

72
201



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS**

**folleto-guía para la realización
de la carpeta de trabajo del diseñador gráfico**

TESIS QUE PARA OBTENER EL TITULO
DE LICENCIADA EN DISEÑO GRAFICO
P R E S E N T A
Alma Elizabeth Rosales Fuentes

DIRECTOR DE TESIS
Lic. Salvador Carreño González

**TESIS CON
FALJA DE ORIGEN**

MEXICO, D.F. - 1997



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



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Dedico esta tesis

*Principalmente a DIOS
quien siempre ilumina y guía mi camino.*

*A mi padre: Bibiano Rosales Polvorilla,
quien siempre ha sido un ejemplo
de trabajo y dedicación,
y en todo momento a luchado
por conseguir lo que se propone
superando cualquier obstáculo
por difícil que se presente.*

*A mi madre: Tomasa Fuentes de Rosales,
que además de una amiga sincera,
ha sido un ejemplo de mujer
que logra lo que se propone.
Por enseñarme que con amor
se consigue lo que se desea.*

*A mis hermanos: María Guadalupe y Mario,
por su comprensión, motivación y apoyo,
porque el triunfo de uno sea la gloria de todos.
Gracias con todo mi amor y cariño*

*A Carlos Ledezma Valdepeña,
porque de él he recibido ayuda incondicional
a lo largo de mi carrera.*

*Al Lic. Salvador Carreño González,
como digno director de esta tesis, quien colaboró con
gran interés para que este proyecto fuera llevado a cabo
con éxito.*

*A todos aquellos que de una u otra manera
han ayudado a que concluya
esta etapa tan importante en mi vida.*

*A todos mis maestros
con agradecimiento sincero por sus conocimientos
y en especial al H. Jurado Profesional.*

Llegar a la cima cuesta...

...pero vale la pena.

ÍNDICE



introducción

diseño gráfico

- 1.1 HISTORIA
- 1.2 CONCEPTOS BÁSICOS
 - 1.2.1 Definición del Diseño Gráfico
 - 1.2.2 Elementos de Diseño
 - 1.2.3 Técnicas de la Comunicación Visual
 - 1.2.4 Aspecto Gráfico
- 1.3 PROCESOS DE DISEÑO
- 1.4 ÁREAS

análisis de la carpeta de trabajo

- 2.1 ORIGEN
- 2.2 DEFINICIÓN
- 2.3 IMPORTANCIA
- 2.4 SITUACIÓN ACTUAL
 - 2.4.1 Situación Ideal
 - 2.4.2 Situación Real
- 2.5 INVESTIGACIÓN DE CAMPO
 - 2.5.1 Modelo de Encuesta
 - 2.5.2 Modelo de Entrevista
 - 2.5.3 Resultados
- 2.6 NECESIDADES
 - 2.6.1 Alternativa de Solución
 - 2.6.2 El método de la Ruta Crítica

lineamientos generales para la elaboración del folleto-guía

3.1 LINEAMIENTOS GENERALES

3.1.1 Factores que Definen una Publicación

3.1.2 Manejo del Contenido

3.1.3 Aspecto Gráfico y Material

3.1.4 Fundamentos

folleto-guía

Documento Anexo

conclusiones

bibliografía

introducción

INTRODUCCIÓN



En un proceso de diseño el primer paso es una entrevista entre el diseñador y el cliente, una cualidad fundamental en esta etapa es la capacidad de inspirar confianza al cliente, y es aquí donde nos encontramos con un problema, uno de los requisitos para esta entrevista es presentar una Carpeta de Trabajo, pues ni el curriculum vitae, ni las palabras son suficientes para mostrar la creatividad, sensibilidad y calidad entre otras cualidades del diseñador que son necesarias para crear tal confianza, pero ¿qué es la Carpeta de Trabajo?, ¿las venden?, ¿Cómo se hacen?, ¿Qué debe ir en ella?, ¿Se incluyen todos o cuántos trabajos?, ¿Cuáles?, ¿No importa que sean escolares?, ¿De qué tamaño debe ser?.

Nos encontramos con que carpeta es una cubierta donde se resguardan y ordenan legajos, que son un conjunto de documentos reunidos por tratar de una misma materia, ¿es decir que la carpeta del diseñador se compone de un conjunto de trabajos bidimensionales?. Sabemos que es nuestra "tarjeta de presentación", en ella deben ir los mejores trabajos que hemos realizado, pero no existe materia alguna que nos pueda aclarar estas dudas, ni libro, catálogo o guía que hable concretamente sobre el tema.

Hemos visto que algunos diseñadores presentan Carpetas de Trabajo mal elaboradas, desordenadas, sucias, con camisetas impropias, otros presentan los trabajos como dummies, fotografías e ilustraciones, originales, sin importarles el mal trato que sufren, arriesgándose a perder algún buen trabajo; por otra parte, los trabajos en tercera dimensión quedan descartados debido a lo incómodo que resulta su traslado.

Con todo lo anterior nos damos cuenta que realizar una Carpeta de Trabajo implica un problema serio, puesto que la imagen del diseñador que es muy importante será dada no sólo por los trabajos, sino en la forma en que los presenta, tal como lo dijo un célebre diseñador, que los diseños forman parte

del "comercio de las novedades" y la carpeta de trabajo es un buen instrumento para reflejar este hecho, es aquí de donde parte nuestra propuesta:

El objetivo primordial es facilitar y promover la realización de la Carpeta de Trabajo del Diseñador Gráfico para evitar soluciones inadecuadas, basadas en interpretaciones erróneas, falsas necesidad y objetivos impropios a la hora de realizarla, mediante un folleto-guía basado en una ruta crítica.

Hemos dividido ésta tesis en cuatro capítulos. Inicia con una recopilación del Diseño Gráfico, historia, conceptos básicos, proceso de diseño y áreas de desarrollo; como una forma de reflexión de lo que implica el Diseño Gráfico Profesional.

En el segundo capítulo presentamos un análisis de la Carpeta de Trabajo, así identificaremos su importancia, carácter y uso para dar pie a nuestra propuesta y evitar la dispersión de esfuerzos. Nos apoyaremos de una investigación de campo mediante una encuesta y entrevista aplicadas a diseñadores y clientes respectivamente con la finalidad de obtener la información necesaria que deberá contener el folleto guía, para el cual se propone una ruta crítica basada en las necesidades del diseñador y requerimientos por parte del cliente en virtud de ser una propuesta para cumplir con nuestro objetivo primordial.

En el siguiente capítulo veremos a grandes rasgos los lineamientos generales para la elaboración del folleto-guía conforme a diseño editorial, aplicando los conocimientos expuestos en esta tesis, y se explica como se manejará la información de acuerdo a la ruta crítica planteada.

El último capítulo encierra una propuesta de elaboración completa del folleto-guía, dándole así un carácter práctico a la solución de nuestro problema. De esta manera concluiremos, con el propio folleto-guía como documento anexo.

diseño gráfico

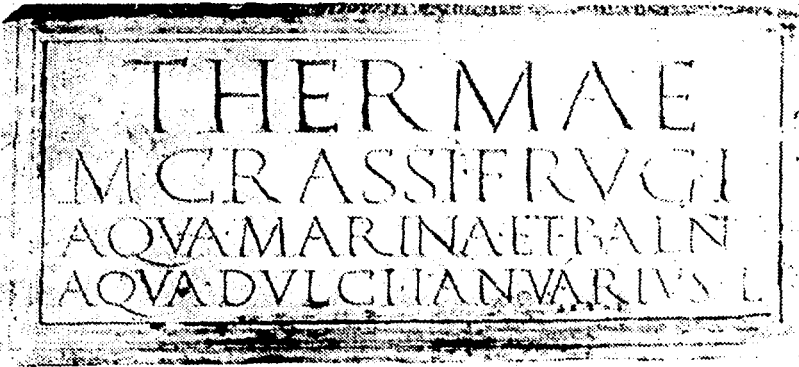
HISTORIA

1.1

El diseño gráfico contemporáneo es el heredero de un distinguido y ancestral linaje. Junto con el hombre primitivo, sumerios, egipcios chinos y europeos del medievo, contribuyeron a engrandecer el legado histórico-cultural del Diseño Gráfico: "Los escribas sumerios inventaron la escritura, los artesanos egipcios combinaban palabras e imágenes en manuscritos de papel, los impresores chinos utilizaban trozos de madera, los iluminadores medievales y paradores de tipografía del siglo XV, diseñaron los primeros li-

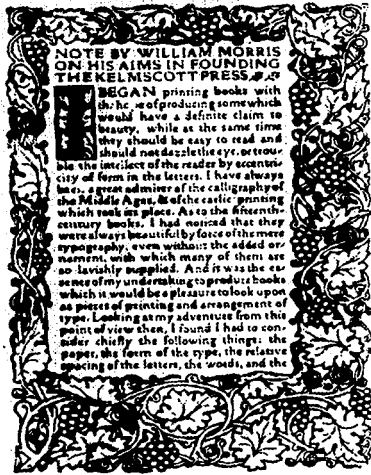
bro impresos europeos; todos, forman parte de la rica herencia e historia del Diseño Gráfico" (1).

La revolución industrial jugó un papel importante en la evolución del Diseño Gráfico, el clamor y estrépito de esta puso al mundo de cabeza en un levantamiento y progreso tecnológico que continúa acelerándose a un ritmo cada vez mayor; al sacudir a las artes y oficios de su papel social y económico, la edad de la máquina creó un abismo entre la vida material de la gente y sus necesidades



Anónimo: Lápida de mármol grabada de una casa de baños en Heretlano

(1) Philip B. Meggs. HISTORIA DEL DISEÑO GRAFICO. Editorial Trillas. México 1991. Págs. 9-10

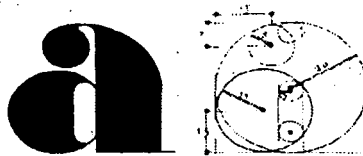


William Morris: Página inicial del libro *Note by William Morris de 1898*

sensitivas y espirituales, los críticos de la nueva era industrial pensaban que la civilización estaba cambiando los valores humanos por el interés económico, las artesanías desaparecieron casi por completo, la unidad de diseño y producción que tenía un artesano llegó a su fin (2). Sin embargo, en el transcurso del siglo XIX, al hacerse más fácil la reproducción de la ilustración y cobrar importancia la presentación y empaquetamiento de productos comerciales, debido a la competencia, la naturaleza de la información

visual sufrió un radical cambio; se expandió la escala de medidas y estilos tipográficos, la fotografía (perfeccionada en 1838 por Daguerre y Talbot) se popularizó cuando surgieron los medios para imprimir imágenes fotográficas que ampliaron el significado de la documentación visual; a finales de este siglo, la primera proyección pública de la cinematografía fue realizada, esta constituye la última extensión conocida donde interviene el diseñador gráfico.

Desde mediados del siglo XIX, la calidad en el diseño, aún cuando no se conocía como tal, fue descendiendo como lógica consecuencia de la preponderancia de los mecanismos industriales. William Morris, de origen inglés, artesano, ilustrador y escritor, es considerado uno de los "padres fundadores" del diseño gráfico moderno pues logró con sus obras que se reconociera la importancia del diseño y calidad, trató de



Joost Schimdt: Programa constructivo de la letra, 1930

(2) Philip B. Meggs. HISTORIA DEL DISEÑO GRAFICO. Editorial Trillas. México 1991. Pag. 176

resaltar la importancia del arte en contra de lo que consideraba la vulgaridad de diseño y la manufactura de las mercancías producidas en masa, no era rechazo a la máquina sino más bien el mal uso que de ella se hacía. Inició la producción de libros con el fin de que éstos constituyeran un placer a la vista; su empleo de color, el orden compositivo junto con la calidad de su ejecución eran un desafío a la mala calidad de diseño y manufactura de muchos otros productos fabricados en serie (3).

Más tarde, la Bauhaus, fue fundada por el arquitecto Walter Gropius; en Weimar (Alemania) y trasladada a Dessau en 1919. Ahí el Diseño Gráfico adquirió un estilo "funcionalista" que ha mantenido su influencia. La Bauhaus fue una escuela que adoptó un método interdisciplinario de enseñanza que supuso la progresiva intervención del Diseño Gráfico en otros campos de actuación; no lo consideró como un factor comercial sino como una contribución cultural que debía expresar y manifestar el espíritu de su época; estableció los criterios generales básicos respecto a la formación escolar de los futuros

diseñadores gráficos, ceñidos desde entonces al conocimiento de la tipografía, la aplicación de posibilidades de la fotografía, los recursos de usos de texturas sobre el plano del papel, ejercicios de composición, etc..

Fue entonces que el Diseño Gráfico dejó de ser una actividad más o menos espontánea para convertirse en una disciplina profesional específica.

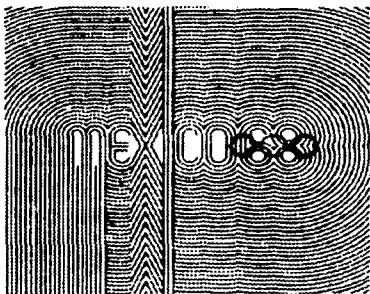
En México, fue hasta la década de los sesenta que el Diseño Gráfico tomó impulso y tuvo un alcance internacional con la olimpiada de 1968 y la señalización del metro que llegó después, que a pesar de haber sido diseñados por el norteamericano Wyman, será el preludio para iniciar al poco tiempo la preparación de los diseñadores gráficos profesionales.

Hasta aquí se ha ordenado la evolución del Diseño Gráfico, en función básicamente de su cronología, pero



Joost Schmidt: Logotipo de la Escuela, 1925

(3) Erick Satué. EL DISEÑO GRAFICO DESDE SUS ORIGENES HASTA NUESTROS DIAS. Editorial Alianza. Madrid 1990. Páginas 91-98



Lance Wyman/Eduardo Terrazas: Logotipo olímpico.
1968

no ha sido tan sencillo llegar hasta lo que hoy conocemos como Diseño Gráfico, de hecho no se han podido erradicar los mitos sobre esta disciplina. En general, las diversas tecnologías utilizadas en los últimos años para la multiplicación y transmisión de la comunicación visual, han ido desfigurando sucesivamente la actividad del Diseño Gráfico hasta el extremo de confundir el campo de actividades y competencias que deberían serle propios, principalmente porque las sociedades han sido moldeadas más por los medios con que se comunican los hombres, que por el contenido mismo de la información, convirtiéndose entonces el medio en el auténtico mensaje; esto nos lleva a cometer el error de tratar al medio, en que una información

visual se presenta, como el único causante de la comunicación(4).

Otra circunstancia que tiende más a confundir que a aclarar la situación, es que el Diseño Gráfico se basa en la escritura y la imagen, que lo llevan a pertenecer por igual a la historia del arte y de la escritura mientras que éstas a su vez lo ignoran.

Por otra parte, desde 1945, los Estados Unidos han determinado definitivamente una manera peculiar de ver el medio y todo cuanto contiene, en estas circunstancias, el estilo publicitario americano influye sin problema alguno en cualquier país de economía capitalista, marginando las posibilidades de estilos propios. México, por supuesto, no es la excepción y como en el resto de América Latina sigue imperando en el campo publicitario el modelo americano más estereotipado, al que hay que obligarse a copiar. A este obstáculo en la evolución del Diseño Gráfico, particularmente en México, se debe agregar el hecho de que no es fácil distinguir entre artista plástico y diseñador Gráfico o artesano y técnico, y es porque no existe una distinción entre arte libre y arte aplicado.

(4) Erick Satué. EL DISEÑO GRÁFICO DESDE SUS ORIGENES HASTA NUESTROS DÍAS. Editorial Alianza: Madrid 1990. Páginas 396-406.

Las nuevas generaciones de diseñadores gráficos tenemos el compromiso de promover el Diseño para elevarlo a un nivel más alto de dignidad, impulsar la especiali-

dad a un grado superior y con ella a sus protagonistas: los propios diseñadores, productores, consumidores y usuarios.

CONCEPTOS BÁSICOS

1.2

Cada vez que se diseña algo, se hace uso de un conjunto de elementos fundamentales en la comunicación visual, que constituyen el esqueleto básico de lo que se está realizando, y que será lo que en última instancia percibirá el receptor. Aunque la interpretación personal es un factor importante, estos elementos pueden muy bien definirse.

Para entender mejor sus conceptos se definirá en primer lugar lo que es el Diseño Gráfico.

1.2.1 definición del diseño gráfico.

La palabra DISEÑO es muy general, se refiere a la planeación y organización de todo acto dirigido a una meta deseada. El ser humano por lo tanto es diseñador (5).

Hasta hace poco al emplear el término Diseño se pensaba en una actividad decorativa; actualmente se está reconociendo como lo que es : una disciplina humana fundamental. El Diseño Gráfico no es algo que se pueda definir como cualquier objeto; sin embargo, existen numerosas definiciones y descripciones al respecto que mencionaremos, debido a

que las definiciones formales son muy engañosas y poco explícitas, en un intento por comprender todo lo que implica el Diseño Gráfico lo definiremos aunque no formalmente, como la disciplina creativa que debe formar profesionales en un marco teórico-práctico, capaz de instrumentar la comunicación visual para satisfacer las demandas sociales mediante la ubicación política y social en la realidad nacional y la utilización adecuada de materiales, técnicas y medios de comunicación.

Es decir que el diseño Gráfico al ser

(5) Víctor Papanek. DISEÑAR PARA EL MUNDO REAL. Editorial Blume. Madrid 1977. Pag. 19

una disciplina creativa, transmite ideas y conceptos mediante una planeación en relación a las necesidades emocionales y materiales dentro de un contexto histórico.

El diseñador gráfico es capaz de

desarrollar varias alternativas y entre ellas seleccionar la mejor de acuerdo a los objetivos que se ha planteado, elegir los materiales adecuados para cada necesidad y utilizar los medios de comunicación más apropiados, por lo que debe conocerlos.

1.2.2 elementos del diseño

Los elementos son las herramientas de las que nos serviremos para elaborar cualquier mensaje gráfico. Haremos uso de ellas por medio de combinaciones, repeticiones o ausencias, con el fin de lograr transmitir los mensajes visuales de la manera más efectiva posible.

La elección de los distintos elementos del diseño haciendo uso adecuado de su manipulación para determinado efecto, supone el instrumento más potente que un diseñador posee, por eso es necesario conocerlos.

Existen varios autores que se han dedicado al estudio del Diseño Gráfico y los elementos que lo conforman como Andrea Donis Dondis, Wicius Wong y Robert Scott entre otros, en los cuales están basados los siguientes conceptos.

Wicius Wong distingue cuatro grupos de elementos de diseño:

Elementos Conceptuales

Los elementos conceptuales no son visibles, no existen, sino que parecen estar presentes. Por ejemplo, creemos que hay un punto en el ángulo de cierta forma; que hay una línea en el contorno de un objeto; que hay planos que envuelven un volumen y que un volumen ocupa un espacio. Estos puntos, líneas, planos y volúmenes no están realmente ahí, son ilusorios, si estuvieran, dejarían de ser elementos conceptuales.

