UNIVERSIDAD NUEVO MUNDO
ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO

Con Estudios Incorporados a la
Universidad Nacional Autónoma de México

"Rediseño del Reglamento de la federación Mexicana de Esquí Acuático"

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADA EN DISEÑO GRAFICO

P R E S E N T A

MARIA CECILIA RAMIREZ MORENO SANTAMARINA

DIRECTOR DE TESIS: D.I. BEATRIZ VAZQUEZ

Estado de México. 2003.

REGLAMENTO TECNICO

Federación Mexicana de Esquí Acuático

AGRADECIMIENTOS

GRACIAS A DIOS
Por darme la vida.

GRACIAS A MIS PAPAS
Por enseñarme el significado del camino.

GRACIAS A MI ESPOSO ERNESTO
Por hacerme sentir feliz, y por nuestro gran amor.

GRACIAS A MIS ANGELITOS ALINE Y ERIK
Por enseñarme a ser mamá.

GRACIAS A MIS HERMANOS
Por todo lo que hemos compartido juntos.

GRACIAS A TI BETY
Por tu apoyo, tiempo y amistad.

GRACIAS A TODAS LAS PERSONAS
Que pusierón un granito de arena para que este trabajo se llevará a cabo.

CON TODO CARIÑO
CECILIA

INDICE

INTRODUCCION

El deporte es tan antiguo como las más remotas civilizaciones.
Los testimonios encontrados se remotan al antiguo Egipto en donde participaban con ejercicios corporales.
En el año 776 a.c. se hizó la primera reunión a la que asistierón representantes de varias ciudades griegas, para celebrar en la Ciudad de Olimpia los encuentros deportivos. Se iniciaban con "Carreras en el Estadio", donde tenian que correr 180 mts. y era muy importante respetar las reglas, y al vencedor se le daba un lugar muy destacado en Grecia.
Con el tiempo fuerón apareciendo más deportes y más reglas, que poco a poco empezarón siendo de una simple forma de ejercicio físico, se convirtierón en una actividad de tiempo completo y profesional.
Para competir y alcanzar records se tuvierón que hacer Federaciones, y cada una de ellas cuenta con diferentes disciplinas, reglas y modalidades, según el deporte que sea.
En México existen Federaciones dentro de ellas esta la Federación Mexicana de Esquí Acuático (FEMEA), la cual se inició en el año 1945, y es el deporte en donde los esquiadores con los pies desnudos y montados se deslizan sobre el agua tirados por lanchas motoras. Este deporte es un concepto de juego competencia que esta sujeto a tiempo y espacio y en el que no se puede competir sin reglas. Ante esta situación la Federación Mexicana de Esquí Acuático le surge la necesidad de hacer un reglamento, pues es la principal herramienta para los Jueces y los Competidores.
Mi tarea en esta tesis es rediseñar dicho reglamento para la Federación Mexicana de Esquí Acuático en el cual muestro desde el inicio la información necesaria para las bases y realización en que se apoya este proyecto, el proceso creativo, y ordenado para después llegar a una alternativa final.

JUSTIFICACION

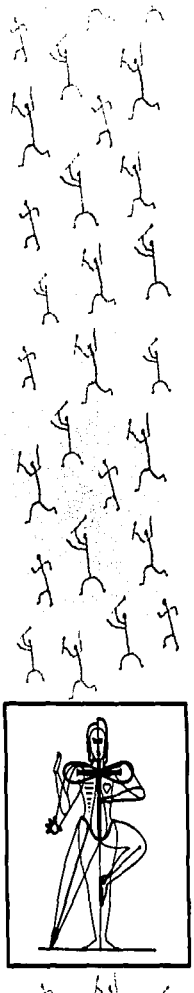
Con el Reglamento de la Federación Mexicana de Esquí Acuático los Competidores tenrán las reglas para poder competir y los Jueces para poder regir este deporte.
Con la ayuda del diseño gráfico encontrare las soluciones adecuadas para satisfacer las necesidades de comunicación a través de elementos visuales apropiados.
Cualquier persona que quiera practicar el esquí acuático de manera seria o a nivel competitivo necesitará conocer sus reglas.
La Federación Mexicana de Esquí Acuático elaboro un reglamento que permite conocer las maneras de realizar este deporte.

OBJETIVOS

El objetivo de esta tesis es presentar el rediseño del Reglamento Técnico de la Federación Mexicana de Esquí Acuático, para que informe y satisfaga adecuadamente las necesidaes del usuario y a su vez trasmita los objetivos necesarios para supervisar y valorar a los participantes.
El cual deberá tener un lenguaje claro y sencillo, será fácil de usar, de entender y de recordar, donde cada elemento tendrá un significado comprensible.
Cualquiera que este interesado en practicar este deporte, lo pueda consultar.
Para que los Jueces y los Competidores lo tengan a la mano para cualquier duda.
El formato del reglamento es práctico, fácil de manejar y transportar.
El reglamento es legible, claro y facil de consultar para cualquier persona.

ALCANCES

El alcance de este proyecto es el rediseño del Reglamento de la Federación Mexicana de Esquí Acuático, la supervición de su impresión hasta la entrega al Presidente de la Federación, se apoyaran algunos criterios del reglamento con el diseño gráfico de un cartel, el cual tendrá un mensaje claro, sencillo y con colores atractivos.



MARCO TEORICO
CAPITULO I
1.1 DEFINICION

No se sabe exactamente cuando y como ocurrió el primer acto de comunicación, pero a lo largo de la historia el hombre desde sus orígenes, en su lucha por sobrevivir se ve en la necesidad de crear y diseñar sus herramientas, que le ayudarón a: cazar, cocinar, protegerse y comunicarse sin embargo las necesidades humanas cambian y han permitido la evolución del hombre a través del tiempo.

QUE ES DISEÑO?
DISEÑO: Del italiano *designare* y este del latín *designare.*
Que significa delineación de una figura; realización de un dibujo.
Es la acción de crear algo para satisfacer una necesidad.

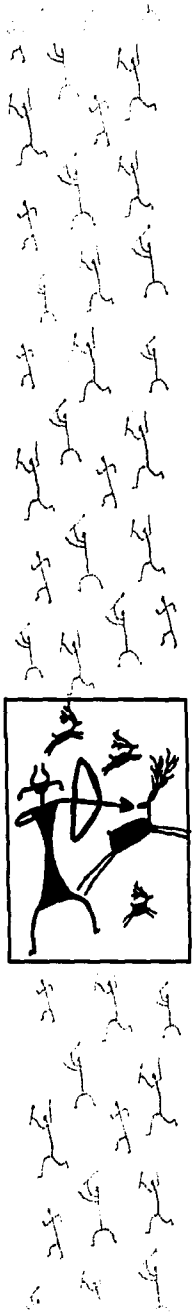
DISEÑO: Es toda acción creadora que provee necesidades específicas y se basa en el conocimiento, la técnica, la habilidad, la imaginación, la funcionalidad y la estética.

QUE ES DISEÑO GRAFICO?
GRAFICO: Del latín *graghicus* y este del griego *graghikós.*
Perteneciente o relativo a la escritura y a la imprenta.

El diseño gráfico es una serie de necesidades que comienzan con ideas, con el fin de lograr una composición, ordenación y combinación de formas, figuras, texturas, materiales y colores dentro de la composición para conseguir una comunicación visual satisfactoria.

El objeto del diseño gráfico es satisfacer las necesidades de comunicación por medio de un proceso creativo donde entran en juego la creatividad y los elementos visuales.

El término de "Diseño Gráfico", fué empleado por primera vez por William Addison Dwiggins, y lo describe como la persona que se encarga en dar órden estructural a la comunicación impresa.



1.2 HISTORIA DEL DISEÑO GRAFICO

El diseño gráfico es tan antiguo como las primeras expresiones humanas, donde el realismo de ese arte, del hombre llegó a la abstracción y al simbolismo que presupone una evolución conceptual. Desde el Neolitico (3,500 a.c.) y el Paleolitico (4,000 a.c.) las culturas primitivas dejarón pinturas rupestres (hechas a base de carbón de leña y minerales diluidos con grasa de animal) en cuevas como la de Altamira en España y Lascoux en Francia, con esto se muestra los primeros vestigios de comunicación visual, que son simbolos que representan figuras humanas y animales que narran episodios de hechos cotidianos de miembros de una comunidad, escenas de cacería y animales, simbolos de fertilidad, etc. Todo esto expresaba de alguna forma la comunicación humana.

El hombre al preocuparse por dejar testimonio de su existencia, se ha valido de distintas imagenes y formas para hacer perdurar su pensamiento, la invención de la escritura hunde sus raíces en primitivas formas gráficas que van desde la pictógrafica hasta los sistemas fonéticos y de ahi a la escritura desde sus inicios, hasta el alfabeto fenicio (con sus 22 letras) que representaba graficamente el lenguaje hablado, y como fue extendiéndose el uso de la palabra escrita aumentó la necesidad de organizar el material creado, lo que dio surgimiento a los materiales de escritura como las tablillas de arcilla, los papiros enrrollados en donde solo se escribía por un lado, los códices que eran cuadernillos de piel plegados y escritos por ambas caras, y más tarde fuerón remplazados por el papel, y luego por hojas cortadas y prensadas entre dos tablas de madera llamadas libros. Estos materiales de escritura los guardaban envueltos y en cofres para protegerlos. Lo que dió orígen a las bibliotecas.

Isai-Loun de origen Chino fue quién produjo el primer papel utilizando trapos, corteza de árbol, fibras vegetales e hilos de cañamo. La primera fábrica de papel se estableció en Samarkanda. Gracias al papel los libros empiezan a tener un aspecto más parecido al de hoy, la gran demanda que presentan los libros dan origen a las bibliotecas, las más antiguas son aquellas en donde se guardaban en templos y palacios. La primera biblioteca organizada metodologicamente, la formó Aristoteles, lo que sirvió de modelo para la biblioteca de Alejandría, fundada hacia el año 300 a.c. fue la más famosa de la antiguedad, y llegó a tener unos 700,000 rollos de papiro, lo cual permite suponer que ya en esa época existía una producción bajo ciertos criterios de diseño en cuanto a la composición de bloques caligráficos y la armonía de los signos entre si.

Al rededor del 476 empieza la Edad Media con la era cristiana. Donde el cristianismo utiliza la representación gráfica como medio de comunicación elemental para poder llegar a la población analfabeta. Aquí las bibliotecas más importantes se encontraban en los monasterios, donde los monjes copiaban los manuscritos y fueron los que impulsarón en el desarrollo y el crecimiento de la escritura, con temas desde religión, matematicas, astrología, leyes, ciencia, geografía, medicina, etc.

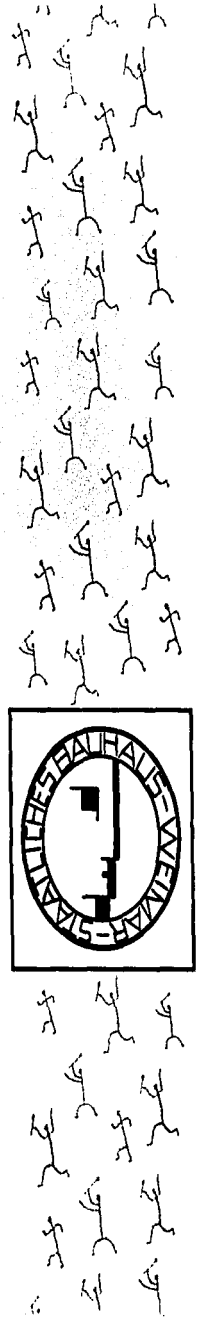
En 618 con la dinastia China T´ang, se inicia el primer centro de Arte Tipográfico en la provincia de Szechuen. Phi Shêng fue el que invento los primeros tipos moviles de arcilla. Y el que dio gran impulso a este arte fue Wu chao-i. Por lo que vemos, los Chinos fueron los primeros en emplear caracteres moviles en sus impresos.
En 868 Wang Chieh hizo el manuscrito más antiguo que se conoce con este sistema "Sutra Diamante".
Los primeros impresos donde se tallaban las figuras en bloques de madera fuerón los naipes. Y también una plancha que representa a San Cristobal de Buxheim en el año 1423. A esta técnica se le conoce como Xilografía.

No se sabe si Gutenberg concibió por sí solo la idea de los tipos móviles, o si tuvo noticias de este arte desde China, pero hizo el "milagro de la imprenta" en 1438 perfeccionó un mecanismo que permitia copiar los manuscritos por medio de tipos sueltos de metal fundido hechos de plomo y antimonio. Sus primeros ensayos fuerón hojas sueltas. Más tarde en 1450 con la invensión de la imprenta el primer trabajo con tipos móviles que Gutenberg publicó, fué la Biblia en latín con 42 líneas, de las que se hicieron copias. Gracias a él se desarrollo las artes gráficas. El invento de la imprenta se extendio rapidamente por toda Europa.
En 1500, ya se usaban las prensas de imprimir de madera y manuales.

En el S.XIV y XVI viene el Renacimiento, es una época muy rica, que dio luz a todo lo que había estado olvidado durante la Edad Media, se puede considerar como el antecedente histórico de lo que hoy es el diseño gráfico, pues representa un lenguaje por medio de figuras y signos que satisfacen las necesidades de información.

La Revolución Industrial (S. XVIII) donde la tecnología pasó de ser de manual a mecánica, de lo monocromatico al color, de las pequeñas escalas de trabajo a grandes volumenes, aparecen las prensas de hierro o prensa rapida donde la tinta se extendía automáticamente mediante un rodillo, el inventor fue Federico König. Y la aparición de la litografía (escritura sobre piedra) quien la descubrió fue Luis Senefelder.
Todo esto dio el punto de partidapara el diseño moderno.

En la década de 1880 gracias al invento de la prensa rotativa donde se utiliza papel continúo que lo hace correr por medio de un cilindro, surge el cartel que inunda las calles de las grandes ciudades de Europa y Estados Unidos, por lo que los diseños se hacian cada vez más sofisticados y los pintores empesarón a explorar este campo. Para que el cartel cumpla su funcion, debe de expresar una idea clara, creativa, sencilla y atractiva. Más adelante se mesclarón imagenes con texto no solo como medio de comunicación sino de expresión y surge el Art Nouveau en 1890.
Al igual que el Art Nouveau surgen otros movimientos artisticos como El Impresionismo, El Fauvismo, El Expresionismo, El Cubismo, El Subrrealismo y el Post-Modernismo.



En 1890 en Inglaterra el artista William Morris, es considerado el padre del diseño moderno. En la antiguedad la comunicación visual era la pintura, la escultura, el dibujo, la ceramica y el mosaico; todos ellos fuerón creados por artistas con una función informativa temporal que hoy en día ha pasado a un segundo plano y se han convertido en obras de arte. Por eso Morris ayudó al surgimiento del diseñador ampliando la separación entre el arte y diseño.

En 1919 después de la primera guerra mundial surge la Bauhaus (de 1919 a 1933). Se inicia en Weimar capital cultural de Alemania, y fue fundada por el arquitecto aleman Walter Gropius. La Bauhaus es un Instituto de Arte y es considerada como la fuente de inspiración más importante del diseño del siglo XX, aqui se inicia una verdadera revolución en la integración de las artes con la tecnología moderna, y donde habia una confusión entre el arte y el diseño, tal vez esa confusión se debiera a que la mayor parte de los profesores eran arquitectos, pintores, escultores, etc. que querían formar estudiantes con oficio y rescatar al artista creativo, dentro de ellos nació el diseñador. A fines de la segunda guerra mundial La Bauhaus se había convertido en un estilo internacional donde se rompe con lo tradicional y lo establecido. Los Alemanes, Gran Bretaña, Estados Unidos y Suiza se encargarón de difundir el nuevo estilo.

El diseñador va adquiriendo fuerza, ya que además de creear productos que sean funcionales, pero que a la vez que presenten un diseño atractivo para el mercado a todos los niveles, manteniendo bajo los costos de producción, eligiendo los materiales más adecuados, y las técnicas más apropiadas.

Más tarde se da el genero "Pop" en los años 50´s donde se refleja a través de los medios de comunicación una sociedad consumista y con imagenes de, protesta de la guerra, la represión, las drogas, la psicodelia, y el rock n´roll. Sin embargo produjo un resultado positivo al emplear los nuevos materiales tales como el plástico que sustituyó a muchos otros.

Entre tanto en los 60´s surgían en Estados Unidos y Europa nuevos estilos de diseños progresistas tratando de presentar la información directa y abierta, con originalidad combinando el collage, fotomontaje, caligrafía simbolos y otros elementos gráficos, donde se reflejaba la vida moderna.

Para los 70´s surge el moviemiento post-modernista.

Actualmente las imagenes publicitarias y comerciales son de gran importancia para el diseño gráfico. La creación de nuevas alternativas son generadas por computadoras pero sigue siendo imprescindible la creatividad del diseñador.

1.3 HISTORIA DEL DISEÑO GRAFICO EN MEXICO

La necesidad de comunicarse entre las civilizaciones Maya, Azteca, Tolteca, Olmeca, Chichimeca, etc. era por medio de diestros corredores los cuales eran los que llevaban mensajes a las aldeas. Más tarde por medio de lineas y colores llamativos que usarón para decorar con sus sellos en ceramica, papel, tejidos y piel nos muestran las primeras manifestaciones graficas hechas en diferentes materiales que nos llevan a la escritura pictográfica donde el signo representa las imagenes de la vida de esas comunidades, y asi empezarón a escribir en tiras de cuero de animales y papel hecho de la corteza del arbol llamado "Amatl".

Empezarón a elaborar libros pintados, llamados "Códices" hechos por personas muy respetadas que tenian una habilidad especial para el dibujo y un conocimiento de su lengua y tradición, en los códices aparecía la vida y la historia de las comunidades antiguas; su economía, cronología, organización, religión, arte, y guerra, etc.
En los códices el color le daba carácter y valor expresivo visual.
La escritura que se usaba era pictográfica (por que estan escritos) y pictorica (por que son imagenes), es decir que escribian pintando. Se manejaban varios tipos de códices según su forma, tamaño y tema.

En 1519 con la llegada de Hernán Cortéz se encontrarón sellos y códices por toda la región, lo que originó que Zumarraga le escribiera al Emperador Carlos V para que le enviará a la Nueva España las primeras letras para poder evangelizar a los indígenas e instalar una fábrica de papel. Gracias a Zumarraga enviarón las primeras letras y esto dió origen a la primera imprenta en México.

En 1535 ya existía un pequeño taller tipográfico en manos de Esteban Martín, el imprime la primera obra de la Nueva España con el nombre de"La Escala Espiritual" de San Juan de Clímaco.
el italiano Juan Pablos fue el que manejo la primera imprenta en la Nueva España con materiales de Cromberger, el imprime en 1560 su libro más bello "Manuale Sacramentorum".

En 1550 llega a la Nueva España el fundidor de letras y técnico en el arte de imprimir, Antonio de Espinosa, quién establece la segunda imprenta, introdujo la costumbre de usar un escudo para identificar sus impresos. El imprime "Misale Romannum" que es considerado como la producción más perfecta que haya salido de los talleres Mexicanos en el siglo XVI.

En 1568 llega a la Nueva España el primer grabador Juan Ortíz, que se ocupo basicamente de la reproducción de imagenes religiosas. Las primeras manifestaciones del grabado fueron hechas en madera, y fue la base para el desarrollo de esa época, gracias a esto se funda la Academia de San Carlos.

En 1748-1767 los Jesuítas tenían una imprenta en el "Colegio Real", el más antiguo de San ildefonso, las publicaciones que se hacian eran de diferentes temas.

A fines del siglo XVII los libros mexicanos se empiezan a ilustrar con grabados, hechos con placas de cobre. Por lo que cobra importancia la encuadernación, donde los libros tenían cubiertas flexibles, y también había encuadernaciónes con repujado de oro y broches de bronce y latón.
En este siglo tambíen se comienzan ha elaborar volantes, folletos, periodicos y gacetas.

En el siglo XVIII aparecen los periódicos mexicanos siendo el primero la "Gaceta de México" donde se empesaba a diseñar caricaturas políticas y sátiras sociales. De aquí nace la obra de José Guadalupe Posada que es fundamental para el diseño gráfico mexicano, por que fue un pintor, litografo, impresor, un cronista gráfico de los sentimientos populares de la vida diaria mexicana. Posada empieza su carrera a los 19 años grabando envolturas para cajetillas de cigarros, con un equipo modesto de una prensa de mano con dos rodillos donde imprime viñetas, diplomas, volantes e imagenes religiosas. Es famoso por sus calaveras. De Posada le siguen Orozco, Siqueiros y Rivera que son los principales exponentes del muralismo mexicano.

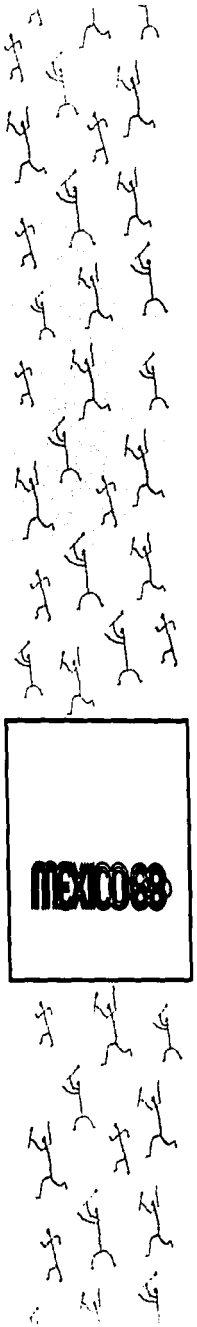
En el siglo XIX los acontecimientos políticos afectan el desarrollo de la imprenta, ya que la revolución impide el abastecimiento de materiales lo que favorece al periodismo. Pero lograda la Independencia, la tipografía mexicana cobra calidad y prestigio.
En 1820 y los 30´s se importa maquinaria y materiales, lo que da un gran impulso al desarrollo en la imprenta.
En 1840 es el auge de la imprenta mexicana donde la fotografía desplaza al dibujo, grabado y la litografía.
En 1850 se aprecia un dominio en la técnica y el arte de imprimir, con una tipografía elegante y bella.
En 1867 Benito Juárez crea la primera Biblioteca Nacional de México.
En 1896 se contarón con las primeras rotativas y linotipos en México.
Durante los primeros años del Porfiriato la industria editorial estaba en crisis debido a la situacion que atravesaba el país; hacia 1900 y 1910 habían desaparecido los impresores de calidad en México. Los reporteros, fotógrafos, tipógrafos e imprentas cobran gran importancia, al mostrarnos lo que pasaba en esa epoca en nuetro país.
En 1921 cuando finalizó la Revolución Mexicana fue necesario rescatar el oficio editorial y el uso de la ilustración gráfica, pues los libros no presentaban ni composición ni diseño. Se empezarón a preocupar más por la limpieza, el orden tipográfico, la composición y el registro correcto de la impresión.

En 1947 se fundó el "Instituto Nacional de Bellas Artes" (INBA) y dentro de ella se encuentra la "Escuela Nacional de Artes Gráficas".

Entre los años 30´s y 60´s "Galas de México" participa en las Artes Graficas del país. Con oleos que nos acercan a la historia, devoción, paisajes, tradiciones, humor, sensualidad, afición deportiva y el cine, con ilustraciones calendáricas y arte comercial donde se registran las firmas de los maestros:
Jorge González Camarena, que se destaco como muralista y en el arte publicitario, Josep Renau que diseño carteles vanguardistas y difundió la técnica del aerógrafo y fotomontaje, Armando Drechsler muralista y representante de los estilos art decó y colonial, Luis Améndolla dibujante de empaques y etiquetas.

Tenemos a Miguel Prieto pintor de origen español que se incorpora e inicia la renovación del diseño gráfico en México, fue director artístico de la revista "Romance". Estuvo como Jefe en la oficina de ediciones del "INBA" y en el suplemento "México en la Cultura". Prieto manejaba las letras, los colores, los papeles y las imagenes con gran elegancia y sencillez.

Otro emigrante español Vicente Rojo, revolucionó las artes gráficas en México, por su trascendente buen gusto y vanguardismo, al poner al día la cultura visual en los carteles, revistas, suplementos, libros, logos, etc.
En 1950-1954 Fue jefe de la oficina de ediciones del "INBA".
De 1953-1960 Director artístico de la revista "Artes de México".
De 1956-1961 Director artístico del suplemento "México en la Cultura" del diario Novedades.
De 1961-1984 director artístico y encargado del departamento de Diseño Gráfico de la "Imprenta Madero".
De 1962-1974 Fundador y director artístico del suplemento "La Cultura en México" de la revista "Siempre".
Alejado de normas o cualquier indicación de tipo académico. El uso de signos y señales, el manejo limpio de la tipografía, la aseada diagramación finamente geometrizada con claridad y sencillez en el formato, y el gran poder de la imagen recreada en violentos collages, ha sido importante en su obra que la ha desarrollado principalmente en revistas libros, folletos, portadas catálogos, carteles, suplementos, etc. Su valor como director artístico se reconoce. Excelente en su buen gusto con que ha diseñado tantos espacios gráficos de la cultura mexicana.
En la decada de los 50´s la industria de las Artes Gráficas se convirtió en una de las industrias más fuertes del país debido a los adelantos tecnologicos de los medios masivos de comunicación. A partir de esto los productos necesitarían una imagen visual para distinguirse de su competencia y promocionarse; es así como se empiezan a utilizar la identidad corporativa e imagen de productos.



