



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

**“Desarrollo de una metodología analítica-sintética
aplicada al diseño de portadas de una
serie de libros de texto a nivel preescolar”**

**Tesis
Que para obtener el título de:
Licenciada en Diseño Gráfico**

**Presenta
Paula Monroy Muñoz**



DEPTO. DE ASESORIA
PARA LA TITULACIÓN
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICAS
XOCHIMILCO D.F.

Director de Tesis: Mtro. Marco Antonio Albarrán Chávez

México, D.F., 2002





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.

AGRADECIMIENTOS

▶ **A mis padres, Andrea y Francisco:**
Por apoyarme incondicionalmente cada vez que he decidido andar un nuevo camino por más incierto que este les pudiera parecer. Nunca tendré con que pagarselos, mil gracias.

A Miguel Angel: ◀
Por compartir conmigo tu tiempo de duendes, tu colina y tus versos; porque ambos sabemos que entre tú y yo hay algo que sólo se puede medir de tu mano a mi mano.

▶ **A Mario:**
Por tu infinito cariño y paciencia, porque gracias a ti no he perdido del todo la confianza, porque mientras me dediques un pensamiento nunca me sentiré del todo sola.



AGRADECIMIENTOS

▶ **A Isis:**
Por ser mi niña de todos los días.

A mis sinodales: ◀
Por enriquecer mi trabajo, y muy en especial al
Mtro. Marco A. Albarrán y a la
Lic. Elisa Vargas, ya que sus enseñanzas
fueron la base de este trabajo .

▶ **A la H. Universidad Nacional Autónoma de México:**
Por todo lo que me ha dado, procurare
siempre poner muy en alto su nombre.

Y a todos aquellos que de manera conciente o inconciente ◀
influyeron para hacer de mi un mejor ser humano,
a todos gracias.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN 7



CAPÍTULO I Algunas teorías sobre el desarrollo infantil



1.1. Pedagogía infantil 9



1.1.1. El niño en edad preescolar 10



CAPÍTULO II Proceso de análisis (Metodología Analítica)

2.1. Elementos compositivos (comparativos) 16



2.1.1. Diagramación 17

2.1.2. Tipografía 21



2.1.3. Imagen 26

2.1.4. Color 33

2.1.5. Elementos reglamentarios 38



ÍNDICE

CAPÍTULO III Propuesta personal (Metodología Sintética)

3.1. Características principales de la serie que se va a desarrollar	41
3.2. Elementos compositivos (aplicados)	42
3.2.1. Diagramación	42
3.2.2. Tipografía	43
3.2.3. Imagen	44
3.2.4. Color	45
3.2.5. Elementos reglamentarios	46
3.3. Armado (ventajas de la paquetería utilizada)	46
3.4. Opciones descartadas	47
3.5. Resultado	49

CONCLUSIÓN	50
------------------	----

BIBLIOGRAFÍA	51
--------------------	----



INTRODUCCIÓN

En la actualidad las áreas más competidas del diseño son dos, el diseño web y el diseño editorial, en este caso específico centraremos nuestra atención en el segundo. No cabe duda que un gran porcentaje de los egresados de la carrera de diseño tienen sus primeras experiencias en el ámbito editorial, ya sea para la producción de periódicos, revistas o libros; esto es debido a que en nuestro país abundan editoriales que se encuentran laborando continuamente y en las cuales el trabajo siempre tiene calidad de urgente, pero una vez que estamos dentro cómo podremos lograr que nuestras propuestas sean aceptadas para salir al mercado y competir posiblemente con productos diseñados por personas que poseen más años de experiencia (pero que no forzosamente son diseñadores). Al parecer lo más importante para poder sobresalir en este ambiente y conservar nuestra calidad como diseñadores es no olvidarnos nunca de la importancia que posee contar con una *metodología* y recordar que hay cosas que nunca se van a poder obtener por medio de una computadora, si no con la aplicación de las reglas elementales del diseño como lo son la reticulación, la teoría del color, etc.; las cuales en la actualidad parecen estar siendo olvidadas.

En esta tesis se pretende comprobar que teniendo una metodología que se fundamente en la investigación y el análisis como guías de un proceso creativo se puede obtener un producto de calidad que disminuya los factores de riesgos que puedan provocar el fracaso de un producto. En este trabajo no será posible llegar a comprobar la eficacia del producto en el mercado pero si tendrá la misión de comprobar que con la aplicación de una metodología se puede conquistar la aceptación de nuestros consumidores directos, que en esta ocasión resulta ser el cuerpo directivo de Editorial Esfinge, la cual ha solicitado una alternativa que será sometida a votación para ser aplicada como diseño de portadas de una nueva serie para la educación preescolar.

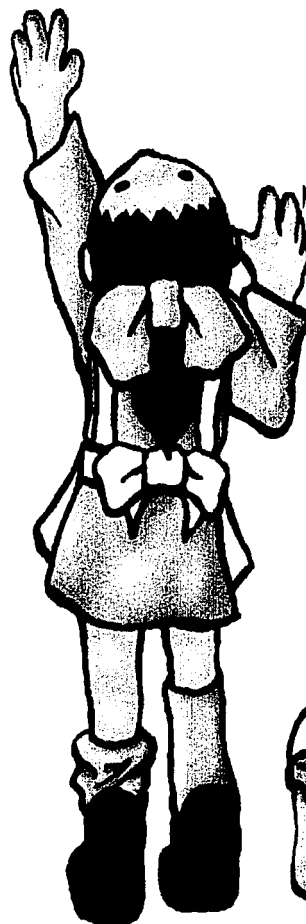
En el primer capítulo conoceremos a los pedagogos más sobresalientes que ha dado la historia junto con sus principales teorías y un análisis directo de los niños en edad preescolar, esto se debe a que en el diseño siempre debemos conocer y analizar al público al cual vamos a dirigir nuestro trabajo. Después de esto, en el siguiente capítulo haremos un estudio de todos los elementos que puedan ser aplicables al diseño de portadas para ser más concientes de toda la gama de posibilidades con las que contamos para hacer un buen diseño. Por último uniremos el resultado que obtuvimos del estudio de los capítulos anteriores para poder obtener el resultado que perseguimos.

En resumen, lo que se pretende aquí no es otra cosa que dar un pequeño recordatorio de todo eso que nos es enseñado en la universidad y que muchos olvidan debido a la presión que se ejerce en un trabajo real.



CAPÍTULO I

Algunas teorías sobre el desarrollo infantil



CAPÍTULO I

Algunas teorías sobre el desarrollo infantil

Desde la antigüedad el interés del hombre por descifrar las incógnitas que se encierran en el proceso de aprendizaje se hizo latente en los tratados realizados por Aristóteles y Platón, sin embargo estos estudios cayeron en el olvido durante mucho tiempo y no fue sino hasta el siglo XVIII en el que el tema fue tomado de nueva cuenta para ser estudiado, esto se lo debemos al filósofo francés Jean-Jacques Rosseau, quien se vio severamente criticado a causa de las atrevidas afirmaciones que enfatizaban el derecho a la plena libertad de acción por parte del infante para lograr un óptimo desarrollo intelectual, toda su filosofía se encuentra encerrada en su lema “dejar crecer”; estas cosas en la actualidad no logran sorprendernos gracias a que muchos psicólogos y pedagogos del siglo XX estudiaron más ampliamente estos principios y desarrollaron una gran diversidad de teorías, entre ellos podemos mencionar figuras de la talla de Sigmund Freud, Jean Piaget, Maria Montessori, Noam Chomsky y A.S. Neill (mejor conocido por el instituto que el fundó y dirigió llamado Summerhill), entre otros.



1. Jean-Jacques Roseeau
2. Sigmund Freud
3. Jean Piaget
4. Noam Chomsky
5. María Montessori

1.1. Pedagogía infantil

La pedagogía es la ciencia que se concentra en estudiar, ordenar y descifrar toda la serie de condiciones que son requeridas para poder propiciar el aprendizaje de los conocimientos. Por medio de la didáctica, disciplina particular de la pedagogía, se logran crear nuevas metodologías para el desarrollo de sistemas educacionales que primordialmente se basan en actividades prácticas “que tienen lugar en el marco de un cuadro organizativo”(4) donde se establecen ciertas normas y leyes que tiene como objetivo lograr la enseñanza y el desarrollo del niño.



(1) Nota: “El castigo solo enseña al niño a castigar. Y el regalo a regalar. Al mostrarle que comprendemos lo enseñamos a comprender. Ayudándolo, lo enseñamos a ayudar. El aprende a cooperar cooperando”. Victory Over Myself, Floyd Patterson.

(2) *Psicología y pedagogía*, Jean Piaget.

(3) *Summerhill*, A.S. Neill.

(4) *Didáctica general*, Karlheinz Tomaszewski



CAPÍTULO I

Algunas teorías sobre el desarrollo infantil

Sigmund Freud afirmó que la posibilidad de aprendizaje de los niños proviene de su capacidad de relación y aprensión con el conjunto de objetos y situaciones que lo rodean, es decir de los estímulos que le ofrece el mundo exterior, ya que una vez captada la información el infante está listo para interpretarla, reproducirla y lo más importante transformarla en conocimiento; este fenómeno es de naturaleza cambiante y su evolución radica en relación del desarrollo de sus impulsos instintivos los cuales sufren alteraciones con el transcurso de los años; por este motivo en la actualidad poseemos una formación cíclica por medio de la cual los educadores pueden impartir conocimientos que van de acuerdo con el nivel moral e intelectual de los alumnos. Debido al problema que nos atañe en este momento me enfocare en estudiar las características que posee la educación para nivel preescolar.

1.1.1. El niño en edad preescolar

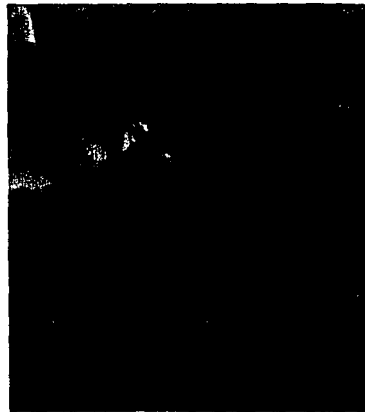
Friederich Fröbel es el nombre del gran pedagogo alemán al cual le debemos la creación de los institutos de educación preescolar (niños a finales de los 3 y principios de los 6 años) llamados jardines de infancia o kindergarten, los cuales en un principio fueron prohibidos por ser muy atrevidos para su época (1837) pero que más tarde sería reinstaurados y expandidos por todo el mundo. Una de las personalidades que más destacó por su dedicación para perfeccionar la enseñanza de este nivel fue Maria Montessori, creadora del famoso sistema Montessori para la educación preescolar.



Friederich Fröbel

En estos lugares se le enseña al niño a desarrollar habilidades primarias y conductas básicas como preparación para ingresar al nivel primaria y poder obtener el mejor provecho de este.

Jugar es una necesidad para el niño en esta etapa de crecimiento, por medio de este se relaciona y explora su mundo, el juego desarrolla su intelecto y brinda salud tanto física como mental; en manos de un niño el objeto más insignificante adquiere una enorme relevancia, Friederich Fröbel lo sabía y por eso contribuyó con la creación de uno de los juguetes más aptos para niños preescolares, se trata de los cubos de construcción.



