

304431 2.
2e)

USB Universidad
Simón Bolívar

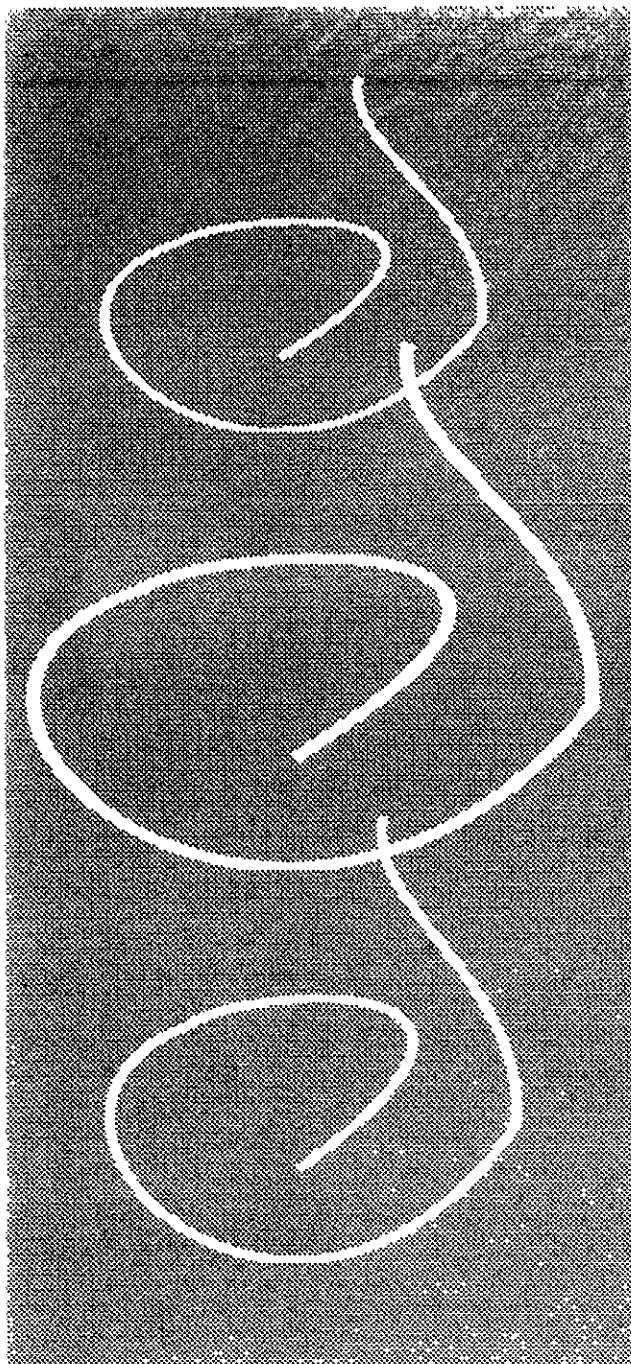
Elaboración y aplicación de la imagen gráfica del XIV Encuentro Deportivo Interuias-iteso

