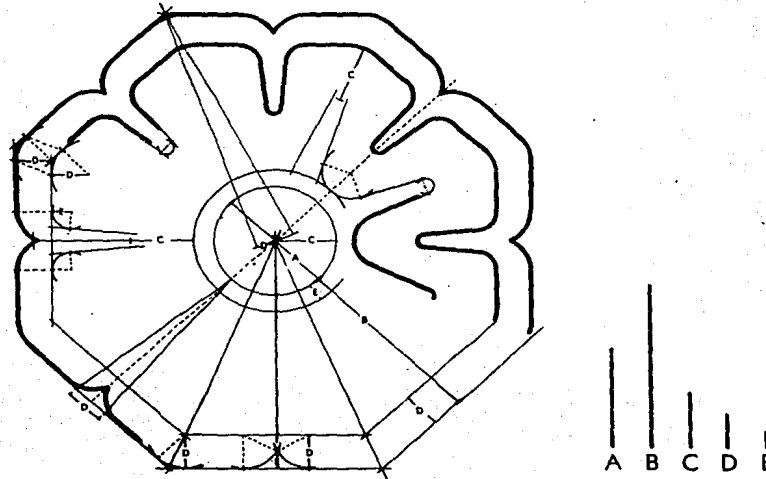
3.2.4.1. JUSTIFICACION GEOMETRICA DE LOS ELEMENTOS.

La justificación geométrica de los elementos símbolo y logotipo en alguna red básica (como la de cuadrados en este caso) posibilita establecer relaciones espaciales y formales, armónicas y lógicas que consolidan favorablemente a la identidad gráfica.

El trazo del símbolo, fundamentalmente se deriva de las secciones áureas de una línea cualquiera. Las equivalencias y operaciones necesarias se incluyen; para facilitar su comprensión.



JUSTIFICACION GEOMETRICA DEL SIMBOLO

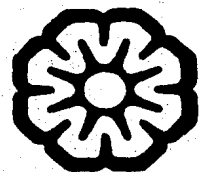


$$A = X \quad B = X \cdot 1.618 \quad C = X + 2 \quad D = C \cdot .618 \quad E = D + 2$$

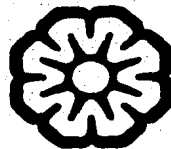
3.2.4.2. EVALUACION DE ESPACIOS.

En el diseño de las identidades gráficas generalmente se requiere del estudio de las proporciones en el símbolo en el logotipo o en ambos, y esto, por la necesidad de su implementación en diferentes soportes, mismos que poseen diferentes formatos y hace necesaria la reproducción de la identidad en diferentes proporciones.

En el caso de la identidad que se presenta, al realizar las pruebas de reducción, se observa que las características de su forma se ven afectadas ligeramente en los rasgos internos (cuando la proporción es menor de 1 cm. para la envolvente general del símbolo) ya que sufren un adelgazamiento poco pronunciado, pero perceptible. Es recomendable realizar otro original previendo este problema pero sólo para propuestas de esa proporción o menores; es decir, hacer dos originales uno para proporciones de más de 3 cm., y otro para proporciones de menos de 3 cm.



**DELEGACION
XOCHIMILCO**



**DELEGACION
XOCHIMILCO**



**DELEGACION
XOCHIMILCO**



**DELEGACION
XOCHIMILCO**



**DELEGACION
XOCHIMILCO**



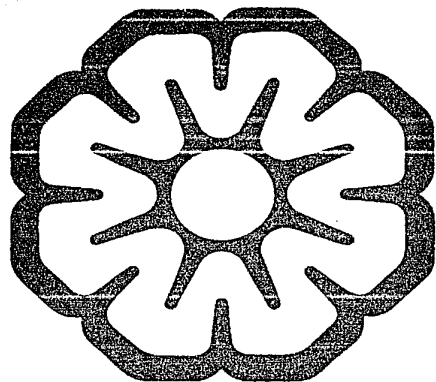
**DELEGACION
XOCHIMILCO**

3.2.4.3. CORRECCIONES

En consideración a las observaciones realizadas en el punto anterior, se proponen dos originales para su reproducción, dependiendo de la proporción que se necesite.