En el año 1955 surge la carrera de diseño industrial a nivel técnico y el los 60´s a nivel licenciatura dentro de la Universidad Iberoamericana y posteriormente en la Universidad Nacional Autónoma de México. En 1968 la Olimpiada en México hace surgir la carrera de diseño gráfico en México.

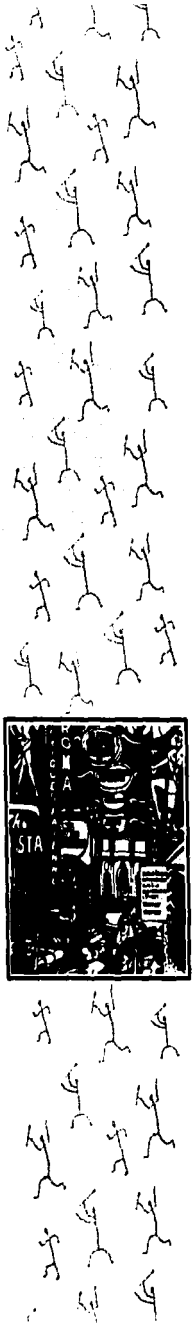
En 1966 el Presidente de la Republica Gustavo Díaz Ordaz encoméndo al arquitecto Pedro Ramírez Vázquez la responsabilidad de presidir el Comité Organizador de los Juegos Olímpicos, habiendo colaborado también en su equipo de profesionales, el arquitecto Eduardo Terrazas, Beatríz Trueblood y el norteamericano Lance Wyman.
De la ausencia casi total de diseño, nació una explosión de color, de imagenes, de iconos de obras, de objetos que trasformarón la perspectiva del diseño mexicano.

La imagén fue la diferencia que marco el nacimiento de la historia del diseño en México.
Diseño gráfico, diseño editorial, diseño de exposiciones, diseño de productos, diseño urbano y arquitectura, se complementarón en un equipo en el que el diseño fue más allá, donde encontró su motivación de existir, y así vistierón la ciudad de México en la Olimpiada, pues tenían que mostrar la identidad como país.
El diseño del logotipo México "68" tiene su origén en los diseños de los indigenas huicholes, y coincide con el Arte Pop, de esa epoca, con la ilusión de movimiento, a través de los juegos ópticos.

El diseño de los símbolos de los deportes en la Olimpiada, fue presentar la herramienta principal que se usó en cada uno, el zapato para atletismo, el brazo para natación, la argolla para gimnasia, etc. El color en cada uno de los simbolos se utilizó de manera consistente y con un significado, asi todo lo relacionado con gimnasia fue de color rosa, etc., también el color ayudo en las rutas para guiar a los espectadores al sitio de la competencia.
Todos los simbolos tienen un origén Prehispánico, ya que en parte estan basados en los sellos que se encontrarón en los códices.
La paloma blanca de la paz es reminisencia de Picasso que es muy importante en la imagen que proyecto nuestro país.

El diseño editorial se pudo ver que en todas las publicaciones coincidierón en un mismo formato cuadrado igual que el de los símbolos olímpicos. La tipografía que se utilizó fue News Gothic Condensed.
Otro punto fue el diseño de los boletos para los eventos deportivos únicamente con imágenes y númerados en todas las lenguas.

En los timbres de correo se dibujaban las siluetas de deportistas y al juntar más de dos, se formaban secuencias.



En el diseño urbano se uso señalamientos con simbología deportiva, mapas, rutas de transporte, buzones, basureros, casetas de información, etc.

Para la señalización del Metro mexicano también se junto un grupo de profesionales para crear un sistema gráfico universal.
Estas imágenes gráficas fue el principio para fundar al poco tiempo las primeras escuelas de diseño gráfico en nuetro país, ya que cada vez es más frecuente el interes de las empresas públicas y privadas en recurrir a los servicios que ofrece el diseño gráfico.

En 1971 el presidente Luis Echeverría Alvarez funda el IMCE (Instituto Mexicano de Comercio Exterior). El principal objetivo era impulsar las exportaciones del país y elevar la calidad de los productos mexicanos por lo que se establece dentro del IMCE un centro de diseño que es el que ayuda a promover el diseño en todas sus manifestaciones.

En 1975 se funda el "Colegio de Diseñadores Industriales y Gráficos de México A.C. (CODIGRAM) desde su fundación ha fomentado y difundido el diseño gráfico e industrial por medio de cursos, congresos y exposiciones entre otras.

Actualmente el diseño gráfico forma parte de la vida diaria, dentro de una sociedad consumista, que de cierto modo a contaminado de imagenes hasta los espacios inimaginables. Hacia cualquier lado que se voltée se encontrará una imagen, un logotipo, un cartel, un espectacular, un volante, un display, realizados por nosotros los diseñadores gráficos y es nuestra tarea satisfacer las demandas y necesidades de un México moderno en constante cambio y desarrollo.

1.4 RAMAS DEL DISEÑO

EL DISEÑO SE DIVIDE EN:

1. DISEÑO GRAFICO
Es una creación del razonamiento humano que cumple con el objeto de satisfacer una necesidad.

2. DISEÑO INDUSTRIAL
Se encarga del diseño de productos que actúan en forma directa con el hombre en tres dimension ancho, altura y profundidad, manejando elementos que se relacionan con el objeto.

3. DISEÑO AMBIENTAL
Comprende aspectos estéticos, funcionales y culturales dentro del espacio arquitectónico.

4. DISEÑO DE MODAS
Se ocupa de diseñar el vestuario, calzado, accesorios, joyería, en fin todo lo que el ser humano requiere para cubrirse y desarrollar las actividades propias e interactuar con el mundo que lo rodea.

5. DISEÑO DE INTERIORES
Desarrolla los ambientes interiores del habitat humano creando espacios adecuados,agradables, funcionales, prácticos, estéticos, etc. para el confort y mejor desarrollo del ser humano en las multiples actividades que desempeña a lo largo de su vida.

6. DISEÑO TEXTIL
Diseño de telas y texturas, así como sus diferentes materiales.

1.5 ELEMENTOS DEL DISEÑO

Los elementos del diseño son de gran importancia para el diseñador, son las bases de cualquier propuesta o proyecto, pues estan muy relacionadas entre sí, no se pueden encontrar separados, pues pueden parecer abstractos pero juntos determinan el contenido del diseño para nuestras futuras decisiones, puesto que son las herramientas con las que se puede transmitir una idea.

EXISTEN 4 TIPOS DE ELEMENTOS

1.5.1 ELEMENTOS CONCEPTUALES

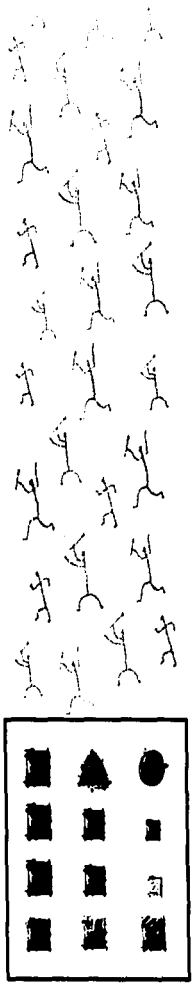
Estos no son visibles pues de hecho parecen no estar presentes, esto se puede notar al creer que hay un punto, o una línea en el contorno de un objeto etc.
Pero estas líneas, puntos, planos y volumenes, no se encuentran ahí en realidad, si lo están, entonces dejan de ser conceptuales.

PUNTO
Es la unidad más simple de la comunicación visual.
El punto indica una posición. No tiene largo ni ancho. No ocupa una zona del espacio. Es el principio y el fin de una línea, y es donde dos líneas se encuantran o se cruzan.

LINEA
Cuando un punto se mueve, su recorrido se transforma en una línea. La línea tiene largo, pero no ancho. Tiene posición y dirección. Esta limitada por puntos. Forma los bordes del plano.

PLANO
Es el recorrido de una línea en movimiento que se convierte en un plano. Un plano tiene largo y ancho, pero no grosor. Tiene posición y dirección esta limitado por líneas. Define los límites externos de un volumen.

VOLUMEN
El recorrido de un plano en movimiento, se convierte en un volumen. Tiene una posición en el espacio y está limitado por planos. En un diseño bidemensional, el volumen es ilusorio.



1.5.2 ELEMENTOS VISUALES

Cuando dibujamos un objeto en el papel, empleamos una línea visible para representar una línea conceptual. La línea visible tiene no sólo largo, sino también ancho. Su color y su textura quedan determinados por los materiales que usamos. Así cuando los elementos conceptuales se hacen visibles, tienen forma, medida, color y textura. Los elementos visuales forman la parte más prominente de un diseño, por que son lo que realmente vemos.

FORMA
Es la figura esterna de las cosas, todo aquello que puede verse tiene una forma que da la identificación principal en nuestra percepción.

MEDIDA
Es la determinación de una magnitud de cualquier clase, basada en la unidad.
Todas las formas tienen un tamaño determinado que puede ser medido.

COLOR
Es la impresión que produce en la vista, los rayos de luz reflejados por un cuerpo.
Toda forma se distingue de sus cercanías gracias al color y hace que la forma sea visible. Cada cuerpo tiene la capacidad de reflejar determinadas longitudes de ondas.

TEXTURA
Toda forma tiene una superficie que puede ser suave o rugosa, decorada o plana y puede atraer tanto al sentido del tacto como el de la vista.

1.5.3 ELEMENTOS DE RELACION

Son los que se encargan de la ubicación y de la interrelación de las formas de un diseño.
Algunos se pueden percibir como la dirección y posición; otros pueden ser sentidos como, el espacio y la gravedad.

DIRECCION
La dirección de una forma depende de comó está relacionada con el observador, con el marco que la contiene o con otras formas cercanas.
Puede referirse a la acción de dirigir; camino o trayectoria.

POSICION
Se da por la relación de la forma con respecto a la estructura en el que se encuentran un objeto en relación a la que lo contiene.

ESPACIO
Toda forma ocupa un espacio por más pequeña que este sea. Así el espacio puede estar ocupado o vacío, puede ser liso o ilusorio para dar idea de profundidad.

GRAVEDAD
Fuerza que atrae a todos los cuerpos al centro de la tierra. La sensación de gravedad no es visible sino psicológica es por eso que tendemos atribuír a los cuerpos pesantez o livianidad, estabilidad o inestabilidad.

1.5.4 ELEMENTOS PRACTICOS
Son los que subyacen el contenido y el alcance de un diseño.

REPRESENTACION
Es hacer presente una cosa con palabras y/o figuras .
Substituir a otra o hacer sus veces.
Cuando una forma ha surgido de la naturaleza o del mundo creado por el hombre es representativa.
La representación puede ser realista, estilizada o semiabstracta.

SIGNIFICADO
Este se hace presente cuando el diseño transporta un mensaje.
Cuando una cosa es representación o signo de otra, cuando una palabra o frase es expresión o signo de una idea o de una cosa material.

FUNCION
Si un diseño debe cumplir o servir para un determinado propósito, entonces se hace presente la función, es la razón de existir de un diseño.

El diseñador gráfico es el profesional responsable de transformar o crear un texto, un contenido o una información en un mensaje impreso, que se le presente de forma que resuelva problemas de comunicación relativos a productos, imágenes, organizaciones, etc. Donde se aplicarán sus conocimientos a diferentes campos de acción como son: Diseño Editorial, Publicidad, Identidad Corporativa, Señalización, Cartelismo, Envase, Embalaje, Material Didactico y Campañas de Apoyo.

Con el objeto de crear diseños innovadores y relevantes para las necesidades de hoy y mañana el diseñador gráfico debe reunir la mayor cantidad de datos posibles sobre la orientación ideológica y teórica del tema; característica del contenido, objetivos, intenciones, uso, así como

los aspectos técnicos, medidas, materiales, cantidades, textos etc. debiendo de poseer ideas concretas y conocimientos de los recursos gráficos, técnicas de impresión, de representación gráfica y de producción existentes en el mercado.

Conscientes de la importancia del diseño como parte integral, donde cada día interesa más estudiar y conocer en que forma y en que medida influye el diseño, cada día tenemos la ayuda de máquinas más sofisticadas que ayuda a la labor, pero seguimos y seguiremos necesitando de el diseñador "el hombre", cabalmente formado, que ponga su ciencia y su arte... su inteligencia, su creatividad y su corazón al servicio de la técnica, para comunicar sus emociones y su sensibilidad a todos los medios gráficos.

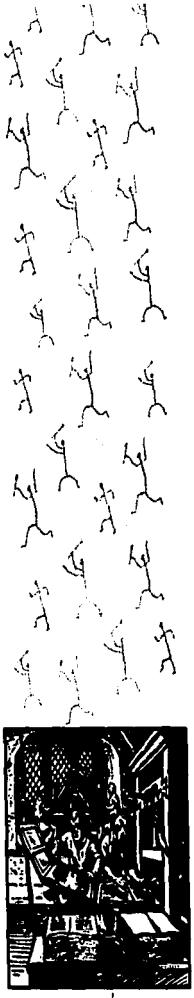
CAPITULO 2
2.1 LA IMPRENTA

En la antiguedad el hecho de reproducir sobre un objeto cualquier signo previamente trazado en forma invertida sobre la matriz se le conoce como imprimir. Que se aplico en diferentes materiales como piedras, madera, hueso, tablillas de arcilla, etc.
Los cilindros y los sellos se usarón en Babilonia y los anillos signatorios los emplearón los reyes Persas y también los usarón en Grecia. Los reyes utilizaban los sellos como su firma, pues en aquella epoca no sabian escribir.
En los metales como las monedas también se hicierón signos trazados en relieve.

En el Celeste Imperio de China fue dónde se hicieron los primeros caracteres móviles o manuales para los impresos, hechos con arcilla, y luego en bloques de madera en donde se tallaban las letras a mano. Phi Shêng fue el que los creo, y así fue en el año 618 con la dinastia Tang se inició el primer centro de arte tipográfico, con Wu Chao-i quién fue el que dio gran impulso a este arte. En 868 Wang Chich fue el que hizo el manuscrito más antiguo que se conoce "Sutra Diamante". En el siglo X. se llegarón a fabricar palabras en pequeños bloques de madera.
Los primeros impresos en bloques de madera fuerón los naipes donde tallaban las figuras a mano, luego se entintaban, se presionaban y así se transferian al papel. Esta técnica se le conoce como Xilografía. También esta la famosa plancha que representa a San Critobal De Buxheim donde empezarón a combinar las ilustraciones hechas en Xilografía y el texto escrito a mano.

Las pinturas y tintas que se usaban erán a base de aceites y materiales extraídos de la naturaleza. No se sabe si Gutenberg concebió por si mismo la idea de los tipos móviles, o si tuvo noticias de este arte desde China pero hizo "el milagro de la imprenta" y fue en 1438 que perfeccionó un mecanismo que permitía copiar los manuscritos por medio de tipos sueltos de metal fundido (plomo y antimonio). Sus primeros ensayos fueron hojas sueltas, más tarde en 1450 con la invención de la imprenta, el primer trabajo con tipos moviles que Gutenberg publicó, fue la biblia en latin con 42 líneas, uso tipos Goticos. gracias a él revolucionó la tipografía y el desarrollo de las artes gráficas. El invento de la imprenta se extendió rapidamente por Europa. Y fue un gran progreso entre el sistema de bloques y el de las letras moviles.
En 1500, ya se usaban las prensas de imprimir a mano que eran totalmente de madera.

Federico König en 1811 inventó la prensa plana rapida que extendia la tinta automáticamente. Poco tiempo después se sustituyó por un cilindro a la cual se le llamo prensa giratoria. Más tarde en 1870 los Ingleses y Americanos empezarón a multiplicar los cilindros e inventarón la prensa rotativa donde se utiliza papel continúo que lo hace correr por un cilindro, luego lo corta y lo pliega.



En el siglo XVIII aparece la litografía Luis Senefelder la descubrió y el procedimiento es que los dibujos los hacen sobre una piedra lisa, caliza, dura y de poros finos con una materia grasa que ayuda a reproducir las impresiones de colores .

En 1840 se inventa la fotografía y es la reproducción de imagenes por la acción de la luz.
En 1904 W. Rubel inventó el Offset que es otra técnica de reproducción.
Todas estas técnicas ayudaron al paso de ser manual a mecánica y de lo monocromatico al color, de las pequeñas escalas de trabajo a grandes volumenes.

2.2 LA IMPRENTA EN AMERICA

En 1519 con la llegada de Hernán Cortéz se encontrarón sellos y codices por toda la región. Lo que originó en 1533 que el Obispo Juan de Zumarraga le escribiera al Emperador Carlos V para sugerirle que sería útil y conveniente introducir una imprenta a la Nueva España como instrumento auxiliar de la evangelización e instalar una fabrica de papel.
Gracias a Zumarraga mandarón las primeras letras a la Nueva España y en 1539 se establece como fecha la primera imprenta en México y en America.

El impresor italiano Giovanni Paoli mejor conocido como Juan Pablos, fue el primero que manejo una imprenta en la Nueva España, con materiales que Cromberger ponía a su disposición con la condición de que en 10 años todos los libros llevarán en el pie de imprenta o colofón su nombre, pasando este tiempo aparecería el nombre de Juan Pablos, el cual años más tarde imprime "Breve y más Compendiosa Doctrina Cristiana", y en 1560 publicó su libro más bello "Manuale Sacramentorum" tirado en dos tintas rojo y negro.
La mayoria de las obras eran de doctrinas cristianas y estaban en lengua indigena y castellana.

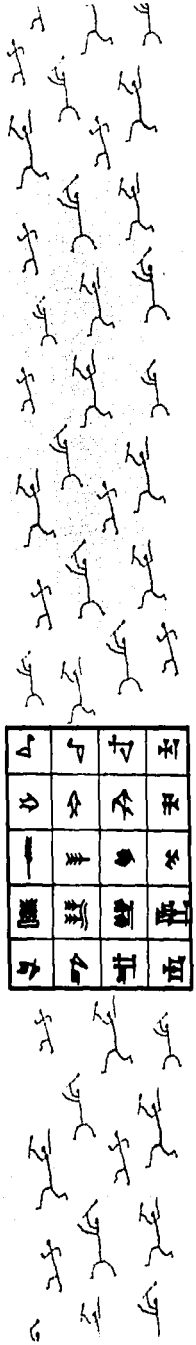
En 1535, Esteban Martín otro impresor quien tenía un modesto taller tipográfico, imprimio la primera obra de la Nueva España bajo el nombre de "La Escala Espiritual" de San Juan Clímaco.
En 1550 llega a la Nueva España el fundidor de letras y técnico en el arte de imprimir Antonio de Espinosa quién establece la segunda imprenta, quien demostro mejor gusto. El imprimió en 1559 "Misale Romannum" la obra más perfecta que se ha impreso en los talleres Mexicanos.
El introduce la costumbre de usar un escudo para identificar los impresos que salen de los talleres.
En 1568 llegó a la Nueva España el primer grabador de profesión Juan Ortíz que se ocupo en reproducir imagenes religiosas como la Virgen de Guadalupe, la Virgen del Rosario, Crucificos, etc.
De 1563 en adelante siguierón abriendo imprentas en la Nueva España, favoreciendo la impresión de diferentes publicaciones como: volantes, folletos, periódicos.
Los libros mexicanos se empiezan a ilustrar con grabados, hechos con placas de cobre. Por lo que surge la necesidad de protegerlos, entonces cobra importancia la encuadernación desde la flexible hasta el repujado de oro y broches de bronce y latón.
En 1748-1767 el "Colegio Real" que era el más antiguo de San ildefonso, aqui los Jesuítas tenian una imprenta y las publicaciones que hacian eran de diferentes temas.

Las primeras publicaciones periódicas aparecen en el siglo XVIII, la primera fue la "Gaceta de México".
A principios del siglo XIX los acontecimientos politicos afectan el desarrollo de la imprenta ya que la situación impide el abastecimiento de materiales, por lo que la elaboración de libros es escasa y de poca calidad, hecho que explica la desaparición de algunos establecimientos. Las

publicaciones que sacan son intrascendentes, lo que favorece mucho al periodismo y aparece el "Diario de México".
En este siglo destaca la primera novela mexicana "El Periquillo Sarniento" de José Joaquin Fernández de Lizardi.
Lograda la Independencia de México la tipografía mexicana cobra calidad y prestigio y se establecen nuevos talleres.
En 1826 llega a México Claudio Linati quien implanta el uso de la litografía para la ilustración.
En 1827 el norteamericano Cornelio C. Shering monta en México la primera imprenta con adelantos alcanzados hasta ese momento.
En1830 no obstante los problemas que padecia México se logra impulsar el desarrollo de la imprenta gracias a la facilidad de importar maquinaria y materiales extranjeros.
En 1840 se corona el auge de la imprenta en México, donde se ve la influencia de los impresos Europeos.
A mediados del S. XIX se introduce en México la fotografía que desplaza en parte al dibujo, al grabado y a la litografía.
En 1850 se aprecia un dominio de la técnica y el arte de imprimir y la tendencia a utilizar bellas y elegantes tipografías.
En 1860 se retiran los grandes maestros de la impresión, por lo que la calidad de la tipografía mexicana se viene a bajo.
En 1870 y 1910 las ediciones son de escasa calidad.
En 1896 se contarón en nuestro país con las primeras rotativas y linotipos, donde salio la revita "Mundo".
El progreso de las Artes Graficas en México durante estos últimos años obedece a:
1. La introducción de la litografía.
2. A los esfuerzos de los tipógrafos.
3. La introducción de la fotógrafía.
4. La concepción del periodismo como empresa.

Durante la Revolución cobrarón gran importancia los reporteros, fotógrafos, tipógrafos e imprentas, para enseñar lo que estaba viviendo nuestro México en esa época.
Se incrementarón los libros, revistas y periódicos.

El progreso y el adelanto cultural de nuestros días constantemente genera manifestaciones escritas en todas las ramas del saber humano, las cuales se plasman en diversos tipos de impresos y formas que van desde modestas presentaciones hasta lujosas ediciones pasando por diferentes calidades con el fin de hacer accesible la letra impresa a todo tipo de publico aunque el libro no ha perdido validez como vehículo de difusión de la cultura encontramos también el periodismo, revistas, folletos, carteles, volantes, etc.



CAPITULO 3
3.1 LA ESCRITURA

3.2 APARICION DE LA ESCRITURA
Cuando el hombre se halla en estado salvaje la expresión oral es suficiente, pero al preocuparse por dejar testimonio de su existencia, sus manifestasiones en un principio representaban los objetos gráficamente, por ello las primitivas formas de la escritura consistía tan solo en figuras, pero para hacer perdurar su pensamiento la invención de la escritura hunde sus raices en primitivas formas gráficas que van desde la pictógrafica hasta sistemas fonéticos.

3.3 REPRESENTACIONES DE LA ESCRITURA
PICTOGRAFICA
El dibujo expresa su significado.
IDEOGRAFICA
El dibujo representa una idea en concreto.
FONETICA
Se convierte en fonograma, o sea un signo que representa un sonido.
CUNEIFORME
Se cree que más que una escritura eran dibujos simplificados que representan de algún modo estilizado la realidad.
GEROGLIFICA
El dibujo representa un objeto.

3.4 MATERIALES DE ESCRITURA
Las primeras manifestaciones graficas se fijarón sobre diversos materiales como:
PIEDRA
Principal fuente de inscripción.
ARCILLA
Erán tablillas cocidas.
TABLETAS
De diferentes materiales.
HUESO
Material muy fuerte, proviene de animales.
QUIPUS
Erán cordones o cuerdas.

3.5 MANIFESTACIONES DE LA ESCRITURA

Así tenemos por ejemplo:

EN ESPAÑA

En las cuevas de Altamira, que es arte paleolitico y son pictografías que representan varias especies de animales.

EN EGIPTO

La tumba del escriba Nehkt del S.XV a.c., son inscripciones jeroglifícas.

BABILONIA

Santuario de Sippar del S. IX a.c. que son tablillas de arcilla con caracteres cuneiformes.

ESTATUA DE GUDEA

Que son inscripciones cuneiformes.

ESTELA EGIPCIA

Son inscripciones ideografícas.

HITITAS

Del siglo XIII a.c. Jeroglifico.

MEXICO

Siglo XIV Tablero del templo, son glifos Mayas.

La escritura Asiria-Babilónica más antigua anterior a 3000 a.c. nos ofrece imagenes como ojos, manos, pies, cabezas, bocas, pájaros, peces, soles, barcas, etc. El primer paso de la evolución hacia un sistema más perfecto consistió en determinar con exactitud la forma y el significado propio de cada figura. Pues al principio los signos fueron dibujos de los objetos y la finalidad era referirse a ese objeto o expresar alguna idea sugerida.

En el transcurso de los siglos se llegó a dividir la palabra en silabas dando a cada uno, un signo distinto, de este modo se redujo el número de signos lo que los llevo a la abstracción de trazos rectos, horizontales, verticales, inclinados y oblicuos.

Empieza entonces haber sonidos dentro de la escritura y se crea el primer alfabeto en la ciudad de Biblos, el cual causo gran cambio cultural de ahí se derivarón diferentes alfabetos, que agregaban o quitaban letras según el lugar, hasta el alfabeto Fenicio con sus 22 letras que representa gráficamente el lenguaje hablado. En el alfabeto Griego se uso como base en su escritura el cuadrado, circulo y triángulo más tarde adoptan el alfabeto Fenicio lo desarrollan y aumentan cinco vocales (a, e, i,o, u) tienen 24 caracteres y los espacios que manejan entre las letras son perfectos. Nuestro alfabeto proviene del Fenicio y consta de 26 caracteres.

