



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

"Recopilación de aplicaciones de Diseño Gráfico
En proyectos profesionales"

Tesina
Que para obtener el título de:
Licenciado en Diseño Gráfico

Presentan

Angelina Patricia Aldana Zuani
Lilia Aguilar Ramírez
Rebeca Lona Díaz

Director de Tesina: Maestra Ariadne García Morales

México, D. F. 2005

El Centro Nacional de Bibliotecas de la
UNAM, a través de su sistema de adquisición e impreso el
convenio con el Centro Nacional de Recopilación.

m. 340074
NOMBRE: Aguilar Ramírez
FECHA: 18/01/05
FIRMA: [Firma]



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.

Introducción	2
Currículum Vitae "Rebeca Lona Díaz"	3
Proyecto: Rediseño del suplemento "Club"	5
- Antecedentes	5
- Estructuración del problema	7
- Desarrollo	8
- Aplicación	10
- Conclusiones	14
Currículum Vitae "Angelina Patricia Aldana Zuani"	16
Proyecto: Realización de la revista "Tejido Guía"	17
- Antecedentes	17
- Estructuración del problema	18
- Desarrollo	19
- Aplicación	21
- Conclusiones	23
Currículum Vitae "Lilia Aguilar Ramírez"	24
Proyecto: Presentación gráfica para el "SIAR"	26
- Antecedentes	26
- Estructuración del problema	27
- Desarrollo	27
- Aplicación	30
- Conclusiones	33
Bibliografía	34

La comunicación como un aspecto primordial para el ser humano, hace que él mismo genere medios para desarrollarla, empezando por el lenguaje escrito que en sí una infinita fuente de estudio y el lenguaje gráfico, el cual ha consistido en todo un suceso histórico en el desarrollo de la humanidad. La imagen en sí misma puede lograr la recapitulación de la historia del hombre; sin embargo, el manejo de ésta ha sido un tema en particular en cuanto a los medios de comunicación se refiere.

Hablar de diseño gráfico es hablar de creatividad, la cual implica innovación. Cada día surgen ideas nuevas que se transforman a lo largo del tiempo.

Hace muchos años, la manera de trabajar del diseñador era completamente distinta a como se trabaja actualmente. Solía hacerse con el apoyo de diferentes herramientas manuales, no existía la tecnología con que ahora se cuenta.

Además, la creciente importancia y cobertura de los medios de comunicación ha ocasionado que la actitud de los diseñadores gráficos se modifique para adaptarse a esta nueva realidad.

Los medios impresos y electrónicos se enfrentan al reto de mejorar sus contenidos textuales y visuales, y situación que ocasiona que el entusiasmo y la admiración por ellos se incremente en una actitud que demanda calidad en los diseños. Actualmente, es necesario sorprender e impactar para afrontar la realidad de trabajar de acuerdo al constante cambio que se impone.

El diseño gráfico se ha transformado. Hace diez años nadie hubiera anticipado la asociación que se ha forjado entre el impreso y las tecnologías de la información. Para ambos es básico aprender a pensar diferente, a diseñar para un público en tiempo real que posee mayor control y más opciones para seleccionar lo que quiere ver.

La finalidad de reunir estos proyectos es ofrecer una propuesta para aplicar el diseño gráfico en el área editorial y la informática. La primera parte de este proyecto forma parte del área editorial donde se explica como se realizó el **rediseño del suplemento "Club"** del Periódico Reforma. La segunda parte retoma nuevamente el área editorial y presenta la **realización de la revista "Tejido Guía"** con herramientas manuales antes de la utilización de ordenadores. Y el tercer proyecto incursiona en el área de informática, **realizando el ambiente gráfico para un sistema del Instituto Federal Electoral (IFE).**

Rebeca Lona Díaz

Clavel No. 45 Col. Ejidos de Huipúlco, Delegación Tlálpán,
C.P. 14380
Teléfono: 56 71 44 95



1992 - 1996

Nivel Superior: Licenciatura en Diseño Gráfico
Escuela Nacional de Artes Plásticas
Plantel Xochimilco - UNAM

Experiencia Profesional

2004

Revista "In Touch"

Editorial Bauer

Puesto: Jefe de Diseño

Descripción de funciones:

- Coordinación del área de diseño con tres personas a mi cargo.
- Diseño de portada y páginas centrales.

1999 – 2004

Periódico Reforma

Puesto: Coeditor Gráfico Asociado

Descripción de funciones:

- Coordinación del área de diseño con dos personas a mi cargo.
- Diseño de portada y páginas centrales.

1999

Impresos Collage, S.A de C.V.

Puesto: Diseñador Gráfico

Descripción de funciones:

- Diseño de impresos, como boletines informativos, etiquetas y folletos promocionales.
- Diseño de papelería corporativa y logotipos.
- Elaboración de originales mecánicos.

1997 - 1998

Domino's Pizza México

Grupo Torrquin, S.A. de C.V.

Puesto: Asistente de Publicidad

Descripción de funciones:

- Diseño de flyers
- Asistente en producción de comerciales y spots de radio.

1997 – 1998

Dirección General de Cómputo Académico (DGSCA)

Departamento de Servicios Hemerográficos

Puesto: Diseñador Gráfico

Descripción de funciones:

- Diseño de páginas web

Cursos

Curso Adobe

Illustrator
Photoshop
Quark Xpress
Preprensa Digital
"ImagenNation"
Calle 4 No. 4 1er piso Col. Espartaco
Tel: 56 76 69 45 - 1996

Curso Macromedia Flash para principiantes

Periódico Reforma
Av. México Coyoacán No. 40
Col. Santa Cruz Atoyac - 2001

Curso In Design

Periódico Reforma
Av. México Coyoacán No. 40
Col. Santa Cruz Atoyac - 2002

Como resultado de la experiencia adquirida en los diferentes puestos que he desempeñado puedo trabajar tanto en plataforma Macintosh como en PC.

Otros cursos:

Taller de Redacción

Periódico Reforma
Av. México Coyoacán No. 40
Col. Santa Cruz Atoyac - 2001

Diplomado en Desarrollo de Habilidades Gerenciales

Periódico Reforma
Av. México Coyoacán No. 40
Col. Santa Cruz Atoyac - 2002

Habilidades y actitudes laborales

- Capacidad y creatividad para resolver problemas de diseño.
- Facilidad y disponibilidad para aprender nuevas tecnologías.
- Resultados por objetivos.
- Alto concepto del valor personal y laboral: Responsabilidad.
- Disponibilidad para el trabajo en equipo, amplia experiencia en equipos multidisciplinarios.
- Facilidad de palabra y comunicación.
- Capacidad para organizar y coordinar equipos de trabajo.

REALIZACIÓN DEL SUPLEMENTO

En proyecto, el contexto que se plantea es la necesidad de rediseñar el suplemento "Club" (Deportivo y Social) del periódico Reforma ya que después de ocho años de publicación semanal, surgió la necesidad de ofrecer una nueva línea editorial y visual. Brevemente explicaré el desarrollo del rediseño del suplemento "Club" perteneciente al periódico Reforma, para beneficiar a sus lectores.

ANTECEDENTES

• Periódico Reforma

Desde su aparición el periódico Reforma se ha caracterizado por modificar la forma en que tradicionalmente se presentaban los diarios en la Ciudad de México, generando una profunda controversia debido a su imagen novedosa que supuso un fuerte choque para sus competidores. Si tradicionalmente los periódicos eran impresos en una tinta, Reforma se propuso buscar otra manera de presentar la información a través de un diseño atractivo, sin restarle credibilidad a sus contenidos.