CAPÍTULO I

Algunas teorías sobre el desarrollo infantil

A esta edad los niños ya prestan atención a lo que ocurre a su alrededor y saben expresarse con mayor fluidez, todo es nuevo para ellos y gracias a su imaginación todo resulta enorme, importante e inalcanzable, tal es el caso del mundo de los adultos, un mundo en el que casi todo les está prohibido (en una etapa en la cual ellos desean hacer todo por sí solos), en este mundo tienen que vivir todos los días y lo más difícil para ellos, es adaptarse a él, pero ¿cómo prepararse para ingresar a un mundo en el cual todo les está negado?. Para ello el jardín de infantes tiene diseñado un sin fin de juegos creadores en los cuales el niño puede irse integrando a la vida social y desarrollar sus habilidades psicomotrices; los adultos pueden guiar y participar con cautela dentro de estos juegos, el niño nunca debe sentir que su juego es tomado a broma por el adulto, ya que para él representa algo serio en el cual la realidad se está reflejando de plenamente y en donde tiene que sortear una serie de obstáculos que van a enriquecer su aprendizaje; lo más conveniente es que estos juegos se desarrollen entre niños de la misma edad.

En estas instituciones se le dan pequeñas obligaciones a los niños, estas los hacen sentir útiles y los enseñan a ser responsables(5).

En esta etapa es cuando se deben empezar a inculcar los buenos hábitos, el hecho de que el niño vea a los adultos leer con frecuencia y con gusto le va a enseñar al pequeño que esto es algo que se debe hacer y no tiene por qué ser algo aburrido, sino todo lo contrario.



Para los fines que persigo con esta investigación me es necesario centrarme en los datos que aportan las investigaciones de Jean Piaget, debido a que sus teorías, a diferencia de las de pedagogos como Montessori o A.S. Neill, resultan ser menos idealistas y más objetivas, además de ser las más aplicadas dentro de las instituciones de nuestro país (lugar en donde el producto va a ser consumido).

Para poder formular sus teorías Piaget toma en cuenta las teorías evolutivas planteadas por su contemporáneo Sigmund Freud, al igual que su división estructural de la personalidad; las partes que integran esta división son: el *ello* (es un reflejo de los impulsos fisiológicos), el *yo* (es la parte que se relaciona con el mundo en que vivimos" por medio de la percepción consiente, el pensamiento, el sentimiento y la acción. Se rige por el principio de realidad y es el núcleo energético de la conciencia"(6)), y el *superyó* (derivada de las normas de las

(5) Nota: Esto se puede ver enriquecido si en la casa los padres también les asignan actividades extras.

(6) *Psicología actual*, Edgar Cabrera Hidalgo



CAPÍTULO I

Algunas teorías sobre el desarrollo infantil

normas de conducta, es un regulador moral). Siguiendo estos puntos básicos de la teoría freudiana Piaget plantea su propia teoría evolutiva, que es la siguiente:

1. Senso-motriz (del nacimiento a los 2 años): “Los niños comprenden las cosas que los rodean sólo en el momento de actuar sobre ellas”(7), es decir, aún carecen de capacidad para actuar por medio de símbolos.
2. Preoperacional (de los 2 a los 7 años): El niño ha aprendido a hablar y maneja el lenguaje casi en su totalidad, esto es gracias a que ha desarrollado su capacidad simbólica.
3. Operaciones concretas (de los 7 a los 11 años): Es capaz de realizar operaciones lógicas siempre y cuando estas nos sean abstractas (como las operaciones algebraicas), solamente es aplicable a objetos o conceptos concretos.
4. Operaciones formales (de los 11 a los 15 años): Aquí ya le es posible dominar operaciones abstractas, puede desarrollar hipótesis e incluso formular sus propios conceptos.

Como es lógico nosotros nos enfocaremos a la segunda etapa de esta clasificación (preoperacional), como ya vimos aquí el infante es capaz de formar y manejar símbolos, pero muy a menudo fracasa al momento de ponerlos en práctica porque todavía no cuenta con la habilidad suficiente. Su mejor manera de asimilar las cosas es imitándolas (evocación de objetos o situaciones ausentes), esto es llamado por Piaget *función semiótica*. Aquí el niño es capaz de identificar un objeto por medio de indicios, tales como un aspecto, una parte, un antecedente temporal o un resultado causal.

Como había explicado con anterioridad en esta etapa del desarrollo humano (preoperacional) es de suma importancia para un sano crecimiento que el niño desarrolle sus capacidades por medio de juegos estimulantes y bien dirigidos. Piaget también hace un análisis de los juegos que se desarrollan en esta etapa específica en donde la evocación para la “construcción o el empleo de significantes diferenciados”(8) y para poder concluir con este análisis serán mencionados a continuación.

- Juego simbólico o juego de ficción: Actividad que obliga incesantemente al niño a adaptarse al mundo de los adultos por medio de simulaciones y “refleja las necesidades más puras del yo”(9); para poder obtener un resultado lo más parecido a la realidad el niño suele recurrir a objetos que representen cosas o personas como por ejemplo podemos mencionar cubos que formen una construcción, muñecos que representen a una persona, etc.



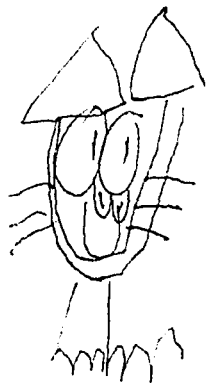
6) y (7) *Psicología actual*, Edgar Cabrera Hidalgo
(8) y (9) *Psicología del niño*, Jean Piaget



CAPÍTULO I

Algunas teorías sobre el desarrollo infantil

- Dibujo: Los garabatos que obtienen los niños de esta edad son catalogados como “realismo frustrado”, intermediario de la fantasía y la realidad.



- Imagen mental: “Imitación interiorizada” o mejor conocida como fantasía, nada sale de su mente o es exteriorizado.



- Imitación diferida: Esta ocurre sin necesidad de que el modelo (que en este caso debe tratarse de algo real) este presente, aunque en sus inicios es necesario que este de manera tangible para poder ser imitado, así más tarde el pequeño podrá recrearlo.



- Interacciones sociales y afectivas: El hecho de que el infante se relacione, se sienta querido y pueda demostrar su afecto a otras personas (es muy importante que además de poder hacer esto con miembros de su familia también pueda integrarse a un núcleo de niños de su misma edad, con los cuales le resulte fácil exteriorizar sus sentimientos) forma parte de su



CAPÍTULO I

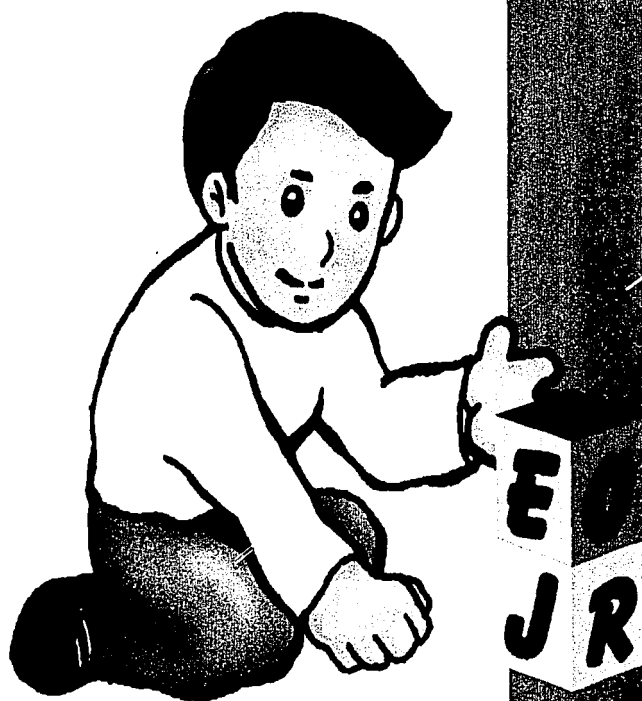
Algunas teorías sobre el desarrollo infantil

formación cognoscitiva y lo ayuda a integrarse más
Fácilmente a los engranes de la vida en sociedad.



CAPÍTULO II

Proceso de análisis (Metodología Analítica)



CAPÍTULO II

Proceso de análisis (Metodología Análítica)

U Cómo saber si un diseño cumple con su objetivo de resolver problemas de comunicación visual?, esto es difícil de saber sino hasta que el resultado es expuesto ante el público consumidor. A continuación para tener una idea más clara de lo que estamos hablando se dará un resumen acerca de las características principales de cada elemento que compone la portada de un libro seguido de un análisis por medio de portadas que posean características similares a la de mis necesidades específicas.

Esto forma parte de la metodología analítica que se va a aplicar en este capítulo y que es aquella que “partiendo de casos particulares, se eleva hasta las verdades generales que lo contienen.”(1)

2.1. Elementos compositivos (comparativos)

El Diseño Gráfico es un lenguaje visual por medio del cual respondemos a diferentes necesidades de comunicación, como lenguaje que es debe de seguir ciertas técnicas de construcción las cuales hay que manejar con inteligencia, debido a que el conjunto de combinaciones que se pueden efectuar por medio de elementos gráficos nos dan como resultado un sinfín de significados que incluso pueden ser contrarios a la necesidad primaria, por eso debemos tener muy en claro los objetivos que debemos cubrir y como es deber de todo buen diseñador, conocer y aplicar de manera correcta las categorías formales (conceptos tales como: equilibrio, tensión, atracción, reticencia, etc.); porque solo así podremos “potenciar al máximo nuestra capacidad de creadores y receptores de mensajes visuales, en otras palabras, hacer de nosotros personas visualmente alfabetizadas.”(2)

La composición es la parte medular de un problema de comunicación visual, resolver la forma en que se va a estructurar un diseño resulta ser de principio algo complejo debido a que el Diseño Gráfico no es una ciencia exacta ni se poseen resultados infalibles, en cambio todos pueden ser perfectibles, siempre y cuando existan nuevas alternativas.

El factor compositivo no solo da significado lingüístico (como podría ser por medio de la tipografía) al diseño, también le da su aspecto artístico, le otorga un factor estético, por medio un proceso en el cual se ven involucradas formas, tanto perceptibles como intangibles que nos dan como resultado un significado visual.

Con el objetivo de obtener un resultado óptimo al generar el diseño de portadas que se ha solicitado para una serie (básico y avanzado) de libros de texto a nivel preescolar y conforme al sistema que se esta planteando de pasar de una metodología analítica a una metodología sintética el primer paso que vamos a dar es analizar la estructura compositiva de otros diseños de portadas con características similares al de las solicitadas para así poder ir de lo general a lo particular.

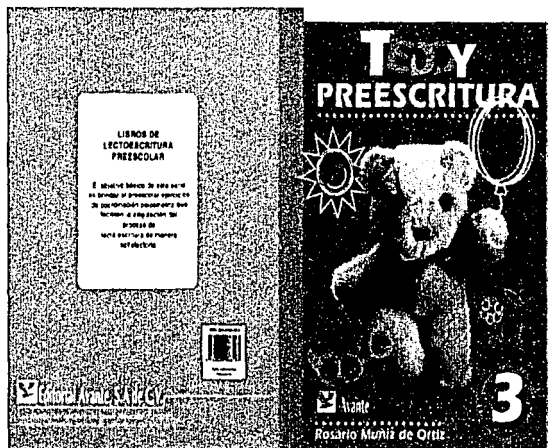


(1) Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado, de Selecciones del Reader's Digest
(2) La sintaxis de la imagen, Andrea Dornis



CAPÍTULO II

Proceso de análisis (Metodología Análitica)



TEDDY, PREESCRITURA 3
EDITORIAL AVANTE



TRIZ-TRAZOS 3
MAC GRAW HILL

2.1.1. Diagramación

Antes de explicar directamente que es la diagramación, me gustaría aclarar que esta no puede existir si antes no se ha delimitado el formato (espacio que contendrá la información y los elementos visuales) a utilizar; el formato es la primera fase del lenguaje gráfico, y responde a una necesidad, en el caso del libro didáctico de nivel preescolar hay que aclarar que nunca encontraremos formatos pequeños debido a que resultan ser de difícil manejo para las pequeñas e inexpertas manos de los infantes.

