



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS

"Aplicaciones del Diseño y la Comunicación Visual"

Tesina
Que para obtener el título de:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

Presentan:

Coronel Sánchez Citlali
López Saldaña Fabiola
Rodríguez Martínez Selina Elisa
Vargas Sosa Sandra



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

Director de Tesina: Dra. Luz del Carmen Vilchis Esquivel

México, D.F. 2005

m. 339884



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el contenido de mi trabajo recepcional.

NOMBRE: Citlali Coronel Sánchez

FECHA: 12-enero-2005

FIRMA: [Firma]

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el contenido de mi trabajo recepcional.

NOMBRE: Lopez Saldana Fabiola

FECHA: 12-enero-2005

FIRMA: [Firma]

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el contenido de mi trabajo recepcional.

NOMBRE: Rodriguez Martinez Selma Elisa

FECHA: 17-enero-2005

FIRMA: [Firma]

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el contenido de mi trabajo recepcional.

NOMBRE: Vargas Sosa Sandra

FECHA: 12-de Enero - 2005

FIRMA: [Firma]

Índice

- 1.1. Síntesis Curricular
- 1.2. Proyectos Gráficos
 - 1.2.1. Presentación multimedia "Praesentia"
 - 1.2.2. Tutorial digital "Microcontrolador CH11"
 - 1.2.3. Sitio web "Canteras Coloniales"

- 2.1. Síntesis Curricular
- 2.2. Proyectos Gráficos
 - 2.2.1. Envase de café "Placere"
 - 2.2.2. Envases de Yogurt "Sabore"
 - 2.2.3. Ambientación de un stand de Rohm and Haas para La Expo-Imiq (Tampico 2004)

- 3.1. Síntesis Curricular
- 3.2. Proyectos Gráficos
 - 3.2.1. Portada del libro "Los Problemas de la Alternancia Política en México"
 - 3.2.2. Ilustración de un cuento "La vaca seca"
 - 3.2.3. Portada de CD "Música contemporánea"

- 4.1. Síntesis Curricular
- 4.2. Proyectos Gráficos
 - 4.2.1. Diseño del sitio web para "Vidrios Omega"
 - 4.2.2. Identidad grafica de "Vidrios Omega"
 - 4.2.3. Propuesta grafica para el diseño de la pagina web de la revista "ene-o"

1.1. Síntesis Curricular

Citlali Coronel Sánchez

Edad: 23 años

Tel: 5832 5305

044 55 2318 8196

e-mail: citlallcs@yahoo.com.mx

Formación Académica

- Pasante de Diseño y comunicación visual con Especialidad en Audiovisual y multimedia (UNAM)
- Técnico Auxillar Fotógrafo Laboratorista y Prensa (UNAM-1999).
- Inglés 50%

Actualización profesional y cursos:

- Introducción C++ (Fac. Ingeniería)
- Introducción al lenguaje html y java script (Fac Ingeniería)
- Introducción a 3D (ENAP)
- Animación en 3D con Carrara (ENAP)
- Ciclo creativo de publicidad (Fac. Ciencias Políticas)
- Principios de Administración y aspectos legales para el diseño (ENAP)

Hardware de dominio:

Plataforma PC y Mac

Software de dominio:

Office XP, Photoshop, Illustrator, Flash, Dreamweaver, Infini-D, Bryce, Carrara, Premiere, Sound Forge,

Experiencia

2001 IPN, UNAM, ITESM México D.F.
Colaboración en equipos de diseño

2001 Centro de la Imagen (CONACULTA) México D.F.
Conservación del Archivo visual

2003 Revista Punto de Partida (Num.116 y 119 México D.F.
Fotografías Fotografías de Portada

2004 Abril-Julio Total Web México D.F.
Diseño de páginas Web

Exposiciones

- "México Vivo" (Facultad de Ciencias / UNAM—julio 2001)
- XI Muestra Anual de Fotografía (ENAP - Septiembre 2001)
- Colectiva Plástica "Fetichismo" dentro del marco de actividades culturales del XVIII Festival del Centro Histórico (Abril-Mayo 2002)
- "Espacio Imagen Joven". Colectiva Itinerante dentro de la UNAM (2003)

1.2. Proyectos gráficos

1. 2.1. Presentación multimedia "Praesentia"

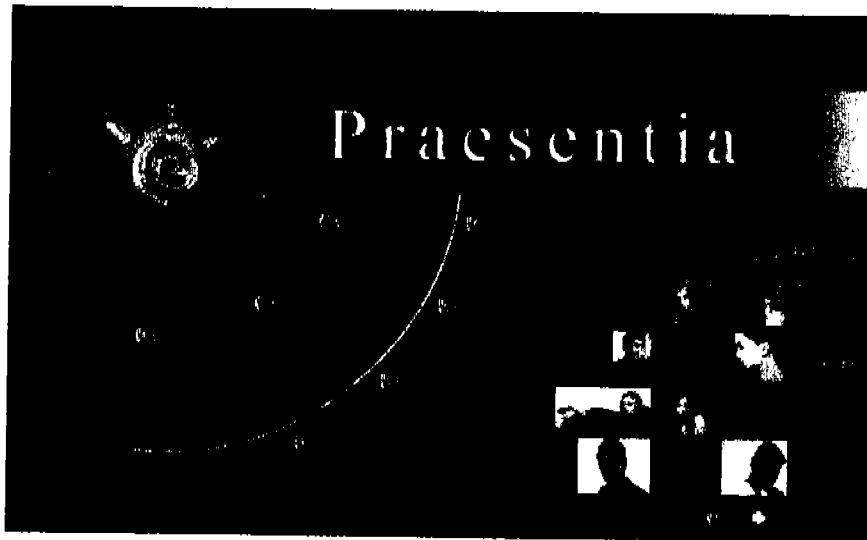
Proyecto: Presentación multimedia

Cliente: Agencia de Modelos "Praesentia"

Formato Final: Cd Card 100 Mb

Programas empleados en el desarrollo de la aplicación:

- Sistema operativo Windows Xp
- Photoshop: para la manipulación de Imágenes en bitmap
- Sound Forge: para editar y comprimir audio
- Wave Lave: para capturar audio Directamente de CDs
- Flash: como medio de Integración.
- El tamaño final de la pantalla es de 1024*768 pixeles a una resolución De 72 Ppl



Objetivos:

- Difundir entre potenciales clientes los servicios que ofrece la empresa, procurando denotar en toda la aplicación su alto sentido de responsabilidad y compromiso.
- Diseñar una presentación con Información dinámica, servicios y máxima accesibilidad

Requerimientos del sistema externo para la aplicación:

La CD card consta de un autorun híbrido que permite entrar directamente a la aplicación desde cualquier plataforma, pc o mac ejecutando todos los archivos desde la cd card.

Para el óptimo funcionamiento de la aplicación se requiere:

Pc:

Procesador Pentium 166 MHZ o superior.
Pantalla VGA de 800*600 o resolución superior a color.
Mínimo 64 MB de RAM.
Microsoft windows 2000 y windows Xp.
Unidad de CD.
Tarjeta de sonido.
Ratón.
Teclado.
Bocinas.

Mac:

Procesador Power G3 125MHZ o superior
Pantalla VGA de 800*600 o resolución superior a color
Mínimo 64MB DDR333 SDRAM
MC SO9 o superior
Unidad de CD
Tarjeta de sonido.
Ratón.
Teclado.
Bocinas

Antecedentes para usar el sistema:

- El usuario requiere conocimientos de algunos dispositivos de entrada a nivel básico como son el ratón y teclado.

Descripción del diseño de pantallas:

Praesentia es una empresa creada para complementar los esfuerzos que sus clientes llevan acabo en la creación y promoción de la imagen de su producto y/o servicio. Praesentia no sólo viste y realiza la imagen de cualquier producto o servicio, sino que los dota de personalidad con un alto sentido de responsabilidad y compromiso, porque saben que la imagen es la parte total de todo negocio.

El diseño base esta constituido por dos principales zonas: el área de Imagen y una zona de botones haciendo en conjunto el aspecto general de la aplicación, dicha división esta dada por una línea vertical imaginaria.

la aplicación consta de siete secciones sustanciales: empresa, servicios, plan de trabajo, beneficios, galería, clientes y contacto, juntas constituyen el menú principal.

Al inicio de la aplicación se ha insertado la rubrica musical de la empresa con la finalidad de reforzar la identificación general y cotidiana en el usuario. Para la distribución de los elementos en pantalla (botones, fotografías, cajas de texto e imágenes vectoriales) se tomo como base la Identidad gráfica de la empresa, la cual es, fundamentalmente, un caracol. El caracol es un elemento en constante crecimiento y expansión, dos conceptos fundamentales para la empresa. Funge como punto de fuga, ya que de ella emana un conjunto de líneas circulares que por su posición y movimiento al inicio de la aplicación provocan la imagen de una onda en expansión, la atención del usuario recae sobre ella para favorecer el efecto de pregnancia.

Los demás elementos (botones e imágenes de referencia) aparecen progresivamente y adquieren su posición final en función de los movimientos circulares de la onda.

En la parte inferior derecha están ubicados los botones de inicio y salir, resaltados de una manera distintiva para su fácil identificación.

El color predominante de la aplicación es al azul con ligeras variaciones de tono, dicho color se ha seleccionado por la relación que guarda con los conceptos de confianza

En cuanto a la información escrita se ha empleado una fuente de uso común para asegurar la legibilidad de la información y se ha procurado resaltar las palabras y párrafos que más importancia tienen haciendo uso de negrita para las palabras clave.



1.2.2. Tutorial digital "Microcontrolador CH11"

proyecto: diseño de pantallas para el tutorial digital Microcontrolador CH11

cliente: Laboratorio Multimedia e Internet de la Facultad de Ingeniería UNAM

formato final: CD 700 MB

Programas empleados en el desarrollo de la aplicación:

- Sistema operativo Windows Xp
- Photoshop: para la manipulación de imágenes en bitmap
- Flash: como medio de animación
- Illustrator: para la elaboración de ilustraciones o dibujos lineales
- El tamaño final de la pantalla es de 800*600 pixeles a una resolución de 72 ppi



Objetivos:

- Proporcionar un diseño que sea atractivo y contribuya al proceso de enseñanza-aprendizaje a través de recursos visuales que favorezcan la facilidad de uso y la claridad en la lectura

Requerimientos del sistema externo para la aplicación:

El sistema consta de un autorun híbrido que permite entrar directamente a la aplicación desde cualquier plataforma, Pc o Mac, ejecutando todos los archivos desde el CD. Para el óptimo funcionamiento de la aplicación se requiere:

Pc:

Procesador Pentium 166 MHZ o superior.
Pantalla VGA de 800*600 o resolución superior a color.
Mínimo 64 MB de RAM.
Microsoft Windows 2000 y Windows Xp.
unidad de CD.
Ratón.
Teclado.