Así, la fotografía debía ser la primera referencia de la noticia, mientras que el color el principal anclaje del lector para ubicar la información en las diferentes secciones:

- Internacional
- Nacional
- Ciudad
- Justicia
- Negocios
- Deportes
- Gente
- Cultura
- Ciencia

A éstas se añadieron artículos o secciones que mantienen la información actualizada y funcionan como guías para el lector:

- Internacional
- Cineguía
- Buenamesa
- Moda
- De viaje
- Mujeres
- Hogar
- Salud
- El Angel
- Interfase

Como complementos, se crearon los suplementos, elementos de suma importancia para el periódico, dirigidos a públicos específicos y que otorgan un valor agregado a sus suscriptores ofreciéndoles información especializada y de

alta calidad. Los suplementos son:

- **Automotriz.** Dirigido a aficionados de la industria automotriz; con información sobre innovaciones tecnológicas, novedades del mercado, así como espacio para la compra y venta de automóviles.
- **Top magazine.** Revista dominical que ofrece una gama variada de reportajes, entrevistas, columnas y, sobre todo, fotos con las que el lector podrá conocer a detalle todo lo que acontece en el mundo del espectáculo.
- **Gente Chiquita.** Este suplemento puede ser tan agradable para los niños de esta Ciudad como lo puede ser un paseo, un parque de diversiones, andar en bici o jugar con amigos. Se publica los sábados.
- **Primera Fila.** Es un espacio de información con la cartelera más completa del cine, teatro, conciertos, danza, artesplásticas, televisión, bares y antros, que aparece cada viernes.
- **Universitarios.** Este suplemento dirigido a estudiantes y recién egresados de universidad, contiene consejos y temas de interés para el desarrollo profesional, así como información respecto a la oferta educativa a nivel superior. Sale los jueves.
- **Enfoque.** La información, la reflexión y la cultura política están en Enfoque, el suplemento dominical del diario, el cual busca profundizar en los acontecimientos políticos, dándoles contexto y su justa dimensión.
- **Señor Fútbol.** Aunque su nombre sugiere un trato respetuoso, Señor Fútbol es un versátil suplemento de Reforma que se vende también de manera independiente, cuyo contenido se fundamenta en información sobre el deporte más practicado en México y en todo el mundo.
- **Club.** Este suplemento tiene como objetivo ofrecer información sobre los eventos de etiqueta, instalado en las mejores bodas y fiestas de las familias mexicanas, Club Social, así como el reflejo de la excelencia personal. En los deportes que se practican en clubes privados, y en los ámbitos donde el acceso se torna limitado Club Reforma, es el especialista en cubrir esta ámbito y se esta convertido en el escaparate donde lo más importante es la gente.

ESTRUCTURACIÓN DEL PROBLEMA

• Suplemento Club

Desde su lanzamiento, en 1995, el suplemento "Club" estuvo dirigido a un público específico (de clase alta) y que le ofrecía información sobre eventos deportivos que reflejan el refinado estilo de vida de este tipo de lectores. La edición original constaba de 40 páginas y se publicaba los martes.

A partir de esta experiencia, que cubría un espectro social que no era atendido por la industria nacional, surgió la idea de enriquecer este concepto con otro tipo de información que abarcara aún más los intereses de este sector de la sociedad.

De esta forma, y debido al impacto que se logró, se lanza, un año después de la publicación de "Club", otra edición, dedicada a informar sobre los eventos sociales, de tal manera que cubría el aspecto social: bodas, graduaciones, bautizos, festejos en escuelas privadas, etc. Esta nueva edición constaba de 56 páginas y se publicaba los viernes.

Sin embargo, y a pesar del éxito del suplemento, no existía un línea editorial y mucho menos un estilo de diseño. Todo se hacía de manera improvisada, buscando únicamente "adornar" la información.

Pocas veces se lograba una concordancia entre la imagen y el tema tratado, ya que se trabajan por separado. El diseño se saturaba de elementos con poca o ninguna relación con los textos. No había planeación ni una organización del trabajo en equipo.

Los suplementos adolecían de un exceso de fotografías, puesto que la intención era que la gente se viera, pero no había ningún cuidado con respecto a la repetición o encuadres. Además, se enfrentaba el problema de que todas las fotografías eran tomadas con cámaras analógicas, lo que incrementaba el tiempo de trabajo en ellas para ajustar la nitidez, el color, etc. Otro problema



era que los textos eran muy pequeños (máximo 800 caracteres) y no se contaba con algún otro recurso gráfico para ayudar al lector a tener mayor información.

En cuanto a la composición, no había una retícula, ni tipografías específicas. Las cabezas y textos secundarios, se utilizaban sin base o estilo establecido, lo que propiciaba la confusión entre los diferentes artículos. En suma, el diseño carecía de fuerza, y las notas perdían sentido, pues tampoco las fotografías funcionaban como ancla para el lector. Se necesitaba una reestructuración general de las áreas implicadas: editorial, fotografía y diseño.

DESARROLLO

• Rediseño del Suplemento "Club"

Para comenzar con este cambio, se realizó un análisis general de los elementos que hacían falta para enriquecer el contenido tanto visual como editorial. Se congregaron a las tres áreas que acordaron los primeros objetivos y compromisos:

- Conocer el perfil específico de nuestros lectores

Se realizó una encuesta con el fin de confirmar el perfil del lector al cual iba dirigido el suplemento "Club Social" con rubros como edad, ocupación, domicilio, escolaridad, sexo y temas de interés entre otros.

- Enriquecer el contenido editorial

Se buscó mejorar la información así como la creación de nuevas fuentes de información. Reforzar la redacción por medio de cursos que se impartieron dentro del periódico para las tres áreas (diseño, foto y editorial). La integración de las áreas fue con el fin de que se conocieran los procesos y cargas de trabajo de cada una de ellas y estar más conscientes de lo importante que era el trabajo de cada área y comprometerse con él.

Para mejorar los procesos de edición, acordó en hacer una reunión diaria con editores y diseño para la distribución de tareas correspondientes. A raíz de esto se decidió fusionar ambas ediciones deportivo y social con el fin de generar un nuevo mercado y agrupar a los lectores en un mismo concepto.

- Mejorar la planeación semanal y eficientar los tiempos

En este punto, lo principal fue tener cierta organización para optimizar tiempos, llevando una agenda planeada, equilibrada y específica para evaluar la prioridad de los eventos. Se acordó elaborar una agenda temática anual (reportajes y entrevistas) y asignar responsables de la cobertura (reportero, diseñador y fotógrafo) para darle seguimiento a los eventos. Se sugirió incluir productos fijos, así como columnas y agenda de actividades sociales, para tener las secciones trabajadas con anticipación.

-Comprometer al área de fotografía con el producto

Este punto era el más importante de cumplir, dada la fuerza e importancia de la imagen como primer elemento que involucra al lector. Era necesario lograr que la fotografía hablara por sí misma, que diera la idea de lo que el reportero quería comunicar. Se acordó también generar una planeación para portadas, entrevistas y reportajes, para que pudieran ser realizadas previamente y con una idea clara de lo que se quería conseguir. Para lograr estos acuerdos se debía llevar a cabo una junta previa con las tres áreas involucradas, con bocetos para que las secciones de foto logaran el objetivo planteado. Para los eventos pequeños se establecieron parámetros para encuadres, calidad, iluminación y cuidar la repetición de personas en las tomas.

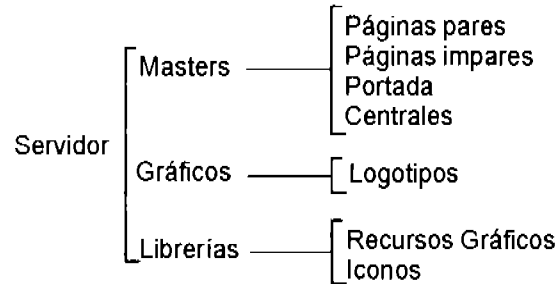
- Lograr que el diseño integrara los elementos con creatividad para expresar e interactuar con el lector

Diseño es el área con la responsabilidad de expresar la idea mediante la imagen por lo que resultaba necesario estar integrado desde un inicio con el área editorial para ir creando ideas y propuestas para lograr plasmar el concepto visual. Se acordó asistir a las juntas donde se revisaba la agenda para tener conocimiento de los eventos que se cubrirían. Al igual que fotografía, las dos áreas se encargarían de hacer propuestas y acordar ideas.

