

872731



Universidad Don Vasco A.C.

Incorporada a la

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

Escuela de Diseño Gráfico

*Aplicación de
Motivos Purhépechas
en la Presentación
de un Paquete Escolar*

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

Amparo Maldonado Álvarez

Uruapan, Michoacán Junio de 1999

1999

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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



A Dios, por darme la dicha de ser lo que soy.
mis Padres, por darme la vida, la oportunidad y el apoyo para ser alguien en la vida.
mis Hermanos Blanca, Jesús, Felipe, Pedro, Tony, Paty y Lalo; que me dieron todo el apoyo moral que necesité.
mis Amigos Tere, Aby, Enrique y Sra. Martha Saucedo; por su gran ayuda incondicional.
mis Maestros y asesores de Tesis, por ser mis mejores guías, especialmente a Kenneth, Peli y Denyse.
todas las personas que de alguna manera influyeron para que realizara esta meta; **¡GRACIAS!**





Indice

Primera Parte

Introducción ~~~~~	9
Problemática y Objetivos ~~~~~	11

Capítulo 1

Análisis de la cultura artesanal en Michoacán y la función de los Útiles Escolares

La Cultura en México ~~~~~	15
Influencia Cultural en los Jóvenes ~~~~~	17

Educación en México ~~~~~	18
Educación en Michoacán ~~~~~	20

Útiles Escolares y su Función ~~~~~	21
--	----

Michoacán ~~~~~	25
Cultura Artesanal en Michoacán ~~~~~	27
Influencia Cultural en Michoacán ~~~~~	29
Los Purhépechas ~~~~~	30
Expresión Gráfica en sus Artesanías ~~~~~	32
Motivos Gráficos Purhépechas ~~~~~	35

Capítulo 2

El Diseño Gráfico y la Mercadotecnia

Diseño Gráfico ~~~~~	41
¿Qué es el Diseño Gráfico? ~~~~~	41
Historia del Diseño Gráfico ~~~~~	42
Función del Diseño Gráfico ~~~~~	45
Metodología para el Diseño Gráfico ~~~~~	46
Campo de Acción del Diseñador ~~~~~	48
El Diseño Gráfico y la Educación ~~~~~	49
Elementos del Diseño Gráfico ~~~~~	50
Fotografía, Ilustración y Estilización ~~~~~	59

Visión de Mercadotecnia ~~~~~	65
Necesidades Genéricas del Consumidor ~~~~~	66
Desarrollo de Productos Nuevos ~~~~~	68
Marca ~~~~~	69
Logotipo ~~~~~	71

Técnicas de Impresión ~~~~~	73
------------------------------------	----

Conclusiones ~~~~~	79
--------------------	----





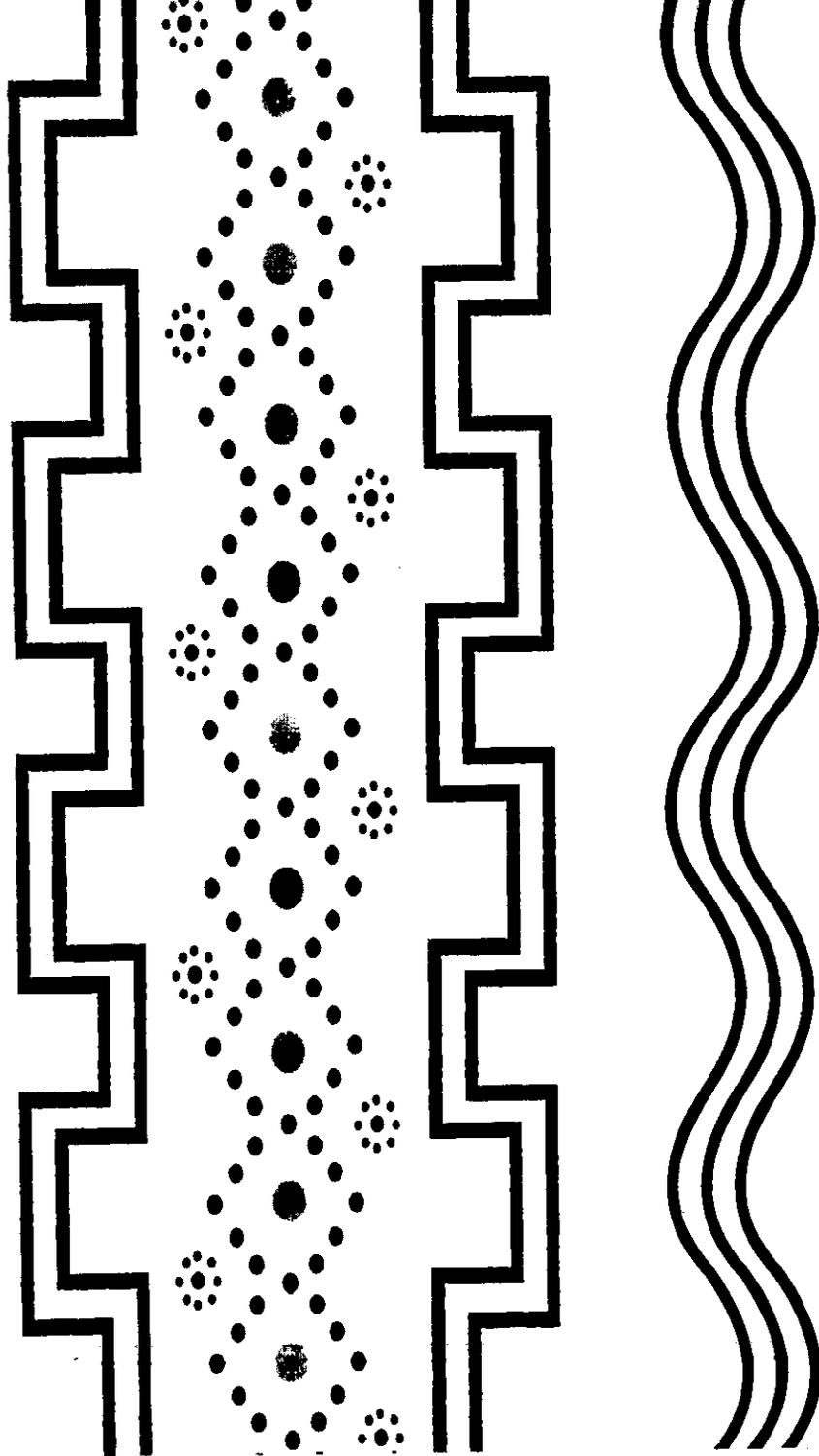
Segunda Parte

Capítulo 3

Aportación

Introducción	85	Conclusión	138
Análisis de las artesanías de Michoacán	87	Lista de Fotografías	139
Selección de Motivos Gráficos	91	Bibliografía	141
Proceso de Diseño	94		
Aplicación de Diseño sobre los útiles	115		
Texto de Contraportadas	117		
Logotipo	118		
Tipografía	122		
Estudio Cromático	123		
Matriz Gráfica	125		
Matriz Geométrica	126		
Mínimos	127		
Aplicación del Logotipo	128		
Diseño de Contraportadas	129		
Originales Mecánicos	130		
Dummys	133		
Presupuesto	137		





1a.
Parte

Introducción



En la actualidad la comunicación gráfica ha llegado a ser una parte muy importante en nuestra sociedad, en la cual el Diseño Gráfico es la Disciplina encargada de dar forma y transmitir ideas y conceptos específicamente como canal de la comunicación por medio de imágenes.

Participa en diferentes áreas como: Diseño Editorial, Identidad Corporativa y Señalización entre otras, con propósitos tanto comerciales como de beneficio social, particularmente dentro del área de la educación.

Este proyecto consiste en la Propuesta de Aplicación de motivos Purhépechas en la Presentación de un Paquete Escolar para jóvenes. Con el buen uso de las herramientas y los elementos gráficos como: ilustración, fotografía, figuras geométricas, etc., usados por el diseñador optimizarán de manera gráfica este proyecto, que al final aportará y ayudará a rescatar aspectos culturales a nuestra sociedad, dando a conocer una parte importante de la forma de expresión Purhépecha, además de ser un producto de necesidad básica para la juventud.

Es importante su reutilización ya que nuestros antepasados los plasmaban sobre objetos cotidianos, textiles y arquitectura como una forma de expresar sus ideas y pensamientos.

Esta primera parte se ha estructurado en dos capítulos de Investigación, una segunda parte es la Aportación y finalmente la Aplicación del proyecto.

Se desea despertar el interés de la juventud y de toda aquella persona que lo consulte, para que conozca más acerca de nuestros ancestros y así comenzar a recuperar el valor de la expresión cultural que nos legó nuestro pueblo.



Problemática y Objetivos



Para el hombre desde la antigüedad una forma de comunicarse ha sido sin duda la expresión gráfica, que refleja las ideas, sentimientos y pensamientos de un pueblo que transmite una cultura desde sus raíces por medio de artesanías.

En la actualidad se ha ido perdiendo el interés en conocer el acervo cultural de nuestro Estado, generalmente a consecuencia de la falta de información y poca difusión sobre las expresiones de pueblos como el nuestro, el Purhépecha. Se ha generado un gran desinterés por conocer nuestros orígenes, a pesar de que posee una gran riqueza, y conjunta las habilidades y costumbres que han sido transmitidas de generación en generación, además el conocer esta cultura debería ser una obligación moral, por que pertenecemos al estado de Michoacán.



La falta de recursos y la escasez de medios que motiven a la sociedad van disminuyendo el interés en lo nuestro, han ido provocando que haya cada vez menos estimulantes para hacer crecer esta cultura artística.

Todo esto ha provocado:

- ❁ Pérdida de interés cultural
- ❁ Gradual desaparición de nuestras costumbres
- ❁ Desconocimiento parcial acerca de la expresión del pueblo Purhépecha.





- ☀ Poca identidad con la cultura autóctona
- ☀ E influencia de expresión extranjera.

Para evitar el incremento de este problema los medios de comunicación han propuesto algunos proyectos de difusión cultural como por ejemplo: diversos artículos en periódicos y revistas; exposiciones, ferias artesanales, etc., que por no ir dirigidos estos a un tipo de público en específico han tenido resultados mínimos.



El objetivo de este proyecto es ayudar a aumentar el interés en la expresión cultural y difundir por medio de la aplicación de motivos gráficos de la artesanía Purhépecha, sobre un paquete escolar (materiales básicos que el joven requiere para apoyar su aprovechamiento), dirigido a jóvenes que en la actualidad reciben una mayor in-

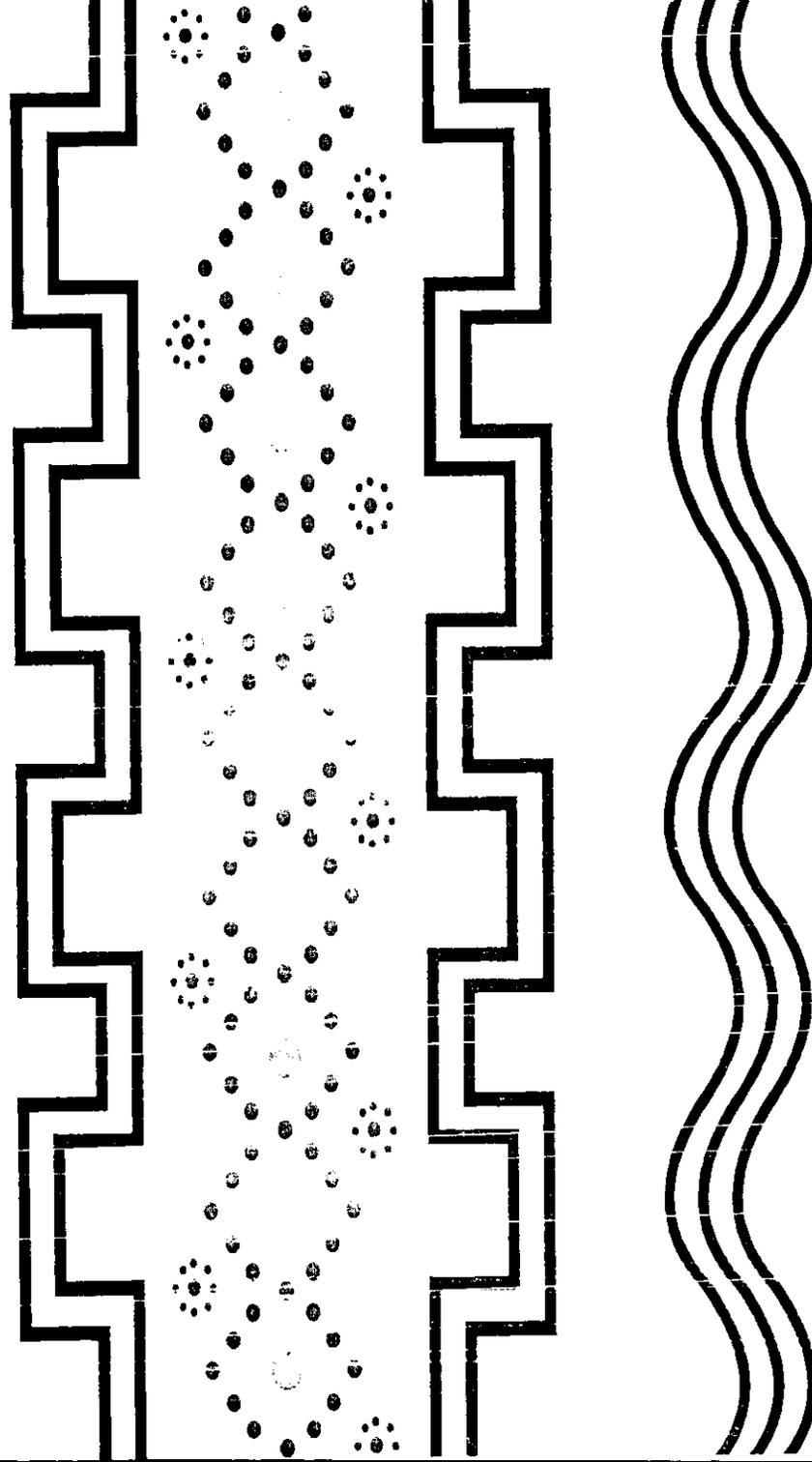


Exposición del día de Ramos en Uruapan, Mich.

fluencia de diferentes culturas por medios gráficos. Motivar a los jóvenes hacia una mayor identificación con la manera de expresión original del estado de Michoacán. Difundir la riqueza del acervo cultural y rescatar la identificación de nuestra sociedad con el patrimonio que nos legaron nuestros ancestros.

Este paquete cumplirá sus funciones satisfaciendo las necesidades del usuario. Pudiendo así dar un impulso novedoso a los útiles que nos sirven de apoyo en el aprendizaje.





Capítulo

1

Análisis de la Cultura Artesanal
en Michoacán y la función
de los útiles escolares.

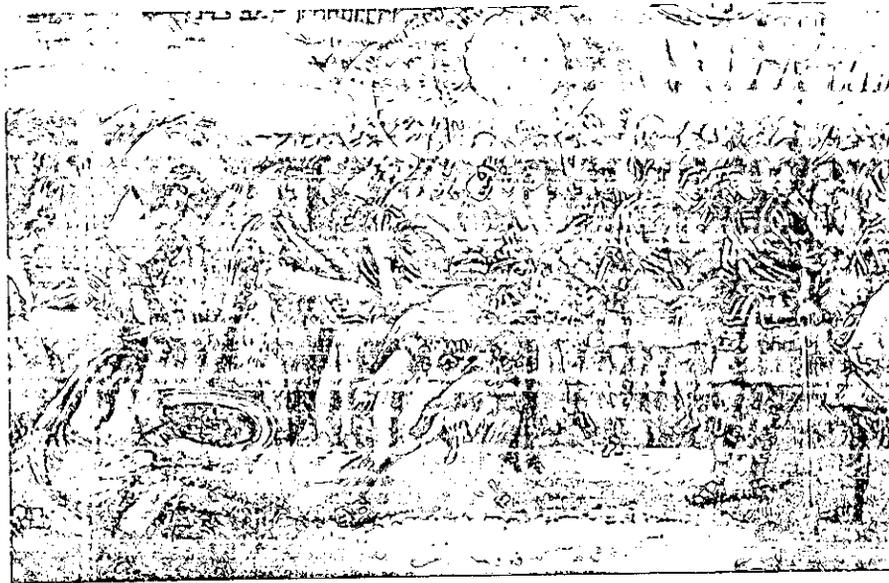
La Cultura en México



Una sociedad se ve reflejada a través de su cultura, se manifiesta en las ideas, habilidades y costumbres que se transmiten de generación en generación.

México por ejemplo, cuenta con un patrimonio cultural muy extenso que se ha venido conservando a través de los siglos, por el cual es reconocido mundialmente.

Según Roger Bartra [La cultura en México (1928-1934) Historia de México II] -La cultura es el producto de los conjuntos de actividades



del hombre (alimentarias, piezas de arte y obras filosóficas) que demuestran la especificidad de un grupo humano.

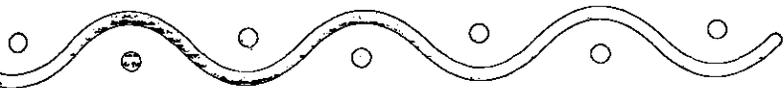
La cultura es manifestada dependiendo de la época y cambia al generarse actividades del hombre, ya sean individuales o colectivas.

En el caso de México, la cultura se desarrolla a partir de un proceso histórico en donde los pobladores afrontaron desafíos, tuvieron valores y líderes semejantes entre sí. De todo esto resultó un estilo de vida basado en la colectividad.

A mediados del S.XVI se les impuso a los indígenas la lengua castellana y fue entonces cuando comenzaron a modificarse las raíces históricas.

Los mestizos se integraron al gran número de grupos étnicos ya existentes. Sin embargo, algunos de estos

*Bienvenida de los Aztecas a los Españoles en su primera llegada al Continente Americano.
Encuentro de culturas diferentes.*





grupos mantienen sus tradiciones intactas, es decir, sus creencias, costumbres, folklore, necesidades y comportamiento. Muestran una identidad simbólica relacionada con música, danza, trajes regionales, poetas, narradores, diversos elementos de la flora y la fauna, productos regionales, agrícolas, artesanales, fiesta, ferias, mercados, arquitectura, pintura, escultura, etc. Todo esto conforma una parte muy importante de su modus vivendi.

Cada región tiene una personalidad diferente, que se aprecia a través de la historia, tradición, pensamiento y sentimiento, así como de los rituales conmemorativos de los pueblos.

Las características de una comunidad son reflejadas por medio de objetos, a los cuales se atribuye un valor útil, artístico y estético; los grupos sociales realizan tareas hechas materiales, en donde plasman su cultura popular e imponen un patrón de identidad en su círculo social. Las artesanías forman parte de esta categoría de objetos.

Las artesanías son objetos elaborados uno a uno, por individuos pertenecientes a una cultura determinada. Estos objetos

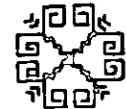


Las mujeres y su vestimenta son parte importante de una cultura en donde muestran su variado folklore.

tienen una utilidad, son artísticos, estéticos, transmiten ideas y creencias místicas o supersticiosas antiguas y actuales.

En México contamos con una gran variedad de artesanías, en las que distintos grupos sociales reflejan su evolución, desde los tiempos precortesianos (en sus distintas épocas), hasta la actualidad. En su trabajo, el artesano demuestra su capacidad, su habilidad e ingenio indígena.

Las artesanías son reconocidas como una parte importante del patrimonio cultural. Constituyen un legado de arte popular en forma de objetos, producidos mediante diferentes técnicas, materiales, diseños, símbolos y diversos motivos decorativos.



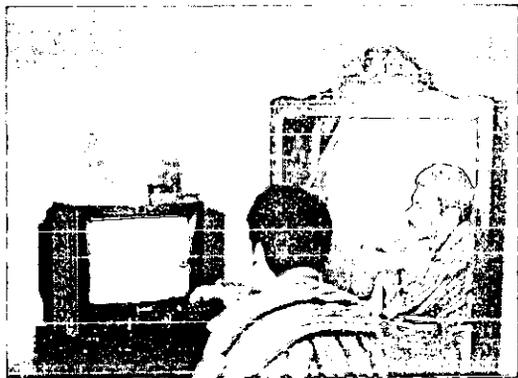
Influencia Cultural en los Jóvenes

En la actualidad, diversas manifestaciones culturales repercuten en medios de comunicación tales como libros, revistas, periódicos, cine, radio y televisión. A su vez, estos medios inducen a la transformación de las costumbres y tradiciones de las personas que recurren a ellos.

Las nuevas generaciones de jóvenes mexicanos se identifican cada vez menos con nuestra cultura nacional popular, debido a la influencia de expresión extranjera que llega a nuestro país a través de los distintos medios de comunicación.

Las revistas por ejemplo, contienen una enorme cantidad de gráficos de moda, que cautivan momentáneamente a la juventud, alimentando su constante interés, tenemos como ejemplos los comics de moda que se han convertido en clásicos como Batman, Superman, etc.

La televisión es uno de los medios de comunicación que más influyen en los jóvenes.



Los Personajes que aparecen en los comics llegan a convertirse en ídolos, como éste, (Batman).

El nivel de identidad cultural baja de manera considerable y poco a poco va perdiéndose el rico legado de las civilizaciones pasadas.

Es importante mencionar que en la televisión, la radio y otros medios de comunicación a los que el joven recurre y con los que se siente identificado, también hay programas culturales pero son poco frecuentes.

La programación en general por ejemplo de la televisión, hace que el espectador adopte una conducta imitativa de otros grupos culturales. Todos estos factores han contribuido a la sustitución parcial de sus propios valores.

Educación en México

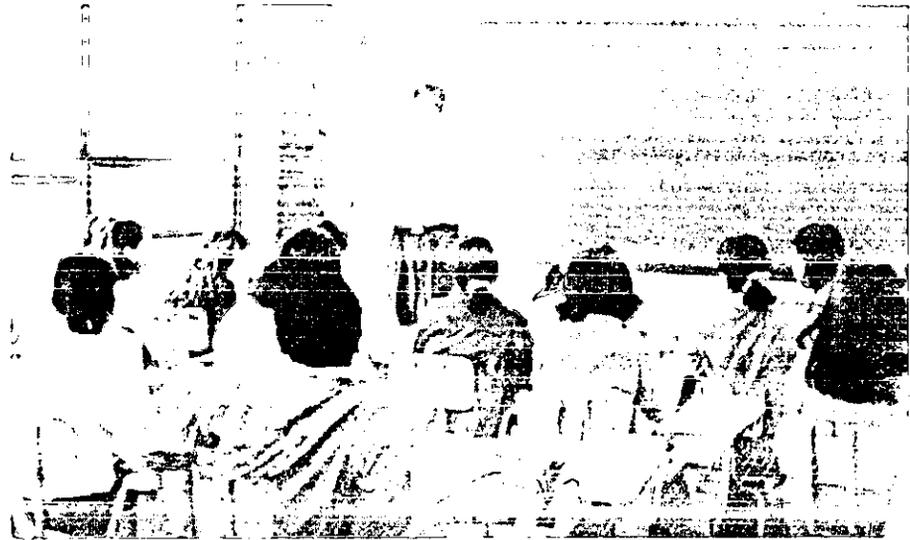


La Educación es muy importante para el desarrollo intelectual de la nación, conlleva a la realización individual y colectiva del país. Es en sí, la manera de superar, proyectar y generar con éxito las expectativas del individuo, como ente activo en la sociedad.

El educarse favorece el desarrollo de la capacidad física, de conocimiento, afectiva y social de un individuo, tornándose crítico y capaz de reflexionar científica y humanamente; tiene nuevas opciones para participar de una manera comprometida dentro de la sociedad.

Un individuo con la educación, mejora su calidad de vida y se enriquece cultural, económica, social y políticamente ante su grupo social.

En el México precolombino, los antepasados recibían una educación inicial a nivel doméstico. Desde niños, aprendían las reglas y las tareas del hogar. Posteriormente, en el caso de



La Educación es un factor muy importante en el desarrollo de una sociedad.

los varones, algunos asistían a la escuela **Común** (escuela para los plebeyos) donde se preparaban para guerreros; mientras que otros asistían a la escuela **Especial** (para los hijos de los señores) donde se formaban además de guerreros, especialistas en las ciencias, tradiciones, política y religión. Por otro lado, las mujeres aprendían





Un Museo Infantil es un buen medio para educar.

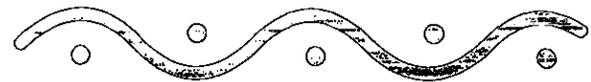
vaya acorde con métodos de educación actuales y los nuevos sistemas laborales.

Existe en nuestro país un sistema nacional -SEP (Secretaría de Educación Pública)- responsable de la instrucción de la niñez, elabora programas de enseñanza para erradicar el analfabetismo, haciendo la educación primaria *obligatoria*. Las escuelas secundarias, alcanzan altos porcentajes y las hay técnicas, normales, vocacionales, especiales y comerciales.

Para los estudiantes avanzados existen escuelas normales superiores y tecnológicos. Las Universidades mexicanas como la UNAM (Universidad Nacional Autónoma de México), el IPN (Instituto Politécnico Nacional), el ITESM (Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey) entre otras, con un nivel que compite con instituciones de países desarrollados.

las labores del hogar pues debían estar listas para el matrimonio, aunque también podían dedicarse al servicio de los dioses como sacerdotisas, según su vocación.

Hoy en día, más de 17.5 millones de niños y jóvenes, hombres y mujeres asisten a la escuela para recibir una educación, en donde los padres juegan una papel muy importante, asumiendo los costos necesarios y encaminando sus actividades escolares, para que las nuevas generaciones tengan una mejor formación educativa, que





Educación en Michoacán

La calidad de enseñanza en Michoacán, como en otros estados de la República, se ha incrementado de una manera muy notable. Anteriormente el nivel primario era el más concurrido, aunque un gran número de asistentes no terminaba este nivel por razones económicas o de trabajo; esto en el caso de poblaciones pequeñas. En la actualidad ya existen distintos programas que dan apoyo financiero a las comunidades en crisis.



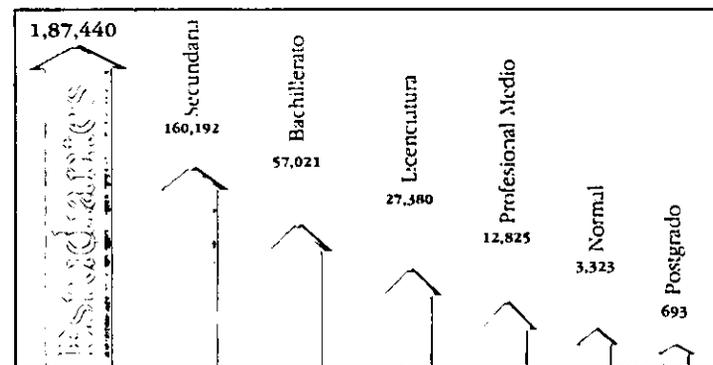
Los estudiantes cursan las etapas educativas hasta llegar a la Universidad, donde una gran parte de ellos concluye sus proyectos de superación.

Dentro de la educación actual el nivel Primario es obligatorio.

Según las estadísticas obtenidas recientemente por el INEGI (Instituto Nacional de Estadística Geografía e Informática), de un total de 8.513 escuelas, 955 son secundarias, 44 de nivel profesional medio, 171 bachilleratos, 14 tipo normal, 34 para licenciatura y sólo 16 para estudios de postgrado. Hay 1,87,440 estudiantes en el Estado, de los cuales;

160,192 cursan el nivel secundaria
57,021 el bachillerato
27,380 una licenciatura
12,825 el profesional medio
3,323 estudian la normal (licenciatura) y solo
693 llegan a realizar un postgrado.

Estas estadísticas nos muestran la alarmante falta de interés hacia la educación hoy en día.



Útiles Escolares y su Función



Los útiles escolares, son aquellas herramientas auxiliares en el desempeño de las actividades de un estudiante, que se encuentra cursando cualquier nivel educativo. Pueden clasificarse de la manera siguiente: [Enciclopedia Técnica de la Educación volumen 5].

Medios didácticos técnicos. Son aquellos de uso constante que no se gastan después de un uso razonable, como libros de texto, mapas, globos terráqueos, compases, reglas, colores, sacapuntas, herramientas de dibujo, pizarras y todos los medios audiovisuales.

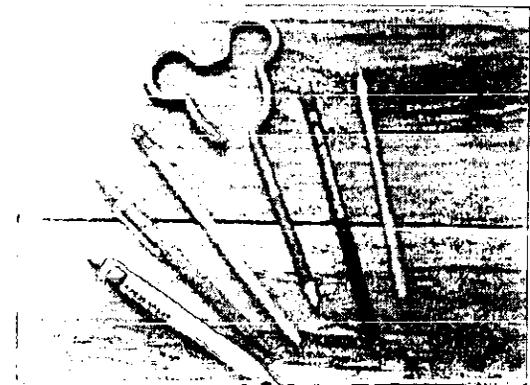
Material Didáctico. Los de uso generalizado en las tareas escolares como el lapicero, bolígrafo, lápiz, tizas, cuadernos, folders, gomas, etc.

Entre otros importantes ejemplos de materiales se encuentran:

LA PIZARRA. Es la herramienta que permite al docente ejemplificar visualmente, de manera gráfica o escrita, cualquier tema. Son áreas rectangulares colocadas sobre las paredes, el área es pintada de color verde oscuro generalmente y las hay de diversos tamaños dependiendo el aula.

LA REGLA. Sirve tanto al estudiante como al docente, es para medir diferentes áreas o trazar líneas rectas con precisión; las hay tipo escuadras de 90° y 60°; rectas verticales y hasta transportadores para trazar en varios ángulos.

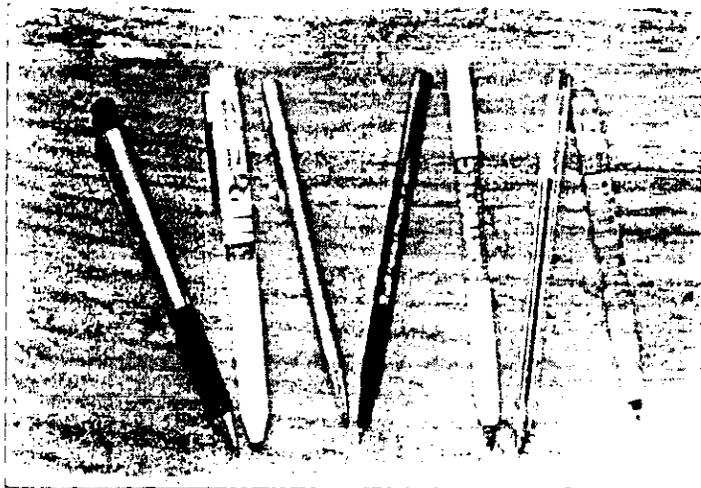
EL LÁPIZ. Es la herramienta más adecuada para el procedimiento de la escritura sobre papel, es diferente su uso dependiendo de las necesidades y el empleo que se le dé, ya sea escritura o dibujo. Los hay de dos clases, los suaves y los duros, que se clasifican por números y letras dependiendo del tipo de mina. Los portaminas también son lápices, la diferencia es que sus minas son intercambiables, así sean de carbón normal o de colores. Una de sus ventajas es que se borra fácilmente.





EL BOLÍGRAFO. Es adecuado también para la escritura, por sus características de contener tinta a base de agua o aceite, indeleble y de secado rápido; da un resultado de destreza, mejoramiento y claridad en la escritura. Hay quienes lo utilizan también para dibujo. Una de sus ventajas sobre el lápiz es que su tinta es permanente y la hay en varios colores.

Tenemos una extensa variedad de bolígrafos de diferentes tamaños, formas; puntos finos, medianos y gruesos; con tintas de diferentes colores



LA GOMA DE BORRAR. Son cubos o tubos de resinas especiales que al frotarse sobre la escritura a lápiz borran ésta; también permite limpieza incluso en trabajos de dibujo; las hay para borrar tinta, en una gran variedad de formas y colores.



Existen variadas formas, tamaños y colores de gomas, incluso podemos encontrarlas para borrar tinta.

EL SACAPUNTAS. Es un pequeño instrumento que sirve para sacar punta nueva a los lapiceros de madera, los hay de muchas formas y variados colores.

LA MOCHILA. Es una bolsa hecha de material resistente, puede ser de tela o sintética, ésta sirve para guardar los útiles escolares como; cuadernos, libros, herramientas de escritura y de dibujo.