Mac:

Procesador Power G3 125MHZ o superior
pantalla VGA de 800*600 o resolución superior a color
Mínimo 64MB DDR333 SDRAM
MC SO9 o superior
Unidad de CD
Ratón.
Teclado.

Antecedentes para usar el sistema:

- El usuario necesita conocimientos de algunos dispositivos de entrada a nivel básico como son el ratón, el teclado y la unidad de CD. Además debe estar familiarizado o interesado en el tema del tutorial

Descripción del diseño de pantalla:

El diseño general del tutorial se ha formado sobre una distribución ya predeterminada por el lenguaje de programación en el que se desarrollo el sistema y esta representado por tres zonas principales

1. Área de Información: es el contenido formal del sistema y lo conforman las imágenes y textos propios del tema del tutorial. En esta zona también se ubican las ligas de los temas principales que constituyen el sistema.
2. Área de menú principal: se encuentra en la parte derecha del sistema
3. Área de ayuda: se ubica en la parte inferior del sistema

Las imágenes empleadas en el diseño tienen que ver con temas de Ingeniería eléctrica, pues es a este rubro al que pertenece el tutorial. La imagen de fondo corresponde a un detalle de una tarjeta Inteligente (producto en el que se emplea con mayor frecuencia el microcontrolador CH11), se han empleado colores contrastantes para resaltar el texto del fondo.

la tipografía y el tamaño de la misma, esta dada por el lenguaje de programación y corresponde a la fuente Baltimor de 12 puntos, sólo en altas.

El color predominante es el azul, por ser este uno de los cuatro colores fisiológicamente primarios. además de acuerdo con Murch, un Investigador en factores humanos, "el aprendizaje puede ser grandiosamente aumentado con el color y el color azul ha probado ser superior al blanco y negro por la efectividad en el tiempo de proceso de Información y por el rendimiento de memoria". Se ha empleado en varias tonalidades, para separar las tres diferentes áreas de distribución.

Al diseño base se le agregó una imagen distintiva en la parte inferior derecha para indicar en cual de las tres secciones principales se halla el usuario, así para la sección de manuales se ha colocado el detalle de un manual impreso; para la sección de softwares, la imagen de un CD; y para la sección de prácticas se optó por la imagen interna de un coche automático, pues es la típica práctica que todo estudiante de Ingeniería eléctrica debe realizar a la hora de abordar el tema del microcontrolador ch11.

1.2.3. sitio web canteras coloniales

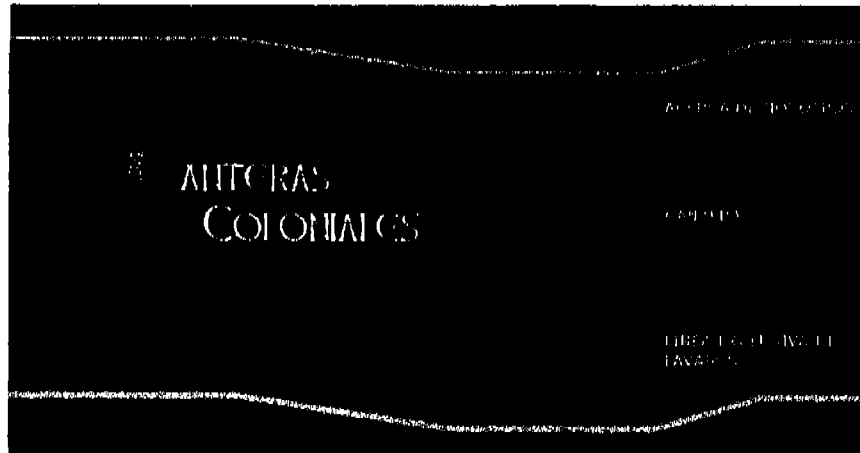
Proyecto: sitio web

Cliente: Canteras Coloniales

Formato final: <http://www.canterascoloniales.com>

Programas empleados en el desarrollo de la aplicación:

- Sistema operativo Windows Xp
- Photoshop: para la manipulación de imágenes en bitmap
- Illustrator: para la elaboración de dibujos lineales
- Flash: como programa de integración.
- El tamaño final de la pantalla es de 1024*600 pixeles a una resolución de 72 ppi



Objetivos:

- Se busca que el usuario tenga acceso a la Información de productos, así como a los costos de los mismos.
- Promover la empresa a través de este medio.

Requerimientos del sistema externo para la aplicación:

El peso total de la página es de 2MB, por tal motivo los recursos gráficos se cargan dinámicamente a la hora de ejecutar la página, esto hace que el tiempo de descarga se reduzca considerablemente y en promedio en una conexión vía módem a 56kbps el tiempo de descarga sea de 25-30 seg máximo.

Para el óptimo funcionamiento de la aplicación se requiere:

PC:

Acceso a Internet
Cualquier navegador de Internet
Tener instalado el plugin flash player
Procesador Pentium 166 MHZ o superior.
Pantalla VGA de 1024*768 o resolución superior a color.
ratón.
teclado.

Mac:

Acceso a Internet
Cualquier navegador de Internet
Plugin flash player
Procesador Power G3 125MHZ o superior
Pantalla VGA de 800*600 o resolución superior a color
Mínimo 64MB DDR333 SDRAM
MC SO9 o superior
Ratón.
Teclado.

Antecedentes para usar el sistema:

- El usuario requiere conocimientos básicos del funcionamiento equipo de cómputo como son el ratón, teclado y del funcionamiento de Internet a través de cualquier navegador.

Descripción del diseño de pantallas:

Canteras Coloniales es una empresa de muebles finos para baño que se caracteriza por la modernidad en sus modelos y la aplicación de materiales tradicionales como la cantera, la madera y el vidrio.

El sitio está constituido por tres secciones principales: acerca de nosotros, productos de cantera y línea exclusiva de lavabos.

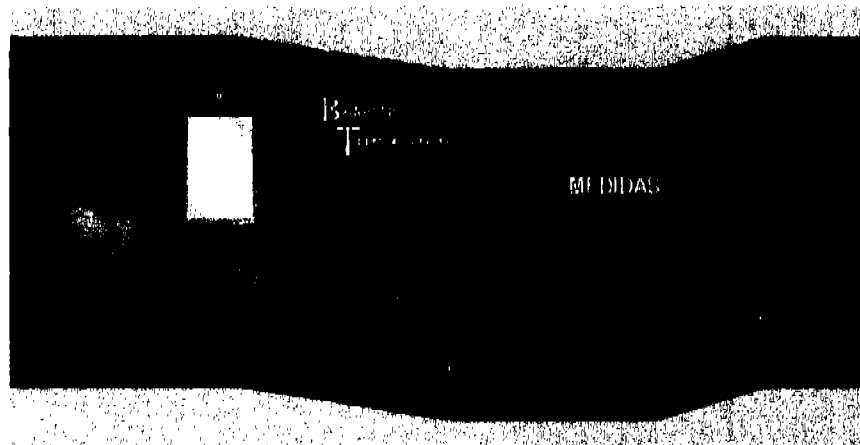
Por lo contemporáneo de sus modelos se ha optado por un estilo de diseño actual. en el diseño base esta inspirado en la combinación de materiales de los productos de lavabos, así tenemos un fondo negro en color plano y dos cortinillas con textura de cantera para enfatizar la combinación de modernidad y tradición tan característico de la empresa. el color negro de fondo le brinda cierta elegancia al sitio, además de resaltar las fotografías de los productos.

Los contrastes empleados son vivos y las formas se marcan intencionalmente, evitando los contornos que puedan endurecer el aspecto de la página. la animación es casi nula y sólo se emplea para el desplazamiento de una pantalla a otra,

La zona de botones está claramente identificada en la parte derecha para su fácil reconocimiento.

En cuanto a la información escrita se ha esquematizado lo más posible para proporcionar al usuario sólo la información más importante para lectura, se utilizó la fuente popular, Arial en altas y bajas para evitar

conflicto de reconocimiento entre navegadores, además de ser una de las fuentes con mayor claridad para la lectura.



2.1. Síntesis Curricular



Datos Generales

Nombre Fabiola López Saldaña
Fecha de Nacimiento 12 01 1982
Lugar de Nacimiento México D.F.
E-mail sofia_fabiola@hotmail.com

Estudios Académicos Profesionales

Carrera Diseño y Comunicación Visual
Institución Escuela Nacional de Artes Plásticas
UNAM
Generación 2000 - 2004

Cursos y Congresos

Congreso 5o Congreso de MKT & Publicidad
Institución ITAM
Fecha Marzo 2001

Curso Procesos fotoserigráficos alternativos
Institución UNAM (ENAP-Taxco)
Fecha Mayo 2001

Curso Pintando con Fuego
Institución UNAM (ENAP-Taxco)
Fecha Mayo 2001

Curso Negociación, Liderazgo y Alta Dirección
Institución IACAP
Fecha Noviembre 2003

Taller Caligrafía en estilo Gótico y Bastardo
Institución Sociedad Mexicana de Calígrafos e Iluminadores
Fecha Mayo 2004

Áreas de Interés

Envase y Embalaje, Diseño Editorial, Publicidad
y Caligrafía.

Experiencia profesional

Servicio Social

Compañía CONACULTA

Área Promoción, Difusión y Preservación de las Artes
las Artes (Programa de Apoyo al Desarrollo Artesanal)
Fecha Octubre 2002 - Abril 2003

Logros Identificación y promoción de artesanías

Participación en el Proyecto de Difusión del PROADA (Programa de
Apoyo al Desarrollo Artesanal) y del Proyecto
"Cineastas "La Imaginación al Poder"

Compañía SPY Design Studio C.V.

Proyecto Diseño de Identidad Gráfica

Compañía Rohm and Haas

Proyecto Ambientación del stand para la Expo-IBAC
(Villahermosa 2004)

DISEÑO
Y
COMUNICACIÓN

Compañía UNAM Facultad de Psicología

Centro Comunitario "Dr. Julián Cruz Hernández"

Proyecto Diseño de folletería, cartelería y material gráfico

"Violencia en la pareja"

Diseño de folletería, cartelería y material gráfico

"Un amor que nos acompaña"

Compañía Rohm and Haas

Proyecto Ambientación del stand para la Expo-IBAC

(Tampico 2004)

2.2. Proyectos Gráficos

2.2.1. Envase de café

◆ DISEÑO ESTRUCTURAL

Su función es crear el envase que reúna los satisfactores a las necesidades del cliente así como las que nacen del producto que va a contener, tomando en cuenta el estilo de la caja, materia prima, acabado, uso final, etcétera. Para desarrollar la muestra es necesario contar con toda la información necesaria sobre el producto que contendrá la caja, tal como: peso, enfoque del mercado, necesidades de protección.