APLICACIÓN

• Justificación de retículas y estilos

El primer paso fue contar con un servidor en donde se almacenaría toda la información organizada para unificar los estilos.

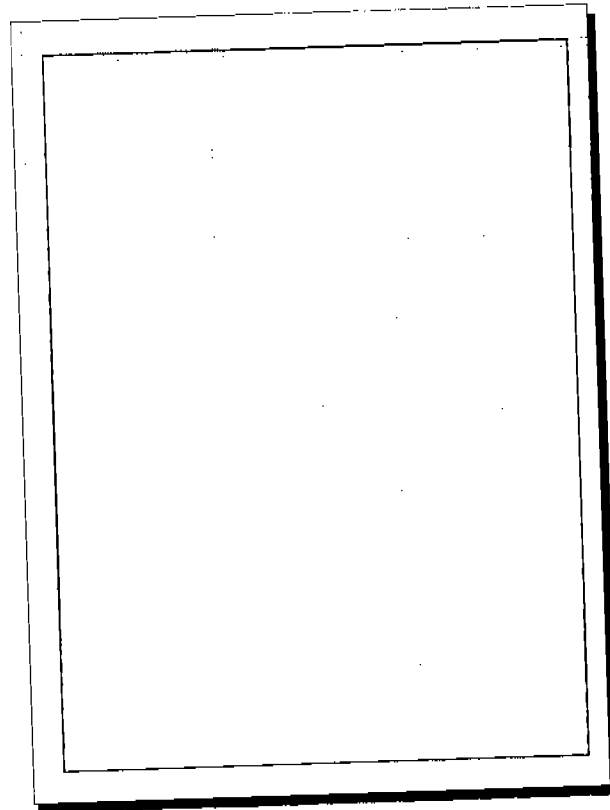


- Masters

Los masters (páginas maestras) se rediseñaron para lograr una mejor distribución de los elementos. Se estableció una retícula de seis columnas con medianiles de 18 puntos para facilitar el acomodo de imágenes e integrarlos con el resto de los recursos gráficos.

Así, se logró un diseño más limpio, sin saturación de fotografías y con una estructura que permitiera el acomodo jerárquico de los elementos en cada página.

Se modificaron las páginas maestras de portada, con el logotipo y espacio para un texto adicional; y las de las páginas interiores con el folio ya incluido. Posteriormente, se realizaron masters para entrevistas o reportajes con los estilos necesarios.



- Gráficos

Con gráficos me refiero al logotipo, el cual también sufrió una modificación, además de hacer un logotipo común para las dos secciones. Anteriormente se utilizaba la fuente Milenia middle Bold Condensed a 130 puntos, con una sombra y con la leyenda "Corazón de México".

El nuevo diseño del logotipo fue realizado en Miller Display Roman a 130 puntos con algunas variaciones en verasales y versalitas; en su interior un ashurado para darle volumen. En cuanto a la leyenda, se decidió eliminarla.

En cuanto al color, también fue un elemento que tuvimos que agregar al nuevo concepto del suplemento, lucían más las fotografías y podíamos contrastar y resaltar las páginas con diferentes tonalidades.



Logo anterior



Boceto



Logotipo final

- Librerías

En las librerías se incluirían los recursos gráficos, elementos de gran utilidad para el diseño del suplemento, pues son utilizados para el enriquecimiento de la información. Estos se dividen en gráficos, fotografías, infografías, ilustraciones, fotoarte, etc. Se diseñaron diversos estilos, a continuación se describen algunos de ellos:

- **Tablas y numeralías:** se usan para los eventos deportivos.
- **Recuadros:** son utilizados con más frecuencia en eventos sociales para presentar información adicional de los eventos.
- **¿Sabías qué?:** recuadro con información especializada relativa al evento o tema principal.
- **Secuencias fotográficas:** son imágenes importantes, novedosas o simpáticas del evento que ilustran una historia particular.

- Línea de tiempo:

también basada en imágenes que cuentan alguna trayectoria; aquí es muy importante la información en pies de fotos y fechas

- Gráficos estadísticos:

basados en información numérica interpretada visualmente.

- Tipografía

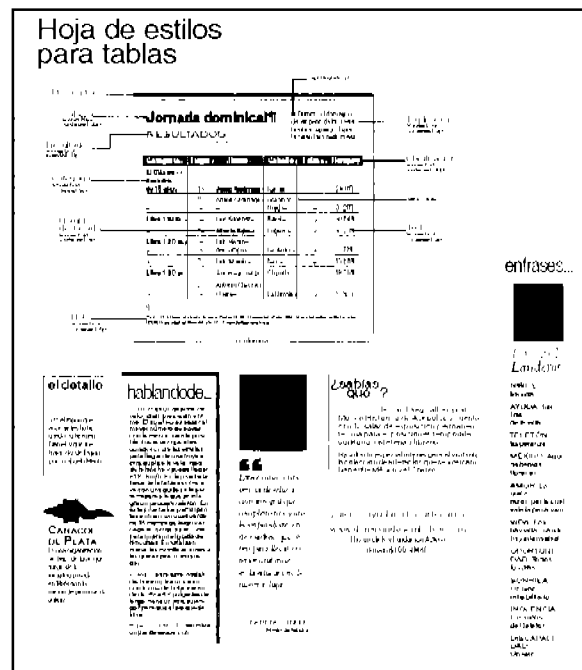
Se realizó una matriz de estilos, ya que anteriormente sólo se respetaba la tipografía de los cuerpos de texto por estilo del periódico, mientras que en las cabezas se utilizaban diferentes tipografías sin justificación.

Se hicieron pruebas con diferentes tipografías para que estuvieran de acuerdo con la línea visual que se buscaba: actual pero elegante con variaciones para poder contrastar con la misma familia.

La familia tipográfica que se eligió fue la Vonnés, Village y Sinergia para textos con todas sus variaciones:

Con la nueva tipografía seleccionada, se realizaron los estilos para cada evento.