Elementos visuales

Son aquellos que se plasman en forma real, a pesar de que representan una figura conceptual o "dibujo". Cuando los elementos conceptuales se hacen visibles tienen forma, medida, color y textura, los cuales quedan determinados por los materiales que usamos y por la forma en que los usamos. Los elementos visuales forman la parte más prominente de un diseño porque son los que realmente vemos.

Elementos de Relación

En este grupo de elementos gobierna la ubicación y la interrelación de las formas de un diseño. Algunos pueden ser percibidos como la dirección y la posición; entre otros pueden ser sentidos como el espacio y la gravedad.

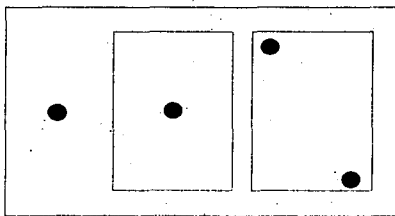
Elementos Prácticos

Los elementos prácticos subyacen el contenido y el alcance de un diseño. Cuando una forma ha sido derivada de la naturaleza o del mundo hecho por el ser humano, es representativa. La representación puede ser realista, estilizada o semiabstracta; cada objeto gráfico debe tener un significado que transmitir, un mensaje que debe ser captado por la mayor parte de receptores y además debe cumplir una función, que debe estar establecida antes de hacer algo. Por lo tanto, los elementos prácticos son: la representación, significado y función.

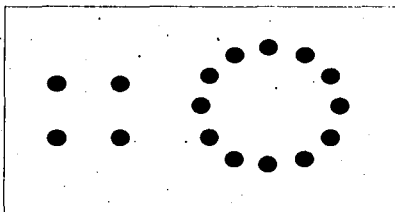
Una vez definidos los cuatro grupo generales de elementos de diseño, veamos cada uno.

Punto

Es la unidad mínima, no tiene largo ni ancho. Es el elemento gráfico fundamental, constituye una de las formas básicas presentes en la naturaleza. Cuando es utilizado individualmente posee gran atracción sobre el ojo,



El punto es la unidad mínima de expresión visual. Combinado crea sensación de tensión máxima



La repetición del punto crea ilusión de forma o color

cuando se añade otro punto se crea sensación de tensión espacial, la aparición de varios puntos dentro de nuestro campo visual crea la ilusión de forma, de tono o color.

Línea

Es la trayectoria que sigue el punto, conecta dos puntos en el espacio, casi nunca es estática, crea a su alrededor un sistema de fuerzas visuales que definen direccionalmente nuestra composición.

Cuando la línea encierra un espacio intensifica su poder gráfico, transformándose en una estructura combinada -línea y espacio- con gran poder de atracción gráfica.

Cuando nuestro trazo de línea se une

a un mismo punto, estamos definiendo un contorno. La línea articula la complejidad de espacio gráfico que rodea, creando un contorno a su alrededor.

Las formas más generales del diseño, derivadas de la experiencia humana de verticalidad y horizontalidad, centro e inclinación, son el rectángulo, el círculo y el triángulo. Por lo tanto existen tres contornos básicos: el círculo, el cuadrado o rectángulo y el triángulo.

Círculo

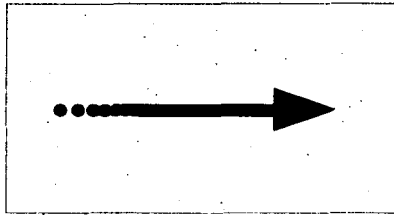
Se le asocia con significados de protección e inestabilidad frente al cuadrado. Representa tanto el área que abarca como el movimiento de rotación con lo que se produce, y posee una equivalencia directa con lo completo. Su proyección tridimensional es la esfera, que es la forma de perfección.

Rectángulo

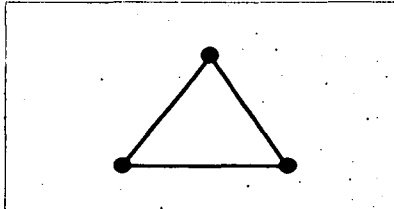
Se le asocia con el sentido de equilibrio y la estabilidad. Se emplea para diseñar estructuras con marcado carácter de permanencia. Sus proyecciones tridimensionales son el paralelepípedo y el cubo.

Triángulo

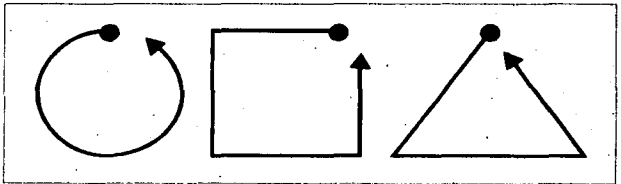
Es una estructura de por sí estable, con tres puntos de apoyo, uno en



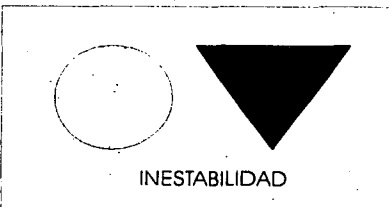
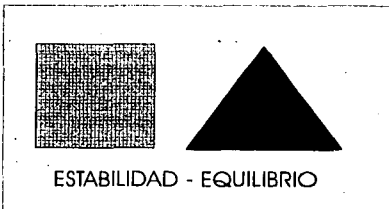
La repetición del punto nos da el elemento de línea

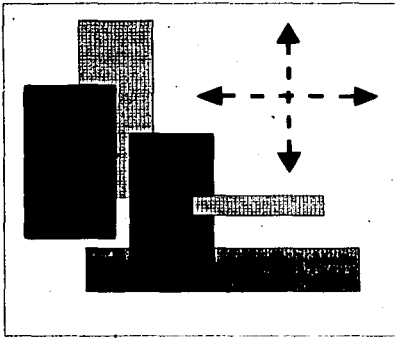


La línea por definición conecta dos puntos en el espacio



Los tres contornos básicos: círculo, cuadrado y triángulo





Sentido de dirección horizontal-vertical



Ejemplo de composición diagonal

cada vértice, que se mantendrá sobre casi cualquier superficie por muy irregular que ésta sea. Los triángulos cuyos lados son de igual longitud se denominan equiláteros, los que tienen únicamente dos lados iguales, isósceles y los que son diferentes en sus tres lados se denominan escalenos. Su proyección tridimensional es el tetraedro.

A partir de estos tres contornos se crean infinidad de formas gráficas por medio de combinaciones y variaciones.

Dirección

Cada uno de los contornos básicos que señalaban anteriormente lleva asociado el sentido de dirección visual significativa, el triángulo es diagonal, el cuadrado vertical y el círculo curvo. En general, la dirección de una forma depende de cómo está relacionada con el observador, con el marco que la contiene o con otras formas cercanas, recordemos que la dualidad horizontal-vertical constituyen una referencia primaria en el hombre.



La escala de tono queda determinada por las múltiples gradaciones existentes entre la obscuridad y la luz

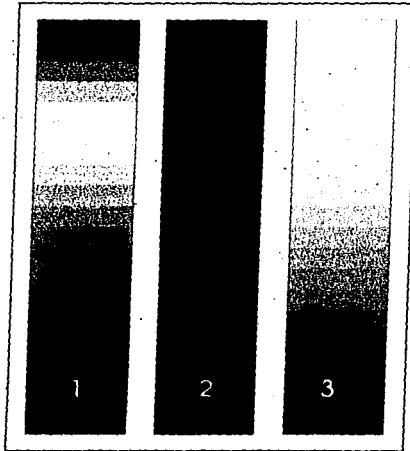
Tono

Entre la obscuridad y la luz existen múltiples graduaciones de grises que nos determinan la escala de tono, el valor tonal designado a una forma es además una de las herramientas más útiles de las que dispone el diseñador para indicar y crear una sensación de volumen.

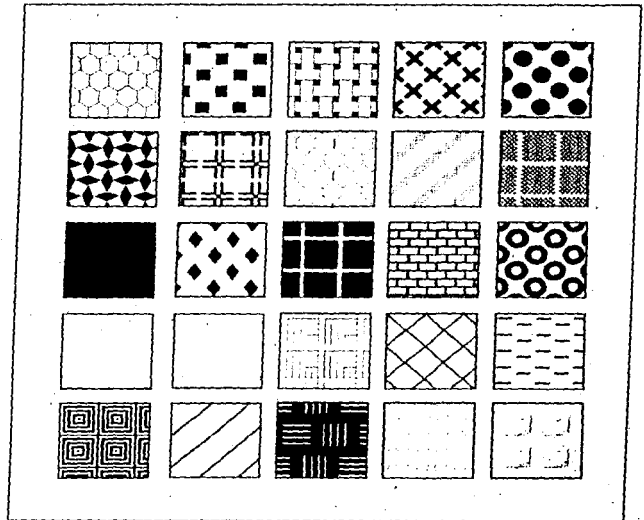
Color

Es un elemento básico en el momento de elaborar mensajes visuales, pues es una manera de distinguir las formas de sus cercanías. El valor tonal anterior implica una representación monocromática del valor, está cargado de información, tiene tres dimensiones básicas que pueden ser definidas y cuantificadas, y son: matiz (es el color mismo o croma), saturación (es la pureza del color respecto al gris) y brillo (son las variaciones de luz).

El color es la impresión que la luz reflejada por un cuerpo produce en la retina, capaz de crear ambiente mediante apoyos gráficos, tiene efectos psicológicos pues se encuentra asociado a determinadas ideas, sentimientos, mensajes o sugerencias; es capaz de producir sensaciones de calor, frío, ligereza o pesadez, ayuda a la mente a recordar ya que penetra fácilmente en nuestra memoria y queda arraigado en ella.



1.- Matiz (huc)
2.- Saturación
3.- Brillo



Tramas generadoras de texturas

Textura

Se refiere a las cercanías en la superficie de la forma, la podemos apreciar mediante el tacto y la vista; la primera no sólo es visible al ojo sino también puede sentirse al tacto, la segunda es la que más se emplea en diseño, es generada por el conjunto de luces y sombras creado por la repetición de formas iguales o similares.

Medida

Todas las formas tienen un tamaño, el tamaño es relativo si lo describimos en términos de magnitud y pequeñez. Andrea Donis Dondis menciona como elemento a la escala en vez de medida, siendo parte integrante de la escala. El factor más importante es el hombre mismo ya que los objetos son creados en función de él.

Movimiento

Es una de las fuerzas visuales más predominante en la experiencia humana, esta acción se proyecta de una manera a la vez psicológica y cinestética. Todos los elementos son los componentes irreductibles de los medios visuales, son los ingredientes básicos, tienen la capacidad de transmitir información de una forma fácil y directa, mensajes comprensibles sin esfuerzo para cualquiera que los vea.

Las técnicas de la comunicación visual manipulan los elementos visuales con el énfasis cambiante, como la respuesta directa al carácter de lo que se diseña y de la finalidad del mensaje; en el siguiente punto más que definir estas técnicas se describen.

1.2.3 técnicas de la comunicación visual

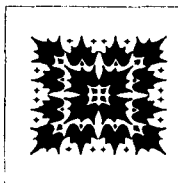
Las técnicas de la comunicación visual existen en forma de dipolos, son muy numerosas, por lo que se consideran únicamente las más usadas y de mayor facilidad de identificación, dispuestas en pares de opuestos de acuerdo a Andrea Donis Dondis.

Fragmentación y Unidad

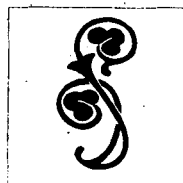
La fragmentación es la descomposición de los elementos y unidades de un diseño en piezas separadas que se relacionan entre sí pero conservan

do su carácter individual.

La unidad es la armonía de conjunto de una composición que nos da como resultado un todo unificado.



Fragmentación



Unidad

Equilibrio e Inestabilidad

El equilibrio se basa en el funcionamiento de la percepción humana, es una estrategia de diseño en la que hay un centro de gravedad en medio de dos pesos. Robert Gillan Scott, por su parte, divide el equilibrio en:

Equilibrio Axial: significa un centro de atracciones opuestas por medio de un eje central explícito, vertical, horizontal o ambos.

Equilibrio Radial: Se refiere al control de atracciones opuestas por la rotación alrededor de un punto central, el que puede ser un área positiva del esquema o un espacio vacío.

Un esquema radial debe tener movi-

miento giratorio, deben existir dos o más elementos girando al rededor de dicho punto.

Equilibrio Oculito: Es el control de atracciones opuestas por medio de una igualdad sentida entre las partes del campo. No hay ejes explícitos ni puntos centrales; sin embargo, un centro de gravedad que se sienta resulta esencial.

La inestabilidad es la ausencia de equilibrio y da lugar a formulaciones visuales inquietantes.

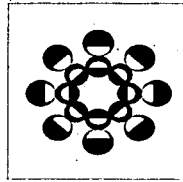
Simetría y Asimetría

la simetría es la sensación de equilibrio dada por un eje central imaginario, en donde en cada lado de dicho eje corresponden exactamente los mismos elementos.

La asimetría es la ausencia de simetría, no se encuentran los mismos elementos de un lado que del otro del eje central; sin embargo, se puede equilibrar el peso variando elementos de posiciones y color.



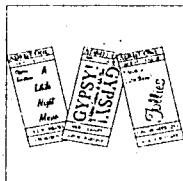
Equilibrio axial



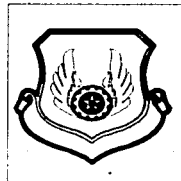
Equilibrio radial



Equilibrio oculo



Inestabilidad



Simetría



Asimetría

Regularidad e Irregularidad

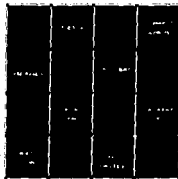
La regularidad consiste en el desarrollo de un orden basado en algún principio o método que no permite desviaciones.

La irregularidad como estrategia de diseño realza lo inesperado, lo no previsto.

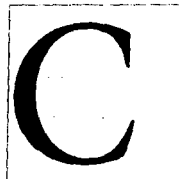
Simplicidad y Complejidad

La simplicidad es la técnica visual que impone el carácter directo y simple de la forma elemental, libre de complicaciones o elaboraciones secundarias.

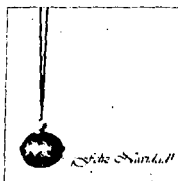
La complejidad implica un rebuscamiento visual debido a la presencia numerosa de elementos que da lugar



Regularidad



Irregularidad



Simplicidad



Complejidad

a un difícil proceso de organización del significado.

Economía y Profusión

La economía es la ordenación visual escasa en la utilización de los elementos.

La profusión es la técnica visual enriquecida por una serie de elementos recargados, cuyo fin es la ornamentación.



Economía

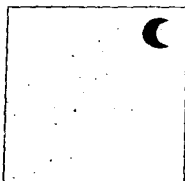


Profusión

Reticencia y Exageración

La reticencia es la mínima expresión visual en el marco gráfico.

La exageración recurre a la extravagancia, ensanchando su expresión mucho más de la realidad para intensificar su significado.



Reticencia

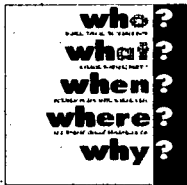


Exageración

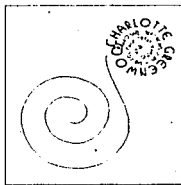
Predictibilidad y Espontaneidad

La predictibilidad sugiere un orden o plan muy convencional y fácilmente adivinable, sea a través de la experiencia, de la observación o de la razón.

La espontaneidad se caracteriza por una falta aparente de plan. Es una manera personal de expresión emotiva, impulsiva y nueva.



Predictibilidad



Espontaneidad



Actividad

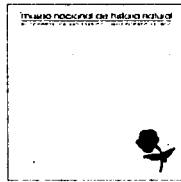


Pasividad

Actividad y Pasividad

La actividad refleja movimiento mediante la representación o la sugestión.

La pasividad es la representación estética que produce un equilibrio absoluto, un efecto de reposo.



Sutileza



Audacia

Sutileza y Audacia

La sutileza indica una representación visual de gran delicadeza y refinamiento, debe establecer una distinción afinada rehuyendo toda obviedad.

La audacia es la técnica gráfica cargada de significación por sus altos niveles representativos. Se aproxima a la realidad pero producida con mucho más detalle, al punto de llegar a lo cómico y caricaturesco.

Neutralidad y Acento

La neutralidad es la intención de no provocar ningún tipo de contraste o punto de atención dentro del marco gráfico.

El acento consiste en realzar intensamente un solo punto dentro del marco gráfico.



Neutralidad



Acento



Transparencia



Opacidad

Transparencia y Opacidad

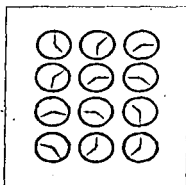
La transparencia consiste en dejar ver a través de los elementos gráficos lo que esta detrás de ellos como fondo.

La opacidad es el bloqueo y la ocultación de los elementos gráficos ubicados en segundo plano.

Coherencia y Variación

La coherencia es la distribución lógica de los elementos que nos dan como resultado un significado claro y preciso.

La variación es la técnica que permite la diversidad y variedad de componentes dentro de una composición, controlados por un tema dominante.



Coherencia



Variación

Realismo y Distorsión

El realismo es la técnica natural de la cámara fotográfica. La tendencia a representar la naturaleza sin ninguna idealidad ni deformación.

La distorsión fuerza la realidad y pretende controlar sus efectos desviándose de los contornos regulares.



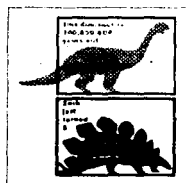
Realismo



Distorsión



Singularidad



Yuxtaposición

Singularidad y Yuxtaposición

La singularidad consiste en centrar la composición en un elemento aislado e independiente, que no cuenta con el apoyo de ningún otro estímulo visual.

La yuxtaposición expresa la interacción de estímulos visuales situando al menos dos claves juntas y activando la comparación relacional.

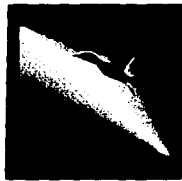
Plano y Profundidad

El plano se rige fundamentalmente por la ausencia del recurso de la perspectiva.

La profundidad es la representación bidimensional de tres dimensiones: largo, ancho y profundidad por medio de proyecciones y se ve reforzada mediante los efectos de luz y sombras.



Plano

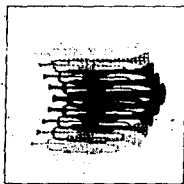


Profundidad

Secuencialidad y Aleatoriedad

La secuencialidad es la ordenación que puede responder a una fórmula, pero por lo general consiste en una serie de elementos dispuestos según un esquema rítmico.

La aleatoriedad da la impresión de una falta de plan, de una desorganización planificada o de una representación accidental de los elementos.



Secuencialidad



Aleatoriedad

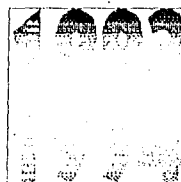
Agudeza y Difusidad

La agudeza es la claridad de expresión mediante la delimitación precisa de contorno de los elementos compositivos.

La difusidad es la representación de los elementos de una forma dispersa, sin contorno, difuminada, propagada, con el fin de dar mayor ambientación y sensación de calidez.



Agudeza

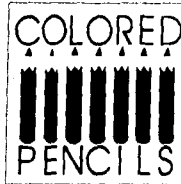


Difusidad

Continuidad y Episodicidad

La continuidad se define por una serie de conexiones visuales interrumpidas, que resultan importantes para dar calidad de unificación.