EL FOLDER. Son hojas grandes de cartulina dobladas por la mitad, tienen la función de almacenar folios, como su nombre lo indica. Funciona además para guardar cualquier tipo de documento.

Es muy utilizado por los jóvenes para recopilar sus apuntes diarios. Los hay hechos de pastas gruesas, hay de cartón o plástico y con separadores; otro tipo son las carpetas de argollas que permiten un orden y mayor flexibilidad.

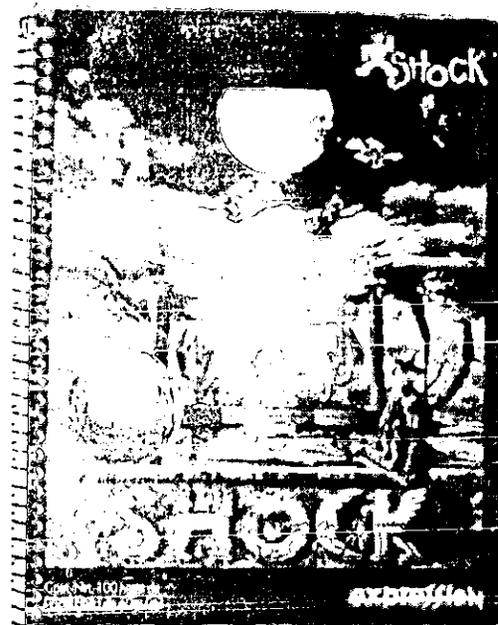


Ejemplos de folders con doblés, estampados, lisos y carpetas con argollas.

EL BLOCK. Al block se considera una variante del cuaderno, por ser una cantidad de hojas unidas por uno de sus lados, la diferencia es que el block es de hojas desprendibles según la necesidad del usuario, por ejemplo: hay blocks de papel milimétrico, para dibujos matemáticos y gráficas de estadística; de papel blanco, para dibujos artísticos y escritura; de rayas y cuadros, para diversas actividades; de taquigrafía; etc.

LOS CUADERNOS. Son cantidades de hojas de papel sobrepuestas, unidas por uno de sus lados, generalmente el izquierdo, aunque las hay unidas por la parte superior. Pueden tener desde 25 a 250 hojas dobles; están unidas de un lado con espirales de plástico o metálicos; engrapadas, cosidas o encuadernadas.

Podemos encontrar cuadernos en diferentes formatos y tamaños, verticales y horizontales; se clasifican en diferentes tipos:





Profesionales
Francés
Italiano
Taquiografía

Dependiendo de las necesidades del usuario las hay:

Rayadas; para escritura normal.

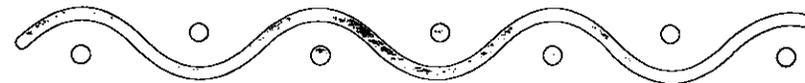
Dobles; para facilitar el aprendizaje de la escritura.

A cuadros grandes o pequeños; para realizar ejercicios matemáticos y dibujos.
De hojas blancas; para hacer dibujos e ilustraciones, mezclando también con escritura.

Algunos cuadernos traen en cada hoja un suaje desprendible. En general todos los cuadernos tienen pastas de cartón ligeramente gruesas, con estampados a todo color y recientemente vienen con pastas plastificadas. Estas herramientas de educación ayudan a mejorar el orden, cuidado y limpieza en las tareas del estudiante o cualquier otro tipo de usuario y resuelven problemas didácticos dentro y fuera de cualquier institución educativa.



Ejemplo de cuadernos actuales, tipo francés de 100 hojas dobles, con portadas estampadas y plastificadas.



Michoacán



El Estado de Michoacán se encuentra ubicado en la parte centro-oeste de la República Mexicana.

El Estado colinda al norte con Jalisco y Guanajuato; al noroeste con Querétaro; al oeste con México y Guerrero; al suroeste con el Pacífico, Colima y Jalisco.

Su extensión territorial es de 60,000 Km² aproximadamente.

El número de habitantes es de 3,548,199 aproximadamente (INEGI 1993).

Su capital es la ciudad de Morelia.

Se divide en cinco regiones y tres sub-regiones:

Regiones

- 1.- Valles y Ciénegas de Norte
- 2.- Sierra Centro
- 3.- Tierra Caliente
- 4.- Sierra Madre del Sur
- 5.- Costa

Sub-regiones

- 1.- La Sierra o Meseta Purhépecha que comprende "La Tierra Fria"
- 2.- La Cañada "Tierra Templada"
- 3.- La Cuenca del Lago de Pátzcuaro "Zona Lacustre"





Michoacán ha trascendido en la historia por su diversidad cultural y de clases sociales.

A partir de la colonización la población se desarrolló en los aspectos, social, político y cultural. La proyección de los diferentes conceptos del quehacer cotidiano de los habitantes ha evolucionado constantemente.

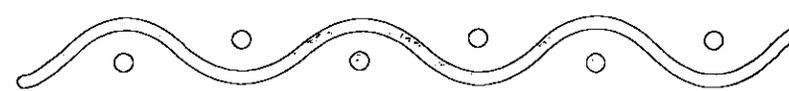


En Michoacán existen diferencias entre comunidades y clases sociales, que hacen notar más la influencia de la Colonización sobre esta entidad agrícola de campesinos, comuneros, mestizos y criollos.

Fue dominado por la Iglesia y por esta razón tienen una cultura generalizada.

Arriba: Comunidad indígena de Michoacán antes de la colonización, realizando sus actividades cotidianas.

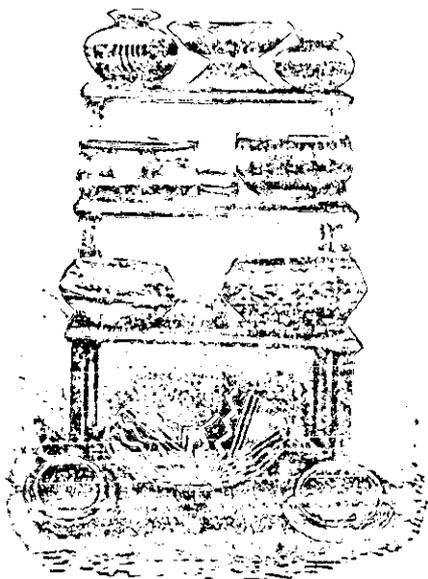
Izquierda: Mujer decorando jarrón de barro como parte de su proyección cultural y para su venta posterior.





Cultura Artesanal en Michoacán.

La población de Michoacán se ha dedicado a diferentes tipos de actividades tecnológicas y laborales, pero



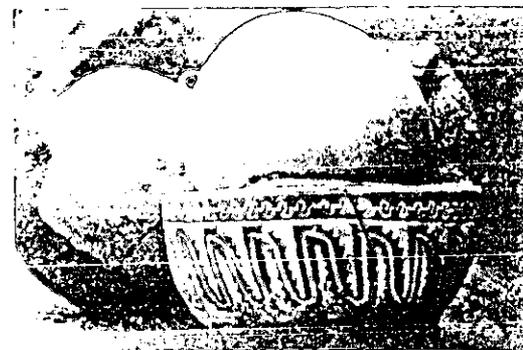
Variedad de artículos de alfarería en la que vemos los decorados con diferentes motivos, muy comunes en las artesanías

principalmente se ha destacado en el ramo de las artesanías, cuyo desarrollo inicial se atribuye a Don Vasco de Quiroga.

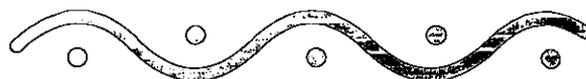
Antes de la colonización, los Indígenas ya manufacturaban objetos utilizados en los ritos religiosos, ornamentos para su vestimenta, utensilios de uso cotidiano, etc., y desde entonces ya se transmitían los estilos de una cultura a otra.

A la llegada de los Españoles, los indígenas comenzaron a ser instruidos; aprendieron nuevas técnicas y utilizaron materiales traídos del Viejo Continente, siendo así como se enriquecieron las técnicas artesanales.

La Alfarería es manufacturada con fines domésticos, comerciales y también ceremoniales; en la que destacaba la producción de distintas formas cerámicas, como ollas, cuencos, comales, platos, cuentas para collares, pipas, entre otros.



Tepalcates de cerámica de los antepasados Purbépechas, que aunque eran de uso común tenían decorados muy interesantes.





La Madera (carpintería o labrado de madera), era de gran utilidad para fabricar vasijas, muebles, canoas, remos, arcones, etc.

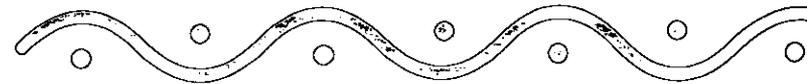
Los trabajos de metalurgia incluían el labrado de cobre, oro, plata y bronce. Las técnicas de elaboración eran el martillado, dorado del cobre, repujado, cera perdida, filigrana con alambre, etc.



El arte plumario fue muy utilizado por los indígenas Purhépechas, se creaba a partir de plumas de pájaros preciosos de diferentes colores. Estos materiales se usaban en la confección de mantas y accesorios como capas, escudos, abanicos, prendas para dignatarios y sacerdotes.

Estas fueron sólo algunas de las muchas técnicas artesanales que eran y siguen siendo manejadas

por los Purhépechas, en la actualidad, estas artesanías tienen fines primordialmente decorativos. Sólo una mínima parte de las artesanías michoacanas son de uso cotidiano, siendo algunos ejemplos los utensilios de cocina como vasijas de barro, platos, comales, cántaros, tascales y ollas; cucharas, molinillos y charolas de madera, entre otros.





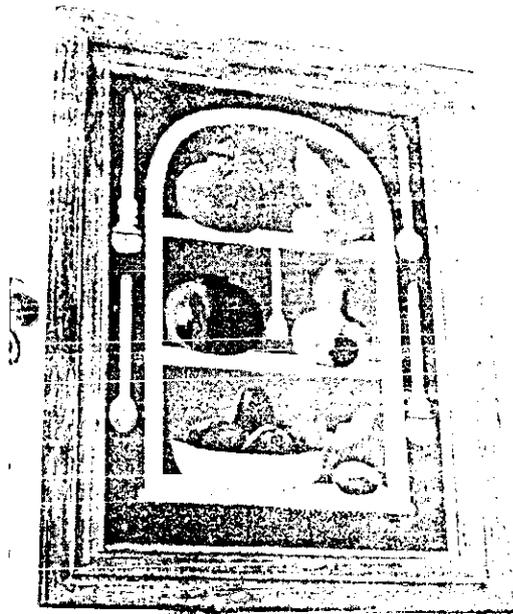
Influencia Cultural en Michoacán

Dentro del desarrollo de la historia del Estado de Michoacán, los pobladores se han manifestado de diferentes maneras, una de ellas es por

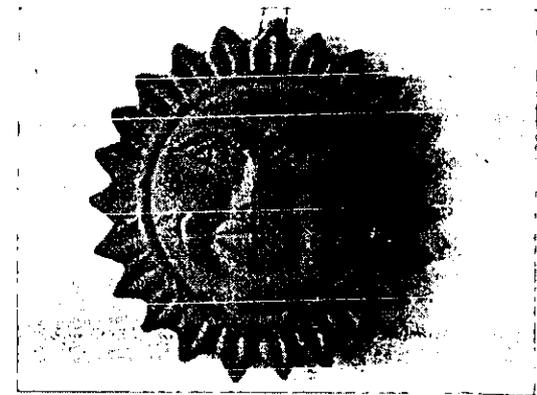
medio de sus artesanías, estas han sufrido una gran alteración a raíz de la impugnación de la colonización entre los sectores rurales, grupos étnicos y clases sociales.

Una de las consecuencias a estos cambios, es la demanda comercial que está sujeta a la moda, fluctuando por su consumo; la sofisticación hace que se adopten otras técnicas que llegan de diversos lugares, por ejemplo, el óleo que fue traído por los Monjes Españoles.

Desde épocas pasadas los pobladores han sido influenciados en su desarrollo socio-cultural que en nuestros días es notable en las artesanías, por ejemplo los Purhépechas fueron influenciados por otras culturas como la Azteca. En la actualidad también los artesanos copian los estilos y materiales de otros estados o de otros países hasta llegar el momento en que los artesanos plasman motivos, símbolos, signos, formas y figuras que no son propias.



Izquierda: La técnica del óleo fue traída por los monjes españoles a América. Derecha: Sol representado de acuerdo a la visión moderna.





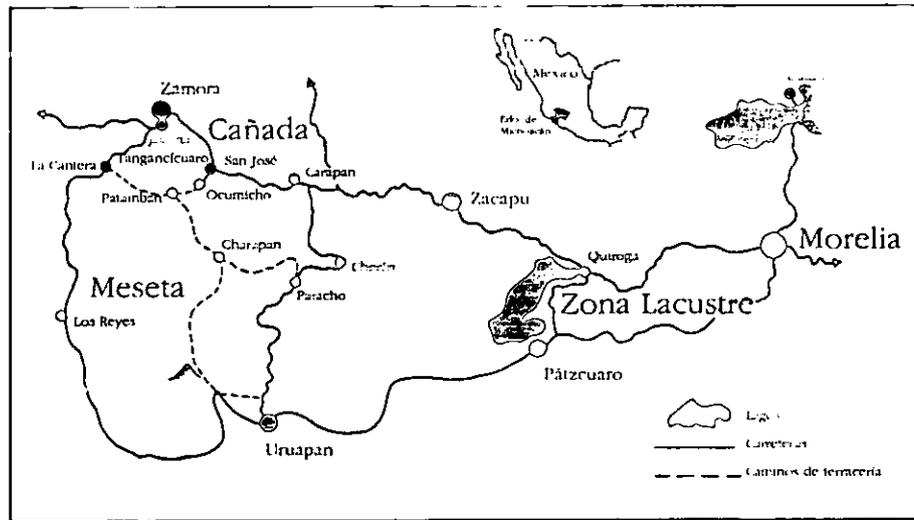
Los Puhépechas

El Imperio Puhépecha se formó a los alrededores del Lago de Pátzcuaro, a partir del asentamiento de un grupo de Nahuatatos en el interior del Estado de Michoacán, que posteriormente establecerían como su capital Tzintzuntzán. Los Puhépechas reciben también el nombre de Tarascos.

Su historia se divide en tres periodos:

- 1º. período del S.S. XIII - XV. La lucha de los soberanos por la hegemonía sobre otros pueblos de la región.
- 2º. período de 1400 - 1450. El Imperialismo, la llegada a la frontera de Colima y la resistencia del ataque azteca.
- 3º. período 1532. La ejecución de el rey tarasco por los Españoles.

Los Puhépechas rendían culto a muchas divinidades que presidían de los dioses celestes como Curicaheri (dios solar y del fuego). Dividían el mundo en tres partes: el cielo, la tierra y el mundo de los muertos.



La diosa Tzaratanga era una divinidad prehispanica de los Puhépechas.





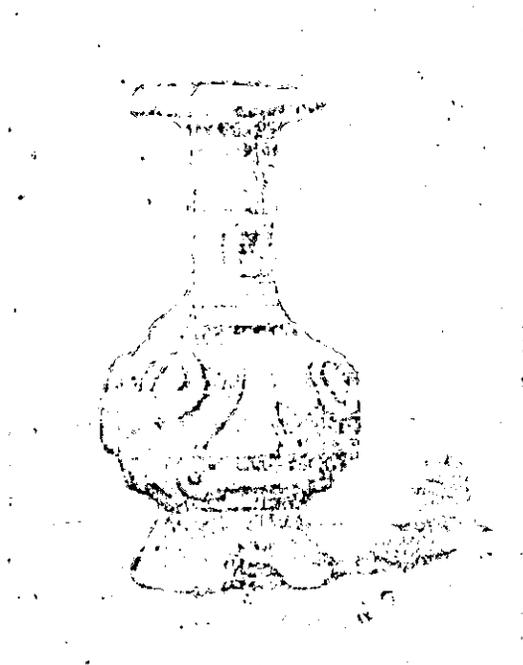
Se desarrollaron considerablemente en las artesanías, teniendo como base una influencia Tolteca; practicaban de manera limitada la manufactura de figurillas; eran realistas y mostraban

en sus efigies una gran vivacidad; la cerámica destacaba por sus formas y decoración.

Actualmente, basados en la elaboración artesanal y gracias a la producción comercial y turismo, los purhépechas mantienen una cultura establecida.

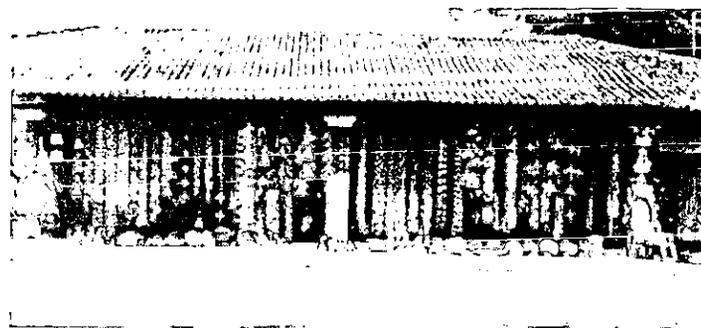
Su contexto social relaciona la expresión con su forma de vida, costumbres y tradiciones, divididas en diferentes regiones del Estado según el desempeño de sus actividades.

Dado que en cada pueblo se desarrollaron distintas formas de producción, podemos ver que en la meseta tarasca domina el labrado de madera; en la región del mar el labrado de conchas y caracoles; en la ciénega de Zacapu la industria general y en la zona Lacustre (Pátzcuaro) una gran diversidad de artesanías, técnicas y materiales.



Izq. Jarrón modelado con ídolo prehispánico.

Der. Tiendas de artesanías en el actual Pueblo de Tzintzuntzan.





Expresión Gráfica en sus Artesanías

Desde la antigüedad los Purhépechas han reflejado una forma de expresión gráfica que contiene un alto grado de espiritualidad, imprimiendo en cada una de las piezas elaboradas, formas y ornamentos tradicionales: en estas formas de expresión manejaban conceptos comunitarios o bien su pensamiento individual.

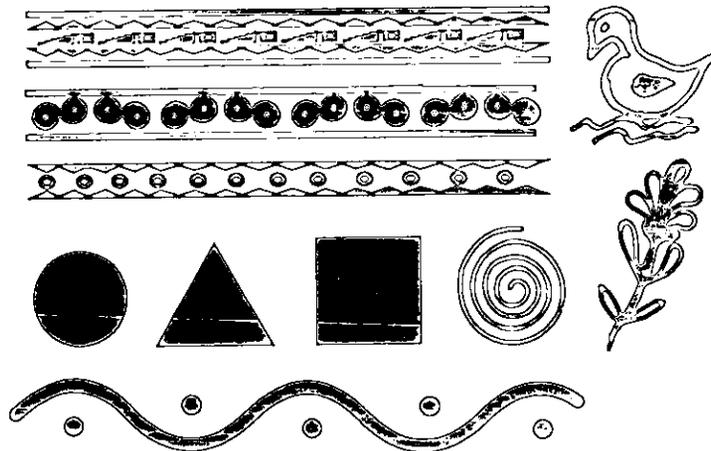
En ocasiones plasmaban símbolos con significados rituales relativos a la muerte, a lo más precioso, a la fertilidad, el patriarcado, la luna, el sol, las estrellas, etc.

Los gráficos generalmente eran repetidos a modo de afirmación, con un mensaje connotativo religioso o mágico que produjera éxtasis u otra reacción.

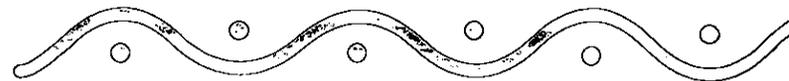
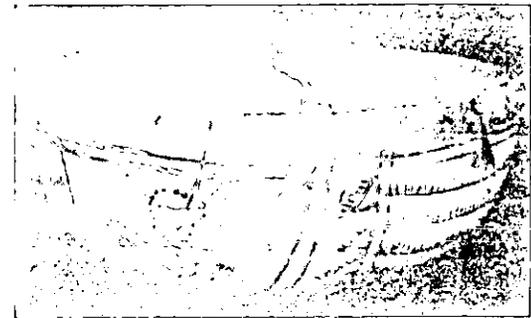
Al principio utilizaron figuras geométricas como: líneas quebradas o en zig-zag, triángulos, líneas rectas, círculos, cuadrados y espirales. Con el paso del tiempo fueron adoptando tendencias hacia las formas naturales como figuras de plantas, animales y humanas.

Mezclaban las formas haciéndolas cada vez más estilizadas y tomando significados y valores estéticos diferentes.

La decoración artesanal en la antigüedad era de carácter esencialmente popular, notándose muy poco la presencia de elementos gráficos de otras culturas. Posteriormente fue notorio en su arte decorativo, un reforzamiento de estilos extranjeros, influenciados por los monjes durante la dominación española y la llegada de gente del lejano Oriente.



Izq. gráficos pintados por los Purhépechas.
Der. Vasija decorada con influencias orientales





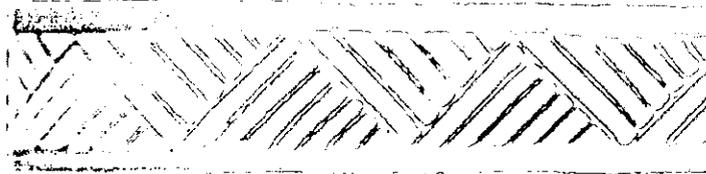
Los Purhépechas, como fue mencionado con anterioridad se destacaron por su esencia popular y su originalidad.

Los gráficos que utilizaban tenían diferentes características, siendo imágenes simples y estilizadas de objetos, plantas, animales o personas, como:

La línea ondulada, la utilizaban para representar el agua, las curvas de la tela o el cabello.



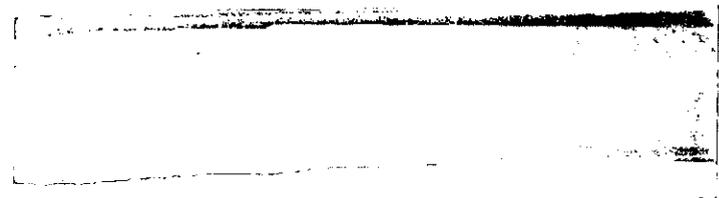
La línea quebrada o en zig-zag, era para representar el rayo o algún grado de agresividad.



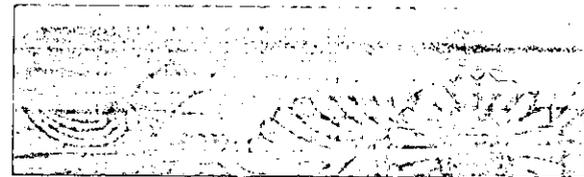
El círculo, era el sol o la luna.



El triángulo, podía representar las montañas o simplemente un elemento decorativo.



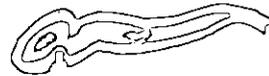
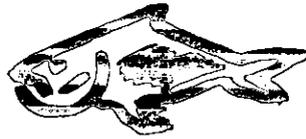
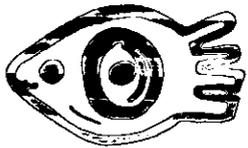
Los medios círculos consecuentes, las escamas de los peces, el plumaje de las aves y algunos detalles de plantas y flores labradas en madera.



La forma de la "S", figuras ofídicas (vívoras) o lenguas de fuego.



Como éstos, se manejaron otros gráficos diferentes, en forma de animales o personas que fueron evolucionando y que ahora su representación es distinta, dependiendo el estado de ánimo del artista y lo que quiere transmitir.



Los gráficos de peces son un buen ejemplo de la evolución gráfica

Los gráficos restantes son las diferentes formas de representar hombres y animales.

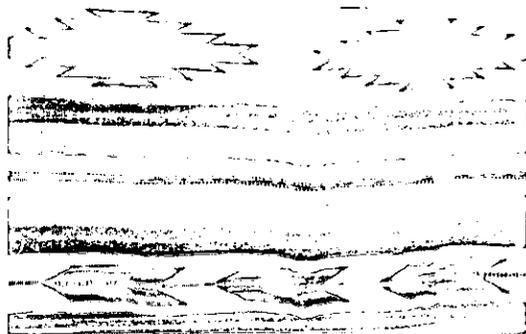


Motivos Gráficos Purhépechas

Hoy en día el arte popular conserva residuos de influencia precolombina, española y asiática.

Los artesanos han luchado fuertemente por no adoptar elementos culturales ajenos; tratan de basar toda su decoración en formas y figuras de códigos antiguos, toman ideas y las complementan con su inspiración sin llegar a perder la esencia; utilizan elementos estéticos y ornamentales que dan un valor tradicional y artístico.

La línea quebrada o en zig-zag representaba agresividad y ahora sólo es decorativa.



El círculo era un símbolo y ahora es sólo suplemento decorativo o en serie.

Como éstos, todos los elementos tenían un significado, que se fueron perdiendo con el pasar de los años limitándose solo a la ornamentación, por ejemplo: triángulos, cuadrados o rectángulos, rombos, estrellas, espirales, ondas en forma de "S", líneas, semicírculos continuos, pétalos, gajos y otras formas naturales y zoomorfas como los típicos patojos (aves con las patas chuecas), peces, venados, etc.

Todos los elementos utilizados son dispuestos en repetición para hacer grecas; mezclados sucesivamente con uno o más elementos; agrupados en composiciones armónicas con distintas posiciones y sentidos o bien, ramos, guías de flores, arbustos, conjuntos de gente en actividades cotidianas. Todo hecho con líneas de diferente grosor.

Para dar un mejor acabado a sus artesanías, emplean una gran gama de colores contrastantes y armoniosos, aplicados dependiendo el tema a representar.

En la cerámica podemos ver una gran variedad de elementos decorativos.





Un Motivo puede ser la representación gráfica de danzas, música, símbolos, formas, figuras, signos o expresiones que se hacen sobre materiales para mostrar el pensamiento de un pueblo.

Las artesanías son una forma de expresión cultural, que manifiesta las actividades laborales e imaginativas de un sector social.

Gracias a la aplicación de determinados motivos sobre objetos cotidianos, se contribuye a enriquecer la cultura y el patrimonio de cada pueblo, además de reducir en gran número la influencia de otras culturas a las que no pertenecemos pero con las que tenemos contacto directo.

Todos los artesanos Purhépechas



Arriba: Zarape o huanengo decorado con figuras de animales y geométricas.
Der. Olla pintada con la técnica al negativo.

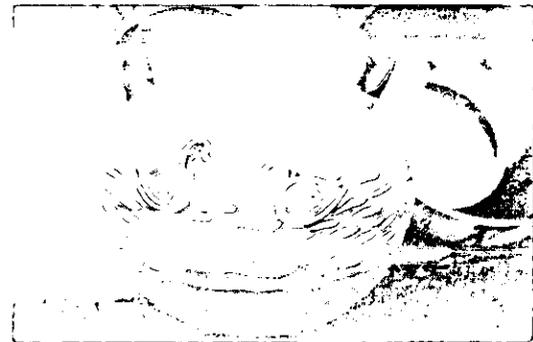
se apoyan en diversas técnicas representativas que se clasifican en:

Conjunto de elementos geométricos: acompañados de figuras animales o humanas.

Pintura al Negativo: es la más representativa de esta cultura; se encuentra en objetos policromos con combinaciones de color negro, rojo y blanco.

Figurillas: de representaciones femeninas en donde lo más importante debía ser el vestido.

Formas fantásticas: con decorados de pinturas





Paisaje y naturaleza: de su origen, tomando flores, aves, animales y otros ambientes rurales.

Relleno: de una variedad de colores en las incisiones decorativas, en donde los fondos son de diferente color para hacer resaltar las incisiones.

Grecas: ofídicas o cabezas de coyotes combinadas con determinadas figuras geométricas.

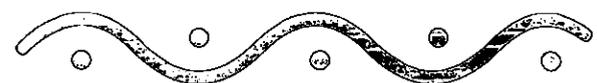
Estas técnicas eran y siguen siendo aplicadas, grabadas o pintadas sobre diversos materiales.

Entre las materias primas más utilizadas se encuentra el **barro**, usado en el modelado de cántaros, ollas, cazuelas, jarras, figurillas humanas y místicas, cuentas para collares, miniaturas, objetos decorativos, etc.

Con la **madera** se labran instrumentos musicales, juguetería popular, bateas, cuentas para collares, muebles, herramientas, baúles, jícaras, máscaras, utensilios de cocina como: cucharas, molinillos, etc.

Arriba. Artesanía de barro con diferentes estilos de decoración.

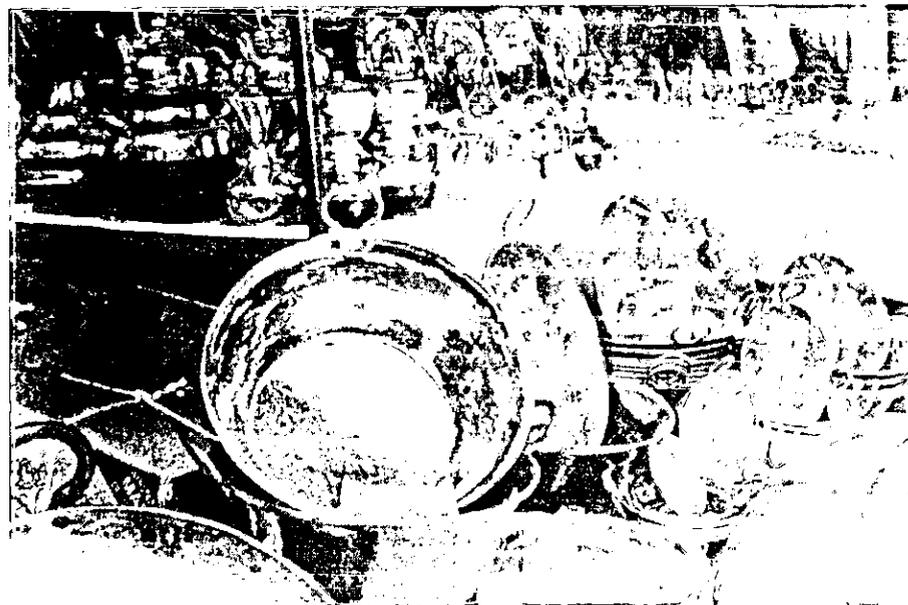
Der. Artesano realizando el tallado de máscaras de madera.





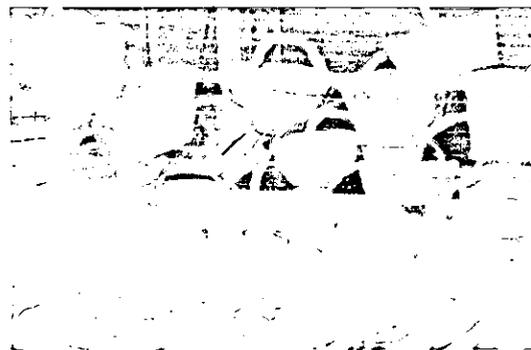
La metalistería incluye el trabajo del hierro, plata, oro, bronce y lo más común, cobre, que resulta en la creación de herrería, joyas, cazos, herramientas, faroles, campanas, herrajes, baúles, candelabros, rejas, muebles, floreros, etc.

De las fibras vegetales se obtienen tapetes, baúles, cestos, canastas, bolsas, sombreros, campanas, ornamentos de fiesta, etc.