Una vez que tenemos delimitado el formato que va a contener nuestro diseño es necesario que establezcamos una estructura y decidamos cuales son los soportes que vamos a utilizar, los soportes se dividen en cuatro grupos:

1. **Soportes físicos:** Que no son otra cosa que el material con el cual se va a elaborar el trabajo.
2. **Soporte gráfico:** Es el objeto de comunicación específico en el cual va a ser aplicado el conjunto de elementos compositivos. (revistas, libros, carteles, folletos, etc.)
3. **Soporte geométrico:** Conjunto de sistemas estructurales que se encargaran de sostener a las formas dentro del espacio y que las justifican visualmente, lo cual nos ayuda a proyectar en ellas armonía, orden, ritmo, etc. Los soportes geométricos se pueden obtener de tres formas distintas:
 - Estructural: que son las que se obtienen por Medio de sistemas matemáticos.
 - Visual: que se basa en reglas estéticas y se aplicada de manera intuitiva.
 - Mixta: se obtiene gracias a la mezcla de las



CAPÍTULO II

Proceso de análisis (Metodología Análítica)

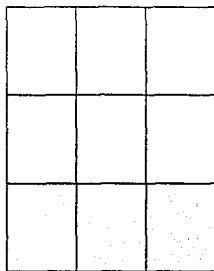
dos anteriormente mencionadas.

4. Soporte visual: Es la suma de todos los elementos.

A su vez los soportes geométricos estructurales se dividen en tres grupos:

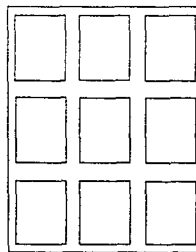
1. Redes: Es una estructura basada en elementos modulares repetitivos que forman una construcción matemática, los módulos no siempre son idénticos en su totalidad y se unen uno al otro tangencialmente. Los elementos resultantes de la aplicación de las redes resultan ser de un grado muy alto de pregnancia debido a su ritmo provocado por la constante repetición. Las redes se dividen en dos grupos:

- Redes regulares, simples o de primer orden: Se caracterizan porque sus módulos son exactamente iguales en cuanto a forma, tamaño y posición.
- Redes irregulares, de múltiple repetición o de segundo orden: Tienen como características estar compuestas por dos o más módulos que varían en forma y/o similitud en cuanto a peso visual entre los módulos.



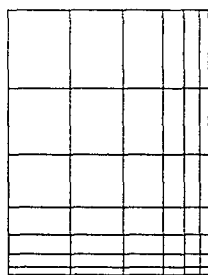
RED

2. Reticulas: Esta integrada por elementos modulares repetitivos e idénticos los cuales nunca se tocan debido a que están separados el uno del otro por medio de un espacio constante llamado medianil, este espacio rodea a cada elemento evitando el contacto, este es el caso contrario de la retícula o la trama.



RETICULA

3. Trama: Esta estructura esta dada por medio de líneas que de forma sucesiva nos van a dar la sensación de un ritmo progresivo o recesivo de manera horizontal o vertical, ascendente o descendente, el orden de las líneas que conforman la trama siempre deberán tener un sentido lógico y sistemático.



TRAMA



CAPÍTULO II

Proceso de análisis (Metodología Analítica)

1. Sección áurea: A diferencia de los ejemplos dados anteriormente este método divide el área de manera irregular en partes que resultan ser armónicas entre sí gracias a que se obtienen de forma matemática.

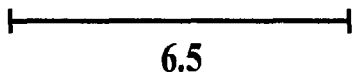
La aplicación de la sección áurea o el también llamado número de oro nos da como resultado una proporción armónica que en todo momento esta presente en la naturaleza "es el equilibrio armónico representado en tensiones entre un máximo y un mínimo".(3)

El número de Oro surge de la sucesión aditiva de números: $1 + 2 = 3$, $2 + 3 = 5$, $3 + 5 = 8$, y así sucesivamente, existe una relación a partir de $34:55=0.618$ ó $55:34=1.618$, de aquí surge el número de oro .618 ó 1.68, proporción perfecta en la que se basa todo lo que existe dentro de la naturaleza.



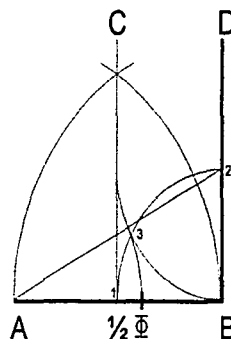
Símbolo del punto áureo

Para obtener el punto áureo es necesario dividir la medida de un segmento de recta entre 1.618 ó multiplicarla por 0.618, por ejemplo:

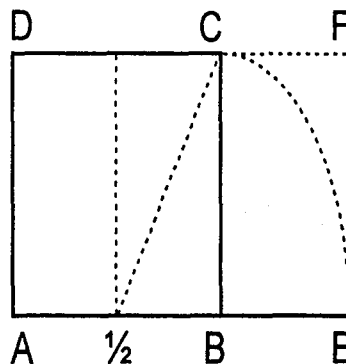


$$\begin{aligned} 6.15 \cdot 1.618 &= 4.017 & 6.15 \times 0.618 &= 2.483 \\ 4.017 + 2.483 &= 6.5 \end{aligned}$$

Así la unión de ambos puntos nos marca el punto áureo.



A continuación tenemos una muestra de un rectángulo áureo, el cual resulta ser armónicamente perfecto:



(3) Expresión y apreciación artística, Áurea Aguilar

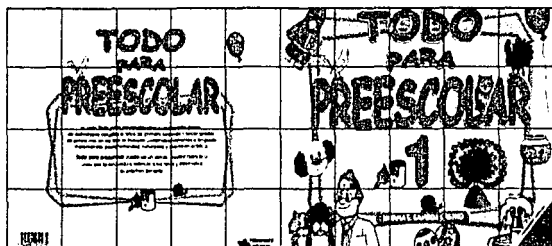
CAPÍTULO II

Proceso de análisis (Metodología Análitica)

Las estructuras poseen una misión sumamente importante, ya que gracias a ellas nuestro trabajo se facilita al tomarlas como base para resolver problemas compositivos, también nos ayudan a romper con la monotonía visual, pero sobre todo siempre debemos tener en cuenta que la finalidad de una diagramación va a ser facilitar el trabajo, ya que si en algún momento obtenemos un producto que nos complica el desarrollo del proyecto sin lugar a dudas lo correcto es desecharlo.

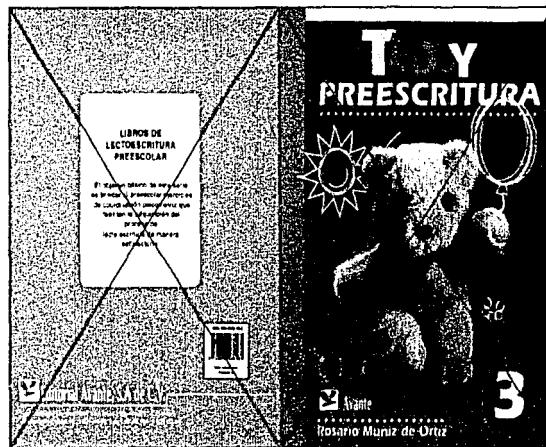
Antes de empezar a plantear cualquier tipo de formato o diagramación es importante haber discutido estos puntos con nuestro cliente para saber cuál es el estilo que el busca, el nivel de complejidad y la jerarquía; ya que si no estamos consientes de estos puntos nuestro trabajo podría estar mal de principio.

Una vez que ya tenemos claro el significado de todos estos conceptos podemos reconocer las estructuras que sostienen a cada uno de los ejemplos que estamos analizando.



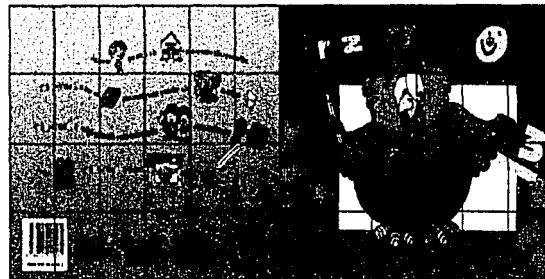
TODO PARA PREESCOLAR 1

Después de probar con varias diagramaciones llegue a la conclusión de que esta puede ser la más aproximada a la original utilizada para armar esta portada, como podemos ver varios elementos ajustan de manera coherente en los espacios delimitados por esta red, aunque se pueden tener ciertas dudas en la contra, donde los elementos no se ven justificados plenamente.*



TEDDY, PREESCRITURA 3

Después de analizar esta portada, logré percibir una proyección que posee su punto de fuga exactamente del centro y dirigida para los extremos, por ello opte por proponer una red, pero que en esta ocasión esta dada por módulos triangulados que parten del centro.*



TRIZ-TRAZOS 3

Aquí retomamos de nuevo la red cuadriculada, la cual, en caso contrario al ejemplo que vimos con el libro de "Todo para preescolar", se amolda a la perfección a la contra portada pero el frente se muestra un tanto incierto.*

*Nota: Es importante señalar que las diagramaciones que fueron asociadas a los diseños de estas portadas son propuestas que surgieron a raíz del análisis de las mismas, y que pretenden ser lo más aproximadas a las ocupadas en la realidad, pero podría ser el caso que las originales sean distintas a las aquí presentadas o en su defecto ni siquiera existan.



CAPÍTULO II

Proceso de análisis (Metodología Análítica)

2.1.2. TIPOGRAFÍA

La tipografía es un sistema de signos que han sido creados para establecer la comunicación visual, en el campo del diseño su capacidad de comunicación se ve ampliada gracias a los tratamientos compositivos, con lo cual podemos informar y cubrir necesidades específicas.

Al momento de la composición debemos tener muy en cuenta los principios básicos del diseño tipográfico: proximidad, alineamiento, repetición y contraste.

- **Proximidad:** Aquí se establece que los elementos que se relacionen deben ir agrupados para formar bloques de información, los datos que no se relacionen entre sí no podrán encontrarse cercanos. Con esto permitimos al receptor que capte de inmediato y de forma clara el sentido de la información.

Ejemplo:



Aquí podemos observar la contra de un CD, claro ejemplo de la aplicación del principio de proximidad; encerrados en cuadros rojos se encuentran ubicados los bloques de información relacionados entre sí, por ejemplo, en el superior izquierdo vemos un bloque que muestra los títulos de las canciones junto el tiempo de duración, esta información se relaciona entre sí y esta alejada de los otros dos grupos que poseen información ajena.

- **Alineamiento:** Este principio nos dice que ningún elemento debe ser ubicado en el espacio de manera arbitraria. Cada uno debe tener una conexión visual por lo menos con un elemento más, esta unión puede ser de manera invisible formada por una línea imaginaria que cree en el ojo la sensación de unidad. El alineamiento hace que los bloques de información se vean como parte de un todo.

Ejemplo:



En este cartel podemos observar que a pesar del distanciamiento de los bloques tipográfico siempre debe existir una alineación; las líneas rojas nos muestran claramente la estructura que para el observador común podría no existir pero que le brinda esa sensación de unidad.