La episodicidad refuerza el carácter individual de las partes constitutivas de un todo, sin abandonar completamente el significado global.



Continuidad



Episodicidad

1.2.4 aspecto gráfico

Existen elementos de apoyo en la realización de cualquier diseño que son los que establecen en gran medida la apariencia general.

Formato

Cada vez que se diseña algo es necesario un soporte físico, el que funge como sostenedor de la propuesta gráfica, este soporte físico debe tener un tamaño; la definición del tamaño depende casi siempre del medio.

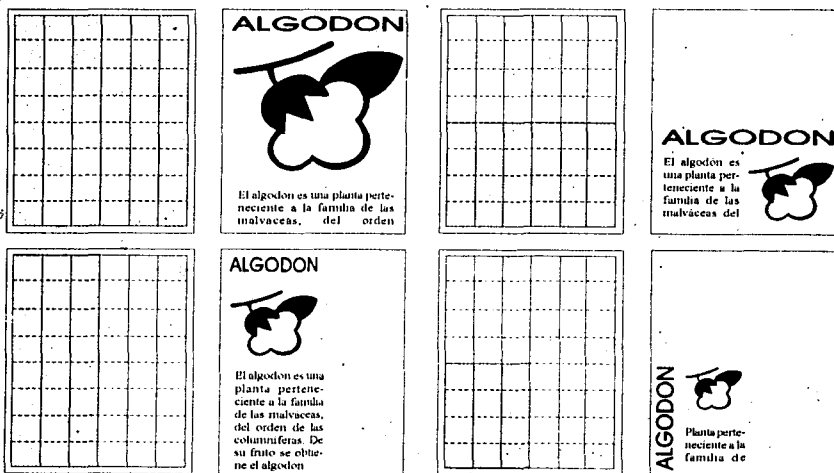
En la mayoría de los casos existen medidas estándares que el diseñador está comprometido a conocer, para una mejor manipulación. Por ejem-

plo, la mayor parte de los impresos se adaptan a los formatos comerciales de papel y a las medidas de las máquinas conocido como sistema DIN, incluyendo sobres y bolsas (6), en este caso al diseñador sólo le queda escoger el más apropiado de acuerdo a sus necesidades y presupuesto.

Lo importante en la selección del formato es que este sea ópticamente bien equilibrado y manejable.

Retícula

Es un método de ordenamiento, subdivide el formato en espacios o campos que pueden o no tener las mis-



Ejemplo del uso de retículas

mas dimensiones, el número de divisiones es limitado y diferente en cada caso (7); los campos reticulares sirven para ordenar los elementos de la configuración, por lo que el diseñador debe tener en cuenta el manejo correcto de estos espacios para obtener la impresión visual adecuada y funcional.

La subordinación al sistema reticular produce además la impresión de armonía global, claridad y orden, esto favorece la credibilidad de la información y da confianza, se entiende mejor y se retiene con más facilidad en la memoria.

Tipografía

Otro elemento que conviene tener presente es el conocimiento de los tipos, su correcta elección nos ayuda en gran medida a dar a entender un concepto o idea...

Los tipos poseen diversas cualidades y características, dentro de las primeras encontramos las siguientes:

- a) **CARACTER:** Relación de aquello que representa.
- b) **IMPACTO VISUAL:** Eficacia sobre memoria.
- c) **DISTINCIÓN:** La diferenciación que se da dentro de un mismo contexto sin importar su cualidad.
- d) **GRADO DE CONSTRUCCIÓN ÓPTIMO:** Se da a través de una justificación racional de los trazos auxiliares.

Sus características son:

- a) **TAMAÑO:** Se refiere a la altura de la tipografía.
- b) **FORMA:** Es el estilo de la tipografía (tipos de letras).
- c) **PESO :** Se refiere al grosor de la tipografía, la cual puede ser fina (light), seminegra (demibold), negra

Light	<i>Light italic</i>	Ultra Light
Light Condensed	<i>Light Condensed italic</i>	Ultra Light Condensed
Light Expanded	<i>Light Expanded italic</i>	Ultra Light Expanded
Medium	<i>Medium italic</i>	Extra Bold
Medium Condensed	<i>Medium Condensed italic</i>	Extra Bold Condensed
Medium Expanded	<i>Medium Expanded italic</i>	Extra Bold Expanded
Bold	<i>Bold italic</i>	Ultra Bold
Bold Condensed	<i>Bold Condensed italic</i>	Ultra Bold Condensed
Bold Expanded	<i>Bold Expanded italic</i>	Ultra Bold Exp

(7) Kuller Blockman Josep. SISTEMA DE RETICULAS, UN MANUAL PARA DISEÑADORES GRÁFICOS. Editorial Gustavo Gill, S.A., Barcelona 1989. Pág. 43.

(bold) y super negra (extrabold).

d) ANCHO: Se refiere al ancho de la tipografía, puede ser extracondensada, condensada, redonda y extendida.

e) POSICIÓN: De acuerdo a su posición puede ser vertical, itálicas (inclinadas) y cursivas (unidas).

f) ESPACIAMIENTO: Se considera de tres maneras:

- 1) entre letras de una palabra,
- 2) entre palabras y
- 3) entre líneas y renglones.

Las partes de un tipo son:



ROMANA	GÓTICA	EGIPCIA	SANSERIF	FANTASY
P HUMANA	¶	P	P INCISA	P
P GARALDA	GÓTICA	DIDONA	P LINEAL GEOMÉTRICA	P
P REAL	ESCRIPIA	MECANA	P LINEAL MODULADA	P

Cuadro Sinóptico de Familias Tipográficas

En la actualidad existen infinidad de tipos de letras. Desde Gutenberg en 1436 inventó los caracteres móviles hasta las modernas elaboradas por computadoras, para diferenciar unas letras de otras se clasifican en Familias Tipográficas.

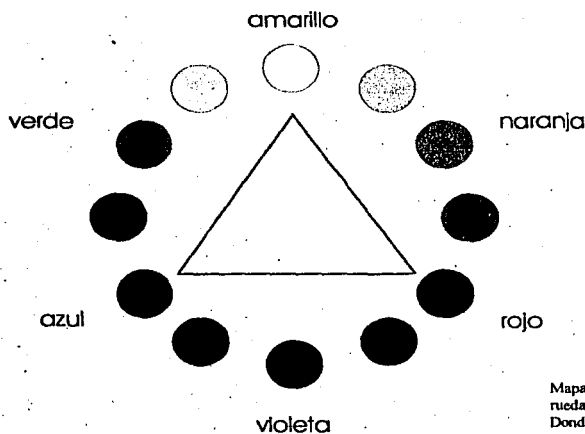
Una familia tipográfica es un conjunto de "tipos" cuyos rasgos de diseño están estrechamente ligados. Las variaciones dentro de una misma familia tipográfica pueden ser de tan diversos tipos, ancho, peso, postura, pero a través de todos ellos los caracteres básicos y familiares persisten.

Las principales familias tipográficas son la Romana, Gótica, Egipcia, Sanserif y Fantasy.

Código Cromático

El gran físico inglés Issac Newton descubrió que la luz blanca solar está compuesta de varias especies de luces de diversos colores, que se puede descomponer mediante un prisma de cristal.

Pasando el rayo de luz blanca a través del prisma se refracta y crea una imagen compuesta de multitud de colores llamada espectro solar, y a esta composición de la luz se le llama dispersión; cuando los colores del espectro se mezclan de nuevo se obtiene la luz blanca en lugar de ellos. El arcoiris representa el espectro visual, aunque a simple vista se vean pocos colores, por medio de instrumentos adecuados pueden



Mapa cromático de la rueda de colores de D. A. Dondis

contarse más de cien.

Dentro del espectro, en pigmento tres colores son denominados primarios y son: amarillo, rojo y azul. La mezcla de dos colores primarios da un secundario; hay tres secundarios: naranja (rojo y amarillo), verde (azul y amarillo) y violeta (azul y rojo). Estos seis colores completan el espectro básico, primarios y secundarios pueden dividirse en pares de opuestos llamados complementarios: rojo y verde, azul y naranja, amarillo y violeta (8).

El color produce una sensación visual que involucra un objeto coloreado, el ojo observador y su cerebro, que interactúan uno con otro para reproducir un color.

IMPACTO PSICOLÓGICO DEL COLOR

Se ha reconocido ampliamente que los colores tienen un impacto muy fuerte sobre los sentimientos y emociones humanas. Sin embargo la naturaleza exacta de estas influencias no ha sido completamente entendida y esta confusión se hace aun más compleja debido a la forma de cómo los colores interactúan en la percepción espacial, así como las influencias

que tienen los colores en relación ha ellos mismos. Cada color tiene su carácter psicológico propio, de acuerdo a Max Lüscher tenemos la siguiente teoría:

Rojo: Es un color cálido. Es la expresión de fuerza vital, significa "deseo" en todas las gamas de apetencia y anhelo; es el apremio de lograr éxitos, de alcanzar el triunfo, de conseguir ávidamente aquellas cosas que ofrecen intensidad vital y experiencia plena. También se encuentra asociado con el peligro y la tensión (calor y fuego).

Naranja: Comparte las cualidades del rojo pero en menor grado. Produce resultados muy estimulantes, sobre todo si se contrasta con los neutros o complementarios. Es un tono apropiado para lugares en donde no se quiera lograr un ambiente relajado.

Amarillo: Es el más suave y ligero de los colores cálidos, se encuentra usualmente asociado con alegría. Proporciona un fuerte efecto de luminosidad y sugiere menos tensión que el rojo y el naranja. Es un color que recuerda continuamente a la luz del sol. Se asocia al intelecto, la ener-

El color tiene una gran fuerza y puede emplearse para expresar y reforzar la información visual.



gía creativa y el poder. Las principales características del amarillo son: claridad, reflexión, brillo y alegría. El amarillo compele hacia adelante, hacia lo nuevo, lo moderno, lo que evoluciona.

Verde: Es el color de la naturaleza, pues es el color del pasto y de las hojas. Es una manifestación de firmeza y perseverancia. Es el color de lo natural, es refrescante y cómodo para la vista, porque ocupa un punto de equilibrio entre las regiones cálida y fría del espectro. Aporta frescor y vida a los ambientes apagados y sin sol. El verde y el azul son colores fríos, que juntos producen una sensación de serenidad, elegancia y amplitud.

Azul: Es el más frío de los colores; nos sugiere descanso y reposo, calma y dignidad, pues tiene un efecto tranquilizador en el sistema nervioso

central. El azul es el color del mar y el cielo, de la armonía y la paz; significa lealtad, verdad, confianza y dedicación.

Violeta: El color violeta junto con sus fuertes versiones de morados se asocian con la inseguridad; pretende un equilibrio entre el rojo y el azul. Se asocia con la magia y el misticismo; es triste y lleno de dignidad.

Colores neutrales o valores acromáticos:

Gris: Es la expresión de un estado neutral y falta de energía; rechaza todo compromiso y se mantiene imparcial de modo tal que pueda protegerse de cualquier influencia o estímulo exterior. Es reticente a participar y se aísla de cualquier colaboración directa, haciendo lo que debe de un modo mecánico y artificial.

Blanco: Sugiere claridad, franqueza y luminosidad. Se le asocia con la limpieza y sanidad. El blanco es el color de la pureza, la virginidad, de la inocencia y la paz, pero también se encuentra asociado con los hospitales y el invierno.

Negro: El color negro es el color de la noche y de la muerte, es oscuro y compacto, es símbolo de desespera-

ción y se asocia con la elegancia y la riqueza.

Todas estas generalizaciones de los colores parecen tener un considerable valor, pero se debe recordar que los colores rara vez se usan solos y que los colores utilizados juntos interactúan de formas y maneras muy complejas.

PROCESO DE DISEÑO

1.3

Desde siempre en la práctica del Diseño Gráfico, los dos principios que se emplean al abordar los métodos de elaboración para dar forma a determinado objeto, son el natural y conceptual, o lo mismo intuitivo y científico. El primero suele identificarse en arte con fenómenos tales como la inspiración o las facultades manuales del ejecutor. El segundo maneja una serie de elementos de análisis y verificación precedentes de disciplinas científicas y filosóficas (9).

Ahora bien, si bien es cierto que ambos métodos son igualmente válidos para articular con ellos la creación de formas de diseño gráfico, si se trabaja en un estado de equilibrio, también es cierto que por muy importantes que sean nuestras intuiciones es necesario fundamentar nuestros juicios racionales, y la mejor manera es analizar lo que ocurre cuando diseñamos. Así, surge la necesidad de estructurar un método que nos conduzca en forma al logro

de nuestros objetivos, el desarrollo de éste no es algo absoluto y definitivo varía en cada caso.

El primer paso es *definir el problema*. La sesión de instrucciones entre el diseñador y el cliente tiene gran importancia, en esta parte el cliente explica con el mayor detalle posible la imagen que el diseñador debe transmitir y es aquí donde el diseñador debe aclarar aspectos que no comprenda, junto con cuestiones como presupuesto y plazo de tiempo, muchos diseñadores creen que los problemas ya han sido totalmente definidos por los clientes, pero esto no es suficiente, se debe definir también el tipo de solución que se requiere: una solución provisional (para algo eventual), una solución definitiva, una solución puramente comercial, una solución que perdure en el tiempo (al margen de la moda), una solución técnicamente sofisticada o una solución sencilla.

(9) Erick Satué. EL DISEÑO GRÁFICO DESDE SUS ORIGENES HASTA NUESTROS DIAS. Editorial Alhaza. Madrid 1990. Pag. 360.

Antes de pensar en cualquier solución es mejor documentarse, esto nos lleva a una etapa de *investigación*, es importante saber qué existe en el mercado; el análisis de los datos recogidos pueden proporcionar sugerencias de lo que se puede o no se puede hacer. Este material da paso a una forma de proceder más creativa, la creatividad reemplaza la idea intuitiva, vinculada a la forma artístico-romántica de resolver un problema.

Una vez decidida la idea se empiezan a trabajar los significados (conceptos lingüísticos) que fusionados con los significantes (conceptos gráficos) nos llevan a una *imagen*, con varias alternativas. Se inicia con un simple esbozo de los componentes básicos hasta un boceto acabado, el boceto debe incluir rotulación (si la hay) y la composición de los elementos gráficos. Se elige la mejor de las alternativas y se somete a un desarrollo formal que va de una diagramación a la aplicación de color, para *presentarle* al cliente bocetos terminados (*dummies*); estos deben considerarse como una base sobre la que discutir, nunca debe considerarse como la última palabra, sin embargo deben ser lo más detalla-

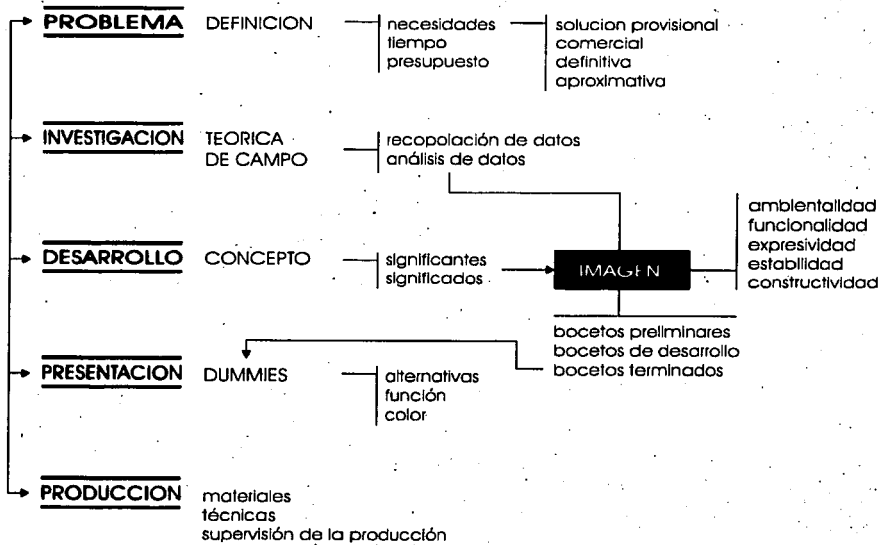
dos que permitan el tiempo y la economía.

Una vez aprobado se inicia la etapa de producción que consiste en la elección final y supervisión de técnicas y materiales a utilizar.

A grandes rasgos nos damos cuenta que la metodología de diseño se divide en: definición del problema, investigación, desarrollo, presentación y producción.

Es necesario aclarar que en cualquier actividad, importa más el resultado final que la metodología del proceso y que la obra reciente negativamente cuando se atiende con mayor aplicación a destacar el método de producción que el propio producto. Y más aun si se pretende tratar de desarrollar una serie de pasos iguales para problemas diferentes, habrá ocasiones en que se requiera estudiar mucho para lograr un resultado adecuado, pero también habrá ocasiones en las que se resuelva el problema fácilmente, lo que si es necesario es que antes de hacer cualquier línea es tener un concepto, de lo que se quiera obtener como resultado.

PROCESO DE DISEÑO



ÁREAS DEL DISEÑO GRÁFICO

1.4

El Diseñador Gráfico tiene dos formas de trabajar. La primera la constituye el Diseñador Gráfico asalariado, el trabajo es por lo general de oficina; es decir, como parte de una empresa comercial o industrial, o bien como parte del equipo de una agencia publicitaria.

La segunda es de forma independiente (*freelance*), se escoge alguna de estas formas indistintamente porque tanto asalariados como independientes (*freelance*) pueden trabajar en cualquiera de sus principales áreas:

- Imagen Corporativa
 - Diseño Editorial
 - Sistema de señalamientos
 - Diseño de empaques, embalajes y etiquetas
 - Diseño de Stands y aparadores
 - Fotografía
 - Ilustración
 - Televisión y Cine
 - Audiovisual
 - Animación
 - Diseño Textil
 - Diseño Publicitario (cartel, folletos, volantes, etc.)
- Entre otros.

análisis de la carpeta de trabajo

ORIGEN

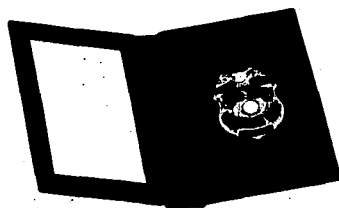
2.1

El desarrollo del Diseño Gráfico profesional en México aún es joven, sin embargo es posible hablar de una madurez de 30 años ejercida por gente creativa empeñada en elevar su nivel. Así mismo, debemos suponer que la Carpeta de Trabajo nace y se desarrolla paralelamente, pues no es posible dar una fecha exacta de la primera vez que fue solicitada o bien creada, lo que sí podemos afirmar, es que surge de la necesidad de tener una referencia de trabajo personalizada por parte del diseñador.

La Carpeta de Trabajo tiene sus fundamentos en el orden, disciplina, calidad y creatividad, cualidades indispensables del diseñador gráfico, y que está tiene la misión de transmitir.