Variedad de objetos de cobre manufacturados en Santa Clara, Michoacán

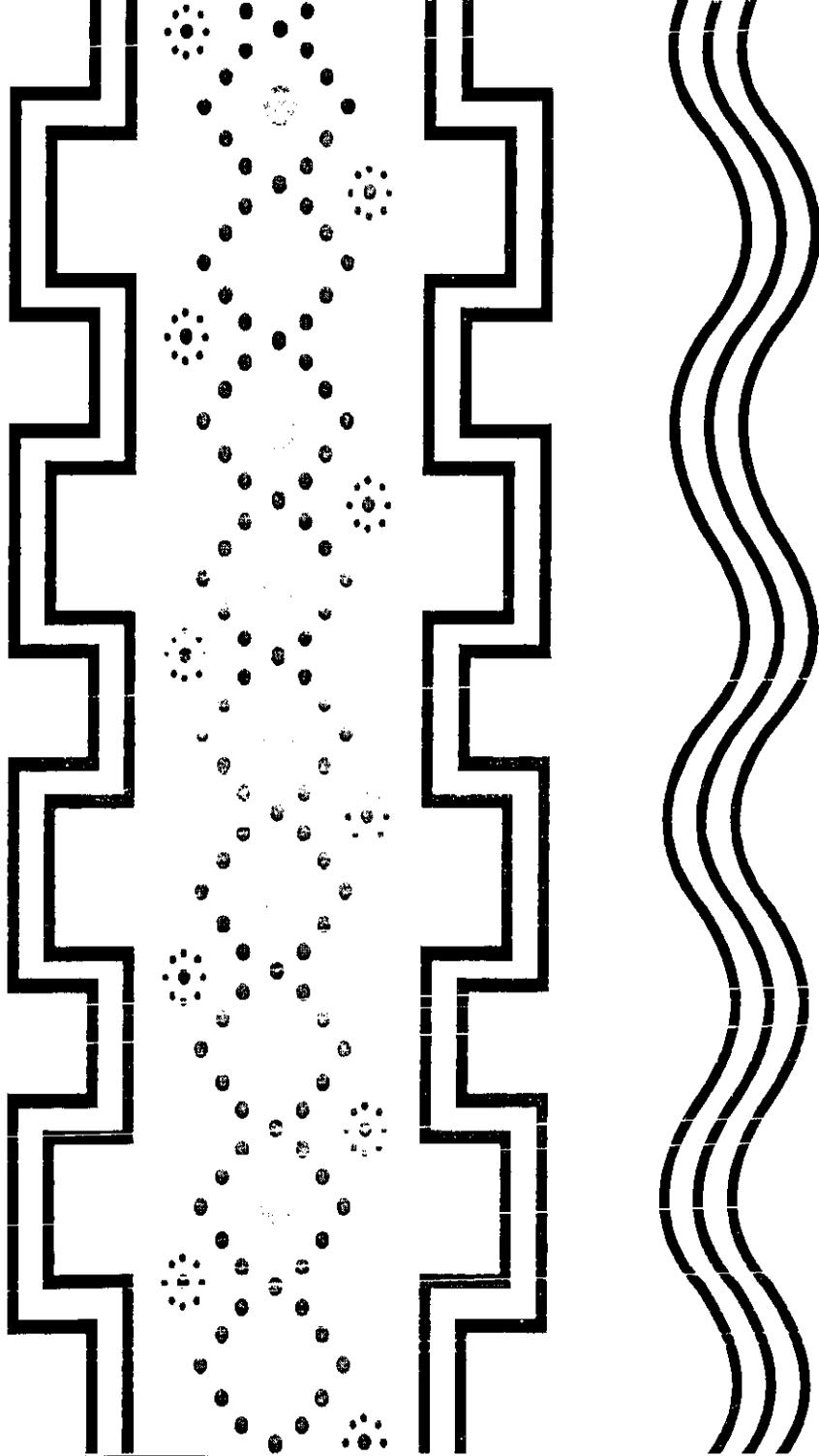
Canastas hechas de fibras vegetales y otra variedad de artículos hechos de madera y para usar en la cocina.



Los trabajos textiles incluyen trajes típicos, indumentaria para danzas y festejos, tapetes, manteles, servilletas, cobijas, sarapes, blusas, camisas, mandiles, rebozos, fajas, etc.

Se debe incluir además el trabajo en papel picado, las miniaturas de diferentes materiales y los dulces.





Capítulo 2

El Diseño Gráfico y la
Mercadotecnia

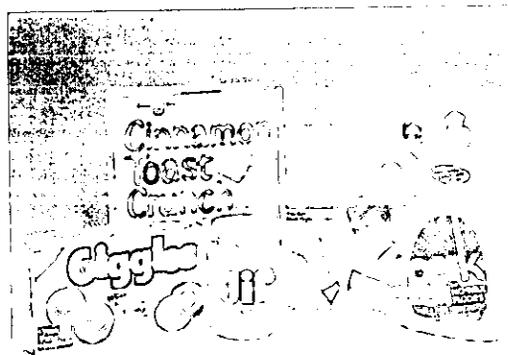
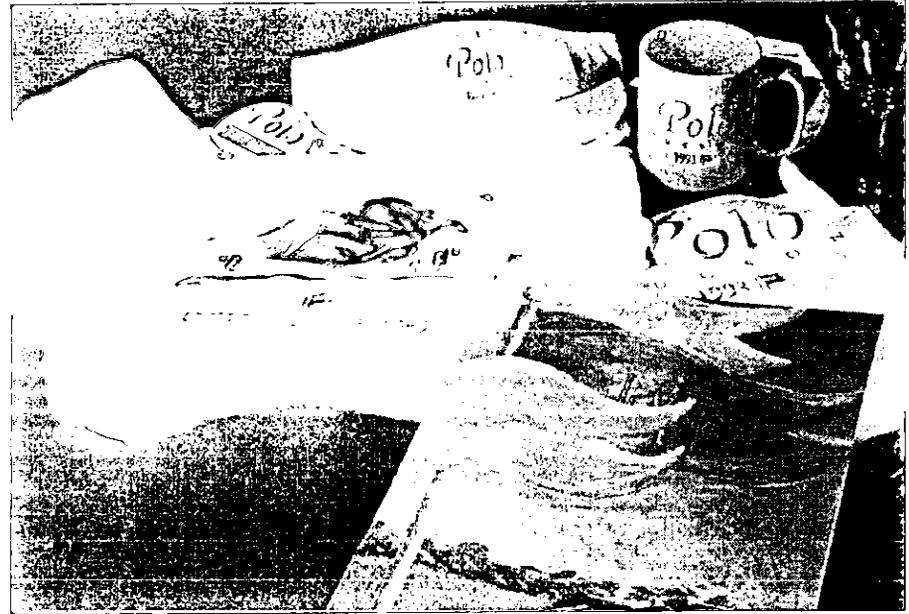
Diseño Gráfico



¿Qué es el Diseño Gráfico?

El Diseño Gráfico, es una forma de comunicarse mediante la expresión de imágenes, bajo un procedimiento visual que transforma cualquier información, supliendo una idea o concepto hasta convertirlo en un signo.

La finalidad del diseño gráfico es transmitir un mensaje que armonice con el entorno humano, para lograr una mejor comunicación; que las herramientas gráficas y los elementos que lo componen sean unidos, constituyan una amalgama que produzca una reacción y



sea captado el significado pretendido del mensaje, que será valorado por el receptor.

Actualmente el diseño gráfico no sólo se manifiesta por los medios gráficos específicamente, sino por todos los medios audiovisuales, éstos incluyen el cine, la televisión y las computadoras, en las que podemos manipular imágenes fijas con movimientos e incluso sonidos.





Historia del Diseño Gráfico

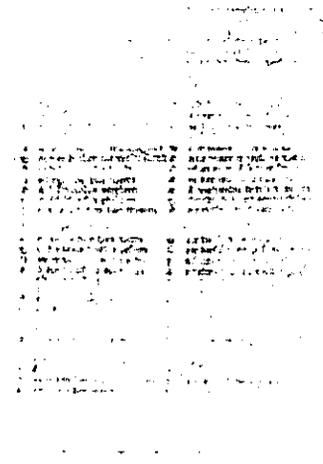
Se dice que el Diseño Gráfico surge desde que el hombre primitivo comienza a comunicarse por medio de imágenes, para reflejar su entorno, necesidades, gusto, cultura o personalidad.

6000 años A.C. aproximadamente aparecieron los primeros signos escritos a los que llamaron Ideogramas, con estos el hombre señalaba, advertía, recordaba y marcaba sus pertenencias. Con el paso del tiempo la comunicación comenzó a hacerse más complicada, fue entonces que el hombre ideó la escritura Cuneiforme, que vino a reemplazar a los complicados ideogramas. Esta última la debemos a los Sumerios, posteriormente los Egipcios diseñaron otro sistema de comunicación que facilitó la comprensión de las palabras muy largas y difíciles, a este sistema lo llamaron Jeroglíficos.

Con el pasar de los años fue simplificandose poco a poco la comunicación visual, hasta que los Fenicios inventaron un sistema de escritura (Alfabeto) que después modificaron los Griegos adaptándolo a sus necesidades. Este último, lo retomaron posteriormente los Romanos dándole un sentido estético, esto dio pie a la producción de material escrito.

Después de la caída del Imperio Romano, los eclesiásticos se encargaron de producir manuscritos (libros escritos e ilustrados a mano por los frailes). En esa época no cualquier persona tenía acceso a la escritura, sólo algunas que pertenecían al clero o clases sociales altas.

Durante el Renacimiento apareció el humanismo y con él, los primeros métodos de impresión y consecuentemente llega la Revolución Industrial y es entonces cuando nace la Imprenta.



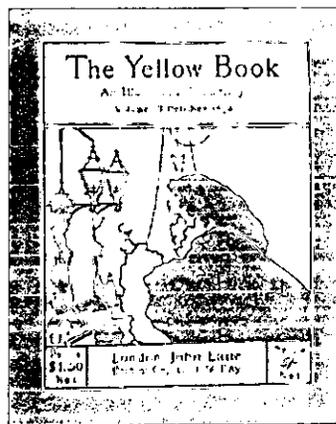
Muestra de manuscritos de la época medieval hecha por los frailes

En el siglo XVI surgió Geoffroy Tory gran ilustrador de esa época, a quien se considera uno de los pioneros del Diseño Gráfico, él diseñaba libros con páginas en las que mezclaba el texto de una manera agradable y funcional. En el siglo XIX, surgen cambios productivos que sustituyeron la mano de obra por la maquinaria, este hecho



fue propagado por toda Europa acarreado el incremento en la competencia de los mercados.

Ya por el siglo XX, un inglés llamado William Morris sobresalió en el ramo de las artes gráficas y ha sido considerado uno de los "Padres Fundadores" del diseño moderno. Intentó resaltar el arte, decía que el diseño debía hacerse "por la gente y para la gente, como un placer para el que lo hace y que lo disfruta", trataba de que el diseño y la calidad fueran el punto más importante. A raíz de esto surge la primera escuela



Famoso Libro Amarillo hecho por William Morris.

de diseño la Bauhaus, en la que se formaron estudiantes expertos en arte y trabajos manuales; artesanos funcionales con orientación industrial, teniendo un impacto que se extendió más allá de las fronteras de Alemania.

Mientras tanto en Europa, comenzó a explotarse el nuevo diseño gráfico originándose un progreso de consumo,

provocando a su vez un incremento publicitario en todos los llamados medios de comunicación, la funcionalidad del objeto sobre el entorno, la eliminación de lo estético en el Diseño Gráfico, la fabricación de ventas de lo industrial y las nuevas necesidades sociales.

Con el Modernismo surgen nuevas ideas de cualquier disciplina o medio de comunicación. Influieron la ciencia y la tecnología sobre el arte, difundiéndose el diseño por medio de sus diferentes técnicas como la fotografía, transparencias, flexografía, la máquina de escribir, el proceso de impresión en color, etc.

Fue tomándose una influencia del Dadaísta, Cubista y Futurista, decayendo los estilos tradicionales, resaltando el estilo del período anarquista. A 4 años de la Segunda Guerra Mundial, dominó el estilo tipográ-

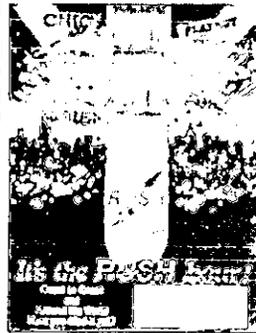


Catálogo Ruso de la época de la Revolución en 1922.



fico con características modernistas como la composición asimétrica con cuadrícula, palo seco, etc.

Por otro lado en América el diseño gráfico destacó en la publicidad, el cine, la televisión envases e identidad corporativa, al rededor de los años 30 y 40° hubo una gran influencia de Estados Unidos y Suiza; y ya por los años 60° y hasta los 70° comenzó un estilo influenciado de forma estilística del Pop Art.



El Postmodernismo (80°), llamado así por que retomaron técnicas dadaistas, aquí se hace nacer el estilo Punk o postmoderno.

Durante los últimos 30 años el Diseño Gráfico ha sido aceptado en la comunidad por el efecto que causan las imágenes innovadoras relacionadas con todo lo que encierra el Pop Art. Se ha tratado de educar de una manera visual al consumidor, teniendo en los diseños un acceso a la información de todo lo que a artes gráficas se refiere, publicidad, edición y embalaje, según las exigencias de la moda, aunque el principal objetivo es que sea un diseño meramente funcional.

Para educar al consumidor se ha utilizado un medio persuasivo muy funcional "La Televisión", en la que interviene todo tipo de publicidad, títulos, identidades de emisoras y canales; donde la tecnología exige al diseñador ser más creativo, en la solución de problemas conceptuales y estéticos, además de contar con espíritu de coordinación tecnológica más avanzada, así como el funcionamiento de maquinaria de impresión actual y el equipo de cómputo para manipular mejor el diseño.



Muestra de diseño gráfico de la década de los 90s, con efectos y técnicas actuales.

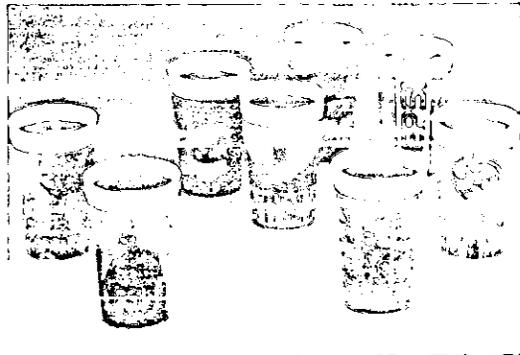




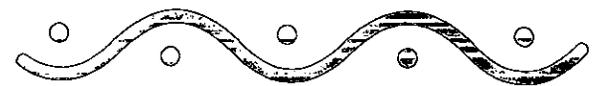
Función del Diseño Gráfico

El Diseño Gráfico, es un medio de expresión de imágenes conceptuales, que debe manifestar ideas que comuniquen algo y/o que produzcan una reacción sobre el receptor que captará la imagen.

Debe familiarizarse con una infinidad de aspectos que brinden un mejor resultado. La tarea principal de un diseñador es comunicar un mensaje dirigido y para beneficio de la sociedad, por medio de instituciones que se apoyan en el diseño, logrando dicho objetivo, con la ayuda de elementos gráficos adecuados, para ser transmitido y tener mejores resultados, siempre y cuando se especifique el tipo de público al que va dirigido el mensaje.



Estos son ejemplos claros de aplicaciones de diseño gráfico que podemos ver en la actualidad a nuestro alrededor.



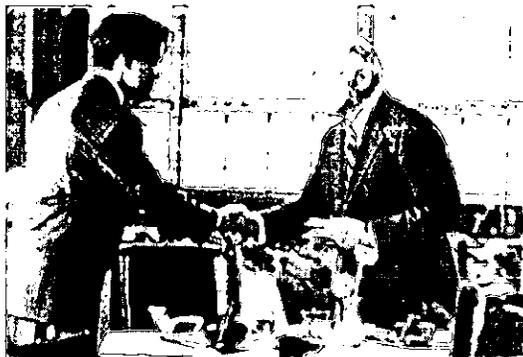


Metodología para el Diseño Gráfico

Todo profesional, para realizar su trabajo, debe llevar un procedimiento que cumpla con ciertos lineamientos, que darán un mejor resultado en la elaboración de un proyecto, cualquiera que éste sea.

En el Diseño Gráfico existen diversas metodologías. Una de las más usuales y que da mejores resultados es la siguiente. Está desarrollada en 7 pasos que explicaremos a continuación.

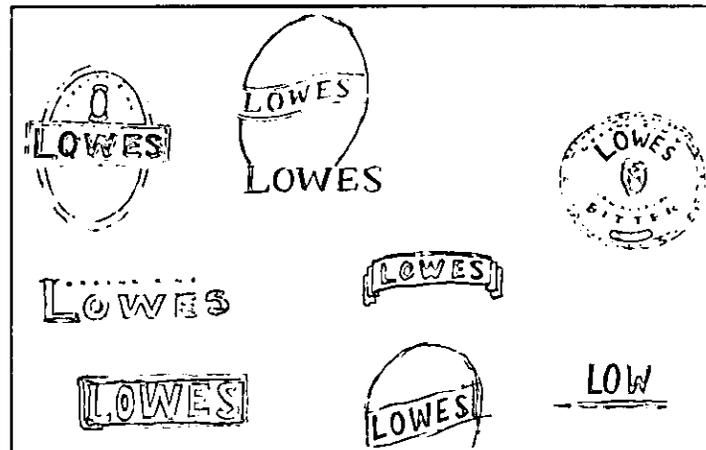
1.- El diseñador gráfico, entrevista a su cliente para hacer una investigación



previa, para después recabar toda su información real; presentar el presupuesto especificando su método de trabajo, el costo del material y el diseño, la fecha de entrega de dummies y la forma de pago.

2.- Realiza una investigación acerca de la ubicación de la empresa, su historia, el perfil de la empresa y de sus productos, su diseño gráfico actual o imagen, su política, posicionamiento de sus productos en el mercado, precio, plaza, promoción y publicidad.

3.- Investiga el perfil de la competencia, imagen, posicionamiento en el mercado, el consumidor y todo lo que engloba la publicidad competitiva.

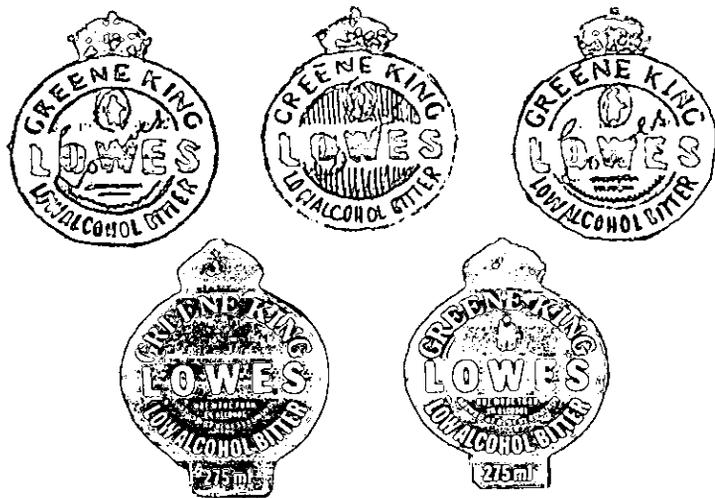


Después un análisis a conciencia, el diseñador realiza los bocetos preliminares o lluvia de ideas.



4.- Analiza el perfil del consumidor al cual se dirige la empresa o el producto. Sexo, nivel socioeconómico y cultural, escolaridad, trabajo, conducta de compra, posicionamiento de una empresa y/o los productos.

5.- Genera un análisis del cual surge la lluvia de ideas, se desarrollan los bocetos preliminares en la visualización.



6.- Posteriormente realiza el bocetaje final que muestra al cliente, para que haya una retroalimentación, se afinan las ideas en base a la inclinación del cliente y por último se define el diseño final.

7.- Lleva a cabo la producción y aplicaciones del diseño, implementa la impresión, rotulación, difusión y al final hace una evaluación en la que mide los resultados de costo y diseño.

Si el diseñador gráfico lleva ésta o cualquier otra metodología, verá que el resultado de su trabajo es más funcional y con esto aumentará su calidad profesional.

Der. Afina los bocetos y elige el color.

Izq. Presenta un dummy al cliente del diseño aplicado.

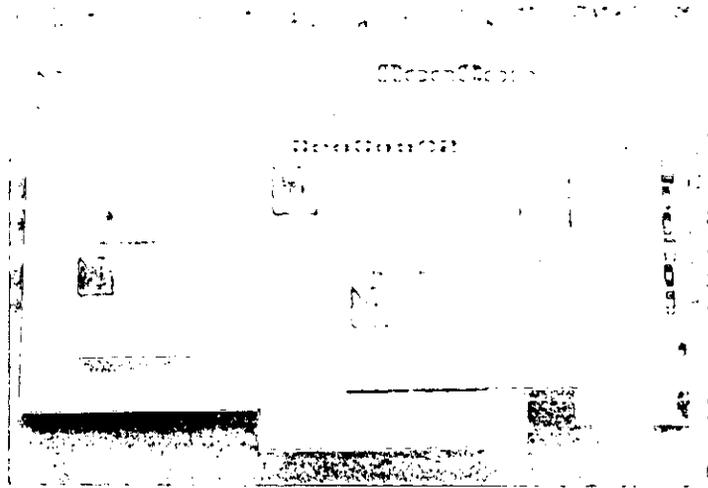




Campo de acción del diseñador

El diseñador gráfico puede desarrollarse en diferentes campos, siempre y cuando éstos tengan alguna relación con el Diseño Gráfico, aporten alguna solución de identidad creativa a cualquier problema de comunicación visual; todo esto con resultados funcionales y estéticos.

Algunas actividades en las que se desarrolla el diseñador dentro de las áreas gráficas son la ilustración,



Dentro de las diferentes áreas el diseñador realiza diversas actividades por ejemplo, aplicación de diseño en papelería.

la tipografía, la simbología, la fotografía, el cine y la televisión; manifestadas éstas sobre libros, folletos, cuadernos, ensayos o cualquier otro material didáctico, como revistas, periódicos, portafolios, carteles, animaciones, portadas, envases, embalajes, paquetes audiovisuales, etc.

Elabora identidades corporativas, símbolos para señalamientos urbanos, de tránsito, peatonales y vehiculares, manejo y uso de materiales, maquinaria y otros instrumentos.

Algunas áreas donde el diseñador gráfico puede trabajar aplicando sus conocimientos de comunicación visual son: instituciones, comercios, industrias, gobierno y autoridades locales, agencias de publicidad, productoras cinematográficas y televisivas, editoriales, empresas periodísticas, compañías discográficas, organizaciones con equipos de diseño, imprentas, relaciones públicas, propagandas políticas, comerciales y sociales, editoras de revistas y libros entre otras muchas áreas.

Identificar las imágenes propuestas por el diseñador gráfico para representar un producto, una persona o empresa con creatividad y contenido, debe ser un resultado de pregnancia visual hacia cualquier público al que vaya dirigido el mensaje.





El Diseñador Gráfico y la Educación

Como mencionamos con anterioridad el Diseño Gráfico se desarrolla en diferentes áreas. En la educación puede contribuir en diversos aspectos, por ejemplo dentro de los contenidos educativos, con un enfoque que enfatiza en las necesidades de realización, desde textos hasta sistemas de información, procesos de comunicación de ideas y sentimientos.

Participa con la educación resolviendo necesidades como la aplicación de diseño en las portadas de libros y cuadernos de trabajo, diseño editorial de todo el material teórico, ilustración del mismo y diseño en el material didáctico para docentes y estudiantes.



El diseñador es capaz de impartir cátedras de computación para el diseño

Otro campo importante donde el diseñador gráfico puede desarrollarse, es impartiendo cátedras en algunas disciplinas como historia del arte, comunicación y dibujo, algunos programas de computación auxiliares en el Diseño y talleres audiovisuales entre otras muchas actividades.

El diseñador gráfico puede impartir clases en diferentes talleres audiovisuales.





Elementos del Diseño Gráfico

El diseño gráfico cuenta con una gran variedad de elementos de los cuales logra una integración en la comunicación visual, estos elementos son los que el diseñador utiliza para obtener mejores resultados en la elaboración de sus diseños.

Todos los elementos gráficos conforman la materia prima de toda la información visual formada por elecciones de comunicación que constituyen la sustancia básica de todo lo que vemos a nuestro alrededor.

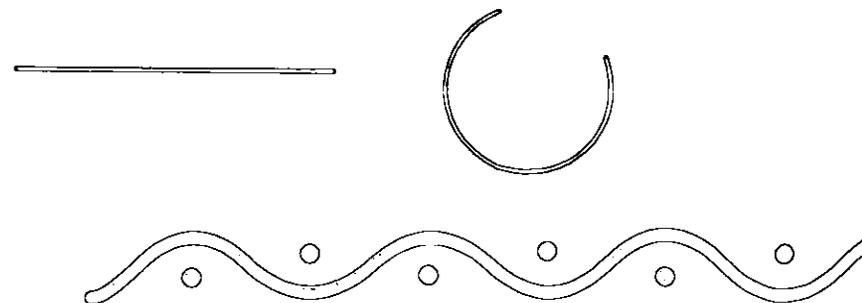
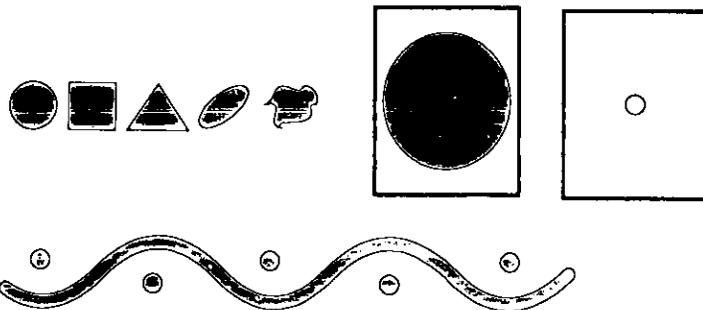
EL PUNTO.- Es la forma que ocupa una pequeña porción en una superficie y es perceptible, se tiende a visualizar en forma circular y sin embargo puede ser en forma cuadrada, triangular, oval o irregular. Si el punto es colocado en una superficie pequeña puede parecer grande y si la superficie es grande éste puede verse pequeño.

El punto es la unidad más simple, irreduciblemente mínima de la comunicación visual. Sus principales características son:

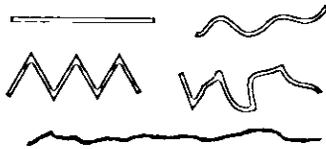
- tamaño pequeño
- forma simple
- ⊕ no tiene largo ni ancho
- es principio y fin de una línea
- no es capaz de cubrir ningún área específica
- ⊕ sólo indica posición
- llegan a establecer dirección si son alineados varios para sugerir líneas ocultas.

LA LINEA.- Es el conjunto de posiciones ocupadas por un punto que se mueve, dispuesto en una hilera que sigue una continuidad y aumenta su direccionalidad.

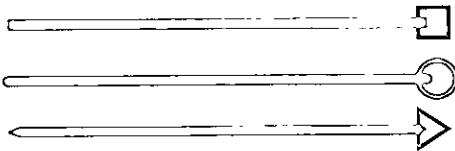
Es una forma alargada que divide o circunda un área en su borde y sus principales características son:



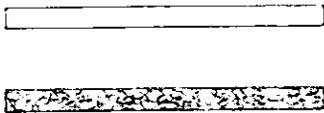
- no tiene ancho.
- no tiene una longitud determinada.
- transmite la sensación de delgadez.
- puede ser recta, curva, quebrada, irregular o trazada a mano.



- sus extremos pueden ser cuadrados, redondos o puntiagudos.



- su cuerpo puede ser sólido o texturado, indica dirección.



LA FORMA. - Es la disposición de las partes de un cuerpo y/o figuras exteriores de los cuerpos materiales. Se origina por el contraste formado por la luz que cae sobre un cuerpo. Es el factor determinante de la esencia de un ser.

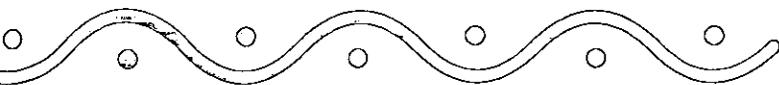
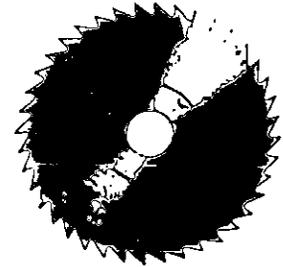
Todo lo visible tiene forma, color, tamaño, contorno, textura y ocupa un lugar en el espacio. Puede transmitir un mensaje o un significado; puede ser decorativa o compleja; armónica o discordante.

La forma diferencia el fondo de sus contornos compactos y positivos; se puede hacer de puntos, líneas o planos visibles.

Existen dos tipos de formas: las bidimensionales que son las que se encuentran sobre superficies planas como los escritos, dibujos, pinturas, decoraciones y diseños; las tridimensionales que son aquellas a las que podemos rodear, tomar, tocar, o ver desde diferentes ángulos y distancias; pueden ser seres vivos u objetos.



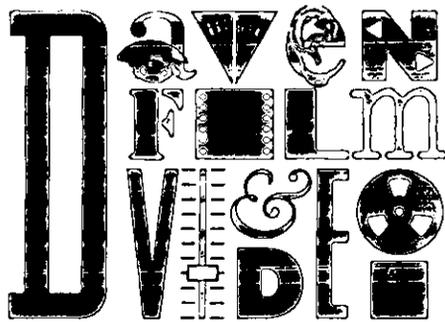
Podemos percibir formas bidimensionales y también tridimensionales.





LA COMPOSICIÓN.- Llamamos así a la disposición organizada de una forma cualquiera que sea sobre un campo visual, ya sea por su tamaño, configuración o posición.

Estas formas deben ser explícitas, deben tener un formato restringido, en que los elementos tengan una posición y una unidad orgánica, dentro del campo visual y las formas que lo contienen. Hay composiciones Formales (estructura matemática) e Informales (dispuestas libremente); con elementos tipográficos o de ilustración.



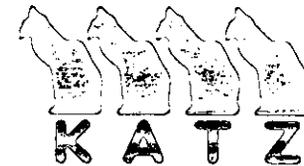
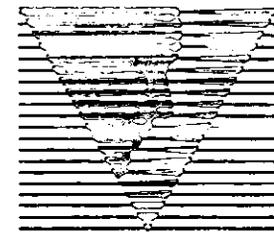
EL RITMO.- No es solamente la repetición simple de los elementos que integran un diseño, sino una secuencia de elementos que se siguen unos con otros. Debe tener un movimiento, que aunque sea muy subjetivo debe ser real; si alteramos los espacios y tamaños entre los elementos representados y los disponemos de diferente manera, alteraremos la secuencia y dejaremos de obtener eso que llamamos ritmo.

Existen dos tipos de ritmo:

El ritmo alterno.- es una secuencia constante en la variación de las propiedades de una figura, pero no necesariamente de manera uniforme, sino en forma discontinua, en cuanto a grupos de figuras, que llevan una secuencia armónica.

Una composición puede contener formas y elementos diferentes, pueden ser bidimensionales o tridimensionales, de tipografía, de fotografía, de la naturaleza, de objetos, etc.

Arriba ritmo alterno
Abajo ritmo progresivo



El ritmo progresivo.- es la variación uniforme o secuencia armónica en el cambio de las propiedades de una figura, estas variaciones deben tener un patrón geométrico bien definido.

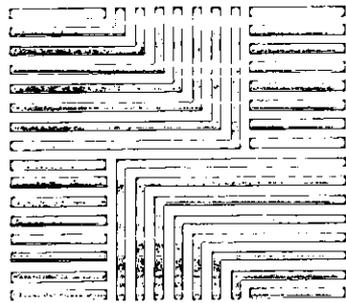




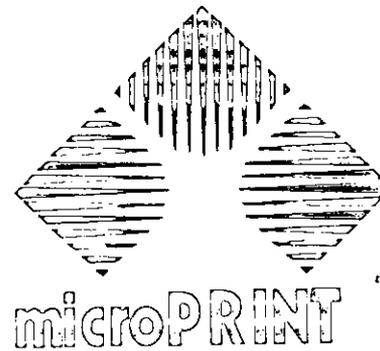
EL EQUILIBRIO.- Existe cuando se contrarrestan en peso los elementos, haciendo que éstos parezcan arraigados en el lugar donde están colocados.

El centro ubicado entre un elemento y otro, es el punto de apoyo de los elementos, nos indica si el equilibrio es Simétrico o Asimétrico, puede depender también de su color, tamaño, forma y tono. Este es un fenómeno que nos permite percibir si un cuerpo se encuentra en estado de reposo, en el centro de gravedad de un espacio o campo definido. Algunos tipos de equilibrio son:

Equilibrio Axial: cuando un cuerpo tiene atracciones opuestas por un eje central sea vertical u horizontal. De aquí se deriva la simetría, que es cuando los elementos se repiten como si estuvieran en asimetría. Disponiendo el eje en las dos direcciones.



Claro ejemplo de la utilización de equilibrio axial en un logotipo.



Equilibrio radial

Equilibrio Radial: es cuando los elementos se atraen en sentidos opuestos en rotación de un punto central en un área o espacio vacío. Este punto debe hacer que los elementos realicen movimientos giratorios. Se pueden aplicar en la representación gráfica, con fines decorativos o en proyectos arquitectónicos.

Equilibrio Oculto: no tiene ejes claros ni puntos centrales, solo un centro de gravedad que no es vocal y que acentúa la relatividad de los elementos en el campo. Intervienen elementos opuestos con más diferencias que igualdades y no tiene reglas establecidas.