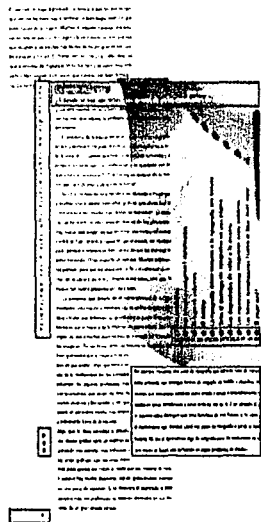


CAPÍTULO II

Proceso de análisis (Metodología Análitica)

- **Repetición:** Este principio nos da la opción de explotar más ampliamente nuestros recursos tipográficos como fuentes, negritas, plecas, balazos, colores, formatos, etc., cualquier elemento que pueda distinguir el espectador puede ser ocupado; siempre y cuando enriquezca el concepto del diseño al cual va a ser aplicado. El propósito de este principio es unificar y lograr una consistencia a las partes que conforman el diseño para lograr un interés visual.

Ejemplo:



En este ejemplo que se trata de el interior de revista, se ocuparon diversos elementos de repetición como balazos, colores y negritas, indudablemente esto hace mas atractivo y dinámico el ritmo de lectura.

- **Contraste:** El principio de contraste establece que si dos elementos no son exactamente iguales entonces hay que hacerlos muy diferentes. Es importante que si se va a usar el contraste este tiene que ser totalmente claro para evitar conflictos. El propósito del contraste es crear interés visual, crear al impactante que obligue al espectador a centrar su atención en ello. Otra característica de este principio es que ayuda a crear jerarquías, esto sirve para organizar la información.

Ejemplo:



En estos dos ejemplos podemos ver como el uso de fuentes diferentes de características orgánicas e inorgánicas, así como tamaños colores y posiciones provocan un contraste sumamente llamativo.



CAPÍTULO II

Proceso de análisis (Metodología Análitica)

Como ya vimos la tipografía puede ser origen de una gran fuente de creatividad cuando es bien empleada, pero esto no es lo único que debemos saber de ella, es muy importante que sepamos cual es su sistema métrico, en Gran Bretaña y Estados Unidos se mide por picas, lo que equivale a 0.352 mm, en cambio en el resto del mundo, incluyendo nuestro país lo más común es que se mida por puntos, equivalente a 0.376 mm.

Ejemplo:

E (6 puntos)
E (8 puntos)
E (10 puntos)
E (12 puntos)
E (16 puntos)
E (18 puntos)
Etc.

Al igual que el tamaño la alineación de los bloques tipográficos es muy importante debido a que esta es la causante de que el diseño obtenga una imagen de rigidez, dinamismo, seriedad, etc., además de que provocan que la información se incorpore. Existen cuatro tipos de alineación y son las siguientes:

Caro amore ti guardo nel silenzio di questa nostra stanza di un hotel fuori piove e intanto to ripenso al tempo che ho vissuto insime a te caro amore sembrava un'avventura in riva al mare due nomi sulla sabbia che il mare di settembre ha caccellato eri donna passione e sentimento a volte nun si ferma neanche quando il mondo sembra cada giù mi domando se veramente il nostro è un grande amore e dopo tanto tempo ancora una risposta io non ho ce la fa anche quando si spengono i ricordi e l'argento nei capelli ci sarà sul tuo viso la nostra storia un giorno leggerò son pagine di un libro che abbiamo scritto per chivive per amare.

JUSTIFICADO

Caro amore ti guardo nel silenzio di questa nostra stanza di un hotel fuori piove e intanto to ripenso al tempo che ho vissuto insime a te caro amore sembrava un'avventura in riva al mare due nomi sulla sabbia che il mare di settembre ha caccellato eri donna passione e sentimento a volte nun si ferma neanche quando il mondo sembra cada giù mi domando se veramente il nostro è un grande amore e dopo tanto tempo ancora una risposta io non ho ce la fa anche quando si spengono i ricordi e l'argento nei capelli ci sarà sul tuo viso la nostra storia un giorno leggerò son pagine di un libro che abbiamo scritto per chivive per amare.

BANDERA IZQUIERDA



CAPÍTULO II

Proceso de análisis (Metodología Analítica)

Caro amore ti guardo nel silenzio di questa nostra stanza di un hotel fuori piove e intanto to ripenso al tempo che ho vissuto insieme a te caro amore sembrava un'avventura in riva al mare due nomi sulla sabbia che il mare di settembre ha cancellato eri donna passione e sentimento a volte nun si ferma neanche quando il mondo sembra cada giù mi domando se veramente il nostro è un grande amore e dopo tanto tempo ancora una risposta io non ho ce la fa anche quando si spengono i ricordi e l'argento nei capelli ci sarà sul tuo viso la nostra storia un giorno leggerò son pagine di un libro che abbiamo scritto per chivive per amare.

BANDERA DERECHA

Caro amore ti guardo nel silenzio di questa nostra stanza di un hotel fuori piove e intanto to ripenso al tempo che ho vissuto insieme a te caro amore sembrava un'avventura in riva al mare due nomi sulla sabbia che il mare di settembre ha cancellato eri donna passione e sentimento a volte nun si ferma neanche quando il mondo sembra cada giù mi domando se veramente il nostro è un grande amore e dopo tanto tempo ancora una risposta io non ho ce la fa anche quando si spengono i ricordi e l'argento nei capelli ci sarà sul tuo viso la nostra storia un giorno leggerò son pagine di un libro che abbiamo scritto per chivive per amare.

CENTRADO O EN PIÑA

La tipografía resulta ser un tema muy extenso y podríamos seguir hablado sus particularidades, las cuales son muchas, pero para dar por terminado este punto mencionare a continuación las principales características de los grupos tipográficos.

1. Oldestyle: Los serif están en diagonal, tienen una diferencia moderada en el grosor de su cuerpo, las que tienen ojo redondo poseen un eje de construcción inclinado.

Ejemplo:

d

2. Modernas: Los sefrifs son horizontales, tienen una marcada diferencia en el grosor del cuerpo y las letras con ojo redondo tiene un eje de construcción vertical.

Ejemplo:

d

3. Serif: Los remates son horizontales en las letras bajas, tienen poca diferencia en el grosor del cuerpo y en las letras de ojo redondo este es de construcción vertical.

Ejemplo:

d

4. Sanserif: No tienen remates, no hay diferencia de grosor a lo largo del cuerpo, no tienen un eje de construcción vertical ni inclinado.

Ejemplo:

d



CAPÍTULO II

Proceso de análisis (Metodología Analítica)

5. Scrip: Son todas aquellas familias tipográficas dan la impresión de haber sido escritas a mano con pluma caligráfica o pincel.

Ejemplo:

d

6. Decorativas: Tienen forma irregular y espontánea y pueden ser complejas y difíciles de leer por lo que sus posibilidades de uso son reducidas, al igual que las scrip son recomendadas para textos cortos.

Ejemplo:

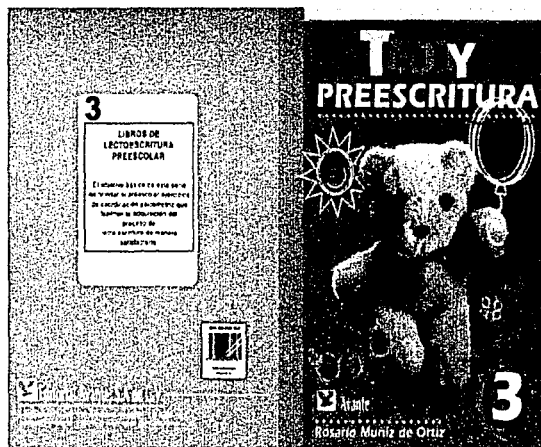
d

A continuación se hará un análisis de las características de la tipografía ocupada en cada uno de los títulos que hemos manejado como ejemplos.



TODO PARA PREESCOLAR 1

En la portada al igual que en la contra podemos ver dos bloques tipográficos, respectivamente, en los cuales se puede observar el principio de proximidad apoyados por medio de un contraste, dado por el uso del color, el puntaje y las familias tipográficas, en el primer grupo (título) nos encontramos una familia decorativa, en el segundo (autora) es sanserif al igual que el del tercer bloque (sinopsis), en este último podemos apreciar el principio de repetición dado gracias a las palabras que se encuentran en negritas. Todo esta alineado en pila.



TEDDY, PREESCRITURA 3

Este es otro ejemplo de proximidad, los grupos son claramente reconocibles y nos dan información de diversa índole. Aquí la alineación es centrada, y las familias tipográficas son sanserif, en el bloque 1 (título) gracias al color se obtuvo un contraste y la repetición esta dada por medio de la pila que se encuentra en esta área y en la editorial. El bloque 2 es muy simple debido a que solo posee un carácter el cual nos indica el grado al cual va dirigido pero que se relaciona con el primero debido a que conserva la misma fuente tipográfica. El 3 (sinopsis) se localiza en la contraportada y no posee gran variación con respecto al resto del conjunto.



CAPÍTULO II

Proceso de análisis (Metodología Análitica)



TRIZ-TRAZOS 3

El bloque 1 (título) posee una tipografía decorativa alineada al centro, el bloque 2 al igual que en ejemplo anterior solo nos indica el grado. el 3 (autoras) sigue conservando la alineación en pila y por medio del color y de la fuente (sanserif normal y extendida) nos dan el contraste. Y por último en el grupo 4 (contra) que combina un tipo sanserif junto con la fuente decorativa del título como un recurso de repetición.

2.1.3. Imagen

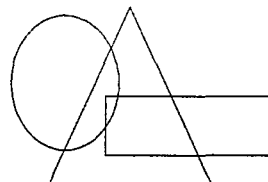
Más que un elemento decorativo la imagen juega un papel de primordial importancia dentro del diseño, ya que esta, en conjunto con las demás piezas que conforman el todo deben de cubrir ante el consumidor las siguientes etapas: atención, interés, deseo, y acción (AIDA)(4). Comunicarse por medio de símbolos y signos es la tarea del diseñador, y en el caso de tratarse de un producto dirigido a niños de nivel preescolar resulta ser indispensable el uso de una ilustración, una imagen que el niño que aún no esta identificado del todo con signos tales como las letras pueda interpretar.

Un dibujo nace de un plan mental, de la interpretación de signos, técnicas y factores de organización para la estructuración compositiva, los elementos que conforman esta estructuración son los siguientes:

- **Forma:** Son recreaciones realizadas por medio de puntos, líneas, planos, colores, etc. de objetos reales y/o imaginarios. También reciben el nombre de formas naturales, las cuales se basan en cosas que ya forman parte de nuestro conocimiento, como animales o personas; y las formas creadas, que son aquellas que surgen de la imaginación del hombre como medio de satisfacción proveniente de una necesidad.



FORMA NATURAL



FORMAS CREADAS



(4) Nota: "persigue un fin concreto y específico: vender" *El fin de la era publicitaria*, Ricardo Homs

CAPÍTULO II

Proceso de análisis (Metodología Analítica)

- **Espacio:** Es el lugar en donde se presentan los cuerpos (ambiente). Nos ayuda a crear contrastes o sensaciones; al igual que las formas, existen los reales y los imaginarios.



Aquí vemos la representación de un espacio natural que cualquiera ha tenido la oportunidad de percibir en alguna ocasión.

- **Tiempo:** Es posible representarlo mediante colores, formas o elementos que nos den referencia gracias a nuestra experiencia previa.