◆ DISEÑO GRÁFICO

Como puntos clave en la conjunción de forma-función están los siguientes:

- a) Una caja de cartón debe permitirnos el poder transportar y manipular el producto.
- b) Debe proteger el producto de roturas, de la humedad, etcétera.
- c) Debe vender el producto al consumidor.

◆ FUNCIONES DEL ENVASE

1. La función Búnker, es decir, el conjunto de funciones primordiales que tienen como fin:
 - b) Contener
 - Delimita y separa el producto del medio ambiente.
 - Reduce al producto en un espacio determinado y a un volumen específico.
 - Los productos en cualquier estado de la materia y a granel pueden ser manipulados y cuantificados sin ser tocados en forma directa.
 - c) Proteger
 - El envase aísla al producto de los factores que pudieran alterar su estado natural y su composición, así como su calidad.
 - La protección no solo es aplicable al producto. El envase protege incluso al consumidor y al medio ambiente contra el propio producto, como es el caso de los productos radioactivos, corrosivos, tóxicos y de ingestión peligrosa.
 - d) Conservar
 - Un producto puede permanecer en el anaquel o almacén por largo tiempo sin sufrir alteraciones en su composición química o estructura física, gracias a la barrera que el envase establece entre el producto mismo y los agentes externos a él.

e) Transportar

-Cualquiera que sea el estado de la materia y características físicas del producto, este puede ser transportado fácilmente mediante el envase.

2. La función Comunicación, que en los envases se traduce en ser vistos, descifrados, Integrados, memorizados y sobre todo, deseados.

◆ HIPÓTESIS

La imagen del producto (café tostado y molido), impacta en el consumidor por los colores cálidos, y la promesa de una calidad extraordinaria para saborearlo.

◆ RACIONAL

Gracias a los tabuladores realizados me pude dar cuenta que en el ámbito del comercio de café en grano o molido se utilizan principalmente los siguientes colores:

- I. Café
- II. Amarillo-Oro
- III. Ámbar
- IV. Blanco
- V. Rojo traffic-light

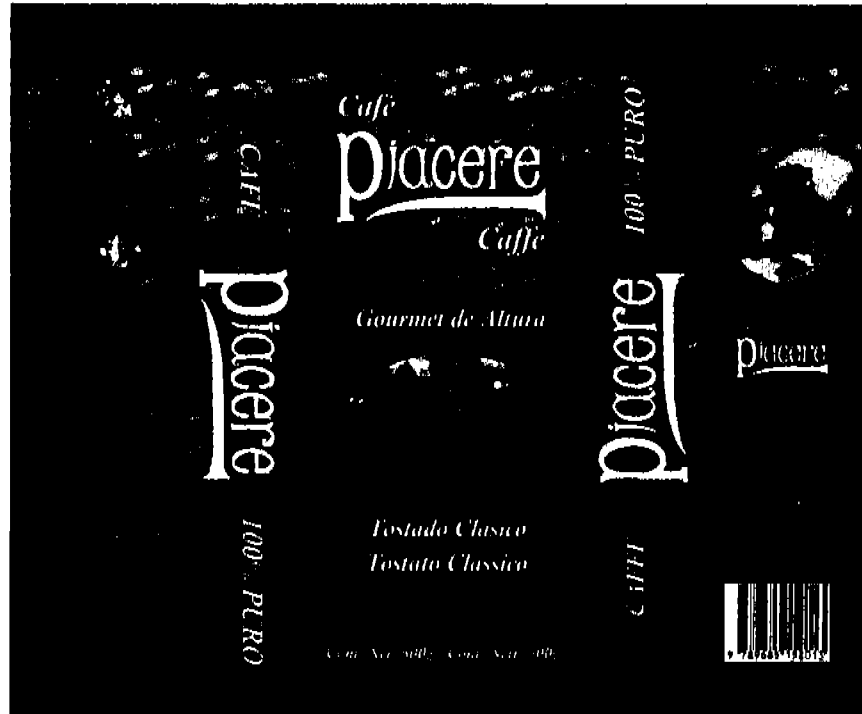
Respecto a las formas utilizadas las curvas son a las que más recurre el diseño de dichos envases, ya que expresan suavidad. Mientras que las líneas onduladas expresan gozo y optimismo.

Por lo que concluyendo, mi propuesta de diseño para una bolsa de café de 500g contiene los siguientes aspectos:

1. El amarillo, por ser el color más luminoso de todos, es joven, extrovertido y vivaz.
2. El rojo por significar vivacidad y dinamismo.
3. El blanco porque enfatiza el nombre del producto y contrasta con el fondo.
4. La fotografía tiene como finalidad mostrar un cafetal que es de dónde nace el producto y nos da un elemento de referencia.

5. La tipografía es con remates ya que dados los resultados da al consumidor un sentido de formalidad y hasta cierto punto rigidez, pero este punto se suaviza utilizando altas y bajas por el significado del nombre que es suave y placentero, pero tiene una fuerza implícita.
6. El mapa también nos sirve como elemento de referencia para saber el origen del producto.

♦ APLICACIÓN



El inconfundible placer de tu paladar !!!



Café
Piacere



Deléitate con su sabor...

2.2.2. Envases de yoghurt

◆ DISEÑO ESTRUCTURAL

Su función es crear el envase que reúna los satisfactores a las necesidades del cliente así como las que nacen del producto que va a contener, tomando en cuenta el estilo de la caja, materia prima, acabado, uso final, etcétera.

Para desarrollar la muestra es necesario contar con toda la información necesaria sobre el producto que contendrá la caja, tal como: peso, enfoque del mercado, necesidades de protección.

◆ DISEÑO GRÁFICO

Como puntos clave en la conjunción de forma-función están los siguientes:

- d) Una caja de cartón debe permitirnos el poder transportar y manipular el producto.
- e) Debe proteger el producto de roturas, de la humedad, etcétera.
- f) Debe vender el producto al consumidor.

◆ FUNCIONES DEL ENVASE

1. La función Búnker, es decir, el conjunto de funciones primordiales que tienen como fin:

f) Contener

-Delimita y separa el producto del medio ambiente.

-Reduce al producto en un espacio determinado y a un volumen específico.

-Los productos en cualquier estado de la materia y a granel pueden ser manipulados y cuantificados sin ser tocados en forma directa.

g) Proteger

-El envase aísla al producto de los factores que pudieran alterar su estado natural y su composición, así como su calidad.

-La protección no solo es aplicable al producto. El envase protege incluso al consumidor y al medio ambiente contra el propio producto, como es el caso de los productos radioactivos, corrosivos, tóxicos y de ingestión peligrosa.

- h) Conservar
 - Un producto puede permanecer en el anaquel o almacén por largo tiempo sin sufrir alteraciones en su composición química o estructura física, gracias a la barrera que el envase establece entre el producto mismo y los agentes externos a él.
 - i) Transportar
 - Cualquiera que sea el estado de la materia y características físicas del producto, este puede ser transportado fácilmente mediante el envase.
3. La función Comunicación, que en los envases se traduce en ser vistos, descifrados, integrados, memorizados y sobre todo, deseados.

◆ HIPÓTESIS

La imagen del producto (Yoghurt para beber), Impacta en el consumidor por las formas curvas ya que son más amables y otro punto importante es la promesa (plus) que se le ofrece de sabor.

◆ RACIONAL

Gracias a los tabuladores realizados me pude dar cuenta que en el ámbito del comercio de yoghurt para beber se utilizan principalmente los siguientes colores:

2. Blanco
3. Azul Cobalto
4. Crema
5. Azul Greyish
6. Rojo traffic-Light
7. Canario

Respecto a las formas utilizadas las curvas son a las que más recurre el diseño de dichos envases, ya que expresan suavidad. Mientras que las líneas onduladas expresan gozo y optimismo.

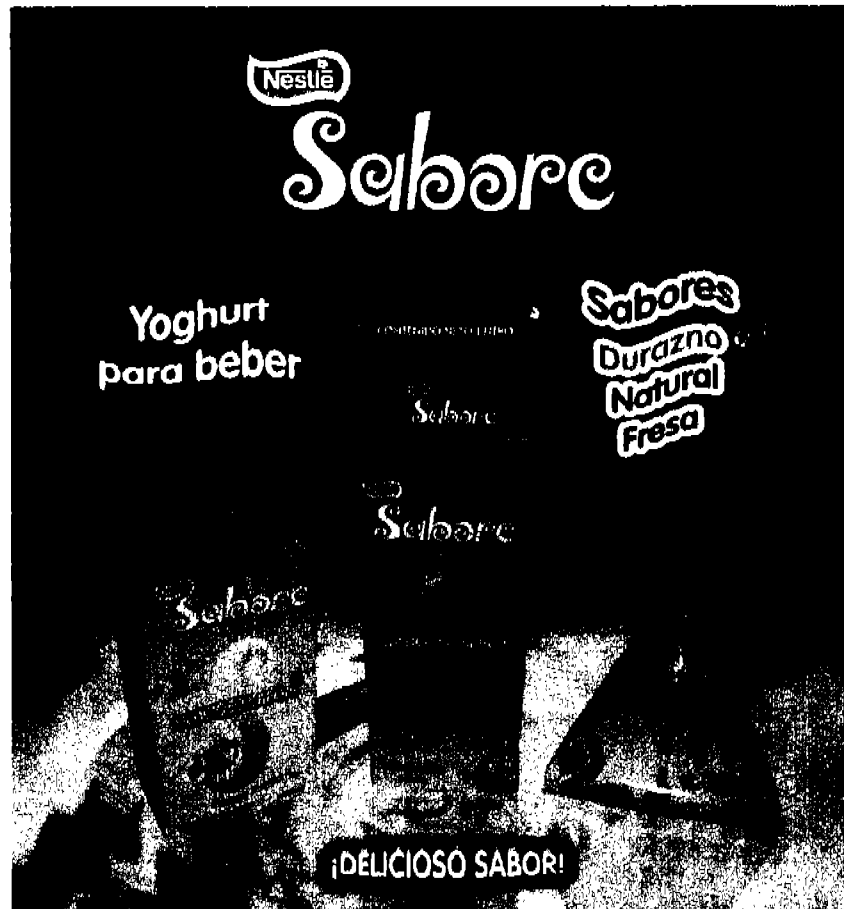
Por lo que concluyendo, mi propuesta de diseño para un

- ❖ Tetra rex (1 l)
- ❖ Tetra brlk (500 ml)
- ❖ Tetra classic (250 ml)

contiene los siguientes aspectos:

1. El amarillo, por ser el color más luminoso de todos, es joven, extrovertido y vivaz y por supuesto para el sabor durazno haciendo una directa referencia al color del producto.
2. El rojo por significar vivacidad y dinamismo, para el sabor fresa haciendo una directa referencia al color del producto.
3. El azul, por ser un color que nos denota tranquilidad y pureza en tonos bajos, este lo utilicé en sabor natural.
4. El blanco porque enfatiza el nombre del producto y contrasta con el fondo.
5. La fotografía tiene como finalidad mostrar la fruta del sabor del producto.
6. La tipografía es con curvas ya que con esto se pretende que impacte por ser círculos concéntricos.