LA ARMONÍA.- Es la relación proporcionada que existe entre las partes de un todo, este significado se fundamenta en la orientación polar de los elementos ya sea caliente o frío, alto o bajo, blanco o negro, grande o pequeño, etc.

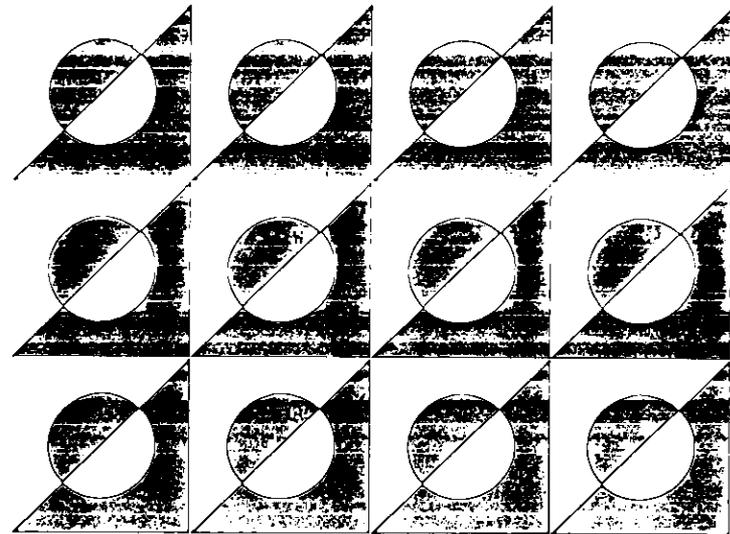


A la armonía podemos encontrarla en todas partes así como en la naturaleza y todo lo que nos rodea.

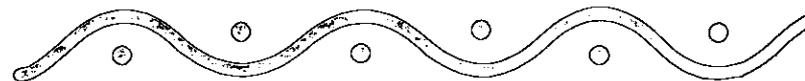
MÓDULOS.- Piezas o conjunto unitario de piezas, que se repiten en una composición y/o aparecen más de una vez en un diseño, unificándolo y dándole un concepto de conjunto, aunque si un módulo al contrario de ser simple es complicado puede pasar al término de individualidad.

SECUENCIA.- Serie de elementos que tienen una continuidad y son ordenados sucesivamente guardando una relación entre sí; estos elementos o formas son re-

Aquí podemos apreciar una composición formada de módulos (figuras que se siguen, con una misma forma) y al mismo tiempo vemos un buen ejemplo de secuencia, pues cada módulo es consecuente con otro.



petidas más de una vez. Una secuencia puede contener formas simples o complicadas, dejando de serlo si las formas no se repiten en tamaño, espacio, color, textura, figura, etc.





TEXTURA.- Es el efecto provocado por la luz que da sobre una superficie. Existen dos tipos de textura, la Textura Tactil que percibimos por medio del tacto, diferenciando lo áspero de lo suave, lo frío de lo caliente, lo duro de lo blando, etc.; la Textura Visual que es la que percibimos por medio de la vista, haciendo la diferencia entre un objeto apagado, luminoso, opaco, transparente, metálico o iridiscente.



A las texturas como a la armonía, podemos encontrarla también en la naturaleza y todo lo que tenemos a nuestro alrededor, podemos crear nuestras propias texturas, hasta auditivas.

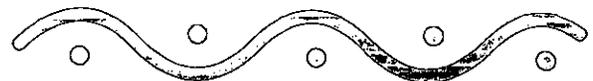
LENGUAJE TIPOGRÁFICO.- Todo diseñador gráfico debe conocer el significado de la comunicación tipográfica, ya que ésta es un recurso sumamente importante para resolver cualquier problema de diseño.

La diversidad de tipografía produce diferentes efectos, dependiendo de sus características, si son *pesadas*, *VERSALITAS*, *cursivas*, con *patines* o *sin patines*, etc. En ocasiones es válido escribir sin respetar las reglas establecidas, aunque su lectura sea complicada, teniendo en cuenta propiedades y características de las familias tipográficas.

Dentro del trabajo del diseñador es muy común encontrar diseños hechos sólo con tipografía y cumplen con su función de transmitir mensajes.

Las letras, como los colores, tienen una connotación psicológica que influye sobre el receptor según las características físicas de cada tipo, por ejemplo:

Las de Texto: se asemejan éstas a la caligrafía de los monjes alemanes en la época de Gutemberg. Connota elegancia, seriedad y es adecuada





para invitaciones de boda, graduaciones y poco texto en materiales religiosos o nombres en diplomas.

Los Tipos Romanos: son tipos con serif que por sus características de rasgos suaves y fuertes permite una fácil lectura. Existen dos grupos diferentes: El Antiguo que son menos formales por sus rasgos contrastantes y pronunciados.

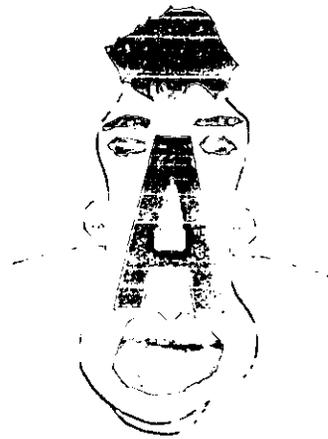
El Moderno: que tienen aspectos más mecánicos, patines rectos, son delgadas y discontinuadas, son de uso generalizado.

Tipos modernos

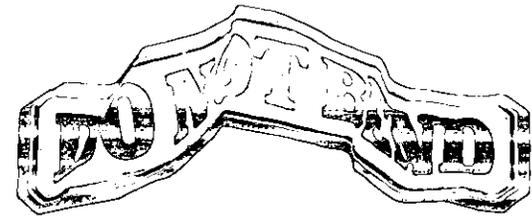
El Gótico: donde dominan los tipos sin serif o palo seco, son monótonas y tienen pocos contrastes, ocupa el segundo lugar en su frecuencia de uso.

Tipos góticos

La Decorativa: es muy utilizada dependiendo el tiempo, periodo, lugar o moda determinados; no se prestan para la composición de textos largos.



Desierto



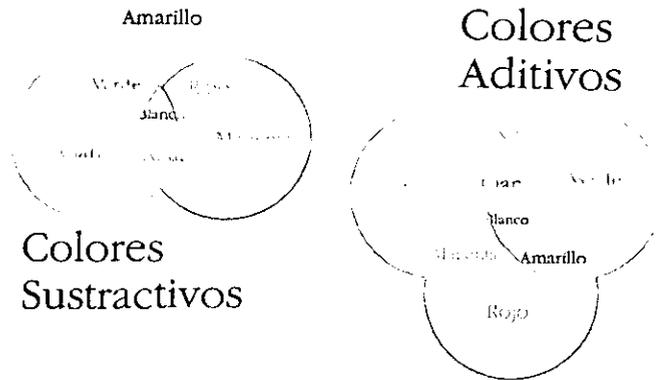
EL COLOR. - Es primordial para un diseñador comunicar una idea constituida por medio de color, ya que no todos los colores son apropiados para un diseño determinado.

Conocer la connotación de los colores es muy importante ya que por sus características connotativas, algunos son fríos, ligeros o cálidos, que el receptor asocia con su estilo de vida y las tendencias modernas de comunicación.





El color es una característica que se identifica inmediatamente en cuanto a diseño se refiere, por su significado emite mensajes efectivos. Es un atributo de la luz reflejada sobre las superficies que da la combinación de los colores del espectro luminoso, del que se deriva la descomposición de los colores primarios (rojo, verde y azul) en secundarios (cian, magenta y amarillo). A mitad del espectro resulta una luz blanca por la mezcla aditiva de los colores. Existe una clasificación de colores que los hace diferentes por sus características, son:



Los colores armónicos, son los que se encuentran más cercanos entre sí dentro del círculo cromático y son agradables a la vista.

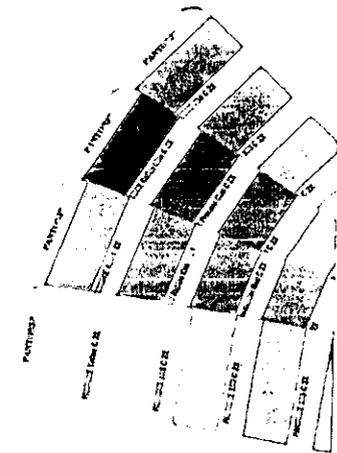
Los colores discordantes, también se encuentran en el círculo cromático, pero en forma opuesta y al mezclarse dan resultados impresionantes.

Los colores dominantes, son los que destacan por su nivel de intensidad por ejemplo, el azul.

Los colores vibrantes, son los colores primarios y secundarios que por sus características de intensidad, llaman la atención a la vista y comunican de una manera altisonante, un ejemplo, el rojo.

Los colores a los que llamamos frescos, son todos aquellos que de alguna manera se asocian con el agua o el frescor, como el azul y el verde.

Los colores excitantes, son los que contrastan, crean tensión y aumentan emociones.



Colores contrastantes en gamas diferentes.





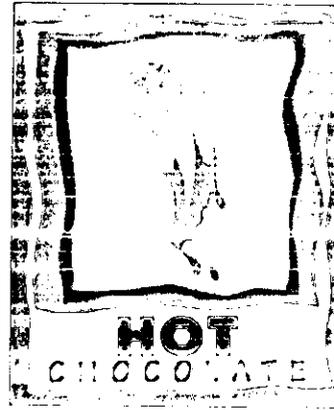
El efecto psicológico de los colores influye generando distintas sensaciones sobre los humanos, por ejemplo:

- ✗ azul - seguridad, paz, melancolía
- ✗ rojo - agresividad, excitación
- ✗ verde - naturalidad, opresión
- ✗ amarillo - felicidad, exhibición
- ✗ violeta - realeza
- ✗ rosa - suave, dulzura, femineidad
- ✗ café - confianza, aburrimiento
- ✗ crema - calma, simpleza.

Los colores también tienen significados simbólicos que se les han atribuido y son utilizados así en diferentes lugares del mundo, por ejemplo;

- el rojo - comunismo o socialismo
- el negro, - la muerte o luto
- el morado y el blanco también los asocian con el luto.

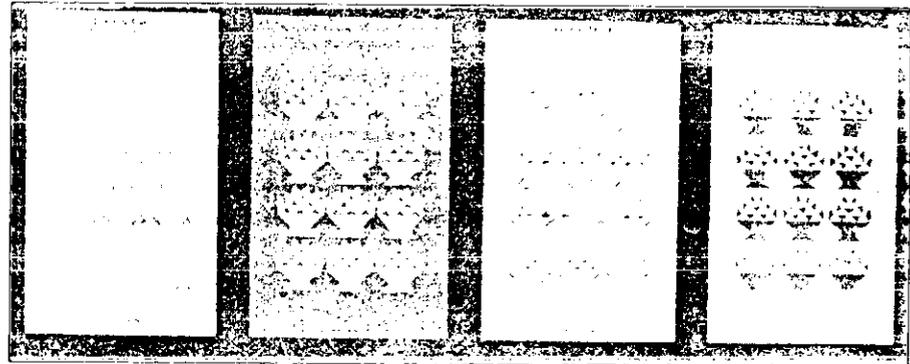
Una clasificación de los colores es su temperatura, llegan a connotar calor (rojo) o frío (azul). Existen colores sofisticados que causan opulencia y alta calidad, como el dorado y el plateado; los hay femeninos, que dan idea de



amabilidad atención y se asocian con la maternidad teniendo una fuerte tendencia hacia los tonos pastel (rosas, azules, amarillos); los masculinos que exigen sofisticación, una imagen seria y esquivan la frivolidad (azules grises).

Todas estas características nos demuestran la importancia en el uso del color, que mezclado con otros elementos (formas, símbolos y tipografía) se convierte en un elemento sumamente importante para el diseño gráfico.

Un color puede causar efectos diferentes en un ser dependiendo de su connotación.



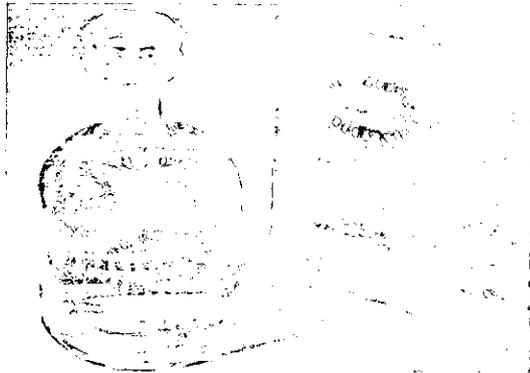


Fotografía, Ilustración y Estilización

Estos tres elementos gráficos son muy importantes dentro del diseño; apoyados por otros elementos logran una mejor comunicación para el hombre.

LA FOTOGRAFÍA. - Es la forma de representar imágenes reales para la alusión de un tema, cualquiera que éste sea. Un diseñador gráfico debe manipular éste arte, teniendo una buena visualización de su entorno, un gusto por las nuevas tendencias de imágenes, debe saber elegir entre una buena y una mala fotografía y finalmente cuando elegir una fotografía o una ilustración.

Siendo este, el método de reproducción de imágenes, que sorprende y estimula la experimentación del diseñador y satisface sus necesidades de interpretación visual, ya que evoca la presencia de un lugar, persona o producto.



La fotografía es una técnica muy importante en el diseño y la podemos utilizar en diferentes aplicaciones como en catálogos, carteles, folletos, portadas de revistas, etc.

'Would you help me to become a Guide Dog?'



Una fotografía aplicada puede dar resultados buenos si se sabe cuando y cómo debe usarse, éste es un cartel fotográfico con éxito en su objetivo por su calidad, sencillez y pregnancia.



LA ILUSTRACIÓN.- Es el arte de representar ideas, objetos y personas por medio de técnicas artísticas tradicionales de representación gráfica.

Para ser un buen ilustrador debe tenerse la capacidad de observación y transformación de un objeto tridimensional en uno bidimensional.

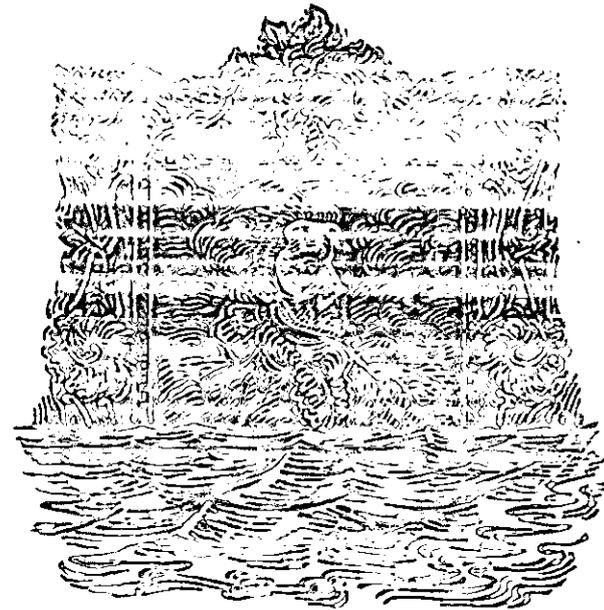
Dentro del diseño la ilustración ha tenido un desarrollo que la convierte en arte por tener la capacidad de atravesar las barreras de lenguaje, sustituyendo palabras por imágenes. En ocasiones es válido utilizar fotografías como referencia o base, para

lograr un perfeccionamiento en el dibujo, de esta forma pueden representarse infinidad de temas con diversas técnicas, por ejemplo:

La Tinta.- esta técnica se basa en la aplicación de líneas con diferentes estilos

Las ilustraciones tienen diferentes aplicaciones como esta, el cartel.

para lograr diversas texturas y tonos; es muy utilizada en caricaturas, dibujos arquitectónicos, entre otros, logrando diferentes efectos visuales al mezclar la tinta con agua. Debe ser aplicada sobre un papel no muy poroso o áspero (término medio) con una pluma, plumillas o tiralíneas.



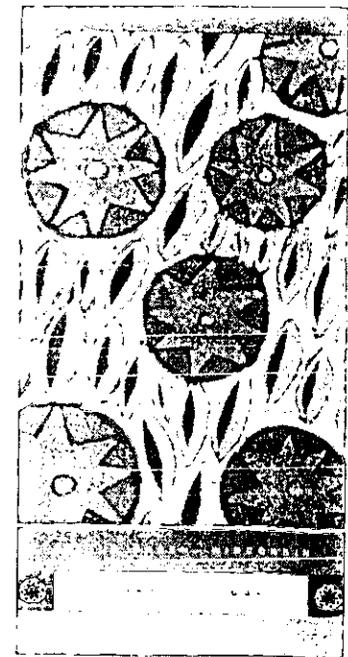
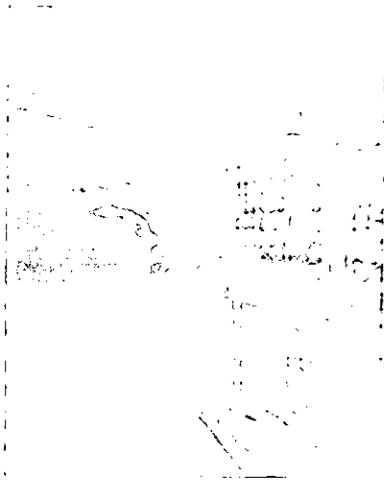


La Acuarela. - esta técnica es a base de pinturas aguadas de diversos colores, da un efecto de transparencia y es combinable con otras técnicas, como con la tinta, aunque una de sus desventajas es que no son fáciles de borrar los errores. Podemos encontrar en el mercado una gran gama de colores y actualmente las encontramos en plumón. La podemos aplicar sobre papeles de algodón, para que absorban rápidamente el agua; el papel debe estar tensado para evitar que se arrugue con el agua.

Lápices de color. - técnica ideal para representar una ilustración, por sus características de versatili-

dad, fácil manejo y amplia gama de colores. Los hay de tres tipos: de mina gruesa, relativamente gruesa y duros. Si los utilizamos con agua nos da un efecto parecido al de acuarela. Los podemos plasmar sobre cualquier tipo de papel que no esté plastificado, cartones y sobre otras superficies como la madera.

Pintura al pastel. - consiste en frotar tubos de colores hechos de pigmentos unidos con resinas especiales, nos da un resultado con las características de suavidad, delicadeza y acabados aterciopelados. Al apli-





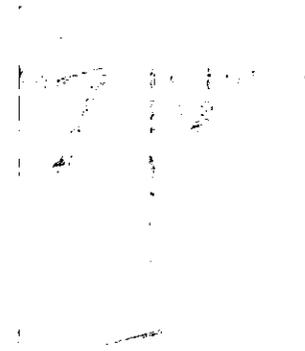
carlos debemos difuminarlos ya sea con los dedos o con esfuminos. Se aplica sobre papeles texturizados de algodón o lienzos protegidos por detrás, para que no se desprendan los pigmentos. Existen casi 600 colores diferentes que nos ofrecen una gran gama de matices y degradados.

Gouache.- a diferencia de la acuarela esta técnica se aplica en capas gruesas de pintura, siendo su característica principal el papel sobre el cual es aplicada, ya que nos da el brillo translucido del dibujo. Podemos aplicarlo sobre cualquier tipo de papel grueso y sobre otros materiales como algunos plásticos, madera, cartones, etc.

Este es un cartel hecho con gouache y podemos ver que el resultado es de contrastes muy marcados.



Aerógrafo.- a esta técnica la llaman también pincel de aire, por que consiste en el rocío de pigmento líquido sobre una superficie, por medio de una pistola especial y un compresor de aire que lo expulsa. La pintura es generalmente vinílica u otras tintas especiales, se utilizan plantillas recortadas para cada color del dibujo y nos ofrece degradados, luces, sombras y otros efectos que la hacen acercarse mucho a la fotografía.



Unas de las características del aerógrafo es su degradado y sus luces que nos dan un efecto parecido a la tercera dimensión.





Collage.- consiste en pegar recortes de diferentes papeles de colores o trozos de telas sobre una superficie, esta técnica nos da texturas suaves o rugosas y hasta efectos en tercera dimensión. Podemos hacerlo también con recortes de fotografías, periódicos o revistas.

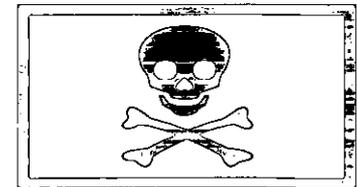


ESTILIZACIÓN.- es la forma más simple de representar un objeto, animal, planta o persona, utilizando solamente sus rasgos más característicos y/o esenciales.

Una estilización debe funcionar como marca o logotipo, teniendo dos misiones fundamentales:

- 1.- distinguir a la empresa, producto o servicio
- 2.- diferenciar a la empresa, producto o servicio de otros y hacerlo de un modo apropiado, atractivo y capaz de quedar protegido legalmente.

Se arraigan en el mercado Nacional y tienen los mismos valores en el mercado Internacional. Una estilización usada como logotipo puede sucumbir, es adoptada como sello de garantía en la sociedad, un ejemplo muy claro es la estilización de Peligro!



La caricatura y la plasta son dos tipos de estilización que podemos encontrar





TIPOS DE ESTILIZACIÓN

Silucta: figura o fondo (positivo/negativo)

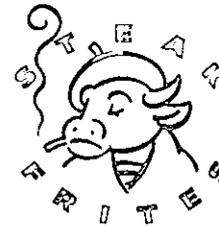
Delineado: grabado, grosor de línea, cerramiento

Sintetizar rasgos: los rasgos mas importantes

Cerramiento: partes separadas pero visualmente unidas

Anchura: textura

Caricatura: estilo propio

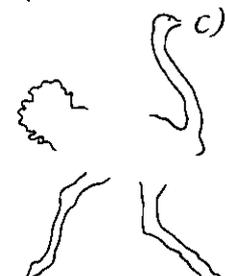
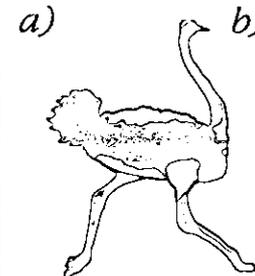


Existen tres niveles de estilización:
Representación: fotográfica o ilustraciones conservando sus características principales

Simbólico: los rasgos delineados simplificados, reduciendo el detalle a formas más simples, deben verse, reconocerse y recordarse

Abstracto: Máxima simplificación conservándose la idea y debe tenerse un significado más intenso.

a).- De representación, b).- simbólico y c).- de abstracción.

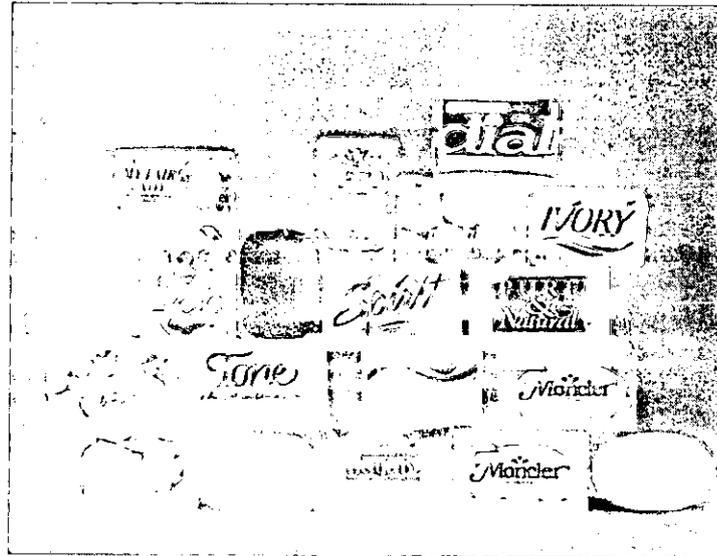


Visión de Mercadotecnia



La mercadotecnia es la orientación con fines administrativos, que considera las necesidades del consumidor, como el principal factor que lleva al éxito una empresa, cualquiera que esta sea.

Nació a partir de la creación de productos que sirven para satisfacer las necesidades del hombre; se dirige al consumidor a través de productos o servicios, con la finalidad de lograr su preferencia, atraerlo y conservarlo como cliente; pretende satisfacer las necesidades del consumidor, tiene interés de organización y bienestar social, requiere brindar calidad, cantidad y clase, recursos naturales y buena información acerca de productos y servicios.



Las personas especializadas en mercadotecnia estudian la actitud de los consumidores ante un producto y/o servicio y cómo gastan todos sus ingresos monetarios en la satisfacción de sus necesidades. Por lo tanto una organización que lleva un sistema mercadológico debe tener como meta principal "La satisfacción del consumidor".

EXMULHIVISION

la OTRA televisión

Un consumidor satisface sus necesidades por medio de la obtención de productos como vemos en la foto de arriba, o bien de servicios mostrados abajo.





Necesidades genéricas del consumidor

Una necesidad es todo aquello a lo que el hombre no puede rehusarse. El ser humano por naturaleza debe satisfacer sus diferentes demandas de carácter fisiológico, protección y autorrealización. Las necesidades ocupan ciertos niveles dependiendo de las condiciones específicas de cada ser humano.

A diferencia de las necesidades, un deseo es un bien o servicio del cual el hombre carece y quiere obtener. Hay artículos **esenciales** que satisfacen las necesidades y artículos **lujosos** que satisfacen los deseos. Según Maslow las necesidades básicas del hombre son:



El hambre es una necesidad.

NECESIDADES

Fisiológicas: de supervivencia como las que satisfacen el hambre, el frío, la sed, el sueño, etc.

De Seguridad: satisfacen físicamente como el vestido y la casa (como protección).

Sociales: las que son compartidas por un grupo de personas.

De Estima y Posición: las que satisfacen el logro de prestigio y reputación en relación con otros individuos.

Autorrealización: satisfacen el deseo de saber acerca del mundo que lo rodea.

Toda necesidad es sugerida por estímulos *internos* -impulsos por los que atravesamos como el hambre y la sed, hasta ser controlados- o *externos*-

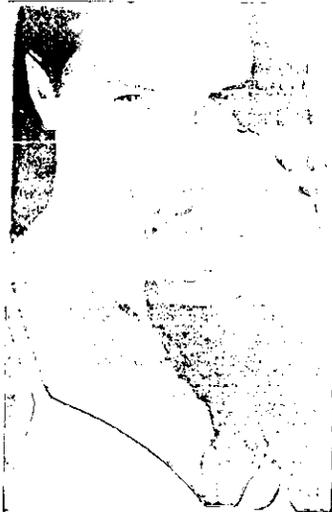


El sueño es también una necesidad fisiológica que debemos satisfacer.





cuando el hombre ve un producto y éste le estimula una necesidad. Para que el hombre reduzca sus necesidades debe: obtener el bien o servicio y eliminar toda necesidad posible. Existen dos tipos de satisfactores de necesidades y son:



Al tomar agua estamos satisfaciendo una necesidad básica de supervivencia, ya que sin ella podemos morir de sed

SATISFACTORES

- /// Funcional y Tangible: cuando el hombre realiza la función o uso de un producto
- /// Psicológica o Intangible: cuando el hombre obtiene el producto.

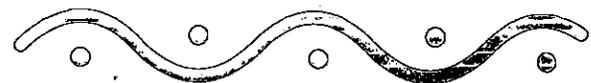
Después llegan los beneficios a través de la adquisición del producto o servicio y son:

BENEFICIOS

- /// de forma.- lo que el consumidor recibe por las características del producto.
- /// de tiempo.- la facilidad en que el consumidor adquiere el producto.
- /// de lugar.- el consumidor tiene un fácil acceso al lugar donde obtendrá el producto.
- /// de posesión.- el derecho de consumir un producto o servicio.



Cuando el consumidor obtiene un bien o servicio está teniendo una satisfacción.





Desarrollo de productos nuevos

Un consumidor siempre busca mejores productos para satisfacer sus diferentes necesidades. Los artículos nuevos son o pueden ser originales, mejores, modificados o nuevas marcas creadas que se pueden obtener en la compra total de una organización, la que previamente debe tener una patente o licencia para la fabricación de sus productos. Algunas organizaciones establecen su propio departamento de investigación y desarrollan sus propios productos, envasado, distribuido y marcado.

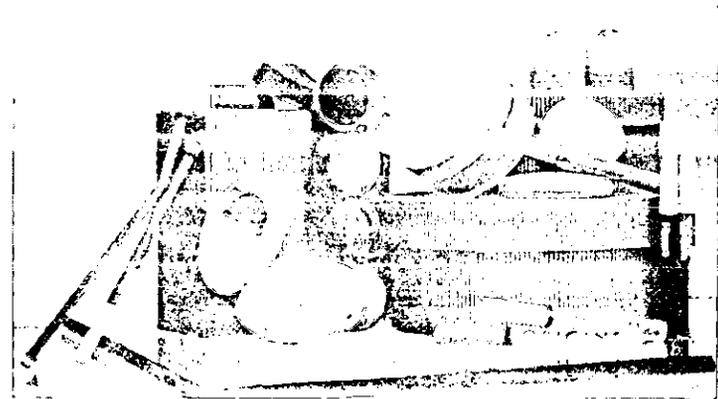
Los productos nuevos pueden ser innovaciones reales que un consumidor necesita verdaderamente y no existe algo que lo pueda sustituir; debido a la adaptación de otros productos que ya existen pasan a segundo término, y los productos de imitación son reconocidos fácilmente en el mercado por el consumidor. Este puede tener una vida corta, por lo que debe planearse un estudio exploratorio (de mercado) a los consumidores. Una vez hecho se evalúan los conceptos obtenidos y la coordinación de pruebas dirigidas al consumidor.

Es necesario contemplar el diseño de empaque, publicidad y posicionamiento, las funciones que realizará y los factores de mayor influencia entre los demás

productos nuevos como:

- »La madurez, lento crecimiento del mercado
- »Tensión de las ganancias corporativas
- »Velocidad acelerada de la competencia
- »Crecimiento de poder del mercado de los consumidores más demandantes.

Así los consumidores obtendrán los productos nuevos después de un proceso de trabajo, incluyendo la investigación previa a la producción, la distribución y la comercialización.



Una empresa debe estar siempre a la vanguardia, sacando productos nuevos al mercado para ofrecer al consumidor.





Marca

Algunos autores opinan que una marca es un nombre, término, signo, símbolo, diseño o combinación de ellos, que intentan identificar los bienes y servicios de un vendedor o grupo de vendedores y diferenciarlos de sus competidores.

Las marcas deben tener un nombre que pueda ser pronunciado y/o llevar un logotipo que forme parte de ella; debe estar protegida por la ley indicando propiedad exclusiva de la organización a la que pertenece; debe contener un derecho de autor (Copyright) para su reproducción, publicación y venta. Las ventajas de una marca para el consumidor son:

- Organiza e identifica fácilmente la compra de productos.
- Ofrece una garantía de calidad al consumidor.
- Asegura la adquisición de un producto de calidad.
- Proporciona satisfacción psicológica.

Código de barras

Propiedad de:

(1P) PRODUCT 51625A

Covered by one or more of the following United States patents: 4771295, 4683481, 4680859, 4635073 Other U.S. & foreign patents pending.

Copyright © Hewlett-Packard Co. 1996

Derechos reservados

Logotipo

Nombre

Marca registrada

HEWLETT®
PACKARD

15°C 35°C
59°F 95°F

0 88698 00302 2

- Las ventajas para el productor son:
- La diferencia entre las imágenes en una organización.
 - La insistencia de adquisición de un producto con marca, estimula las ventas.



- La lealtad y la marca generan una menor competencia.
- Ayuda a ampliar los productos de una organización.
- Facilita el manejo de productos distintos al productor.

Los siguientes requisitos son los que una organización debe cumplir para obtener una marca:

~ Debe llevar un nombre o firma de los distribuidores en los productos, especificando que sus marcas llevan sus nombres o firmas individuales. Hay productos con y sin marca. Los productos con marca pueden ser de fabricación nacional o internacional; se pueden distribuir las marca privadas o mixtas, que serán vendidas por el distribuidor o el fabricante.

~ Debe ser una marca breve, sencilla, fácil de leer y recordar; de grata lectura y fácil de promover; oportuna y que no pase de moda; adaptable a las necesidades del empaque, envase y rotulación; que no haya sido utilizada por otra organización; que se pronuncie fácilmente en cualquier idioma; no debe ser ofensiva; que incluya una buena sugestión de venta; debe adaptarse fácilmente a los medios publicitarios.

~ Es necesario actualizar las marcas para tener al consumidor satisfecho del producto.

GENERAL MOTORS

Canon

EL FINANCIERO

RADIO
CENTRO

Estas son algunas marcas conocidas en el mercado.





Logotipo

Es la representación de una empresa o persona, por medio de un gráfico que logre satisfacer sus necesidades y resuelva sus problemas de identidad con una larga duración.