Esta ilustración nos hace referencia a un espacio de tiempo (caso específico noche) gracias a elementos que ya asociamos con esta temporalidad

- **Movimiento:** Nosotros somos capaces de captar este acontecimiento ya sea en la realidad o de manera sugerida, como pasa cuando nos proponemos representarlo de manera gráfica; esto se puede hacer gracias a la aplicación de elementos tales como líneas, colores y formas en el espacio. Dentro de la composición el movimiento es una tensión causada por la orientación que se le da a las figuras.



En este ejemplo el movimiento fue insinuado por medio de líneas y colores.

- **Color:** Es producto de un fenómeno físico y forma parte primordial de la disciplina gráfica, ya que gracias a él los elementos ganan una gran expresividad.(5)

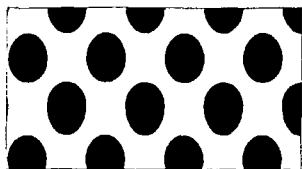
(5) Nota: Se hablará de este punto más ampliamente en el punto 2.1.4.



CAPÍTULO II

Proceso de análisis (Metodología Analítica)

- **Ritmo:** Es el orden en el que se presentan los elementos dentro del plano, formado secuencias matemáticas que pueden ir de las más sencillas a las más complejas, dan armonía y unidad.



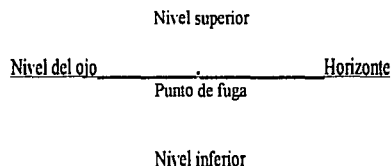
Patrón de repetición

- **Proporción:** Es la relación interna que guarda cada parte de un objeto con todos los elementos que lo conforman para así poder formar una unidad armónica consigo misma y evitar un caos interno. La proporción también se puede dar en la relación de varios de varios objetos y su ambiente, ya que si alguno no coincide con su contexto con respecto a la unidad, el tamaño o la ubicación, la composición puede salir de proporción.



Estudio de proporciones realizado por Edgar Degas.

- **Perspectiva:** Esta técnica es utilizada cuando queremos que nuestras representaciones bidimensionales den la apariencia de tridimensionalidad, lo más parecido a la realidad, los elementos básicos para obtener el efecto óptico de profundidad son el punto de fuga y la línea del horizonte:



- **Contraste:** Dentro de la representación gráfica esta es la manera de engañar al ojo dándole la impresión de que esta viendo un objeto con volumen ya que se simula el valor lumínico que poseen los objetos, este elemento en conjunto con la perspectiva son los que le confieren a los objetos bidimensionales su apariencia de tridimensionalidad.



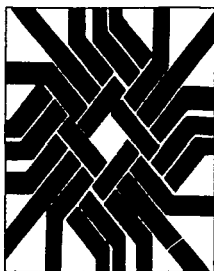
Este estudio de Van Gogh llamado "campesino junto al fogón" es un claro ejemplo De lo que podemos obtener aplicando el contraste



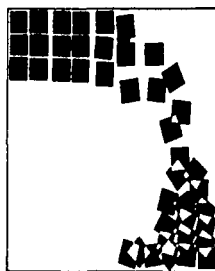
CAPÍTULO II

Proceso de análisis (Metodología Analítica)

- **Equilibrio:** Es la estabilidad que guardan dos pesos por medio de un centro de gravedad o eje axial. Existen dos tipos de equilibrios, el simétrico, que se da cuando un plano que se divide en dos partes iguales posee los mismos elementos de cada lado; y el asimétrico que es cuando el plano es dividido y las partes que quedan a los lados del eje no son exactamente iguales pero los elementos que se encuentran de cada lado compensan su peso visualmente dando como resultado una imagen equilibrada.



Equilibrio simétrico



Equilibrio asimétrico

Composiciones de Wucius Wong

Una vez que ya hemos asimilado todos los elementos que intervienen en el planteamiento de una imagen podemos pasar a estudiar algunas de las tantas técnicas de representación gráfica que nos brindan un sinfín de acabados que pueden ser ocupados según sea el objetivo que se desee cubrir. (6)

Los materiales pueden ser ocupados de diferentes maneras dependiendo de su consistencia, así mismo el mismo material

puede ser aplicado con diversos instrumentos para dar acabados diferentes, todo depende de los fines perseguidos y de la creatividad de la persona que los aplique.

- **Dibujo:** Es la disciplina con más antigüedad, fue practicada desde los inicios del hombre y con el pasar del tiempo ha sido perfeccionada; aquí se puede hacer uso de gran cantidad de materiales como: lápiz de grafito, tinta, carboncillo, conté, etc.



Retrato realizado con lápiz de grafito

- **Acuarela:** Se emplea disolviendo el pigmento en agua y goma arábiga, su principal característica es la transparencia, el papel utilizado para esta técnica posee ciertas peculiaridades ya que debe contener grandes

(6) Nota para hacer uso de cualquier técnica de representación es necesario tener dominio del dibujo y de los elementos de composición.



CAPÍTULO II

Proceso de análisis (Metodología Analítica)

grandes cantidades de algodón y su texturizado es un atractivo del resultado final debido a que la transparencia y la ligereza del material le permite ser observado; a diferencia de la técnica anterior esta resulta ser relativamente más moderna. Además de ser utilizada con instrumentos tradicionales como resultan ser los pinceles, se puede experimentar con muchos otros para lograr resultados tales como el escurrido, estarcido, manchado, goteado, salpicado, etc.



Lago rodeado de pinos, acuarela de Alberto Durero

- **Óleo:** A diferencia de la acuarela el óleo es un pigmento que se disuelve en aceites secantes, su consistencia es pastosa con lo cual nos proporciona diferentes posibilidades de texturas, su secado es muy lento y permite aplicar capa sobre capa dando oportunidad de corregir errores o agregar detalles; el óleo es un producto que nos permite una gran cantidad de efectos de color y luminosidad. El soporte más común que se utiliza para realizar esta

técnica es un bastidor de madera en donde es tensado un trozo de tela la cual puede ser de algodón, lino o yute; también puede ser aplicado con diferentes herramientas como lo son pinceles, espátulas o dedos.



Autorretrato al óleo de Vincent Van Gogh

- **Pastel:** Barras de colores hechas a base de pigmentos en polvo y goma o resinas, algo que caracteriza a este material son los difuminados que se pueden lograr, para su aplicación por lo general se emplean papeles de alta porosidad y las herramientas que se utilizan son los esfuminos o los dedos, una vez empleado puede ser alterado con gran facilidad, para evitar que la obra se arruine debe ser fijada con algún barniz que le brinde



CAPÍTULO II

Proceso de análisis (Metodología Analítica)

total adherencia.

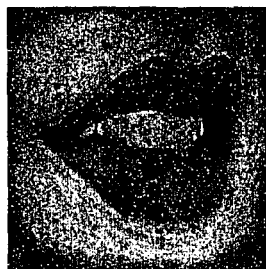


Ilustración elaborada con pastel

● Acrílico: Tipo de pintura que mezcla emulsión acrílica y pigmento y que se caracteriza por que no cambia su color al secarse además de que lo hace con gran rapidez, al igual que la acuarela es preferible que se aplique en superficies que tenga grandes cantidades de algodón; el principal reto al utilizar este material es lograr aplicarlo de manera que no deje ninguna marca de textura.



Pintura acrílica titulada "Whaam", realizada por Roy Lichtenstein

- Collage: "Las posibilidades del collage como una actividad lúdico-pictórica son infinitas"(7) la cantidad de materiales que se pueden ocupar son ilimitables, uno de los grandes atractivos de esta técnica es hacer una composición a partir de elementos que parecen incompatibles.



"Grottesco", collage de Hannah Hoech

(7) Expresión y apreciación artística, Aurea Aguilar



CAPÍTULO II

Proceso de análisis (Metodología Analítica)

- **Fotografía:** Proceso de medios físicos, químicos y mecánicos por el cual podemos captar una parte de la realidad y obtener una copia de ella casi exacta y permanente por medio de un material sensible a la luz.



Fotografía a color de una puesta en escena

- **Ilustración digital:** En las últimas décadas el campo de la informática ha dado avances enormes y dentro del área de la gráfica estos resultan cada vez más impresionantes, ahora obtenemos resultado casi idénticos a los logrados por medio de las técnicas tradicionales y lo mejor es que el tiempo empleado en ello se reduce de manera significativa además de poder realizar ilustraciones en 3D y texturas que

otorgan una gran calidad al trabajo final.



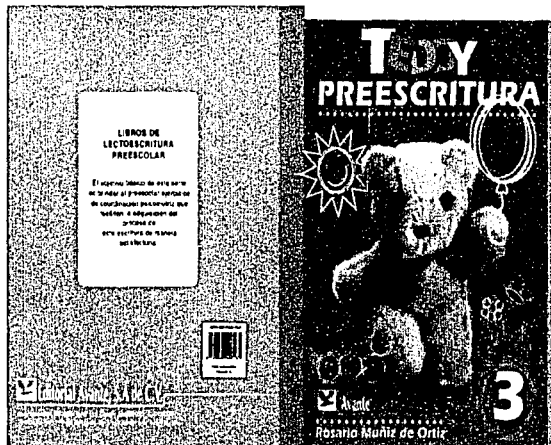
Ilustración asistida por computadora

Después de haber estudiado los objetivos perseguidos por la imagen, al igual que sus elementos compositivos y sus técnicas de representación gráfica podemos pasar a hacer el análisis respectivo de las tres portadas que hemos venido estudiando y así dar por concluido este apartado.



CAPÍTULO II

Proceso de análisis (Metodología Analítica)

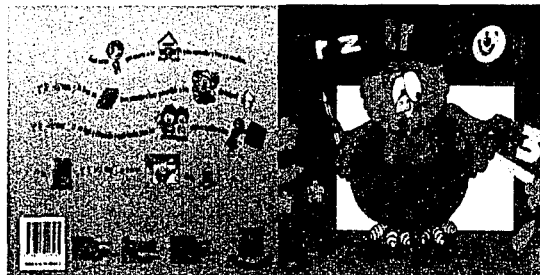


TEDDY PREESCRITURA 3

Para esta portada fue utilizado un collage, ya que el oso que vemos como elemento principal es producto de una fotografía y los demás elementos (sol, globo y gusano) pueden haber sido dibujados y después manipulados por computadora o bien haber sido creados directamente en esta.*



TODO PARA PREESCOLAR 1*



TRIZ TRAZOS 3*

*En ambas portadas las ilustraciones parecen haber sido realizadas de manera tradicional con la técnica del acrílico, pero no hay que olvidar que hoy en día esta los resultados de esta técnica y muchas más pueden ser simulados por medio de la computadora. En las tres portadas la carencia de perspectiva es evidente y el contraste para dar la sensación de volumen es casi nulo. También podemos apuntar que las formas empleadas aquí son naturales, con ciertos toques de fantasía, esto debido al público al cual van dirigidas.

2.1.4. Color

El color es un fenómeno físico producido gracias a la capacidad de los cuerpos de absorber o reflejar luz, esta capacidad les es proporcionada gracias a las características específicas del material del cual están integrados dichos objetos. La luz es el factor esencial del color ya que esta al reflejarse, refractarse y absorberse lo produce. De la amplitud de la onda electromagnética depende el color de los objetos, de cómo ellos absorben o reflejan el color, pues el ojo humano sólo ve la luz reflejada, no la absorbida. En el caso del material opaco, una parte de la luz es devuelta, mientras que el material transparente la deja pasar.