◆ APLICACIONES



1.1.1. Ambientación de un stand para la Expo-IMIQ (Tampico 2004)

- ◆ Antecedentes

Empresa: Rohm and Haas México, S.A. de C.V.
Productos: Dispersantes para pinturas
Polímeros acrílicos para adhesivos base agua
Resinas de Intercambio Iónico
Polímeros

Rohm and Haas posee una estructura regional en toda América Latina, donde en cada país existe un gerente a cargo de cada grupo de negocios. El objetivo de la creación de plantas en Latinoamérica fue facilitar su acceso al mercado argentino, a Uruguay, Chile, Paraguay y el sur del Brasil. Así, equipada con la última tecnología, estas plantas actuarán como un eslabón dentro de la cadena de fábricas de Rohm and Haas que, en el ámbito mundial, está presente en 50 países.

- ◆ Objetivos de Diseño

- ¿Qué?

Promover los productos de Rohm and Haas, en la Expo-IMIQ para posible compra a empresas del ramo.

- ¿A quién?

A empresas que se dediquen al tratamiento del agua, específicamente a Ingenieros químicos que laboren en dichas empresas.

- ¿Para qué?

Para dar a conocer los beneficios que tienen productos como Optidose y Kathon WT en el tratamiento del agua (torres refrigerantes de agua, lavadoras de aire, agua para sistemas de mollienda de papel, prevención para la aparición de partículas Inorgánicas Insolubles, minimizar la corrosión su crecimiento y desarrollo) y así comunicar a los posibles consumidores (potenciales) la necesidad de adquirirlos para una optimización en los procesos que ellos realizan.

- ◆ Mensaje

Se quiere transmitir:

- a Eficacia / Poder, energía, fuerza, potencia – agua cristalina
- b Calidad / Capacidad, importancia, competencia, superioridad – paloma
- c Experiencia / Costumbre, pericia, conocimiento, observación – libro
- d Rapidez / Celeridad, presteza, velocidad, prontitud, dinamismo – rayo de luz
- e Control / Controlar / Revisar, verificar, dirigir, dominar, manejar – reloj
- f Precisión / Exactitud, puntualidad, corrección, distinción, determinación - rompecabezas

g Alta tecnología / Alta / Avance / adelanto, anticipo, ataque, prosperidad – brillo, destello

◆ **HIPÓTESIS**

La Identidad de Rohm and Haas es reconocida en el ramo mundialmente, por lo que hay que resaltar que dichos productos a exponer pertenecen y los respalda la calidad de una empresa con muchos años de experiencia e investigación.

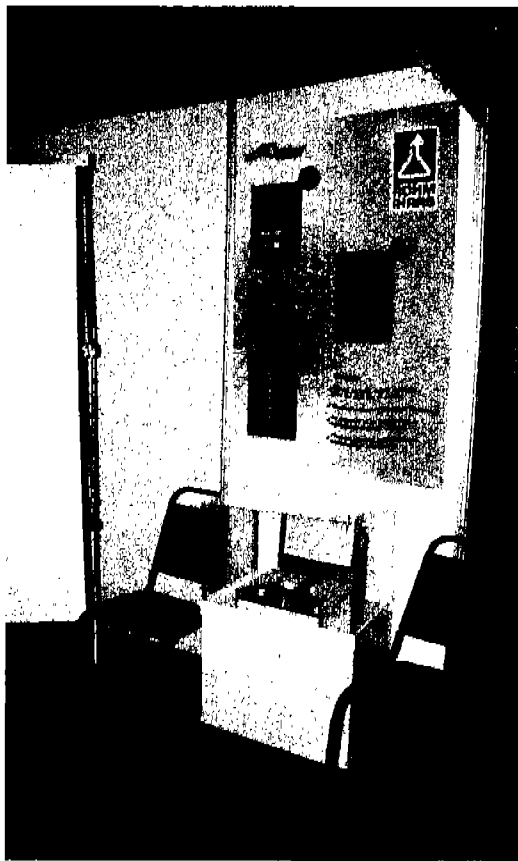
◆ **RACIONAL**

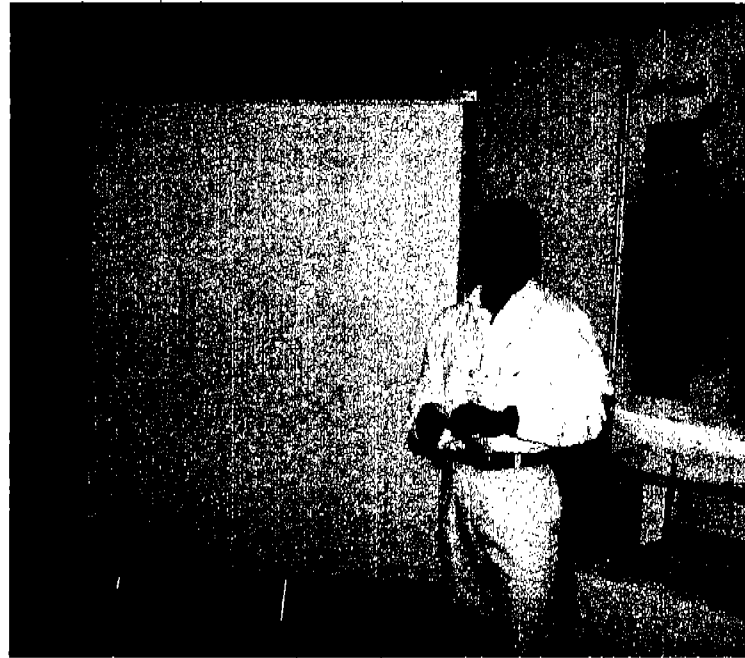
Gracias a la investigación de campo realizada se llegó a la conclusión que las imágenes a utilizar en el stand tenían que estar relacionadas con la Identidad de Rohm and Haas y con las aplicaciones de los productos.

◆ **APLICACIONES**

Se utilizó para una superficie de 6 x 3 x 2.6 m:

- Un display de nueve módulos con impresiones en polycarbonato con iluminación por la parte trasera, utilizando así nueve spots para dicha iluminación.
- Un display de seis módulos con adaptación para pantalla
- Una vitrina de trobicell y acrílico
- Dos gavetas de aglomerado con recubrimiento de acrílico rojo





3.1. Síntesis Curricular

Selina Elisa Rodríguez Martínez

Datos personales:

Fecha de nacimiento: 02-02-1981 México D. F.

Domicilio: Edificio A, Depto. 101, Gpo. 1, Sección 2, Unidad Barrio de Santiago, Del. Iztacalco. C.P. 08820

Teléfono: 55 90 08 60

Celular: (044 55) 12 37 06 75

e-mail: sehawitt@hotmail.com

Formación Académica:

Bachillerato: Escuela Nacional Preparatoria Plantel # 2 "Erasmus Castellanos Quinto".UNAM

Opción Técnica: Técnico Auxiliar Fotógrafo, laborista y prensa

Licenciatura: Diseño y Comunicación Visual-Fotografía

Institución: Universidad Nacional Autónoma de México. Escuela Nacional de Artes Plásticas

Generación: 2000-2004.

Situación actual: Pasante. 100% de créditos

Servicio Social:

Institución: Universidad Nacional Autónoma de México. Facultad de Psicología

Programa: Los medios audiovisuales y la comunicación educativa desde un enfoque multidisciplinario.

Fecha: 30-04-2003 al 21-11-2003

Cursos y Talleres :

Institución: UNAM.- Escuela Nacional de Artes Plásticas

Taller de Cuento infantil Ilustrado. Junio-Noviembre 2000

Procesos Fotoserigráficos Alternativos. Mayo 2001

Plantando con fuego. Mayo 2001

Características y Evolución del relato: El guión. Septiembre 2002

Elementos Gráficos del Diseño Editorial. Enero 2004

Institución: UNAM.- Dirección General de Servicios de Cómputo Académico

Desarrollo de aplicaciones bidimensionales mediante Flash. Enero-Febrero 2002

Institución: UNAM.- Dirección General de TV UNAM

Taller de Iluminación I. Abril 2002

Institución: UNAM.- Museo Universitario de Ciencias y Artes

Apreciación Cinematográfica. Mayo 2003

Introducción al Guionismo Cinematográfico. Octubre 2003

Institución: UNAM.- Departamento de Medios Audiovisuales de la Facultad de Psicología
Introducción a Infini-D. Agosto 2003

Institución: UNAM.- División de Educación Continua de la Facultad de Arquitectura
Visita guiada a Europa Julio 2004

Experiencia Docente:

Institución: Universidad Nacional Autónoma de México. Facultad de Psicología.
Departamento de Medios Audiovisuales de la Facultad de Psicología.

Participación como Instructora en el Taller de Introducción a Adobe Photoshop
Fecha: Julio 2003.

Institución: Universidad Nacional Autónoma de México. Facultad de Psicología
División de Estudios Profesionales y Departamento de Psicología del trabajo.

Participación como Instructora en el Taller: Introducción al uso de equipos y producción de material
audiovisual para la utilización en la capacitación.

Fecha: Noviembre 2003

Reconocimientos:

Mención honorífica en el Segundo Concurso Universitario de Fotografía: Muerte Instantánea. 2000

Idiomas:

Inglés: 90% traduce, escribe y habla.

Francés: 40% traduce, escribe y habla.

Software:

WINDOWS MILLENNIUM, XP.

MICROSOFT OFFICE, POWER POINT, COREL DRAW, ILLUSTRATOR, FLASH, BRICE,
INFINI-D, PHOTOSHOP.

3.2. Proyectos gráficos

3.2.1. Portada del libro: LOS PROBLEMAS DE LA ALTERNANCIA POLITICA EN MEXICO.

Cliente: Dr. Gerardo Nieto

El libro fue realizado por Gerardo Nieto profesor de la División de Estudios de Postgrado de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM. Es colaborador del periódico El Financiero y catedrático de la Universidad Latinoamericana.

Programas empleados en la creación de la portada:

- Photoshop
- Corel Draw

Objetivos:

En la búsqueda de un mejor entendimiento de la realidad nacional y sus cambios políticos y económicos, el Dr. Gerardo Nieto realizó un libro como apoyo a su labor docente, el presente libro sirve como material didáctico para los alumnos de las carreras relacionadas con las Ciencias Políticas y la Economía, además la manera sencilla pero interesante en que esta redactada lo hace una lectura para todo público interesado en el quehacer nacional. Es por ello que al realizar esta portada se buscaba algo sobre lo que simultáneamente despertara interés en el lector.