En el medio se le llama de diferentes formas: muestrario, portafolios o Carpeta de Trabajo, creemos que el nombre correcto debe ser Carpeta

de Trabajo, porque el primero, como su nombre lo dice, refiere a una colección de muestras cuyo fin es únicamente de probar lo que se dice, cuando necesitamos mucho más; por otra parte portafolios es un galicismo(*) por cartera que originalmente era un utensilio tamaño bolsillo, casi siempre de piel con divisiones, es a este utensilio con dimensiones más grandes que se le llama carpeta usada por los negociantes y ciertos funcionarios públicos para guardar valores en papel o documentos importantes (10); en algún momento de la historia el diseñador gráfico adoptó este utensilio para guardar, proteger, transportar y mostrar sus trabajos de una manera práctica y agradable.



(*) Galicismo: Idiotismo propio de la lengua francesa. Vocablo o giro de esta lengua.

(10) Selecciones del Reader's Digest. GRAN DICCIONARIO ENCICLOPEDICO ILUSTRADO. México 1989. Tomo 3. Pag. 662

DEFINICIÓN

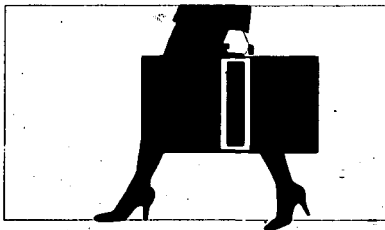
2.2

E importante antes de empezar a hacer cualquier cosa saber qué es exactamente una Carpeta de Trabajo. Muchos diseñadores se limitan a mostrar una colección desordenada de trabajos, esperando que los clientes encuentren algo de lo que buscan. Esta colección NO es una Carpeta de Trabajo.

La Carpeta de Trabajo debe poseer características propias del diseñador, que lo debe distinguir de quien presenta un cúmulo de trabajos desordenados y sin previa selección, debe mostrar a los clientes un orden establecido con el objeto de facilitar la comprensión y asimilación del material presentado, que a su vez

debe estar basado en un análisis de las características para las cuales fue elaborada la Carpeta de Trabajo (interés social, político, económico, nivel y tipo de trabajo). Debe ser una cuidadosa pieza de diseño, basada en un análisis sistemático de la estructura del material con la que fue elaborada desde su cubierta, hasta el contenido.

La Carpeta de Trabajo es un mecanismo de persuasión, con ella el cliente puede apreciar el tipo de trabajo que se realiza, el número de actividades que se ha realizado, lo que se sabe hacer y se puede desarrollar, con ella se evalúan las capacidades y aspectos de calidad de quien la presenta.



Podemos definir entonces a la Carpeta de Trabajo como un conjunto de trabajos seleccionados de acuerdo con un posible comprador específico, y debe mostrar la faceta creativa y pericia técnica de quien la muestra.

IMPORTANCIA

2.3

Como es lógico, existen situaciones y elementos que no se aprenden en el salón de clases, sino en la práctica cotidiana y a veces se lleva demasiado tiempo; por ejemplo en la actualidad muy pocos diseñadores se preocupan por tener una Carpeta de Trabajo bien elaborada porque desconocen su real importancia.

A continuación hablaremos al respecto. Después de cuatro años de carrera universitaria estamos listos para trabajar como diseñadores gráficos, adquirimos una carpeta multiarros con separaciones de acetato, colocamos en las bolsitas los trabajos mas "bonitos" que hemos realizado y listo. Bien, estamos listos para una desilusión, para buscar trabajo y fallar eventualmente, porque no se consideró a la carpeta como una oportunidad para diseñar comprensivamente.

La solución a este problema debe empezar por estar consientes de que se trabaja necesariamente con clientes, y son ellos o los directores de arte quienes van a decidir si aceptan

o no nuestro trabajo. Ellos solo ven en primera instancia lo que se presenta superficialmente, por eso un excelente trabajo, producto de un buen concepto con una realización bien lograda que represente horas de pensamiento y trabajo, nunca deberá arruinarse por culpa de una presentación desdeñable.

Es muy común, y no hay nada peor ver a una persona buscando desesperadamente en bolsas y archivos, sacando trabajos en la secuencia equivocada mientras empiezan a caer al piso accesorios personales ajenos al asunto, es nuestra obligación como diseñadores actuar como profesionales responsables, buscando que los trabajos hablen por si mismos y brinde entusiasmo por lo que hacemos, estimulando a quien los vea a ofrecernos mas oportunidades de empleo.

En cualquier entrevista es importante asistir puntual y correctamente vestido, pero recordemos que el punto principal es el trabajo; el cliente desea confiar en nosotros y si la actitud es correcta, combinada con

una óptima presentación de los trabajos, estaremos en buen camino.

Seguramente, más de una vez nos hemos preguntado ¿por qué no presentar solo un Curriculum vitae como los demás profesionistas? ¿por qué incluso la Carpeta de Trabajo tiende a ser el requisito más importante?

Tal vez nos molesta un poco la facilidad en que las personas asisten con un médico, abogado o contador casi sin pensarlo, la diferencia esta en que los demás profesionistas ya tienen perfectamente contemplados los riesgos y soluciones, y estipulados sus tiempos y tarifas porque realizan una y otra vez el mismo proceso, y se acude a ellos por una necesidad humana irremediable. A nosotros los diseñadores, cuando nos piden una solución no solo nos piden algo nuevo, sino que no sabemos cuanto tiempo nos llevará, ni cuanto se debe cobrar, y mucho menos podemos predecir con exactitud los resultados. En este sentido la confianza es clave porque el cliente se inclinará al que crea tiene más posibilidades de satisfacer sus necesidades particulares, y la única forma de asegurarse es evaluando lo que ha realizado.

El diseñador gráfico al igual que un médico debería estar comprometido con su identidad y su función, pero las circunstancias y la necesidad económica en algunos casos hacen que lo confundan con especialista en múltiples técnicas (publicista, artista, fotógrafo y serigrafista por citar algunos ejemplos). Todas estas habilidades y técnicas son el resultado de trabajos rutinarios y mecánicos que algunos desempeñan con mayor eficacia. No obstante son incapaces en la mayoría de los casos de formular alternativas de solución a un problema dado.

Solamente mostrando altos niveles, éticas y códigos de práctica profesional pueden garantizar el status de los diseñadores. De aquí la importancia de considerar la Carpeta de Trabajo como un medio de distinción del diseñador gráfico profesional.

Combinar ser el vendedor y diseñador gráfico no es fácil, pero la necesidad de vendernos a nosotros mismos es un hecho. Así la Carpeta de Trabajo se vuelve la principal herramienta del diseñador gráfico, porque es su carta de presentación, es simplemente su "curriculum vitae gráfico".

SITUACIÓN ACTUAL

2.4

El Diseño Gráfico se ha convertido en una profesión en expansión, parece haber una demanda de diseño cada vez mayor, los graduados universitarios que hace pocos años tenían dificultades para conseguir empleo se encuentran actualmente en un mercado de competencia. Por eso ahora el diseño gráfico requiere más que nunca de actualización, modernización y cambio, porque los compromisos políticos y económicos están dirigidos a la adecuación competitiva de los mercados nacionales para acceder con calidad y cantidad a los mercados internacionales (11).

Las agencias de diseño, despachos y oficinas están concientes; se vuelven cada vez más exigentes y selectivos cuando contratan los servicios de un diseñador, esto hace más difícil que el diseñador se inicie en la carrera, escale o infiltre en firmas

nuevas o importantes, entonces no solo debe estar a la vanguardia sino además demostrar de lo que es capaz, y el único recurso que nos queda, de entrada, es realizar una excelente Carpeta de Trabajo.

Es importante aclarar que una presentación ingeniosa no sustituye la pobreza del diseño o una ejecución sucia, la Carpeta de Trabajo no va a solucionar nuestros problemas de diseño ni nos va a ser un mejor diseñador, nos va a abrir las puertas al campo profesional, el resto depende de nosotros, de nuestro desempeño y labor.

A menudo existen conflictos entre lo ideal y lo real, situación de la cual la Carpeta de Trabajo no escapa y que a continuación vamos a exponer para evitar crear y séguir un prototipo que dificulte la realización de esta.

(11) Colegio de Diseñadores Industriales y Gráficos. DISEÑO MEXICANO INDUSTRIAL Y GRAFICO. México 1992. Pags. VII-VIII

2.4.1 situación ideal

Los diseñadores tenemos un deber y un convenio: saber que otros nos creen y apoyan, comprometernos a reconocer lo que sabemos y hacerlo bien, por eso el método que se emplea para presentar el trabajo es tan importante como el trabajo en sí.

La realización de la Carpeta de Trabajo es un buen comienzo para cumplir las promesas que nos hemos hecho de ser un profesionalista mejor y alcanzar más éxito, porque sabemos que ésta no solo es un medio para presentar, almacenar y guardar los trabajos sino que es una muestra de calidad y capacidad del diseñador y sus recursos, hará patente la voluntad de presentar con orgullo nuestros logros a través de mucho tiempo de empeño, esfuerzo y dedicación.

Durante la carrera es un tema que no pasa desapercibido y aunque no está contemplado en el plan de estudio, se ha hecho énfasis sobre su importancia y los beneficios que ésta conlleva, de como nos facilita el enfrentarnos al campo profesional y a desarrollarla, porque construirla significa establecernos un objetivo real. En los años de estudio se comienza a hacer de clientes, se está

en contacto con pasantes, así se va conociendo el medio y definiendo el área en que queremos desarrollarnos, de ahí partimos hacia un análisis para la correcta planeación y realización de la Carpeta de Trabajo.

En la planeación se deben contemplar dos puntos: qué es lo que se debe exhibir y cómo se debe exhibir, así como el tiempo y presupuesto, que por depender de nosotros serán suficientes para realizar el mejor trabajo posible. La selección de trabajos se basa en el tipo de trabajo que se desea obtener, esta es la clase de trabajos que deben aparecer en la Carpeta de Trabajo y los clientes que utilizan este tipo de obras son



los que se deben visitar. Físicamente, la carpeta debe ser fácilmente transportable, esto es de un tamaño regular y que no pese demasiado, la cubierta debe ser una extensión de uno mismo, un estuche que posea alguna distinción personal, a la medida, con el color y material adecuados, e incluso con el nombre y logotipo en la parte exterior. Debe contener de 15 a 20 selecciones de trabajos, únicamente los que alcancen el más alto nivel de creatividad y de habilidades técnicas de la que se es capaz, montadas y protegidas de acuerdo a los materiales elegidos.

Tener más de una Carpeta de Trabajo nos da más oportunidades, cada una debe estar enfocada hacia un cliente determinado y mostrar el nivel y tipo de trabajo que se quiere desarrollar.

La Carpeta de Trabajo puede complementarse con presentación de transparencias por medio de proyectores, resulta una presentación emocionante que centra la atención o bien con una presentación en video que nos da la oportunidad de presentar trabajos tridimensionales acompañadas de sonido con voces y música.

2.4.2 situación real

En el punto anterior se creó un prototipo acerca de la situación de la Carpeta de Trabajo, en donde aparece como un reflejo de nosotros mismo, dando por hecho que se cuenta con el material adecuado y suficiente para su realización, que sabemos exactamente hacia donde dirigirnos y hacerlo correctamente por medio de esta, porque a lo largo de la carrera nos lo han inculcado.

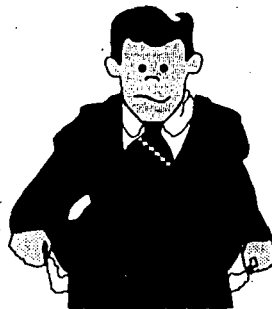
Esto es claramente un ideal, lo que no debe preocuparnos, pues la naturaleza del hombre busca siempre la perfección sobre todas las cosas.

Lo que si es un hecho es que la Carpeta de Trabajo en la actualidad se ha desarrollado al grado de significar una de las principales armas del diseñador Gráfico, porque ésta repercute en nuestra imagen como profesionales.

Para poder conocer verazmente la situación real de la Carpeta de trabajo se llevó a cabo una investigación de campo mediante un modelo de encuesta y un modelo de entrevista que posteriormente se mostraron, de donde obtuvimos los resultados siguientes:

Los jóvenes diseñadores a menudo cometen errores en la realización de su Carpeta de Trabajo, esto es más frecuente cuando se trata de recién egresados, y no es para menos, la difusión de la Carpeta de Trabajo es mínima durante los años de estudio. Quien realiza una carpeta de trabajo es para cubrir un requisito y la presenta sin objetivo, con un estuche comprado por capricho o de oferta, incluyen montones de piezas inadecuadas con camisas impropias sin unidad ni secuencia, se quiere aplicar todo lo aprendido a la vez y se satura de elementos gráficos. Los diseñadores que cuentan con una buena Carpeta de Trabajo son pocos y generalmente se trata de profesionales con experiencia en el campo profesional.

La Carpeta de Trabajo no es considerada como lo que es, una inversión tanto de tiempo como de presupuesto, un medio que va enfocando a un cliente específico, que tiene su origen e importancia en la necesidad de demostrar nuestras capacidades tanto conceptuales como técnicas. No se considera a la creatividad de la Carpeta de Trabajo como el ingrediente clave en la búsqueda de trabajo y esto obstruye su correcta realización.



La Carpeta de Trabajo no es evaluada sola, se combina con un buen curriculum, una tarjeta de presentación que ayudara al cliente a recordarnos posteriormente y por supuesto nuestro papel personal a la hora de presentarla.

Aun teniendo la información adecuada acerca de su elaboración nos enfrentamos a varias limitantes:

a) Al principio se cuenta solamente con trabajos escolares, en su mayoría consisten en ejercicios de experimentación visual y casos de estudios para clientes teóricos.

b) Se cuenta con escasos recursos materiales, no siempre son los adecuados, y por supuesto cuando no se trabaja se carece de presupuesto para adquirirlos.

c) La información para realizar el análisis para la elaboración de la Carpeta de Trabajo es difícil de obtener, generalmente las personas que pueden proporcionarla se encuentran demasiado ocupadas.

Descartamos la presentación en diapositivas o video por lo complejo que resultan pues requieren de cier-

tas condiciones para su éxito. Entre otras, en el caso de las diapositivas un lugar adecuado con proyector y pantalla. Para el video, el equipo necesario para reproducir la cinta. En ambos casos resulta costosa la producción y a veces uno tiene que llevar su propio equipo, además el cliente no siempre está dispuesto.

INVESTIGACIÓN DE CAMPO

2.5

La investigación de campo se llevo a cabo con los siguientes objetivos:

- 1) Determinar la Situación de la Carpeta de Trabajo.
- 2) Detectar las necesidades para su planeación y realización.
- 3) Especificar los recursos con los que se cuentan.
- 4) Obtener soluciones reales a las necesidades.

La Carpeta de Trabajo se desenvuelve entre el diseñador y el cliente, fue necesario considerar ambas partes en esta investigación, a cada parte se le asignó el modelo de investigación más adecuado.

2.5.1 modelo de encuesta

La encuesta se aplicó a diseñadores profesionales y a estudiantes de la licenciatura, parte de datos generales para ir conduciendo al diseñador a que responda que información es la que requiere para elaborar una correcta Carpeta de Trabajo.

Lugar de Aplicación _____
Fecha _____
Estudiante Egresado

- 1.- ¿Cuáles son los requisitos que debe cubrir el diseñador Gráfico cuando solicita empleo?
- 2.- ¿La Carpeta de Trabajo es un requisito importante?
¿Por qué?
- 3.- ¿Cómo se define?
- 4.- ¿Cuál es su función?
- 5.- ¿Cuáles son sus características?
- 6.- ¿Cómo se concibe?
- 7.- ¿Cómo se realiza?
- 8.- ¿De dónde obtiviste la información anterior?

Si ya realizaste tu Carpeta de Trabajo y presentado a algun cliente contesta las siguientes preguntas:

- 9.- ¿Cómo la planeaste?
- 10.- ¿Qué solución le diste?
- 11.- ¿En qué parte o partes tuviste problemas?
- 12.- ¿Cuáles son las limitantes a las que te enfrentaste?
- 13.- ¿Cómo resolviste la presentación de los trabajos tridimensionales?
- 14.- ¿Qué tanta influencia crees que pudo tener en el cliente sobre su decisión de darte o no el trabajo?

15.- Que puntos específicos te gustaría te enseñaran sobre la Carpeta de Trabajo

16.- Comentarios y sugerencias acerca de la realización de la Carpeta de Trabajo

2.5.3 modelo de entrevista

En la Parte de clientes se acudió a personas que tienen experiencia en la contratación de diseñadores gráficos. Como se requiere de respuestas más abiertas se optó por la entre-

vista que permite la adecuación de las preguntas, omitir algunas, agregar y formularlas de manera distinta. Las siguientes preguntas fueron la base.

Tipo de usuario:

Agencia de publicidad Empresa Otro _____

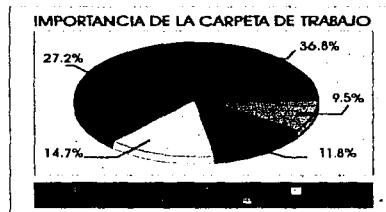
- 1.- Cuando contrata los servicios de un Diseñador Gráfico ¿Qué requisitos solicitan?
- 2.- ¿Se considera la Carpeta de Trabajo un requisito importante? ¿Por qué?
- 3.- ¿De dónde surge la idea de pedirla?
- 4.- ¿Qué pretenden encontrar en ella?
- 5.- ¿Cuál es la presentación que se considera ideal?
- 6.- ¿Qué tanto cumplen con este ideal los diseñadores?
- 7.- ¿Cuáles son los errores más frecuentes?
- 8.- ¿Qué tanto influye la Carpeta de Trabajo para decidir otorgar el trabajo?
- 9.- ¿Qué puntos se deben cuidar en su desarrollo?
- 10.- ¿Se considera óptima y necesaria la presentación en diapositivas o video?
- 11.- ¿Qué recomendaciones daría a los diseñadores que arman por primera vez su Carpeta de Trabajo?

2.5.3 resultados

Se aplicaron 100 entrevistas entre estudiantes del 8o. semestre de la carrera de Diseño Gráfico en la ENAP y egresados de la misma, así como 20 entrevistas a personas que contratan frecuentemente los servicios del diseñador gráfico y lo someten a selección.

Los resultados de ambos modelos se han englobado con el fin de sintetizar los datos y únicamente presentamos los más relevantes para evitar saturarnos de información.

a) La Carpeta de Trabajo ocupa el segundo lugar en importancia como requisito para solicitar trabajo, otros requisitos mencionados fueron: curriculum vitae, experiencia y título profesional, en algunos casos se incluyeron especialidades e idioma.



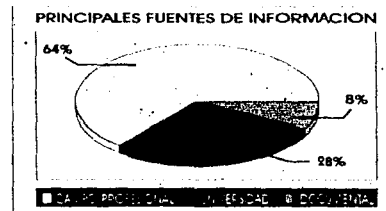
b) La importancia de la Carpeta de Trabajo la catalogan de las siguientes maneras:

- Por cubrir un requisito.
- Es el Curriculum vitae del Diseñador Gráfico.
- Es la forma de demostrar la faceta creativa y pericia técnica.
- Con ella se evalúa la forma de trabajar del Diseñador Gráfico.
- Con ella podemos apreciar lo que se sabe hacer y se puede desarrollar.
- Ofrece mejores oportunidades de empleo.