Y como fue extendiendose el uso de la palabra escrita aumento la necesidad de creear material de escritura como:

3.6 CREACION DE MATERIALES

PAPIRO
Es de orígen vegetal, en donde solo se escribia por un lado, luego erán enrollaban y se envolvian en cuero para protegerlos.
PERGAMINO
Procede del reino animal, hay diferentes calidades y grosores.
CODICES
Erán de orígen animal, como las pieles y de orígen vegetal, como el amate (lo que usaban era la corteza del árbol para hacer el papel) y los pintaban con pinceles hechos de pelos de animales.
Y variaban según la forma, tamaño y tema del códice. La escritura que se usaba erá a base de representaciones.
Glifos fonéticos= representan sonidos por lo general silábicos (nombres de personas y lugares).
PAPEL
Es de origen Chino y es la mezcla de varios materiales como trapos, fibras, hilos, etc. La primera fabrica de papel se establecio en Samarkanda.
Hoy en día se hace con papel reciclado y con la pulpa de la madera.

Los instrumentos de escritura fueron de diferentes materiales y formas, para lograr trazos gruesos y delgados como:

3.7 INSTRUMENTOS DE ESCRITURA

PINCELES
Hechos de pelos de animales.
CAÑAS DE PLANTAS
Las hacían punteagudas.
PLUMAS DE ANIMALES
Eran planas.

Las primeras letras las hicierón los Chinos y fueron hechas de arcilla luego se hicierón en bloques de madera hasta que Gutenberg perfecciono los tipos sueltos, que erán hechos de metal fundido y que dio origen a la imprenta.
Alejandro Magno difunde la escritura.
Los monjes son los que mayor impulso dierón al desarrollo de la escritura. En aquel entonces escribían caligráficamente con belleza y elegancia.

En 1400 se empezarón a usar lapices. Y a madiados del siglo XVI se conoció el gráfito.
En 1665 se fabricó en Inglaterra los primeros lapíces con envoltura de madera.
En 1826 se empezarón a construir las primeras máquinas de escribir.
En el siglo XIX se empezarón hacer las primeras plumas de metal hechas por laminas de cobre.
En 1944 empieza la primera computadora de bulbos. Que es una máquina que procesa información en forma rápida, la cual nos sirven para facilitarnos el trabajo.

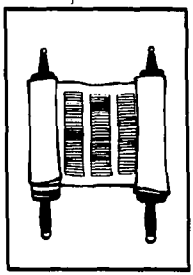
El estilo más antiguo utilizado en Europa es el Gótico el cual tiene una extructura gráfica inspirada en las caligrafías medievales. Y fue una de las aportaciones que nos heredarón los Europeos a America,y que se utilizarón en los primeros impresos mexicanos.
Empieza haber clasificación de las familias tipográficas como Goticas, Romanas, Times, Helvetica, etc. Y también diferentes formas de escritura como: italica o inclinada, normal o redonda, condensada, extendida o abierta. Y por el peso Light, Medium, Bold, Outline, Inline.
Hoy en día existen miles de familias tipográficas que nos ayudan a la elaboración de cualquier diseño.

El progreso y el adelanto cultural de nuestros días generan manifestaciones escritas en todas las ramas del saber humano, los cuales se plasman en diversos tipos de impresos y formas que van desde modestas presentaciones hasta lujosas ediciones con fin de hacer accesible la letra impresa a todo tipo de público.

CAPITULO 4
4.1 ANTECEDENTES DEL LIBRO

La comunicación oral fue anterior a la escrita y se expresaba en forma de poemas o frases, es por eso que el libro tiene sus antecedentes por la necesidad del hombre de expresar sus pensamientos por medio del idioma hablado y dejar manifestaciones gráficas sobre diversos materiales y objetos como rocas, cuevas, estelas, muros, lapidas, etc.
El libro aparece a raíz de estas manifestaciones gráficas, donde la escritura en un principio era a base de formas y figuras y de ahi evoluciono a un sistema más perfecto que consistia en determinar la forma y el significado propio de cada figura hasta el alfabeto, que es la representación gráfica de las palabras, la cual permite la preservación de los hechos. Los materiales para realizar la escritura fueron: Tablas de arcilla, papiro, pergamino y papel amate.

En Nínive se descubrió la "Cámara de Leones" donde encontrarón tablillas de arcilla cocida, que contenían temas como Astrología, Historia, Matemáticas, etc. También se descubrierón tablillas de arcilla con caracteres cuneiforme en Sippara en las ruinas del Templo del Sol. Se puede decir que estos manuscritos son las primeras manifestaciones del libro.
En Egipto se han encontrado rollos de papiro, el cual se cree que es el verdadero precursor del libro con escrituras jeroglíficas, donde la lectura era privilegio de las castas sacerdotales. El papiro continuo siendo el medio ordinario para escribir, donde el número de columnas variaba según convenía en la longirud de la tira.



Mientras que en China se usaba la seda para escribir y erán rollos muy grandes y poco practicos por lo que los llevo a los biombos o acordeones, también escribian en hueso, concha de tortuga y posteriormente en tablillas de madera que se tallaban.
En México también se elaborarón los *"Libros Pintados o Códices"* donde se utilizó papel amate y la escritura era bastante desarrollada, con elementos pictográficos que son representaciones de dioses, personas o cosas.

La escritura alfabética es llevada a Egipto por Alejandro Magno y gracias a la gran demanda de rollos que ya existia en aquel entonces, sugrio la necesidad de guardarlos y protegerlos entonces se funda la Biblioteca de Alejandría que llegó a tener 700,000 mil rollos de papiro, lo cual nos permite suponer que ya en esa época existía una producción bajo ciertos criterios de diseño en cuento a su composición de bloques caligráficos y la armonia de los signos entre si.

El papel es fabricado en China por Isai-Loun en 751, la primera fábrica de papel se instaló en Samarcanda,y más tarde es difundido a Europa.

El papel se empezó a cortar, a prensar entre dos tablas de madera para proteger y guardar los libros, lo cual propicio un gran desarrollo cultural, creándo así las bibliotecas.

Se empezarón a poner en los libros los títulos de los capítulos, las letras iniciales, las marcas de los párrafos y en algunos casos las viñetas se añadían a mano. No se acostumbraba la página titular, no incluían en donde se había hecho ni por quién, si acaso lo presentaba lo llevaba al final del libro, se llegaba agregar su escudo de armas o el de la ciudad donde se había hecho la impresión del libro. Al principio muchos de los libros eran de tamaño exorbitante como los de música, religión y los legales y los únicos libros chicos eran los de salmos y oraciones, pero poco a poco los fuerón haciendo más chicos.

Por la necesidad de protegerlos surge la encuadernación y el arte de la ilustración, el libro se convierte en un objeto de lujo para el clero y la nobleza. Más tarde aumentó el número de lectores por lo que se utilizan medios más rapidos y baratos para su reproducción, siendo éste el descubrimiento de la xilografía en China, pero les resultó insuficiente para cubrir las demandas de los lectores. Así que en el siglo XV Gutenberg invento la imprenta con tipos moviles y esto agilizó la impresión de los libros, convirtiéndose el libro en una mercancía negociable, de difusión cultural, deja de ser elitista y las ilustraciones y las fotografías se convierten en algo común.

El libro impreso (siglo XV hasta nuetros días), se caracteriza por la utilización de la imprenta para su reproducción, y por lo general los libros constan de cuatro partes principales: exteriores, pliego de principios, texto o cuerpo de la obra y finales.

Se conservan pocos libros antiguos, primero por el escaso número de ejemplares y segundo por las vicisitudes del tiempo.

CAPITULO 5
5.1 LAS BIBLIOTECAS

La existencia de las bibliotecas se remota a tiempos antiquísimos por la necesidad de guardar, proteger y conservar los libros.
Antiguamente los libros para protegerlos los envolvían en cuero, los guardaban en cofres de madera en templos y palacios, como el palacio del rey Assurbanipal también conocido como el Principe Sardanápalo en Nínive se descubrió en la llamada "Cámara de Leones" una gran cantidad de tablillas de arcilla, era la biblioteca del monarca, la más grande de Mesopotamia, que contenía obras con temas como Astrología, Historia, Matemáticas, etc.También se descubrierón tablillas de arcilla con caracteres cuneiforme en Sippara (ciudad de los libros) en las ruinas del Templo del Sol. En las bibliotecas de Egipto se han encontrado rollos de papiro, los cuales estaban al cuidado de los sacerdotes. Se puede decir que estos manuscritos son las primeras manifestaciones del libro.

Aristoteles formó la primera biblioteca organizada metodologicamente, la cual sirvió de modelo a la biblioteca de Alejandría fundada por Alejandro Magno hacia el año 300 a.c., la cual llegó a tener unos 700,00 mil rollos de papiro, fue la más famosa de la antiguedad.
Las bibliotecas griegas más antiguas pertenecierón a particulares como Eurípides, Aristóteles y Teofrasto. Y principes como Eumenes II en Pérgamo y por el rey egipcio Ptolomeo.

En un principio solo podían poseer libros las personas acaudaladas por su costo elevado y por la escasez de escritos, por lo que no era facil conseguirlos.
El emperador Augusto cambió las circunstancias a que todos tuvieran una biblioteca en su casa. Julio Cesar en 39 de j.c. estableció la primera biblioteca pública en el atrio del templo romano, tenía dos secciones una para las obras latinas y la otra para las griegas. En Roma llegarón a tener 30 bibliotecas.
Durante la Edad Media las bibliotecas más importantes estaban en los monasterios donde los monjes copiaban los manuscritos y son los que impulsarón al desarrollo de la escritura, con temas desde religión, matematicas, astrología, leyes, ciencias, etc.
Se fundarón las universidades en el S.XII y se dedicarón a la adquisición de libros los cuales los ordenaban por temas en las bibliotecas .
En 1532 aparecen las primeras bibliotecas municipales lo que favoreció el desarrollo de ellas fue la aparición de la imprenta, pues facilitó la impresión de los libros a grandes volumenes.
Tres de las bibliotecas más grandes del mundo tuvierón su origen en la Edad Media. La biblioteca del Vaticano, en Roma; La biblioteca Nacional de Francia, en París y la biblioteca del Museo Británico, en Londres.
En México nuestros antepasados les llamaban a las casas que guardaban los libros "Amoxcalli".
La primera biblioteca Nacional de México la creea Benito Juaréz en 1867.

CAPITULO 6
6.1 DISEÑO EDITORIAL

Es una rama del diseño gráfico, es una forma de comunicación visual que da un mensaje a través de una serie de símbolos gráficos, ya sea palabras o ilustraciones, escritas o impresas.

El diseñador editorial es el artista y técnico que realiza la composición del diseño de páginas para la elaboración de libros, folletos, volantes, carteles, etc., considerando el formato, columnas, márgenes, tamaño y acomodo de ilustraciones, tipografía, cuerpos de texto, calculo del interlineado, suajes o cortes, encuadernación etc.

6.2 FUNCIONAMIENTO DE UNA EDITORIAL

Para comprender un poco el significado de está especialidad será necesario conocer como funciona una empresa editorial.
Una editorial puede estar constituida por pocas personas: un editor, un redactor, un diseñador gráfico y un corrector.

EL EDITOR
Es quién invierte el capital. El descubre los nuevos talentos.

EL REDACTOR
Es el trámite entre el autor y el editor. Su tarea es la de supervisar la composición de los textos.

EL DISEÑO GRAFICO
Somos el alma artística. Trabajamos junto al redactor, buscando siempre soluciones. Al diseñador se nos exige conocer el perfil del tema, para poder manejar adecuadamante y hacer la composición del diseño, seleccionar las fotos e ilustraciones.

EL CORRECTOR
La lectura realizada por el corrector es fundamentalmente técnica en la búsqueda del error tipográfico.

IMPRESOR
Se prepara un modelo en blanco que servirá de guia al impresor. Dicho modelo consiste en una serie de hojas que corresponden a cada una de las del libro, donde aparecerá marcado el lugar exacto donde estarán los texto, las ilustraciones o cualquier elemento de diseño.

En conclusión el diseñador editorial es la persona que planea, distribuye y diagrama los elementos que conforman cualquier medio impreso para obtener una respuesta adecuada en la comunicación.
El hombre se comunica a través de mensajes impresos que contienen símbolos.

6.3 ELEMENTOS DEL DISEÑO EDITORIAL

FORMATOS

Se le llama formato al tamaño de un libro o impreso que adopta una forma determinada por sus dimensiones y por su posición. El formato influye solamente en la interpretación correcta de un texto, tanto por su forma como por su tamaño.
Es primordial que no se cometa el error de empezar a diseñar sin calcular previamente el tamaño que tendrá el documento y para esto se debe determinar el papel que vamos a utilizar, teniendo en cuenta las medidas de los pliegos y el número de tamaños que se obtienen.
Existen diferentes métodos para calcular los formatos; la división goemétrica, la sección áurea y los rectangulos dinamicos.

RETICULA

Con la retícula, una superficie bidimensional o un espacio tridimensional, se subdivide en campos o espacios más reducidos a modo de reja. Los campos o espacios pueden tener las mismas dimensiones o no.
La retícula es empleada por tipógrafos, diseñadores gráficos, fotógrafos, etc, para la solución de problemas visuales bidimensionales o tridimensionales.
El diseñador se sirve de las retículas para la configuración de anuncios, imágenes, catálogos, carteles, libros, revistas, etc.
En la división de la rejilla de las superficies y espacios, el diseñador tiene la oportunidad de ordenar los textos, las fotografías, las ilustraciones, etc.

CONSTRUCCION DE LA RETICULA

Para poder construir una retícula debemos analizar el problema que queremos resolver, mediante el establecimiento del formato, material, gráficos, textos, tipos de letra, impresión y tamaño del papel, fotografías e ilustraciones.
-Tendremos que bocetar en la dimensión del formato definitivo.
-Al bocetar debemos considerar el número de columnas que van a dividir el formato, así como su medianil.
-Deberá conocerse la familia tipográfica y el puntaje de los caracteres.
-Se diseña la retícula dependiendo del tipo de letra, su puntaje, la interlínea, el número de ilustraciones y los margenes.
-De un buen diseño de retículas dependerá un apropiado layout.

6.4 ELEMENTOS QUE COMPONEN UNA PAGINA

Para el diseñador es sumamente importante conocer e identificar cuáles son los elementos que componen una página.

CABEZA O TITULO
Es el titulo principal del texto, aparece con un tamaño de tipografía más grande que el resto de los textos.
SUBCABEZA O TITULO
Estas tienen un rango menor que las cabezas.
CAPITULAR
Es la inicial, su uso puede ser cuando la cabeza queda lejos del inicio del texto o como elemento decorativo.
SECUNDARIA
Este texto que va a sintetizar el contenido de un artículo .
BALAZO
Es la llamada de atención antes de la cabeza principal o en las páginas subsiguientes. Se destaca por el uso de un tipo más grande, cursiva o plecas.
SANGRÍA
Es el blanco con que comienza la primera línea de cada párrafo en la composición.
COLUMNA
Es cada una de las partes en la que se divide la página en sentido vertical. Una anchura de columna adecuada es indispensable para crear un ritmo agradable para su lectura.
MARGEN
El espacio blanco que queda en la página alrededor del texto, especialmente el de la derecha, y el de la izquierda.
MEDIANIL
Es el espacio vertical que queda entre columnas y varían según:
1. El tamaño de la tipográfia en textos.
2. El ancho de la columna.
3. Combinaciones texto, fotográfias, ilustraciones o viñetas.
INTERLINEA
Es el espacio entre dos líneas de texto. Para lograr una composición tipográfica armónica, funcional y estética es importante el interlíneado entre renglones.
DISTRIBUCION DE BLANCOS
La tipografía siempre queda rodeada de espacios en blanco, el uso de estos espacios en blanco bien proporcionados puede ayudar al diseño de las páginas, por que da al ojo un lugar para descansar.
JUSTIFICACION DE LINEAS O ALINEADO
Existen cinco alternativas
Líneas justificadas.
Líneas justificadas a la izquierda.

Líneas justificadas a la derecha.
Líneas con eje central.
Líneas desiguales sin patrón de repetición.

PLECA

Son líneas horizontales o verticales de cualquier grosor, se le llama también filete. Se emplean para separar o subrayar.

PIE DE FOTO

Es el texto explicativo que se coloca debajo de las fotografías, grabados, figuras, etc.

PIE

Margen inferior de la página impresa.

FOLIO O NUMERO

Es el número que indica el orden de las páginas. Debe de ponerse en un lugar funcional y estético.

6.5 ELEMENTOS DECORATIVOS

RECUADROS

Es un enmarcado con líneas. Se utiliza para enmarcar fotográfias, ilustraciones, viñetas y textos. También para resaltar el contenido, o separar temas.

BORDES

Es un elemento decorativo.

MARCOS

Como su nombre lo indica son marcos que nos ayudan a resaltar cualquier cosa o adecuarlo a nuestras necesidades.

ORNAMENTOS

Son adornos o vestiduras que nos ayudan a diseñar.

CAPITULO 7
7.1 DISEÑO TIPOGRAFICO

La esritura es, y siempre será, la base fundamental de toda actividad tipogáfica. Es una herencia cultural conformada por siglos desde los griegos y romanos.
El diseño tipográfico consiste en interpretar y dar forma al texto con la ayuda de una correcta selección de tipos entre una enorme gama, desde el más fino al más grueso, del más pequeño al más grande, para que vistan a las palabras y las palabras vistan a la información.
La tipografía como cualquier otra artesanía, está estrechamente unida a su época y sometida a las exigencias y a los medios de su tiempo.
La finalidad es de comunicar la información por medio de la letra impresa.

7.2 MEDIDAS TIPOGRAFICAS

El sistema más antiguo es el de los puntos. En la actualidad funcionan dos sistemas: el *Anglo Americano* emplea una unidad llamada **Pica** y el *Europeo* su unidad se llama **Cícero**.
La tipografía se mide en puntos, picas o cuadratines.
12 puntos=1 pica
1 pulgada =72 puntos
1 pica=4.2 mm.
1 pulgada=6 picas
El alto de la tipografía, el interlineado, los espacios extras entre letras, palabras y plecas, se miden en puntos.

7.3 TIPOMETRO

Es una regla especial que sirve para medir tipografía, tiene como unidades picas, pulgadas y líneas ágatas. Cuando se habla de una medida en puntos, se refiere a la medida del cuerpo de la tipografía. Las letras están paradas en cuatro líneas que se llaman: línea ascendente, 2 líneas medias y línea descendente.
Depende de cada familia tipografíca los rasgos de ascendentes y descendentes, por lo tanto su relación con el cuerpo y tamaño.

7.4 CALCULO TIPOGRAFICO

Hay que hacer una aproximación de caracteres por línea, contando cada espacio entre las palabras como un caracter, contar las lineas que hay. Después se multiplicarán para obtener un total de caracteres. La cifra obtenida servirá para calcular la composición y el espacio que habrá de ocupar el texto.

7.5 RED TIPOGRAFICA

La red tipográfica tiene subdivisiones en sentido horizontal, que pueden o no ser iguales y de la misma forma en sentido vertical. La presencia de la red es la base de la consistencia visual

e informativa a través de un artículo o una publicación. Al diseñar la red hay que decidir el tamaño de las columnas, el texto, ilustraciones y el tipo de material.

7.6 CARACTERISTICAS DEL TIPO O LETRA
El tipo de letra es la letra individual, figura o marca, está hecho a base de una aleación de plomo, estaño, antimonio y cobre. Las letras se fabrican vaciando esta aleación en estado líquido, en una caja ajustable de metal llamada molde.

7.6.1 FORMA
Está dada por sus características del tipo, el tamaño y dirección de sus ejes.
CAPITULAR O MAYUSCULA
Se usa frecuentemente en los textos más sobresalientes de un escrito, como cabezas e inicio de texto.
BAJAS O MINUSCULAS
Se usan éstas letras más comunmente que ninguna otra por su claridad.
ITALICA CURSIVA O INCLINADA
Por su forma los textos escritos con este tipo de letra permiten dar ritmo y agilidad a la lectura. En algunos casos sirve para dar contraste cuando se convinan con letras normales o redondas.
RECTA O ROMANA
la que aparece sin ninguna inclinación.

7.6.2 PROPORCION
Variación de un tipo de letra en la relación entre ancho y alto que presenta.
CONDENSADAS
Son tipos más altos y delgados que ocupan menos espacio. Economizan espacio cuando hay demasiado texto.
NORMAL O REDONDA
Cuentan con una proporción estandár, entre ancho y largo, se adecúa a cualquier escrito.
EXTENDIDA O ABIERTA
Son proporcionalmente más anchas que altas. Ocupa el mayor espacio disponible de texto.

7.6.3 PESO
Está dado según el espesor de los trazos. La densidad de los tipos.
LIGHT
Letra delgada simboliza suavidad, elegancia, legibilidad.
MEDIUM
Como su nombre lo indica, es de tipo mediano, es flexible y puede ocuparse en cualquier texto.

BOLD
Es de trazos gruesos. Se usa para destacar la fuerza o contrastar notablemente con el resto del texto.
OUTLINE
Tipográfía que no tiene relleno, esta solamente perfilada, por lo que se puede usar con fondo de color.
INLINE
Cuentan con una línea adicional en el interior, por lo que destacan más.

7.7 PARTES DE LA LETRA
Letra proviene del latín, significa signo gráfico que representa un sonido.
Para una buena legibilidad depende del estilo de la letra, el tamaño, el largo de la línea, el interlineado, la textura de caracteres y el contraste de la hoja.

ASTA
Se llama asta al trazo que da forma a cada letra. Según su dibujo las astas pueden ser:
Rectas
Curvas
Mixtas

7.8 FORMA DE DIBUJO
RECTA MODULADA
Cuando su grueso no es constante (trazo grueso a delgado).
UNIFORME
Cuando el grueso no varía.

7.9 POSICION
Central.
Ascendente.
Descendente.
Una letra está constituida por diferentes partes, las cuales, marcan la diferencia entre una familia y otra,por ejemplo:
EJE Determina la inclinación de la letra,(normal o italica).
FUSTE Determina la altura y el peso de la letra.
BRAZOS Pueden marcar la proporción de la letra.
LAGRIMA Estilo de una familia.
MUESCA Determina la proporción, altura y peso de la letra.

BARRA DE CRUCE Atraviesa el fuste por la mitad.
PATINES O PIES Son líneas que determinan el estilo de la familia, se refieren a los remates de las líneas principales: fuste, muesca y espina.
ANILLO Curva cerrada que encierra el blanco interno en las letras.

7.10 CLASIFICACION TIPOGRAFICA
ESTILO
Es la forma o característica peculiar de un alfabeto de caracteres.
FAMILIA
Es el conjunto o colección de caracteres de los distintos cuerpos y series que son del mismo estilo y que se han obtenido partiendo del mismo diseño básico.
SERIE
Es cada una de las variedades dentro de una misma familia.

7.11 APLICACIONES DE LA LETRA
Es necesario analizar las caracteristicas generales para distinguir una letra de otra como:
TAMAÑO
Es el espacio que rodea la superficie en donde se aplica la letra y la distancia entre una y otra.
FORMA
Es el estilo o tipo de la letra utilizada.
PESO
Las letras negras sobre fondo blanco serán de más peso y sirven para dar importancia o atraer la atención, las letras delgadas sobre el mismo fondo se considerarán livianas dan velocidad, ritmo y legibilidad.
LAYOUT
Es la composición general arreglada para obtener un resultado.

7.12 FAMILIAS TIPOGRAFICAS
Es un conjunto de caracteres cuyos rasgos de diseño en su trazo y estilo es el mismo.Cada familia consta de varias fuentes conservando el mismo peso, proporción e inclinación, el cual se le reconoce y clasifica.

7.13 FUENTE TIPOGRAFICA
Es un surtido completo de letras o caracteres tipograficos de una clase o tipo.

7.14 CLASIFICACION DE FAMILIAS
Se divide en cinco familias básicamente:

ROMANAS O LATINAS
Esta familia consiste en todos aquellos tipos basados en el alfabeto clásico romano. Fue a partir del diseño de Nicolás Jenson cuando empiezan a aparecer las diferentes versiones, como la Garamond, Baskerville etc. La belleza, clasicismo y legibilidad de estos caracteres, ha hecho que sean utilizadas y sigan utilizándose hasta nuestros días.

EGIPCIAS
Pertenecen a ésta familia, todos aquellos tipos que tienen forma rectangular de los patines en los vértices de sus bastones. Estos tipos son generalmente gruesos en su trazo, por ejemplo: Egyptiene, Claredon, etc.

GROTESCAS
Forman parte de ésta familia los tipos de palo seco, los que carecen de pies, el grosor de la letra es equitativo, hay poca diferencia en los trazos. Su estructura responde originalmente al diseño del alfabeto clásico griego, por ejemplo: la Futura, Helvetica, Univers, etc.

INGLESAS O MANUSCRITAS
Se calcula que empezó a ser utilizada en Inglaterra durante el reinado de Jorge IV.
Esta familia agrupa a todas aquellos tipos basados en la escritura caligráfica y pueden ser variados.

ORNAMENTADAS O DECORATIVAS
Esta última familia está formada por todos aquellos tipos de letras cuyo diseño se basa en el estilo de la época a que pertenecen. Forman también parte, aquellos tipos que no encajan en ninguna de las categorías mencionadas.