El logotipo ayuda a que la gente se relacione con la empresa, tanto los consumidores como los trabajadores. Proporciona una imagen acerca de las actividades de cualquier tipo de organización.

A partir de que un fabricante pone un distintivo a un producto de su industria, está creando una marca, por consiguiente el logotipo surge a partir de la marca y forma parte de ella, dando como identificación algún gráfico o símbolo que vendrá a satisfacer las necesidades comunicativas del mensaje dirigido al consumidor. Los requisitos que debe reunir un logotipo son:

- Debe identificar un producto, servicio u organización que sea diferente a los demás
- Debe comunicar la información acerca del origen valor y calidad
- Debe tener un valor
- Debe tener la capacidad de poderse representar en potencia
- Debe constituir propiedades legales de importancia e influencia sobre la sociedad.

Existen diferentes tipos y estilos de logotipos que representan de manera distinta a una empresa o producto:

Sólo el nombre.- Utiliza sólo tipografía creada específicamente para transmitir un mensaje confiable y directo, valorándolo entre la competencia.

radius meqafilm

Con nombre y símbolo.- La tipografía es apoyada por un símbolo.

Michiacán

lozano
papelería lozano hna.





Con iniciales.- Es una sólo letra inicial de la compañía que tiene un nombre muy largo o difícil de pronunciar, puede estar acompañada de un símbolo o adaptada especialmente para transmitir el mensaje.



Pictórico.- Tienen un estilo global acompañado de positivos y negativos, marcos, letras caligráficas u otros elementos que lo hacen inconfundible.



Asociativo.- Generalmente no incluye el nombre, sólo un grafico asociado con la empresa o el producto.



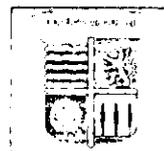
Alusivo.- Existe una relación entre el nombre y la imagen indirecta teniendo algo que ver con la empresa o el producto.



Abstracto.- Son los que carecen de significado y pueden representar cualquier valor de una empresa o producto.



Heráldica.- Son compuestos con elementos Heráldicos como banderas, plantas, animales, etc., a manera de escudos estilizados.



Técnicas de Impresión

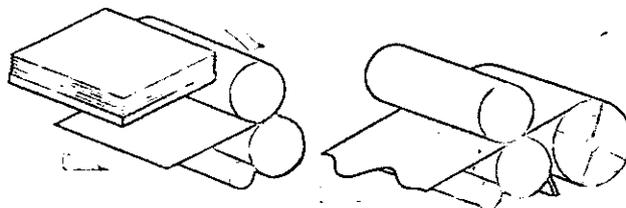


Es de vital importancia que un diseñador conozca las diferentes técnicas de impresión, los procesos, lo último en tecnología avanzada, selección, peso y acabados de impresión, incluyendo otros recursos técnicos que servirán para la reproducción de sus diseños una vez que éstos están terminados.

Algunos de los procesos actuales más utilizados por los diseñadores gráficos son:

EL OFFSET

Esta técnica de impresión que está basada en el mismo principio de la Litografía. Es un tipo de prensa litográfica que transfiere la imagen entintada por medio de rodillos sobre una superficie de goma de caucho que se encuentra en un cilindro metálico, haciendo la reproducción más rápida. En el mercado existen dos tipos de prensa de offset:



Los que imprimen el papel por pliegos de diferentes tamaños, imprimiendo tirajes hasta de 12,000 ejemplares. Es muy común que estas máquinas utilicen planchas desechables, imprimen hasta cuatro tintas diferentes por medio de cilindros.

Los que imprimen el papel continuo, trabajan con grandes bobinas en donde está montado el papel, pasándolo por varios cilindros; pueden imprimir de una sola pasada a todo color incluso por los dos lados, es capaz de imprimir hasta 50,000 ejemplares por hora.

La ventaja de las máquinas de papel continuo es que es más económico y se puede dar diferentes acabados



Máquina de offset trabajando

como el suaje, plegado, gofrado, etc. Todas estas funciones las puede realizar en el mismo proceso de impresión, estas prensas están diseñadas para imprimir largos tirajes solamente, por su procedimiento tan económico, imprime solamente periódicos.



LA SERIGRAFÍA

Es un proceso de impresión fotográfica que transfiere la impresión por medio de una pantalla de nylon o una



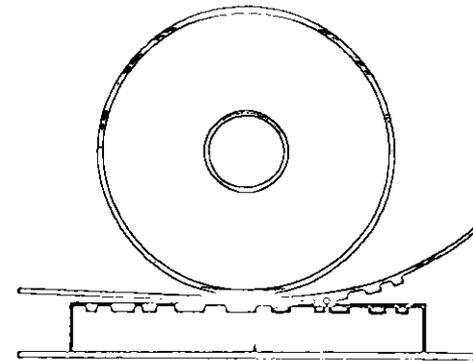
tela delgada tramada por líneas finas, es tensada previamente sobre un bastidor de madera.

Realiza una impresión planográfica en la fijación de las plantillas de la imagen, haciendo pasar la tinta por la trama de la tela con la ayuda de una goma de caucho que se encarga de transferir la tinta hacia el papel e imprimiendo sólo la imagen.

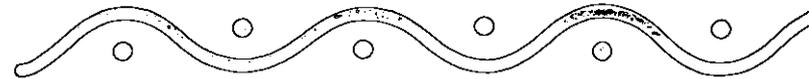
La pantalla es preparada con una película fotosensible hecha a base de emulsión y bicromato. Es expuesta a la luz artificial que endurece las partes de no impresión, deja el área de impresión libre para poder dejar pasar la tinta y sea transferida la imagen. Este es un procedimiento de impresión apto para tirajes pequeños de carteles, señalamientos, envases, circuitos electrónicos impresos, tarjetas de presentación, playeras, invitaciones, etc.

Aparte de las técnicas del offset y la serigrafía existen también otros métodos de impresión que son básicos para un diseñador.

Consideramos importante hacer mención del proceso de **Rotograbado** muy conocido también como Huecograbado, trabaja con cilindros de cobre grabados

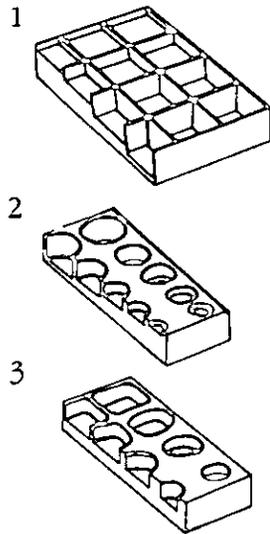


Función de la máquina de Rotograbado.





dando muy buena calidad en delineados y fotografías, este método es fotográfico y trabaja por medio de planchas de las cuales, existen tres tipos: la planchas convencionales₁ (profundidad variable y células del mismo tamaño); las planchas de superficie y profundidad variable₂ (sus células y su profundidad son variables también) por último las planchas de transferencia directa y de superficie variable₃ (sus células son de la misma profundidad pero de distinto tamaño). En la actualidad este sistema consiste en la grabación



electromagnética controlada por medio de una computadora que con un cabezal explorador lee las imágenes y ajusta el grabado haciendo a éste un método más barato y exacto que otros sistemas que utilizan químicos.

Otro método importante es la **Flexografía** que es un sistema muy parecido al offset sólo difieren en que la flexografía utiliza clichés de plástico, resultando una mejor opción

para imprimir bolsas y envases para empacar alimentos u otros productos comestibles, es muy utilizado para tirajes grandes y de costos más bajos.

Tampografía, en esta técnica se imprimen lápices, plumas y todos aquellos materiales que sus diseños requieren más de 3 tintas, usa clichés de material muy suave y flexible que se adapta a la forma de diversos objetos logrando una calidad cercana a la cuatricomía de offset.

Xerografía, esta técnica se basa en los métodos de fotocopiado. Son controlados por medio de

Paquete impreso en Flexografía y un ejemplo de Tampografía.



computadoras, en cuanto a calidad esta técnica, se acerca al método de offset, pero su proceso es en seco y sin presión. Utilizan una plancha fotoconductora cargada positivamente, la hace sensible a la luz que al caer sobre la plancha espolvorea el tóner a manera de negativo solamente en las áreas de impresión fijándose en el papel por medio del calor, esto en el caso del lásser; en las impresoras de inyección de tinta, la tinta es inyectada sobre el papel.

ACABADOS

Para dar una mejor presentación y calidad a las impresiones de algunos sistemas, podemos pasar la impresión por otras máquinas que nos dan diferentes acabados como estampados para tarjetas y telas, lomos y cubiertas de libros, sellos en sobrerrelieve con papel, grabado ciego, cortado, estirado (técnica similar a la perforación, sólo que facilita el recorte auxiliando al doblado, alzado, rayado, perforado, troquelado en las esquinas redondas y cartones,

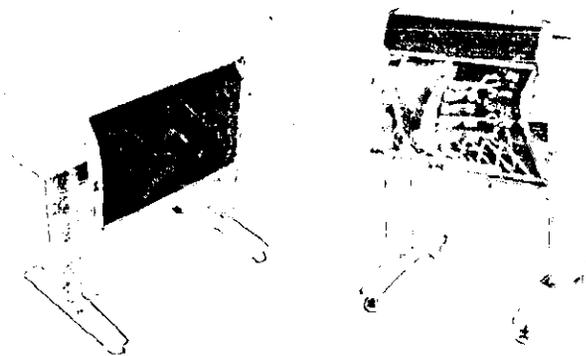


Grabado de lomos y cubiertas para libros.

laminación, barnizado en el que se aplican los barnices o las lacas después

de cada impresión), la termografía para tarjetas y papelería de empresas o negocios, además de etiquetado y empaquetado de productos.

Entre otros acabados podemos encontrar el engomado de etiquetas, el gofrado (para agregar texturas), el plegado (para dar un doble al papel) y por último tenemos un acabado muy actual, el plastificado, consiste en aplicar una capa plástica que antes fue polimerizada por medio de calor, así se hacen más resistentes los materiales impresos.





ENCUADERNACIÓN

Es el arte de juntar y coser en orden preciso las partes o pliegos que integran un libro o un cuaderno. Existen diferentes tipos de encuadernación por ejemplo:

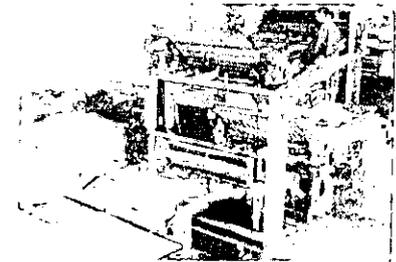
Dentro de la encuadernación *Rústica* tenemos: **EL PLEGADO.-** consiste, en la disposición distinta de las páginas de un pliego de papel, que posteriormente será puesta en orden, las páginas primeras deben contener a las últimas para que pueda formarse el cuaderno. Debe plegarse varias veces para tener mejores resultados ya sea de manera manual o mecánica.



Esta es la forma más común de trabajar una máquina plegadora de cuadernos. Arriba: máquina plegadora de ilustración.

ILUSTRACIONES.-

inserta pliegos con ilustraciones que tienen grabados en un volumen, fuera del texto; podemos hacer más barato este método si insertamos las ilustraciones al principio o al final del cuaderno que, si las pusieramos entre sus páginas, ya que tendríamos que cortar los cuadernos.

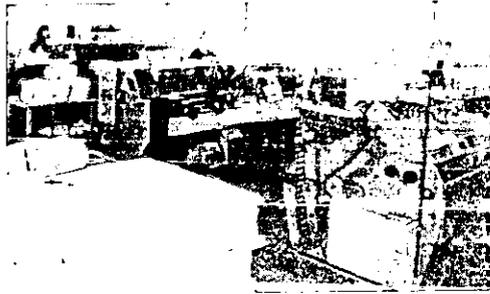


ALZADO.- se encarga de juntar todos los cuadernos que forman un libro; este método se hace a mano, pero es recomendable usar una máquina alzadora, si hablamos de una edición muy grande.

COMPAGINACIÓN.- es la colocación ordenada de los cuadernos, donde se examina cuidadosamente las signaturas o marcas de los cuadernos, de este modo serán unidos de manera correcta, continua y sin ser repetidos.

PRENSADO.- es presionar los cuadernos hasta eliminar la mínima cantidad de aire, que hay entre los pliegos de papel, reduciendo al máximo el grosor del lomo y dando mayor firmeza a los cuadrenos que forman un libro.





*Las máquinas de coser son operadas por mujeres.
Abajo: máquina para hacer cubiertas.*

COSIDO.- se unen los cuadernos entre sí con hilos de algodón, rayón, lino o metálico, en máquinas de coser. Se colocan los cuadernos abiertos por la mitad, si llega a aumentarse el grosor del lomo por la costura, los cuadernos son sometidos de nuevo a una prensa de martillo, resultando el volumen inicial.

CUBIERTA.- se coloca una cubierta de papel más grueso, las cubiertas de los lomos se llenan de pegamento y los lomos de cada cuaderno, se ajustan y se unen.

Existen dos diferentes tipos de encuadernación:



EN CARTONÉ: Es la que une los bloques de páginas que fueron encuadernadas ya en rústica, con láminas de cartón plano, recubierta para dar protección y adornar. Tenemos:

Cartoné Clásico.- para libros escolares.

Cartoné Rígido.- para diccionarios, anuarios y grandes libros.

Cartoné Flexible.- para libros de bolsillo, guías y agendas. Entre otras.

VERDAADERA: En ésta se unen las cubiertas de cartón sobre el volumen encuadernado en rústica, esto dando solidez al encuadernado. Esta técnica de encuadernación resulta cinco veces más cara que la de cartoné.

Una vez que se han realizado las encuadernaciones, debe indicarse el corte de la obra si es necesario; debe indicarse también si debe desbarbarse sobre los lados y darse además las características completas de la cubierta y protegerla con otro papel.



Conclusiones



ESTA TESIS
CUMPLE LA
FUNCIÓN DE LA
CARRERA

La importancia del Diseño Gráfico, ha tenido un crecimiento a la par del desarrollo de los cambios sociales, además de tener una evolución positiva que depende de la respuesta de la gente, al conocer la función de esta carrera.

Durante un minucioso estudio acerca de la Cultura Purhépecha, se observó el grave incremento de la influencia, no sólo de expresión de imágenes gráficas extranjeras, sino también de música, formas de vestir y hasta en el comportamiento sobre los jóvenes de esta región, repercutiendo en su vida cotidiana y en su educación.

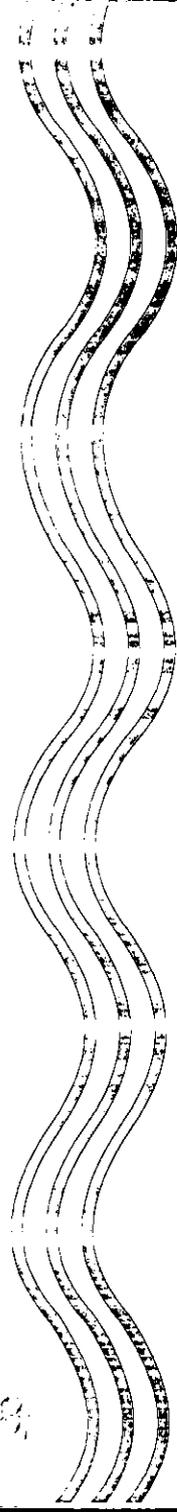
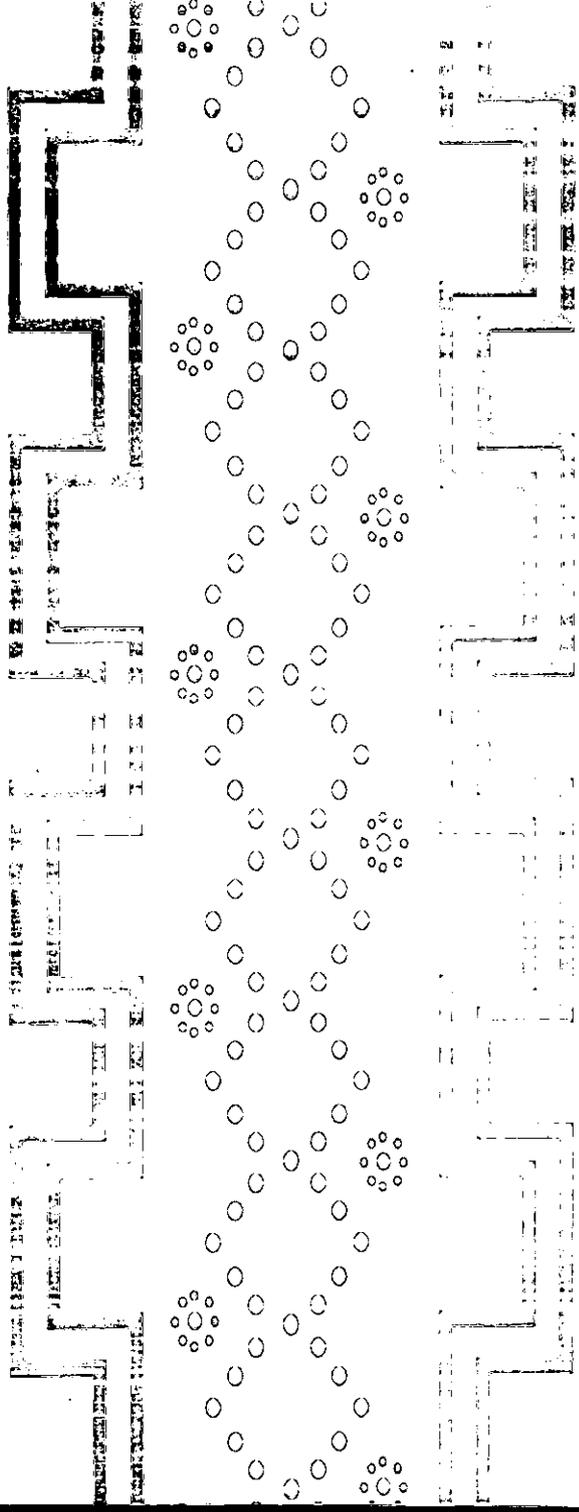
La realización y presentación de esta tesis profesional, es una experiencia que satisface, el interés de proyectar los conocimientos adquiridos durante el período de estudio. Como profesionista, produce una gran satisfacción, por ser esta una manera de demostrar, la capacidad para desarrollarse dentro del campo profesional.

Retomamos los motivos gráficos, que aparecen impresos sobre las artesanías Purhépechas, los aplicamos sobre la portada de los principales útiles escolares, ya con los conocimientos de Diseño Gráfico. Y como resultado ayudaremos a rescatar una parte importante de nuestro legado cultural. Esta propuesta es considerada productiva en las actividades cotidianas de los jóvenes estudiantes, que emplean estos útiles como material auxiliar en su preparación.

Se puede pronosticar la posibilidad de recuperar así, el interés en la cultura de nuestros antepasados, reconociendo los gráficos aplicados de manera diferente y atractiva.

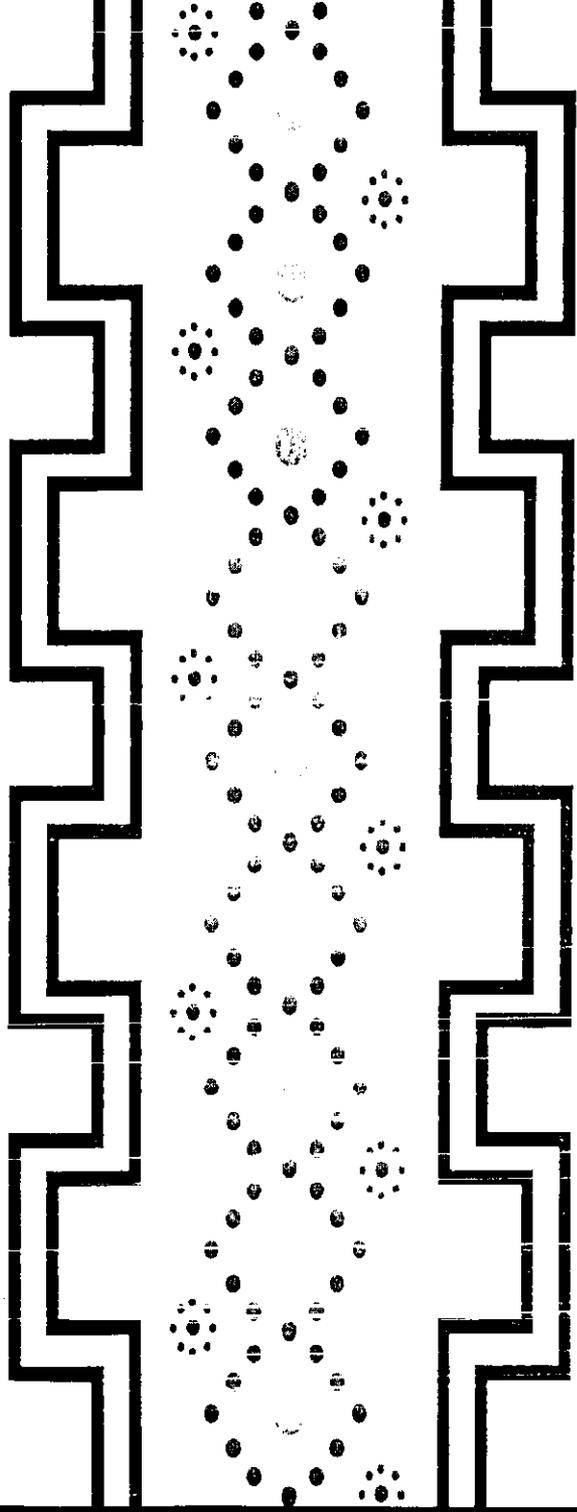
Gracias al Diseño Gráfico que interviene en la comunicación visual, esta propuesta aplicada, apoyará en la instrucción de la educación de las nuevas generaciones en nuestro círculo social.





2a.

Warte



Capitulo 3

Aportación

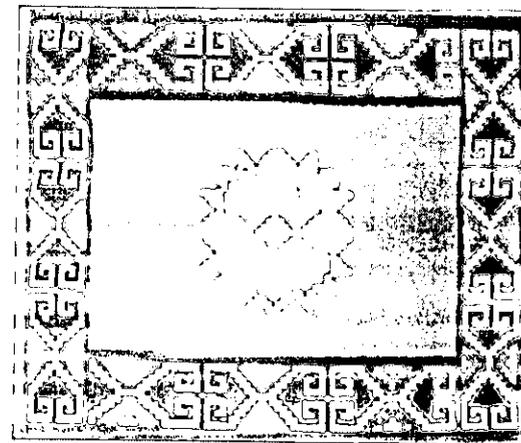
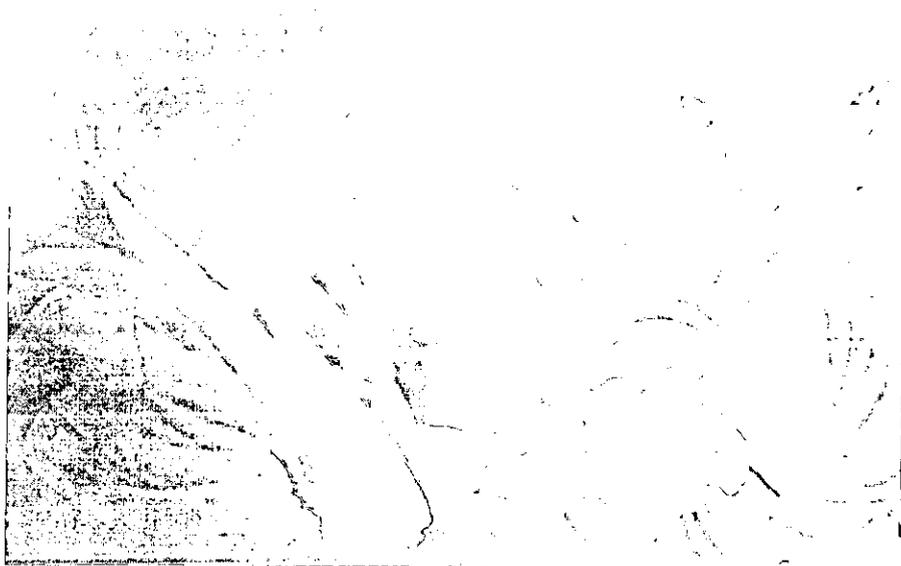


Introducción

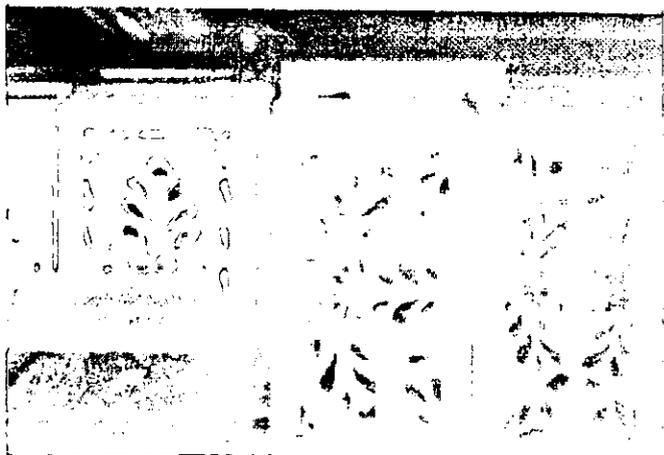
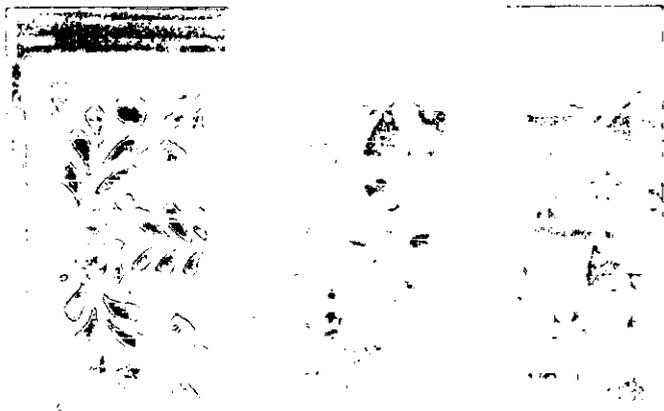
Para la realización de este proyecto hubo que conocer el proceso creativo de los artesanos Purhépechas, así como su singular utilización de la forma y el color para elaborar una artesanía. Además hacer un análisis del comportamiento de la juventud actual, para llegar a un buen resultado en la mezcla de las preferencias juveniles y la expresión gráfica Purhépecha, que tiene como objetivo, el aumento de interés en su propia cultura, mostrándose de una manera diferente y atractiva.

Análisis de las Artesanías de Michoacán

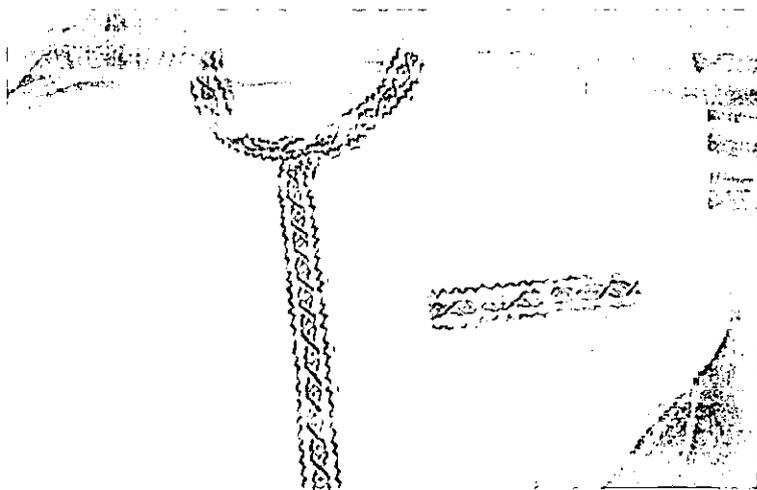
Para seleccionar los motivos utilizados en los diferentes diseños, se analizaron una gran cantidad de artesanías hechas por manos creativas Purhépechas, a base de distintas técnicas y variados materiales.

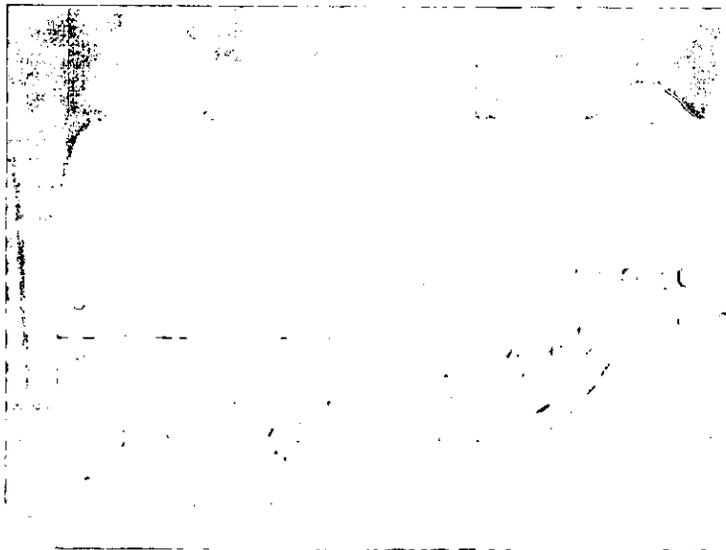


Izq. Entre la gran variedad de artesanías típicas de Michoacán, en la Región de Pátzcuaro por ejemplo: trabajan la fibra de trigo o panicua para hacer adornos colgantes, campanas, etc. Arriba: Mientras que en otros pueblos como Santa Clara del Cobre, Cherán y Nahuatzen, entre otros, tejen gabanes, tapetes y cobijas de lana.



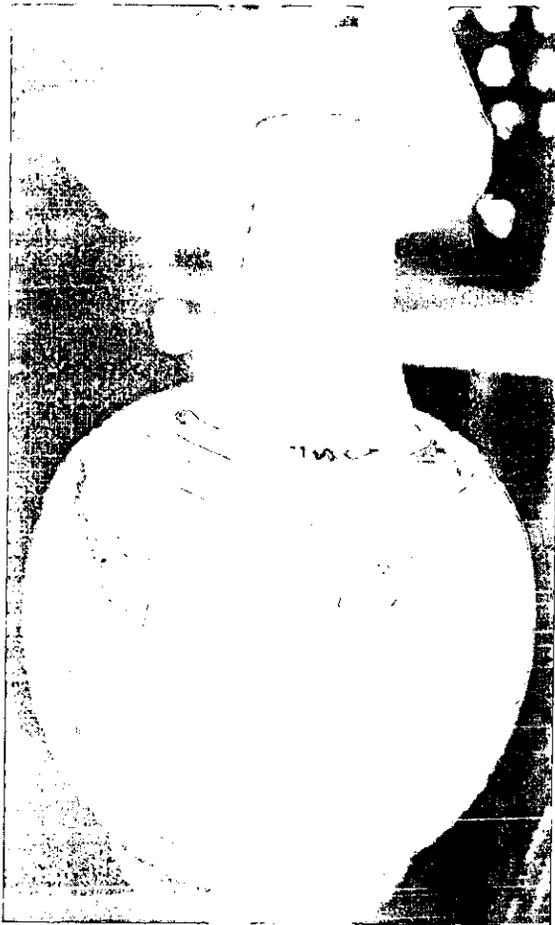
Der En Tzuapan las cajas o baulles de laca
perfilada son muy típicos
Abajo: Las camisas de manta y los huanceros
bordados con punto de cruz miniatura los
elaboran las manos artesanas de Tarecuato.

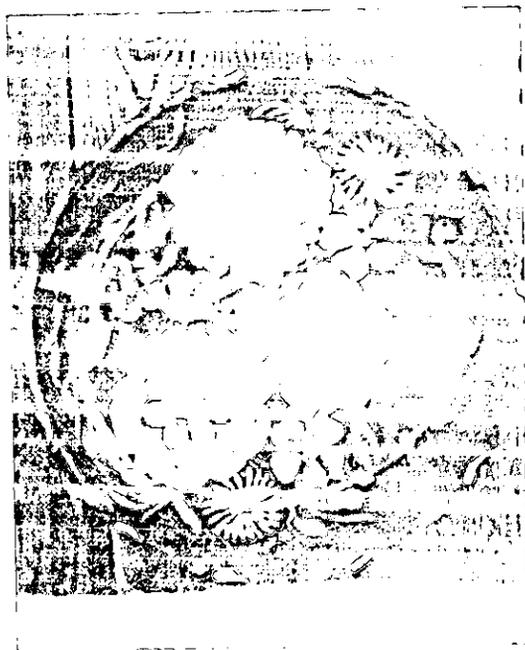




Arriba: Muy característico de Erongaricuaró son los baúles, comedores de madera, columnas, marcos, etc.