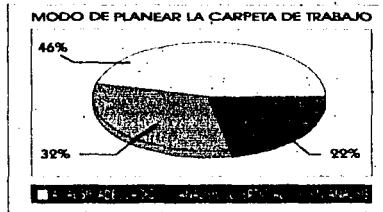
NOTA: Los clientes no la consideran solo un requisito.

c) Respecto a las preguntas sobre definición, características, concepción y realización obtuvimos en un 60% respuestas vagas, el resto no contesto.

d) Las principales fuentes de información sobre la Carpeta de Trabajo son: la experiencia en el campo profesional, de los maestros en la universidad, de los compañeros y en un bajo porcentaje de artículos en revistas.



e) De las personas que cuentan con Carpeta de Trabajo el 46% realizó un análisis adecuado a la hora de realizarla, el 32% divagó en sus respuestas, el resto no contestó.



f) Los errores más frecuentes en la presentación de la Carpeta de Trabajo son:

- Número de trabajos excesivo.
- Presentación de trabajos que no incumben al cliente.
- No exista orden ni secuencia de los trabajos.
- Carencia o saturación de elementos gráficos.
- Estuche inapropiado.

g) Dos puntos que se consideraron como limitantes son: Contar únicamente con trabajos escolares y la carencia de recursos económicos para la adquisición de un estuche apropiado y materiales para elaboración.

i) La Carpeta de Trabajo influye en un 70% sobre la decisión de un cliente de otorgar el trabajo, el resto depende del Currículum vitae, Presentación personal, y experiencia, algunos mencionaron especialidades e idioma.

j) La presentación de diapositivas o video de los trabajos no resulta esencial, solo el 5% lo considero importante y un 16% impropio.

h) Los puntos que requieren de mayor asesoramiento son:

- Planeación de la Carpeta de Trabajo.
- Selección y número de trabajos a incluir.
- Soporte interno.
- Estuche.
- Presentación de la Carpeta de Trabajo.



NECESIDADES

2.6

Uno de los principales objetivos de la investigación de Campo fue detectar las necesidades de la Carpeta de Trabajo, y de acuerdo a los resultados obtenidos podemos inferir lo siguiente:

1.- La Carpeta de Trabajo no está lo suficientemente difundida durante los años de estudio, de ahí que el principal problema sea la ignorancia sobre su importancia, de las oportunidades que ofrece tanto de diseño como de trabajo.

2.- Los diseñadores, en su mayoría, se sienten bloqueados al momento de realizar su Carpeta de Trabajo, muchas veces ni siquiera desarrollan un análisis superficial de lo que debería ser su propia Carpeta de Trabajo, porque se esfuerzan demasiado en la solución gráfica descuidando los demás puntos, de esta manera encuentran diversas limitantes como la falta de trabajos para clientes reales que hayan sido pagados, o la falta de presupuesto para comprar un estuche adecuado, así llegan a presentar Carpetas

de Trabajo indignas de un diseñador gráfico.

3.- Por su parte, el cliente pretende encontrar en la Carpeta de Trabajo las posibles soluciones de acuerdo a sus necesidades y la forma de evaluar las aptitudes del diseñador, sin embargo a menudo se siente decepcionado por las carencias con las que frecuentemente es presentada.

Por lo anterior podemos darnos cuenta que existe una enorme necesidad de asesoramiento, de un medio adecuado que guíe a los diseñadores a resolver satisfactoriamente la Carpeta de Trabajo desde su planeación hasta la presentación misma, considerando las limitantes y recursos con los que se cuentan.

Los siguientes puntos han surgido como necesidades básicas para la realización de la Carpeta de Trabajo, son los que comúnmente se pasan por alto y que de acuerdo a la investigación de campo realizada son puntos claves que deben consi-

derarse para obtener un buen resultado:

1. Selección y cantidad de piezas a incluir.
2. Tamaño.
3. Estuche.
4. Soporte interno.
5. Presentación.

2.6.1 alternativa de solución

Todos los diseños gráficos logrados comparten una cualidad clave: la capacidad de hacer que el mensaje llegue a su público particular. En el caso de la Carpeta de Trabajo no hay excepción, la correcta elección de los elementos (trabajos, orden, secuencia, tamaño, color, soporte y cubierta), es tan crucial para conseguir un excelente resultado final como en cualquier otra pieza de diseño. Entonces ¿por qué resulta tan complicada?, quizá se debe a que es muy personal y resulta difícil ser objetivo a su respecto.

Nuestra propuesta se basa en una ruta crítica clara y práctica de como tomar decisiones de diseño correctas, para conseguir el resultado con-

veniente para cada quien. No se trata de dar una fórmula o receta para realizar la Carpeta de Trabajo. Esta es una serie de pasos, que reúne los conocimientos y experiencias de aquellos que participaron en nuestra investigación de campo que junto con información documental se combina con énfasis para proporcionar al diseñador gráfico una visión completa de las actitudes y requerimientos para la elaboración de ese instrumento, y de esta manera obtener la presentación adecuada.

La información será vaciada a un folleto con el fin de que ésta se asimile de forma fácil y efectiva, que nos dará como resultado un:

folleto-guía

2.6.2 el método de la ruta crítica

Antes de continuar, explicaremos en qué consiste el método de la Ruta Crítica, y de esta manera justificar su

empleo como alternativa de solución.

El método de la Ruta Crítica es una técnica de planeación, programación y control de un proyecto, que representa un poderoso auxiliar al que se puede recurrir para tomar decisiones, con base en la exactitud y oportunidad de la información obtenida mediante su aplicación (12).

La aplicación de la Ruta Crítica abarca desde el planteamiento del objetivo de un proyecto, hasta el logro total de la meta deseada, por lo que este método es útil en cualquier situación en la que se tengan que llevar a cabo una serie de actividades o temas relacionados entre sí, para realizar lo propuesto.

Los beneficios que brinda este método son: evita omisiones en todo el proyecto, identifica rápidamente contradicciones en la programación de actividades, facilita la previsión de un abastecimiento ordenado y oportuno de recursos y, en general, logra que el proyecto sea llevado a cabo, acorde con el plan que ha sido trazado.

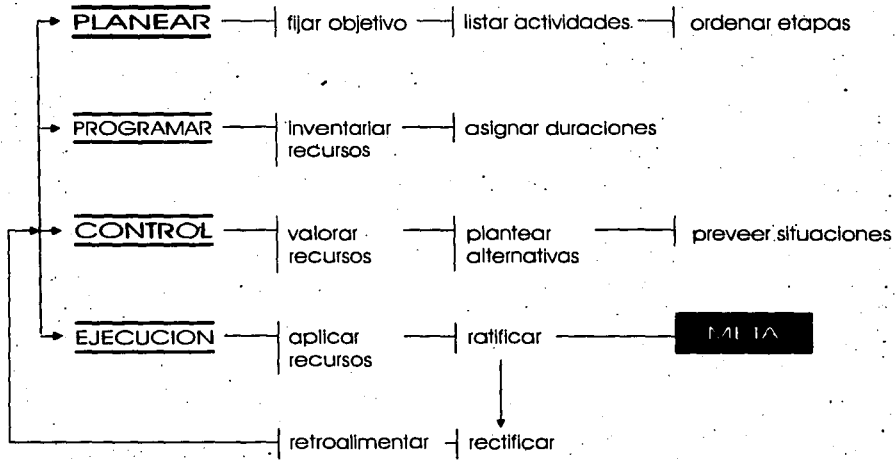
La Ruta Crítica ofrece la orientación necesaria para:

- 1.- Appreciar el orden como elemento fundamental en toda planeación.
- 2.- Saber valorar los recursos disponibles
- 3.- Prever situaciones y plantear alternativas.
- 4.- Desarrollar el hábito de una revisión comparativa y constante.

La aplicación de este método, por su naturaleza, no pretende ser la panacea en nuestro folleto-guía que resuelva por sí solo la Carpeta de Trabajo, su función es proporcionar datos precisos, ordenados y clasificados, que sirvan de base para la toma de decisiones a la hora de realizarla, con el único fin de facilitar este compromiso. Por otra parte sería absurdo pretenderlo ya que el propio diseñador gráfico es una persona que planea, idea y proporciona soluciones en relación a necesidades específicas.

[12] María Schjelman . RUTA CRÍTICA AL ALCANCE DE TODOS. UNAM. México 1987. Pag.23

METODO DE LA RUTA CRITICA



**lineamientos
generales
para la elaboración
del folleto-guía**

LINEAMIENTOS GENERALES

3.1

Una parte importante del Diseño Gráfico, es el Diseño Editorial, cuya misión es tomar en consideración y poner en práctica todos los factores necesarios para que un grupo humano asimile de una forma fácil y efectiva, una idea presentada de palabras e imágenes. El diseñador debe conocer perfectamente el perfil del usuario, receptor o consumidor al que se dirige para corresponder a sus necesidades y lograr la satisfacción de las mismas.

Palabras e imágenes deben interrelacionarse estrechamente de tal manera que no se contrapongan, ni sean apreciadas como partes independientes, sino como elementos que dan sentido a la unidad total, cumpliendo un objetivo común, que es de hacer más accesible un mensaje.

En el diseño editorial existen elementos de diseño de los cuales no es posible prescindir, como son: formato, diagramación y tipografía.

Este aspecto del diseño está enfocado a la producción específica de publicaciones como libros, revistas y material gráfico, entre los cuales se encuentra el folleto que es un impreso que consta de cuatro, seis o más páginas, el máximo suele ser cuarenta y ocho. Se produce por impresión de la hoja por ambas caras, dobladas para lograr el número requerido de páginas y asegurando por el doblez que las páginas queden unidas.

A continuación se mencionarán los factores que definen una publicación y que para el caso de nuestro folleto-guía se consideraron.

3.1.1 factores que definen una publicación

1.- **Lector:** El mensaje contenido dentro de una edición esta destinado a un cierto grupo de personas, es importante delimitar a ese conjunto para analizar adecuadamente sus características. En nuestro caso el lector o receptor esta perfectamente ubicado, es el propio diseñador gráfico principalmente aquel que tiene la inquietud de realizar su principal herramienta de trabajo, la Carpeta de Trabajo, así que la información que se manejara será muy concreta.

2.- **Función:** Cada publicación tiene una función determinada que surge como respuesta a una necesidad determinada. La Función en este caso es para orientar al diseñador gráfico en la planeación y realización de su Carpeta de Trabajo mediante una ruta crítica.

3.- **Calidad:** La calidad de una publicación va en función al presupuesto y se refleja en su costo y atractivo visual. En el caso del folle-

to-guía, la calidad no es el factor principal, porque nos interesa más contribuir con información. Pero se cuidara al máximo para lograr un buen resultado.

4.- **Economía:** Según la función que deba llevar a cabo cada publicación, el factor económico será el primero en tomarse en cuenta. La economía del problema será definida por el presupuesto con el que se cuenta en equilibrio con el tipo de publicación que se quiere lograr. La reducción de costos va en función de pequeños detalles, como el ahorro en tintas y papel. Nuestro folleto será impreso a una tinta sobre un papel económico.

5.- **Contenido Editorial:** Es de dos tipos.

a) Verbal: la información es directa por medio de palabras, en un idioma y lenguaje determinados.

b) Visual: son los componentes que aportarán información "indirecta", mediante esquemas y dibujos.

3.1.2 manejo del contenido

El contenido de nuestro folleto se basa en una ruta crítica planteada de acuerdo a los puntos más solicitados de asesoramiento por parte del diseñador, de acuerdo a los resultados obtenidos mediante la investigación de campo y los posibles requerimientos por parte del cliente y de diseño.

Se ha estructurado de la manera que creemos más conveniente y considerado las limitantes y recursos con los que se cuentan, de manera que éstas no se vean como limitantes, en el caso de los trabajos escolares se aprovechen adecuadamente, y en cuanto al presupuesto se vea como una inversión. De la misma forma mediante sugerencias,

fomentar la adecuada aplicación de los conocimientos básicos de diseño, considerando la carpeta como una pieza de diseño.

Iniciaremos con una breve introducción sobre la importancia que la Carpeta de Trabajo supone y cómo debe planearse. Enseguida se propone un catálogo de trabajos mediante fichas con la finalidad de inventariar, organizar y clasificar el material con el que se cuenta, lo que también nos ofrece una medida de seguridad y protección para posteriores revisiones. Se incluyen todos y cada uno de los puntos relevantes de la Carpeta de trabajo en el orden que aparecen a continuación:

- a) Selección de trabajos, cantidad de piezas y proceso de bocetaje a incluir
- b) Tamaño.
- c) Sistema de presentación.
- d) Secuencia de los Trabajos.
- e) Color.
- f) Estuche.
- g) Aspecto gráfico.
- h) Estrategias de presentación.

3.1.3 aspecto gráfico y material

Tamaño: 14 x 21.5 cm

Formato: Vertical

Papel: Graphika 100 de 104 gr.

Técnica de Impresión: Offset

Color: Negro sobre fondo del papel.

Tipografía: Texto general Caslon Old Face de 14 puntos

Apoyos gráficos: Plecas, texturas, esquemas, dibujos y tipografía en diferentes tamaños y posiciones.

3.1.4 fundamentos

Desde un principio se decidió usar el folleto como soporte gráfico para cumplir con nuestro objetivo de facilitar y promover la realización de la Carpeta de Trabajo por su versatilidad, por la cantidad de información que puede manejar, porque es económico y fácil de proporcionar.

Es importante destacar que en nuestro folleto-guía como en cualquier publicación, el contenido textual es la parte más relevante y el diseño editorial se encarga de presentarlo de manera correcta y atractiva para facilitar la lectura y evitar que el diseño compita con el texto.

El principal elemento gráfico que se utilizó en todo el folleto-guía fue la tipografía, se uso gran variedad en diferentes tamaños y posiciones, cuidando que sean de excelente legibilidad con trazos modernos y

ausencia de adornos superfluos, para compensar la falta de imágenes, mismas que fueron omitidas para no crear influencias y obligar al diseñador a desarrollar una idea original. La tipografía del texto general se eligió considerando la claridad de lectura como característica primordial, pues de ella depende aumentar o disminuir el interés por la información

La diagramación se realizó con base en el formato vertical, seleccionado por la familiaridad que ofrece. Tiene una relación de medidas en sus márgenes, columnas, tipografía y folio, para una lectura fácil. Se alternarán columnas para proporcionar dinamismo.

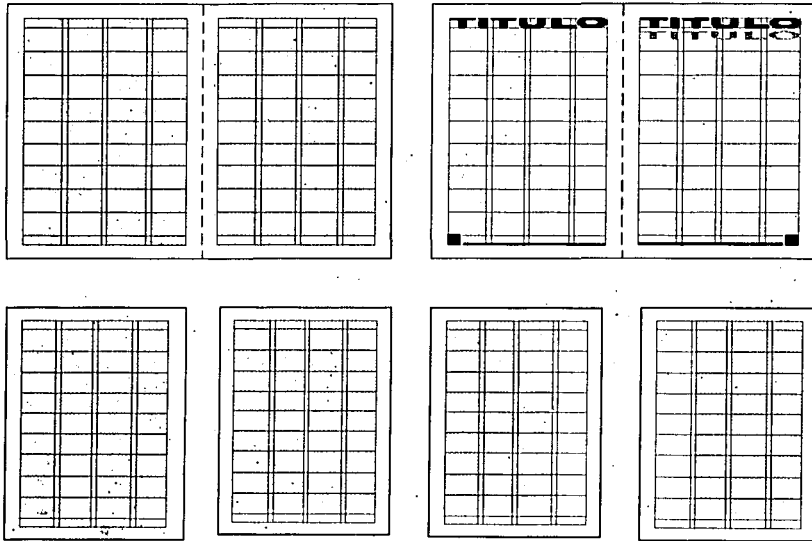
El folleto-guía será impreso a una tinta principalmente por costos. Por la cantidad de texto que se maneja el

negro presenta la máxima legibilidad. A falta de color se usaran placas y tramas que adornen tanto la portada como el interior.

El fondo queda del color del papel, lo que se aprovecha para seleccio-

nar un papel que rompa con el blanco convencional, de un acabado que da una apariencia rugosa, y de innegable valor ecológico. Es fácilmente tratado para impresión offset y responde con buena calidad en plastas y detalles.

RETICULA EMPLEADA EN EL FOLLETO-GUIA



**ESTA TESIS NO PUEDE
SALIR DE LA BIBLIOTECA**

folleto-guía

O C I A

¡Prepárate!
explota al máximo
tu creatividad, técnicas y materiales,
prueba durante el proceso,
piensa en grande,
el potencial de una Carpeta de Trabajo
es enorme.

PARA REALIZAR

LA CARPETA DE TRABAJO

LA CARPETA DE TRABAJO

es la principal herramienta del
Diseñador Gráfico.

Con ella, será catalogado por el cliente en su
desempeño.

Porque muestra la faceta creativa y pericia técnica;
con ella evalúan la calidad y capacidad del
diseñador, sus recursos y su forma de trabajar.

Esta guía te ayudará a realizar
tu Carpeta de Trabajo adecuadamente,
porque una Carpeta bien planeada y desarrollada
hará patente la voluntad de presentar con orgullo
tus logros a través de mucho tiempo de empeño,
esfuerzo y dedicación, brindando entusiasmo por
lo que haces, estimulando a quien la vea a ofrecer
más oportunidades de trabajo.

¡Adelante!

Actualmente el diseño se ha convertido en una
profesión en expansión, se encuentra ya en un
mercado demasiado
competitivo como para desdeñar las ventajas de
una buena Carpeta de Trabajo.

CONTENIDO

3	Planeación
5	Catálogo de trabajos
7	Selección
8	¿Cuántas piezas?
9	Proceso de bocetaje
11	Tamaño
12	Sistema de presentación
13	Láminas
14	Libro
15	Rotafolio
16	Folders
17	Transparencias
19	Secuencia
21	Color
23	Estuche
25	Aspecto Gráfico
27	Estrategias de Presentación

PLANEACI

Planear la Carpeta de Trabajo no es difícil sino cualquier otro compromiso de trabajo, función de lo que quieras lograr con ella. Su planeación debe ayudarte en la búsqueda de

Es necesario, considerar la cantidad de dinero que proveer para adquirir un estuche y material para Puesto que en este compromiso el cliente eres t generoso, considéralo como una inversión que será con creces, recuerda que es tu carta de presentación

Cuida tu "ergonomía", planéala de acuerdo a tus p buscando siempre el óptimo resultado.

Considera cómo vas a transportarla, si viajas en a propio o incluso en avión.

Quizá se te ocurra una presentación de lo más incluso con tecnología aplicada, pero piensa si es adecuado, si no te causa problemas de instalación ción, recuerda que lo más espectacular no siempre

Realizar una Carpeta de Trabajo que combine esencia es difícil. Pocos son capaces de una total considera el cambio.

T E N I D O

Planeación

Catálogo de trabajos

Selección



¿Cuántas piezas?

Proceso de bocetaje

Tamaño

Sistema de presentación



Láminas

Libro

Rotafolio

Folders

Transparencias

Secuencia

Color

Estuche

Aspecto Gráfico

Estrategias de Presentación

P L A N E A C I O N

Planear la Carpeta de Trabajo no es difícil si se considera como cualquier otro compromiso de trabajo, todo está en función de lo que quieras lograr con ella. Si planeación debe ayudarte en la búsqueda de tu objetivo.