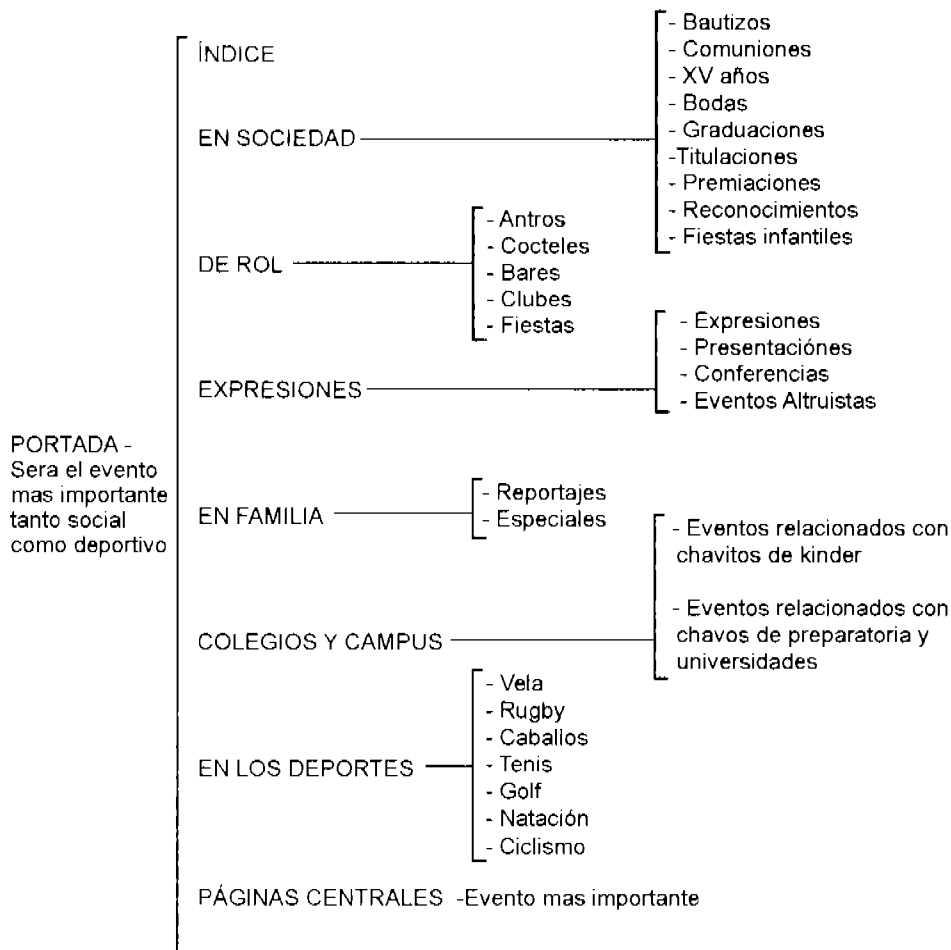
- Cabeza - Village Roman Titlin (eventos sociales) puntaje variable
- Cabeza - Vonnés Bold (eventos deportivos) puntaje variable
- Balazo - Vonnés Book 14 puntos
- Kiker - Vonnés Bold (eventos deportivos)
- Kiker - Village Italic 16 puntos (eventos sociales, reportajes y entrevistas)
- Pie entrada - Vonnés Bold Condensed 10 puntos



- Pie salida - Vonnies Thin 10 puntos
- Pie especial - Vonnies Bold 14 puntos
- Capitular - Vonnies medium Extended 10 puntos a 3 pisos
- Texto - Sinergia 9 puntos
- Descanso - Vonnies bold 12 puntos

- Secciones para el suplemento

Para establecer las jerarquías visuales y darle ritmo a la composición se planteó también un esquema de orden. Se acordó organizar todos los eventos por rubros: fiestas, eventos de escuelas, eventos deportivos e inauguraciones intercalalándolos con los productos fijos como agenda, columnas, entrevistas y reportajes. El esquema se decidió de la siguiente manera.



CONCLUSIONES

Teniendo todos los elementos aprobados se inició el bocetaje, haciendo pruebas, preparando el primer número para el rediseño. Fue una jornada larga pues se tenía que empezar a aplicar el trabajar en equipo. Editorial comenzó a trabajar con los textos, buscando que fueran más informativos y con más datos extras para los recursos gráficos que diseño necesitaría para enriquecer el suplemento. Fotografía se encargó de lograr imágenes con encuadres diferentes a los utilizados hasta ese momento para lograr un mayor impacto visual, las fotografías estaban planeadas y las sesiones estaban logrando la idea que se había acordado. El trabajo del área de diseño comenzó a partir de las bases acordadas para plasmar lo que en un principio se había planeado, había una retícula para lograr una mejor métrica, había estilos establecidos para cabezas, kikers, balazos y cuerpos de texto. Se trabajó en el programa editorial In Design, los gráficos y logos en los programas de Illustration y Photoshop. A pesar de que el estilo de Club es muy sencillo se logró un equilibrio, con una visión más dinámica.



Lourdes
Poucel
y Jaime
Odehachian



Se realizó un prototipo que fue la base para eliminar elementos y para enriquecer otras ideas. Se ajustó el ángulo editorial y cada vez era un concepto más informativo. Las imágenes de portada estaban siendo un reto para lograr impactar al lector y ser en conjunto con las otras dos áreas un medio de información para el grupo al que dirige el suplemento.

El Suplemento fue lanzado el 31 de enero del 2003, exitosamente pues al publico le agradó la unión de las dos secciones, la fuerza de la imagen y la distribución visual que se hizo en diseño.

Son DIAMANTE buro



Alfredo Harp

El día 31 de enero del 2003 se lanzó el suplemento "Son Diamante Buro" con un contenido informativo y de actualidad. El suplemento fue diseñado por el equipo de diseño de la revista "Son Diamante" y se publicó en la edición del 31 de enero del 2003. El suplemento fue muy bien recibido por el público y se convirtió en un éxito. El suplemento fue diseñado por el equipo de diseño de la revista "Son Diamante" y se publicó en la edición del 31 de enero del 2003. El suplemento fue muy bien recibido por el público y se convirtió en un éxito.



Carlos Peralta



José Meliz



Ricardo Henalho

SON DIAMANTE BUREAU



Angelina Patricia Aldana Zuani

Calle 641, No. 126 U. San Juan de Aragon IV secc.,

Delegación Gustavo A. Madero, CP 07979

Teléfono: 21 58 56 34



1983- 1986

Nivel Superior: **Licenciatura en Diseño Gráfico**
Escuela Nacional de Artes Plásticas
Plantel Xochimilco - UNAM

Experiencia Profesional

1988 – 2005 **SEP Telesecundaria 39**
Puesto: Profesora de grupo
Descripción de funciones:
- Docencia en la asignatura de Expresión y Apreciación Artística.
- Diseño de Material didáctico
- Carteles
- Audiovisuales
- Folletos informativos
- Diplomas

2004 **Promotora Chapultepec**
Distribuidora Intermex SA
Puesto: Director de arte
Descripción de funciones:
- Coordinación de tres revistas
- Diseño de anuncios y páginas internas

Freelance

Descripción de funciones:
- Diseño de imagen corporativa
- Diseño de empaque
- Diseño de tarjetas de presentación

Cursos

Curso Adobe

Photoshop

Quark Xpress

Instituto Mascarones - UNAM

Concursos

- Propuesta del logotipo de Teleunam
1986
- Propuesta del logotipo del Instituto Israeli
1990

REALIZACIÓN DE LA REVISTA

En el tiempo en que estuve trabajando en la empresa Distribuidora Intermex, me dediqué a la formación de cuatro revistas que producía la Editorial Promotora Chapultepec. Me gustaría presentar este trabajo enfocado a la explicación de cómo se realizaba por lo menos una de ellas, para que quien lea esta tesina se de una idea de la manera en que profesionalmente se formaba una revista en los años 80; los detalles que había que tomar en cuenta, lo importante que es saber ha quién va dirigida, las necesidades del cliente, las restricciones de la empresa, y los elementos con que era importante contar.

ANTECEDENTES

Distribuidora Intermex (ubicada en Lucio Blanco 435, San Juan Tlilhuaca 02440, en Azcapotzalco, Cd. de México, DF) es una empresa de televisa, dedicada a la distribución de las diferentes revistas que se publican en México, y que muchas de ellas son Editadas dentro de la misma compañía, ya que el edificio cuenta con espacio suficiente para albergar dentro de él diferentes editoriales. Además, distribuye las diferentes revistas publicadas por Televisa, pues ésta posee su propia editorial, que fue fundada en 1992 cuando su casa matriz adquirió Editorial América. Tiene una amplia línea de revistas con más de 50 títulos distribuidos en 18 países y una circulación de más de 137 millones de ejemplares al año. Una de las editoriales que se encuentra ubicada dentro del edificio de la Distribuidora Intermex es Promotora Chapultepec, dedicada al armado de diferentes publicaciones como: "Cocina Guía", "Tejido Guía", "Buen Apetito" y "Mía".