Tesis que para obtener el título de
Licenciada en Diseño Gráfico

presenta

Eva Raquel Maldonado Vannetti

1999



0273821



Universidad Nacional
Autónoma de México

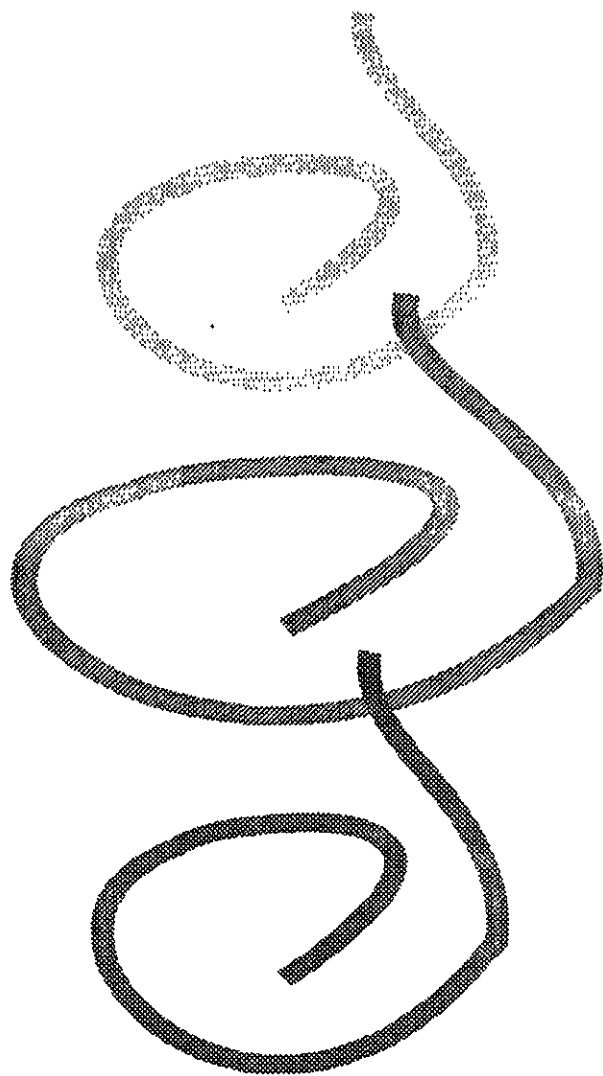


UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

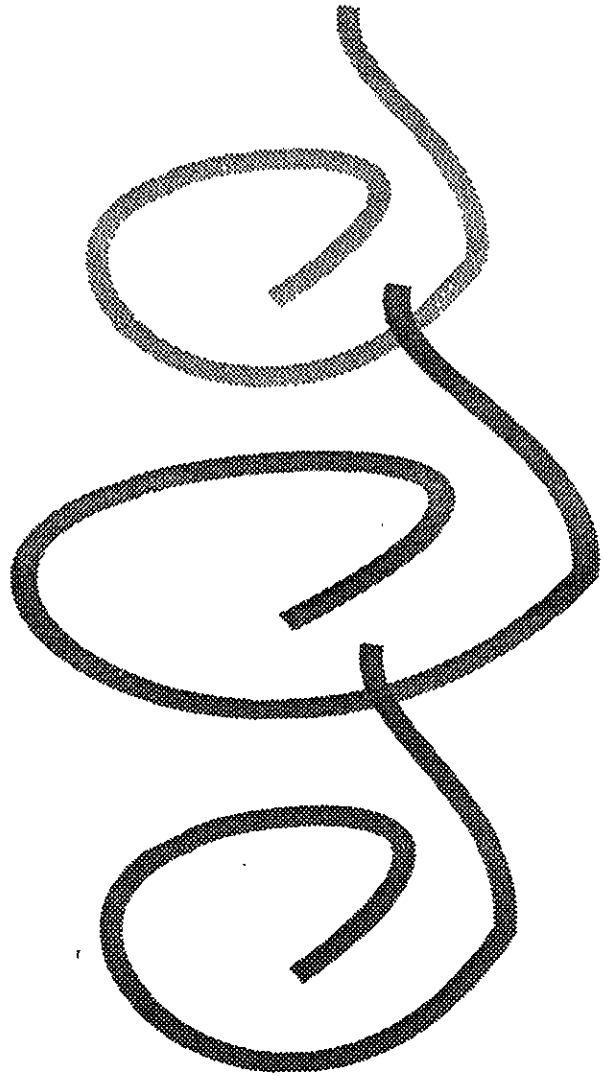


A Dios que me dió la vida, muchos dones
y una familia que me ha hecho lo que
soy.

A mi abue Raquel que con su cariño y
dedicación me impulso a mejorarme y
marcó mi forma de ser.