7.15 EJEMPLOS DE FAMILIAS

GARAMOND:
La letra romana fue diseñada y grabada en 1535 en París por Claude Garamond (1480-1561), es una escritura puramente medieval. Por vez primera, Garamond consideró a la redonda y a la cursiva como partes integrantes de un mismo grabado de tipo, sus formas son claras y armónicas.

BASKERVILLE:
John Baskerville (1706-1775) fue el creador de la Baskerville, su trazo es muy exacto y elegante, se puede considerar un precursor del tipo moderno.

BODONI:
Gianbattista Bodoni (1740-1813) fue el gran precursor de los tipos modernos, su escritura se caracteriza por los perfiles delgados.

TIMES:
Los tipos Times New Roman fueron diseñados en 1923 para el diario The Times y especialmente diseñados para la impresión de periódicos. El trazo de la letra es muy legible.

ABCDEFG
HIJKLMNO
PQRSTUVW
XYZabcdefgh
ijklmnopqrstu
vwxyz

HELVETICA:
Originarios de la fundación de Haas. M.Miedinger concibió los caracteres en 1957. La forma de las letras se apoya en la de los tipos Berthold.
UNIVERS:
Proyectados en 1957-1963 por Adrian Frutiger, es la escritura más difundida, por tener la ventaja de obtener muy buena reproducción impresa por su peso, proporción e inclinación.

7.16 CONSTRUCCION DE LA MANCHA O SUPERFICIE IMPRESA
Es la que forma el volumen principal del texto. La longitud de la línea, el interlineado y el puntaje serán los componentes basicos. Podemos determinar la mancha cuando el diseñador conoce la amplitud y la naturaleza de la información gráfica y textual de lo que se va a realizar. La amplitud del texto y número de páginas que se dispongan serán, elementos determinantes en la relación con la altura y anchura de la mancha, o con el tamaño de la línea.
El formato de la página y la amplitud de los márgenes determinan las dimensiones de la mancha. La calidad en las proporciones del formato de la página, la dimensión de la mancha y de la tipográfia, dan por resultado la impresión.

7.17 CONFIGURACION DE LA MANCHA
Los márgenes del papel se encuentran de la siguiente relación:
Lomo 2 Cabeza 3 Corte 4 Píe 5
En el lenguaje técnico, los margenes de papel reciben los siguientes nombres:
1. Margen interior-margen del lomo
2. Margen exterior-margen de corte
3. Margen superior-margen de cabeza
4. Margen inferior-margen de pie

CAPITULO 8
8.1 EL LIBRO

El libro ha venido evolucionando a través de los siglos gracias al desarrollo de la imprenta y de la fotografía. Representa uno de los medios de comunicación, difusión, cultural, científico, filosófico y religioso más importantes en nuestro medio.

8.2 COMO NACE UN LIBRO

El autor o traductor entrega un original, o sea, un texto escrito a máquina. Cada página del original mecanografíado lleva por lo general 2000 espacios y se denomina caracteres. Los caracteres mecanografíados se revisan desde el punto de vista gráfico; sobre el texto original se indicarán el carácter, el cuerpo, interlineado y la anchura de la columna. Ya revisado el texto original, se pasa a la fotocomposición para que ahi el libro sea impreso y armado.

8.3 PARTES DEL LIBRO

LOMO

Puede ser plano o convexo, de acuerdo al tipo de encuadernación que lleve. Por lo general contiene el título del libro, nombre del autor el logotipo de la editorial, número de la colección.

GUARDAS

Son hojas en blanco que se encuentran al principio y al final del libro como protección.

PORTADA O CUBIERTA

En esta se especifican los datos como son: el título, nombre del autor, colección a la que pertenece, editorial, símbolo o logotipo. Generalmente es ilustrada con imágenes alusivas al texto.

CONTRAPORTADA

Por lo general aquí se coloca la presentación del libro o autor.

SOLAPAS

Son prolongaciones laterales de las sobreportadas o forros, en ocasiones contienen datos bibliográficos del autor o una reseña o comentario del libro, las sobreportadas, por razones económicas han ido desapareciendo.

8.4 ELEMENTOS QUE NOS AYUDAN A DISEÑAR UN LIBRO

GRAFISMOS

Un elemento importante del diseño editorial son los gráfismos que nos ayudan a ornamentar nuestra composición, siendo un elemento gráfico de notable importancia y de uso muy variado.

PLECA

Una pleca puede ser puntillado, fino, seminegro, ondulado, mediacaña, etc. Se emplean para subrayar palabras, separar títulos o textos, ornamentar una página, destacar algo de la composición, componer tablas, y multitud de aplicaciones en todo tipo de trabajo.
Hay que distinguir el espesor, grueso o cuerpo, la longitud y la altura.

BIGOTE
Es como una modalidad de las plecas, son delgados hacia los extremos y más gruesos hacia el centro se utiliza para separar títulos y subtítulos o artículos del texto. Es un elemento decorativo.
VIÑETA
El nombre se deriva de los adornos y ornamentaciones, rasgo o figura de los libros manuscritos del Medievo, que son dibujados a mano.
SIMBOLO
Es la abstracción, simplicidad máxima y reducción del detalle visual de una ímagen. Para que un símbolo sea efectivo debe de verse, reconocerse, recordarse y reproducirse. Además sirve como un auxiliar al lenguaje escrito.

8.5 DISEÑO DE PORTADA
La portada es la vestimenta y la protección del libro. Sus funciones son múltiples estéticas, prácticas y publicitarias. La portada segun el tipo del libro, debe vestir adecuadamente el producto, y para cada libro existe la cubierta aropiada, que representa la portada del libro. El tipo de portada está relacionada en primer lugar con el tema del libro, y en segundo lugar con el tipo de encuadernación que puede ser de cartulina, tela, piel e infinitas variantes que cubren el libro. El diseñador gráfico debe conseguir que la portada llame la atención, sea visible en medio de las otras portadas de la librería.

8.6 PARA DISEÑAR UNA PORTADA
Debemos conocer a el usuario del libro.
Definir el género del libro.
Determinar el formato del libro.
Buscar una composición impactante.
La tipografía deberá elegirse en relación con el tema.
Analizar el material existente en cuanto a portadas.
En caso de elegir una ilustración o fotografía, deberá de estar relacionada con el tema del libro.
Se necesita elegir el método de impresión, el material, y el proceso de encuadernación más apropiado.

CAPITULO 9
9.1 EL CARTEL

9.2 CARACTERISTICAS FUNDAMENTALES DEL CARTEL

En 1800 gracias al invento de la prensa rotativa, donde se utiliza papel continuo que lo hace correr por medio de un cilindro, surge el cartel, con la necesidad de informar y anunciar en las calles de las grandes ciudades de Europa y Estados Unidos.

El cartel es un medio de publicidad exterior que puede ser definido como todo anuncio colocado en espacios públicos, y que mediante una síntesis gráfica con palabras e imágenes, colores y formas, comunica un mensaje publicitario.
El cartel se utiliza como elemento publicitario para comunicar un mensaje directo y abierto a nivel masivo. Para que cumpla su función debe de expresar un mensaje claro, creativo, sencillo y atractivo.
El cartel se coloca en lugares de gran circulación, así es como logra captar la atención de la gente; pero es tan rápida la forma que debe leerse y comprender el contenido, que el impacto visual que logre, tendrá que ser instantáneo para influír en la conducta del lector.

El cartel publicitario tuvo su apogeo en el siglo antepasado. Su producción era tan prolífica que las paredes llegaban a estar casi totalmente cubiertas y cuando ya no había espacio se pegaban unos encima de otros, hasta que se crearon contratos de alquiler. Por lo anterior, sus diseños se hicieron más sofisticados y los pintores de alta reputación empezaron a explorar un campo que se estaba convirtiendo en buena fuente de ingresos.
El francés Jules Chéret es el padre del cartel, el cual fue su verdadero promotor. Realiza más de mil carteles, con imagenes llamativas para ser reproducidas a tamaños grandes y servistas a cierta distancia, en colores vivos, simplificando las formas, con una información fácilmente recordable.
Le siguió Toullouse Lautrec, quien pinta su primer cartel para el Moulin Rouge, en donde capta realmente el arte y la técnica del cartel.
La historia del cartel sigue paralela a la historia del arte en el siglo XIX, pasando por el fauvismo, manierismo, surrealismo, cubismo y constructivismo; éstos logran un impacto gáfico por sus características. Con las imágenes fotográficas aparecen los primeros carteles propagando aspectos sociales e ideas políticas.

El cartel se emplea para anunciar eventos sociales, culturales, políticos y sus variantes (espectaculares) comparten una utilidad publicitaria en el ámbito comercial.
La primera característica del cartel es la sencillez, que por medio de ella se llamará la atención del receptor en un instante, y se informará con la misma rapidez. Esto se logrará con el uso vigoroso del color, aplicado con la mayor simplicidad en la forma.

La síntesis en la interpretación de las formas y los volúmenes de la ilustración ubicada en una composición bien encuadrada, sin lujos de detalles, iluminada por pocos, pero agresivos colores, forman la anatomía de un cartel.
El cartel se convierte entonces en una forma de comunicación visual capaz de transmitir al receptor, información interés, aceptación y persuasión durante una fracción de segundo.

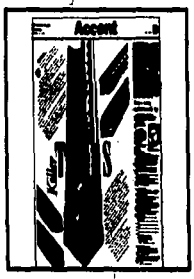
9.3 TIPOS DE CARTEL

9.3.1 EL CARTEL COMERCIAL

Usa la creación gráfica como la traducción directa de una idea, en donde el diseño es el componente, por lo que debe tener imágenes, frases, costumbres, ambientes, etc., que dependiendo de la circunstancia y momento determinan las inclinaciones del mercado al que se dirige, la tipografía es grande para apoyar la imagen; ésta con un estilo relacionado al producto que exploten, los colores son tranquilos pero llamativos.

9.3.2 EL CARTEL CULTURAL

Este va dirigido a un público más especializado, la tipografía y la imagen están totalmente relacionados con el tema explotado, son carteles tranquilos, se basan más en la imagen que en la tipografía para enfatizar su importancia, no utilizan slogan, juegan con las formas para dar ideas de tercera dimensión, tienen más variedad de color y se manejan varios elementos.



9.3.3 EL CARTEL SOCIAL Y CULTURAL

Usa imágenes predominantes artísticas y están determinadas por la difusión de bienes culturales o sociales que deben darse a conocer de una manera directa y atractiva, ya que por medio de éstos, proyectan públicamente actos como teatro, exposiciones de arte, conciertos, libros, editoriales, talleres, etc.

Por su alto contenido estético con más apreciados y coleccionados ya que sobrepasan el valor publicitario de su contenido.

9.3.4 EL CARTEL POLITICO

Va dirigido al pueblo, refleja una realidad nacional, utiliza colores contrastantes y llamativos, fracciones poco estilizadas a base de trazos. El factor principal es la imagen y la tipografía va en segundo término, cada cartel varía según la ideología.

9.4 ELEMENTOS PARA REALIZAR UN CARTEL

9.4.1 ESPACIOS CARACTERISTICOS DEL CARTEL

Que está formado por modernidad, buen gusto, color, porcentaje de complejidad, de conocidad, dinamismo y erotización, entre otras.

9.4.2 ESPACIOS CARACTERISTICOS DEL CONSUMIDOR

Edad, sexo, grado intelectual, grado de disponibilidad ante lo que sucede en el mundo exterior, grado de implicación; los intereses que tengan los diferentes grupos de la población, y el nivel socio-económico.

Es así como el cartel se puede considerar como un medio de comunicación que además de ser funcional debe ser pictórico y decorativo dentro del diseño, debe ser impactante y su mensaje conciso y directo, novedoso y efectivo a distancia, contener slogan (no siempre), contener un elemento sorpresa, estético, expresivo y funcional.

Esto, logrado por medio del:
1. Equilibrio entre los elementos.
2. Unidad, que es la relación de los elementos entre sí.
3. Movimiento, que se logra a través del tamaño de los elementos y posiciones.
4. Enfasis, tener un elemento predominante.

9.5 FUNCIONES DEL CARTEL

9.5.1 FUNCION DE COMUNICACION

El cartel constituye una forma de comunicación de masas, creado como auxiliar de sistemas institucionales ya que difunde las cualidades de un producto, servicio o institución y llega a la totalidad de los individuos creando la comunicación entre un organismo y la masa.

9.5.2 FUNCION DE EDUCACION

El cartel es un agente de la cultura, ya que lleva a la masa ciertos valores y se considera autodidacta, por contener elementos que llegan a ser los que instruyen y dan a conocer reglas de comportamiento, elementos de jurisprudencia, código de circulación de objetos, funciones, servicios, etc.

9.5.3 FUNCION ESTETICA

Esta función es la que hace capaz de ir más allá del significado, el artista explota esta parte para que además de llevar un mensaje, guste a quien lo ve, y de esta manera penetre y la mente lo registre.

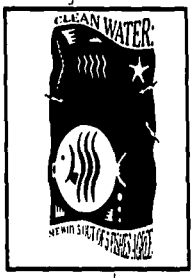
9.5.4 FUNCION CREADORA

El cartel por naturaleza es expresionista, ya que su objeto es expresar junto con un interés social que lo convierte en una creación artística que los hace coleccionables.

9.5.5 FUNCION ECONOMICA

Se vuelve económica cuando el único fin del cartel es el lucro, mediante mecanismos publicitarios.

Para lograr en el espectador la retención del contenido de un cartel, es necesario ver el tiempo que dedica al cartel, ya que éste se ve generalmente a gran distancia y con rapidez, por lo que el tiempo es muy breve, tanto que podría ser de:
1/10 seg. Impacto tiempo suficiente para com prender.
1/5 seg. Visión total de algo muy simple.
1/2 seg. Plazo de exploración de un cartel.



Además del escaso tiempo para verlo, existen otra serie de condiciones que entorpecen el objetivo como es el ambiente. El cartel está expuesto a una constante y excesiva competencia por el paisaje artificial por el que está rodeado, características psicofísicas como miopia, daltonismo, el grado de esfuerzo que el espectador esté dispuesto a hacer, características sociológicas; que en una sociedad capitalista son el poder adquisitivo, el interés y el sobrante con relación a las necesidades.

Es así como "La aprehensión concreta de un cartel depende en gran medida de su cualidad de síntesis, de la fuerza de su impacto y de una buena aceptabilidad visual y psicológica.

CAPITULO 10
10.1 TECNICAS DE IMPRESION

Las técnicas de impresión son aquellos métodos o procedimientos utilizados para dejar una imagen sobre una superficie.
Basado en el principio de caracteres realzados, entintado y después presionados contra una hoja de papel.
Imprimir, o estampar, tinta sobre papel, para cierta variedad de fines, se lleva a cabo valiéndose de varios procesos diferentes. La mayor parte de los trabajos de impresión de hoy en día se hacen por uno de los tres procedimientos principales:

10.2 IMPRESION EN RELIEVE
10.2.1 TIPOGRAFIA
La Tipografía tiene ya 500 años de antigüedad, habiendo sido llevada a cabo por primera vez, en forma práctica en Alemania por Johann Gutenberg, alrededor del año 1450.
La estampación tipografíca se hace por medio de una superficie en relieve, recortada o grabada en metal u otros materiales. La superficie de los tipos o ilustraciones en relieve sobresale por encima de la forma del cuerpo de la plancha. Cuando dicha superficie se recubre con tinta y se le preciona fuerte y uniformemente contra un papel, el resultado es una impresión. Ejemplos de estampación tipografíca: los diarios, libros de texto, boletos, papel, sobres membretados para cartas, etc. La tipografia es capaz de comunicar por si sola su significado.

10.3 IMPRESION PLANA
10.3.1 LITOGRAFIA
La palabra litografía se deriva de dos palabras griegas: *lithos=piedra y graphein=escribir*, por lo tanto significa escritura sobre piedra. Fue inventada en 1796 por Alois Senefelder. El dibujo que se ha de imprimir se dibuja o calca en la piedra con una tinta grasa. Luego se empapa la piedra con agua, y ésta se adhiere a las partes no cubiertas por el dibujo. Luego se entinta la piedra y la tinta se pega solamente en la imagen y no en las partes de la piedra impregnadas de agua. El principio de esta técnica es que la grasa y el agua no se mezclan.
10.3.2 OFFSET
En esta técnica, la impresión en tinta se pasa de una plancha, que está en torno de un cilindro, a otro cilindro recubierto de goma, que es el que realmente da la estampación al papel. En este tipo de impresora son posibles grandes velocidades. Ejemplos de trabajos: cheques, latas, etiquetas de papel, libros infantiles ilustrados a color, carteles a color, etc. El Offset tiene la ventaja, sobre papeles ásperos y rugosos, por la elasticidad del caucho.
10.3.3 SERIGRAFIA
El origen de la impresión por trama de seda o serigrafía, se atribuye tanto a los chinos como a los egipcios y actualmente a los japoneses. La patente es de Samuel Simon, en el año 1907. El procedimiento es hacer pasar la tinta a presión por un patrón que se ha montado sobre un

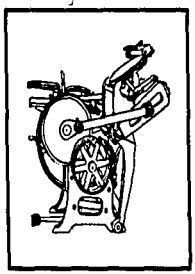
trozo de seda tendido muy tirante en un marco. El patrón puede estar pintado o fotografíado encima de la trama de seda. Se vierte pintura encima de la trama para que se deposite en el objeto que se va a imprimir papel, cartón, vidrio, plastico, etc. dando una calidad y un relieve muy superior a los demás procedimientos: Ofrece también la ventaja de poder imprimir, con máquinas adecuadas, sobre cualquier clase de material aunque presente formas diversas: botellas, cerámica, envases, cajas y bolsas de plástico.

10.4 IMPRESION EN HUECO

10.4.1 HUECOGRABADO

La invención del proceso de huecograbado, un proceso de impresión en hueco, se atribuye a Karl Kleitsch

Se refiere a un procedimiento de impresión en el que la tinta que cubre las partes muy ligeramente sumidas o recortadas de la superficie de un cilindro de cobre se adhiere al papel sometido a una elevada presión. La tinta procede de una parte sumida o hueca del cilindro, y la que hay en la superficie de la prensa de huecograbado. Ejemplos típicos de estampación por huecograbado: billetes de banco (papel moneda), timbres, revistas, periódicos, envolturas para caramelos.



CAPITULO 11
11.1 LA ENCUADERNACION

La necesidad de proteger y conservar cualquier tipo de manuscrito, llevó al uso de cubiertas Las primeras cubiertas eran de piel de animales con las que se envolvian los materiales de escritura y eran guardados en cofres. Posteriormente, antes de la invención de la imprenta con tipos móviles, cuando para hacer libros se hacía un doblez a las hojas para formar cuatro páginas, luego cada uno de los pliegos de cuatro páginas se cosía con los demás y al conjunto se le ponía una cubirta de cuero. A esto se le considera como el antecedente de la encuadernación. Más tarde empezarón a manejar las cubiertas de diferentes materiales y para hacerlas más bellas utilizaban placas de metal con incrustaciones de piedaras preciosas con broches de bronce o latón.

Despues de la invención de la imprenta con tipos móviles, en 1450, el arte de encuadernar fue creciendo conjuntamente con la impresión tipográfica que hacía que los libros resultarán más baratos de producir. Por muchos años las hojas impresas se doblaban y encuadernaban a mano, pero en 1876, el Philadelphia Times instaló la primera máquina plegadora, y dobladora de Stephen D. Tucker. Por último se llegó a todas las necesidades modernas de esta actividad: engrapadoras, cosedoras, guillotinas, encoladoras, máquinas de hacer tapas o cubiertas, enlomadoras, empastadoras y asentadoras.

Uno de los casos más complejos en la estructuración de los layouts respecto a la elaboración de la encuadernación es la preparación de los trabajos editoriales, de revistas o también de impresos de varias páginas. En este caso cada hoja de imprenta, el denominado pliego, contiene un número de páginas variable: 4, 8, 16, 32, 64. Según cómo sean plegados se deberá dar una disposición distinta a las páginas sobre la hoja de impresión. Este hecho tiene mucha importancia cuando hay que compaginar imágines sin márgenes o a doble página. Si las hojas una vez cortadas y plegadas, se encuadernan a caballo, es decir, una sobre otra, el pliego que contenga las primeras páginas del libro contendrá automáticamente también las últimas. Si los pliegos se encuadernan uno al lado del otro contendrán páginas consecutivas, naturalemente, ambos sistemas darán lugar a encuadernaciones diferentes.
Para terminar la elaboración de un impreso, antes de que llegue a su destino necesita operaciones de estructuración y acabado, estas operaciones se agrupan bajo el nombre de encuadernación.

Los métodos de encuadernación varían según el tipo del libro y de los materiales que se emplean, además de lo práctico, durable, costos y estético.
Existen diferentes métodos de encuadernación que son:

11.2 ENCUADERNACION DE EDICION

En la encuadernación de edición, los pliegos se doblan en cuadernillos de 16 ó 32 páginas que serán alzadas y cosidas por la máquina. Luego se recortan los bordes y se encola el lomo. A continuación se redondea el lomo y se le pega una tira de gasa que sobresale por ambos lados. Por último se coloca el libro y las tapas en la máquina que pega las guardas y ajusta la cubierta.

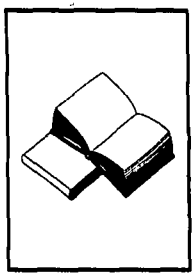
11.3 ENCUADERNACION CONVENCIONAL

11.3.1 ENCUADERNACION POR ENGRAPADO EN EL CANTO

Es la forma más sencilla y barata, se emplea para folletos de 8 a 32 páginas, no resiste un uso continuo. La cubierta y las páginas están unidas en el centro por medio de dos o más grapas de alambre colocadas en el doblez, que permiten que el folleto quede plano una vez abierto.

11.3.2 ENCUADERNACION POR ENGRAPADO LATERAL

Es una forma sencilla y barata de encuadernación, que se emplea para libros de cualquier grueso que se pueda engrapar o coser con hilo de lino generalmente la cubierta va encolada formando una sola pieza en el lomo. Una ventaja es que se pueden incluir hojas de dos páginas.



11.3.3 ENCUADERNACION A LA RUSTICA

Es más costosa y más permanente, aquí se cosen cada uno de los pliegos para mantener juntas las hojas y luego se cosen los pliegos unos con otros. El cosido es con puntadas dobles con lo que se impide que el cosido de un libro se deshaga. Las cubiertas son de una sola pieza y va encolada en el lomo el cual se puede imprimir.

11.3.4 ENCUADERNACION POR EMPASTADO

El empastado es la mejor de las encuadernaciones cuando se desea durabilidad y permanencia, es la más cara. Se pueden coser y empastar libros de cualquier medida y con cualquier número de páginas. Las tapas o pastas del libro son, por lo general, de cartón fuerte y recubierto por tela. La tapa y el lomo están estampados con tinta metálica imitando oro y plata. Por lo general tienen el lomo redondeado.

11.4 ENCUADERNACION SIN COSTURA

Destinada a eliminar los gastos de coser y empastar los libros. No utiliza engrapado, emplea pegamento o cola.

11.4.1 ENCUADERNACION DE HOJAS SUELTAS

Aquí se pueden añadir o desprender hojas. Se pueden escoger las hojas y encuadernarlas

de acuerdo con las necesidades de cada uno. Se puede llenar de hojas hasta el limite. Hay las que quedan al descubierto que son las bornas de tornillo y las bornas que quedan ocultas, que son las bornas de tornillo que tienen tapa.

11.4.2 ENCUADERNACION POR CARPETAS O TAPAS CON ANILLOS

Son de uso general y gozan de gran popularidad. Permiten añadir o desprender hojas a la encuadernación, admite solamente una cantidad de hojas.

11.4.3 ENCUADERNACION MECANICA

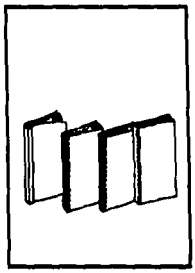
Se pueden encuadernar hojas de tamaños desiguales. Los libros siempre quedan planos. Son resistentes y soportan el manejo rudo. Se le pueden añadir hojas. Todas las páginas brindan una visibilidad total. Se utilizan hojas sueltas.

11.4.4 ENCUADERNACION DE PLASTICO

Es un dispositivo cilíndrico que sujeta a las hojas por medio de un gran número de anillas de plástico. Este cilindro es resistente, no se dobla. Se pueden utilizar cubiertas o tapas rígidas o blandas sin que afecte. Se pueden añadir hojas.

11.4.5 ENCUADERNACION DE ESPIRAL

Es una espiral de alambre que pasa por una serie de agujeros perforados en las hojas. Puede ser rigido si se emplean tapas gruesas.



CAPITULO 12
12.1 HISTORIA DEL PAPEL

La palabra papel se deriva del papiro, que es una planta de la familia de los ciperáces la cual se rajaban y aplanaban los tallos, para hacer las hojas, donde se escribia por la parte de arriba.
Las primeras manifestaciones de materiales de escritura fuerón:

EL PAPIRO:
Es de origen vegetal donde solo se escribia por un lado.

EL PERGAMINO:
Procede del reino animal y hay diferentes calidades y grosores.

LOS CODICES:
Eran de origen animal y vegetal y variaban según su forma, tamaño y tema.