La característica principal de estas revistas es que todas ellas son publicaciones hechas en España y reeditadas, aquí en México. Por lo cual, el trabajo realizado por el diseñador en esta compañía sólo era el armado de la revista. Para poder realizar la publicación de estas revistas, lo primero que debía hacerse era mandar los textos originales a traducción, para que se realizaran los cambios de los regionalismos españoles a la manera de hablar en México. Una vez realizados esos ajustes se mandaban los textos a tipografía para que nos entregaran los bloques de información y ya elaborados se pegaban en

los formatos de la revista que estaban hechos en una cartulina maple, con las marcas impresas de donde deberían ir los textos y se marcaban también los espacios en donde iban las fotografías, o bien los dibujos que ilustraban los artículos, entonces se ponían las camisas de albanene para hacer indicaciones de los colores que llevaban las imágenes, normalmente ya se contaba con los originales mecánicos de todas las ilustraciones que también se enviaban junto con los formatos de la revista a fotomecánica para que de ahí se fueran a impresión. Una vez impresas la compañía se dedicaba a la distribución de estas, en todos los puestos de periódicos y revistas o bien en las tiendas de autoservicio en donde se acostumbra que las vendan.

Como el armado era casi igual al original español, en realidad no había mucho que diseñar. Sin embargo es importante que los lectores perciban las revistas como "realizadas en México", de tal forma que también en nuestro país pueden producirse cosas bonitas y bien hechas.

ESTRUCTURACIÓN DEL PROBLEMA

Me centraré en una de esas publicaciones, llamada "Tejido Guía". Esta revista surge al considerar que muchas veces las amas de casa buscan la manera de ahorrar en el presupuesto familiar, y lo hacen de diferentes maneras, una de ellas es confeccionando su propia ropa, cosiéndola o tejiéndola.

Ésta es una revista realizada para amas de casa a quienes les gusta tejer ellas mismas algunas de las prendas que usa su familia. Su contenido se enfoca básicamente en este servicio, por lo tanto incluye instrucciones sobre cómo tejer, tanto con gancho como con agujas y a máquina diversas prendas para hombres, mujeres, niños o bebés y en



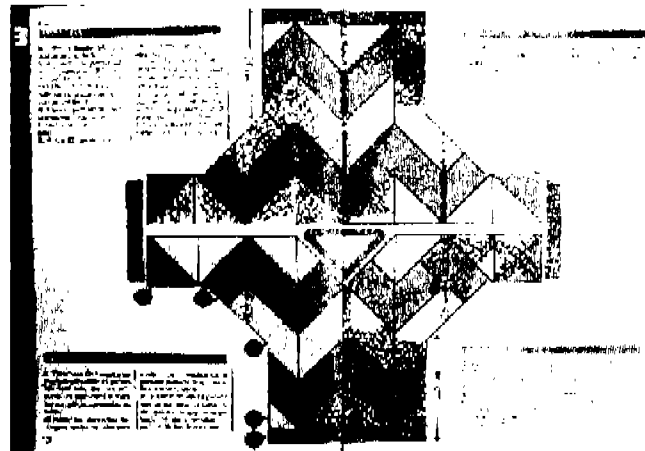
ella se pueden encontrar suéteres, chalecos, blusas, blusones chambritas, aplicaciones, orillas de manteles o servilletas, etc.

Esta revista generalmente llevaba en la portada la fotografía de alguna artista famosa que vestía una prenda confeccionada por una costurera mexicana. Y en el interior podían encontrarse las instrucciones para confeccionar esa prenda con agujas, así como fotografías de los pasos a seguir y planos de las medidas, es decir, extendida sin unir sus partes para que las señoras pudieran comprender mejor la forma de como hacer el tejido y una vez realizado éste, se indicaba como unirlos.



DESARROLLO

La forma de presentar cada uno de las prendas era la siguiente: En la página izquierda llevaba una pleca de color de un 1cm. de ancho a lo largo de la página. El título con fuente futura de 48 puntos en letras mayúsculas iba seguido por unas estrellitas



de colores que indicaban la dificultad del tejido; una verde significaba muy fácil, dos azules fácil, y tres rojas complicado. El tiempo que requiere se especificaba con bloques de colores, el tipo de estambre sugerido, el número de agujas necesarias y el tipo de puntadas para tejer la prenda. A continuación, a tres columnas, se encontraban las indicaciones detalladas

de la realización de ésta. A media hoja, ocupando dos tercios de la página estaba una franja de color con un subtítulo, que presentaba una fotografía, la cual era en algunas ocasiones el acercamiento de la puntada con que estaba elaborado el tejido, otras veces un esquema de la puntada y en otras más un detalle especial de la prenda.

En la página derecha se ubicaba una fotografía de la o el modelo que portaba la prenda. Generalmente las presentaciones eran con artistas mexicanos. Esta sección debía realizarse por completo en México, igualándola al resto del contenido de la publicación. Existía una persona que llevaba a la compañía diferentes tejidos realizados por ella misma, se elegían algunos y se le compraban. También nos daba las instrucciones para realizarla y demás datos requeridos. Luego se contrataba a la actriz que modelaría la prenda. y se realizaba la sesión fotográfica, eligiéndose la mejor para la portada. En realidad, las portadas eran muy sencillas pues los únicos elementos eran el nombre de la revista (en el extremo superior centrado) y del lado

bonita de gancho. También había un apartado para una costura con patrón. Además del código de barras. El trabajo de diseño consistía en elegir el tipo de letra, que no siempre era el mismo, ya que a veces era necesario ponerla más grande o mas gruesa y los colores que llevarían tanto el título de la revista como los balazos del lado izquierdo, pues variaban de acuerdo con el fondo de la fotografía. Era importante revisar que fueran legibles y no se perdieran con ese fondo. Por supuesto todo esto iba indicado en la camisa de albanene. La costura de patrón era otra de las prendas que se elaboraba en México y tenía el mismo proceso de



realización. La prenda era diseñada y la entregaban junto con los patrones y las indicaciones de cómo hacerla. Entonces se contrataba a una modelo y era retratada por el fotógrafo. Igualmente se escogía la mejor de las fotos y se colocaba en la tercera página de la revista. Del lado izquierdo de la página se colocaba la franja de color con el título calado de "Costura de Patrón" y enseguida el nombre de la prenda, con letras mayúsculas y fuente futura de 28 puntos. El texto con las características de la prenda, en letras mayúsculas y minúsculas, fuente futura itálica de 14 puntos y en uno de los extremos inferiores de la hoja se colocaba l

as indicaciones, generalmente a las páginas 34 y 35, lo cual se hacía con una fuente mucho más pequeña, de 10 puntos. Tanto la tipografía y como las indicaciones del color se ponían en la camisa de albanene.