Desarrollo:

El título del libro es Los Problemas de la Alternancia Política en México, éste es demasiado específico es por ello que al tratar de asociarlo con una imagen, se pensó que la mejor opción era ir hacia el abstraccionismo y darle mayor peso a la tipografía en la portada final. además se decidió que el color jugara un papel importante en el diseño para hacerlo más armónico y agradable.

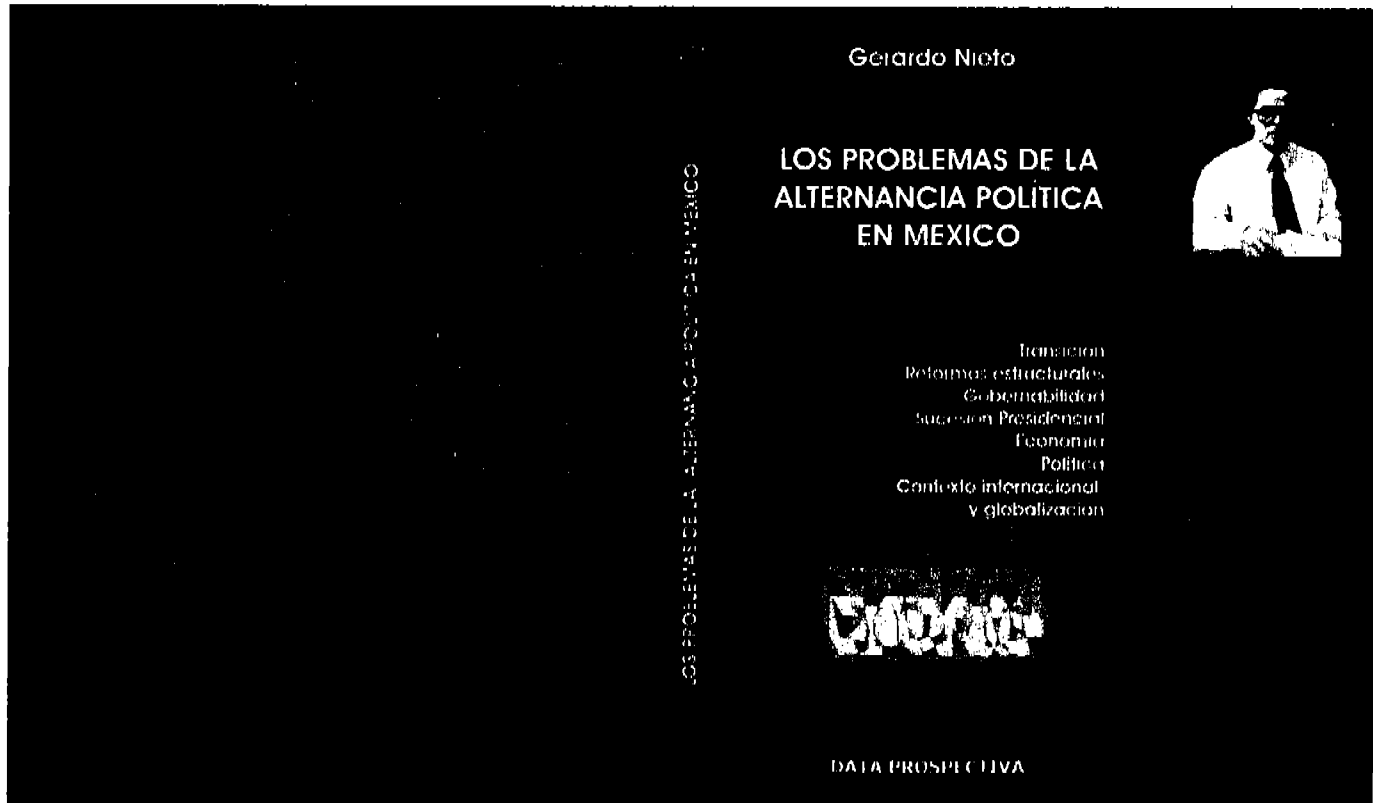
Las medidas del libro fueron diferentes de lo normal, así que cuadrar la tipografía, no fue tarea fácil, sin embargo fue todo un reto. Otro problema fue que el logotipo de la casa editorial del libro, Strategos, no estaba disponible en ese momento, así que se me proporcionó una imagen que capture en la computadora, retrase vía Photoshop y coloque en la portada y lomo del libro.

El formato del libro también requirió el diseño de unas solapas, con información extra sobre el autor y la edición. También se debía incluir la foto del autor, que yo misma realice. En la imagen el autor debía verse como una persona seria y además reflejar el ambiente en el que él se desenvuelve, por esa razón, la toma fotográfica se realizó dentro de un aula de clases, además el Dr. Nieto sostiene un lápiz y unos documentos sobre Partidos Políticos. La imagen fue tomada con cámara digital en color y posteriormente fue manipulada en Photoshop.

El motivo de este libro es hacer un profundo análisis del desempeño del actual gobierno durante sus primeros tres años en el poder. Es por ello que al elegir el color que dominaría en la portada nos decidimos por el azul, ya que se siente irónico porque ese color representa también al partido que tiene ahora el poder, y al cual critica abiertamente el autor.

Ya cuando el libro estaba a punto de ser impreso, el autor me propuso utilizar la imagen de Vicente Fox, para la portada, pero desde mi punto de vista esa imagen sería muy obvia, y para ese momento ya había algunas portadas que contenían una imagen similar, es por ello que insistí en mi idea sobre el color del libro y finalmente el autor aceptó complacido.

De este libro se realizaron 1000 ejemplares, aun no tengo conocimiento sobre las ventas, pero para mí es todo un logro el haber formado parte de la creación de éste libro.



3.2.2. Ilustración del cuento LA VACA SECA de Margarita Castillo.

Cliente: Margarita Castillo

Medios utilizados para la creación del proyecto:

- Plastilina
- papel
- productos diversos
- Photoshop

Objetivos:

Con el afán de unir mis dos pasiones, la fotografía y la escultura, decidí embarcarme en este proyecto, que consiste en la creación de 42 ilustraciones para acompañar la historia de esta singular vaca.

Todos los personajes son modelados en plastilina, los escenarios son de cartón, pero para darle un toque original, decidí que todos los cielos serían reales, así que para realizar la imagen final he utilizado Photoshop.

Este proyecto se realizó enfocado a niños que comienzan a leer, iniciación a la lectura, es por ello que se le dio gran peso a las imágenes, la autora del texto, decidió como serían las imágenes y me dio un boceto de la idea que ella tenía, y de ahí se partió para la creación de todo el concepto del cuento.

El primer paso fue el diseño del personaje principal, la vaca, en el cuento se destacan las características físicas de la vaca, como lo son sus ojos grandes y su altura, así que comencé a diseñar al personaje a partir de sus ojos grandes, posteriormente se le hicieron algunas modificaciones, pero la idea inicial del personaje fue del agrado de la autora desde el primer diseño.

A partir de la vaca, se siguió el mismo criterio, para crear a los demás personajes, mi método es crear al personaje según se va necesitando en la toma fotográfica, es por ello que algunos personajes aun no se diseñan pero lo importante es que haya una unidad en el trabajo y que ningún personaje este fuera de lugar o no corresponda al estilo utilizado.

Para el cielo, se realizaron tomas fotográficas en exteriores y posteriormente digitalmente se unificaron con los escenarios en miniatura, ya que el tipo de iluminación era distinta.

La fotografía tiene varias herramientas como auxilios en la creación de una imagen. La luz artificial es una de ellas, cuando la luz solar no está disponible o es muy difícil de controlar, la luz artificial nos ayuda a ver lo que de otra manera no podríamos ver, es por ello que después de algún tiempo de analizar como se comporta la luz natural en los objetos dándoles volumen y coloración he decidido iniciar una investigación para hallar la manera de transmitir esa sensación de realidad a un ambiente creado.

Este ejercicio es importante porque ya que haya encontrado la manera de reproducir estos fenómenos lumínicos se podrán utilizar estos métodos en diversas imágenes ya sea una foto de producto o en retrato. Para realizarlo he decidido aplicarlo en un escenario creado en miniatura, para apreciar mejor estos cambios lumínicos. La temperatura de color es la base de estos fenómenos es por ello que investigare a fondo como funciona y para crear atmósferas para dar la sensación de una realidad inexistente.

Es por ello que para crear la sensación de que la luz utilizada era natural, me valí de foto lámparas con temperatura de luz de día para crear esta sensación, sin embargo tuvo que hacer correcciones de color debido a que como la toma fotográfica la hice con cámara digital, había una dominante de color azul en la imagen.

Los materiales utilizados para el cuento son: plastilina, cartón y madera.

El tomar la decisión de realizar a los personajes en plastilina, también significó hacer más lento el proceso, ya que para los cambios de expresiones durante la toma fotográfica, significaba detenerme constantemente.



3.2.3. Portada de CD de música contemporánea.

En la búsqueda del fotógrafo por tener una mayor participación dentro del diseño gráfico, se decide que uno como fotógrafo sepa de antemano el uso que tendrá la fotografía, es decir que desde la toma, la imagen se visualiza con los espacios con los espacios requeridos para el texto, es por ello que decidí realizar una portada para un disco celta.

Música Celta

Es difícil saber como sonaba de verdad la música de los antiguos celtas. Lo que se conoce en nuestro tiempo como música celta es en realidad la música tradicional desarrollada recientemente en varias regiones y países de la Europa atlántica, que fueron habitadas por tribus celtas hace 2.000 años. Esta herencia común, además de siglos de comercio e Interacción, ha creado lazos fuertes entre los pueblos atlánticos europeos. La gran renovación cultural de la música celta se produjo en los 1970 gracias a varios artistas Influyentes.

El músico bretón Alan Stivell introdujo el arpa celta al gran público. Gwendal también de Bretaña, recorrió Europa exhaustivamente durante dos décadas con su mezcla de música celta, jazz y rock.

La banda escocesa fundamental, Silly Wizard, tocaba lo mejor de la música escocesa y creó toda una escuela de seguidores.

Grupos Irlandeses como Planxty y The Bothy Band atrajeron la atención mundial con su concepto de la música Irlandesa.

En Galicia, el cantante y arpista Emilio Cao, el ya legendario Milladoiro y la Influyente Escuela de Gaitas de Vigo iniciaron el asombroso renacimiento gallego.

Gracias a la proliferación de festivales Interceltas desde los 1970, músicos de Bretaña, Escocia, Irlanda, Gales, Galicia, Asturias, y otros lugares, han intercambiado melodías, Instrumentos musicales y participado en grabaciones mutuas.

El renacimiento celta ha traído consigo la recuperación de la zanfona en Bretaña y Galicia, el arpa celta en la mayoría de las zonas celtas y un nuevo respeto hacia la gaita.