Der: La alfarería bruñida es muy típica en Patamban.

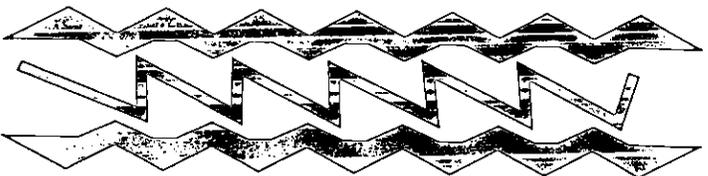
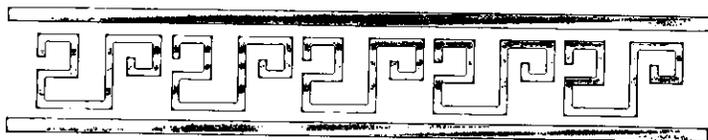
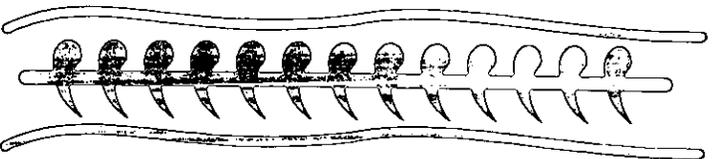
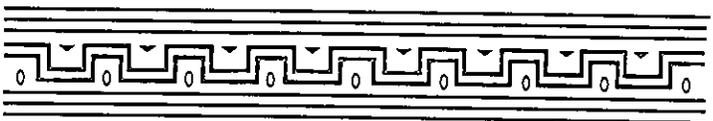
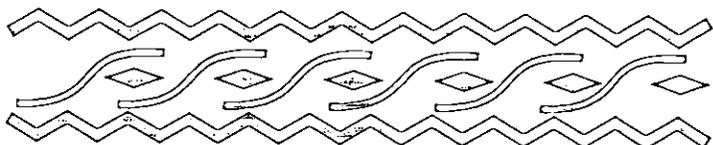
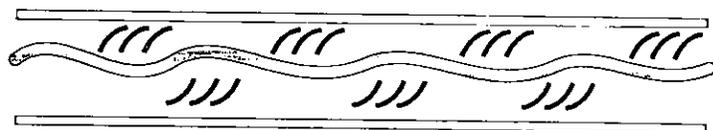




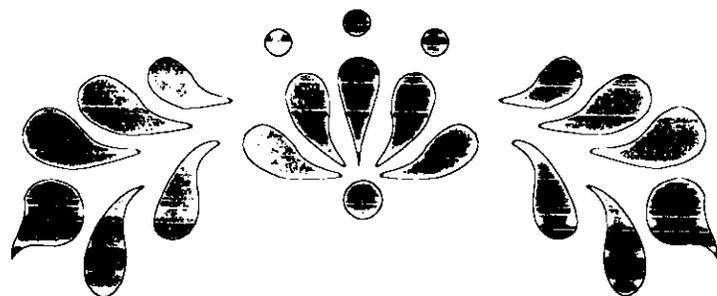
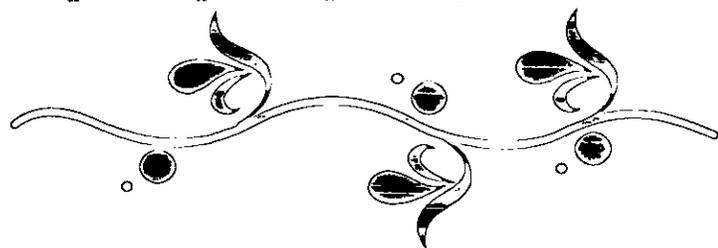
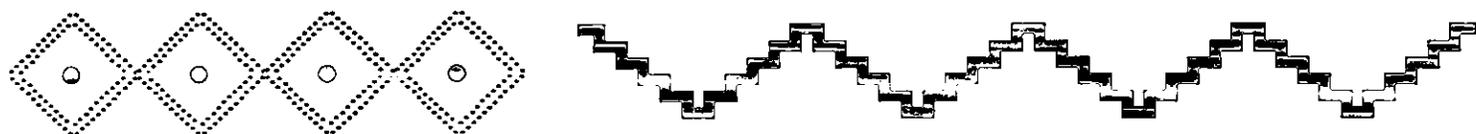
Así pues en las diferentes regiones del Estado de Michoacán podemos encontrar una gran diversidad de artesanías, como la manta bordada en San Felipe de los Herreros; el maque en Uruapan y las máscaras de madera en Tzintzuntzán.

Selección de Motivos gráficos

Una vez analizadas las artesanías se procedió a escoger los motivos (quizá los más utilizados), se vectorizaron de manera electrónica para manipularlos más fácilmente. Estos son algunos ejemplos entre otros.

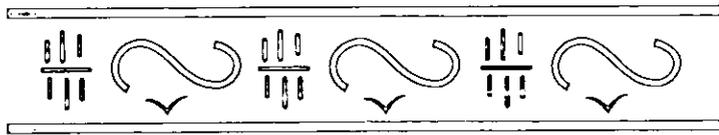
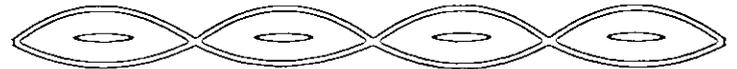
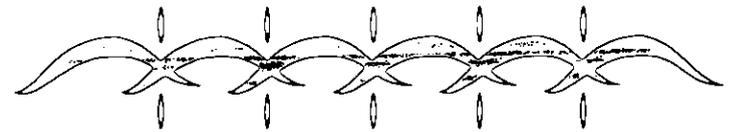
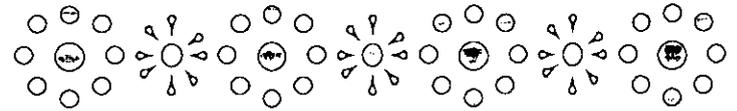
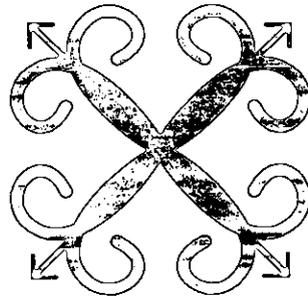
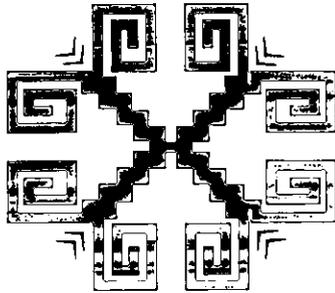


En su mayoría las artesanías suelen ser decoradas de motivos compuestos como plecas con diferentes diseños ya sean para textiles u otras , técnicas pintadas sobre barro o labradas en madera.



También encontramos artesanías con motivos simples, de las cuales se pueden hacer plecas o bien usarse como de manera individual. Estos motivos los encontramos frecuentemente en las artesanías de alfarería o laca perfilada.





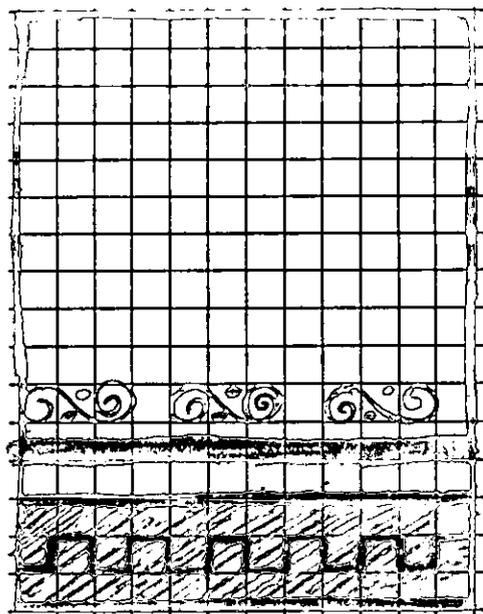
Esta variedad de plecas y motivos simples se pueden componer de figuras geométricas y/o formas naturales como hojas, flores, etc. Que posteriormente son aplicadas en cualquier tipo de artesanía.



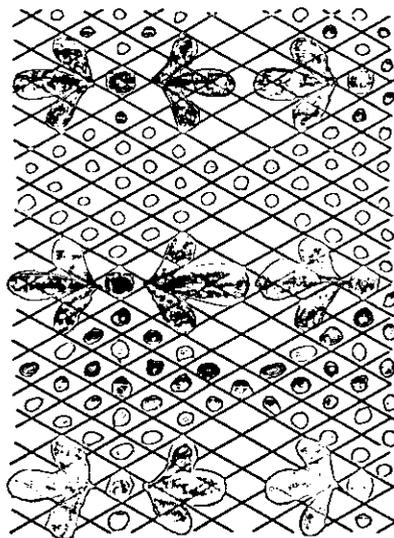
Proceso de Diseño

En este proceso se hacen los bocetos del acomodo de motivos sobre diversas retículas, en algunos diseños no se usó ningún tipo de retícula para darle más de dinamismo a los diseños.

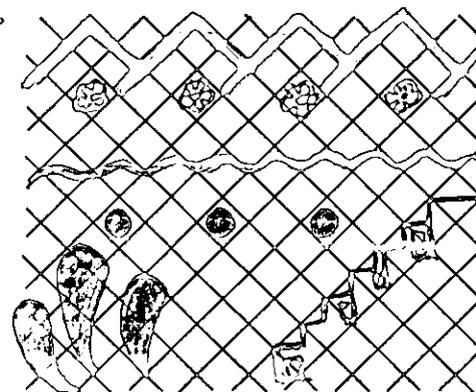
Retícula a 90°



Retícula a 60°



Retícula a 45°

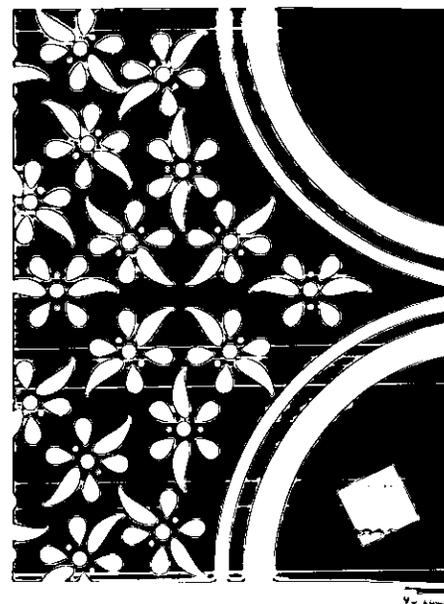


En este caso se aplicaron los motivos sin retícula, para hacer un diseño asimétrico y menos formal.





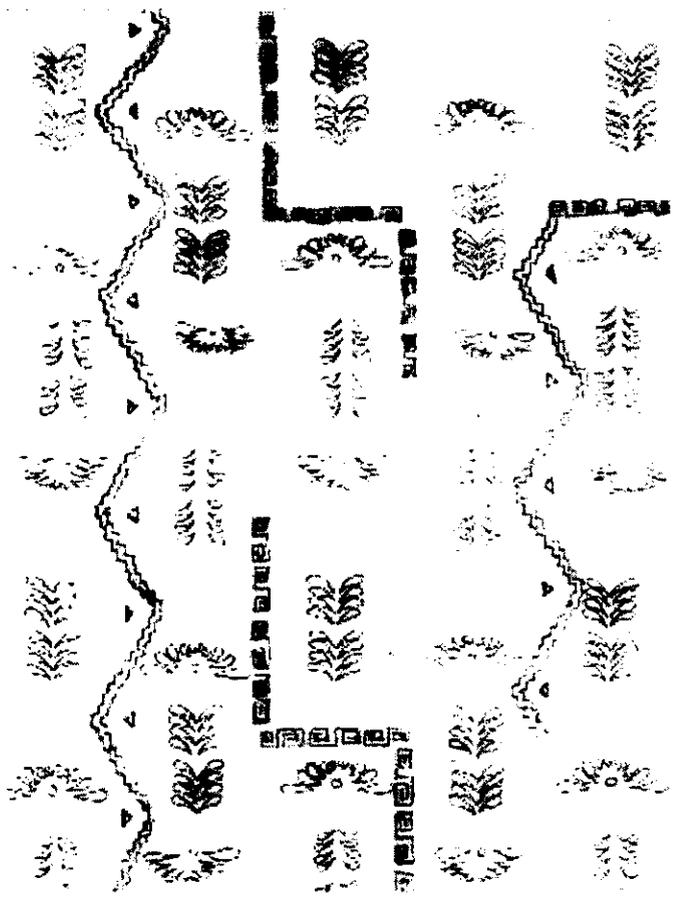
Se aplicaron colores basados en las artesanías, cuidando las combinaciones para hacer diseños llamativos y agradables a la vista, (los colores aplicados no fueron tomados de las artesanías de donde salieron los motivos). Para éste diseño por ejemplo, retomamos algunos detalles del maque de Uruapan.



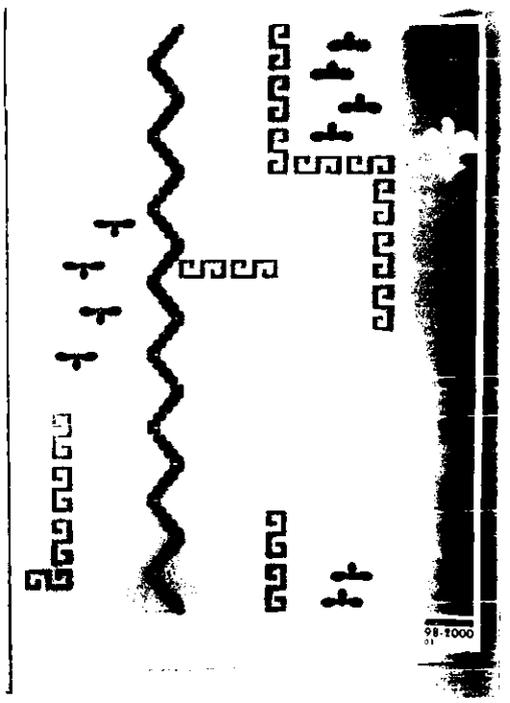


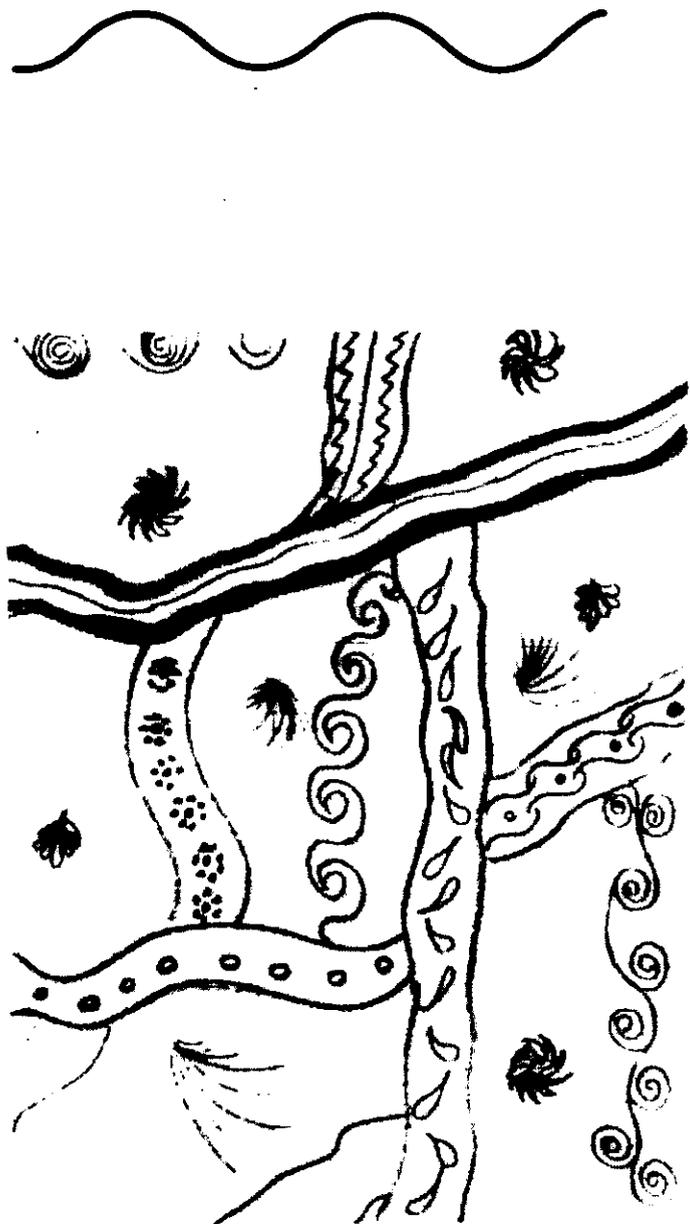
Una mezcla de greclas, tomadas de los tejidos de lana del telar de cintura que hacen en Crecencio Morales y Macho de Agua.





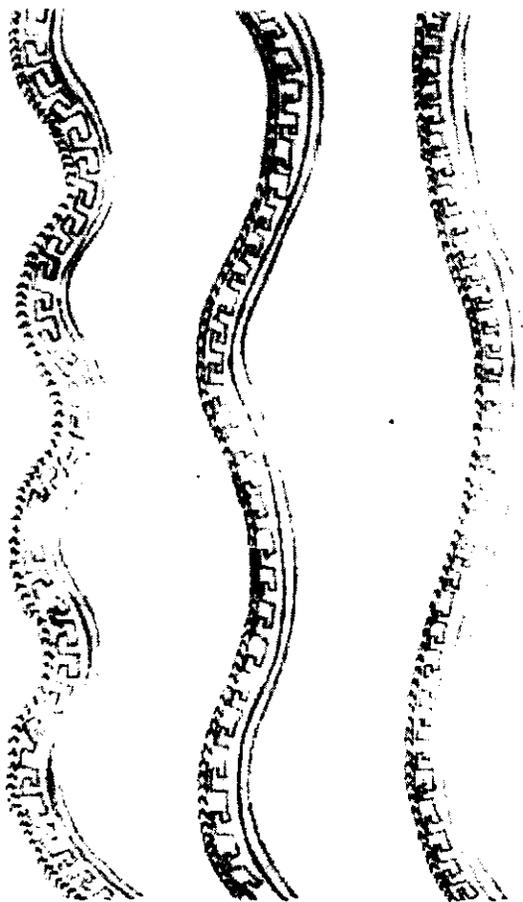
Los motivos utilizados en este diseño fueron tomados de los gabanés elaborados en Nahuatzen.



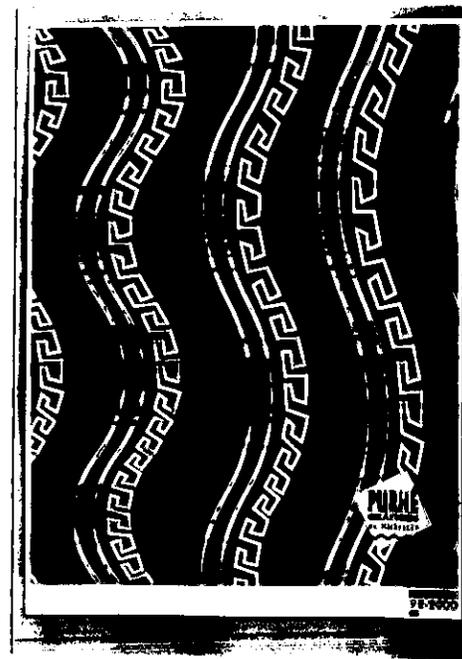


De los Huanengos multicolores de San Felipe de los Herreros salió este diseño.



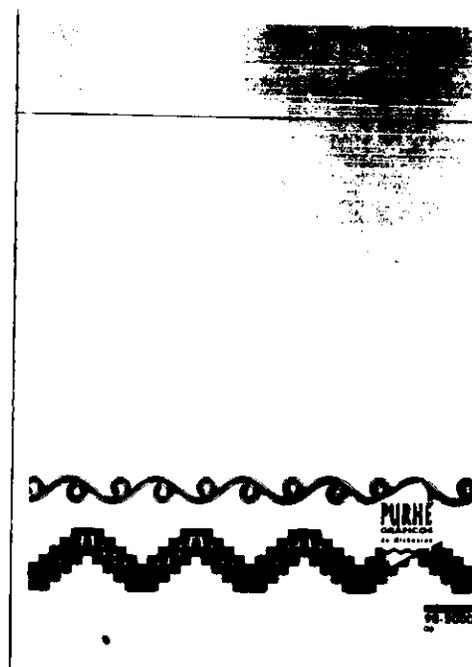


Este diseño surgió de los motivos que fueron tomados de la rica alfarería de Santo Tomás y de Tzintzuntzán.





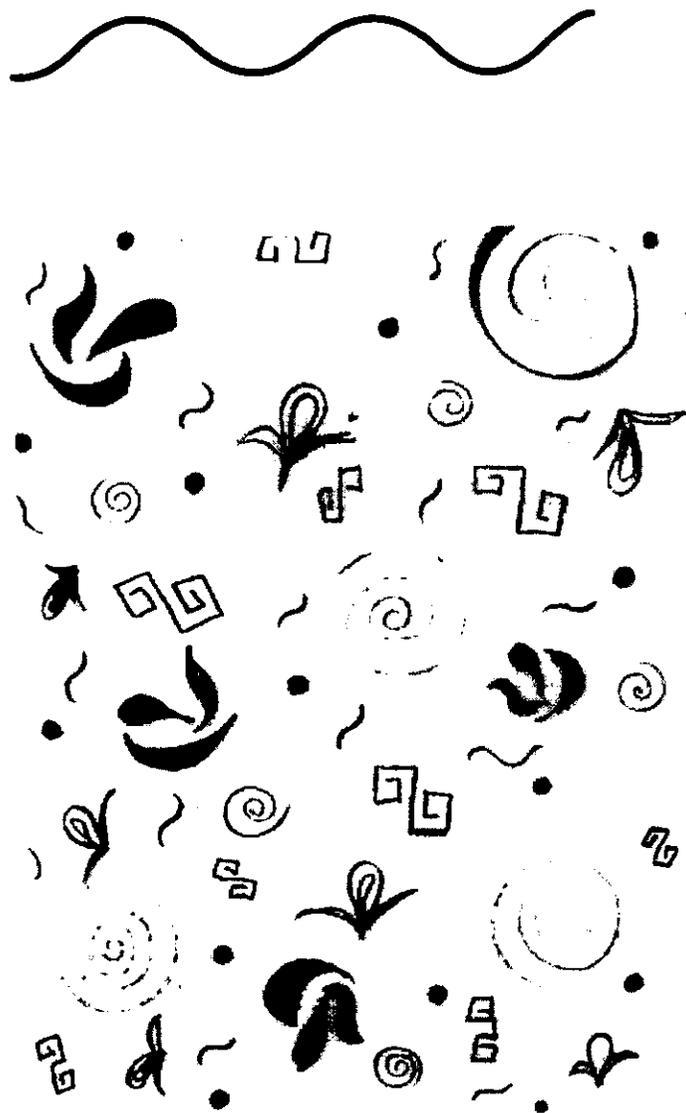
Las grecas pintadas en las guitarras de Paracho fueron aplicadas en este diseño.



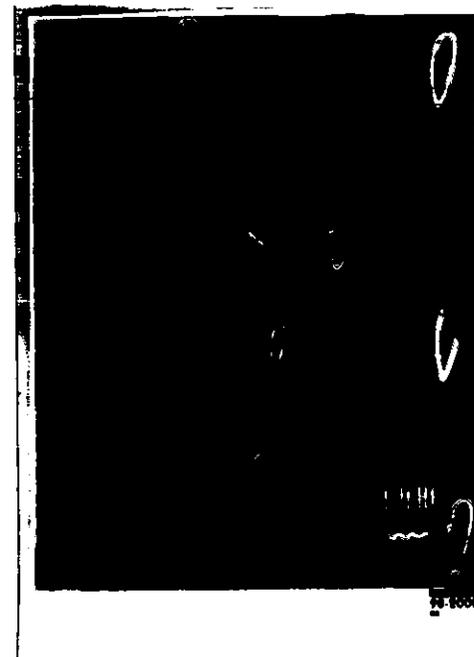


En este diseño se usaron las guías vegetales de la loza verde de Tzintzuntzán y las grecas geométricas de los textiles de Zacán.





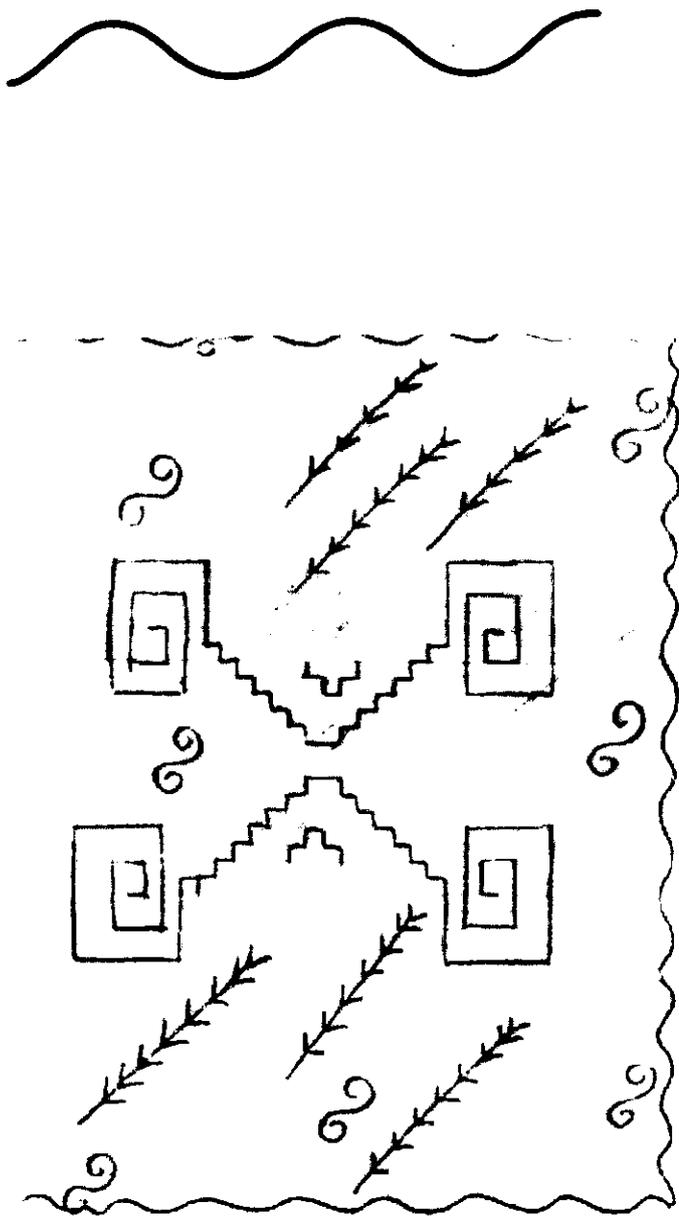
Motivos de varias artesanías fueron utilizados para este diseño, por ejemplo: los espirales de la alfarería de barro negro de Tzintzuntzán, elementos de las grecas geométricas de los gabanes de Santa Clara del Cobre y detalles de hojas delineadas de las variadas artesanías de Tzintzuntzán.



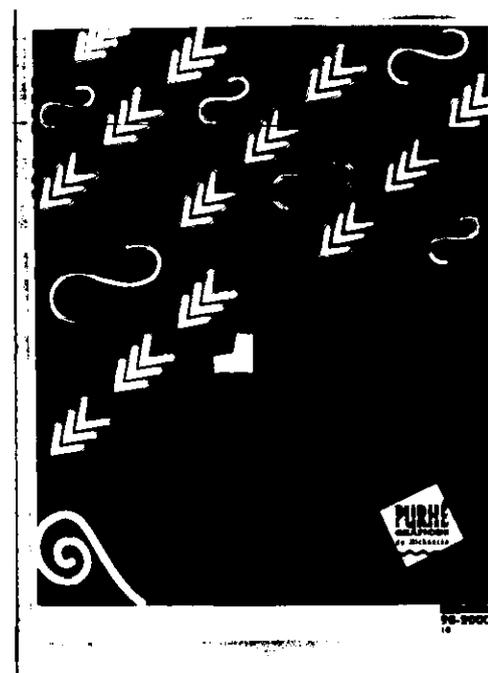


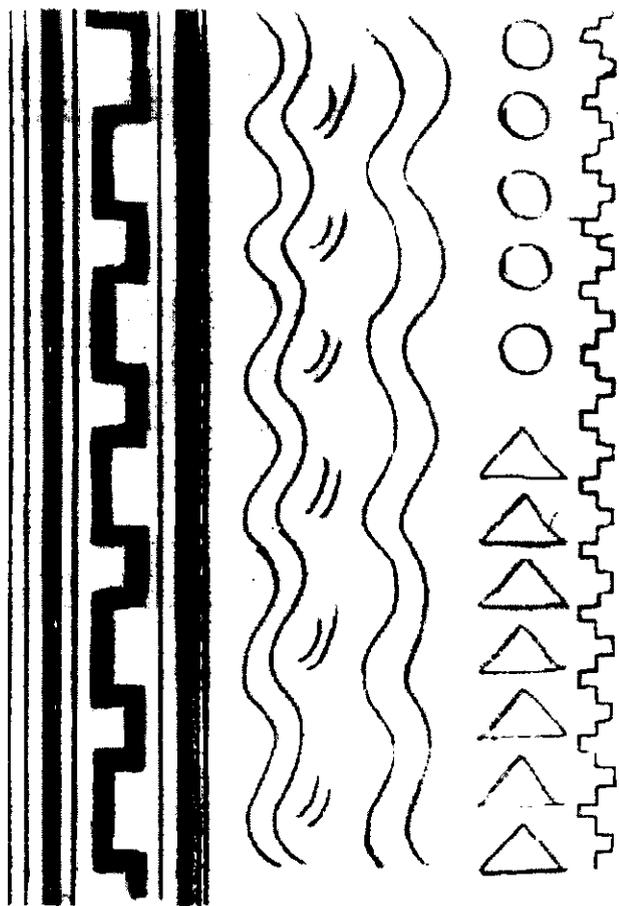
En el caso de este diseño se usaron los motivos y los colores del tradicional maque de Uruapan.



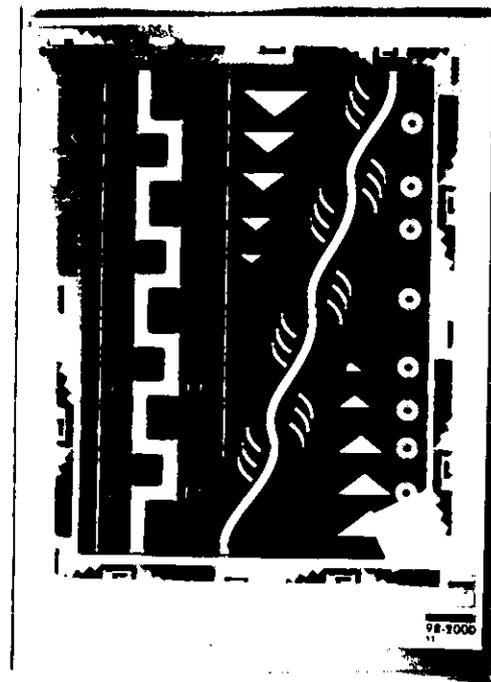


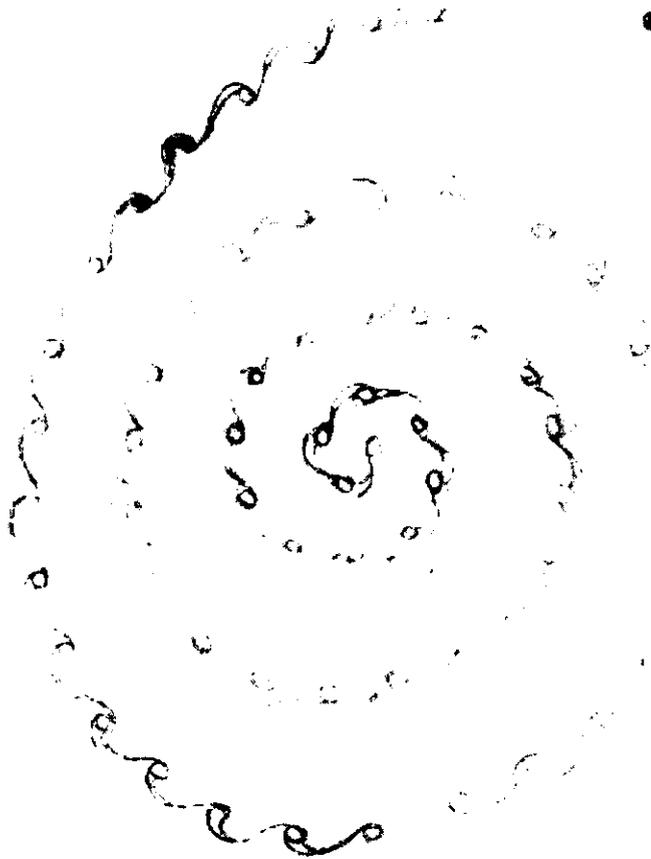
Este diseño se formó de los motivos tomados de las blusas de jareta con cordones y motas de Cherán.