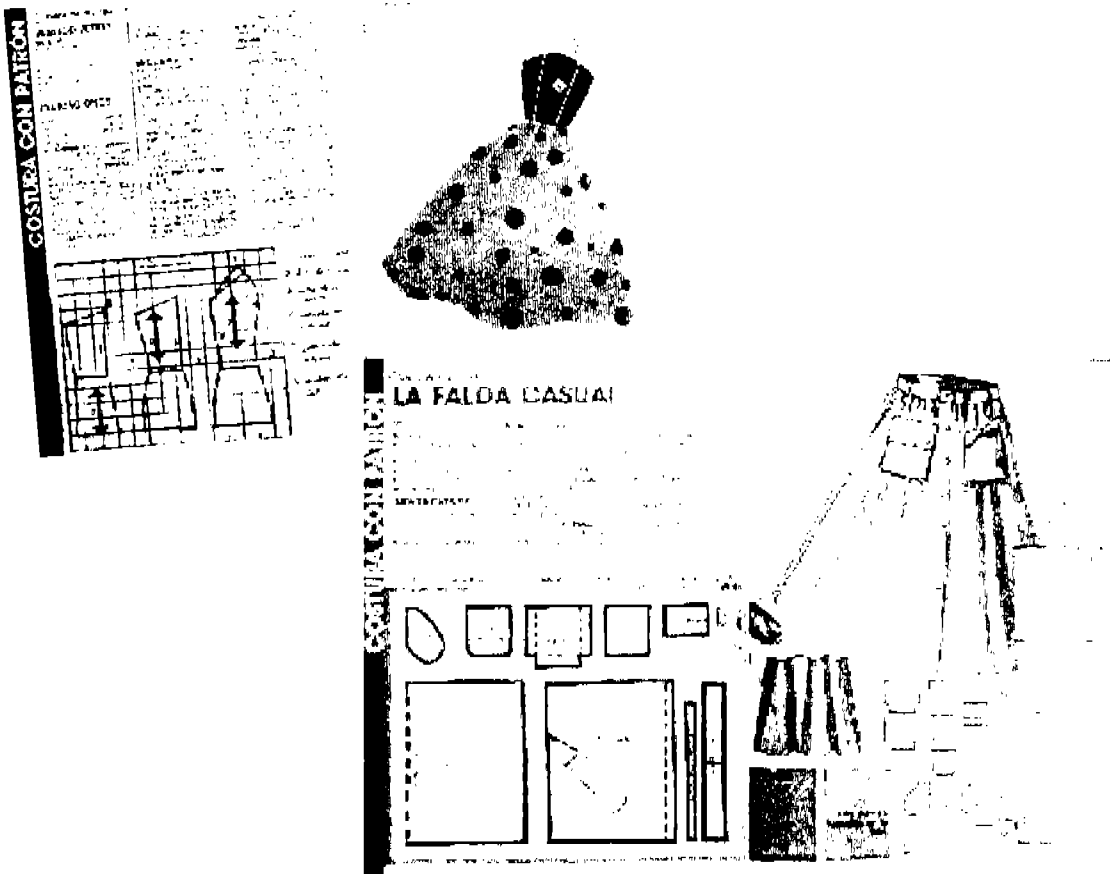
La realización de las páginas 34 y 35 implicaba más diseño pues lo que va en ellas es el dibujo de la prenda, junto con los patrones y las indicaciones de cómo elaborarla.

APLICACIÓN

Mi trabajo consistía en realizar los moldes, dibujar la prenda y diseñar la página donde iría. Había que observar detenidamente la ropa, porque el dibujo debía ser lo más parecido posible al original. La ilustración se realizaba sobre un soporte de cartulina gruesa, se añadían todos los detalles, y se dibujaba cada una de las partes del patrón, pieza por pieza y la manera en que podían acomodarse en la tela sostenidas por unos alfileres. Las primeras eran coloreadas con acuarelas. Después solo se dejaron sin claroscuros, de un solo tono. La forma para entregar el trabajo era realizando el dibujo en delineado con tinta negra sobre una cartulina ilustración y en una camisa de papel albanene en donde se entregaban las indicaciones del color



para que en fotomecánica se hicieran los originales mecánicos. Sobre otra cartulina gruesa se dibujaban los patrones a escala, con la tipografía que indicaba las partes de la prenda y las líneas de costura y en su camisa iba la indicación del color. Finalmente, en el formato de las páginas se pegaba el nombre de la prenda otra vez con fuente futura de 28 puntos en letras mayúsculas y las estrellitas. Con tipografía arial de 8 puntos se escribía el material requerido y las indicaciones en tres columnas, en la parte superior izquierda, con la misma tipografía. Y en *itálicas*, se ponía la página donde iba la foto de la modelo y arriba de los patrones la escala a la que éstos estaban hechos. Se dejaba en el lateral izquierdo la franja de 1 cm. con la tipografía calada con la leyenda "costura de patrón", y se ponía su camisa para indicar los colores en que iban el título y la franja.



CONCLUSIONES

A las nuevas generaciones puede resultarles interesante conocer todo este procedimiento, que actualmente ha dejado de usarse pues el Diseño Editorial ha sufrido transformaciones en cuanto a su metodología ya que ahora la herramienta principal de los diseñadores es la computación y los programas editoriales que actualmente se manejan en plataforma, Sin embargo el poder conocer esta parte de la historia por la que ha incursionado el diseño podría ampliar sus horizontes y el que ellos tengan un antecedente servirá para comprender mejor que a la creatividad que el diseñador puede aportar se suma el ingenio de quienes ponen a nuestro alcance esa tecnología para facilitar la labor en nuestra área.

Por otro lado nuestro trabajo siempre resultará, divertido e interesante, sobre todo si se tienen que crear, innovar, realizar ilustraciones, conseguir fotografías, o incluso tomarlas, poner plecas, buscar el tipo de letra, elegir colores diseñar la portada, o inclusive los anuncios, o diseñarlos. Todo esto es parte de nuestra labor como Diseñadores Gráficos, y tener la capacidad de poder resolver esas situaciones es un gran privilegio que nos podemos dar.

Lilia Aguilar Ramírez

Domicilio Calle 15, No. 118 Col. Juarez Pantitlan.,
Municipio de ciudad Neza, Edo de Mexico CP 57460
Teléfono: 51 15 97 65



1988- 1992

Nivel Superior: Licenciatura en Diseño Gráfico
Escuela Nacional de Artes Plásticas
Plantel Xochimilco - UNAM

Experiencia Profesional

1999 - 2002

Instituto Federal Electoral

Dirección de Informática e Integración Administrativa
Subdirección de Desarrollo de Sistemas y Control
de procesos informáticos
Área de documentación
Puesto: Diseñador Gráfico

Descripción de funciones:

- Diseño de páginas web
- Diseño de Iconos para sistemas informáticos
- Diseño gráfico para sistemas informáticos del IFE
- Diseño de presentaciones de sistemas
- Documentación y diseño editorial de manuales de sistemas informáticos

1996 - 1999

Museo de Ciencias UNIVERSUM

Puesto: Anfitrión y Diseñador Gráfico

Descripción de funciones:

- Desarrollo de sistemas multimedia interactivos educativos por computadora, para las salas de infraestructura de nuestra nación.
- Colaboración en el desarrollo de esta misma sala

1994 - 1996

Cubículo de Diseño Gráfico del departamento de Difusión Cultural en la Dependencia del Servicio Social

Multidisciplinario de CU

Puesto: Diseñador Gráfico

Descripción de funciones:

- Diseño de folletos, carteles, diplomas y señalización

Concursos y Exposiciones

- 1er. concurso de Promocionales de radio y cartel

México rechaza la violencia

Recibiendo un diploma especial

Año - 1995

- Participación en la realización del mural de Cachalote

del Museo de Ciencias UNIVERSUM

Realizado por Wyland, dentro del World Tour, Canadá, USA, México

Año - 1995

- Participación en el concurso de Cartel

Con nuestro ingenio invitemos a leer

Año - 1991

- Muestra Colectiva de Diseño Gráfico

'Punto, línea, plano y color'

Galería 2 y 4 - ENAP

Año - 1989

Cursos

Manejo de paquetería Macintosh

Impartido en el Centro Digital Grafico

MAC - PEOPLE

REALIZACIÓN DE LA PRESENTACIÓN GRÁFICA PARA EL “SIAR”

Este proyecto consistió en realizar la investigación y el desarrollo gráfico de un icono, una portada de sistema y el ambiente gráfico para el SIAR (Sistema Integrador para la Administración de Recursos) Sistema que fue realizado para el Instituto Federal Electoral IFE, el cual tiene como usuarios a todos los trabajadores de las distintas áreas tanto federales como estatales de este instituto, encargado de las elecciones públicas.