Los principales centros europeos de la música celta son Irlanda, Escocia, Bretaña (Francia), Galicia (España), Asturias (España) y Gales (Gran Bretaña). Otras regiones más pequeñas con una fuerte presencia de la música celta son: Cornwall (Gran Bretaña), Northumbria (Gran Bretaña), Trás-os-Montes

(Portugal) y la Isla de Man (Gran Bretaña). Fuera de Europa, la música de la diáspora Irlandesa, escocesa y gallega han encontrado un hogar cómodo en el este de Canadá, los Estados Unidos de América, Argentina y Australia.

La música celta ha roto barreras y ha llegado hasta el pop de consumo masivo gracias a artistas como Enya, Altan, Loreena McKennitt, Los Chieftains, y al mercado de la nueva era (o new age) por vía de recopilaciones numerosas y álbumes conceptuales.

Creación del disco

El primer problema que hubo que resolver fue, que debido al origen europeo de esta música, aquí en México no había ninguna imagen que hiciera referencia a esto, es por ello que realice un recorrido por las zonas cercanas al D.F. para poder capturar imágenes que pudieran servir para una portada de este tipo, fue así que en el estado de Hidalgo, famoso por sus diversos paisajes, encontré el ambiente ideal para captar imágenes, las cuales posteriormente manipule digitalmente para darles mayor fuerza.

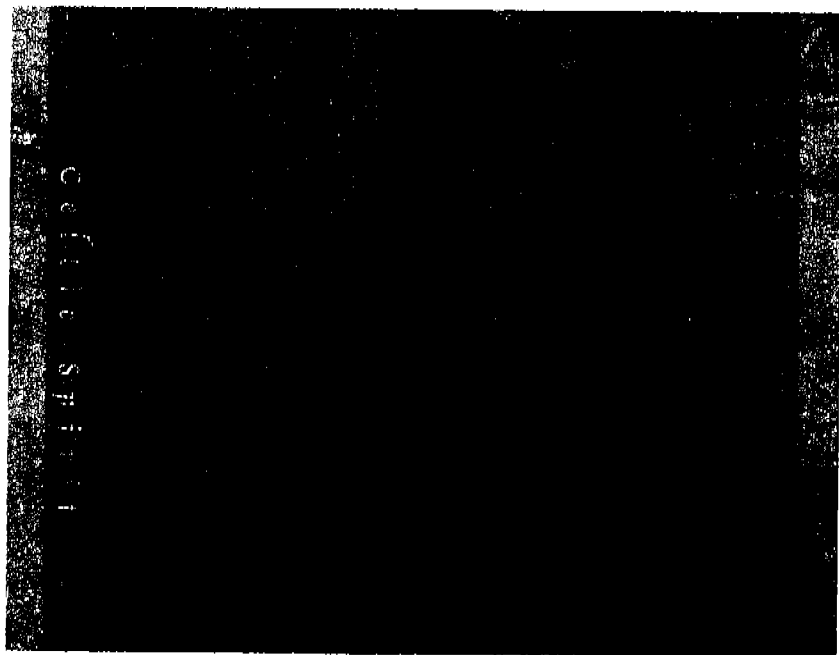
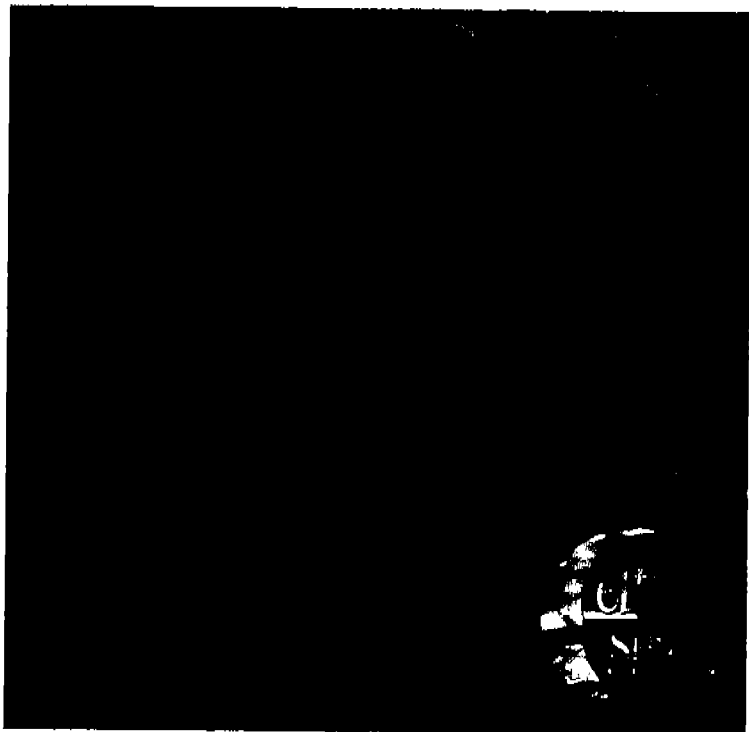
Me valí de diferentes técnicas fotográficas, analógicas y digitales que me sirvieran para crear el efecto deseado.

Por ejemplo, la imagen de la portada fue tomada con película infrarroja, lo que le dio un aire nebuloso, posteriormente vía digital, se le aplicó un tinte, con colores fríos para reforzar la sensación inicial

Este proyecto forma parte de mi portafolio personal y es utilizado como muestra de mi estilo fotográfico, el realizarlo significa para mí demostrar que se puede reproducir cualquier tipo de imagen de paisaje, gracias a la fotografía experimental.

También plasme imágenes creadas por mí misma a través de algunos programas de manipulación de imágenes.

También realice un análisis de los principales motivos gráficos de la cultura celta para utilizar estas imágenes dentro del arte del disco, es así que dentro de mi diseño predominan las formas circulares y las líneas.



4.1. Síntesis Curricular

DATOS GENERALES

Nombre:

Sandra Vargas Sosa

Fecha de Nacimiento

Agosto 22 de 1980

Edad:

24 años

Domicilio:

Calle Siete leguas # 125

Col. Benito Juárez

C.d Nezahualcoyolt, Edo de Mex, C.P 57000

Estado Civil:

Soltero

Telefono:

5731- 9980

04455 31.05.13.45.

GRADO ACADÉMICO:

Los estudios de nivel: Licenciatura

De Licenciado en Diseño Y Comunicación Visual en la Escuela Nacional de Artes Plásticas

HABILIDADES:

Fotografía, Carteles, Periódico, Diseño De Revistas, Identidades Gráficas, Diseño de páginas web, Retoque de imágenes digitales

IDIOMAS

Inglés:

Lectura y traducción Simultánea 85%

Italiano:

Lectura y traducción Simultanea 90%

CURSOS:

***Seminario de película en el Centro de Capacitación Kodak. 2000**

***Diplomado en Diseño Web "Planeación, Construcción y Mantenimiento" el cual incluye los siguientes cursos:**

Conceptos generales de Internet, Fundamentos de Diseño Web, Digitalización de medios para Internet, Lenguaje de marcación para hipertexto (HTML) y hojas de estilo (CSS), Edición y composición de imágenes de mapas de bits con Adobe Photoshop, Ilustración vectorial con Adobe Illustrator, Optimización, formato y efectos de imágenes para el Web con Macromedia Fireworks, Tecnologías cliente multimedia para Internet con Macromedia Flash, Integración y construcción de Sitios Web con Macromedia Dreamweaver, Desarrollo avanzado de aplicaciones de Diseño para el Web, Mantenimiento y actualización de Sitios Web con Macromedia Contribute y Prospectiva del Diseño Web

RECONOCIMIENTOS:

"X Muestra anual de Fotografía de la ENAP 2000".

Muestra fotográfica, "Luces y Colores de México 2000" expuesta en el Parque Ecológico de Xochimilco.

"Luces de México" 2000 expuesta en la Universidad Insurgentes plantel norte.

Exposición dibujística "Un Mundo Nuevo" 1999 Expuesta en la ENAP.

EXPERIENCIA PROFESIONAL:

Elaboración de la Identidad Gráfica, Impresos y un stand así como el diseño del sitio web para la Cía Omega. Realización de Servicio Social en el Centro Nacional de las Artes en el Taller Gráfica Digital del Centro Multimedia.

4.2. Proyectos Gráficos

4.2.1. Diseño del sitio web para "Vidrios Omega"

El proyecto consiste en la creación de un sitio web para la empresa comercializadora de vidrio "Vidrios Omega"

El sitio va dirigido a los Usuarios frecuentes, ellos van por obtener de la web información certera, concreta y de forma rápida.

Uno de los principales aspectos que se debe tomar en cuenta con respecto al diseño gráfico, es que siempre hay que conservar la unidad y un ritmo visual dentro del sitio, ya que con esto el usuario consigue adaptarse rápidamente al diseño y prever con confianza la localización de la información y del control de la navegación a lo largo de todas las páginas web.

La organización entre el texto y gráficos en una página web son parte esencial para conseguir una eficaz legibilidad visual, y con esta lograr que el usuario fije su atención y no pierda el interés en seguir navegando por el sitio.

Objetivo general:

Diseñar un sitio web tomando en cuenta los elementos gráficos necesarios con los que cuenta el diseño, para que con ellos se pueda lograr una eficiente solución.

Objetivo particular:

- Conocer los orígenes y evolución de Vidrios Omega, cómo se fundó e inició su crecimiento como empresa hasta llegar a conseguir un lugar preponderante en la organización y calidad de sus productos y servicios.
- Entender los orígenes y propósitos con los que surgió la web, cómo y que fue lo que dio pie a crear este sistema de comunicación y de qué manera fue complicándose el acceso a él, además de cómo es que este medio ha ido creando las necesidades y el fenómeno de que las empresas se vean en la necesidad de acceder a los servicios de la red para conocer y darse a conocerse dentro de su campo. Creando con este medio un círculo comunicacional entre estas dos partes.
- Crear una imagen de estabilidad y confiabilidad empresarial, para fomentar en el usuario, seguridad en cuanto a la calidad de productos y servicios.
- Generar un sitio web eficaz y estético, utilizando los elementos gráficos; color, tipografía e imagen, con la máxima medida para obtener de él un sitio reticente, claro y ordenado.

Planteamiento del problema:

Vidrios Omega, como empresa en constante crecimiento y evolución así como cualquier otro tipo de negocio, requiere de tomar diversas formas de difundir los productos y servicios que ofrece mediante el uso de recursos de comunicación tan básicos como lo que son los anuncios de periódicos y revistas,

estos medios han cumplido fielmente y respondido a las necesidades que requiere una empresa, pero ahora prácticamente es de rigor que todo negocio debe tener una página o un sitio web ya que esto ha demostrado ser un medio con una forma perfecta de esparcimiento de información, cualidad que tiene que cubrir de sobremanera todo tipo de negocio. Un sitio web además de cumplir con el cometido de generar ganancias y expandir con esto la cobertura de mercado de una empresa, también crea una buena imagen para la misma, hoy en día casi todas las empresas cuentan con una dirección electrónica sin importar que tan pequeña sea esta, podemos observar que hasta los productos más baratos que encontramos en el súper como botanas, productos de limpieza, etc, que no son muy importantes o reconocidos, cuentan con un sitio web para que esta sea consultada si se desea y esto genera cierto respaldo en cuanto a la confiabilidad y sustentación de dicho producto o marca. Debido a este respecto se ha determinado tomar en consideración la creación, de un sitio web para Vidrios Omega incursionando así en el mundo moderno de la comunicación y ventas por el ciberespacio y sobretodo brindando una imagen firme y de vanguardia acorde a las exigencias que nos marca estos sistemas nuevos de publicación.