Es necesario, considerar la cantidad de dinero que se tendrá que proveer para adquirir un estuche y material para los soportes. Puesto que en este compromiso el cliente eres tu mismo, se generoso, considéralo como una inversión que será remunerada con creces, recuerda que es tu carta de presentación.

Cuida tu "ergonomía", planéala de acuerdo a tus posibilidades buscando siempre el óptimo resultado.

Considera cómo vas a transportarla, si viajas en autobús, auto propio o incluso en avión.

Quizá se te ocurra una presentación de lo más innovadora, incluso con tecnología aplicada, pero piensa siempre si es lo adecuado, si no te causa problemas de instalación y presentación, recuerda que lo más espectacular no siempre es lo mejor.

Realizar una Carpeta de Trabajo que combine esencia y elegancia es difícil. Pocos son capaces de una total innovación, considera el cambio.

- FUNCIONAL
- APROPIADA
- ECONÓMICA
- INFORMATIVA

CARPETA DE TRABAJO
ÓPTIMA

- ÚNICA
- MEMORABLE
- PROTEJIDA
- IDENTIFICATIVA

FORMA DE
TRANSPORTACIÓN



EN LA MANO

EN LA
ESPALDA



CON LLANTAS

- RESISTENTE
- CERRADO PERFECTO



QUE NO ÉSTORBE



POR PAQUETERIA

ADAPTACIÓN Y
TRANSFORMACIÓN



CATÁLOGO DE TRABAJO

El primer paso es revisar todo el material para tu Carpeta de Trabajo. Colecciona y organiza el material potencial para una auditoría, es recomendarlos por categorías, donde quede reflejada la solución de problemas. Coloca tus publicaciones, carteles, logos, etc., en áreas separadas, expande todas las piezas por cada categoría para poder tener tiempo, incluye bocetos de información y elementos, esta preparación ayudará a seleccionar fácilmente y sin redundancia de las piezas.

Una sugerencia es que armes un catálogo de una vez que quieras actualizarlo o cambiar tu Carpeta de Trabajo un cliente específico, tú podrás revisarlos sin tener que revisar todos y cada uno de ellos, evitando el maltrato, ahorrará tiempo y esfuerzo. El catálogo irá creciendo a medida que se vaya adquiriendo clientes y por supuesto de esta manera cuando tengas que repetir la auditoría el trabajo será más fácil y podrá mostrarte de una manera la evolución que se tenga, la experiencia y el conocimiento adquirido cada vez.

Los modelos que aparecen en la siguiente página te ayudarán a realizar las fichas para tu catálogo. En tu sistema, puedes incluir fotos, datos técnicos,

ACIONAL
COPIADA
NÓMICA
ORMATIVA

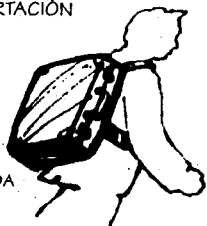
CARPETA DE TRABAJO
ÓPTIMA

- ÚNICA
- MEMORABLE
- PROTEJIDA
- IDENTIFICATIVA

FORMA DE
TRANSPORTACIÓN



EN LA
ESPALDA



CON LLANTAS

ENTE
D PERFECTO



QUE NO ESTORBE



POR PAQUETERIA

ADAPTACIÓN Y
TRANSFORMACIÓN



C A T A L O G O D E T R A B A J O S

El primer paso es revisar todo el material que puedes tener para tu Carpeta de Trabajo. Colecciona y organiza todo el material potencial para una auditoría, es recomendable organizarlos por categorías, donde quede reflejado el proceso de la solución de problemas. Coloca tus publicaciones, empaques, carteles, logos, etc., en áreas separadas, expande tu trabajo en todas las piezas por cada categoría para poder verlas al mismo tiempo, incluye bocetos de información y elementos relevantes, esta preparación ayudará a seleccionar fácilmente y rechazar la redundancia de las piezas.

Una sugerencia es que armes un catálogo de trabajos, así cada vez que quieras actualizar o cambiar tu Carpeta de Trabajo para un cliente específico, tú podrás revisarlos sin tener que sacar todos y cada uno de ellos, evitando el maltrato que sufren, te ahorrará tiempo y esfuerzo. El catálogo irá creciendo conforme se vaya adquiriendo clientes y por supuesto trabajos. De esta manera cuando tengas que repetir la auditoría, el procedimiento será más fácil y podrá mostrarte de una sola ojeada la evolución que se tenga, la experiencia y el profesionalismo adquirido cada vez.

Los modelos que aparecen en la siguiente página pueden ayudarte a realizar las fichas para tu catálogo. Crea tu propio sistema, puedes incluir fotos, datos técnicos, y comentarios.

Modelos a escala

FOTO	TECNICA
	DIMENSIONES
	SOPORTE
	OBJETIVOS
OBSERVACIONES	ANEXOS

TRABAJO	
TECNICA	OBSERVACIONES
DIMENSIONES	
SOPORTE	
OBJETIVOS	
ANEXOS	

SELECCION

Una vez que ya tienes organizados tus trabajos, iniciar con una auditoria para seleccionarlos, no te preocupes con simplezas, incluye únicamente los de mejor calidad.

Una pieza que tenga un valor sentimental, puede ser descartada de tu Carpeta de Trabajo, una pieza que tenga una alta calificación en el curso puede estar fuera de parecer desconectada.

No incluyas piezas solo porque fueron pagadas, los pagos no siempre reflejan lo mejor que se ha hecho de que fueron originados para algún cliente con garantía. Puedes buscar la ayuda de un asesor, pero tomar las decisiones solos es un gran riesgo. Todo lo que a la altura exigida debe ser eliminado, si se tiene que hacer la más mínima evasiva no la incluyas.

La auditoria para tu Carpeta de Trabajo puede revelar tus fortalezas y debilidades, la evaluacion debe ser neutral. Para ayudarte con la creacion de tu Carpeta de Trabajo, puedes formar cuatro grupos, el primero con las mejores, listas para presentar y aquellas que requieren de cambios mínimos, la segunda con aquellas que tienen fuerte potencial pero que requieren remodelacion, en la tercera todas aquellas que no pueden ser incluidas, la cuarta será reservada para sugerencias de tu asesor, para procesos de diseño y para rellenar huecos en secciones particulares.

Cuando selecciones ten en cuenta que se está t...

FOTO	TECNICA
	DIMENSIONES
	SOPORTE
	OBJETIVOS
	ANEXOS

	OBSERVACIONES

SELECCION

Una vez que ya tienes organizados tus trabajos puedes iniciar con una auditoria para seleccionarlos, no te satisfagas con simplezas, incluye únicamente los de mejor calidad.

Una pieza que tenga un valor sentimental, puede ser usada o descartada de tu Carpeta de Trabajo, una pieza que adquirió una alta calificación en el curso puede estar fuera de lugar o parecer desconectada.

No incluyas piezas solo porque fueron pagadas, los trabajos pagados no siempre reflejan lo mejor que se ha realizado, el hecho de que fueron originados para algún cliente no es garantía. Puedes buscar la ayuda de un asesor, muchas veces tomar las decisiones solos es un gran riesgo. Todo lo que no está a la altura exigida debe ser eliminado, si se tiene que recurrir a la más mínima evasiva no la incluyas.

La auditoria para tu Carpeta de Trabajo puede ayudar a revelarte tus fortalezas y debilidades, la evaluación correcta debe ser neutral. Para ayudarte con la creación de tu Carpeta de Trabajo, puedes formar cuatro grupos, el primero con piezas listas para presentar y aquellas que requieren de correcciones mínimas, la segunda con aquellas que tienen fuertes conceptos pero que requieren remodelación, en la tercera todas las piezas que no pueden ser incluidas, la cuarta será reservada para sugerencias de tu asesor, para procesos de diseño que puedan rellenar huecos en secciones particulares.

Cuando selecciones ten en cuenta que se está tratando de

obtener el mismo tipo y nivel de trabajo que se está exhibiendo en la Carpeta de Trabajo. Pero, ¿que pasa si no se cuenta con éste tipo de trabajos?

A veces nos sentimos bloqueados para seleccionar piezas de trabajos escolares, observemos con cuidado. Algunas buenas ideas no son terminadas adecuadamente pero son algunos buenos ejemplos para ser incluidos. Con tu desarrollo en el diseño y una organización al día, las ideas pueden ser rápidamente convertidas como ejemplos finales para tu Carpeta de Trabajo. Rediseñar un trabajo de hace un año o dos provee oportunidades adicionales para desarrollar valiosos ejemplos.

Tu Carpeta de Trabajo puede ser tan débil o fuerte como una pieza. La calidad de imaginación o tu habilidad, debe ser primaria y cuantificar la secundaria, tu trabajo debe proveer una evidencia de estilo y personalidad.

¿Cuántas Piezas?

Los más grandes portafolios contienen de entre 10 a 20 piezas de trabajo. Estas refieren el número óptimo de problemas presentados, no al total de números abordados o páginas.

Incluir más de 20 piezas revela una debilidad creativa, una revisión pobre o redundancia; al presentar demasiados trabajos te arriesgas a perder tiempo precioso con tu entrevistador, además dejan la impresión de que se es incapaz de seleccionar soluciones de diseño efectivas, la idea de

presentar un gran número de diseños de acuerdo a los entrevistadores es un grave error.

Selecciona de 15 a 20 piezas, prepara dos o tres soluciones adicionales de alta calidad por reserva, así podrás rotarlas de acuerdo con el enfoque y objetivo de tu entrevista, prepárate para desarrollar piezas de repuesto, tu carpeta debe ser flexible, ajustarse a tus objetivos como empleadores y clientes.

Proceso de Bocetos

Es importante que la Carpeta de Trabajo incluya procesos de bocetos. Los clientes lo exigen, pues muchos bocetos rough se evalúan en el dibujo, técnicas y la seriedad que ayudaron a generar una solución efectiva de solución.

Pon tu persona en la posición de formular las siguientes preguntas: ¿cómo se resuelve el problema si la solución está sola o es parte de un equipo? ¿tanto tiempo me toma producir una solución? ¿cómo resuelvo mis ideas originales o derivadas?, el proceso de bocetos deberá ayudar a responder estas preguntas.

Enseñar muchos bocetos

er el mismo tipo y nivel de trabajo que se está exhibiendo
Carpeta de Trabajo. Pero, ¿que pasa si no se cuenta con éste
e trabajos?

es nos sentimos bloqueados para seleccionar piezas de
os escolares, observemos con cuidado. Algunas buenas
no son terminadas adecuadamente pero son algunos
ejemplos para ser incluidos. Con tu desarrollo en el
o y una organización al día, las ideas pueden ser rápida-
convertidas como ejemplos finales para tu Carpeta de
o. Rediseñar un trabajo de hace un año o dos provee
unidades adicionales para desarrollar valiosos ejemplos.

rpeta de Trabajo puede ser tan débil o fuerte como una
La calidad de imaginación o tu habilidad, debe ser
ria y cuantificar la secundaria, tu trabajo debe proveer
dencia de estilo y personalidad.

¿Cuántas Piezas?

Los más grandes portafolios contienen de entre
10 a 20 piezas de trabajo. Estas refieren el número
óptimo de problemas presentados, no al total de
números abordados o páginas.

Incluir más de 20 piezas revela una debilidad
creativa, una revisión pobre o redundancia; al
presentar demasiados trabajos te arriesgas a per-
der tiempo precioso con tu entrevistador; además
dejan la impresión de que se es incapaz de selec-
cionar soluciones de diseño efectivas, la idea de

presentar un gran número de diseños de
acuerdo a los entrevistadores es un grave error.

Selecciona de 15 a 20 piezas, prepara dos o tres
soluciones adicionales de alta calidad para
reserva, así podrás rotarlas de acuerdo con el
enfoque y objetivo de tu entrevista, prepárate
para desarrollar piezas de repuesto, tu carpeta
debe ser flexible, ajustarse a tus objetivos, a
empleadores y clientes.

Proceso de Bocetaje

Es importante que la Carpeta de Trabajo in-
cluya procesos de bocetaje, muchos de los
clientes lo exigen, pues mediante los dummies
y bocetos rough se evalúan las habilidades en
el dibujo, técnicas y la sensibilidad del color
que ayudaron a generar una idea y sus alterna-
tivas de solución.

Pon tu persona en la posición del cliente, y
formulate las siguientes preguntas: ¿la solu-
ción está sola o es parte de un proyecto?, ¿qué
tanto tiempo me toma producir un proyecto?,
¿cómo resuelvo mis ideas?, ¿la solución es
original o derivada?, el proceso de bocetaje
deberá ayudar a responder todas estas pregun-
tas.

Enseñar muchos bocetos puede aburrir al

cliente, selecciona tres o cuatro piezas de tu Carpeta de Trabajo para documentar con bocetos que reflejen la secuencias de las soluciones, no es necesario incluir todos y cada uno de ellos, únicamente aquellos que sean relevantes, que marquen los puntos decisivos del proceso, empieza con la evidencia de tu investigación, sigue con bocetos rough y bocetos de color.

Anexa tus bocetos de acuerdo a la armonía del soporte interno de la Carpeta de Trabajo, o puedes adoptar un folder de bocetos en tamaño carta u oficio que es fácil de manejar y puedes modificarlo independientemente.

No satures de bocetos y muestra los originales, las fotocopias se ven demasiado artificiales y son menos persuasivas así que los bocetos deben permanecer tal cual. Deberán estar perfectamente separados de acuerdo a cada problema, no queremos causar confusiones innecesarias. Se sugiere que se anexen al final de la carpeta así no interferirá en el impacto de las piezas originales, otra alternativa es llamar la atención de los bocetos después de cada problema.

T A M A

Seleccionar un formato apropiado para el Trabajo ofrece grandes ventajas: Integra el sistema de presentación unificada mediante el formato de presentación, que ayudará a que los clientes se enfoquen en la calidad, hará más fácil su trabajo y ayudará a minimizar los materiales de elaboración.

Ten cuidado al colocar diferentes formatos en un mismo propósito, te arriesgas a enviar el mensaje de que tu organización no es muy buena y que tu entendimiento es malo. Un formato demasiado chico puede ser un problema en la Carpeta de Trabajo, los formatos muy grandes desproporcionan y requieren estuches muy caros y pueden ser difíciles de transportar.

¿Qué es suficientemente grande, pero no tan grande como el trabajo que incluyas en la Carpeta de Trabajo? Selecciona el tamaño en función del formato que tengas, por ejemplo: si tu trabajo más grande es de 60x80 cm, te ayudará a determinar el formato que usar. Los formatos de tamaño pequeño serán fáciles de incluir, el más grande es de 80x120 cms. es demasiado grande. En caso selecciona uno más pequeño e incluye una diapositiva.

Si en los trabajos existe un tamaño dominante, con base en este podrás seleccionar el tamaño que mejor se adapte únicamente un margen para las marialuisas.

cliente, selecciona tres o cuatro piezas de tu Carpeta de Trabajo para documentar con bocetos que reflejen la secuencias de las soluciones, no es necesario incluir todos y cada uno de ellos, únicamente aquellos que sean relevantes, (que marquen los puntos decisivos del proceso, empieza con la evidencia de tu investigación, sigue con bocetos rough y bocetos de color.

Anexa tus bocetos de acuerdo a la armonía del soporte interno de la Carpeta de Trabajo, o puedes adoptar un folder de bocetos en tamaño carta u oficio que es fácil de manejar y puedes modificarlo independientemente.

No satures de bocetos y muestra los originales, las fotocopias se ven demasiado artificiales y son menos persuasivas así que los bocetos deben permanecer tal cual. Deberán estar perfectamente separados de acuerdo a cada problema, no queremos causar confusiones innecesarias. Se sugiere que se anexen al final de la carpeta así no interferirá en el impacto de las piezas originales, otra alternativa es llamar la atención de los bocetos después de cada problema.

T A M A Ñ O

Seleccionar un formato apropiado para la Carpeta de Trabajo ofrece grandes ventajas: Integra los trabajos en un sistema de presentación unificada mediante un formato único de presentación, que ayudará a que los entrevistadores se enfoquen en la calidad, hará más fácil su transportación y ayudará a minimizar los materiales de elaboración.

Ten cuidado al colocar diferentes formatos, hazlo con un propósito, te arriesgas a enviar el mensaje de que tu habilidad organizativa no es muy buena y que tu entendimiento visual es malo. Un formato demasiado chico puede saturar tu Carpeta de Trabajo, los formatos muy grandes desperdician material, requieren estuches muy caros y pueden ser físicamente difíciles de transportar.

¿Qué es suficientemente grande, pero no tan grande?, depende del trabajo que incluyas en la Carpeta de Trabajo, una idea es que selecciones el tamaño en función del formato más grande que tengas, por ejemplo: si tu trabajo más grande es un cartel de 60x80 cm, te ayudará a determinar el formato, los trabajos de tamaño pequeño serán fáciles de incluir, pero si tu formato más grande es de 80x120 cms. es demasiado grande, en éste caso selecciona uno más pequeño e incluye el cartel en una diapositiva.

Si en los trabajos existe un tamaño dominante, no hay problema, con base en este podrás seleccionar el tamaño considerando únicamente un margen para las marialuisas.

SISTEMA DE PRESENTACION

La forma como vas a exhibir tus trabajos es una oportunidad para demostrar tu creatividad, para seleccionar la más adecuada debes considerar la técnica de presentación y la adecuación de los trabajos. Estas también se ajustan a las expectativas del cliente y a ciertas consideraciones económicas.

Existen varias formas. Las que a continuación se presentan son los más comunes y de mejor adaptación. Puedes transformar, modificar o simplemente cambiar partes; sea cual sea la solución, no se debe perder el verdadero propósito de la presentación: mostrar un buen trabajo con el medio más apropiado y en forma profesional con el fin de obtener el trabajo.

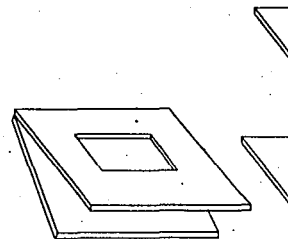
Láminas

Las Carpeta de Trabajos de láminas representan una solución visual sobre páginas, hojas o tablas. La gran ventaja de éstas es que su secuencia no es fija, las piezas son modulares y ayudan a realizar una secuencia que se adapte a una situación específica. Esta habilidad de adaptación es práctica, si en alguna entrevista revela una solución débil, podrás reemplazar la pieza con algún otro trabajo o simplemente quitarlo. Si la retroalimentación sugiere un cambio en el orden de presentación para mayor impacto, simplemente se realiza.

Existen infinidad de materiales de las láminas, escoge el que más te guste; la mayoría son armados y pesan un peso de entre 200 a 300 gr. Hay láminas de colores y texturas que cuentan con una gran variedad de cuentas que éste multiplica. Las láminas de piezas a incluir suman y se apoyan en soportes rígidos que protegen los trabajos pero son más costosos, difíciles de transportar pero son más pesados que los otros.

Una buena alternativa es el uso de papel tipo foamboard que viene en gran diversidad de colores y texturas son frágiles pero son fáciles de transportar con pedazos de cinta adhesiva.