ANTECEDENTES

El Instituto Federal Electoral es un organismo descentralizado que prepara dirige y da fe de la legalidad de las elecciones, el cual tiene un control sobre la administración de sus recursos, estos recursos están divididos de la siguiente manera:

RECURSOS FINANCIEROS	RECURSOS MATERIALES	RECURSOS HUMANOS
Contabilidad	Control Vehicular	Nómina
Presupuesto	Almacén cuenta con: Adquisiciones Certificación de proveedores Servicios	
Operación Financiera		
Inventarios		

Estos recursos son manejados a través de la Dirección Ejecutiva de Administración (DEA) del IFE, que no es una labor sencilla, puesto que este organismo tiene sus oficinas de trabajo en todos los estados y municipios de la República Mexicana, razón por la cual los procesos en torno al manejo de sus recursos deben ser lo más ágiles posibles, y lo más puntuales en cuanto a resultados en época de elecciones. La DEA ha tratado de automatizar la gran mayoría de sus procesos, o por lo menos los que más lo requieren.

Esta función se ha llevado a cabo en el área de Dirección de Informática Administrativa (DIA), desarrollando el sistema llamado SIAR.

ESTRUCTURACIÓN DEL PROBLEMA

En su inicio el SIAR fue un sistema realizado en el lenguaje clipper, que es un ambiente para realizar aplicaciones. Pero este lenguaje ya no soporta la cantidad de información de datos a la que este instituto está ascendiendo, esta causa orilló a la DIA a emigrar al SIAR, un nuevo lenguaje con más capacidad de manejo de datos en grandes cantidades, y también a buscar un ambiente gráfico más amigable para los usuarios del IFE, que en su mayoría usan pc con un ambiente de windows. De esta manera, el SIAR logró emigrar al lenguaje Visual Fox Pro. Por lo tanto, el ambiente gráfico es lo que quedó a mi cargo. Para resolver este problema, realice el siguiente plan de desarrollo:

- 1.- Análisis gráfico de diversos programas realizados para el ambiente windows.
- 2.- Análisis de Funciones del Sistema para el SIAR.
- 3.- Realización de la nueva presentación gráfica para el SIAR

DESARROLLO

1.- Análisis gráfico de diversos programas realizados para el ambiente windows.

Antes que nada, la razón del análisis de este ambiente es originado por que se pretende realizar este sistema en el lenguaje visual Fox Pro para windows.

Como su nombre lo dice, " windows " es el ambiente hecho a partir de ventanas. En esta fase se analizaron diversos programas, todos de ambiente windows, por las siguientes razones:

La versatilidad que presentan las ventanas desplegadas, ya que cada una puede contener una gran variedad de funciones ordenadas en una barra de menús sin la necesidad de ocupar espacio en la pantalla y así restar campo visual a las funciones que se estén ejecutando en ella.

Por su fácil y rápido acceso a funciones básicas por medio de iconos (entendiendo por funciones básicas aquellas de las que no puede estar exento ningún programa o sistema del que se requiera salvar archivos de cualquier tipo,

así como de obtener una copia impresa o un respaldo de resguardo de éstos y las funciones de un programa o sistema más utilizadas a menudo).

Personalización de la barra de iconos, la disponibilidad de la barra de funciones rápidas a partir de iconos se hace propicia para conjuntar las funciones más requeridas de una aplicación a otra.

Análisis de funciones estándares en windows

Las funciones estándares son las siguientes:

FUNCIONES	DESCRIPCION DEL ICONO
Nuevo documento en blanco	Hoja en blanco
Abrii	Carpeta con una flecha indicando que se está abriendo
Guardar	Diskette de 31/2
Imprimir	Impresora
Vista preliminar	Hoja en blanco con lupa
Ortografía y gramática	Letras abc en mayúsculas, con una paloma de acreditación
Cortar	Tijeras con las puntas hacia arriba
Copiar	Dos hojas escritas una sobre de otra
Pegar	Hoja sobre una tabla
Copiar formato	Es un poco ilegible por el tamaño, no se sabe si es un brocha o una escoba, pintando o barriendo
Deshacer escritura	Flecha curva a la izquierda de regreso
Rehacer escritura	Flecha curva hacia la derecha

Análisis de los iconos y su estilo gráfico

Los iconos analizados gráficamente en grupo son óptimos, ya que no tienen un estilo gráfico como tal, es simplemente la geometrización perfecta de los objetos en la posición visual más adecuada para su identificación, restando los elementos que están de más para su rápida identificación visual y sólo en ciertos casos se llega a la abstracción total de la función, como es el caso en que sólo un objeto no podría describirla.

Análisis de la Portada de un programa.

La portada de un programa o sistema son aquellas donde aparecen datos específicos sobre el programa o el sistema que se desee utilizar, y que por lo general permanece en pantalla algunos segundos antes de iniciar el programa.

Los datos son los siguientes:

Análisis del icono de un sistema.

Éste debe de estar diseñado de modo que conserve la identidad del programa o sistema, pero que no se confunda en caso de que sea un programa de cierto ambiente, que a su vez, este mismo, tenga internamente otros programas.

- Nombre del sistema
- Permiso o licencia autorizada y a nombre de quién quedo autorizado (persona, compañía, o dependencia).
- Nombre de los creadores e Institución realizadora del sistema o programa
- La presentación gráfica es alusiva a las aplicaciones que se pueden realizar con el programa al cual corresponda la portada, como podría ser el empleo de fondos, texturas, imágenes, figuras, solo que en el caso de estas últimas economizadas, geométricas o definidas por su rápida aparición y referencia en pantalla.

Análisis de la tipografía general de los programas

En cuanto a la tipografía cumple con el requerimiento de utilizar una tipografía moderna y legible como la es de tipo Arial sin patines dado a las propiedades de resolución en la pantalla con un tamaño aproximado de 8 puntos.

Análisis del color

Los colores de los iconos en los programas son los tres colores básicos primarios y un sólo secundario, el verde.

Este tipo de color estandariza los iconos y les da niveles de localización de acuerdo con su uso.

El análisis está sujeto a las variantes de color que tiene en si el lenguaje Fox Pro dentro de su gama de colores, ya que son los que maneja windows en todo su ambiente, sujeta a su vez al panel de control de mismo windows, la constante es que se manejan dos colores, uno de alta y baja saturación ó dos tonos de un mismo color.

Cuando las barras están en condiciones de activación, se tornan del color que se tenía de base oscura y la desactivación se torna en la base claras los iconos activados tienen su color normal y desactivados quedan en bajo relieve. La geometrización y acomodo de las ventanas es flexible, puesto que se puede adecuar a los espacios o empalmarse.

2.- Análisis de Funciones del Sistema para el SIAR

Este análisis se hizo nada más a una muestra del SIAR en lenguaje clipper, tomando sólo ciertas funciones para dar la idea de cómo se usarían las ventanas, ya que las funciones fueron definidas posteriormente por llas personas que programaron este sistema.