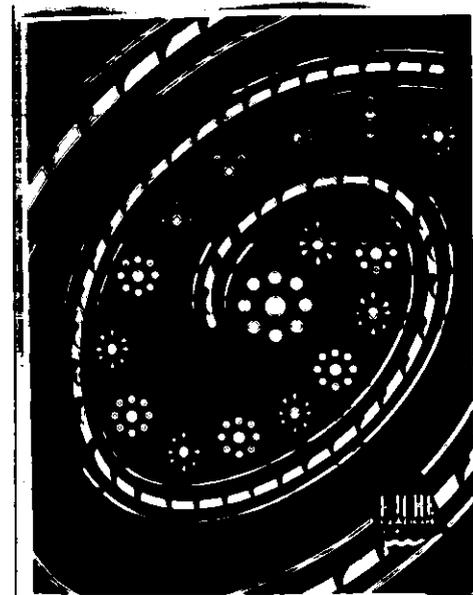


Para este diseño se tomaron los motivos geométricos tejidos de los zarapes, gabanes, rebozos y cobijas de Angahuan, Cherán, Charapan y Pichátaro.



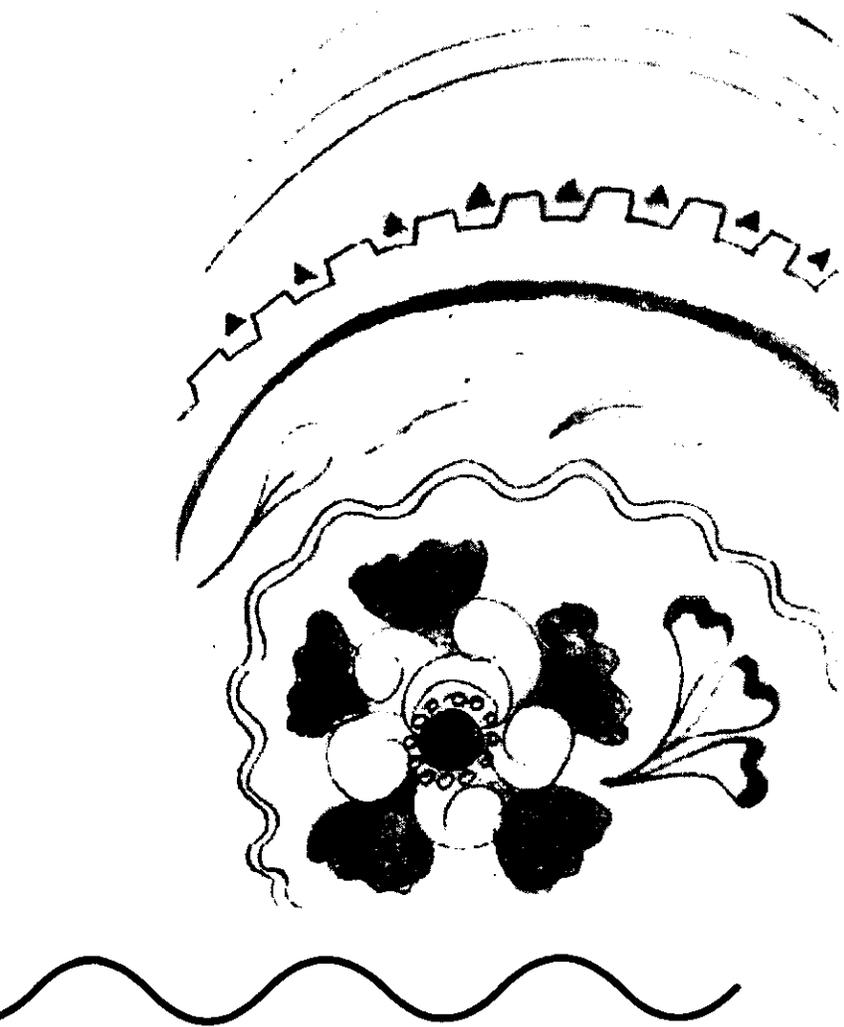


Diseño en espiral de las grecas de la alfarería de Santo tomás y flores punteadas de la alfarería de capula.

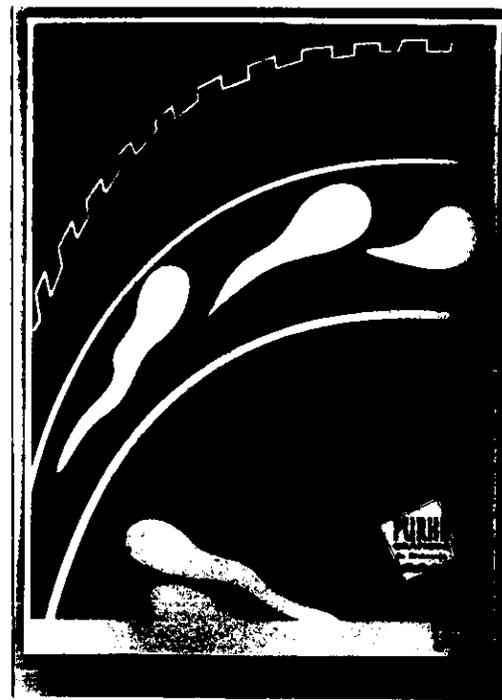


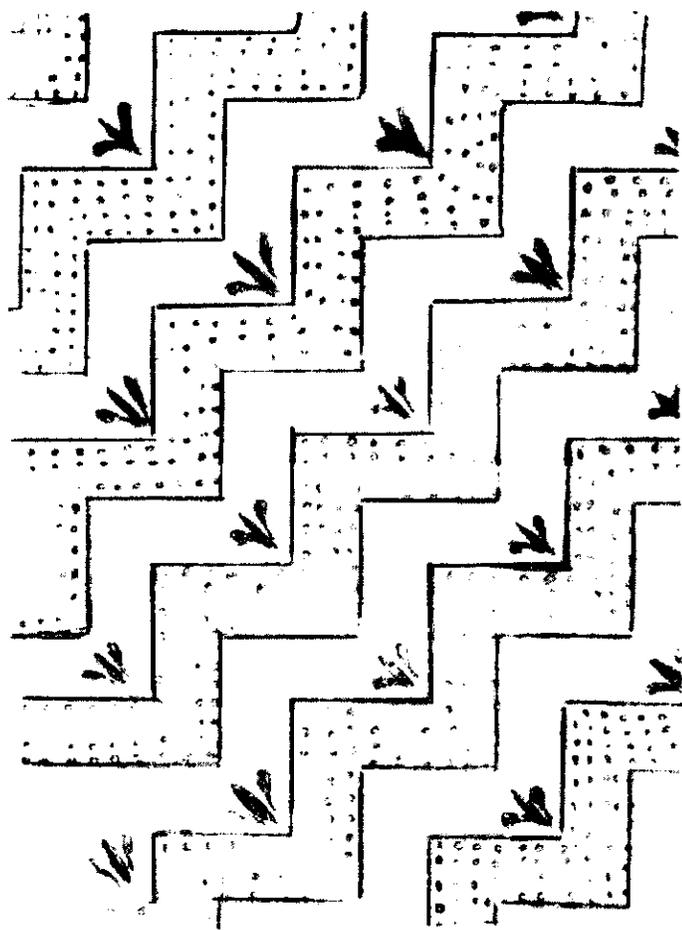
98-1000



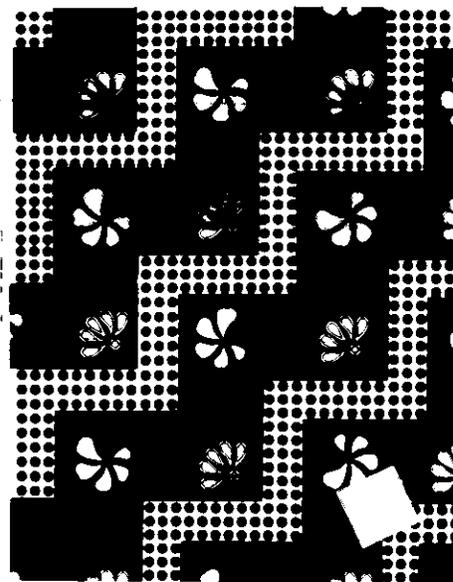


Para este diseño se retomaron los elementos de hojas pintadas en las bateas laqueadas de Uruapan y las grecas que pintan los artesanos en el barro de Tzintzuntzán



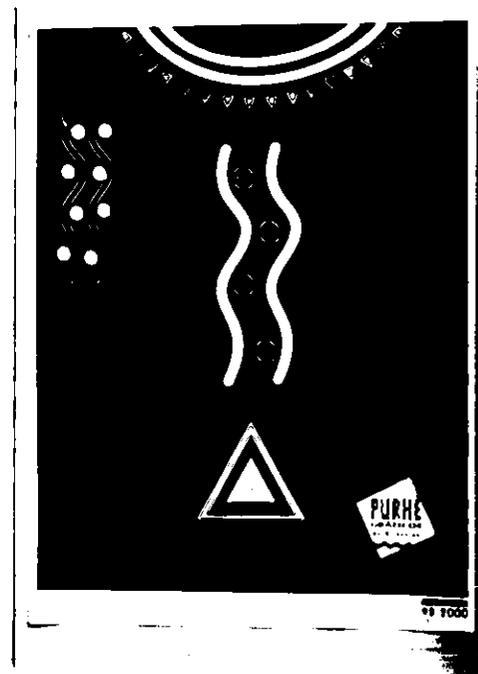


Para este diseño se aplicaron flores de la afarería de Patamban; flores del maque de Uruapan y grecas punteadas de las ollas de Capula.



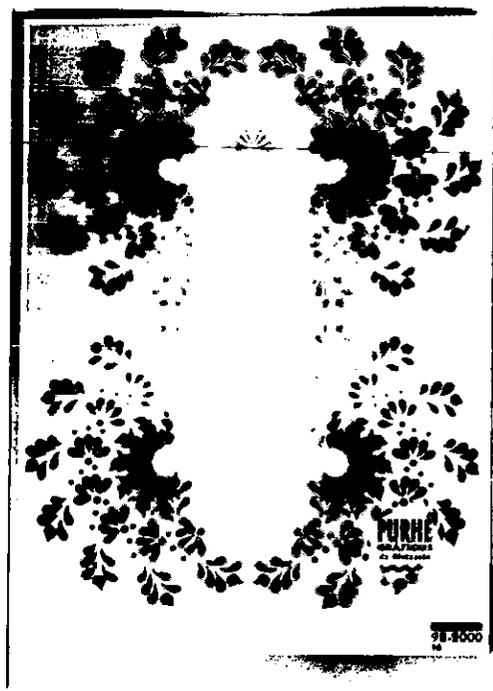


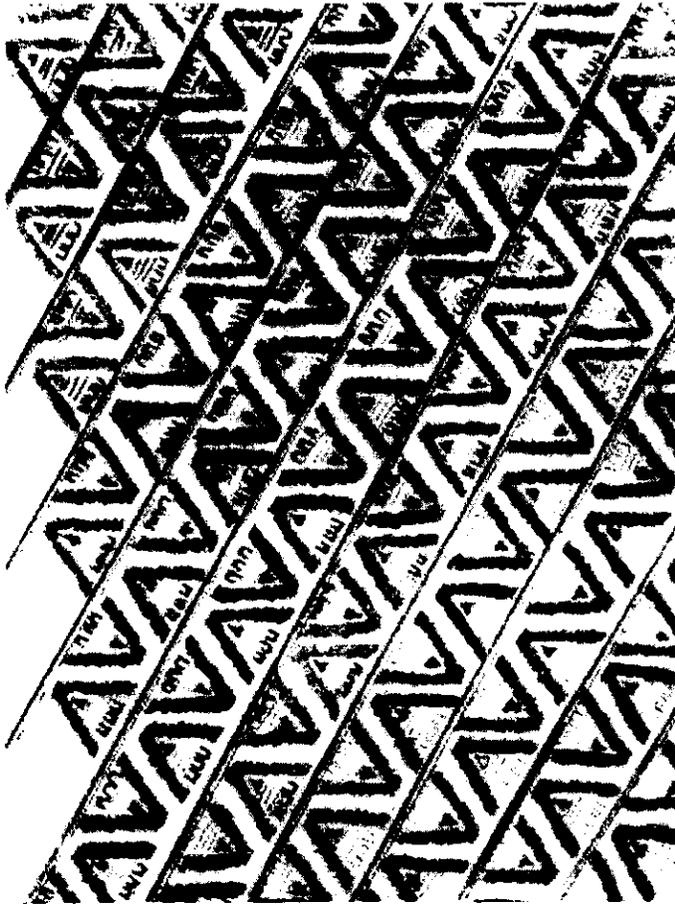
Diseño tomado de las figurillas de Tzintzuntzán.



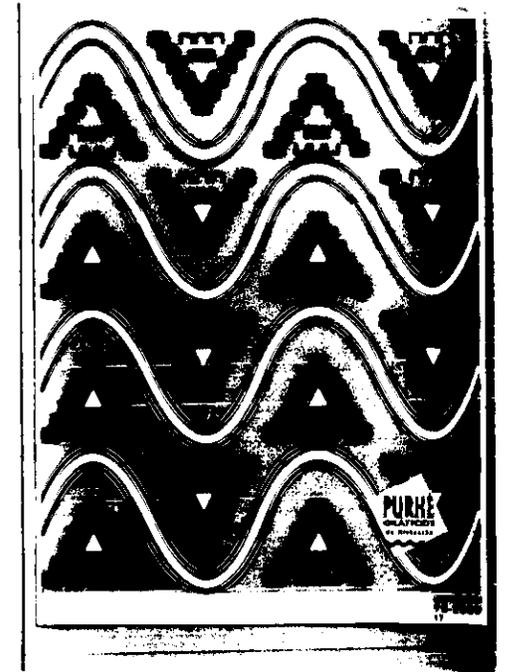


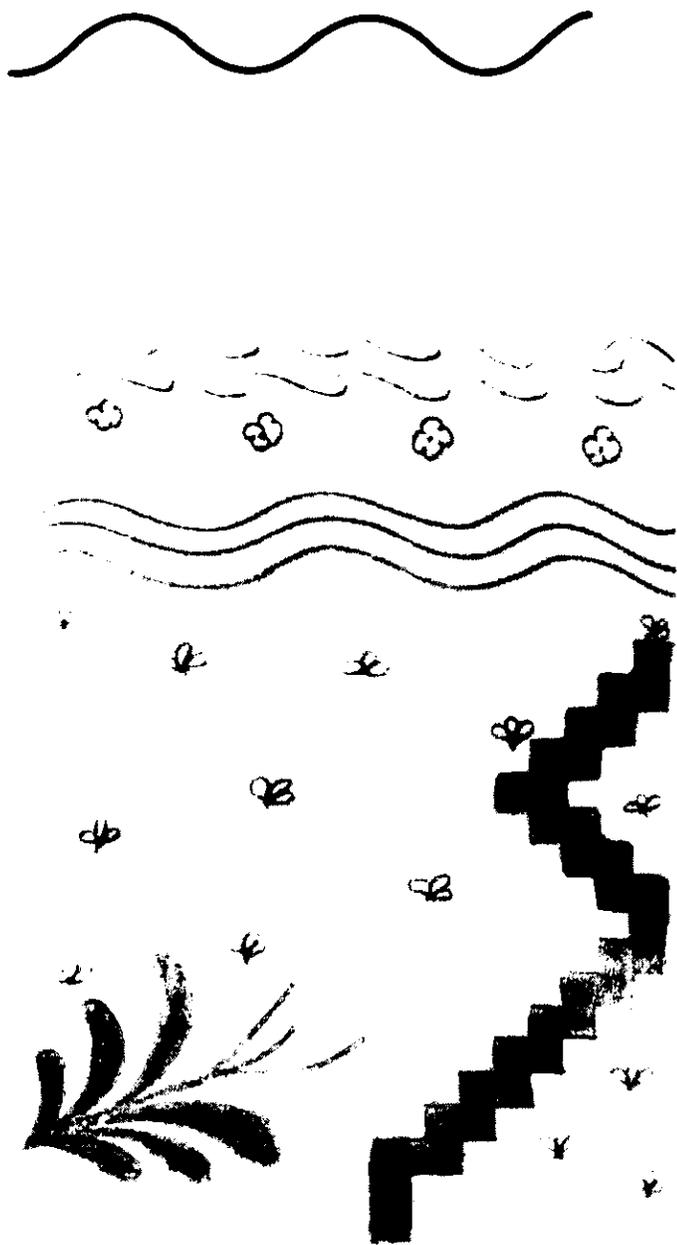
De los ornamentos florales del maque de Uruapan y la madera labrada en objetos y muebles de Capacuaro y Comanchuén.



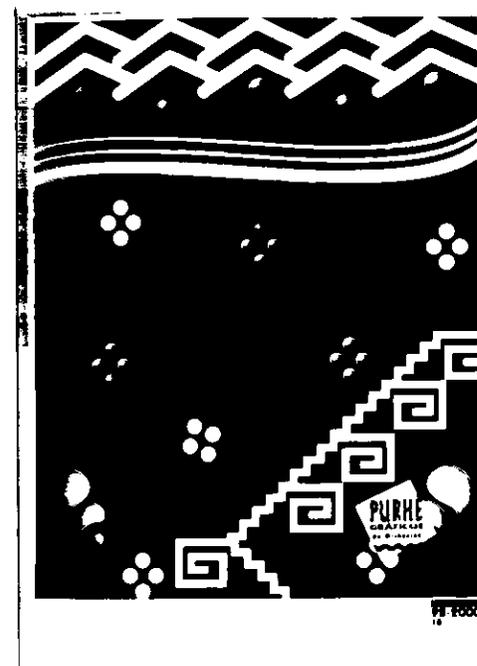


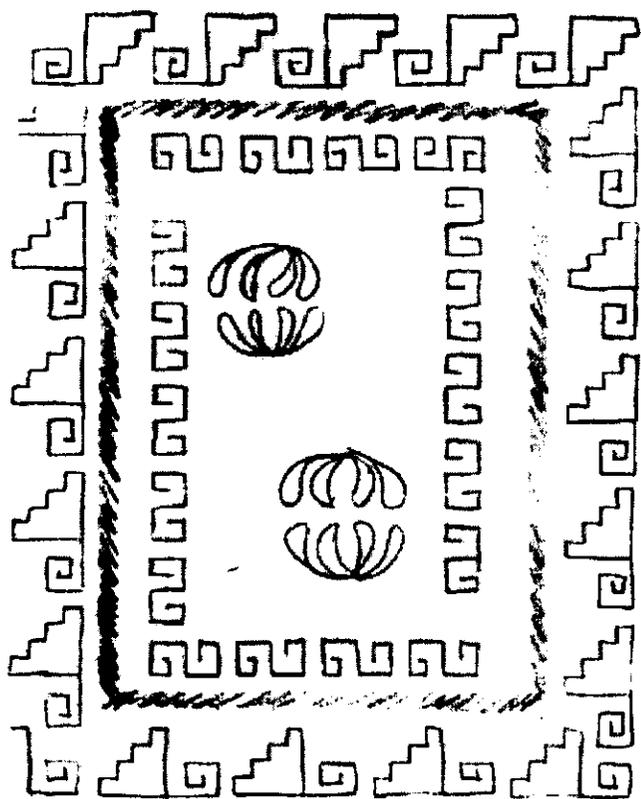
En este diseño se utilizaron los elementos de las grecas de los textiles de Zacán y las líneas pintadas en la alfarerías de Zinapécuaro.



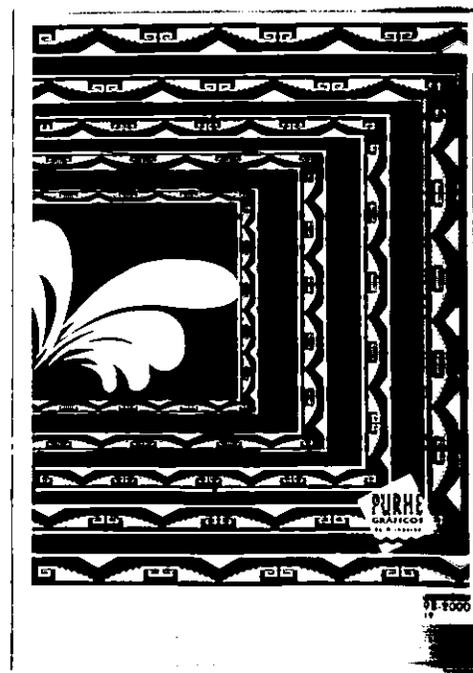


Elementos naturales y líneas del maque de Uruapan; grecas y elementos geométricos de los textiles de Zacán, fueron los elementos que conformaron este diseño.



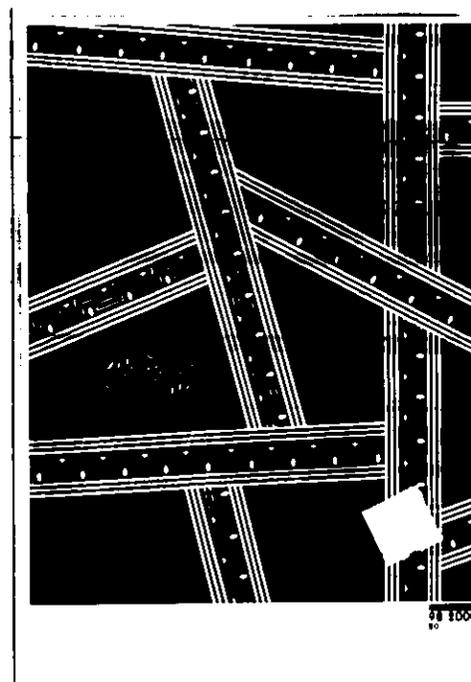


El siguiente diseño surgió de los motivos tomados de la decoración del maque la alfarerías de San José de Gracia, detalles punteados de la cerámica de Capula y las grecas de los textiles de Cuanajo.



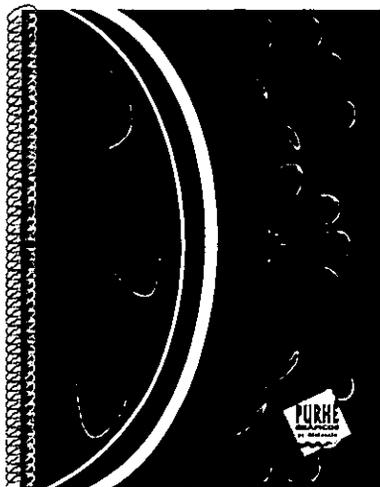


Detalles florales de la cajas de laca perfilada de Uruapan y grecas de la manta bordada en Santa Fe de la Laguna, son lo que conforma este diseño.



Aplicación de Diseño sobre los útiles

Ya terminados los distintos diseños, se procedió a aplicarlos en los diferentes útiles escolares, los cuales fueron seleccionados con anterioridad, según las necesidades primordiales de los estudiantes, se aplicaron en: Cuaderno tipo profesional, Cuaderno tipo francés, Block / hojas, Carpeta de argollas, Regla, Lapicero, Lápiz y Goma.



Cuaderno tipo profesional



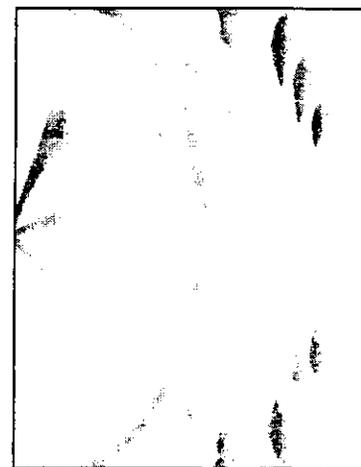
Block de hojas



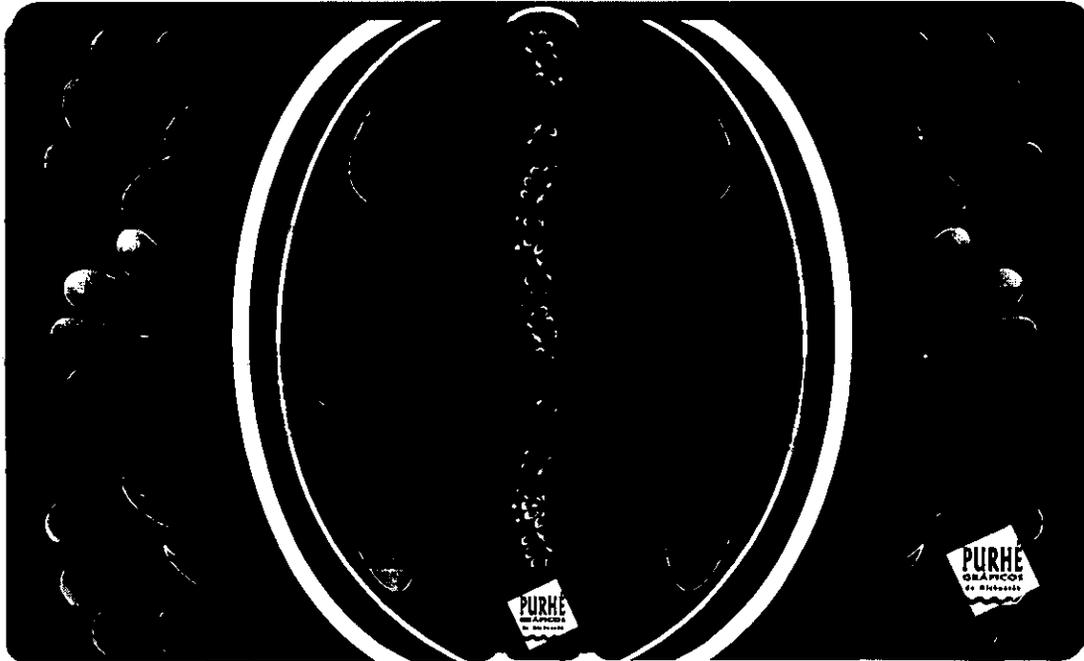
Goma



Cuaderno tipo francés



Hojas



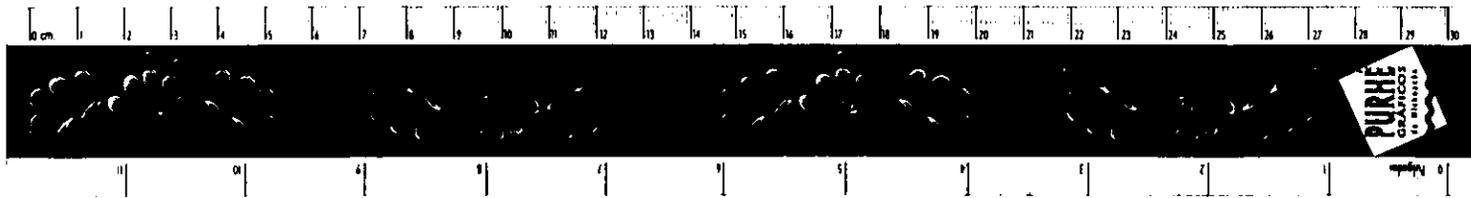
Lápiz



Lapicero

Carpeta
de argollas

Regla



Texto de Contraportadas

Posteriormente se inició el proceso de redacción del texto que llevan las contraportadas, en donde con un nivel de redacción para jóvenes se da una breve explicación del proyecto. La tipografía utilizada en éste tenía que ser de fácil lectura para los jóvenes, se bocetó el texto con diferentes tipos y finalmente quedó la opción palomeada.

El diseño de esta portada surgió de las artesanías Purhépechas. Estas son artefactos que surgen de las manos de los artesanos, los cuales se basan en los colores y las formas de la naturaleza como la flora y la fauna, además de algunas figuras geométricas básicas como círculos, triángulos, etc.

El diseño de esta portada surgió de las artesanías Purhépechas. Estas son artefactos que surgen de las manos de los artesanos, los cuales se basan en los colores y las formas de la naturaleza como la flora y la fauna, además de algunas figuras geométricas básicas como círculos, triángulos, etc.

El diseño de esta portada surgió de las artesanías Purhépechas. Estas son artefactos que surgen de las manos de los artesanos, los cuales se basan en los colores y las formas de la naturaleza como la flora y la fauna, además de algunas figuras geométricas básicas como círculos, triángulos, etc.

¿Sabes en qué se inspiró el diseño de esta portada? Nada menos que en las artesanías michoacanas. Estos artefactos que surgen de las manos creativas que imitan colores, formas de la naturaleza y algunas figuras geométricas básicas. Este diseño lleva alma Purhépecha.

¿Sabes en qué se inspiró el diseño de esta portada? Nada menos que en las artesanías michoacanas. Estos bellos artefactos que surgen de manos creativas que imitan los colores, formas de la naturaleza y algunas figuras geométricas básicas. Este diseño lleva alma Purhépecha.

Geometr231 BT
ABCDEFGHIJKLMNÑOP
QRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

¿Sabes en qué se inspiró el diseño de esta portada?

Nada menos que en las artesanías michoacanas.

Estos bellos utensilios que surgen de las manos creativas de los artesanos que imitan los colores, formas de la naturaleza y algunas figuras geométricas básicas.

Este diseño lleva alma Purhépecha.



Logotipo

Es importante que este proyecto se diferencie de los demás y para lograr esto, fue necesario hacer una marca nueva con un logotipo que lo distinga del resto de los productos que hay en el mercado. Este logotipo debe tener elementos que se relacionen con las artesanías, además de ser casual para llamar la atención de los jóvenes.



Purhègráficos
de Michoacán



Purhè-gráficos
MICHHOACÁN



Purhègráficos
DE MICHHOACÁN



Purhè - Gráficos
de Michoacán



Purhè - Gráficos
Michoacán

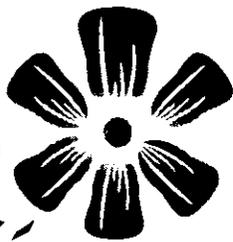


Purhè
Gráficos
de Michoacán



Purhègráficos
de Michoacán



Purhé 
gráficos
 de
 Michoacán

Purhé  **gráficos**
 de Michoacán

Purhé Gráficos
 de Michoacán

Purhé
gráficos
 de Michoacán





PURHE
GRÁFICOS
de Michoacán



Finalmente el logotipo quedó dentro de un cuadrado girado a 25° el cual da más dinamismo, la marca se llama PurhéGráficos de Michoacán (que nos da a entender que son gráficos Purhépechas de Michoacán, y también connota que es un *puré* de gráficos) [Purhé: la Lengua, en dialecto Tarasco]. El logotipo tiene elementos de decoración artesanales integrados en la tipografía, (líneas onduladas y triángulos); todos los elementos que lo integran están en efecto positivo/negativo.





Tipografía

Las Tipografías utilizadas en el logotipo deben ser casuales pero al mismo tiempo deben connotar tradición, por jerarquía, el nombre va en un tipo en altas (mayúsculas) y el complemento en otro tipo en altas y bajas (mayúsculas y minúsculas).

PURHÉ
GRÁFICOS Albertus
extrabold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

de Michoacán

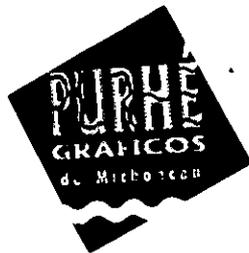
Geometr 231
Hv BT

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Estudio Cromático

En el estudio cromático no se especifica un sólo color para el logotipo, ya que los diseños de las diferentes portadas son de muchos colores y se perdería la jerarquía del logo dentro del diseño, por lo tanto el logo es monocromático y cambia de color dependiendo del diseño.





Matriz Gráfica

Matriz gráfica, nos servirá para facilitar cualquier tipo de reproducción del logotipo, logrando que éste no sufra modificaciones en sus proporciones.





Matriz Geométrica

Matriz geométrica, ésta se encarga de darnos los trazos del logotipo sean curvas o rectas, nos servirá también para lograr una buena reproducción.



Mínimos

Mínimos, son las limitaciones de reproducción en cuanto al tamaño del logotipo, si es más pequeño de lo indicado es probable que este pierda su legibilidad.