Otros materiales que pueden ser utilizados son de aluminio y láminas de acrílico que son rígidos, ligeros y durables. Pueden ser perfectamente cortados.



TEMA PRESENTACION

Exhibir tus trabajos es una oportunidad para tu creatividad, para seleccionar la mejor manera de presentar la técnica de presentación y los trabajos. Estas también se ajustan a las necesidades y a ciertas consideraciones económicas.

Las que a continuación se presentan son algunas alternativas de mejor adaptación. Puedes transformar, adaptar o simplemente cambiar partes; sea cual sea la solución, siempre con el verdadero propósito de la presentación del trabajo con el medio más apropiado y en el menor tiempo posible para el fin de obtener el trabajo.

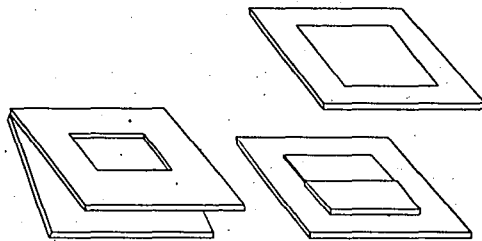
Láminas

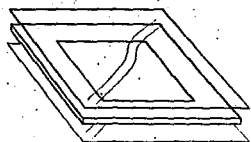
La carpeta de Trabajos de láminas representa una solución visual sobre páginas, hojas o folios. La gran ventaja de éstas es que su estructura no es fija, las piezas son modulares y se pueden utilizar para realizar una secuencia que se adapte a la situación específica. Esta habilidad de adaptación es práctica, si en alguna entrevista o reunión una solución débil, podrás reemplazarla con algún otro trabajo o simplemente adaptarlo. Si la retroalimentación sugiere un cambio en el orden de presentación para mayor impacto, simplemente se realiza.

Existen infinidad de materiales para los soportes de las láminas, escoge el que más te convenga; la mayoría son armados con papeles de un peso de entre 200 a 300 gr. por la gran variedad de colores y texturas que ofrecen, pero ten en cuenta que éste multiplicado por la cantidad de piezas a incluir suman un gran peso. Los soportes rígidos protegen mejor los trabajos pero son más costosos, difíciles de cortar y el doble de pesados que los anteriores para transportar.

Una buena alternativa es armar las láminas con papel tipo foamboard, es rígido y ligero, viene en gran diversidad de colores, los bordes son frágiles pero son fácilmente protegidos con pedazos de cinta adhesiva.

Otros materiales que puedes usar son las hojas de aluminio y láminas de acrílico. Son materiales rígidos, ligeros y durables, pero deben ser perfectamente cortados.





Una alternativa muy eficiente de presentar los trabajos es laminarlos entre hojas plásticas, ofrecen la ventaja de que pueden ser manipuladas sin miedo a dañarlas o dejar huellas de dedos, la principal desventaja es que éste sistema es relativamente caro, ya que utiliza un proceso especial de sellado en caliente.

Libro

Las Carpetas de Trabajo con sistema de libro ofrece grandes ventajas: son rápidos en la secuencia de páginas y la familiaridad de lectura. Otra ventaja es que muchos estuches traen incluido este sistema.

Este sistema es lo suficientemente durable porque las páginas son sujetadas por aros, dientes ó tornillos. El sistema de dientes es económico, pero por la cantidad de perforaciones que requieren las páginas tienden a desprenderse y se debe cuidar que los registros sean perfectos en las perforaciones (Fig.a). Los tornillos son un sistema seguro para soportes grandes y pesados; ofrece la versatilidad de insertar o eliminar páginas; sin embargo, no permiten una fácil demostración (Fig.b).

El sistema de aros generalmente requiere tres o cuatro perforaciones para éstos, su diámetro deberá ser el adecuado dependiendo del grosor de las páginas a utilizar, es el más flexible y mantiene los trabajos en su lugar (Fig. c).

Este sistema admite sin problemas las cubiertas transparentes como

una buena opción para proteger los trabajos, las hay de diversos materiales. Por ejemplo: los acetatos y el poliéster, el primero es perfecto para trabajos ligeros y cubre las raspaduras, el poliéster es más resistente a las roturas y es un material muy estable.

Las cubiertas son muy molestas para presentar cierto tipo de trabajos como catálogos y folletería, muchas veces disminuyen el impacto y calidad de éstos.

Rotafolio

Los rotafolios exhiben a clientes en una posición. Como estos sistemas son usados por vendedores profesionales y para los entrevistadores, su uso se convierte fácilmente en una presentación.

Los rotafolios traen láminas y aros, van sujetos en un estuche. Es como un sistema pequeño para ser transportado a un escritorio. Incorpora cubiertas para los soportes de

Una alternativa muy eficiente de presentar los trabajos es laminarlos entre hojas plásticas, ofrecen la ventaja de que pueden ser manipuladas sin miedo a dañarlas o dejar huellas de dedos, la principal desventaja es que este sistema es relativamente caro, ya que utiliza un proceso especial de sellado en caliente.

Trabajo con sistema de libro ofrece grandes ventajas en la secuencia de páginas y la familiaridad de esta es que muchos estuches traen incluido este

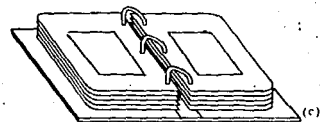
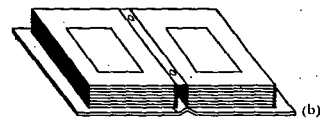
suficientemente durable porque las páginas son sujetadas por los dientes o tornillos. El sistema de dientes es el más adecuado por la cantidad de perforaciones que requieren las páginas para desprenderse y se debe cuidar que los registros de las perforaciones (Fig. a). Los tornillos son un sistema más adecuado para soportes grandes y pesados; ofrece la versatilidad de eliminar páginas; sin embargo, no permiten una manipulación rápida (Fig. b).

Este sistema generalmente requiere tres o cuatro perforaciones por página, el diámetro deberá ser el adecuado dependiendo del tipo de trabajo a utilizar, es el más flexible y mantiene los trabajos en posición (Fig. c).

Para evitar problemas las cubiertas transparentes como

una buena opción para proteger los trabajos, las hay de diversos materiales. Por ejemplo: los acetatos y el poliéster, el primero es perfecto para trabajos ligeros y cubre las raspaduras, el poliéster es más resistente a las roturas y es un material muy estable.

Las cubiertas son muy molestas para presentar cierto tipo de trabajos como catálogos y folletería, muchas veces disminuyen el impacto y calidad de éstos.

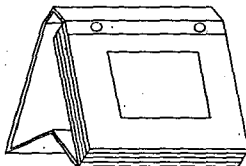


Rotafolio

Los rotafolios exhiben creativamente trabajos a clientes en una posición confortable a la vista. Como estos sistemas son utilizados por vendedores profesionales y resultan más familiares para los entrevistadores. La Carpeta de Trabajo se convierte fácilmente en el centro de atención.

Los rotafolios trabajan con sistema de láminas y aros, van sujetos directamente al estuche. Es como un stand lo suficientemente pequeño para ser transportado, y colocado en un escritorio. Incorpora todo tipo de materiales para los soportes de los trabajos.

Una ventaja de este sistema de presentación, es que se puede mantener el control de su presentación, requiere un espacio reducido, no mayor a la del área de la propia Carpeta de Trabajo, su transportación es fácil y funciona perfectamente en la presentación, invita al entrevistador a una inspección más cercana.



Folders

Este sistema ofrece un único método de presentación creativa a tu trabajo, un módulo de folders similares distribuidos en un archivo son preparados por cada portafolio. Cada folder se convierte en un empaque para ser abierto y examinado. Algunos trabajos son montados en el interior de los paneles. Publicaciones, transparencias y bocetos se incluyen en los bolsillos de los folders.

Los soportes rígidos son un buen material para la realización de folders, crea tus propias hojas dúplex. Se debe asegurar que cada uno de los folders se integren a los demás, por lo que hay que cuidar la precisión del corte. Se puede agregar un título en la cubierta, esto te ayudará a identificar y orientar cada uno de los folders en la secuencia.

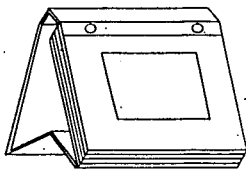
La Carpeta de Trabajo con sistema de folders no debe contener más de 12 piezas, abrir 20 ó más folders tiende a volverse demasiado tedioso para tu entrevistador, requiere de mucho trabajo manual y una selección muy cuidadosa de los colores del papel.

Transparencias

Las transparencias de presentación de proyectos, paquetes, stands, volantes, información, carteles de exhibición, anuncios y fotografías realizadas directamente.

Se puede armar transparencias positivas, pero se debe tener en cuenta que no son particularmente adecuadas para la presentación de revistas, ya que las ilustraciones, el tipo de letra y la transparencia altera la percepción del espectador. Los colores cambian y se vuelven menos perceptibles.

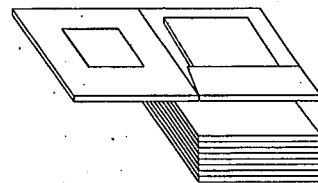
La ventaja de este sistema de presentación, que se puede mantener el control de su presentación, requiere un espacio reducido, mayor a la del área de la propia Carpeta de Trabajo, su transportación es fácil y funciona perfectamente en la presentación, invita al entrevistador a una inspección más cercana.



El único método de presentación creativa que utiliza un grupo de folders similares distribuidos en un orden lógico por cada portafolio. Cada folder se abre para ser abierto y examinado. Algunos gráficos están en el interior de los paneles. Publicidades y bocetos se incluyen en los bolsillos de

Esto es un buen material para la realización de copias hojas dúplex. Se debe asegurar que los folders se integren a los demás, por lo que hay que tener cuidado con el corte. Se puede agregar un título en la parte superior que ayudará a identificar y orientar cada uno de los folders.

La Carpeta de Trabajo con sistema de folders no debe contener más de 12 piezas, abrir 20 ó más folders tiende a volverse demasiado tedioso para tu entrevistador; requiere de mucho trabajo manual y una selección muy cuidadosa de los colores del papel.



Transparencias

Las transparencias son efectivas para la presentación de proyectos tridimensionales, empaques, stands, vehículos, sistema de señalización, carteles de grandes dimensiones, ilustraciones, anuncios exteriores, así como piezas realizadas directamente en la diapositiva.

Se puede armar toda la presentación en diapositivas, pero se debe tener mucho cuidado pues no son particularmente efectivas en la presentación de revistas, anuncios publicitarios e ilustraciones, el tamaño reducido de la transparencia altera la escala de la tipografía y la percepción del entrevistador, debido a que los colores cambian y las superficies son imperceptibles.

La ventaja es que se puede armar una Carpeta de trabajo de tamaño pequeño, fácil de transportar, y ofrecen una apariencia profesional. Sin embargo, debes de tomar en cuenta que el costo es elevado y se requiere de muy buenas tomas fotográficas.

La presentación óptima de las transparencias consiste en un buen montaje, ya que no siempre es posible proyectarlas, más aún si las transparencias son en formatos de 6x6, 4x5 y 8x10 pulgadas, las cuales son preferidas a las de 35mm.

Se debe procurar no juntarlas demasiado en una sola lámina, se crearía una especie de competencia, es preferible que se monten individualmente o por parejas.

Las transparencias son frágiles y fáciles de sufrir rayones, para una máxima protección cubre el frente con una camisa de poliéster o acetato. La parte posterior con albanene u otro material similar, para difundir la luz en la transparencia y ayudar en la visualización. Pega el sandwich con cinta mágica, sobre el reverso con un soporte rígido con una ventana del tamaño de la diapositiva. Este sistema es fácil de visualizar en un ambiente de oficina sin proyección.

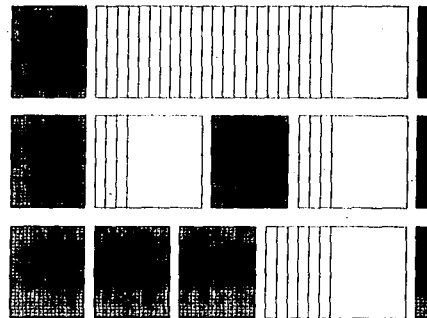


SECUE

Se debe ser muy cuidadoso al construir una Carpeta de Trabajo, coloquémonos nuevamente en el revisador y veamos qué orden de presentación más lógico, el más impresionante y la secuencia particular deja una impresión clara, sin confusión, la mejor secuencia es la que muestra el tema y conserva tiempo valioso con el

Una estrategia recomendable es iniciar con piezas simples y terminar con problemas complejos. La primera pieza puede ser una pantalla negra, y sucesivamente enseñar conceptos de la paña multimedia.

Otra forma es considerar la carpeta de trabajo como una obra musical, así se crea una secuencia fluida que muestra los mejores trabajos que concluye con un giro



que se puede armar una Carpeta de trabajo de tamaño, fácil de transportar, y ofrecen una apariencia profesional. Sin embargo, debes de tomar en cuenta que el costo de este sistema requiere de muy buenas tomas fotográficas.

La opción óptima de las transparencias consiste en un formato de 6x6, ya que no siempre es posible proyectarlas, más que en formatos de 6x6, 4x5 y 8x10, las cuales son preferidas a las de 35mm.

Al armar no juntarlas demasiado en una sola lámina, se evita la pérdida de competencia, es preferible que se monten en pares o por parejas.

Las transparencias son frágiles y fáciles de sufrir rayones, para su protección cubre el frente con una camisa de acetato. La parte posterior con albanene u otro material, para difundir la luz en la transparencia y facilitar la visualización. Pega el sandwich con cinta mágica, y asegúralo con un soporte rígido con una ventana del tipo diapositiva. Este sistema es fácil de visualizar en la oficina sin proyección.

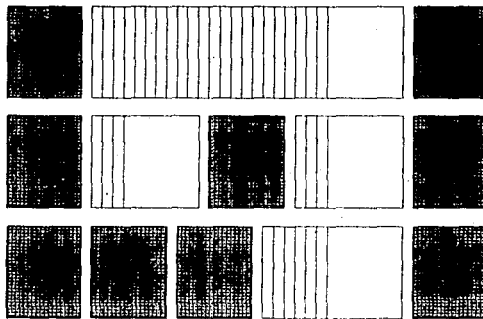


SECUENCIA

Se debe ser muy cuidadoso al considerar la secuencia de la Carpeta de Trabajo, coloquémonos nuevamente en el lugar del entrevistador y veamos qué orden de presentación deberá ser el más lógico, el más impresionante y el más sorprendente, una secuencia particular deja una impresión positiva o crea una confusión, la mejor secuencia es la que comunica más rápidamente y conserva tiempo valioso con el entrevistador.

Una estrategia recomendable es iniciar la presentación con piezas simples y terminar con problemas complejos, por ejemplo: La primera pieza puede ser una publicación en blanco y negro, y sucesivamente enseñar comprensivamente una campaña multimedia.

Otra forma es considerar la carpeta de Trabajo como una pieza musical, así se crea una secuencia fluida alrededor de los mejores trabajos que concluye con un golpe fuerte. Se inicia con



Ejemplo de los diferentes tipos de secuencia. Los cuadros oscuros representan los trabajos fuertes

tres de las mejores piezas, con estas la revisión ya es ganada, recibe una rápida revisión de las siguientes antes de la última pieza seleccionada para un impacto visual.

Una secuencia probada involucra tres piezas fuertes, coloca una al principio, otra a la mitad y la otra al final de la presentación, este concepto requiere ser fuerte en la impresión inicial, reforzarla, y después dejar al entrevistador con la mejor impresión, las tres piezas deben ser significantes, cada una deberá haber recibido algún reconocimiento.

La última pieza es la más importante en cualquier secuencia, se debe probar el impacto de éstas piezas en revisiones severas antes de decidir el orden final, si no se está seguro de la calidad de algún trabajo, debe estar fuera lo más pronto posible.

Si se planea anexar bocetos, se debe tener cuidado pues pueden alterar la distancia de las piezas y el impacto de las mismas.

C O L O R

El color es determinante cuando seleccionas las piezas. El color refuerza el trabajo creativo, dominar visualmente.

Es preciso considerar a la hora de elegir el color : sus asociaciones simbólicas; su volumen y su vibración (si resulta escandaloso, si es brillante, o si es pálido y suave); su temperatura (si es cálido o frío), su atractivo comercial (si es elegante o vulgar), si ofrece una imagen tradicional, segura y formal, o por el contrario es moderno y dinámico y finalmente su valor decorativo. Sin embargo, debemos tener en cuenta que lo importante es sobresaltar los trabajos y que el color será escogido en función de éstos, se debe tener cuidado cuando se manejan marialuisas pues un color demasiado vibrante tenderá a influenciar en los trabajos.

Negro, gris y blanco dejan el



ores piezas, con estas la revisión ya es ganada, cada revisión de las siguientes antes de la última para un impacto visual.

La probada involucra tres piezas fuertes, colocadas una a la mitad y la otra al final de la presentación. El primero requiere ser fuerte en la impresión inicial, después dejar al entrevistador con la mejor impresión. Las piezas deben ser significantes, cada una deberá tener algún reconocimiento.

La más importante en cualquier secuencia, se refiere al impacto de éstas piezas en revisiones severas. El orden final, si no se está seguro de la calidad, debe estar fuera lo más pronto posible.

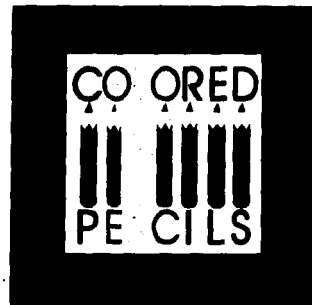
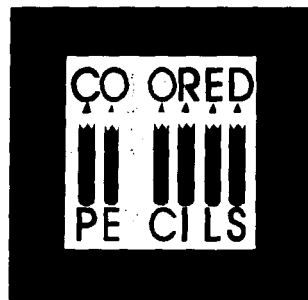
Al mostrar bocetos, se debe tener cuidado pues pueden perderse el impacto de las piezas y el impacto de las mismas.

COLORES

El color es determinante cuando seleccionas soportes para las piezas. El color refuerza el trabajo creativo, pero no debe dominar visualmente.

Es preciso considerar a la hora de elegir el color : sus asociaciones simbólicas; su volumen y su vibración (si resulta escandaloso, si es brillante, o si es pálido y suave); su temperatura (si es cálido o frío), su atractivo comercial (si es elegante o vulgar), si ofrece una imagen tradicional, segura y formal, o por el contrario es moderno y dinámico y finalmente su valor decorativo. Sin embargo, debemos tener en cuenta que lo importante es sobresaltar los trabajos y que el color será escogido en función de éstos, se debe tener cuidado cuando se manejan marialuisas pues un color demasiado vibrante tenderá a influenciar en los trabajos.

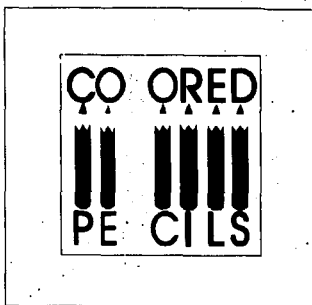
Negro, gris y blanco dejan el



mejor ambiente en cuanto a presentación, proveen superficies neutras. El negro sobrevive al manejo, esconde dedos impresos y agrega drama. El blanco es ideal para las piezas oscuras, pero tiende a enseñar el manejo y transporte, el blanco es menos efectivo para presentar anuncios y publicaciones impresas en papel blanco porque las orillas desaparecen.