EL PAPEL:
Se debe a los chinos, a Isai-Loun fue el que hizo el primer papel, utilizando trapos, corteza de arbol, fibras vegetales e hilo de cañamo, todo esto lo machacaba, haciendo una pulpa, que ponia una capa muy delgada en bastidores y se dejaba secar, luego se retiraba y es así como se hizo el papel.
Mientras que en Egipto se utilizaba el papiro, que se hacía con membranas sacadas del tallo de una planta y así se convertian en hojas. El primer papel usado en Europa era de procedencia Arabe, los cuales robarón el secreto e instalarón la primera fabrica de papel en Samarcanda . En España en la villa Játiva lo hacian de cáñamo y lino, no habia otro igual. En Francia e Italia lo empiezan a fabricar en 1268. En Holanda en 1640 inventarón la llamada "Cuba Holandesa" que remplazo a las viejas bateas.
Para la blancura del papel se utilizó almidón de trigo.
El primer molino de papel que se estableció fue en Inglaterra por John Tate en 1494. En 1804 los ingleses Henry y Sealey Fourdrinier crearón la máquina para hacer papel. Este se hacía a mano con un marco o bastidor en la que estaba colocada, una tela o malla de alambre muy fina y tensa y cuyas aberturas eran suficientemente grandes para permitir que se escurrierá el agua, pero lo suficientemente pequeñas para que se detuviera las fibras de la pasta para papel. El molde se sumergía en una barril que contenía agua y fibras de papel, y se retiraba, después se sacudia con fuerza en los cuatro sentidos, se dejaba que la hoja recién formada secara estando en el propio molde, se hizo de esta manera hasta el año de 1860.
El papel llegó a Nueva España en 1737, el cual remplaza poco a poco a las pieles y los amates que era el papel indigena para elaborar los libros pintados llamados "Codices". Los Codices se siguierón produciendo hasta el S. XVIII. Después de la conquista se les llamó "Testimonios".

Y de aquí nació la industria que marcho paralelamente con la evolución de la imprenta y el papel.

12.2 INGREDIENTES DEL PAPEL
El pape se hace de una gran variedad de fibras vegetales lino, cáñamo y algodón; de trapos y de papel reciclado. Hoy en día la mayor parte del papel se fabrica con pulpa de madera.

12.3 COMO SE HACE EL PAPEL

Los ingredientes antes mencionados se reducen a fibras muy pequeñas por medio de procesos de astillamiento, digestión, lavado y desfibrado en los que se emplean diversos agentes químicos para que el material se apelmace y entrelace como es debido. Estos procedimientos producen la pulpa o pasta que se emplea en las máquinas que hacen papel.
En la máquina de hacer papel la pasta se diluye en grandes cantidades de agua y se hace circular en una fina malla continua de alambre. Esta malla tiene un movimiento vibratorio a medida que va avanzando, y esto hace que las fibras se apelmacen y enrelacen. El agua se escurre y las muchas fibrillas de la pasta van formando el papel.

A continuación, la hoja de papel pasa por una serie de cilindros calentados por vapor, que lo secan, y luego a los rodillos calentadores, que le dan el acabado apetecido. El papel se enrolla en enormes bobinas y, más tarde, se le corta al tamaño de hojas. El papel estucado con cepillo recibe una mano de blanco fijo (sulfato de bario precipitado), caseína y colorante. Después de recubrir el papel con los ingredientes, se le saca el brillo, haciéndolo pasar por unos rodillos supercalentadores. Se hacen diversas clases de acabado de papel para que éste se ajuste a los principales procedimientos de impresión.

12.4 TAMAÑOS DE PAPEL Y GRAMAJES

Es necesario y útil conocer los tamaños y clases de papel para adoptar los más convenientes a cada trabajo.
Para el servicio normal tienen ya fabricados, unos tamaños fijos llamados básicos que son los tradicionales empleados ordinariamente en los libros y revistas y se conocen por las siguientes medidas y denominaciones.

12.4.1 TAMAÑOS DE PAPEL

77 x 110 - 77 x 55 cm. Gran cícero
77 x 110 - 70 x 50 cm. Cícero
64 x 88 - 65 x 90 cm. Doble marca
64 x 44 - 65 x 45 cm. Marca mayor
56 x 88 cm. Doble coquille
56 x 44 cm. Coquille

La clase de papel para ediciones son variadisimas, y en ellas se deben considerar el tamaño, el peso, la calidad y el color.

12.4.2 GRAMAJES DEL PAPEL

Se entiende por gramaje, peso en gramos, el peso del metro cuadrado de un determinado papel. El gramaje sirve para calcular el peso de los diversos tamaños de papel que se expenden en el mercado. Lógicamente no siempre el gramaje guarda relación con el grueso, pues éste depende de las diversas materias que componen las distintas clases de papel y de otros factrores de la fabricación. Por otra parte, el peso también depende del tamaño de la hoja. Tanto el peso como el grueso de papel interesan ya al proyectar la edición para estudiar la calidad del mismo, su opacidad su aptitud para imprimir determinados elementos y el peso, grosor o volumen que constituirá el libro.

12.5 CLASES DE PAPEL

ALISADO

Es el papel áspero y algo rugoso, tal como sale de la máquina continúa. No es apto para imprimir, por tipografía, fotógrabados directos, ni tipos de perfiles muy finos.

SATINADO

Es el papel alisado que se ha planchado y abrillantado por la presión potentísima de los cilindros de la máquina llamada calandria. Sirve para la impresión de fotograbados directos, por tipografía.

ESTUCADO O COUCHE

Es el papel recubierto con una capa de finas partículas minerales que tapa la porosidad y rugosidad del soporte. Es el papel apropiado para imprimir fotograbados directos de trama finísima.

También importa considerar el color del papel.

12.6 PAPEL RECICLADO

Fabricar papel con papel es una labor ecológica mediante la cual se adquiere conciencia de la importancia de usar racionalmente los derivados de la madera, evitando la tala inmoderada de los bosques.

Para elaborar papel de reuso o reciclado se necesitan periódicos, cuadernos usados o cualquier tipo de papel que ya no se utilice. Remojando estos papeles en pedazos, se vierten en la licuadora para formar la pulpa. Se vacía en marcos de madera donde previamente se colocó una malla por la cual va a pasar el exceso de humedad: Esperando que seque el contenido de la malla, obtenemos el nuevo papel.

Desgraciadamente en nuestro país no existe una cultura del papel. Esta falta de educación sugiere que los buenos papeles son los blanqueados por medio de químicos o los fabricados con materia de primer uso y no reciclada.

En Japón, por ejemplo, se recicla el 60% del papel utilizado y en España el 40%; mientras que en países como México el reciclamiento está por debajo del 10%.

CAPITULO 13
13.1 EL COLOR

En la antigüedad, el hombre pensó en alguna época que el color formaba parte de los objetos que nos rodean, pero en 1666, Isaac Newton demostró que los colores están contenidos dentro de la misma luz solar, Newton descubrió que la luz blanca solar está en realidad compuesta de varias especies de luces de diversos colores, en los cuales pueden descomponerse mediante el uso de un prisma de cristal. Haciendo pasar un rayo de luz blanca a través del prisma, la luz se refracta y produce una imagen compuesta de multitud de colores denominada Espectro Solar. A este fenomeno de la descomposición de la luz en el Espectro se le llama dispersión. Este fenomeno provoca el arcoiris, que es la dispersión de la luz que se observa al descomponerse la luz que atraviesa las gotas de lluvia en rojo, pasando por el naranja, amarillo, verde, azul e indigo y terminando con el violeta.
¿Que es el color?. Es una sensación que se produce en el momento en que el ojo recibe cierto tipo de energía de luz. Esa energía viaja en ondas, como hay distintas longitudes de ondas, producen diferentes sensaciones de color.
El color sólo está influenciado por la energía de la luz que proviene del mundo exterior, sino que también lo está por factores subjetivos que provienen del cerebro. El color no solo se ve, sino que los colores intervienen en nuestra sensibilidad y en nuetra existencia. Esto nos ha llevado a la utilización de los colores como elemento sugestivo e indispensable para la expresión y comunicación de imágenes gráficas.
Los colores del Espectro Solar se dividen en primarios y secundarios.
Los primarios tienen la caracteristica de que mezclados solos, pueden producir por si mismos la luz blanca y son el violado, azul, verde y anaranjado. Los secundarios son colores mezclados y son el índigo, amarillo y rojo.

13.2 LA LUZ Y LA LUMINOSIDAD

La luz es una impresión producida en la retina por un movimiento ondulatorio que se propaga por el espacio. Es la energía que estimula la visión, y a través de ella se captan formas y colores.
La luz puede ser emitida o reflejada; si es emitida existe una fuente de luz que puede ser el sol, el fuego o una lámpara. Si es reflejada porque la mayoría de los objetos que vemos no brillan sino que reflejan luz; las superficies lisas como los espejos o metales pulidos reflejan intensamente luz y pueden formar imágenes; si los cuerpos tienen superficies opacas o texturadas reflejan aún la luz, pero en lugar de ver imágenes, se destaca la forma de los objetos, la textura y el color de los materiales.
La unidad para medir la energía producida por la fuente lumínica es el lumen. La iluminación es la cantidad de luz que llega a un objeto directamente desde la fuente luminosa, e indirectamente por reflexión desde los objetos próximos, etc.
La luminosidad de un objeto está en relación a la cantidad de luz que recibe en su superficie y al grado de reflexión que está tiene; el ojo percibe la intensidad de la luminosidad no solamente en función del objeto en sí, sino también en relación a las caracteristícas del entorno, en su

mayor o menor obscuridad, estableciéndose valores de claridad. Así, en una zona obscura un elemento claro se percibe como blanco luminosos y viceversa. La luminosidad existe cuando el ojo no percibe la claridada como efecto de luminosidad, sino, como cualidad intrínseca del objeto y de su entorno.

13.3 SINTESIS ADITIVA Y SUSTRACTIVA
La síntesis aditiva es la suma de diversas longitudes de onda que dan como resultado la luz blanca, que esta compuesta de la mezcla de luces de varios colores o sea que los cuerpos blancos reflejan el color. La síntesis sustractiva es el resultado de la ausencia absoluta de toda radiación, quedándonos la sensación del color negro, o sea que los cuerpos negros absorben y no reflejan ningún color.

Los cuerpos luminosos tienen luz propia como es el caso de las estrellas, y los cuerpos iluminados pueden dividirse en transparentes que permiten dejar pasar la luz y los opacos que no la dejan atravesar.

13.4 PROPIEDADES DE LOS COLORES
CUALQUIER COLOR PUEDE SER DEFINIDO EN TERMINOS DE
MATIZ Es el color real obtenido del pigmento puro, sin mezclar.
VALOR Define la claridad u obscuridad de un color. Es la capacidad que tiene un color de reflejar luz blanca que incide en el.
SATURACION Es el grado de pureza de un color. Los colores muy saturados son aquellos que se acercan a las características de los matices puros. Los menos saturados son aquellos que se acercan a las características del gris neutral.

13.5 CLASIFICACION DE LAS PROPIEDADES DE LOS COLORES
TINTES:
Formados por los colores puros combinados con blanco.
SOMBRAS:
Se forman mezclando los colores puros con el negro.
TONOS:
Combinación de los colores puros mezclados con blenco y negro o bien gris.
Cada uno de éstos términos define un tipo de color que visual y psicológicamente se diferencia de todos los demás.
Los colores cromáticos son aquellos que tienen las cualidades del matiz. Los acromáticos son los llamados neutrales, es decir, blanco, gris y negro.

13.6 PSICOLOGIA DEL COLOR

El color es una herramienta en la comunicación visual, los estudios realizados por los psicoanalístas Freudianos y los psicólogos Jungianos demuestran la importancia del color en las manifestaciones del consciente y el inconsciente, los resultados demuestran que los colores afectan emocionalmente, que varían de un individuo a otro.

Los psicólogos demuestran que todo hombre poseé una escala de colores propia, y que con ella pueden expresar su humor, su propio temperamento, su imaginación y sus sentimientos. Está también demostrado que el hombre, a su vez, es influido por los colores en cuerpo y alma. Partiendo de esto haremos un análisis arbitrario de los colores según sus características más sobresalientes y como éstas pueden comunicar ciertos mensajes.
El color está más relacionado con las emociones que con la forma, aunque vienen ligador, tiene efectos psicológicos y fisiológicos.

La percepción del color causa asociaciones y sensaciones muy variadas. Cada color tiene un carácter psicológico.

13.7 EFECTOS PSICOLOGICOS Y FISIOLOGICOS DE LOS COLORES EN EL CONSUMIDOR

Negro
Elegancia, duelo, oposición, distinción, rigidez, compacto, muerte.
Blanco
Pureza, limpieza, frescura, bondad.
Azul
Frescura, higiene, descanso, frialdad.
Rojo
Fuego, pasión, amor, euforia, entusiasmo, fuerza, vivacidad, dinamismo.
Amarillo
Luz, sol, riqueza, interés, inquietud, juventud, vivacidad, iluminación, brillantez.
Naranja
Acción, alegría, expresividad, hambre, comunicación.
Púrpura
Realeza, suntuosidad, dignidad, profundidad.
Violeta
Misticismo, misterio, magia, meditativo, tristeza, melancolía.
Rosa
Carne, delicadeza, dulzura, suavidad, romanticismo, gentileza.

Verde
Vegetación, frescura, paz, reposo, naturaleza, concentración.
Café
Madurez, plenitud, tranquilidad, reflexión.
Gris
Resignación, distancia, indiferencia, indecisión, falta de energía.
Oro:
Opulencia, realeza, riqueza, distinción, elegancia, metal.
Plata:
Distinción, dinero, elegancia, metal.

13.8 TEMPERATURA DE LOS COLORES
Los colores por su temperatura pueden ser clasificados en dos grupos. Los colores que van desde el amarillo-verde, pasando por el naranja hasta el rojo se consideran como cálidos; mientras que los colores que van desde el verde, pasando por los azules hasta el rojo violeta, se consideran como fríos, tanto en los colores claros y en los obscuros.
Esta cualidad térmica puede afectar tanto al blanco como al negro, el primero refleja los rayos del sol, mientras que el segundo los absorbe, considerándose por ello al blanco, en la familia de los fríos y al negro en la de los cálidos. Los colores más cálidos son el rojo y el naranja y los más fríos son el azul y el azul-violeta: el verde es un color de cualidad intermedia.
Los colores cálidos se acercan y aumentan aparentemente los objetos y son positivos, mientras que los fríos los distancían y reducen, y son negativos.

CAPITULO 14
14.1 EL DEPORTE

Es un conjunto de actividades físicas que el ser humano realiza con intención lúdica o competitiva. Los deportes de competición, que se realizan bajo el respeto de códigos y reglamentos establecidos, implican la superación de un elemento, ya sea humano (al deportista o al equipo rival) o físico (la distancia, el tiempo, obstáculos naturales). Considerando en la antiguedad como una actividad lúdica que reanudaba en una mejor salud, el deporte empezó a profesionalizarse durante el S. XX.

14.2 GENESIS DEL DEPORTE

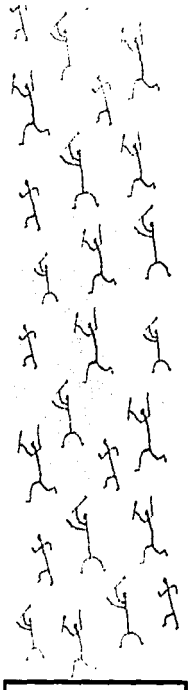
Los orígenes del deporte es tan antiguo como las más remotas civilizaciones. Los testimonios encontrados se remotan al antiguo Egipto donde practicaban ejercicios corporales. Existen evidencias que indican que algunas competencias se llevarón a cabo hasta seis siglos antes de los primeros juegos registrados.

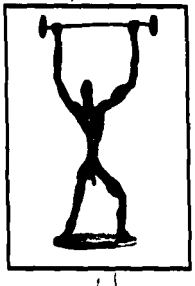
En uno y otro continente sus pobladores iniciaron su existencia social dentro de los mismos principios y con idénticas actividades. La pesca y la caza fueron las primeras manifestaciones del género humano, lo cual podemos considerar como una educación física e indispensable para su época. Esa actividad produjo en los primeros pobladores del mundo la ejercitación muscular escencial para el éxito.

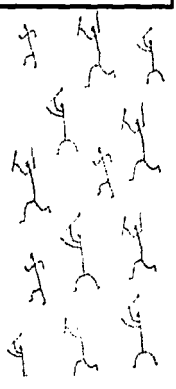
Más tarde, cuando la sociedad fue evolucionando hacia etapas de mayor consistencia social, cuando las tribus nomadas se anclan en los terrenos más fertiles, el hombre de las cavernas adquire un poder físico y un desarrollo de acuerdo con la naturaleza de sus necesidades de la sociedad en que vivia.

Los niños, como en todas las épocas se entregaban a los juegos corporales, pese al escaso y al limitado ingenio que caracterizaba a la humanidad de su tiempo. Sin embargo, esos juegos primitivos fueron los que iniciaban al miembro del clan o de la tribu en las actitudes musculares, que constituían la máxima riqueza del hombre. No hay que olvidar que cuanto mayor era el desarrollo muscular y la capacidad y fortaleza del individuo, mayores eran las posibilidades de subsistencia. La frecuencia con que los primitivos tenían que luchar con las fieras exigía una fortaleza extraordinaria, y el individuo que no reunía cualidades capaces de salir adelante, practicamente se convertía en un condenado a muerte, víctima de su propia incapacidad física.

La única referencia hallada hasta el presente son las manifestaciones de educación física y deportes propiamente dichos, en las inscripciones halladas en la ciudad de Beni Hassán, en la tumba de un Jatuí en la que aparecen perfectamente diferenciados por colores, numerosos luchadores o deportistas en plena actitud lúdica.







El deporte Griego se consolidó en los tiempos homéricos. La Ilíada y la Odisea son los documentos que hablan por vez primera de temas deportivos.

Los Juegos Olímpicos tienen sus antecedentes en el año 776 a.c. como la primera reunión a la que asistieron atletas de diferentes partes del territorio griego, un grupo de mensajeros eran los encargados de anunciar por las diferentes ciudades el comienzo de la tregua sagrada, para que participaran en los juegos, que se celebraban en la ciudad sagrada de Olímpia.

Los juegos se iniciarón con la primera prueba llamada la "Carrera del Estadio" consistia en correr 180 mts, y el vencedor recibía como premio una corona de olivo, comida y vestido todo a cuenta del estado y merecía el trato de héroe al grado de que se mencionaba que la victoria era el más alto honor al que podía aspirar un hombre, y los cantores errantes narraban en versos los acontecimientos y las hazañas de los atletas ganadores.

Estos juegos se celebraban cada cuatro años en honor del dios Zeus no eran los únicos que celebraban en aquellos tiempos, pero sin duda eran los más importantes y trascendentales. Se celebrarón 293 juegos y se llevarón a cabo ininterrumpidamente a través de 1,168 años. Sus reglamentos se respetaban en toda Grecia y durante su realización se prohibían las hostilidades y los conflictos militares, y también la participación de las mujeres.

La tregua, reconocida y admitida como tregua sagrada por todas las ciudades, se iniciaba tres meses antes del inicio de las festividades y terminaban luego de un periodo de tiempo que se daba a los ganadores para que llegaran a salvo a sus casas. Los juegos tenian una duración de cinco días.

El objetivo máximo de los Juegos Olímpicos de la antiguedad, fundados por el célebre Rey Iphitos era no solamnte la de unir a los hombres con los dioses sino la de destacar a los atletas, para procurar unir por medio de los juegos a todos los griegos de los diversos estados en que Grecia se encontraba dividida y terminar así las guerras que los griegos sostenian entre sí.

En el plano espiritual era necesario enseñar que solo a través de la competencia podía el hombre desarrollar todas las habilidades físicas y mentales con que la naturaleza lo dotó y de esta manera alcanzar la libertad.
El deporte y la educación física constituyerón en Grecia los más firmes soportes de la estructura general de la nación.

Siguierón los juegos sin interrupciones hasta fines del S. IV cuando aparecen los Romanos, los juegos sufrieron una drastica transformación. Los juegos fueron puestos bajo la protección de Augusto. Los dioses Zeus y Apolo fueron olvidados y en su lugar surgió la figura del emperador romano Teodosio I el cual dominó a los estados.
La corrupción de los juegos pronto se generalizó bajo el imperio Romano.

La violencia y la fuerza de los individuos triunfan en esta anarquía atroz, en la que para salvarse hay que aplastarlo todo en torno de uno. Se es criminal para no ser víctima. Es entonces que aparece la lucha de los gladiadores considerada como la más elevada del deporte entre los romanos.

En el siglo X al XII los ejercicios consisten, con mayor frecuencia, en verdaderas batallas campales, en las que los adversarios, agrupados en tropel, miden sus bríos en un torneo y durante un tiempo limitado.

En el Renacimiento, la idea de la gimnasia como medio de elevar el vigor y la salud generales, fué resucitada, pretendiendo inspirarse en los ejemplos de la antigüedad.

Con el tiempo, el principal valor deportivo, no se trataba sólo de competir frente a un rival, sino también de combatir al propio tiempo o a dificultades y obstáculos naturales. La ciencia también contribuyó a ello, proporcionando la posibilidad de medir con exactitud el tiempo y el espacio. Paralelamente fuerón apareciendo muchos deportes durante el siglo XX.
En 1892 el barón Pierre de Coubertin promovió la idea de restablecer los Juegos Olímpicos. Dos años después, este proyecto fue aprobado en el transcurso de un congreso en el que se fundó el Comité Olímpico Internacional (COI). Los primeros Juegos Olímpicos de la era moderna tuvieron lugar en Grecia, donde se había celebrado siglos atrás, en 1896. Participaron sólo 13 países y 295 atletas, pero constituyeron un gran acontecimiento y desde entonces se han celebrado cada cuatro años (excepto durante las dos guerras mundiales). Desde 1924 también tienen lugar los Juegos Olímpicos de Invierno.

El espíritu olímpico, expresado a través de los juegos modernos, se manifiesta en la voluntad maxima del hombre por alcanzar la paz a travéz de la competencia noble, la expresión sublime que encamina a los pueblos a vivir en armonía en busca del beneficio común.

En todos los estadios, campos deportivos, albercas, pistas etc. donde se efectúan los Juegos Olímpicos ondeará la bandera olimpica que es blanca con cinco circulos entrelazados, cada uno de un color diferente azul, rojo, amarillo, verde y negro que simbolizan los cinco Continentes del Mundo.

14.3 EDUCACION FISICA EN AMERICA PREHISPANICA

Los juegos de pelota de Uxmal y Chichén Itza, en Yucatán nos prueban que el hombre en América en la era prehispánica llegó a una concepción educacional perfecta, al unir el deporte al cuadro general de educación.
Nuestros antepasados supieron cultivar el deporte y la danza, que formaba parte del sistema educativo que regía sus culturas en período de formación, y esto conjuntamente con el resto de sus actividades humanas.
Los juegos estaban simpre mezclados con los ritos y ceremonias de los indigenas mexicanos que llevaban, mediante diestros corredores de relevos, mensajes y alimentos desde las costas hasta la meseta central, para sus emperadores y altos dignatarios oficiales.

14.4 LOS RETOS DEL DEPORTE MODERNO

El movimiento olímpico provocó una formidable expansión del deporte durante el siglo XX. Las diferentes disciplinas y modalidades se organizaron en torno a federaciones nacionales e internacionales, e instauraron sus propias competencias. Poco a poco, lo que comenzó siendo una simple forma de ejercicio físico se convirtió en una actividad de tiempo completo y profesional. Para competir y alcanzar récords, los deportistas tuvieron que prepararse en forma metódica e incluso científica. En todos los deportes se aplicaron las más vanzadas tecnologías y trabajaron los mejores profesionales para mejorar el entrenamiento de los atletas y diseñar los materiales de competición.
Ante las cifras que el deporte comenzó a generar por los ingresos procedentes de la publicidad y de los derechos de televisión: el deporte profesional había dado paso al deporte espectácular y éste, a su vez, al deporte como sector ecónomico. El deporte como actividad ecónomica adquiere gran importancia y sus protagonistas se convierten en héroes de masas.

Pero a lo largo del S. XX el auge del deporte también implicó la práctica de la educación física en las escuelas, lo que redundó en una mejora de la salud y condición física de los seres humanos.

14.5 LOS JUEGOS OLIMPICOS

En la primera edición de los Juegos Olímpicos de la era moderna participaron 295 deportistas en 42 pruebas, mientras que en Atlanta 96 fueron 10.744 los participantes y 271 las modalidades deportivas en que éstos compitieron, en Seul

En 1924, en Chamonix (Francia), se celebraron por primera vez los Juegos Olímpicos de Invierno. Los Juegos Olímpicos se han convertido en todo un acontecimiento mundial, en torno al cual circulan grandes sumas de dinero. Además de por los retos deportivos que implican conseguir una medalla olímpica representa la glorificación de la trayectoria de un deportista).

14.6 ORGANIZACION ADMINISTRATIVA DEL DEPORTE

La base organizativa del deporte se fundamenta en las federaciones de cada disciplina, tanto nacionales como internacionales (estas últimas son 54 en total, de las cuales 34 son de deportes olímpicos). Al margen de estas federaciones se deciden las sedes, la introducción y supresión de disciplinas y reconoce a los estados participantes.

14.7 DERIVACIONES DEL DEPORTE

Debido a su creciente importancia, a su capacidad para traspasar fronteras y trasmitir una imagen positiva el deporte ha sido a menudo utilizado con fines propagandísticos e incluso como arma política. El comienzo de esta ambivalencia tuvo lugar en 1936, en el transcurso de los Juegos Olímpicos celebrados en Berlín, que fueron utilizados por Adolfo Hitler como resorte de promoción internacional del nacionalsocialismo.