Tamaños para:
Cuaderno tipo profesional
Carpeta de argollas
Block
Hojas



Tamaño para:
Lapicero



Tamaño para:
Regla



Tamaño para:
Lomo de la carpeta



Tamaño para:
Cuaderno tipo francés



Tamaño para:
Lápiz

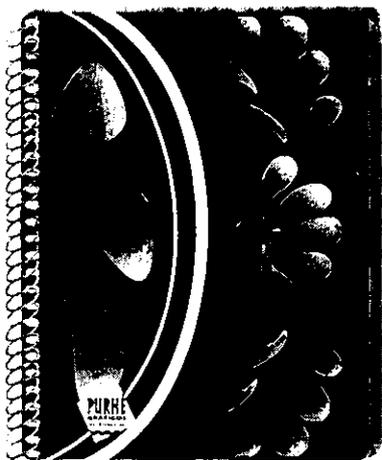
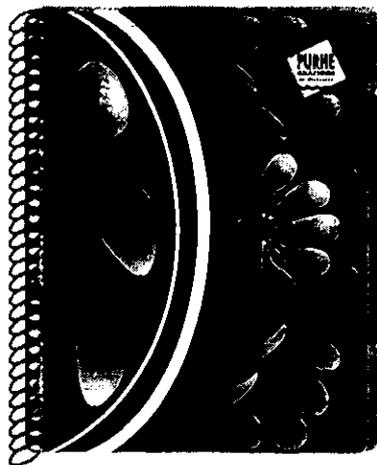


Tamaño para:
Goma

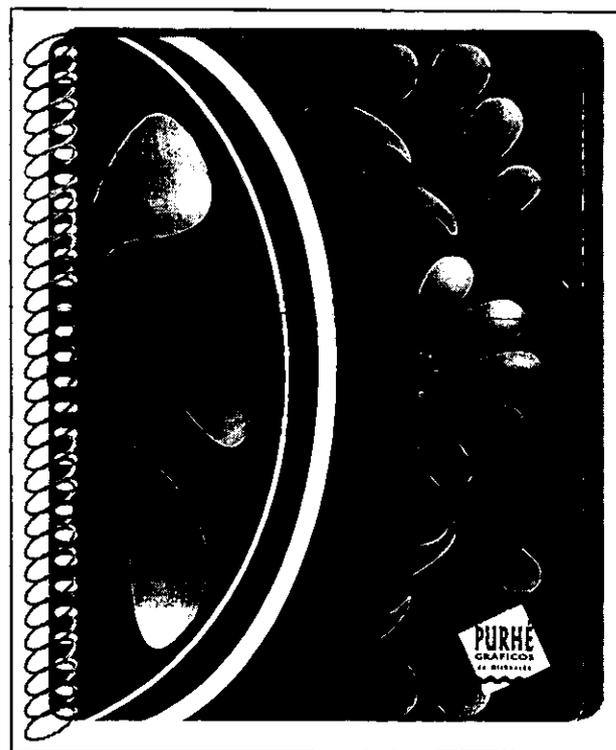
Aplicación del logotipo

Al término de la aplicación de los diseños se colocó el logotipo en el lugar más conveniente de la portada, Parte inferior derecha, ya que este sitio le da más prioridad al logo.

Parte superior izquierda



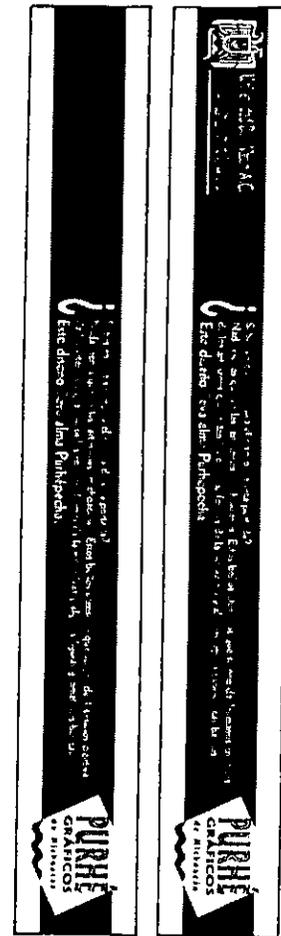
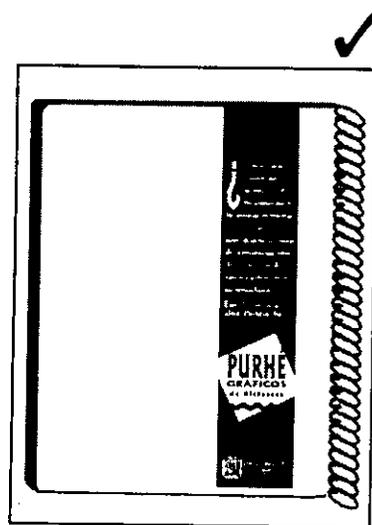
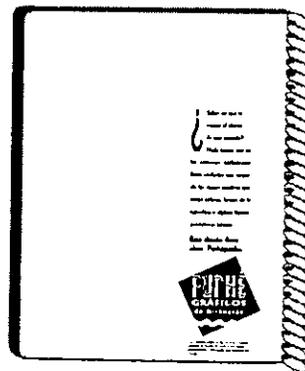
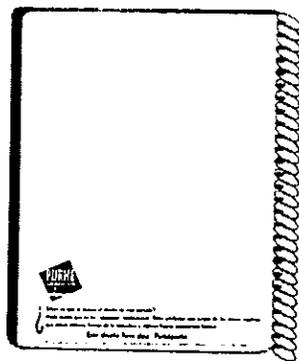
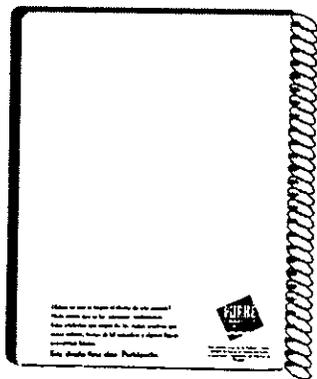
Parte inferior derecha



Parte inferior izquierda

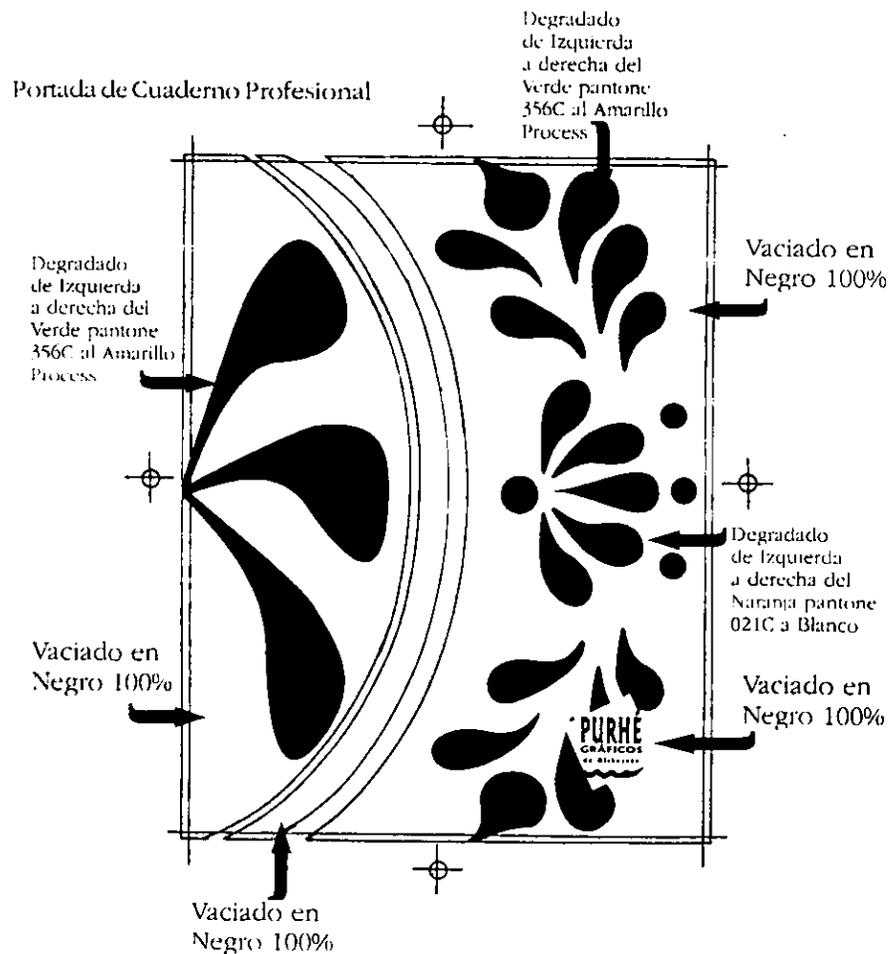
Diseño de Contraportadas

Aplicación de contraportadas con el logo, una opción que incluya el escudo de una escuela y una breve explicación del origen de los motivos utilizados en cada diseño de portada, (las contraportadas del block y el cuaderno tipo francés son aplicadas igual que el cuaderno tipo profesional) incluimos también la contraportada de la regla que difiere en su aplicación.

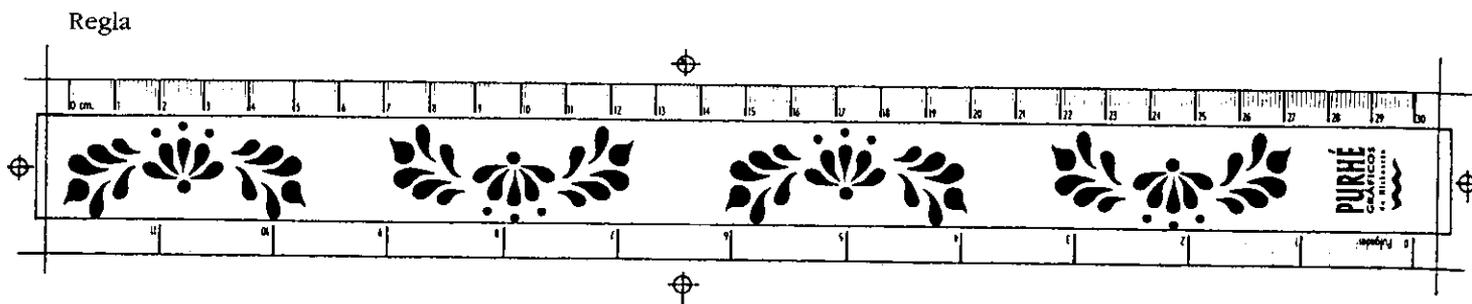
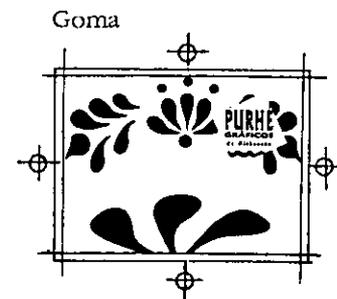
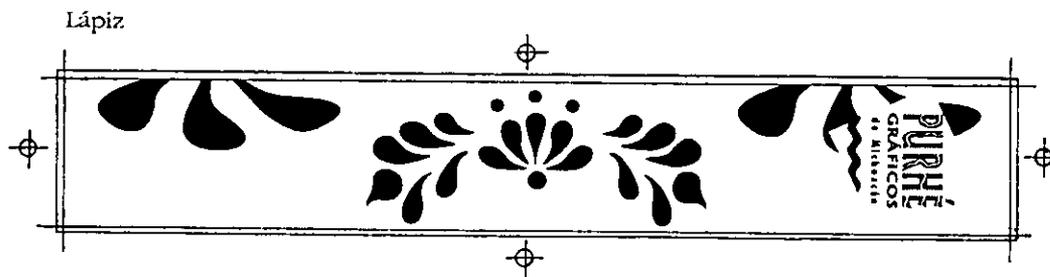
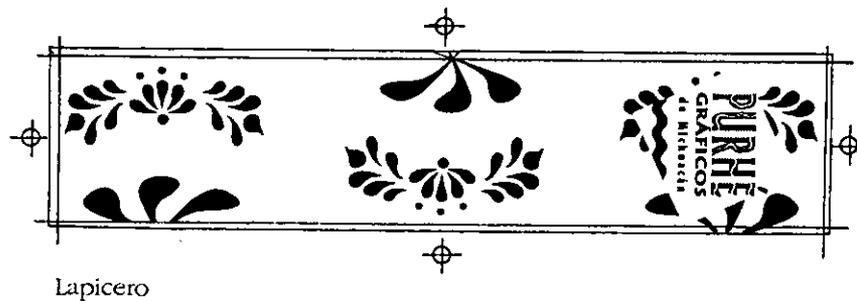


Originales Mecánicos

Los originales Mecánicos de impresión son el material que debe entregarse al impresor para que éste logre una buena reproducción del material seleccionado a imprimir. Para cada elemento es un original mecánico diferente, se separan las tintas (si son más de 2 y se tocan entre sí), se ponen registros y se escriben indicaciones de ser necesarias. Los originales mecánicos de los cuadernos, los blocks, las hojas, y la carpeta de argollas se prepararon para Offset y el resto de los materiales para Tampografía.



Los originales mecánicos para Tampografía se preparan de igual manera que los de Offset, aunque estos objetos sean de material más rígido, por ejemplo la regla, el lápiz, el lapicero y la goma. Estos originales pertenecen al diseño de la página anterior, por lo tanto llevan las mismas indicaciones de impresión.



Originales para impresión de las Contraportadas de Cuaderno tipo Profesional, Block, Cuaderno tipo francés y regla.

Cuaderno tipo Francés



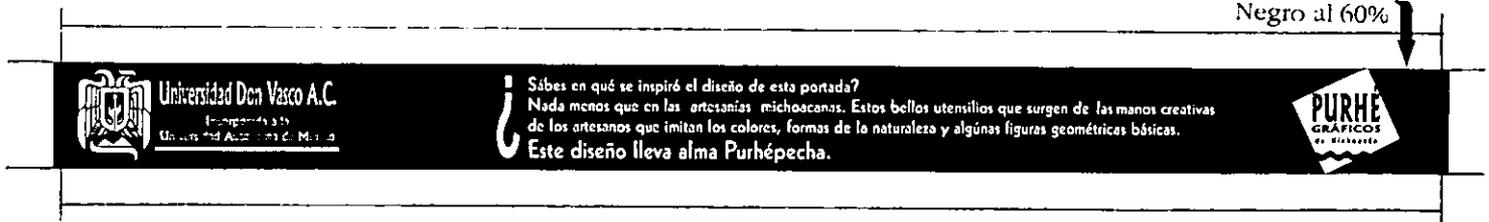
Cuaderno tipo Profesional y Block

Negro al 60%



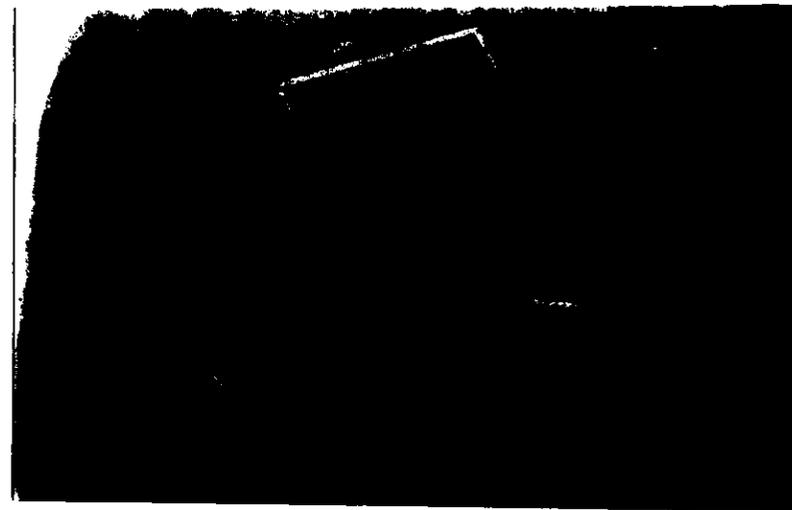
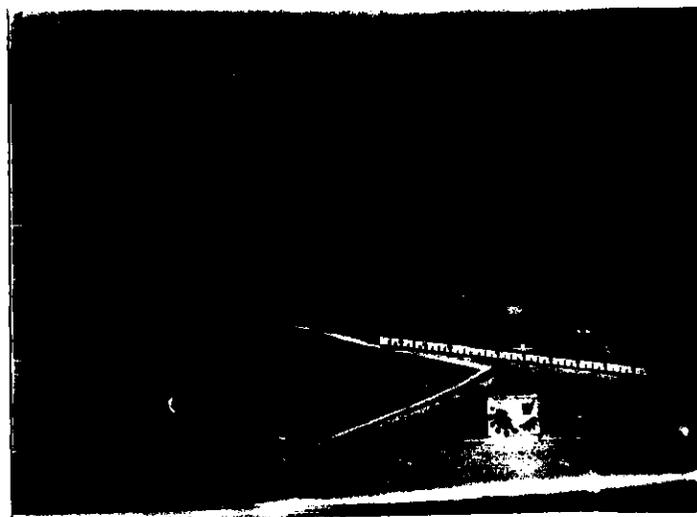
Regla

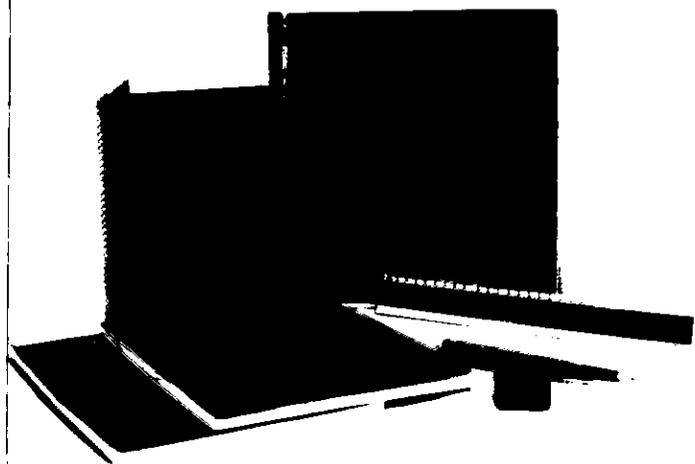
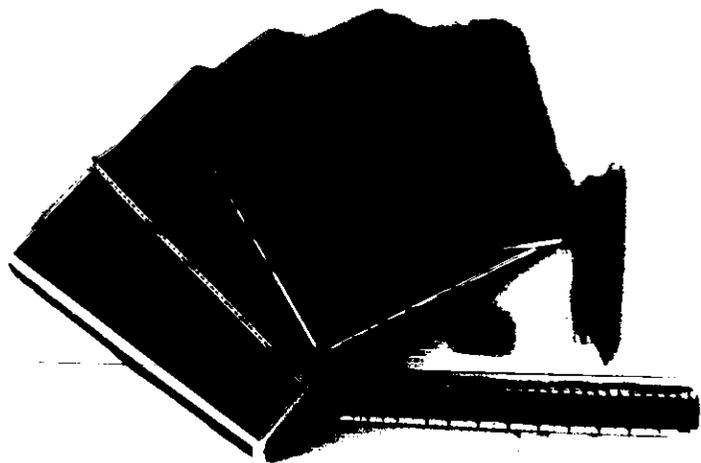
Negro al 60%

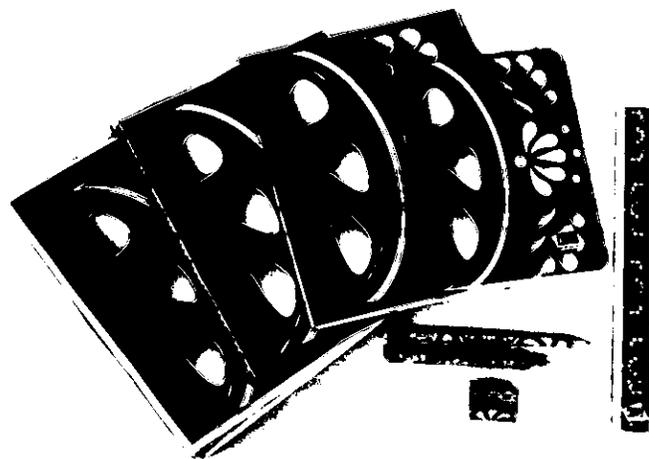


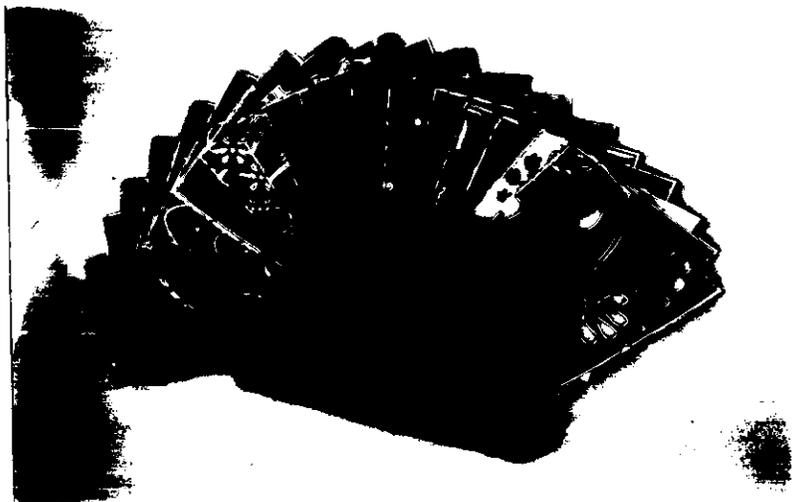
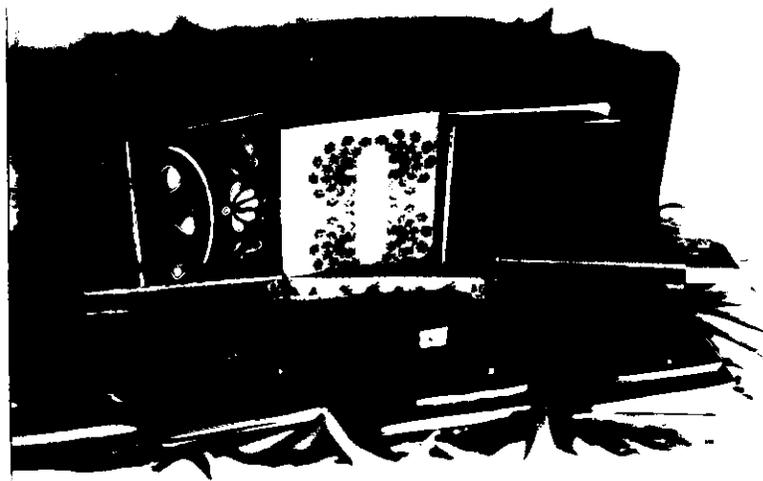
Dummys

Estos son tres ejemplos en Dummy de los Paquetes escolares terminados en sus diferentes aplicaciones. Dummy es una muestra de cómo se va a ver el proyecto ya impreso, es lo más acercado a la realidad. Mostramos además el Catálogo que se mostrará al cliente. Consta de 20 diseños diferentes (este catálogo puede tener una duración de 2 años en el mercado).









Presupuesto

El presente presupuesto está hecho con fecha del mes de Septiembre de 1998.

Los precios de esta cotización no incluyen el I.V.A. ni acabados de impresión.



Septiembre 25 de 1998

AT'N: SRITA AMPARO

Con agrado cotizamos a Ud. los artículos de su interés.

ARTICULO	CANTIDAD	PRECIO Unitario
Cuaderno profesional forma francesa	1000	
Block libreta de 100 hojas	1000	
Lápiz	1000	
Bolígrafos	1000	
Regla PVC	1000	
Goma	1000	
Carpeta de argolla	1000	

Paquete completo que incluye una pieza de cada artículo (7 artículos)
\$25.00 cada paquete

NOTA: Los precios aquí anotados no incluyen I.V.A.
Incluyen 50% de Anuncio y 50% a la entrega.

En espera de la confirmación de Su Pedido, quedo de Ud

Atentamente

LIC. EVA SANDOVAL DOMINGUEZ.



Conclusión

Es importante mencionar que gracias a la ayuda del Diseño gráfico existe una mejor comunicación visual, ya que por este medio podemos transmitir nuestras ideas y comunicarnos con la sociedad. Es por eso que este proyecto se dedicó a los jóvenes, este sector que actualmente es el principal centro de recepción de lo que acontece a nuestro alrededor; cuando el joven obtenga cualquiera de estos paquetes estaremos logrando un objetivo; mostrar una parte importante de nuestra cultura y despertar el interés en la misma.

El proceso de realización de este proyecto fue para mí una experiencia muy agradable e ilustrativa, ya que aprendí muchas cosas acerca de la Cultura Popular de Michoacán y otros complementos de Diseño Gráfico, me dí cuenta de que podemos aprovechar todo lo que tenemos a nuestro alrededor de diferentes maneras, sólo con un poco de conocimientos y de creatividad; dándole un enfoque diferente a las cosas y haciéndolas aún más atractivas a la vista del público específico.



Lista de Fotografías

El Quehacer de un Pueblo

foto 1 pág. 40, foto 2 pág. 109
foto 2 pág. 135
detalles varios

Curso de Diseño Gráfico Tomo 5

ilus. pág. 7
ilus. pág. 70
foto 1 pág. 70
foto 2 pág. 22
foto 2 pág. 174
foto 1 pág. 166
foto 2 pág. 167
foto 1 pág. 169
foto 2 pág. 173

Biblioteca de Diseño Gráfico Tomo 1

foto 1 pág. 16
foto 2 pág. 17
ilus. 1 pág. 77
ilus. 1 pág. 79

Biblioteca de Diseño Gráfico Tomo 2

foto 1 pág. 71
foto 3 pág. 30

Diseño Gráfico Publicitario (Publicidad)

foto 2 pág. 22
foto 1 pág. 14
foto 2 pág. 77

Diseño Gráfico Publicitario (Carteles)

foto 1 pág. 36
foto 1 pág. 17
foto 1 pág. 48

Manuales de Diseño (La Creación de Bocetos Gráficos)

ilus. 1 pág. 116
ilus. 1 pág. 118
foto 1 pág. 119

Manuales de Diseño (Tipografía Creativa)

ilus. 1 pág. 19

Manuales de Diseño (Técnicas de Representación para el Artista Gráfico)

foto 2 pág. 91
foto 2 pág. 57
foto 1 pág. 59
foto 1 pág. 61



foto 3 pág. 22
foto 2 pág. 66

Image Bank Tomo 18

foto 1 pág. 43 Larry Dale Gordon
foto 1 pág. 134 Ross M. Horowitz
foto 1 pág. 171 Miao Wang
foto 1 pág. 360 Alfred Gescheidt
foto 1 pág. 315 Brigitte Lambert
foto 2 pág. 332 Larry Dale Gordon

a! Diseño Jul-Agos. 1995

foto 1 pag. +2

a! Diseño No. 34 1997

foto 1 pág. 35
foto 1 pág. 65

ADCEBRA No. 5 Oct. 1992

foto 1 pág. 17
foto 1 pág. 18

IMAGE (The un/necessary)

foto 2 pág. 68

HOW (The bottom line Design Magazine)

foto 1 pág. 48

HESS

foto 1 pág. 368



Bibliografía



Modernización, cultura e identidades tradicionales en México.

Jiménez, Gilberto.
Ed. Imprenta aldina
Nov. 1994

La Educación en México, pasado, presente y futuro.

Solana Fernando.
Rev. del Consejo Nacional Técnico de la Educación.

Juventud y expresiones juveniles.

Marcial Vázquez, Rogelio.
Rev. Relaciones y Estudios de la Historia y Sociedad.
Ed. Talleres de Impresión y Diseño, Consejo Editorial
Morelia, Mich., México.

Consumo cultural de los jóvenes.

Hernández, Gregorio.
Rev. Cero en Conducta.

El Material Didáctico.

Enciclopedia Técnica de la Educación.
Ed. Santillana S.A.
1990.

Incorporación de aspectos en la Cultura Popular Tradicional en Michoacán.

Duque Duque, Cecilia.
Ed. Comunicación y Difusión de la cultura popular.
Modelo de Programas educativos para el Desarrollo.

México y sus Símbolos.

Basurto Carmen G.

La Riqueza Artesanal en México.

Zarebska, Carla.
Ed. Gilardi Editores, S.A. de C.V.
México, D.F.

Ornamento, Textiles de México.

Rev. Magenta Año 6 No. 17.

Historia General de Michoacán.

Florescano, Enrique.
Artesanía Puehépecha Expresión de la Cultura
Bermúdez Sánchez, Roberto.

El Maque: Estudio Histórico sobre un bello arte.

Thiele, Eva María.



Historia del Diseño Gráfico.

Meggs, Philip B.

Ed. Trillas

México, Argentina, España, Colombia, Puerto Rico y Venezuela.

Fundamentos del Diseño.

Scott, Robert Gillan.

Ed. Victor Leru.

Buenos Aires, Argentina.

Bases del Diseño Gráfico.

Swann, Alan.

Ed. Ediciones G. Gili, S.A. de C.V.

Edo. de México.

Guía completa de Ilustración y Diseño.

Hermann, Blume / Terence, Dalley.

Mercadotecnia y la Creatividad.

Troncoso, Alfredo.

Marcas y Logotipos ¡Anúnciese!.

Luschker, Keith F.

Arte y Técnica de la Impresión.

Laborderie, Fernand de; Boisseau, Jean.

Un Mundo Artesanal Dinámico y Cambiante.

Palacios Beatriz.

Rev. Tierra Adentro No. 82

Oct. - Nov. 1996.

Fundamentos del Diseño Bi y Tri dimensional.

Wong, Wucius.

Ed. G. Gili S.A. de C.V.

Barcelona.

Comunicación Gráfica: tipografía, diagramación, diseño y producción.

Tumbull, Arthur; T. Baid Rusell.

Ed. Trillas

2a. Edición 1990

Principios Básicos de Tipografía.

Lewis, John Noel Caude.

Ed. Trillas.

Algunos antecedentes sobre el uso del color.

Ortiz Marín, Victor Manuel.

Rev. Relaciones, estudios de Historia y Sociedad.



Ed. Talleres de Impresión y Diseño, Consejo editorial
Morelia, Mich., México.

**Catálogo de Ornamentación Artesanal
Michoacana.**

Fernández Figueroa Lorena.

Diseño Textil en base a Motivos Purhépechas.

Rivera Lemus Bertha.

Fundamentos del Diseño.

Wong, Wucius.

Ed. G. Gili, S.A. de C.V.

México, Barcelona.

Cómo diseñar Marcas y Logotipos.

Murphy, John; Rowe, Michael.

Ed. G. Gili, S.A. de C.V.

La Comunicación en la Mercadotecnia.

Rowe Kenneth L.

Ed. Mc Graw - Hill.

**Unidad Regional Michoacán, Dirección General
de Cultura.**

S.E.P.

Ed. Talleres de Impresora Rodelo 1986.

Educación para todos.

S.E.P.

Ed. Dirección General de Publicaciones y Bibliotecas
de la SEP.

La Cultura en México, 1928 - 1934.

Colmenares Maguregui, Ismael UNAM.

Ed. Alfonso Barbosa Melendez.

Artes Populares y Artesanías. S. XX.

Porfirio Martínez Peñaloza.

El Arte Mexicano - Arte Contemporáneo III Tomo: 15

Ed. Salvat Mexicana de Ediciones, S.A. de C.V.

Dirección General de Publicaciones y Medios -SEP

Consejo Nacional de fomento Educativo.

Arte Popular y Artesanías Artísticas en México.

Un acercamiento.

Martínez Peñaloza Porfirio.

Ed. Jus, 1978 2a. Edición

México.

Artesanía Purhépecha Expresión de la Cultura.

Bermudez Sánchez Roberto.



Rev. trabajo Social.
Ed. Talleres de Lio-Roda
México, D.F.

Sentido del Diseño en los sellos Prehispánicos.

Momprade, Electra L.
Ed. Artes Gráficas Panorama
México, D.F.

El Quehacer de un pueblo.

Casa de las Artesanías, Morelia; Michoacán.
Ed. Propiedad del Gobierno del Estado de Michoacán.
Mexico.

Biblioteca de Diseño. (todos los tomos).

Ed. G.Gili, S.A. de C.V.
México, Barcelona.

Manuales de Diseño. (todos los Tomos).

Ed. G.Gili, S.A. de C.V.
México, Barcelona, Madrid, Bogotá.

Biblioteca de Diseño Gráfico. (todos los tomos).

Ed. Nave Internacional de Ediciones, S.A. de C.V.