APLICACIÓN

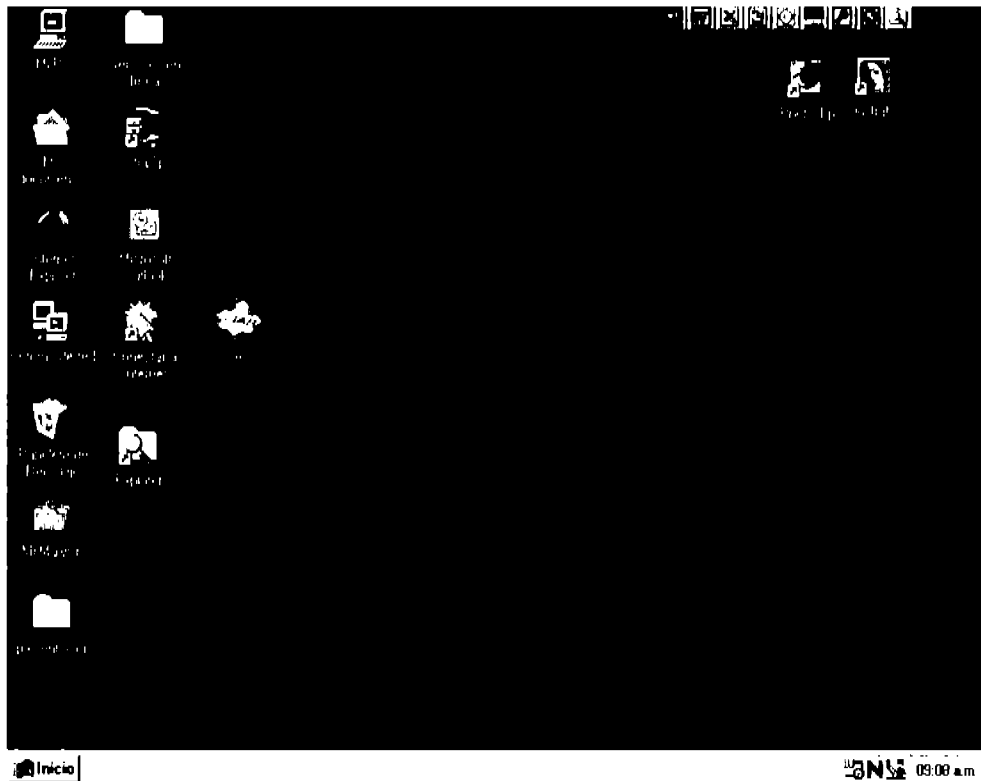
• Realización de la nueva presentación gráfica para el SIAR

Se realizó tomando la premisa de que el SIAR es un sistema integrado por otros sistemas que se complementan como si fueran un rompecabezas, así es como queda elegida como figura representativa una parte de un rompecabezas tradicional con las siglas del SIAR sobre de este, ya que estamos hablando de un icono tome algo muy mínimo pero representativo del sistema. Los colores fueron elegidos tomando en cuenta que no remitieran al usuario a los colores de ciertos partidos políticos.



Esta propuesta esta diseñada en base a su análisis formal en cuanto a icono de sistema tratando de conservar su identidad al momento de ser localizado en un escritorio de Windows, y no ser confundido con otros iconos de otros programas.

Portada del SIAR



En esta portada se hace alusión de una forma mas completa hacia un rompecabezas ya integrado para dar referencia al SIAR, donde encaja parte que contiene el icono inicial del sistema en las demás partes del rompecabezas, conteniendo imágenes que muestran los distintos recursos de este sistema, tomando también en cuenta los colores del IFE y del icono inicial.

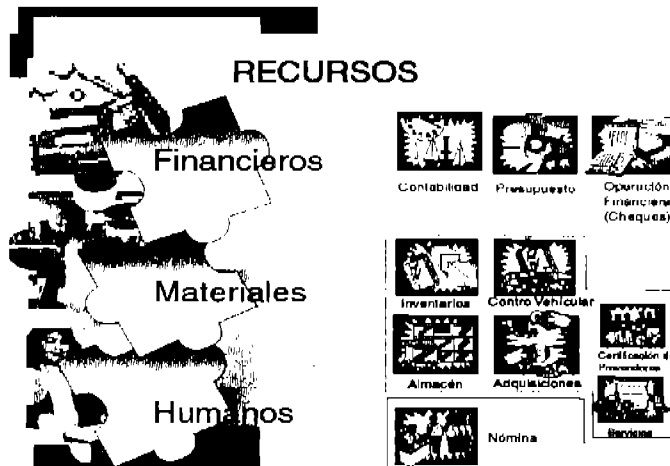
• **Portal de entrada los distintos sistemas del SIAR**

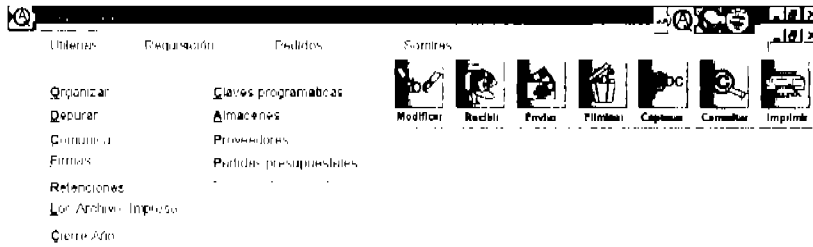
Este portal se tuvo que crear se de manera independiente al análisis, ya que era necesario que el este programa contara con esta aplicación, ya que contiene más programas dentro de él. El diseño conserva los aspectos anteriores de la portada, además, se integran nuevos elementos a ella, como los iconos de entrada a cada uno de los sistemas, causando la impresión de cambiar a otro estilo muy diferentes a todo lo anterior, para que resultara sencillo distinguir a cada programa independientemente de lo demás.



• **El Ambiente del Sistema**

Se trató de conservar windows, para que el usuario se adaptara fácilmente al manejo del SIAR. Las programaciones del sistema se colocaron en la barra de menús, y las funciones estándares se colocaron en iconos para su rápido manejo, se diseñaron iconos para la barra de iconos de programas y así poder ingresar a otros programas estando dentro de estos mismos, los colores del ambiente se eligieron de acuerdo con los iconos realizados para estos programas.





□

CONCLUSIONES

Todo este trabajo fue realizado dentro de la propia DIA, lo cual dejó en mí la gran experiencia de incursionar en el campo de la Informática sin ser yo especialista en el tema, y de poder ampliar mi visión en cuanto al campo de trabajo en estas áreas, donde es indispensable la labor de un diseñador gráfico, conjuntamente con los programadores.

Diseño de Catálogos y Folletos

Autor: Eugenio Rosell
Editorial Gustavo Gili, S.A., 2000

Acha, Juan, Expresión y apreciación artística

Autor: Dalley, Terence (Coord)
México ,Trillas, 1993

***Guía completa de ilustración y diseño
Técnicas y materiales,***

Autor: Dantzic, Cynthia Maris
Madrid Herman Blume 1981

Diseño visual

Autor: Krach, Robert Rudolh
México, Trillas 1994

Manual de artes gráficas

Autor: Loomis, Andrew
México trillas 1970

Ilustración creadora

Autor: Munari, Bruno
Buenos Aires, Hachette 1980

Diseño y comunicación Barcelona

Autor: Rodríguez Morales, Luis
Gustavo Gili 1990

Hacia las teorías del Diseño

Autor: Santué Enric
México UNAM Arttilde, 1995

El diseño gráfico desde los orígenes hasta nuestros días

Autor: Wolf, Mauro
Madrid Alianza Forma 1989

Teorías de la comunicación de masas

Autor: Cassou, Jean.
México Paidós 1990

Panorama de las artes plástica contemporáneas

Autor: Cosío Villegas, Daniel
Madrid, Ediciones
Guadarrama, 1961

Historia general de México

Autor: Gombrich, Ernst H.
El colegio de México 1991

Historia del arte Madrid

Autor: Fradera Veiga R.
Alianza editorial 1990

Atlas de los estilos artísticos

Autor: Marchan Fiz, Simón, Angel González y Francisco Calvo
Barcelona. Jover 1971

Escritos de arte de vanguardia

Autor: Warner, 1989
New York, 1900-1945

The Big Book of Color in design

Autor: David E. Carter
New York, Harper Collins Internacional, 2003

Typographics, Graphic Fusión

Autor: Roger Walton
Duncan Baird, Publishers 2001

The Art Director's Hand book of professional

Autor: Horst, Moser
Thames & Hudson, 2000

Challenging, The big Brands

Autor: Evans, Judith
Rockport Publishers 2002