Otros ejemplos de esta tendencia fueron los respectivos boicoteos que Estados Unidos y la Unión Soviética realizaron sobre los Juegos de Moscú (1980) y los Ángeles (1984).

Estadounidenses y soviéticos mostraron de nuevo que el deporte podía ser utilizado como una herramienta en manos de los máximos dirigentes mundiales. Una herramienta de influencia, pero también de proselitismo para ciertos regímenes deseosos de adquirir una imagen respetable.

Con peores consecuencias, el dopaje ha estado presente en todos los deportes y espacios geográficos. Este fenómeno existía ya desde la II Guerra Mundial, pero las revelaciones efectuadas en la década de 1980 contribuyeron a sacarlo a la luz pública. Sin duda el dopaje es uno de los máximos enemigos del deporte, en tanto que pone en peligro la salud de los atletas y vulnera sus más escenciales valores éticos.

14.8 CLASIFICACION DE LOS DEPORTES

Aunque resulta difícil clasificar todas las disciplinas deportivas, generalmente se enumeran seis tipos de deporte:

ATLETICOS
Atletismo, gimnasia, halterofilia, natación y ciclismo.

DE COMBATE
boxeo, lucha libre, esgrima, judo, kárate y otras artes marciales.

DE PELOTA
fútbol, fútbol americano, rugby, baloncesto, balonmano,voleibol, tenis, tenis de mesa,squash, waterpolo, béisbol y pelota vasca

DE MOTOR
automovilismo, motociclismo, motocross.

DE DESLIZAMIENTO
esquí, bobsleigh, trineo, patinaje sobre hielo.
NAUTICOS
vela, esquí acuático, surf, windsurf y remo.

Hay otras más generales que serían, por ejemplo, las que distinguen entre deportes individuales y de equipo, o entre deportes de verano y de invierno. También existen modalidades deportivas en el límite con la aventura los denominados deportes de riesgo, las que se enmarcan en puro juego como billar y bolos y las relacionadas con la inteligencia como el ajedrez.

CAPITULO 15
15.1 LA HISTORIA DEL ESQUI ACUATICO

Continúa todavía la polémica respecto a los orígenes del esquí acuático, entre americanos y franceses. Mientras los franceses afírman que el esquí nació en el Lago de Annecy, inmediatamente después de la Primera Guerra Mundial (1914-1918), practicado por soldados de un regimiento de cazadores alpinos de aquella ciudad; los americanos señalan que los primeros esquiadores fueron deportistas de Florida, en los Estados Unidos, que cuando comenzaron los "felices veinte" abriendo una de las épocas más amables del siglo, se lanzarón a andar sobre las aguas de los lagos con los pies desnudos y montados en unas tablas a modo de esquí, tirados por una lanchas motoras que llegan a alcanzar velocidades muy altas.
Más tarde en 1924 Mr. Fred Waller, de nacionalidad estadounidense, patentó en su país un par de esquís que bautizó con el nombre de "akwaskee", lo que puede considerarse como uno de los puntos de partida del esquí acuático.
Mientras se iba extendiendo en todo el mundo la práctica de dejarse arrastrar por una lancha, deslizándose sobre el agua calzando un par de esquís; paralelamente se perfilaban reglamentos y se estructuraban competencias. Así, el esquí acuático se convirtió en un deporte de una rigurosa y estricta exigencia. Quedaba al margen el esquí de ocio, diversión y entretenimiento y se afianzó cada día con mayor fuerza, la verdadera competencia del esquí, centrada en las tres disciplinas de slalom, figuras y saltos.
Desde entonces, el esquí acuático ha sufrido una larga evolución tanto en su material, como en su técnica y sus competencias.
El pasatiempo y la diversión se convirtieron en uno de los deportes más exigentes, más audaces y más estrictos en el mundo.
Entre los deportes jóvenes, ninguno ha adquirido la difusión y densidad en todo el mundo, como lo ha logrado el esquí acuático en medio siglo de vida. Tampoco ningún otro deporte nuevo ha llevado la emoción de sus competencias y la fuerza espectacular de sus tres disciplinas, por tantos continentes como lo ha hecho el esquí acuático.
Sus orígenes como deportes de competencia son recientes. La rapidez con la que se ha impuesto, acrecentó su autenticidad deportiva y toda la atracción que, como deporte de altas exigencias físicas, técnicas y dinámicas encierra el esquí acuático.
La energía única que el slalom y el salto encierran, la técnica y la disciplina de figuras, que ejercieron y adoptaron la juventud de todos los continentes, el esquí acuático como deporte de competencia.
Los climas de diversas latitudes de los escenarios y las más opuestas diferencias entre los pueblos, no han sido obstáculo para que este deporte adquiera una divulgación mundial.
Esquiadores de las más variadas razas, de cualquier posibilidad, de diversos orígenes, demostraron que cuando se someten a las rigurosas leyes del esquí acuático exige, y se adquiere la técnica que las diferentes disciplinas que se requieren, se vive una de las más bellas aventuras de la vida moderna
Así, entre los primeros clasificados de los distintos campeonatos del mundo tenemos a: el belga

de Clerc, primer campeónato mundial de combinado; el mexicano Alfredo Mendoza, primero en romper la barrera de los 100 pies en saltos, el libanés Simón Khoury y los estadounidesnses Dick Pope, Bill Spencer
Spencer, Chuck Steams, Larry Penacho y Hillier, el vivaz mexicano Tito Antuñano, los franceses Philippo Gut y Logut, Jean Marie Muller, el suizo Pierre Clerc, el italiano Bruno Zaccardi, el español Victor Palomo, el venezolano Carlos Suárez, el ingles Mike Haselwood y el cinco veces campeón del mundo el estadounidense Samy Duvall y el francés Patrice Martin, actual campeón.

15.2 FEDERACION INTERNACIONAL DEL ESQUI ACUATICO
La Segunda Guerra Mundial impidió que se creará antes la Federación Internacional que debía regir el esquí acuático. Tan pronto terminó la conflagración de 1939-1945, se constituyó en Ginebra, Suiza en el verano de 1946 la "Unión Internacional de Esquí Acuático" (UISN), formada por las federaciones Belga, Francesa y Suiza.
En 1949 el continente se unió al grupo europeo y se formó la "Unión Mundial de Esquí Náutico" con la participación de 9 países: Suiza, Bélgica, Francia, Estatos Unidos, Canadá, México, Monaco, Italia y Gran Bretaña, lo que dio universalidad a este deporte.
Actualmente se llama "Federación Internacional de Esquí Náutico" (IWSF) por recomendaciones del Comité Olímpico Internacional y agrupa 77 países divididos en 3 grupos:
Grupo 1: América.
Grupo 2: Europa, Cercano Oriente y Africa.
Grupo 3: Australia, Nueva Zelanda y Asia.

15.3 EL ESQUI ACUATICO EN MEXICO
México tiene gran tradición en el esquí acuático, desde 1950 se han celebrado en forma continúa torneos internacionales, entre ellos dos Campeonatos Latinoamericanos y cuatro Panamericanos, siendo el último en 1990.
Asimismo, México ha estado representado en todos los Campeonatos y Copas del Mundo organizados por la Federación Internacional de Esquí Náutico desde 1953,
destacando las actuaciones de: Alfredo Mendoza campeón mundial en 1953 y 1955 por Estados Unidos, Quirino Ramírez, récord mundial de salto en 1953, Samuel Zamudio, campeón mundial de veteranos en 1953, Emilio Zamudio, campeón del torneo abierto de Estados Unidos en 1955, Adolfo Antuñano, campeón del mundo de slalom y subcampeón combinado en 1967.

15.4 FEDERACION MEXICANA DE ESQUI ACUATICO
El esquí acuático en México ha tenido un gran desarrollo a nivel nacional, muestra de ello es la creación de la Federación Mexicana de esquí acuático, que inició sus actividades deportivas en el año de 1945, logrando un reconocimiento oficial 20 años después, en 1965. Actualmente cuenta con más de 180 deportistas afiliados y 10 Asociaciones estatales.

15.5 CATEGORIAS POR EDADES

El esquí acuático se divide en categorías por edades y nivel deportivo. Las categorías serán determinadas por la edad del competidor del 1° de Enero antes del calendario de los torneos. En caso de que no tenga la Federación el récord de clasificación del esquiador, se requerirá el acta de nacimeinto. Este requisito sirve para situarlo en la categoría que le corresponde. Las siguientes categorías según la edad son la clasificación de novatos y clasificados.

Veteranos Hombres
de 45 años en adelante
Hombres Mayores
de 35 a 45 años
Hombre 1
de 17 a 34 años
Juvenil y Varonil
de 13 a 16 años
Infantil Varonil
hasta 12 años
Mujeres
Mayores
de 31 años en adelante
Mujeres 1
de 31 años en adelante
Juvenil Femenil
de 13 a 16 años
Infantil Femenil
hasta 12 años

Para la categoría Abierta, solo habrá rama varonil y femenil sin importar la edad del esquiador.

15.6 CATEGORIAS POR NIVEL DEPORTIVO

Existen tres clasificaciones para los esquiadores tanto en la rama varonil, como femenil: Novatos, Clasificados y Abiertos.

15.7 DEPORTISTAS DISTINGUIDOS

Los atletas mexicanos más distinguidos son:

Mariana Ramirez En el 2001 Campeona Nacional de Slalom y Figuras en categoria abierta.
Fatima Ruiz Campeona Naciona de Slalom desde 1999 en categoria juvenil.
Arturo Nelson En el 2001 Campeon Nacional en Salto.
Sergio Font Campeon Nacional en categoria abierta en Figuras.
Arturo Torres En el 2001 Rompio Record Nacional en categoria abierta y Sub 21 en Salto.
Francisco Angel En el 2001 logra ser Campeon Nacional en Slalom, Figuras y Rampa en categoria mayores.
Jorge Suarez En el 2001 en el Campeonato Nacional Obtiene 5 lugar en Slalom y 2 en Salto.
Jorge Font Campeon Nacional y Campeon Mundial en Slalom y Figuras en categoria MP1.

15.8 DETALLES TECNICOS SOBRE EL ESQUI ACUATICO

El esquí acuático es uno de los deportes más jovenes del S. XX.
Este deporte une dos cosas que el hombre siempre ha ambicionado: volar y nadar o sostenerse sobre el agua. De los inumerables atractivos que ofrece este deporte, el hecho de deslizarse por la superficie del agua, sobre unas estrechas y sencillas tablas permiten realizar juegos acrobáticos, es quizás el más espectacular.
En el último cuarto de siglo se ha experimentado una gran progresión en lo que se refiere al material empleado para la práctica de este deporte. Se ha pasado de las tablas de madera a las ligeras de fibra de vidrio, que permiten deslizarse más rápidamente. Tienen normalmente un largo de 1.7 a 1.8 m. unos 15 cm. de ancho y están provistos de unas ataduras flexibles para los pies. Los alerones que tienen por abajo proporcionan estabilidad y facilitan la ejecución de giros muy pronunciados.
Las partes del esquí son:
La espátula, la fijación y la cola.

15.9 LAS DISCIPLINAS DEL ESQUI ACUATICO SON

15.9.1 SLALOM

El slalom es la especialidad más completa del esquí acuático, puesto que exige grandes reflejos, excelente flexibilidad, mucha fuerza y un perfecto equilibrio.
En la modalidad de slalom se debe diferenciar entre el slalom libre y el de competencia. Mientras en el primero el esquiador realiza los virajes a su gusto, según el ritmo y la velocidad adquirida, en el slalom de competencia los virajes son determinados por unas boyas.
En un zig-zag que debe hacer el esquiador por una pista marcada con boyas: la lancha sigue su recorrido fijo y recto por la `pista de 259 metros, mientras el esquiador debe entrar por la "puerta" de la pista marcada por un par de boyas y luego tratar de redondear 6 boyas alternativamente colocadas a derecha e izquierda del centro de la pista. Según la categoría, el esquiador inicia su recorrido a una velocidad de la lancha determinada por el reglamento. Si logra entrar a la pista, superar las 6 boyas y salir correctamente de la pista, podrá continuar su actuación y la lancha regresará a la pista a 3 km/h. más que la velocidad anterior. En el caso de los esquiadores masculinos la velocidad máxima es de 58 km/h. y si el esquiador pasa toda la pista a esa velocidad, en la próxima pasada no se aumenta la velocidad sino que empieza a recortar la cuerda en medidas establecidas hasta que el esquiador se caiga o falle una boya.

El campo de slalom es la zona donde se practica, y consiste en el pasillo de boyas por el que se desplaza la embarcación. A la derecha e izquierda de este pasillo se encuentran tres boyas que serán las que el esquiador deberá sobrepasar por su parte exterior.

15.9.1.1 REGLAS DE COMPETENCIA DE SLALOM

1. Al principio, la embarcación lleva una velocidad de 40 km/h. y la cuerda de tracción mide 23 m. (En categoría femenina la velocidad inicial es de 37 km/h.
2. En cada vuelta pasada, esta velocidad aumenta 3 km/h. hasta que alcancen los 58 km/h. en la categoría masculina y 55 km/h. en la femenina como máximo.
3. A partir de aquí, y para aumentar el grado de dificultad, la longitud de la cuerda se reduce a 18, 25, 16, 14.25, 13, 12 y 11.25 m.
4. El esquiador puede empezar su concurso a la velocidad y con la longitud de cuerda que desee, conforme a las medidas antes citadas.
5. El esquiador puede realizar pasadas sucesivas hasta que un fallo en el paso de la boya o una caída lo elimine.
6. El sistema de puntuación es el siguiente:
- Se concede a un punto en cada boya que se supere completamente, es decir llegar de nuevo hasta la estela de la embarcación.
- Se concede medio punto si no se alcanza la estela.
- Se concede un cuarto de punto si el esquiador llega a la altura de la boya.

En la prueba de Slalom, el esquiador debe poner especial atención en tres puntos decisivos:
1. Al entrar a la zona o campo de slalom, debe hacerse cortando la estela de la embarcación a la altura de la primera boya, del pasillo interior.
2. Empezar a hacer el viraje unos 3 metros antes de llegar a la boya exterior para que la curva finalice a la altura de la propia boya.
3. Entre boya y boya, el esquiador efectuará un tirón de la cuerda que, junto a la proyección del cuerpo hacia el pivote, permite acortar los virajes.

En los esquís del Slalom se utiliza el monoesquí, como su mismo nobre lo indica, se trata de un solo esquí en el que hay una doble fijación, una delante y otra atrás. La fijación trasera tiene la misión de evitar el movimiento lateral del pie, por lo que no hace falta que sujete todo el pie, puede constar de una simple brida.
Este tendrá una quilla más grande para compensar la menor base de sustentación del cuerpo y lograr un mayor equilibrio y mejor maniobrabilidad. No obstante, la quilla cada vez tiende a ser menos voluminosa y está colocada en una posición más adelantada.
El monoesquí de competición tiene la base curvada, generalmente cóncava, para aumentar la superficie de contacto cuando la maniobra que se ejecute exija una inclinación.

Respecto a los cantos del monoesquí, deben favorecer una entrada segura y rápida en el agua, por lo que los esquiadores se decantan por los cantos redondos o de media cuña.

15.9.2 SALTOS

Es el más espectacular y arriesgado de los eventos, consiste en saltar una rampa de 6.40 metros de largo y 1.50, 1.65 o 1.80 metros de altura (dependiendo de la categoría). También la velocidad de la lancha depende de la categoría, siendo la máxima de 57 km/h. El esquiador con el fin de entrar a la rampa con más velocidad, hace un "corte" o cruce de la estela para lograr a veces velocidades de entrada a la rampa de hasta 100 km/h. Un sofisticado sistema de visores y cálculo por computadora, determinan la distancia desde el borde de la rampa hasta el punto de "acuatizaje". Solo la distancia cuenta en saltos, y no la altura o estilo del esquiador. El esquiador tiene tres oportunidades y solo la mejor será tomada en cuenta, el largo de la cuerda es de 23 m.
El salto de rampa demanda extremo control físico y mucho valor.

La rampa es un armazón al que se le incorporan unos flotadores, que soportan un cuadro regulable por su parte alta, y sus dimensiones son de 6.50 m. de longitud y 4 de anchura.

El campo de competencia consta de un "pasillo" de 5 m. de ancho por 175 m. de largo por el que la lancha efectúa su recorrido. Este pasillo queda señalizado por unas boyas colocadas paralelamente al borde derecho de la rampa, a una distancia de 14 m.
El reglamento dispone que la embarcación no puede pasar a una distancia menor de 19 m. de la rampa, aunque puede reducirse hasta 14 m. si así lo desea el propio esquiador.

Es conveniente que la lancha no pase muy cerca de la rampa para que el esquiador que efectúa el salto no se encuentre con las olas que ésta produce y le sea difícil mantener el equilibrio.

15.9.2.1 RECOMENDACIONES PARA SALTOS

- La velocidad mínima de tracción recomendable es de 45 km/h. En una rampa normal, es casi imposible elevarse si se utiliza una velocidad menor.
- Hay que poner especial atención en coordinar la acción de toma de impulso con el impacto de la rampa.
- El medio de propulsión ideal para practicar los saltos es el "fuera borda" ya que casi no crea oleaje y alcanza gran velocidad.
- En un principio el esquiador debe aprender a pasar la rampa y a posarse golpeando el agua con los esquís, doblando las piernas para amortiguar el golpe y evitar que sufran las rodillas y la columna vertebral.

Los esquís que se usan en el salto tienen unas modificaciones que van encaminadas a asegurar una perfecta entrada en la rampa y un perfecto deslizamiento sobre él.
Su superficie es plana y la quilla pequeña y ancha; además suelen ser más pesados y resistentes que los de slalom, y sus espátulas son muy pronunciadas. Son más cortos que los esquís normales y las fijaciones deben sujetar bien el pie para que, durante el salto, el esquiador pueda dirigir los esquís hacia donde lo desee.

En la actualidad, los esquís de salto se fabrican con un material muy ligero que, aunque permite realizar saltos de mayor longitud resultan muy inestables.

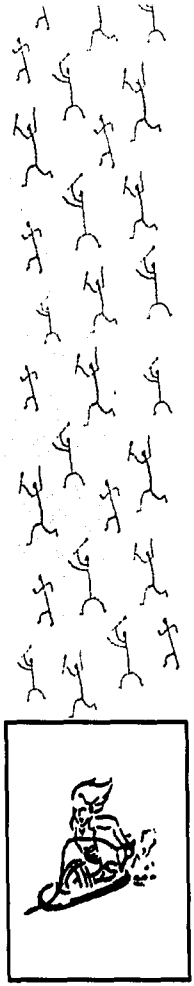
15.9.3 FIGURAS

También conocida como *Giros o Tricks* requiere el máximo de habilidad y soltura, se podría comparar con el patinaje en hielo. Cada esquiador tiene dos pasadas de 20 segundos frente a los jueces para tratar de hacer el máximo de puntos, efectuando los giros que ha seleccionado previamente de una larga lista definida en el reglamento de la Federación Internacional, y que dan un puntaje desde 20 hasta 1000 puntos según el grado de dificultad. El esquiador tratará de hacer el máximo de giros en 20 segundos pero si se cae en ese momento termina su pasada. Si es la primera pasada, de todas maneras tiene derecho a su segunda pasada de otros 20 segundos.

Existen pruebas en dos esquís, en un esquí, con un pié en la cuerda, sobre la superficie del agua, en el aire aprovechando la ola de la lancha y hasta saltos mortales.
La especialidad de figuras es la que requiere de mayor dedicación y paciencia, pues no solo es importante aprender a ejecutar un giro, sino que lo más difícil es dominarlo.

15.9.3.1 CARACTERISTICAS GENERALES DE LAS FIGURAS

- Los giros pueden realizarse con uno o dos esquís sobre el agua o mediante saltos, aprovechando la ola de la embarcación.
- En principio, para realizar un giro debe procederse como para obtener un derrapaje. Sin embargo, después se acentúa el impulso de rotación para poder pasar sin esfuerzo del derrapaje a la marcha atrás.
- Antes de efectuar el giro y para librarse de la fuerza de tracción durante el pivotear, es conveniente que el esquiador dé un tirón de la cuerda.
- El brazo interior al giro se lanza hacia detrás del cuerpo para sujetar el barrote rápidamente y asegurar el equilibrio necesario.
- Durante la acción de pivote, el cuerpo se lanza sobre las espátulas hacia atrás con las rodillas y tobillos flexionados.
- A lo largo de todo el movimiento, los esquís deben estar al mismo nivel y con la misma carga, excepto en la acción de derrapaje, en la que se inclina el peso hacia el esquí del lado de la tracción.



15.9.3.2 REGLAMENTO DE LA DISCIPLINA EN FIGURAS:

1. Todas las figuras tienen una puntuación, según sea su grado de dificultad.
2. En competición, el esquiador no puede repetir ninguna de las figuras.
3. La puntuación obtenida por el esquiador es la suma de la totalidad de las figuras válidas.
4. El esquiador tiene derecho a efectuar dos vueltas de 20 segundos cada una, en las que deberá realizar el máximo posible.
5. El inicio de la vuelta queda señalizado por unas boyas y el final, por una detonación.
6. Las caídas no suponen la eliminación del esquiador de la competición pero sí del recorrido.
7. La puntuación final es la suma obtenida de la primera y segunda vuelta.
8. El esquiador puede elegir la velocidad de la embarcación y la longitud de la cuerda de tracción.

Los esquís que se utilizan en las figuras su característica principal es que uno de los esquís va provisto de una fijación doble para cuando la figura efectuada requiera soltar un esquí. Para que la ejecución de las figuras sea menos dificultosa, estos esquís son más anchos y más cortos de lo normal, y tanto en su parte delantera como en la trasera hay una pequeña espátula-quilla para facilitar los giros.
En la base de la espatula hay unas estrías que aumentan la manejabilidad y el equilibrio de los esquís, así tendrán la cualidad de favorecer los derrapajes y de volverse a poner planos inmediatamente, cuando lo desee el esquiador.

CAPITULO 16
16.1 DESARROLLO DEL REGLAMENTO PARA LA FEDERACION MEXICANA DE ESQUI ACUATICO

Gracias a la investigación pude encontrar soluciones para desarrollar los problemas para realizar el rediseño del reglamento, para que este deporte se ejecute bajo ciertas reglas a seguir, que sea limpio y tenga un regimen de colectividad y participación.

Es un deporte caro, por lo que un determinado tipo de gente lo puede practicar. Es una competencia que en el juego se aprende a ganar.
Para los adultos y niños es un buen ejercicio que les ayuda a cuidar de la salud y el cuerpo para que se mantenga y les ayude para su coordinación motora.

El reglamento permitirá que tengan conocimiento todas las personas involucradas tanto los jueces como los competidores o cualquier persona que quiera practicar este deporte a que se familiarise con el entorno como puede ser la seguridad del equipo, el uso de los esquies, de las cuerdas, de los chalecos salvavidas, de las banderas, de las boyas, de la velocidad de la lancha, de el area de competencia, de la descripción de la rampa, de las instalaciones medicas, la selección de los jueces, de la votación de los jueces, de la descalificación de un esquiador, de la puntuación, de los resultados, etc., como la seguridad en si mismo, y los retos que las personas logran obtener, por su esfuerzo, motivación y satisfacción al realizar este deporte.

Los competidores se separan en división de hombres y mujeres, y existen tres clasificaciones de esquiadores las cuales son: Novatos, Clasificados y Abiertos.

NOVATOS
Un esquiador pertenecerá a esta clasificación hasta que obtenga o realice una puntuación igual o mayor al mínimo de la categoría de clasificados correspondientes.

CLASIFICADOS
Un esquiador pertenecerá a esta clasificación hasta que cumpla con los mínimos de los clasificados de su categoría.

ABIERTOS
Para poder pertenecer a esta categoría será necesario que el esquiador tenga registros de marcas iguales a los mínimos requeridos para participar en un Campeonato Mundial realizadas con menos de un año de antiguedad.