Generar un sitio web para mejorar y actualizar la imagen de la empresa mediante el uso y creación de elementos gráficos que a través de un diseño dinámico y creativo informen correctamente y creando lo que en términos de la web se conoce como usabilidad, palabra que nos determina la correcta distribución y uso de elementos y recursos para fomentar que el usuario cuente con una navegación ágil, clara y precisa dentro de el sitio.

Esta serie de elementos consiste en una botonera que será el menú que nos indica el contenido de la página. Cada uno de estos botones contiene información de la empresa como de sus productos y servicios, ubicación etcétera. Le voy a dar dinamismo al sitio mediante el recurso de la animación mostrando en ella una galería de imágenes de los trabajos que se realizan.

Hipótesis:

Demostrar que los métodos y elementos de diseño aplicados a la elaboración de una página web hace que el sistema de venta por Internet sea eficaz a partir de la estética la identidad y la funcionalidad.

Justificación:

Cada vez son más las personas que se informan sobre empresas y sus servicios buscando directamente su página web: las páginas web permiten desde informar sobre sus productos hasta recibir información del cliente, pedidos o sugerencias. Internet es una oportunidad única para ampliar sus horizontes

Hay que pensar que la Web es un medio de comunicación que trabaja todo el tiempo y que el producto y servicio siempre estarán expuestos a ser vistos, y esto es lo que busca el empresario, busca atraer

clientes para un crecimiento mercantil, entrar en el mundo de la competencia y del reconocimiento de otras empresas. La web es un medio vanguardista y de moda y que ha tenido alta demanda.

La mayor parte de las empresas importantes tienen sitios en Internet, en donde se muestra información de la empresa, se describen los productos y servicios que ofrecen, y se realiza una mejor comunicación entre la empresa y sus clientes, esto hace que las empresas adquieran grandes beneficios.

Un diseñador debe de mostrar su capacidad y plasmar sus conocimientos basados en la argumentación teórica.

El diseño juega un papel muy importante para desarrollar paginas web y nosotros como diseñadores debemos darnos a la tarea de que todo lo que se realice sea funcional, legible y atractivo.

ESTUDIO DE MERCADO

La organización cumple con diversas empresas, mismas que se localizan dentro de la zona como: Crisvisa, Vidrieria Flores, Vidrios Andrade y Vidrios Universal.

Crisvisa tiene con ocho sucursales, cuatro en el Distrito Federal y cuatro en el Estado de México, cuenta con 12 trailers, 14 camiones, 40 camionetas y 200 empleados. Crisvisa cuenta con un taller de procesamiento de vidrio en el cual se realizan trabajos de bisel, cantos, pulidos, triple cascada, boleados y estrías, también tiene una maquinaria para el procesamiento de cristal blindado, y un horno de templado.

Como se puede notar es una empresa muy grande y fuerte con una amplia cantidad de servicios. Esta empresa cuenta con su sitio web.

Vidrios Universal, tiene 30 años trabajando en el ramo, tienen 3 locales y cuenta con 10 empleados, no tienen horno de templado ni maquinaria para el procesamiento de cristal blindado ya que para adquirir estas maquinas se requiere una gran inversión de capital. Vidrios Universal no cuenta con sitio web.

Vidrieria Flores, tiene 20 años en el medio y sólo cuenta con un local, con 5 trabajadores, su principal actividad es el mayoreo y menudeo y colocación de vidrio plano. No tiene sitio web

Vidrios Andrade, tiene 15 años trabajando el vidrio, con un solo local y 5 empleados. Como se puede observar Vidrieria Flores y Vidrios Andrade son locales pequeños, con poca infraestructura y numero de empleados. Tampoco tiene sitio web

Omega está trabajando en cumplir con los tiempos de entrega, la calidad en la mercancía, por requerir un cuidado muy especial en su transportación, y sobre todo tratar de mejorar en el precio de la competencia, lo anterior con el fin de posicionarse aún mejor en el mercado.

Gracias a los precios económicos, calidad y puntualidad que ofrece a sus clientes Omega se encuentra en la lucha por alcanzar el liderazgo entre las empresas de su área, logrando así, que el tiempo de trabajo y experiencia, con que se pone en marcha este negocio, sean también los que lleven a la organización en el camino constante de la consolidación

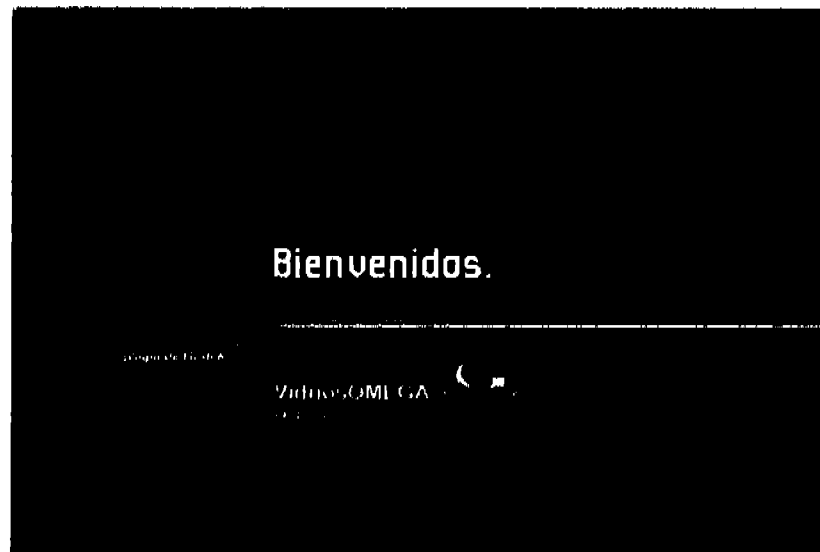
Justificación del sitio web:

Utilice la paleta segura de colores para web, para que se pueda ver en cualquier ordenador y no sean modificados al momento que baje el sitio, a una resolución de 600 * 800, el color azul empleado como fondo es para denotar seguridad, seriedad y firmeza de la empresa, el color de la identidad grafica fue cambiado al tono gris para hacer un contraste con el fondo y agregándole una transparencia simulando al vidrio, así como también la Identidad grafica de la empresa fue usada como botonería, para hacer enlaces con otra página.

Una fuente tradicional empleada en el sitio fue la Times New Roman que es considerada como la más legible en el medio impreso y que se ha adaptado para el uso en pantallas de ordenador, un tipo de letra no lineal como ésta es una fuente apropiada para documentos con mucho texto.

Los programas que utilice para la realización del sitio fueron Photoshop, Illustrator, Flash y Dreamweaver

El sitio web esta compuesto de cinco páginas y un correo electrónico, así también una galería de imágenes donde se muestran los trabajos que se realizan y los productos que ofrecen, las fotos están optimizadas a 72 pp para que sean ligeras y no pese el sitio y no tarde en descargarse. Se aseguro que el sitio fuera claro, obvio y de fácil acceso para cualquier persona con educación básica.



4.2.2. Identidad Grafica de Vidrios Omega

Vidrios Omega es una empresa comercializadora de vidrio, cuenta con productos de calidad, a precios bajos, y con una gran variedad de artículos que satisfacen los requerimientos según las necesidades de los clientes

Objetivo General:

Diseñar la Identidad grafica de Vidrios Omega , para que pueda ser usada en toda su papelería creando unidad visual y con esta crear una Imagen fuerte de la empresa.

Objetivo Particular:

Emplear los elementos gráficos necesarios con los que cuenta el diseño, para que con ellos se pueda lograr una eficiente solución.

Planteamiento del problema:

Vidrios Omega desde sus inicios como empresa ha usado una Identidad grafica que ha sido empleada para distintas empresas de diferentes ramos, es decir la Imagen grafica que emplea es muy frecuente encontrarla en otros productos.

Justificación:

La Imagen grafica que emplea es muy común en otros productos en el mercado además de que no emite algún mensaje alusivo a los productos y servicios que ofrece, yo como diseñadora grafica me di a la tarea de persuadir al cliente para que hiciera un cambio de Imagen Innovador, haciendo alusión a la empresa Vidrios Omega tanto como a su proveedor "Guardian"

ANTECEDENTES

La empresa Omega surge en el mes de junio de 1974 en la ciudad Nezahualcoyotl, Estado de México, fundada por el Sr, Anastasio Rivera Vega, quien es originario de Oaxaca. Se le dio el nombre de Omega, que es una estrella, porque el empresario considera que las personas que trabajan el vidrio son unas estrellas

Iniciando con un capital de \$500.00 en un local de su propio domicilio y solamente auxiliado en las labores por su esposa la Sra. Juana Cruz; dueños y únicos empleados a la vez. La experiencia del Sr. Rivera en el cortado del vidrio se remota a una tradición familiar, misma que es un factor importante en la decisión de abrir su propio negocio. Su principal actividad era la colocación y el menudeo.

En 1982 gracias a su empeño, se abre la segunda sucursal de Omega, ubicada en la Av. Chilmahuacan No 499. Su principal actividad es el mayoreo y menudeo del vidrio plano.

Gracias al buen servicio y eficiencia de Omega, en 1999 es abierta la bodega y matriz. Ubicada en el municipio de Chilmahuacan.

En el año 2000 se realiza la inversión estratégica en la adquisición del más moderno y completo taller de procesamiento de vidrio con tecnología de punta. En este taller se realizan los acabados de bisel, cantos, pulidos, triple cascada, boleados, estrias, etcétera.

Omega trata día a día de responder a sus clientes con la debida atención que merecen cumpliendo con sus servicios y productos que demanda el mercado.

SERVICIOS

El trabajo continuo ha permitido dar a conocer sus servicios ya que aplica un control de calidad no solo en la compra del vidrio, sino en su transporte, cortado y manipulación, lo que ha calificado a vidrios Omega como una empresa competitiva. La empresa se dedica a la distribución, venta y colocación de vidrio entre tanto a la fabricación de vitrinas, domos, vitrales solarium, cancelos de baño, ventarías de aluminio, cubiertas, así como también a la distribución de lunas, cristal transparente, diferentes grosores, filtrásoles, cristal antirreflejante y marcos. Omega ofrece vidrios al mayoreo y al menudeo al público en general.