3.2.4.4. PROPUESTA FINAL EN COLOR.

Realizado el estudio de partes (evaluación de espacios) y definido el color, en la propuesta que a continuación se presenta, se contemplan ambos aspectos a fin de evaluar alguna posible afectación formal por el manejo de color.



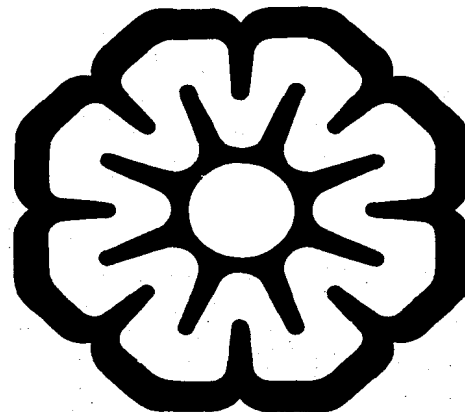
**DELEGACION
XOCHIMILCO**

3.2.5. REALIZACION.

Al no encontrar ninguna afectación de la forma por la aplicación del color se presentan los originales mecánicos para su reproducción.

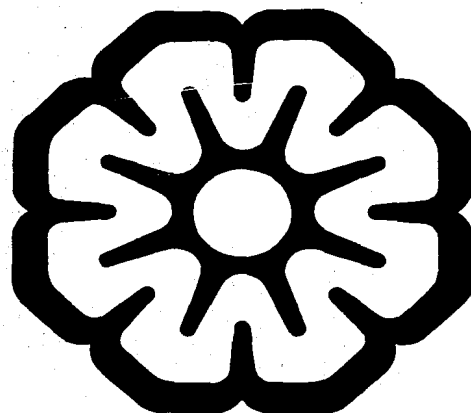
3.2.5.1. ORIGINAL MECANICO.

Original mecánico para proporciones mayores a 3 cm.



**DELEGACION
XOCHIMILCO**

Original mecánico para proporciones menores a 3 cm.



**DELEGACION
XOCHIMILCO**

CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

En este último apartado, se presentan algunas consideraciones importantes acerca de los "beneficios" personales y colectivos que a lo largo del proyecto se contemplaron:

- 1 Sistematizar un proyecto permite valorar cada etapa, para detectar la esencia de la necesidad.

El proceso organizado de trabajo en el diseño gráfico, es indispensable para entender cada uno de los factores que se involucran en un problema de diseño; desde las cuestiones elementales, de: Cómo, dónde y porqué surge la demanda, hasta la deducción de las características formales y semánticas que conformarán el material de diseño.

- 2 Los métodos lógicos de trabajo constituyen una herramienta intelectual indispensable en el diseño gráfico.

Al conocer, analizar y comprender todos los factores que intervienen

en la demanda de un diseño, se posibilita la conformación del mismo; con códigos que pertenezcan al usuario, "asegurando" en gran medida su funcionalidad.

- 3 Las técnicas de análisis contribuyen a concretizar y definir los parámetros de trabajo.

Es muy importante para la etapa creativa; conocer los elementos compositivos con mayor relación semántica para el proyecto, esto reduce y hace objetiva, la búsqueda de imágenes idóneas.

- 4 Las técnicas de análisis presentadas en este estudio, funcionan como auxiliares didácticos en la enseñanza del diseño gráfico.

Durante los cursos que impartimos sobre diseño gráfico en la ENAP y en el tema de metodología se han puesto en práctica dichas técnicas y son utilizadas por los alumnos participantes.

- 5 Diseñar mediante un método lógico de trabajo es indispensable...

... por lo menos, en la etapa formativa del diseñador. Porque mediante el ejercicio en su utilización se consolida una madurez profesional que repercutirá en su labor como profesionista gráfico.

- 6 En este proyecto se propone una identidad gráfica para la delegación Xochimilco, apegada a sus raíces y paralela a su desarrollo.

Si esta identidad fuera utilizada por la institución, contribuiría con toda certeza en su favorable distinción y reconocimiento.

- 7 El manejo de formas prehispánicas en el diseño gráfico, es un recurso en pro de la cimentación del diseño gráfico mexicano.