La categoría a la que pertenece un esquiador estará determinada por la edad cumplida al 1° de Enero del año en que participe.
Las categorías en que podrán participar son:

Infantil	hasta	12 años inclusive
Juvenil	de	13 a 16 años inclusive
Mujeres I	de	17 a 30 años inclusive
Hombres I	de	17 a 35 años inclusive
Mujeres Mayores	de	31 a 45 años inclusive
Hombres Mayores	de	36 a 45 años inclusive
Veteranos	de	45 años adelante
Abiertos	no hay condicion de edad	

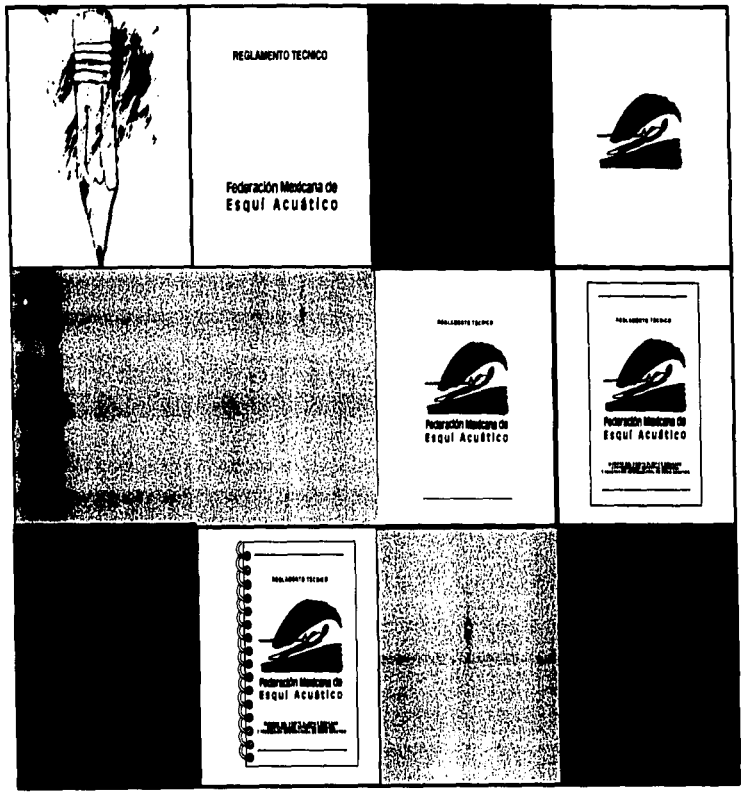
16.2 CARACTERISTICAS DEL PROYECTO

16.2.1 TITULO
Rediseño gráfico del Reglamento Técnico para la Federación Mexicana de Esquí Acuático.

16.2.2 DISEÑO
Debe de ser sencillo y funcional para que al usuario le sea facil de interpretar. Se empieza con un indice que nos facilitará manejar su contenido de toda su información. Cuenta también con formato, retícula, caja tipográfica, selección de tipografía, diagramas método de impresión, encuadernación y materiales.

16.2.3 FORMATO
Es lo primero que se define, (tamaño del reglamento).
Tomando como referencia la medida del pliego que se va a utilizar, serán el número de reglamentos que se van a obtener.
La medida del pliego del papel couché graf mate de dos caras es de 61 x 90 cms. con un peso de 100 grs.
En el pliego caben 30 originales, que serían 60 frente y vuelta. Se necesitan 1200 pliegos para la impresión de 1000 reglamentos con todo y sobrante.
El tamaño extendido es de 21 x 14 cms. El tamaño final es de 10.5 x 14 cms.
El formatol se me hizo el más adecuado pues es fácil de manejar y de transportar.

16.2.4 RETICULA
Una vez definido el formato se boceta para hacer la retícula, que por medio de está se ordenan los textos, y los diagramas que tenemos en el reglamento para que la estetica del contenido y su espacio trabajen en forma funcional.



REGLAMENTO TECNICO

Federación Mexicana de Esquí Acuático

MIEMBRO DEL COMITE OLIMPICO MEXICANO,
CONFEDERACION DEPORTIVA MEXICANA,
Y FEDERACION INTERNACIONAL DE ESQUI ACUATICO

16.2.5 CAJA TIPOGRAFICA

Se utiliza para ubicar por medio de la columna el texto, los diagramas, etc.
Las caracteristicas para ubicar los diferentes elementos que componen las páginas del reglamento fuerón la sencillez, la simetría, la estabilidad, la limpieza y la continuidad. Los margenes utilizados en el diseño nos dan equilibrio. La única columna que se manejó se consideró asi necesaria, por el texto, pues es mucha información

16.2.6 SELECCION DE TIPOGRAFIA

La tipografía que seleccione y que me pareció la más adecuada por ser clara, sencilla, moderna y facil de leer, fue la Helvetica, la cual se utiliza en todo el reglamento para que haya continuidad en el estilo. Maneje diferentes pesos, diferentes puntos, altas y bajas para dar más movimiento.
La helvetica bold para identificar lo más importante.
La helvetica medium se maneja en la mayor parte del texto pues es suficientemente legible.
La helvetica italic para diferenciar algun texto.
Los puntos los maneje según la importancia que merece el texto.

16.2.7 DIAGRAMAS

En el reglamento se necesitan algunos diagramas para apoyar al texto y facilitar al usuario una mejor comprensión, de en donde se utilizan las cuerdas, como estan los recorridos de las lanchas y las pistas, la ubicación de la torre de los jueces, etc.

16.2.8 METODO DE IMPRESION

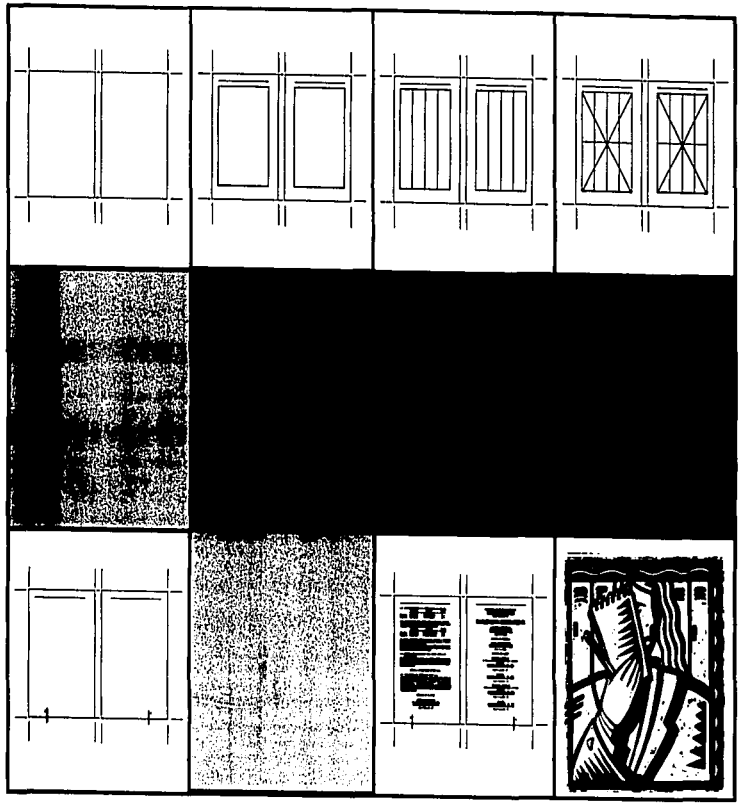
Para la impresión del reglamento seleccione el offset, ya que esta técnica nos da la calidad requerida, se pueden imprimir tirajes grandes, por ambas caras, y el costo unitario es de $ 40.50. Se van a imprimir 1000 de 1 x 1 tintas, el costo total sería de $ 40, 500.00 pesos.

16.2.9 ENCUADERNACION

El método más apropiado es el de espiral, donde la cubierta y las hojas están unidas en el centro por medio de una espiral de alambre que pasa por una serie de agujeros perforados en las hojas, es una forma sencilla que nos da la flexibilidad de aumentar o quitar hojas según sea necesario. Y llevará en las cubiertas una mica de polipropileno transparente de 22 puntos, el tamaño del liego es de 58 x 89 cms., si caben 30 por pliego se necesitan 68.

16.2.10 MATERIAL Y ACABADO

El reglamento se va a imprimir en coché mate 2 caras de 100 grs., para que resista el uso, el medio ambiente y al agua, se le aplicará en todas las hojas una capa de barniz UV, que le permitirá más protección al trato que se le de.



FORMATO:
Vertical, Rectangular.

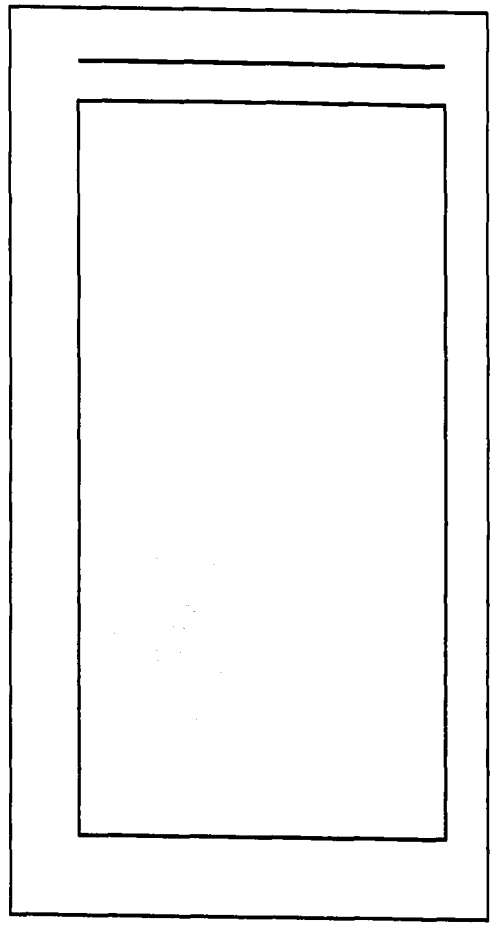
TAMAÑO EXTENDIDO:
21 x 14 cms.

TAMAÑO FINAL:
10.5 x 14 cms.

FORMATO:
Vertical, Rectangular.

PLECA HORIZONTAL:
1 punto.

CAJA TIPOGRAFICA:
8 x 11 cms.

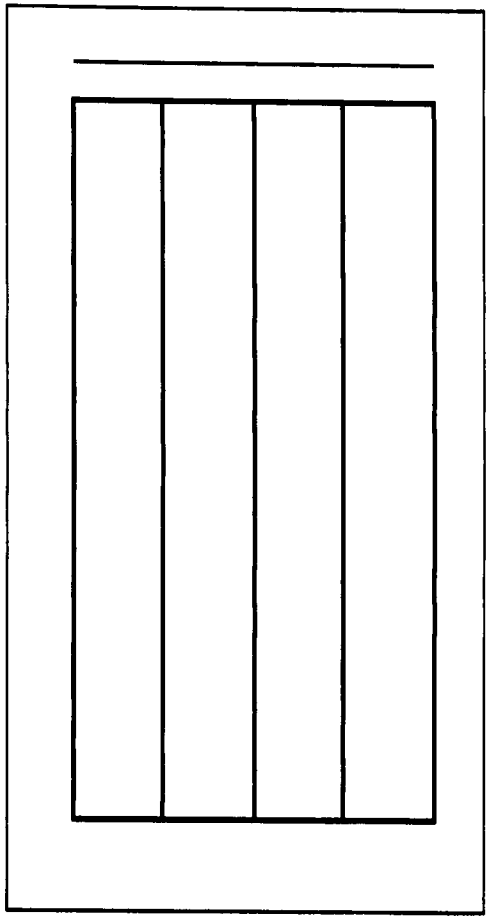


74-2

FORMATO:
Vertical, Rectangular.

PLECA HORIZONTAL:
1 punto.

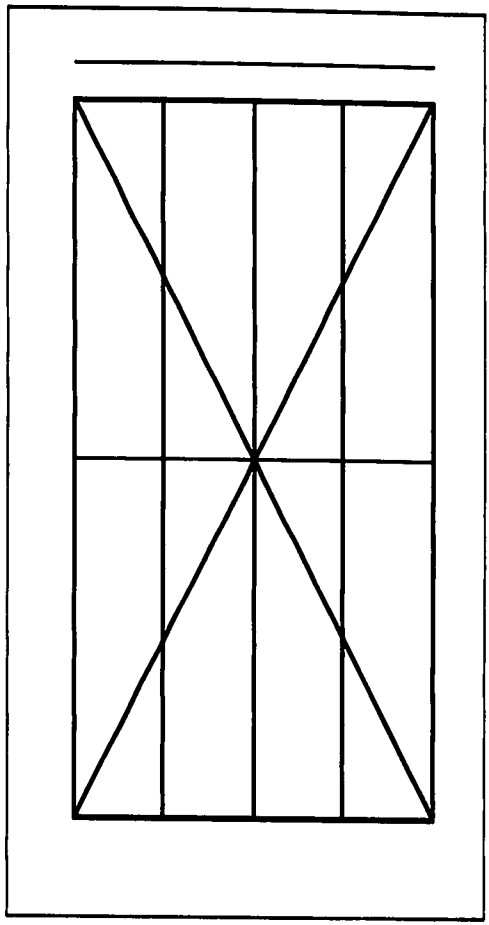
RETICULA:
4 columnas de 2 cms. c/u.



FORMATO:
Vertical, Rectangular.

PLECA HORIZONTAL:
1 punto.

RETICULA:
4 columnas de 2 cms. c/u.
y centro



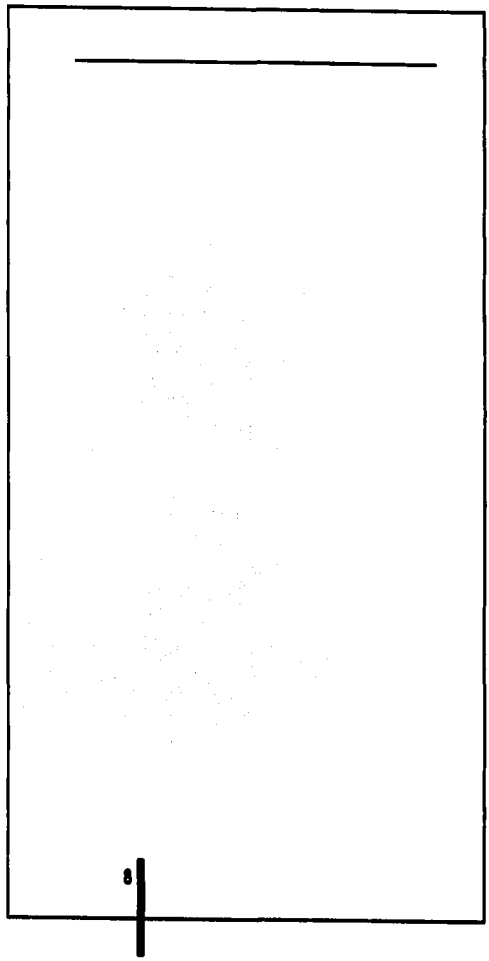
74-4

FORMATO:
Vertical, Rectangular.

PLECA HORIZONTAL:
1 punto.

PLECA VERTICAL:
4 puntos.

FOLIO:
Helvetica de 9 puntos.



74.5

DISEÑO FINAL DE UNA PAGINA

4.04 PARTICIPANTES PARA UN EVENTO (categoria Abiertos)

	FIGURAS	SLALOM	SALTO
Masulino	5500 puntos	6*13m (58Km/h)	49 m
Femenino	3200 puntos	6*16m (55Km/h	34 m

4.05 PARTICIPANTES PARA TRES EVENTOS (Categoria Abiertos)
Habiendo cumplido con dos marcas de al menos dos eventos, deberá cumplir con los siguientes mínimos en el tercer evento.

	FIGURAS	SLALOM	SALTO
Masulino	3000 puntos	6*18.25m (58Km/h)	43 m
Femenino	2300 puntos	6*18.25m (55Km/h)	31 m

Las marcas consideradas deberán haber sido realizadas en Torneos de Registro Internacional avalados por Federaciones afiliadas a la IWSF, y con no más de un año de antiguedad.
Cualquier modificación a estas marcas por la IWSF para cualquier Campeonato, entrarán en vigor inmediatamente, por lo que deberán comunicarse alos esquiadores afiliados a la FEMEA.

4.06 CONDICIONES REQUERIDAS PARA PODER FORMAR EL SELECCIONADO
Independientemente de los mínimos que requiere la IWSF de los esquiadores que participan en un Campeonato Mundial; la FEMEA podrá exigir mínimos y condiciones para seleccionar a sus esquiadores en Campeonatos Internacionales.

REGLA 5 COMBINADO (OVER ALL)

5.01 PUNTUACION DEL COMBINADO (OVER ALL)
A cada competidor se le adjudicarán en cada evento cierto número de puntos para el combinado de acuerdo a la relación de su mejor puntuación en el evento en cualquiera de las rondas, con la del esquiador con mayor puntuación en cualquiera de las rondas. La mejor actuación de cualquier esquiador en un evento, en cualquiera de las rondas, recibirá 1000 puntos. Todos los demás actuaciones se calcularán de acuerdo a las siguientes formulas:

EVENTO DE SLALOM

CATEGORIAS ABIERTOS

$$\frac{(\text{Puntuación del esquiador} + 24) * 1000}{\text{Mejor Puntuación} + 24}$$

74-6

16.3 EL REGLAMENTO SE COMPONE

16.3.1 PORTADA Y CONTRAPORTADA

El material que se va a manejar en la portada y contraportada es la cartulina sulfatada de 71 x 125 cms., dos caras, y con un peso de 16 puntos.
Si en un pliego caben 48 originales frente y vuelta, se necesitan 25 pliegos para imprimir 1000 con todo y sobrante.
El tamaño extendido es de 21 x 14 cms. El tamaño final es de 10.5 x 14 cms.
El formato es vertical rectangular.
Se le aplicará una capa de barniz UV para protejerlo de cualquier tipo de caida o contratiempo sobre todo del agua o líquidos que le caigan.
En la portada llevará el titulo donde se utiliza la tipografía helvetica y el logotípo con su propia tipografía.
En la contraportada se manejará los datos del impresor.

16.3.2 3a y 4a DE FORROS

En la 3a y 4a de forros llevará los datos que integran la mesa directiva, y la fecha de impresión.

16.3.3 PAGINAS INTERIORES

La tipografía que se maneja es Helvetica de diferentes puntos.
Se maneja una caja tipografíca de una columna.
Una pleca vetrical en la parte superior para ubicar el comienzo del texto, y una horizontal en la parte inferior para ubicar el folio.
Margenes que nos dan un equilibrio en la composición de la página.
Diagramas para apoyar al texto.

16.4 MANTENIMIENTO Y CICLO DE VIDA

Su mantenimiento es el que se le da a cualquier cuaderno o libro, no necesita cuidados, puesto que el reglamento será resistente por sus materiales y el barniz UV, que lo protegerá. Y por una bolsita de plastico donde se va a guardar. Su ciclo de vida dependerá según los cambios que requieran las reglas de la Federacion.

16.5 ANALISIS CON OTROS REGLAMENTOS

Al definir nuestro problema que es el rediseño del Reglamento de la Federación Mexicana de Esquí Acuático me encuentro con la necesidad de analizar reglamentos de diferentes federaciones para tener puntos de comparación y hacer una evaluación de ellos en cuanto a sus diferencias o semejanzas.

Veo que en general los reglamentos carecen de diseño.
Las Portadas son poco atractivas.
Los formatos que manejan son grandes, por lo que los convierte en libros impracticos y no funcionales para lo que van dirigidos.
La tipografía en algunos casos es demaciada grande, lo que hace dificil la lectrura, y en otros casos pequeña, lo que la convierte en poco legible, tediosa y aburrida.
El papel que se maneja es delgado o de mala calidad.
Todo tiene el mismo valor, por lo que no se identifican las reglas.
Por lo tanto son varios factores los que se toman en cuenta, para que un reglamento funcione.

Al concer las necesidades, lo que busco en el rediseño es que sea practico, funcional y legible para darle a la Federación el apoyo y facilidad para que a los deportistas y a los jueces. les ayude a un resultado rapido y visible, en donde se gane o se pierda siempre habrá un aprendizaje y una satisfacción.

Mi misión es lograr que esos requerimientos queden claros en la comunicación gráfica que se esta transmitiendo por medio de este reglamento, pues al ser un libro de consulta rapida, que se trae con sigo, donde se maneja mucho texto, (establecido por la Federación), y donde el contenido explica y apoya a cada regla.

Los diagramas que se manejan apoyarán al texto para su mejor comprensión, por lo que tienen que ser entendibles.

La extructura del Reglamento debe de tener una resistencia adecuada pues se usa en lugares donde el reglamento vive con el agua.

16.6 PROCESO DE ANALISIS

CONFEDERACION DEPORTIVA MEXICANA
FEDERACION MEXICANA DE TENIS DE MESA

Formato: Vertical, Rectangular.
Tamaño Extendido: 26 x 21 cms.
Tamaño Final: 13 x 21 cms.
Lomo: No tiene.
Tintas Interior: 1 x 1 negra.
Tintas Exterior: 3 x 3 rojo, verde y negro.
Papel Interior: Bond.
Papel Exterior: Cartulina delgada.
Caja tipográfica: 11 x 16.5 cms.
Tipografía: Garamond.
Puntos: 7 puntos.
Interlinea: 6 puntos.
Encuadernación: Engrapado.
Técnica de impresión: Offset.
Acabado: Ninguno.
Hojas: 108.
Folio: Parte superior centrado.
Indice: No cuenta.

PORTADA

1. El formato es grande, por lo que no funciona al ser un libro de consulta.
2. Todo tiene el mismo valor, por lo que carece de diseño.
3. No se menciona en ningun lado la palabra Reglamento.
4. Debería de tener algun gráfico, referente a la Federación que va dirigida.

INTERIOR

1. No cuenta con un indice, lo que lo hace más complicado buscar una regla.
2. La tipografía es muy chiquita y poco clara, lo que lo hace cansado y aburrido.
3. El papel que se maneja es delgado, el cual se podría maltratar más facilmente.
4. Cuenta con un margen del lado izquierdo en cada hoja, en donde esta la numeración y asi ubicas las reglas.

COMISION NACIONAL DEL DEPORTE
TENIS DE MESA

Formato: Vertical, Rectangular.
Tamaño Extendido: 28.7 x 21 cms.
Tamaño Final:13.5 x 21 cms.
Lomo: 1.7 cms.
Tintas Interior: 1 x 1 negra.
Tintas Exterior: Selección.
Papel Interior: Bond.
Papel Exterior: Cartulina gruesa.
Caja tipográfica: 10 x 17.2 cms.
Tipografía: Helvetica.
Puntos: 12 puntos.
Interlinea: 16 puntos.
Encuadernación: Cosido y encolado en el lomo.
Técnica de impresión: Offset.
Acabado: Ninguno.
Hojas: 328.
Folio: Parte inferior centrado.
Indice: Si cuenta.

PORTADA

1. El formato es grande, por lo que no funciona al ser un libro de consulta.
2. El diseño es muy anticuado.
3. No se menciona en ningun lado la palabra Reglamento ni Federación.
4. Tiene una foto de tenis de mesa, la cual te hace referencia al tema.

INTERIOR

1. Cuenta con un indice, muy pequeño, lo que lo hace complicado buscar una regla.
2. La tipografía es muy grande, con una interlinea a un más grande, eso hace que se manejen muchas hojas.
3. El papel que se maneja es delgado, el cual se podría maltratar más facilmente.
4. Se manejan viñetas para reforzar el texto.

CONFEDERACION DEPORTIVA MEXICANA, A.C.
REGLAMENTO OFICIAL DE SOFTBOL

Formato: Vertical, Rectangular.
Tamaño Extendido: 24 x 17 cms.
Lomo: 1 cms .
Tamaño Final: 11.5 x 17 cms.
Tintas Interior: 1 x 1 negra.
Tintas Exterior: 3 x 3 rojo, verde y negro.
Papel Interior: Revolución.
Papel Exterior: Cartulina gruesa.
Caja tipográfica: 8 x 13.5 cms.
Tipografía: Helvetica.
Puntos: 8 puntos.
Interlinea: 6 puntos.
Encuadernación: Cosido y encolado en el lomo.
Técnica de impresión: Offset.
Acabado: Ninguno.
Hojas: 224.
Folio: Parte superior derecha e izquierda.
Indice: Si cuenta.

PORTADA

1. El formato es grande, por lo que no funciona al ser un libro de consulta.
2. Esta muy rebuscada, aunque tiene imagotipo, le falta diseño .
3. No se menciona en ningun lado la palabra Federación.

INTERIOR

1. Cuenta con un indice pequeño, lo que lo hace complicado buscar una regla.
2. La tipografía es pequeña, lo que lo hace poco legible.
3. El papel que se maneja es delgado, y de mala calidad, el cual se podría maltratar más facilmente.
4. Se manejan viñetas para reforzar el texto.

CONFEDERACION DEPORTIVA MEXICANA, A.C.
REGLAMENTO OFICIAL DE JUDO

Formato: Vertical, Rectangular.
Tamaño Extendido: 31.8 x 21.5 cms.
Lomo: 1.8 cms .
Tamaño Final: 15 x 21.5 cms.
Tintas Interior: 1 x 1 negra.
Tintas Exterior: Selección.
Papel Interior: Bond.
Papel Exterior: Cartulina Gruesa.
Caja tipográfica: 10 x 17.5 cms.
Tipografía: Helvetica.
Puntos: 11 puntos.
Interlinea: 9 puntos.
Encuadernación: Cosido y encolado en el lomo.
Técnica de impresión: Offset.
Acabado: Ninguno.
Hojas: 352.
Folio: Parte superior derecha e izquierda.
Indice: Si cuenta.

PORTADA
1. El formato es grande, por lo que no funciona al ser un libro de consulta.
2. El diseño es muy anticuado.
3. No se menciona en ningun lado la palabra Federación.
4. Tiene una foto de Judo, la cual te hace referencia al tema.

INTERIOR
1. Cuenta con un indice, muy pequeño, lo que lo hace complicado buscar una regla.
2. La tipografía es muy grande, que eso hace que se manejen muchas hojas.
3. El papel que se maneja es delgado, el cual se podría maltratar más facilmente.
4. Se manejan viñetas para reforzar el texto.

CONFEDERACION DEPORTIVA MEXICANA
REGLAMENTO OFICIAL DE REMO

Formato: Vertical, Rectangular.
Tamaño Extendido: 23.8 x 17 cms.
Lomo: .8 mm.
Tamaño Final: 11.5 x 17 cms.
Tintas Interior: 1 x 1 negra.
Tintas Exterior: 3 x 3 rojo, verde y negro.
Papel Interior: Revolución.
Papel Exterior: Cartulina gruesa.
Caja tipográfica: 8 x 13.5 cms.
Tipografía: Helvetica.
Puntos: 8 puntos.
Interlinea: 6 puntos.
Encuadernación: Cosido y encolado en el lomo.
Técnica de impresión: Offset.
Acabado: Ninguno.
Hojas: 136.
Folio: Parte superior derecha e izquierda.
Indice: Si cuenta.