Otro servicio que ofrece Omega es la máquina biseladora con el que se pueden realizar los acabados bisel, cantos, pulidos, triple cascada, boleados media caña, pecho paloma y no hay gran variedad de empresas que ofrezcan este tipo de servicio.

Vidrios Omega como cualquier otra empresa tiene planes a futuro y algunos de esos planes son:

- Adquirir un horno fundidor que le permita incrementar sus ventas, ya que el trabajo que realiza este tipo de maquinaria es muy especial, por lo tanto presenta un costo alto, lo cual generara mayores utilidades a la empresa. Cabe mencionar que el mercado que rodea a la organización, solo el 25% ofrece este servicio, por lo tanto representa una ventaja competitiva.

- Abrir un taller de procesado de vidrio para ofrecer a los clientes productos a precios accesibles durante todo el año. Así mismo aumentar al nivel de ventas, clientes y áreas de distribución buscando mejores proveedores con artículos nuevos y de mejores materiales. Omega desea exportar vidrio grabado.

De acuerdo a la investigación realizada se determinó que la organización vidrios Omega es una empresa que tiene un mercado potencial lo suficientemente alto como para poder ofrecer mayor variedad de productos.

Omega cuenta con tres sucursales, dos en el municipio de Nezahualcoyotl, en la Avenida Chilmahuacan No 499 y 420, Colonia Benito Juárez, y la bodega está ubicada en el Municipio de Chilmahuacan.

ORGANIZACIÓN

Dentro de cualquier empresa o institución el personal que la representa es básico.

Es importante presentar un organigrama general de la empresa, donde se marquen todos los campos que cubre la empresa y su personal acreditado. Actualmente Omega cuenta con tres sucursales: dos ubicadas en la Col. Benito Juárez y una en el municipio de Chilmahuacan, cabe destacar que tanto la matriz, como las sucursales trabajan bajo la misma organización. Contando con el apoyo de un contador externo, Omar Agustín Pérez, quien mantiene al corriente las transacciones monetarias que realiza la empresa, para así obtener resultados satisfactorios en cada una de sus acciones.

Por sus ventas es considerada comercial mayorista, y pequeña empresa según el criterio de la Nacional Financiera por el hecho de contar con 30 trabajadores, en sus tres locales.

Cada una de las sucursales se clasifica como persona física, teniendo una administración en conjunto.

Se considera una empresa local, ya que su mercado real se encuentra dentro del municipio de Nezahualcoyotl.

Es una pequeña empresa que requiere de mano de obra directa en cada uno de sus procesos.

Misión: ofrecer servicios profesionales de alta calidad. A través de los años Omega ha logrado implantar su nombre dentro de la rama de empresas similares, todo ello gracias al trabajo eficaz que la identifica, además del personal que la representa e integra.

Valores: Omega cuenta con valores, en cada uno de sus integrantes, como son:

El respeto. Muestran atención entre cada uno de los integrantes de la organización.

- La responsabilidad. Tienen Interés por las actividades que se realizan llevándolas a cabo de acuerdo a las características requeridas por la organización.
- La puntualidad. Realizan las actividades que se soliciten en lo que respecta a los tiempos.
- Libertad de expresión. Tienen la comunicación para poder expresar Ideas, opiniones e Inconformidades en lo que respecta a sus actividades.
- Amabilidad. Cuentan con un trato atento y cortés hacia sus compañeros y principalmente hacia sus clientes.
- Dignidad. Cada uno de los empleados tiene en consideración que representa un elemento importante dentro y fuera de la organización.
- Equidad. Dentro de la organización no existe la discriminación, cada elemento que conforma Omega es único.

La filosofía de la empresa ha sido siempre atender y satisfacer al momento previendo siempre el futuro, todo ello para lograr acaparar la confianza y seguridad de las clientes que acuden a ella.

Código de ética

Omega conjunta normas que ordenan e imprimen sentido a los valores y principios de conducta del trabajador, tales como compromiso, honestidad, lealtad, franqueza, Integridad, respeto por los demás y sentido de responsabilidad, que sirven de fundamento a su actuación en todo tipo de actividad y entorno.

Tomando en cuenta su misión, sus valores, filosofía, ética y organización de la empresa fue como se empezó a abocetar y crear la Identidad grafica, haciendo una fusión de Identidades graficas tomando como punto de partida el anterior logotipo de "vidrios Omega" y fusionándolo con la Identidad grafica de su proveedor "Guardian".



**4.1.1. Propuesta
diseño de la**

**grafica para el
pagina web de la**

revista "ene-o"

Ene-o es una revista cibernética que se encuentra también en el medio impreso, esta revista cibernética trata de todo lo relacionado con la comunidad de diseñadores de la web y el mundo digital, contiene las noticias más recientes que pueden auxiliar al diseñador que se incursiona en este medio, tiene apartados de noticias relacionados con el mundo digital, catálogos de los mejores diseñadores digitales y un espacio de expresión, cada mes renova su imagen y su contenido por consecuencia necesita frecuentemente ideas frescas e innovadoras además de funcionales.

El proyecto consiste en crear una propuesta gráfica innovadora y dinámica. Este sitio o espacio está dirigido a toda persona interesada en el diseño gráfico digital como son fotógrafos, ilustradores, web master, etc.

Objetivo general:

La propuesta gráfica debe cubrir necesidades de comunicación y difusión de la revista de una manera clara y concisa.

Objetivo particular:

Crear una propuesta gráfica, innovadora, dinámica, fresca y eficiente.

Proporcionar información a todos los usuarios interesados.

Competir con otras revistas cibernéticas similares en el ramo.

Aplicar todos mis conocimientos de diseño y comunicación visual para lograr una solución eficiente.

Planteamiento del problema:

Continuamente se necesita de rediseñar el sitio y su imagen jovial y dinámica conservarla, se necesita de ideas frescas e innovadoras que proporcionen impacto, legibilidad y funcionalidad.

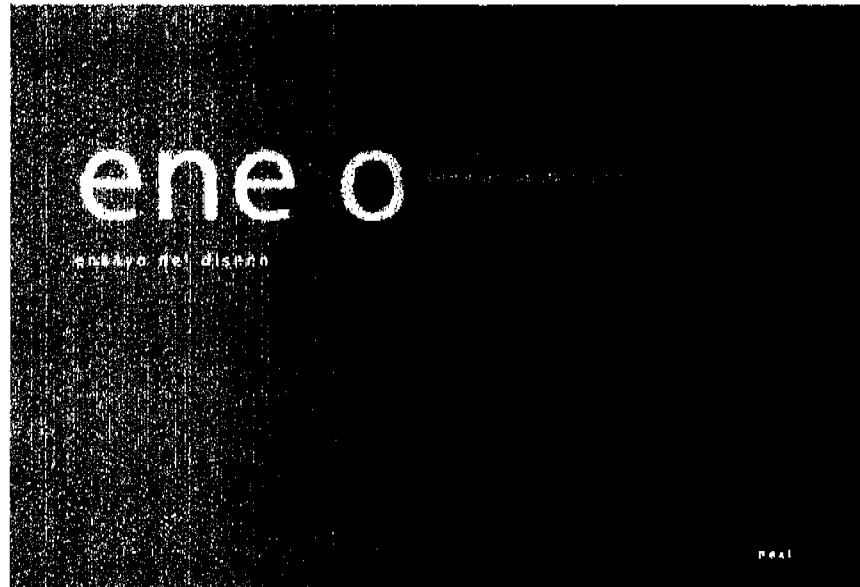
Justificación:

Actualmente debido a la incursión y expansión de la web, muchas personas ya no compran una revista o un periódico para enterarse de las noticias y más si se trata de noticias relacionadas con la multimedia, es tan fácil hoy en día acceder a un sitio y ver todo lo que nos interesa, sin necesidad de ir a un puesto o un estancillo de revistas a una hora determinada.

Justificación de la propuesta gráfica:

La propuesta gráfica fue elaborada con Adobe Illustrator un programa vectorial por layers, utilizando un fondo rosa saturado para denotar energía, fuerza y alegría junto con unas figuras con transparencias

para dar dinamismo y movimiento visual, utilicé una tipografía no común por los ordenadores, pero fue convertida en imagen GIF (Graphics Interchange Format: Formato Intercambiable de Gráficos), lo que permitirá que el usuario pueda visualizar el texto tal y como ha sido concebido es decir no importara el ordenador ni el navegador con el que se abriera. En cuanto a la resolución, los valores más comunes son de 800x 600 y esa fue la que empleé.



BIBLIOGRAFÍA

- Costa, Joan
"Diseñar para los ojos". Joan Costa y Grupo Editorial Design; Bolivia, 2003.
- Cliff, Stafford
"Diseño de escaparates y puntos de ventas". Ediciones GG; México, 1993.
- Dondis, D.A.
"La sintaxis de la imagen", Introducción al alfabeto visual. Ediciones GG; Barcelona, 13ª. edición 1998.
- Esqueda, Román
"El juego del diseño",
- Fuentes de la Vega, Francisco
"Punto de venta", Diseño y Producción. Ediciones Pearson Educación; México, 2001.
- Schapiro, Meyer
"Estilo, artista y sociedad", Teoría y filosofía del arte. Editorial Tecnos; Madrid, 1999.
71-117 pp.
- a) DISEÑO
Año 10, No. 55. Distribuidor Nacional Publicaciones Citem, S.A. de C.V.; México.

Roger Pring
www.color
3000 usos del color para sitios web
Editorial: Gustavo Gill

Roger Pring
www.type
Effective typographic desing, for the world wide web
Editorial: Gustavo Gill

Veruschka Gotz

Retículas para Internet y otros soportes Técnicos
Editorial: Gustavo Gill España

Jarry Glenwright
www.layout
Como diseñar y componer sitios web
Editorial: Gustavo Gill

Roy Mckelvey
Gráficos para el hiperespacio
Diseño para Internet
Editorial: Mc Graw Hill

Stefan Mumaw
Simple: Web Sites
Organizing content-rich websites into simple structures
Editorial: Rockport Publisher Inc.

Patrick J. Lynch
Sarah Horton
Principios de diseño básicos para la creación de sitios web
Ed. Gustavo Gill

Secrets for the professional photographer
Brown, Alan

Técnicas de fotografía con filtro
Maschke, Tomas

Ilustración de historietas y cuentos.
Freixas, Emillo

Guía completa de Ilustración y diseño: Técnicas y materiales.
Dalley, Terence.

Iluminación
Moreno, Juan Carlos

Stage Lighting: step y step. The complete guide on setting the stage with light to get dramatic results.
Walters, Graham

Color and Light in nature
Lynch, David
277 p.

The nature of light and color in open air.
Minnaert, Marcel Guilles Jozef
362 p.

El mundo de la luz
Efron, Alexander
137 p.

Iluminación y color
Aguilar Ríos, Mariano
705 p.

El comic y el arte secuencial
Will Eisner
Norma Editorial
España
1994
250pags.