CAPÍTULO II

Proceso de análisis (Metodología Analítica)

La materia tiene la propiedad de absorber la luz de acuerdo con su estructura molecular; el hombre tiene la capacidad de procesar de la materia orgánica e inorgánica el pigmento y con ayuda de aglutinantes elabora todo tipo de pinturas de diversos colores. Debido a esto el color se divide principalmente en dos clases:

- **Color Luz:** basado en la capacidad del ojo de distinguir ciertas longitudes de onda y por medio de las células conocidas como bastones y conos reconocer ciertas cualidades, también se le conoce como síntesis aditiva, sus colores primarios son el rojo, verde y azul (que gracias a sus nombres en inglés; red, green and blue nos da como resultado las siglas RGB), los cuales al sumarse forman la luz blanca, un ejemplo del sistema RGB o sistema aditivo generado por el color luz lo podemos ver cada vez que trabajamos en nuestra computadora, ya que el monitor esta basado en estos principios.

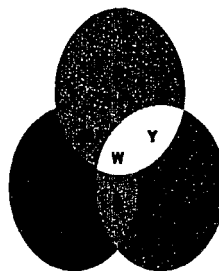
Los colores se dividen de acuerdo con su onda en:

-Colores de onda corta (fríos):

Verde	de	4000	a	4500	UA
Azul	de	4500	a	5100	UA
Violeta.	de	5100	a	5700	UA

-Colores de onda larga (cálidos)

Rojo	de	5700	a	5800	UA
Naranja	de	5800	a	6200	UA
Amarillo	de	6200	a	7000	UA



- **Color Pigmento:** basados en la capacidad que poseen los cuerpos de absorber y reflejar ciertas ondas de luz, también se le conoce como síntesis sustractiva, sus colores primarios son azul, rojo y amarillo, que para los fines que perseguimos de mezcla para impresión comercial es mejor denominarlos cian, magenta y amarillo (CMY), estos colores forman la triada cromática; en este caso también podemos ver como ejemplo nuestra computadora, la cual tiene la difícil tarea de traducir los colores luz (los cuales vemos en la pantalla) en colores pigmento (CMYK), este cambio se da cuando pasamos del sistema aditivo al sustractivo en el momento de mandar algún documento a impresión.



CAPÍTULO II

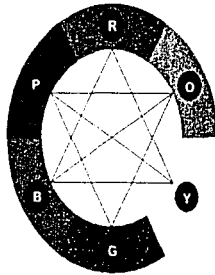
Proceso de análisis (Metodología Analítica)

Los colores secundarios son aquellos que resultan de la mezcla de dos colores primarios:

amarillo y rojo = naranja

rojo y azul = violeta

Azul y amarillo = verde



Cuando pensamos en color siempre nos viene a la mente los colores cromáticos, sin embargo también existen los colores neutros que no son otros que el negro, el blanco y la gama de grises que surgen a raíz de la mezcla de estos dos. Los colores cromáticos poseen tres atributos:

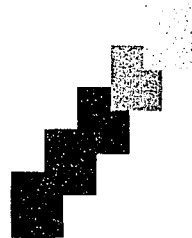
- Tono o matiz: Calidad de la luz.



- Luminosidad: Cantidad de luz.



- Intensidad o saturación: Cantidad de color en pigmento.



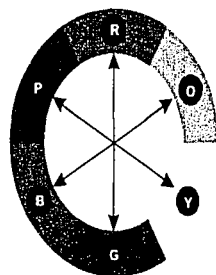
Aplicar combinaciones dentro de un diseño no es cosa fácil debido a que cuando juntamos ciertos colores nos puede dar como resultado diversas formas de percepción que en caso de un mal empleo proporcionara un mensaje erróneo al público receptor. Los contrastes no son otra cosa que un juego, un estímulo visual que es capaz de cambiar los valores tonales originales de ciertos colores; existen muchos tipos de contrastes y a continuación se presenta un enlistado que nos explica brevemente las características de cada uno de ellos:



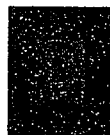
CAPÍTULO II

Proceso de análisis (Metodología Analítica)

- **Simultáneo:** Se da cuando un objeto gris parece oscuro al ser encontrado con un fondo claro, o parece adquirir cualidades del este mismo color.



- **Caliente-frío:** Tiene la cualidad de crear una atmósfera de carácter irreal debido a que este tipo de contrastes no existen en la naturaleza.



- **Análogo:** Se da cuando tomamos colores de la misma familia

Analogía de primarios:

- Amarillo / naranja amarillento y verde amarillento



- Rojo / rojo violáceo y rojo anaranjado



- Azul / azul verdoso y azul violáceo



- **Complementario:** Se compone de un primario y un secundario opuesto diametralmente con respecto al círculo cromático.
 - Amarillo = violeta
 - Rojo = verde
 - Azul = naranja



CAPÍTULO II

Proceso de análisis (Metodología Analítica)

Analogía de secundarios:

- Naranja / naranja amarillento y naranja rojizo



- Verde / verde azulado y verde amarillento



- Violeta / violeta rojizo y violeta azulado



PSICOLOGÍA DEL COLOR*

COLOR	DISTANCIA TEMPERATURA	EFECTO PSÍQUICO	SIMBOLOGÍA	RELACIÓN CON LO NATURAL
ROJO	C E R C A S C A L D O	EXCITANTE ENERGÉTICO	PASIÓN CASTIGO VIOLENCIA	FUEGO SANGRE
NARANJA		ESTIMULANTE DIGESTIVO	INTIMIDAD APETITO	CALOR FUEGO
VERDE	L E J A N O S F R I O S	MUY CALMANTE TRANQUILIZANTE	VIDA ESPERANZA JUVENTUD	NATURALEZA VEGETACIÓN
AZUL		CALMANTE RELAJANTE	FIDELIDAD TERNURA INTELIGENCIA	CIELO DÍA - NOCHE
VIOLETA		DEPRESIVO TRISTEZA	SOLEDAD NOSTALGIA LUTO	MADUREZ

Realmente el color es un elemento compositivo de gran fuerza, es capaz de transmitir ideas, pensamientos y sentimientos, y aunque es un elemento visual es capaz de relacionarse con sensaciones táctiles, auditivas, gustativas, de peso o temperatura; el color puede provocarnos estados de ánimo y ha demostrado ser un gran estimulante o perturbador; todo esto es posible gracias a las asociaciones que hacemos de manera inconsciente por medio de un conocimiento previo que se a dado ya sea a manera de experiencia personal asociada con la percepción o siguiendo cánones sociales preestablecidos.

Una vez que se ha visto las reglas principales que rigen el manejo del color podemos continuar a hacer el análisis respectivo con las portadas que hemos manejado a lo largo de este capítulo (no se tomará en cuenta el color de las ilustraciones, solo el de tipografía, fondos y otras aplicaciones).

*Nota. Gráfica obtenida del libro: *Expresión y apreciación artística*, Aurea Aguilar



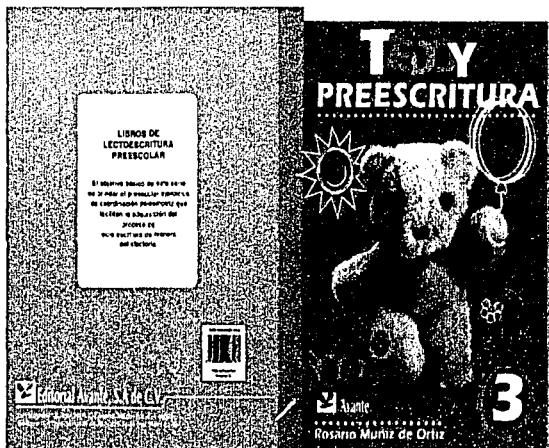
CAPÍTULO II

Proceso de análisis (Metodología Analítica)



TODO PARA PREESCOLAR 1

Aquí ocuparon de fondo un color acromático, el blanco (símbolo de inocencia y limpieza) que nos da una neutralidad que permite utilizar cualquier otro color sin ningún problema, en la tipografía y la envoltura se emplearon colores análogos (naranja amarillento y naranja rojizo) que como podemos ver en la gráfica son activos y alegres, estados anímicos característicos de los niños en edad preescolar.



TEDDY PRESCRITURA 3

Los colores predominantes en la portada y contraportada son el violeta y el azul, colores fríos que representan calma y tristeza, aunque también llegan a ser utilizados para marcar las diferencias entre femenino y masculino respectivamente, así que aparentemente no existe una buena justificación en este sentido para haber aplicado estos colores en un libro dirigido a un

público infantil. En el título "TEDDY" fueron ocupados varios colores entre los cuales no parece haber sido aplicada ninguna regla de contrastes, pero que si nos da como resultado una apariencia más dinámica.



TRIZ TRAZOS 3

Azul y verde nos da como resultado un contraste análogo utilizado para el los fondos de portada y contraportada, también podemos observar que aquí se repite la fórmula que vimos en el ejemplo anterior de la tipografía en diversos colores; en la sección donde esta anotado el nivel del libro nos encontramos con un contraste simultáneo con colores que concuerdan un poco más con el concepto de los niños, por último vemos que en las leyendas que aparecen en la parte inferior de la portada utilizaron un contraste cálido frío.

2.1.5. Elementos reglamentarios

Quando de diseño de portadas se trata el diseñador tiene la obligación de incluir en el diseño elementos que no pueden faltar nunca como son el logotipo de la editorial, el código de barras y la razón social, y que en muchos de los casos ni siquiera son incluidos por él; pero se debe tener muy en cuenta que van a estar ahí ya que puede pasar que el diseño no permita la libre introducción de estos y esto representa un problema grave.



CAPÍTULO II

Proceso de análisis (Metodología Analítica)

- La aplicación del logotipo de la editorial casi siempre esta determinada en el manual de identidad gráfica, documento que toda empresa debe poseer y que “contiene las especificaciones técnicas de diseño, tipografía, colores, ejemplos y todo lo necesario para el trazo, impresión o aplicación de los diseños”(8), todo esto con el fin de proyectar “una imagen corporativa unificada que se integre a los estándares de servicio y permitirá dar un respaldo de garantía y confiabilidad a las marcas, filiales y servicios”(9), así que es la obligación del diseñador investigar como se debe aplicar el logotipo dentro de los formatos de las portadas o bien dejar esta tarea en manos de algún miembro del departamento de diseño de la editorial, pero siempre es conveniente hacer una propuesta o una simulación de éste para dar una mejor presentación al trabajo. Esto también es aplicable en el caso de la aplicación de la razón social.
- El código de barras es el elemento que ayuda a clasificar los productos y que les brinda su carácter, en este punto el diseñador no puede intervenir en lo absoluto, ya que es deber del impresor incluir este elemento en la contraportada de todo libro.



(8) Manual de identidad 1995-2000. Promotivos para la Asistencia Pública
(9) Manual de identidad gráfica. Hoteles Operados por Fincas

CAPÍTULO III

Propuesta personal (Metodología Sintética)



CAPÍTULO III

Propuesta Personal (Metodología Sintética)

En el capítulo anterior vimos como algunas portadas que ya han sido expuestas ante el público consumidor resolvieron su problemas particulares de comunicación visual, ahora ha llegado el momento de que se aplique el método sintético “partiendo de las verdades generales llegar a la deducción de los casos particulares en ellos contenidos”(1); así que lo que se pretende en este capítulo es que por medio de los parámetros generales que se obtuvieron del análisis anterior adquirir una verdad propia que sea adecuada para cubrir nuestras necesidades específicas.