PORTADA

1. El formato es grande, por lo que no funciona al ser un libro de consulta.
2. Esta muy rebuscada, aunque tiene imagotipo, le falta diseño .
3. No se menciona en ningun lado la palabra Federación.

INTERIOR

1. Cuenta con un indice pequeño, lo que lo hace complicado buscar una regla.
2. La tipografía es pequeña, lo que lo hace poco legible.
3. El papel que se maneja es delgado, y de mala calidad, el cual se podría maltratar más facilmente.
4. Se manejan viñetas para reforzar el texto.

ESTATUTOS Y REGLAMENTOS OFICIAL DE NATACION, CLAVADOS Y WATERPOLO

Formato: Cuadrado.
Tamaño Extendido: 36.8 x 18 cms.
Lomo: .8 mm.
Tamaño Final: 18 x 18 cms.
Tintas Interior: 1 x 1 gris.
Tintas Exterior: 2 x 1 gris y roja.
Papel Interior: Couche mate.
Papel Exterior: Cartulina 2 caras gruesa.
Caja tipográfica:12.5 x 13 cms.
Tipografía: News Gothic Condensed.
Puntos: 10 puntos.
Interlínea: 7 puntos.
Encuadernación: cosido y encolado en el lomo.
Técnica de impresión: Offset.
Acabado: Ninguno.
Hojas: 100.
Folio: Margen derecho e izquierdo, centrado.
Indice: No cuenta.

PORTADA
1. El formato es cuadrado
2. El diseño que se esta manejando es el oficial de las olimpiadas.
3. Tiene varias fotos referentes al tema.
4. En la parte inferior se encuentra la cabeza.

INTERIOR
1. No cuenta con indice.
2. La tipografía es clara.
3. El papel que se maneja es bueno y caro.
4. No se manejan viñetas en el texto.

FEDERACION INTERNACIONAL DE NATACION AMATEUR
REGLAS DE LA FEDERACION INTERNACIONAL DE NATACION AMATEUR FINA

Formato: Vertical, Rectangular.
Tamaño Extendido: 28 x 18 cms.
Tamaño Final: 13 x 18 cms.
Lomo: 2 cms .
Tintas Interior: 1 x 1 negra.
Tintas Exterior: 1 x 0 negra.
Papel Interior: Bond.
Papel Exterior: Cartulina 2 caras gruesa.
Caja tipográfica: 10 x 15 cms.
Tipografía: Helvetica.
Puntos: 7 puntos.
Interlinea: 8 puntos.
Encuadernación: Engrapado y encolado en el lomo.
Técnica de impresión: Offset.
Acabado: Ninguno.
Hojas: 400.
Folio: Parte inferior centrado.
Indice: No cuenta.

PORTADA
1. El formato es grande, por lo que no funciona al ser un libro de consulta.
2. Le falta imagen.
3. No se menciona en ningun lado la palabra Reglamento.

INTERIOR
1. No cuenta con un indice, lo que lo hace complicado buscar una regla.
2. La tipografía es pequeña, lo que lo hace poco legible.
3. El papel que se maneja es delgado, el cual se podría maltratar más facilmente.
4. Se manejan viñetas para reforzar el texto.

FEDERACION MEXICANA DE ESQUI ACUATICO, A.C.

Formato: Vertical, Rectangular.
Tamaño Extendido: 28 x 21 cms.
Lomo: No tiene.
Tamaño Final: 14 x 21 cms.
Tintas Interior: 1 x 1 negra.
Tintas Exterior: 1 x 1 negra.
Papel Interior: Couche brillante.
Papel Exterior: Couche brillante.
Caja tipográfica: 11.5 x 17 cms.
Tipografía: Eras.
Puntos: 10 puntos.
Interlinea: 9 puntos.
Encuadernación: Engrapado en el lomo.
Técnica de impresión: Offset.
Acabado: Ninguno.
Hojas: 60.
Folio: Parte inferior, derecha, izquierda.
Indice: Si cuenta.

PORTADA

1. El formato es grande, por lo que no funciona al ser un libro de consulta.
2. El diseño es muy anticuado.
3. Toda la imagen gráfica esta cargada en la parte superior izquierda.
4. No manejan una caja tipográfica.
5. No manejan una retícula.

INTERIOR

1. Cuenta con capitulos y un indice, lo que lo hace más practico para buscar una regla.
2. La tipografía es muy grande, por lo que se vuelve monotona.
3. Los margenes que manejan estan mal distribuidos.
4. El papel que se maneja es grueso, lo que lo hace más costoso.
5. Se manejan viñetas para reforzar el texto.

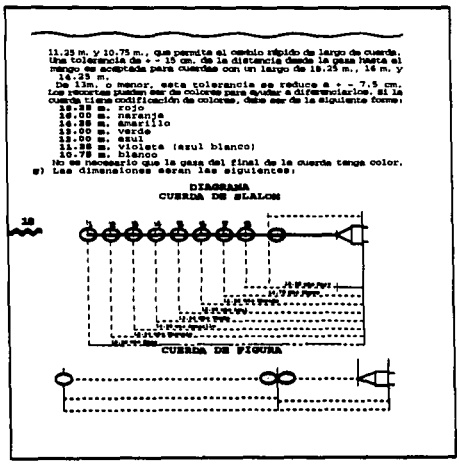
REGLAMENTO TECNICO DE LA FEDERACION MEXICANA DE ESQUI ACUATICO

Formato: Vertical, Rectangular.
Tamaño Extendido: 22.5 x 14 cms.
Lomo: 1.5 cms.
Tamaño Final: 10.5 x 14 cms.
Tintas Interior: 1 x 1 negra.
Tintas Exterior:1 x 1 negra.
Papel Interior: Couche mate dos caras de100 grs.
Papel Exterior: Cartulina sulfatada dos caras de 16 puntos.
Caja tipográfica: 8 x 10.5 cms.
Tipografía: Helvetica
Puntos: 8 puntos.
Interlinea: 7 puntos.
Encuadernación: Engargolado.
Técnica de impresión: Offset.
Acabado: Barniz UV.
Hojas: 84.
Folio: Parte inferior 3/4 derecha e izquierda
Indice: Si cuenta.

PORTADA
1. El formato es chico, el cual funciona al ser un libro de consulta.
2. Manejo el imagotipo en grande para identificar el reglamento.
3. Menciono la palabra Reglamento y Federación.

INTERIOR
1. Cuenta con un indice, lo que lo hace más practico para buscar una regla.
2. La tipografía es sencilla, clara y legible.
3. Manejo una Caja tipografíca y una reticula.
4. Manejo diferentes puntos según la importancia del texto.
5. El papel que se maneja es standar, con una capa de barniz UV para mejor protección.
6. Se manejan viñetas para reforzar el texto.

16.7 ALTERNATIVA 1



11.25 m. y 10.75 m., que permite el cambio rápido de largo de cuerda. Una tolerancia de + - 15 cm. de la distancia desde la gasa hasta el mango es aceptada para cuerdas con un largo de 18.25 m., 16 m. y 14.25 m.

De 13m. o menor, esta tolerancia se reduce a + - 7.5 cm. Las puertas pueden ser de colores para ayudar a diferenciarlas. Si la cuerda tiene codificación de colores, debe ser de la siguiente forma:

18.88 m. rojo
16.00 m. naranja
14.38 m. amarillo
12.00 m. verde
13.00 m. azul
11.88 m. violeta (azul blanco)
10.75 m. blanco

No es necesario que la gasa del final de la cuerda tenga color.

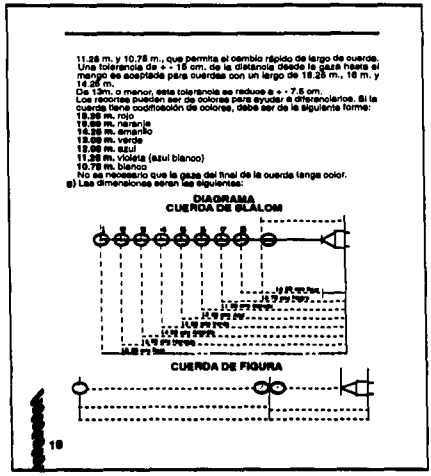
g) Las dimensiones serán las siguientes:

DIAGRAMA
CUERDA DE SLALOM

Formato: Horizontal, Rectangular.
Tamaño Extendido: 34 x 12 cms.
Tamaño Final: 17 x 12 cms.
Lomo: No cuenta.
Tintas Interior: 1 x 1 negra.
Tintas Exterior: 1 x 1 negra.
Caja tipográfica: 13.5 x 9.5 cms.

Tipografía: Stone Sans.
Puntos: 9 puntos.
Interlínea: 8 puntos.
Encuadernación: Engargolado.
Técnica de impresión: Offset.
Folio: Parte central izquierdo, derecho.
Indice: Si cuenta.

ALTERNATIVA 2



11.25 m. y 10.75 m., que permita el cambio rápido de largo de cuerda. Una tolerancia de + - 15 cm. de la distancia desde la gaza hasta el mango es aceptada para cuerdas con un largo de 18.25 m., 18 m. y 14.25 m.
De 13m. o menor, esta tolerancia se reduce a + - 7.5 cm.
Los recortes pueden ser de colores para ayudar a diferenciarlos. Si la cuerda tiene codificación de colores, debe ser de la siguiente forma:
18.25 m. rojo
18.00 m. naranja
14.25 m. amarillo
13.00 m. verde
12.00 m. azul
11.25 m. violeta (azul blanco)
10.75 m. blanco
No es necesario que la gaza del final de la cuerda tenga color.
e) Las dimensiones serán las siguientes:

DIAGRAMA
CUERDA DE SLALOM

CUERDA DE FIGURA

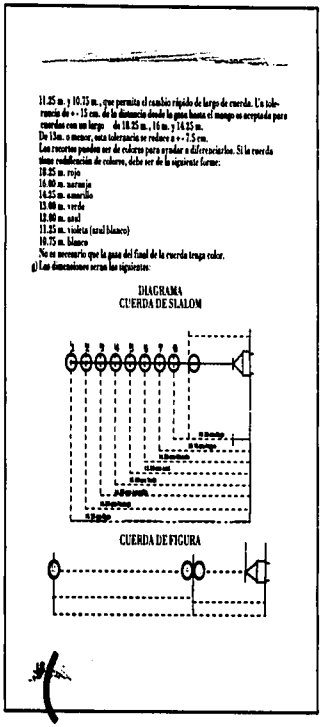
18

Formato: Horizontal, Rectangular.
Tamaño Extendido: 28 x 11 cms.
Tamaño Final: 14 x 11 cms.
Lomo: No cuenta.
Tintas Interior: 1 x 1 negra.
Tintas Exterior: 1 x 1 negra.
Caja tipográfica: 10.5 x 9 cms.

Tipografía: Helvetica.
Puntos: 8 puntos.
Interlínea: 7 puntos.
Encuadernación: Engargolado.
Técnica de impresión: Offset.
Folio: Parte inferior izquierdo, derecho.
Indice: Si cuenta.

ALTERNATIVA

3



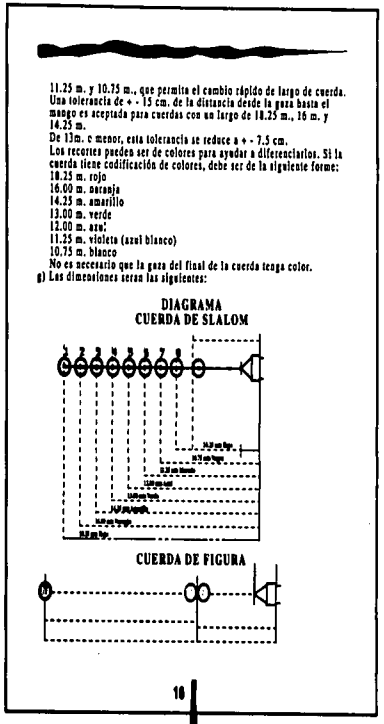
11.25 m. y 10.75 m., que permita el cambio rápido de largo de cuerda. Un tolerancia de + - 15 cm. de la distancia desde la gasa hasta el mango es aceptada para cuerdas con un largo de 18.25 m., 16 m. y 14.25 m.
De 13m. o menor, esta tolerancia se reduce a + - 7.5 cm.
Los cuertos pueden ser de colores para ayudar a diferenciarlos. Si la cuerda tiene codificación de colores, debe ser de la siguiente forma:
18.25 m. rojo
16.00 m. naranja
14.25 m. amarillo
13.00 m. verde
12.00 m. azul
11.25 m. violeta (azul blanco)
10.75 m. blanco
No es necesario que la gasa del final de la cuerda traga color.
g) Las dimensiones serán las siguientes:

DIAGRAMA
CUERDA DE SLALOM

1 2 3 4 5 6 7 8

CUERDA DE FIGURA

Formato: Vertical, Rectangular.
Tamaño Extendido: 24 x 19 cms.
Tamaño Final: 12 x 19 cms.
Lomo: No cuenta.
Tintas Interior: 1 x 1 negra.
Tintas Exterior: 1 x 1 negra.
Caja tipográfica: 9.5 x 14.5 cms.
Tipografía: Bodoni.
Puntos: 9 puntos.
Interlínea: 8 puntos.
Encuadernación: Engargolado.
Técnica de impresión: Offset.
Folio: Parte inferior izquierdo, derecho.
Indice: Si cuenta.



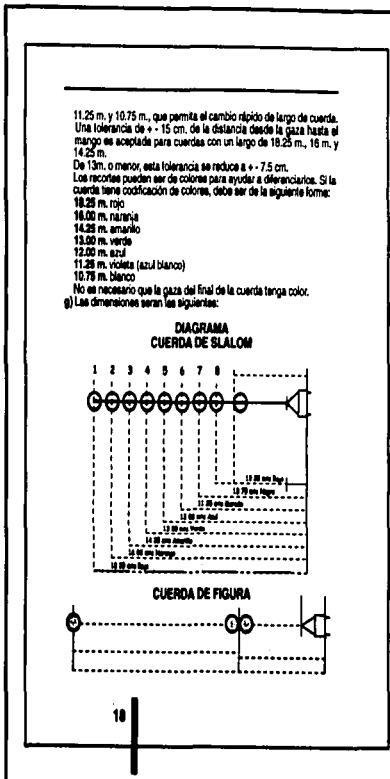
11.25 m. y 10.75 m., que permita el cambio rápido de largo de cuerda.
Una tolerancia de + - 15 cm. de la distancia desde la guía hasta el mango es aceptada para cuerdas con un largo de 18.25 m., 16 m. y 14.25 m.
De 13m. o menor, esta tolerancia se reduce a + - 7.5 cm.
Los recortes pueden ser de colores para ayudar a diferenciarlos. Si la cuerda tiene codificación de colores, debe ser de la siguiente forma:
18.25 m. rojo
16.00 m. naranja
14.25 m. amarillo
13.00 m. verde
12.00 m. azul
11.25 m. violeta (azul blanco)
10.75 m. blanco
No es necesario que la guía del final de la cuerda tenga color.
g) Las dimensiones serán las siguientes:

DIAGRAMA
CUERDA DE SLALOM

CUERDA DE FIGURA

10

Formato: Vertical, Rectangular.
Tamaño Extendido: 26 x 17 cms.
Tamaño Final: 13 x 17 cms.
Lomo: No cuenta.
Tintas Interior: 1 x 1 negra.
Tintas Exterior: 1 x 1 negra.
Caja tipográfica: 11 x 15 cms.
Tipografía: Times.
Puntos: 9 puntos.
Interlínea: 8 puntos.
Encuadernación: Engargolado.
Técnica de impresión: Offset.
Folio: Parte inferior, centrado
Indice: Si cuenta.



11.25 m. y 10.75 m., que permita el cambio rápido de largo de cuerda. Una tolerancia de + - 15 cm. de la distancia desde la gaza hasta el mango es aceptada para cuerdas con un largo de 18.25 m., 16 m. y 14.25 m.
De 13m. o menor, esta tolerancia se reduce a + - 7.5 cm.
Los recortes pueden ser de colores para ayudar a diferenciarlos. Si la cuerda tiene codificación de colores, debe ser de la siguiente forma:
18.25 m. rojo
16.00 m. naranja
14.25 m. amarillo
13.00 m. verde
12.00 m. azul
11.25 m. violeta (azul blanco)
10.75 m. blanco
No es necesario que la gaza del final de la cuerda tenga color.
g) Las dimensiones seran las siguientes:

DIAGRAMA
CUERDA DE SLALOM

CUERDA DE FIGURA

18

Formato: Vertical, Rectangular.
Tamaño Extendido: 21 x 14 cms.
Tamaño Final: 10.5 x 14 cms.
Lomo: .5 mm.
Tintas Interior: 1 x 1 negra.
Tintas Exterior: 1 x 1 negra.
Caja tipográfica: 8 x 11 cms.
Tipografía: Helvetica.
Puntos: 8 puntos.
Interlínea: 7 puntos.
Encuadernación: Engargolado.
Técnica de impresión: Offset.
Folio: Parte inferior, 3/4.
Indice: Si cuenta.

16.8 CONCLUSIONES EN ALTERNATIVAS

	FUNCIONAL	PRACTICO	CONSULTA RAPIDA	COMPOSICION	FORMATO	LEGIBLE	IMAGENES
ALTERNATIVA 1	1	1	3	3	1	1	3
ALTERNATIVA 2	1	1	3	3	1	2	3
ALTERNATIVA 3	1	1	3	3	3	3	3
ALTERNATIVA 4	1	1	3	3	3	2	3
ALTERNATIVA 5	3	3	3	3	3	3	3

3=BIEN
2=REGULAR
1=MALO

CAPITULO 17
17.1 MATERIAL DE APOYO

Como material de apoyo en este proyecto tenemos el cartel y un portareglamento.

17.1.2 EL CARTEL
El cartel como medio de comunicación visual, reforzará lo que es el deporte y la Federación, donde se manejará la información fácilmente recordable, los colores vivos para que llame la atención y las formas simplificadas para que logre un impacto gráfico.
El tipo de cartel es Social-Cultural, por que el mensaje debe darse a conocer de una manera directa y atractiva, ya que por medio de este cartel se proyectará en lo que consisten las cuerdas en las competencias del Esquí Acuático.

17.1.3 PAPEL
El papel que se va a utilizar es el Photo Gloss de 6 mil.

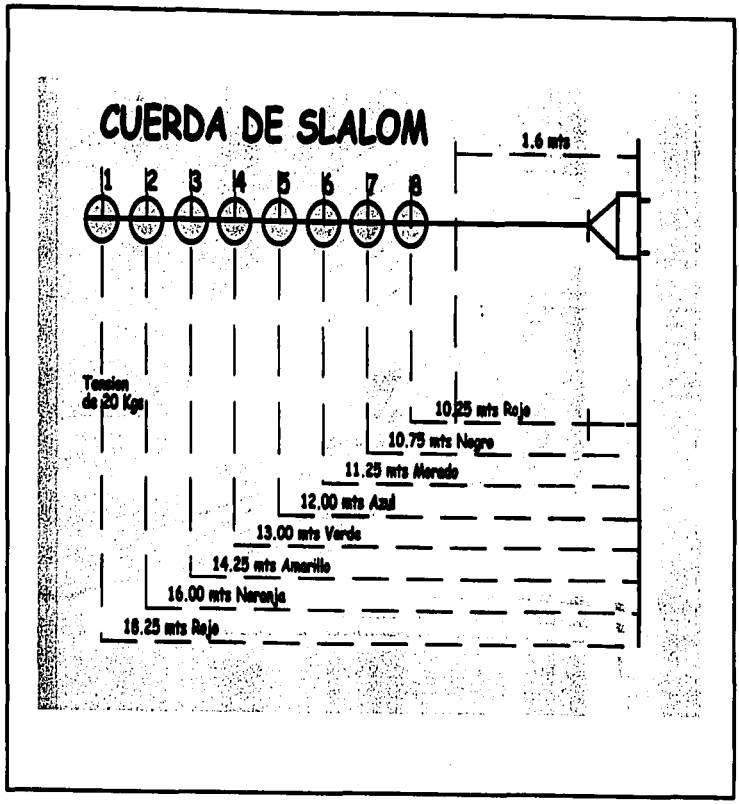
17.1.4 FORMATO
El formato final es de 60 x 40 cms.

17.1.5 RETICULA
La reticula nos va a servir para ordenar las partes que componen nuestro cartel.

17.1.6 TIPOGRAFIA
Seleccione la tipografía COMIC SANS, la cual tiene movimiento que nos ayuda al tema y para que la información sea clara, sencilla y legible para cualquier persona.

17.1.7 METODO DE IMPRESION
El método de impresión para el Cartel fue la del Plotterpor que se puede imprimir un tiraje pequeño, porque las tintas estan hechas para resistir más al intemperie sin perder sus cualidades y por ser un sistema más barato para la necesidad requerida.

17.2 PORTA-REGLAMENTO
Por la función que desempeña este reglamento, propongo una bolsita de plastico que vendrá colgada al cuello, sujetado con un listón para que sea más practico para su uso y se mantenga en buen estado. Su peso es mínimo por lo que no va a molestar traerlo colgado. Y no elevaría el precio del reglamento.
Su tamaño es de 15 x 16 cms.



CONCLUSIONES

El objetivo de mi tésis fue el rediseño del reglamento de la Federación Mexicana de Esquí Acuático, para satisfacer las demandas y las necesidades de los usuarios, el cual va a servir de guía , de apoyo como consulta en el momento que se necesite para lograr que se lleve a cabo este deporte, ya que siempre ha sido y será muy importante el deporte para la vida de cada ser humano.

En cuanto al contenido no tuve mucha opción de modificación por que es algo establecido y depende de la Federación.

El reglamento al contener mucho texto, lo tuve que hacer de una manera más agil, para que se distinguierá más rapido y fuera más legible en cada una de las reglas, basandome en la tipografía, reticulas, cajas y diagramas.

A lo largo de este trabajo tuve muchas experiencias como:
-Darme cuenta de lo importante que son las reglas, que se pueden aplicar para todo y que sin ellas no funcionarían bien las cosas.

- La experiencia más importante que me ha dejado este trabajo es la satisfacción de haber vivido una trayectoria de un proyecto real y que lo llevé a cabo con muchos meses de trabajo y que me ayudo a retomar y reforzar todos mis conocimientos adquiridos durante mis años universitarios.
El hojear libros de las bibliotecas en donde te enseñan tantas cosas, desde la primera comunicación que tuvo el hombre y como poco a poco se fue desarrollando hasta nuestros dias, y el poder lograr con todos esos bocetos de ideas la unión para poder desarrollar este trabajo, en donde estudiar, prepararme y actualizarme es una prioridad fundamental.

-El tener contacto con la gente, con mi directora, con la cual tuvimos entrevistas con gente del medio, con la Federación que gracias a ella conocí más este deporte, con el impresor que me enseño y me ayudo, y con gente que me apoyo en este trabajo.

BIBLIOGRAFIA

Manual de Artes Gráficas
R.Randolph Karch
Editorial Trillas
1978, México

Manual de Diseño Editorial
Jorge de Buen
Editorial Santillana
2000, México

Manual de Producción para las Artes Gráficas
David Bann
Editorial Tellus
Madrid, 1988

Manual de Diseño Gráfico
Bert Braham
Editorial Celeste
1991, Madrid

Color, Proyecto y Estética en las Artes Gráficas
Fabris Germain
Editorial Don Bosco
Barcelona, 1979

Tipografía Creativa
Marion March
Editorial Gustavo Gilli
México, 1991

La Composición en las Artes Gráficas
Euniciano Martin
Ediciones Don Bosco
Tomo 1, Barcelona, 1970

Sistema de Retículas, Manual para Diseñadores Gráficos
Josef Muller-Brockmann
Editorial Gustavo Gilli
México, 1990

Manual de Técnicas
Ray Murray
Editorial Gustavo Gilli
Barcelona, 1980

Teoría del Color
Johannes Pawlik
Editorial Paidós
Barcelona, 1996

Diseño y Comunicación Visual
Bruno Munary
Editorial Gustavo Gilli
Barcelona, 1990

Diseño Gráfico desde sus Orígenes hasta Nuestros Dias
Editorial Alianza Forma
Eric Satue
Madrid, 1989

Comunicación Gráfica: Tipografía, Diagramación, Diseño y Producción
Arthur Turbull
Editorial Trillas
México, 1980

Origén Desarrollo y Proyección de la Imprenta en México
Palacio de Minería
UNAM

Historia del Libro
Suend Dahl
Consejo Nacional para la Cultura y las Artes

Codices de México
Gutierrez Solana Nelly
Panorama Editorial

Vicente Rojo
Garcia Ponce Juan
Fondo de Cultura Económica

El Cartel
Enrel, Francoise
Eitorial Torres
Valencia, España 1977

El Mundo del Cartel
Alcacer, Garmend, Jose Antonio
Editorial Granada,
Madrid 1991

Curso de Historia de la Educación Fisica
Celso Enriquez
México 1956

Historia de los Deportes Olímpicos
Miguel Guzmán Peredo
Edamex

México 68
Manual Deportivo Olímpico
Manuales UTEHA
Unión Tipográfica
Editorial Hispano Americana