Utilizar formas prehispánicas en una realidad contemporánea, implica ante todo; una responsabilidad ética, cimentada;

sólidamente a la luz de la teoría del diseño gráfico, y un compromiso social, histórico y desinteresado para proponer su contextualización, sólo después; de serios análisis formales y semánticos que permitan su óptimo funcionamiento.

"Los signos, símbolos, marcas, y señales son, en su multiplicidad, la expresión omnimoda y omnipresente de nuestros tiempos; conteniendo y salvaguardando el pasado predicen así mismo el futuro".

(FRUTIGER, 1978)



BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA

METODOLOGIA:

ANALISIS Y DISEÑO LOGICO

OSCAR OLEA, CARLOS GONZALEZ LOBO.

ED. TRILLAS. MEXICO. 1977.

COMO NACEN LOS OBJETOS

BRUNO MUNARI

ED. GUSTAVO GILI. BARCELONA, 1985.

DISEÑAR PROGRAMAS

KARL GERSTNER

ED. GUSTAVO GILI. BARCELONA, 1979.

DISEÑO Y COMUNICACION VISUAL

BRUNO MUNARI

ED. GUSTAVO GILI. BARCELONA, 1979.

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO BI-TRIDIMENSIONAL

WUSIUS WONG

ED. GUSTAVO GILI. BARCELONA, 1982.

INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

GUILLERMINA BAENA PAZ

MANUAL DE TECNICAS DE INVESTIGACION

ARIO GARZA MERCADO

EL COLEGIO DE MEXICO, 1972.

METODOS DE DISEÑO

CHRISTOPHER JONES

ED. GUSTAVO GILI. BARCELONA, 1982.

NOTAS SOBRE DISEÑO (GUIA PARA LA

SOLUCION DE PROBLEMAS DE DISEÑO)

CUADERNOS DE DISEÑO 3 VIA MEXICO, 1984.

PLAN DE ESTUDIOS Y PROGRAMAS DE LA
LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO
ENAP/UNAM, 1978.

IDENTIDAD GRAFICA:

AMERICAN TRADEMARK DESIGNS.

BARBARA BAER CAPITMAN

DOVER PUBLICATIONS, INC., NEW YORK.

MANUAL DE TECNICAS

RAY MURRAY

ED. GUSTAVO GILI

BARCELONA, 1979.

METODOLOGIA PARA LA REALIZACION
DE SIMBOLOS GRAFICOS.

MA. ELENA DIAZ LOPEZ

TESIS DE LICENCIATURA ENAP/1979.

SIGNOS, SIMBOLOS, MARCAS, SEÑALES.

ADRIAN FRUTIGER

ED. GUSTAVO GILI. BARCELONA, 1981.

SIMBOLOS DE SEÑALIZACION DEL AIGA

ED. GUSTAVO GILI. MEXICO, 1984.

SISTEMAS DE SIGNOS EN LA COMUNICACION

VISUAL.

OTL AICHER, MARTIN KRAMPEN

ED. GUSTAVO GILI. BARCELONA, 1979.

XOCHIMILCO:

APRECIACION DE LOS ATRACTIVOS TURISTICOS
DE MEXICO.

C.E.N.I.T. 1982

CONTAMINACION DE CANALES DE XOCHIMILCO
Y SU REPERCUSION EN LAS ACTIVIDADES
ECONOMICAS.

LIC. JOSE R. BALANZARIO ZAMORATE
SOCIEDAD MEXICANA DE GEOGRAFIA Y ESTADISTICA,
1982.

DATOS ESTADISTICOS

IRENE LOPEZ MEDINA

ARCHIVO HISTORICO DE XOCHIMILCO, 1985.

HISTORIA DE XOCHIMILCO

DR. SERGIO CORDERO ESPINOSA

ARCHIVO HISTORICO DE XOCHIMILCO./1985.

MITOLOGIA Y SIMBOLISMO DE LA FLORA EN

MEXICO PREHISPANICO.

DORIS HEYDEN/ UNAM.

PRESENCIA DE UN SEXENIO EN LA DELEGACION

XOCHIMILCO.

ING. MARIANO VELASCO MUJICA / 1976.

RECURSOS TURISTICOS DE XOCHIMILCO

JOSE BALANZARIO ZAMORARTE / 1976