3.1. Características principales de la serie que se va a desarrollar

Editorial esfinge, empresa que “desde hace 47 años produce libros de texto que apoyan la formación académica de miles de personas desde el nivel preescolar hasta el superior”(2) solicita una propuesta de diseño de portadas (la cual se va a someter a concurso junto con otras realizadas por su equipo de diseñadores) para su serie de libros de nivel preescolar cuyo título es “Juego, construyo y me comunico. Desarrollo de habilidades lingüísticas y de metacognición” a nivel básico y avanzado, los cuales tienen como objetivo desarrollar las habilidades de comunicación, lenguaje y alfabetización de los infantes. Esta serie que se lanza al mercado es de la autoría de María Teresa López de Castro y Thelma Karina Salgado Peña mismas que desarrollaron para esta Editorial la serie de “Construyo Matemáticas”. En la entrevista previa que se tiene con el director de marketing, (intermediario entre diseñadores y editores) se pone de manifiesto la necesidad de dar una nueva

imagen a esta serie con un concepto más fresco y pregnante, en un formato de 27 X 20.5 cm y sin un límite de tintas, pero con una restricción de imágenes, ya que no es posible hacer uso de ninguna por la cual se tengan que pagar permiso por concepto de derechos de autor o símbolos nacionales.



Serie “Construyo Matemáticas”

(1) Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado, de Selecciones del Reader's Digest
(2) Manual de bienvenida, Grupo Editorial Esfinge

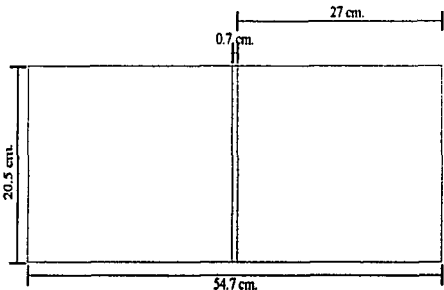


3.2. Elementos compositivos (aplicados)

La composición es transformar conceptos e ideas en una expresión visual con el fin de comunicar, es crear y organizar elementos que simbolizan y significan, en este punto nosotros ya sabemos como crear y estructurar una serie de dispositivos que van de lo manifiesto a lo intangible, poseemos información relativa a nuestro público receptor, significaciones de elementos, técnicas y estructuras, pero lo más importante nos hemos alimentado visualmente, hemos tratado de entender como otros diseñadores le hicieron frente a un problema similar, ahora llega el momento de que todas estas generalidades sean aplicadas a una particularidad que esta encerrada en una composición.

3.2.1. Diagramación

Como se menciona en el punto 2.1.1. antes de pensar en una diagramación es necesario aclarar con nuestro cliente cual es el formato que se va a utilizar, en este caso se nos da como medida de la portada 20.5 x 27 cm. con 0.7 cm. de lomo lo que nos da como resultado 20.5 x 54.7 cm. ya desplegado.(3)



En el capítulo anterior mencionamos que es necesario delimitar cuales van a ser los soportes que se van a ocupar, por tal motivo a continuación se aclararan estos puntos:

1. Soporte físico: Será establecido directamente por la Editorial.
2. Soporte gráfico: Se trata de un libro.
3. Soporte geométrico: Se obtendrá de manera Estructural.
4. Soporte visual: Podrá ser apreciado una vez que el proyecto esté concluido.

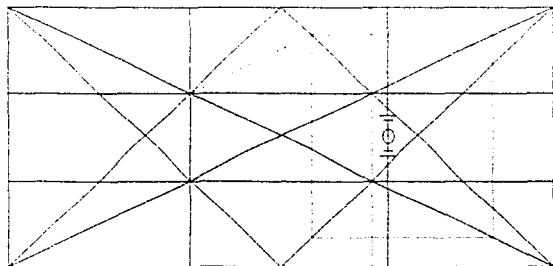
Una vez que ya tenemos definido este punto podemos determinar cual va a ser el soporte geométrico estructural que va a regir nuestro diseño, y como en este caso se trata de una serie la misma diagramación tendrá que gobernar ambos ejemplares. Para desarrollar este diseño se utilizará una red irregular por considerarla mas dinámica que una regular y menos rígida que una retícula, ya que como recordaremos los libros van dirigidos a niños preescolares que se caracterizan por su carácter siempre inquieto; esta red se verá enriquecida con la marca de algunos puntos áureos ya que no hay mejor medio para dar armonía a una composición.

(3) Nota. No hay que olvidar que es necesario dejar un margen adicional exterior de 0.5 cm. de cada lado del formato original que conforma el área de diseño en el momento de mandar el original electrónico a impresión, esto recibe el nombre de margen de seguridad y evita correr el riesgo de que aparezca un borde blanco alrededor del área impresa.



CAPÍTULO III

Propuesta Personal (Metodología Sintética)

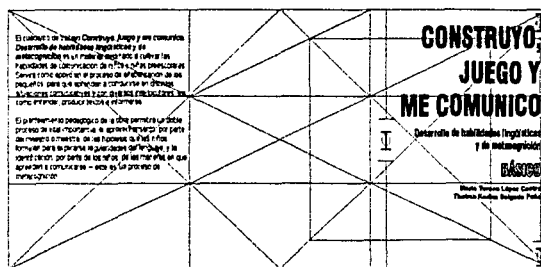


Aquí vemos finalmente la diagramación que va a ser empleada, en líneas negras se encuentra la red irregular con módulos que varían entre sí en forma y peso, en líneas rojas observamos los máximos puntos de atracción del formato y con su respectiva marca hallamos el punto áureo.

3.2.2. Tipografía

Después de analizar los libros de “Construyo Matemáticas”, serie de la que formaran parte los libros ha realizar se toma la decisión de que lo conveniente es conservar la misma fuente tipográfica que fue utilizada en esta con el fin de dar un toque de unidad entre ambas series, así que de principio ya se sabe cuales son los tipos que van a ser empleados y que son los siguientes:

- Título: Swis721 BlkCn BT Sanserif 65pts.
- Subtítulo: Swis721 BlkCn BT Sanserif 23pts.
- Grado: Swis721 BlkCn BT Sanserif 36pts.
- Autoras: Arial Black Sanserif 16pts.
- Síopsis: Arial Black Italic Sanserif 18pts.



En la portada la información de título, subtítulo, grado y autoras forman un bloque de información gracias a la proximidad y la compatibilidad de fuentes tipográficas, sin embargo cada elemento estará bien diferenciado debido a la disparidad de puntos y a la aplicación de color (la cual se llevara a cabo más adelante), todos estos elementos se rigen por el principio de alineamiento en bandera derecha con una conexión visual obtenida gracias a dos puntos áureos que los encierran; en el caso de la contraportada tenemos ubicada en ella a la síopsis, la cual forma un solo bloque bien diferenciado en el que fue empleado el contraste para poder resaltar el título del libro que también se encuentra contenido en esta con la misma fuente tipográfica pero con un tratamiento Black Italic que le



CAPÍTULO III

Propuesta Personal (Metodología Sintética)

otorga otra apariencia, esta caja tipográfica tiene justificada su posición en el espacio gracias a dos módulos de nuestra red, como se puede apreciar en la gráfica anteriormente mostrada.(4)

3.2.3. Imagen

Como ya se había mencionado la imagen no es sólo un elemento decorativo dentro de un diseño, no es posible incluir una ilustración que ha sido escogida al azar, esta siempre debe surgir de una planificación. En este caso esta debe significar tanto a padres, maestros y niños; ¿cómo le podremos dar a entender a los padres que con estos libros sus hijos van a aprender?, ¿cómo le diremos a los maestro que estos libros le ayudaran a enseñar?, ¿cómo le podremos decir a los niños que aprender es divertido?; para contestar estas preguntas y poder satisfacer nuestro principio AIDA para esto se recurrió a los conceptos y principios marcados por psicólogos y pedagogos.



Ilustración para el nivel básico



Ilustración para el nivel avanzado

Como vimos en el punto 1.1. la educación no puede ser la misma en todos los niveles por ello es necesario que por medio de la imagen podamos darle a entender a los consumidores a que nivel va dirigido cada libro aunque, como en el caso de los pequeños, no sepan leer. Para la ilustración del nivel básico se utilizó una niña que resalta la necesidad que tienen los niños de esta edad de evocar por medio del *dibujo*, que esta etapa se distingue por conformarse de manchones e intentos frustrados de representar algo. En la ilustración del nivel avanzado hay dos niños, debido a que a este nivel los pequeños empiezan a socializar en un nivel más amplio con *interacciones sociales y afectivas*, aquí la evocación se da por medio de los cubos de construcción(5) como parte elemental del *juego simbólico*. En ambas imágenes se enfatiza la libertad de acción de los niños para lograr un mejor aprendizaje.

(4) Nota. Como se podrá apreciar en este punto no existen grandes diferencias con relación a las portadas analizadas en el capítulo anterior, solamente aparecen los ajustes obvios dados por nuestra diagramación; y las necesidades específicas de la serie.

(5) Nota. Como ya habíamos visto en el punto 1.2.1. los cubos de construcción los debemos al famoso pedagogo Friedrich Froebel



CAPÍTULO III

Propuesta Personal (Metodología Sintética)

Para aplicar el color a estas imágenes se hará uso de los medio digitales, simulando el resultado que se obtiene gracias al aerógrafo. También para crear el espacio en donde van a quedar contenidas estas imágenes se utilizará la computadora por ser un medio eficaz para ello.

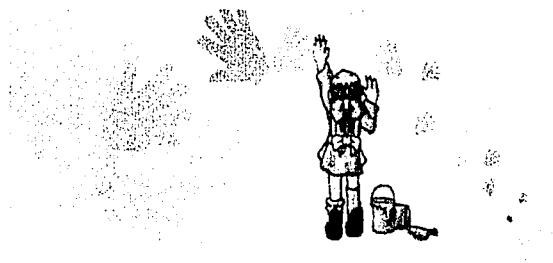


Ilustración completa para el nivel básico



Ilustración completa para el nivel avanzado

Como podemos ver el espacio es imaginario y ayuda a obtener una integración de todos los elementos formando una unidad en donde la ilustración deja de verse como un pegote en el espacio, como sucedió en la serie de “Construyo Matemáticas”. Se optó por crear un espacio imaginario porque si recordamos, en el capítulo uno se menciona que un niño de esta edad, gracias a la gran imaginación que poseen, ven todo lo que les rodea enorme y todo lo que ellos logran crear les parece que es importante y digno de admiración por ello las manitas y los dados se muestran en marca de agua, para poder remitirnos al concepto de fantasía pero sin quitarle su carácter espectacular.

3.2.4. Color

En este punto ya podemos aclarar cuales son los colores que se van a aplicar en los elementos faltantes (tipografía) con respecto a las ilustraciones y comprenderemos porque en estas fueron aplicados estos colores.

Como vimos anteriormente el fondo de la portada de nivel básico ostenta un naranja amarillento mientras que el de nivel avanzado posee una naranja rojizo estos dos colores forman un contraste análogo secundario, mismo que será aplicado en la tipografía para ayudarnos a formar una unidad entre ambos libros lo cual ya aplicado nos da como resultado lo siguiente:



CAPÍTULO III

Propuesta Personal (Metodología Sintética)



Ya hemos aclarado cuales fueron los colores utilizados y que clase de contraste forman, pero por qué se utilizaron precisamente estos colores; como pudimos observar en el punto 2.1.4. de las tres portadas que fueron sometidas a análisis sólo una mostraba colores similares a los que fueron ocupados aquí, en los otros se aplicaron colores azulosos y violáceos, si revisamos nuestra gráfica del color podemos ver que estos colores son fríos, calmantes y depresivos y resultan totalmente inadecuados para nuestro público infantil, alegre y dinámico, por tal motivo se recurrió a colores activos, estimulantes, lúdicos y alegres, siendo esto el principal mensaje que queremos dar, esto dará a entender que nuestros libros son alegres y estimulan el aprendizaje.