El gris es una alternativa que ofrece discreción por ser el más neutral, entre más claro tendrá menor impacto y entre más oscuro el impacto será mayor.

Otra alternativa es el color marfil, pues actúa sin influencias, de forma natural. Algunos colores pastel y el beige nos ofrecen el mismo resultado.



El color de la Carpeta de Trabajo debe considerar la parte trasera de las páginas si se usa un solo lado, experimenta cambios de color y superficies para obtener un resultado favorable, un resultado que impresione al entrevistador.

Para asegurar la consistencia del color en los soportes de la Carpeta de Trabajo, compra siempre hojas extras para adiciones futuras.

ESTUCHE

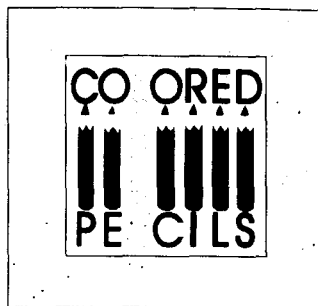
El estuche, es el contenedor de los trabajos para las mejores ideas. Un estuche interior o construido debe parecer una sola pieza, no algo que se escogió al azar.

Tu estuche es un signo de profesionalidad para presentar los trabajos. El color y acabados son una estancia profesional. La selección es una cuestión de diseño y será revisada con la misma atención interior. El simple estuche ayudará a valorar el trabajo.

El evento de abrir el estuche provee una buena dramatización en tu entrevista, incluso puede ser movido por la curiosidad. El estuche de la Carpeta de Trabajo demanda atención para lubricar los broches para suavizar el uso.

El estuche puede ser adquirido en un mercado de arte, están disponibles en diferentes formatos. Si lo compras cuidadosamente, toma el tiempo para elegir cada uno de los elementos del estuche. Si el estuche resulta muy pesado, considerando el peso, ten en cuenta las medidas a utilizar en tu estuche, uno de piel a uno de vinilo, o solicita que te ayuden para encontrar algo diferente o único. Si no encuentras tiendas que ofrecen las tiendas de arte, puedes proponer un amplio surtido de opciones.

te en cuanto a proveen super-El negro sobres-esconde dedos rega drama. El para las piezas tiende a ense-y transporte, el os efectivo para ncios y publica-s en papel blan-orillas desapa-



alternativa que ón por ser el ntre más claro mpacto y entre l impacto será

va es el color ía sin influen-natural. Algu-stel y el beige mismo resulta-

El color de la Carpeta de Trabajo debe considerar la parte trasera de las páginas si se usa un solo lado, experimenta cambios de color y superficies para obtener un resultado favorable, un resultado que impresione al entrevistador.

Para asegurar la consistencia del color en los soportes de la Carpeta de Trabajo, compra siempre hojas extras para adiciones futuras.

ESTUCHE

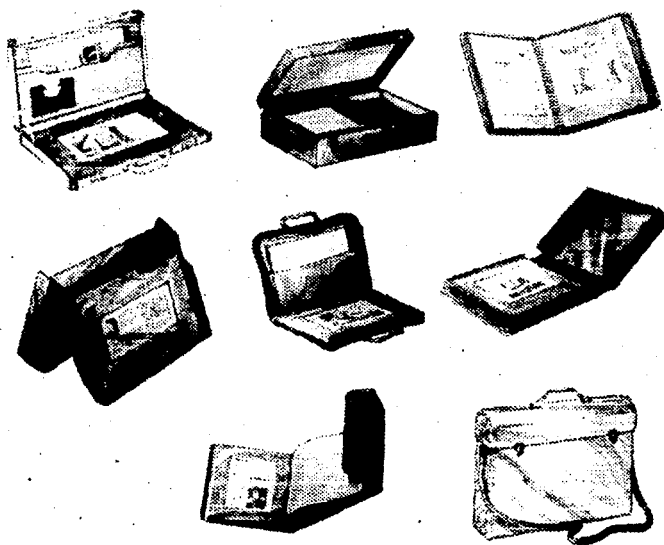
El estuche, es el contenedor de los trabajos, es un recipiente para las mejores ideas. Un estuche inteligentemente seleccionado o construido debe parecer una extensión de nosotros mismos, no algo que se escogió al azar.

Tu estuche es un signo de profesionalidad, incluso antes de presentar los trabajos. El color y acabado ayudaran a definir tu estancia profesional. La selección es una decisión importante de diseño y será revisada con la misma escrutiniedad como el interior. El simple estuche ayudará a ver el desarrollo profesional del trabajo.

El evento de abrir el estuche provee una rica oportunidad de dramatización en tu entrevista, incluso el cliente más exigente puede ser movido por la curiosidad. El sonido de la apertura de la Carpeta de Trabajo demanda atención, tal vez se tengan que lubricar los broches para suavizar el sonido.

El estuche puede ser adquirido en una tienda de artículos de arte, están disponibles en diferentes formatos y estilos, selecciónalo cuidadosamente, toma el tiempo necesario para revisar cada uno de los elementos del estuche. Cerciórate de que no resulte muy pesado, considerando el peso extra que colocarás y ten en cuenta las medidas a utilizar en tu presentación. Prefiere uno de piel a uno de vinilo, o solicita que te muestren catálogos para encontrar algo diferente o único. No deseches las posibilidades que ofrecen las tiendas de artículos para viaje, que pueden proponer un amplio surtido de estuches para muestrarios.

Si tú decides realizar tu propio estuche, realízalo con base en el soporte de los trabajos, las dimensiones del interior deben ser más grandes. Construye un contenedor que mantenga firmes tus ejemplos para que no estén desplazándose durante el movimiento y no se dañen en las superficies o en las orillas. Estos empaques pueden ser realizados con papeles de alto gramaje prueba un color inusual o textura que invite a tocar. escoge un buen broche para asegurar tus trabajos así como para removerlos, el diseño interior deberá ser amplio demostrando tu creatividad y trabajo para que estimules interés en el momento de abrirlo.



ASPECTOS

La decisión de qué elementos gráficos figurar en nuestra Carpeta de Trabajo, cómo vamos ubicarlos y distribuirlos, constituye un proceso creativo en sí, y la labor de cada diseñador.

La solución a éste problema debe empezar desde una vista de diseño que te identifica, esta idea puede ser aplicada de una manera consistente para todo el sistema de presentación.

Ten cuidado de no saturar de elementos gráficos, no necesitas demostrar que los conoces todos, lo que necesitas es demostrar que sabes aplicarlos adecuadamente, de nada sirve conseguir un diseño estéticamente confiable si la Carpeta de Trabajo no está cumpliendo con su misión principal, demostrar la capacidad y calidad del diseñador mediante los trabajos exhibidos. Del mismo modo de nada nos sirve saturar con elementos de máxima importancia, (retícula, color, tipografía...), para obtener una presentación estética y equilibrada.

Se considera un signo de profesionalismo hacer figurar el nombre o logotipo en cada pieza de la Carpeta de Trabajo, e incluso en el estuche, pero ten cuidado de no exagerar, considera el tipo

En tu propio estuche, realizálo con base en tus trabajos, las dimensiones del interior deben ser adecuadas. Hay que hacer un estuche que mantenga firmes los trabajos que no estén desplazándose durante el uso. No se dañen en las superficies o en las orillas. Pueden ser realizados con papeles de alto color inusual o textura que invite a tocar. El estuche para asegurar tus trabajos así como para el transporte interior deberá ser amplio demostrando espacio para que estimules interés en el momen-



ASPECTO GRÁFICO

La decisión de qué elementos gráficos deben figurar en nuestra Carpeta de Trabajo, cómo debemos ubicarlos y distribuirlos, constituyen un proceso creativo en sí, y la labor de cada día del diseñador.

La solución a éste problema debe empezar con una vista de diseño que te identifica, esta identidad puede ser aplicada de una manera consistente para todo el sistema de presentación.

Ten cuidado de no saturar de elementos gráficos, no necesitas demostrar que los conoces todos sino que sabes aplicarlos adecuadamente, de nada nos sirve conseguir un diseño estéticamente confortable si la Carpeta de Trabajo no está cumpliendo con su misión principal, demostrar la capacidad y calidad del diseñador mediante los trabajos exhibidos. Del mismo modo de nada nos sirve sacrificar elementos de máxima importancia, (retícula, color, tipografía...), para obtener una presentación estética y equilibrada.

Se considera un signo de profesionalismo hacer figurar el nombre o logotipo en cada pieza de la Carpeta de Trabajo, e incluso en el estuche, pero ten cuidado de no exagerar, considera el tipo de

trabajo que deseas obtener, si deseas ingresar como parte de una compañía o agencia publicitaria puede referir que eres una persona poco recomendable para trabajar en equipo.

Puedes preparar un sistema de presentación unificado, diseñando una tarjeta de presentación y curriculum vitae en base a tu identidad: misma tipografía, color, y constantes de diseño. Incluso si deseas anexar fichas técnicas a las láminas sobre los trabajos, (no explicativas, recuerda que los trabajos deben hablar por sí solos).

ESTRATEGIA DE PRESENTACIÓN

Al menos que se tenga un buen representante muy recomendable porque se pide retroalimentación y conocimientos, uno mismo tratar directamente con el cliente. Inicia con investigación de mercado, selecciona estudios, agencias o centros de entrevistas de acuerdo a un plan determinado. Esto tomará un considerable número de entrevistas. Esto tomará un considerable número de tu persona y trabajo, termina con propuestas iniciales antes de realizar otro grupo.

Las entrevistas son muy importantes, evita cualquier cosa o prejuicio innecesario, llegando puntualmente a ella, esto no quiere decir que deberás adoptar un código de vestir particular, o que deba ocultar personalidad y estilo natural, sólo es cuestión de apariencia común para presentarte bien. Jamás fingir, demuestra una actitud profesional y empieza con tu entrevista.

Si eres de las personas que se sienten nerviosas cuando tienes una entrevista, toma previsiones. El foco principal es el trabajo y contamos con un Trabajo bien planeada y desarrollada, que junto con una actitud correcta combinada con una buena presentación fuerzan la confianza en ti mismo.

En el comienzo de la entrevista presenta inmediatamente

que desees obtener, si desees ingresar a una compañía o agencia pública puede referir que eres una persona poco recomendable para trabajar en equipo.

preparar un sistema de presentación, diseñando una tarjeta de presentación y curriculum vitae en base a tu estilo: misma tipografía, color, y constantes. Incluso si desees anexar fichas a las láminas sobre los trabajos, (no olvides, recuerda que los trabajos deben ser por sí solos).

ESTRATEGIAS DE PRESENTACION

Al menos que se tenga un buen representante, lo cual no es muy recomendable porque se pierde demasiada retroalimentación y conocimientos, uno mismo es quien debe tratar directamente con el cliente. Inicia con identificar tu ideal de mercado, selecciona estudios, agencias o corporaciones para tus entrevistas de acuerdo a un plan determinado para unas 10 entrevistas. Esto tomará un considerable número de exposiciones de tu persona y trabajo, termina con cada una de tus propuestas iniciales antes de realizar otro grupo de candidatos.

Las entrevistas son muy importantes, evita cualquier resistencia o prejuicio innecesario, llegando puntualmente. Vístete para ella, esto no quiere decir que deberás adoptar un uniforme o un código de vestir particular, o que deba ocultar tu propia personalidad y estilo natural, sólo es cuestión de aplicar un poco de sentido común para presentarte bien. Jamás fumes o mastiques chicle, demuestra una actitud profesional y ponte listo para empezar con tu entrevista.

Si eres de las personas que se sienten nerviosos y angustiados cuando tienes una entrevista, toma previsiones, recuerda que el foco principal es el trabajo y contamos con una Carpeta de Trabajo bien planeada y desarrollada, que junto con la actitud correcta combinada con una buena presentación personal refuerzan la confianza en ti mismo.

En el comienzo de la entrevista presenta inmediatamente tu

curriculum vitae, espera a que el entrevistador revise todo el documento y haga algunas anotaciones, prepárate para expandir la información incluida en tu curriculum, esta fase ayudará a lograr una entrevista menos tensa.

A los clientes les gusta y esperan que se les hable durante la presentación; explícate con claridad y sin prisas, al hablar no asumas que el cliente sabe de lo que estás hablando. Tal vez requieras ensayar, pero no exageres, mientras más veces se haga más fácil resultará. Expresa cordialidad, irradia entusiasmo y gran confianza por tu persona, sonríe y mantén un contacto visual, aparenta estar relajado y confortable mientras mantienes una buena postura.

Cuando la conversación se torne hacia la Carpeta de Trabajo, defiende tu trabajo en términos de la tipografía, mercado y las posibilidades de producción. Nunca des excusas de los trabajos porque demuestra debilidad. La manipulación de la Carpeta de Trabajo es responsabilidad tuya, prolonga la presentación de cada trabajo, aunque no demasiado; piensa en cada uno como un objeto de gran valor, tu objetivo es transmitirle esta información al entrevistador. Termina con un cálido gracias y un firme apretón de manos, y no olvides dejar tu tarjeta de presentación.

La Carpeta de Trabajo no debe verse como una medida de tu creatividad en un solo punto del tiempo, es mejor considerarla como una evolución de trabajo. Según obtengas experiencia en el diseño, planea algunos trabajos para su actualización. Si cuentas con un catálogo podrás obtener de éste inmediatamente algunos ejemplares relevantes. Reemplaza las piezas por mejores cada vez.

Este material es parte
de la tesis intitulada
FOLLETO-GUIA PARA LA REALIZACION
DE LA CARPETA DE TRABAJO DEL DISEÑADOR
que presenta:
ALMA ELIZABETH ROSALES FUENTES

UNAM ENAR 1996

era a que el entrevistador revise todo el
unias anotaciones, prepárate para expan-
fluida en tu curriculum, esta fase ayudará
a menos tensa.

ta y esperan que se les hable durante la
te con claridad y sin prisas, al hablar no
e sabe de lo que estás hablando. Tal vez
ro no exageres, mientras más veces se haga
Expresa cordialidad, irradia entusiasmo y
tu persona, sonríe y mantén un contacto
relajado y confortable mientras mantienes

ción se torne hacia la Carpeta de Trabajo,
en términos de la tipografía, mercado y las
producción. Nunca des excusas de los trabajos
debilidad. La manipulación de la Carpeta de
abilidad tuya, prolonga la presentación de
que no demasiado; piensa en cada uno como
olor, tu objetivo es transmitirle esta informa-
or. Termina con un cálido gracias y un firme
y no olvides dejar tu tarjeta de presentación.

abajo no debe verse como una medida de tu
solo punto del tiempo, es mejor considerarla
ón de trabajo. Según obtengas experiencia en
algunos trabajos para su actualización. Si
álago podrás obtener de éste inmediatamente
es relevantes. Reemplaza las piezas por mejo-

Este material es parte
de la tesis intitulada
FOLLETO-GUIA PARA LA REALIZACION
DE LA CARPETA DE TRABAJO DEL DISEÑADOR GRAFICO
que presenta:
ALMA ELIZABETH ROSALES FUENTES

UNAM ENAR. 1996

conclusiones

CONCLUSIONES



Como se pudo observar a lo largo de la investigación, la Carpeta de Trabajo es por mucho el principal instrumento del Diseñador Gráfico, porque con ella no solo se presenta sino que es evaluado en su desempeño.

La rica historia con la que cuenta el Diseño Gráfico así como la formación que la define nos obliga a actuar con profesionalismo y ética; sin embargo, a pesar de todo, el diseñador no cumple con tal profesionalismo, pues nos damos cuenta de la cantidad de carencias con las que a menudo presenta su Carpeta de Trabajo y cómo el cliente frecuentemente es defraudado, ya que la imagen que proyecta es inadecuada.

En general, la Carpeta de Trabajo tiene mucho material que puede ser explotado y que desgraciadamente no se le ha dado la importancia que se merece, pero esta aportación ofrece información suficiente para empezar a poner un mayor interés en la elaboración de la Carpeta de Trabajo y elevar con ella el nivel del Diseñador Gráfico.

Esta tesis concluye con un folleto-guía que sin duda será de gran aplicación práctica, el cual ayudará a obtener óptimos resultados en la realización de la Carpeta de Trabajo, que se traducen en una mejor imagen del diseñador y consecuentemente en mejores oportunidades de empleo.

Desarrollar la Carpeta de trabajo es fácil; sin embargo a final de cuentas el resultado solo dependerá de la habilidad del diseñador de planear, visualizar, y desarrollar su propia Carpeta de trabajo, de su creatividad y recursos.

bibliografía

BIBLIOGRAFÍA

Berger John. MODOS DE VER. Colección Comunicación Visual. Editorial Gustavo Gili, S.A.. Barcelona 1978.

Carreño González Salvador. Apuntes de Semiótica. ENAP UNAM. Mexico 1992

Colegio de Diseñadores Industriales y Gráficos A.C.. DISEÑO MEXICANO INDUSTRIAL Y GRÁFICO. Grupo Editorial Iberoamérica. México 1991.

Claudia Ponce de León. Apuntes de Factores Humanos para el Diseño. ENAP UNAM. México 1990.

D. A. Dondis. LA SINTAXIS DE LA IMAGEN. Editorial Gustavo Gili S.A. Barcelona 1988.

Educar Cultura Recreativa, S.A.. CURSO DE DISEÑO GRÁFICO. Editorial Orbis S.A. Bogotá Colombia 1991.

Gester Karl. DISEÑAR PROGRAMAS. Colección Comunicación Visual. Editorial Gustavo Gili, S.A.. Barcelona 1979.

Gillam Scott Robert. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO. Editorial Víctor Lerú. Buenos Aires Argentina 1975.

Jenings Simon. GUIA DEL DISEÑO GRAFICO PARA PROFESIONALES. Editorial Trillas. México 1995.

Max Lüscher. TEST DE LOS COLORES. Editorial Paidós. Barcelona-Buenos Aires 1982.

Munari Bruno. ¿CÓMO NACEN LOS OBJETOS?. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona 1983.

Nagel, Ernest. LA ESTRUCTURA DE LA CIENCIA. Editorial Paidós. Buenos Aires Argentina 1974..

Papanek, Victor. DISEÑAR PARA EL MUNDO REAL. Editorial H. Blume. Madrid 1977.

Philips B. Meggs. HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO. Editorial Trillas. México 1996.

Rodríguez Morales Luis Alfredo. PARA UNA TEORIA DEL DISEÑO. Editorial Tilde. México 1989

Satúe Enrick. EL DISEÑO GRÁFICO DESDE SUS ORÍGENES HASTA NUESTROS DIAS. Editorial Alianza. madrid 1990.

Selecciones del Reader 's Digest. GRAN DICCIONARIO ENCICLOPEDICO ILUSTRADO. México 1989.

Schjetnan Mario. RUTA CRITICA AL ALCANCE DE TODOS. UNAM. México 1977.

Swann Allan. COMO DISEÑAR RETÍCULAS. Edotirial Gustavo Gili, S.A.. Barcelona 1993.