3.2.5. Elementos reglamentarios

Como ya se había mencionado la aplicación de estos elementos quedo a cargo de la editorial, el tamaño y la designación de la fuente tipográfica, al igual que el del espacio que va a contener el código de barras y la proporción del logotipo de la editorial esta ya contenido en el manual de identidad gráfica de ésta, aquí mi deber fue dejar el espacio necesario para que no hubiera ningún otro elemento que no permitiese la correcta legibilidad de estos.

3.3. Armado (ventajas de la paquetería utilizada)

En la actualidad el saber utilizar los programas aplicados al diseño se ha vuelto algo imprescindible, ahora los originales mecánicos se han vuelto obsoletos y han sido desplazados por originales electrónicos, además esto ayuda a poder entregar el documento listo para impresión más rápido, como todos sabemos el diseño es una profesión que exige rapidez y precisión, un pequeño error puede costar la pérdida de enormes cantidades de dinero, así que es necesario hacer un buen uso de lo que la computación nos ofrece.

(3) Adobe Photoshop 5.0 Curso completo en un libro, traducción de Rebeca Sánchez



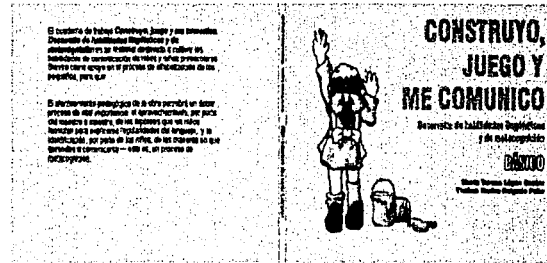
CAPÍTULO III

Propuesta Personal (Metodología Sintética)

En este caso particular las portadas fueron creadas con la ayuda de dos programas Adobe Photoshop y Corel Draw, el primero "es una aplicación poderosa para pintar a color y editar imágenes"(3) como se hizo con el fondo texturizado que fue creado en Corel Draw y se convirtió en una imagen de alta resolución gracias a este programa, por otro lado Corel Draw nos ayudo a obtener la tipografía, diagramar y posicionar todos los elementos, todo esto fue realizado en PC, pero para los fines que se persiguen en la editorial fue necesario guardar el archivo totalmente terminado, al tamaño real y con una resolución de 300 dpi, como archivo de Adobe Illustrator para plataforma Mac.

3.4. Opciones descartadas

A diferencia de otras disciplinas en el Diseño Gráfico es casi imposible obtener el resultado correcto en el primer intento por más claro que tengamos el objetivo de nuestro trabajo, ya que aquí no se trata de aplicar una fórmula en donde el resultado tendrá un carácter de invariable, es necesario hacer diversas pruebas, las cuales jamás serán mostradas al cliente pero que en este caso y con fines didácticos aparecerán a continuación junto con su respectiva explicación del por qué fueron desechadas.



Esto fue una prueba de color cuyo resultado, como es lógico, fue descartado. Estos colores fueron escogidos tomando en cuenta los ejemplo de los libros que se habían analizado como "TEDDY, Preescolar" y "Triz-Trazos" los cuales ocupan colores con tonos azulosos y rojos violáceos, pero como podemos ver lo que obtuvimos es un diseño poco llamativo y muy pasivo.

Por otro lado la caja tipográfica que contiene la sinopsis en un principio fue colocada en el centro de la contraportada, pero al observar que resulta ser muy estática en esta posición, además de no quedar justificada por la retícula fue desplazada a su lado



CAPÍTULO III

Propuesta Personal (Metodología Sintética)

superior derecho donde queda más activa y perfectamente bien justificada.

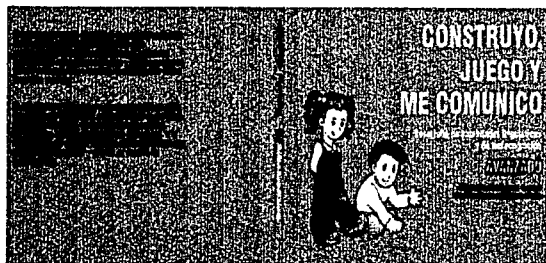
El carácter de fondo Construyo, Juego y Me comunico. Diferenciado de los anteriores por su estructura de elementos gráficos y de colores. Incluye los elementos de identificación de autor y datos presentacionales. Se ha colocado sobre un espacio de identificación de los personajes, para que

El procedimiento gráfico de la obra permita un alto grado de identificación al espectador. Se ha utilizado el color rojo, de los personajes que los niños tendrán que reconocer y recordar. En la parte superior se ha colocado el nombre de los autores y el título de la obra. En la parte inferior se ha colocado el nombre de los autores y el título de la obra.



El carácter de fondo Construyo, Juego y Me comunico. Diferenciado de los anteriores por su estructura de elementos gráficos y de colores. Incluye los elementos de identificación de autor y datos presentacionales. Se ha colocado sobre un espacio de identificación de los personajes, para que

El procedimiento gráfico de la obra permita un alto grado de identificación al espectador. Se ha utilizado el color rojo, de los personajes que los niños tendrán que reconocer y recordar. En la parte superior se ha colocado el nombre de los autores y el título de la obra. En la parte inferior se ha colocado el nombre de los autores y el título de la obra.



En estos ejemplos ya podemos ver la ubicación definitiva de la caja de texto donde además de estar bien justificada deja un espacio adecuado para los elementos reglamentarios; el color ha sido cambiado pero todavía encontramos problemas, la composición aún es bastante plana y no ofrece la vivacidad que distingue a los pequeños en edad preescolar.

En este punto fue donde se agregó la texturización del fondo y aunque el diseño ya se ha visto enriquecido por este elemento aún faltaba algo que le brindara más fuerza. Así que se le adicionaron dos elementos, las manitas para el nivel básico y los cubos para el avanzado (4) con lo cual se dio por concluido la elaboración de este diseño para tener como resultado lo que vamos a ver a continuación.

(4) Nota. El por que de estos elementos ya fue aclarado en el punto 3.2.3.



CAPÍTULO III

Propuesta Personal (Metodología Sintética)

3.5. Resultado

El Centro de Trabajo Construyo, Juego y Me Comunico, desarrollado de actividades lúdicas y de autoconciencia en un espacio interactivo a través de la utilización de materiales de fácil y rápido procesamiento, desarrollados en el proceso de elaboración de los planes, por lo que

El desarrollo pedagógico de los niños permite, en cada actividad de este momento de aprendizaje, así como el desarrollo a través de las actividades que se realizan, permitiendo una adecuada comprensión del lenguaje y la comunicación, por parte de los niños, de los momentos de las sesiones de construcción - vida en el proceso de aprendizaje.

El Centro de Trabajo Construyo, Juego y Me Comunico, desarrollado de actividades lúdicas y de autoconciencia en un espacio interactivo a través de la utilización de materiales de fácil y rápido procesamiento, desarrollados en el proceso de elaboración de los planes, por lo que



**CONSTRUYO,
JUEGO Y
ME COMUNICO**

Desarrollo de habilidades del lenguaje oral
y de su comprensión

CONSTRUYO

Desarrollo de habilidades del lenguaje oral
y de su comprensión

CONSTRUYO



ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA



CONCLUSIÓN

El diseño gráfico es un proceso por medio del cual traducimos las necesidades de nuestro cliente en formas visuales que son capaces de comunicar y para ello siempre será necesario planificar para llevar a cabo con éxito la elaboración del producto, por tal motivo es imperioso que nosotros como diseñadores delimitemos una metodología funcional que nos ayude a desarrollar nuestra disciplina siguiendo todas las bases teóricas, principios y reglas que la rigen. Con el acelerado ritmo de trabajo que vivimos no es posible desperdiciar tiempo dando pasos que no nos llevan a un fin concreto y aunque el resultado no es infalible nos ayuda a disminuir en un grado muy alto el factor de error.

Aunque en realidad casi todo diseñador crea su propia metodología y la perfecciona conforme su experiencia crece, lo que vimos aquí es una buena opción, sobretodo para el estudiante que aún no sabe como trazarse una metodología lógica para trabajar. A continuación podemos observar la metodología que en este trabajo fue aplicada, pero esta vez a manera de gráfica para poder hacer más sencilla su ejecución en cualquier otro trabajo, y que como sabemos se resume en tres sencillos pasos.

Investigación bibliográfica y/o de campo	Metodología Analítica	Metodología sintética
En este primer paso es necesario investigar los antecedentes del producto (en caso de tenerlos) y al público al que va dirigido el mismo.	A continuación se estudiarán los aspectos generales de diseño que sean aplicables a nuestra problemática, tomando como ejemplo productos similares ya existentes en el mercado.	Por último, son aplicados los resultados obtenidos en los dos pasos anteriores para poder ir en busca del diseño que dará solución a nuestro problema de comunicación visual.

Es importante mencionar que a diferencia de otras disciplinas el diseño no es un proceso lineal y aunque sigamos una buena metodología no siempre vamos a obtener el mejor resultado al primer intento, muchas veces el resultado puede errar y será necesario que volvamos a revisar los principios de nuestro estudio para retomar el proceso y poder llevar las cosas a buen término.

Después de que aquí fuimos testigos de cómo se elaboró específicamente el diseño de portadas para la serie "Construyo, juego y me comunico" para editorial Esfinge por medio de una propuesta metodológica que parte de la investigación bibliográfica y de campo y que se dirige primeramente de manera analítica (de lo particular a lo general) y por último de manera sintética (de lo general a lo particular) el producto obtenido por medio de esta obtuvo el resultado deseado al ser aceptado por el cliente a pesar de haber sido expuesto junto a otros trabajos realizados por gente que lleva años trabajando para ellos, así se demuestra que el diseño no se obtiene gracias al más novedoso programa de computadora, ni con la ayuda del mejor escáner, y no es resultado de la aplicación de una trillada fórmula gráfica o un efecto visual, el diseño gráfico es una disciplina que crea y estructura elementos visuales para satisfacer una necesidad de comunicación y es muy importante que hagamos ver a los clientes que esta necesidad no puede ser resuelta por personas que toman un curso intensivo de computación, sino por un universitario con la suficiente preparación.



BIBLIOGRAFÍA

- DONDIS, Andrea
La sintaxis de la imagen
Ediciones G. Gili
México, 1995
211 p.
11ª edición
- CHIJIWA, Hideaki
Color Harmony
Docu menta
Estados Unidos de Norte América, 1994
158 p.
12ª edición
- PIAGET, Jean
Psicología del niño
Morata
Madrid, 1984
172 p.
12ª edición
- COLLIN, G.
Compendio de Psicología
Editorial Kapelusz
Buenos Aires, 1980
277 p.
3ª edición
- COSTA, Joan
Imagen Didáctica
Enciclopedia del Diseño
Barcelona, 1991
272 p.
1ª edición
- SWANN, Alan
Cómo diseñar retículas
Ediciones G. Gili
México, 1993
114 p.
2ª edición
- TURNBULL, Arthur
Comunicación Gráfica
Trillas
México, 1986
429 p.
1ª edición
- MUÑIZ, de Ortiz Rosario
Teddy, prescritura
Avente
México, 2000
200 p.
3ª edición



BIBLIOGRAFÍA

- GAMBOA, Castro Norma E.
Todo para preescolar 1
Fernández Editores
México, 2000
232 p.
2ª edición
- GARCÍA, Cortés Fernando
Proyectos 3, La Escalera Mágica
Santillana Preescolar
México, 2000
190 p.
1ª edición