A mi pá que siempre está ahí, no importa
lo que pase, él siempre me hace sentir
que alguien me quiere y se preocupa
por mi, te quiero mucho.

A mi má que confió en mi y mi elección
de carrera, me impulsó y me ha hecho
sentir que tengo muchas cosas que
hacer. Muchas gracias por darme tu
cariño y por ayudarme siempre. Eres un
gran ejemplo a seguir, te quiero
muchísimo.



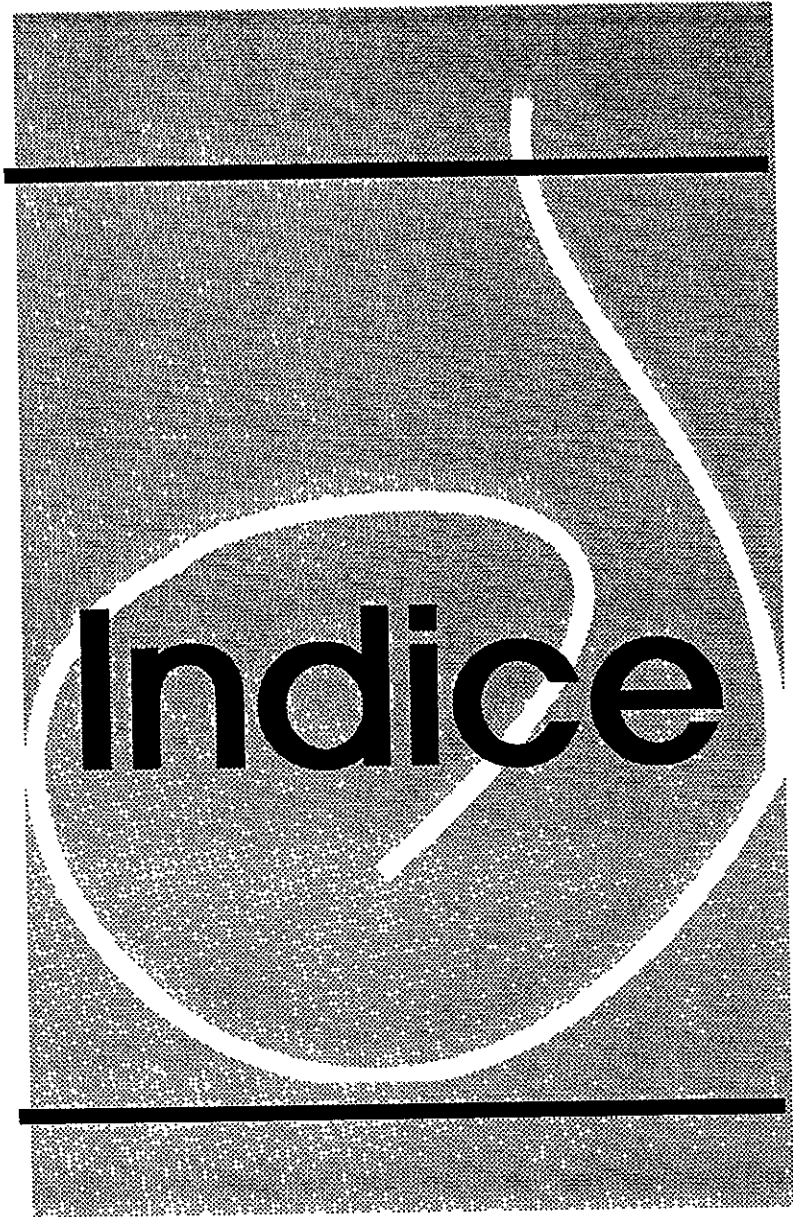
A mis hermanos Chucho, Luis y Pepe, de ustedes he aprendido mucho y son parte importante de mi vida.

A Raquel y Andrea, que han llenado de luz y alegría mi vida y que me comprometen a darles más de mi cada día.

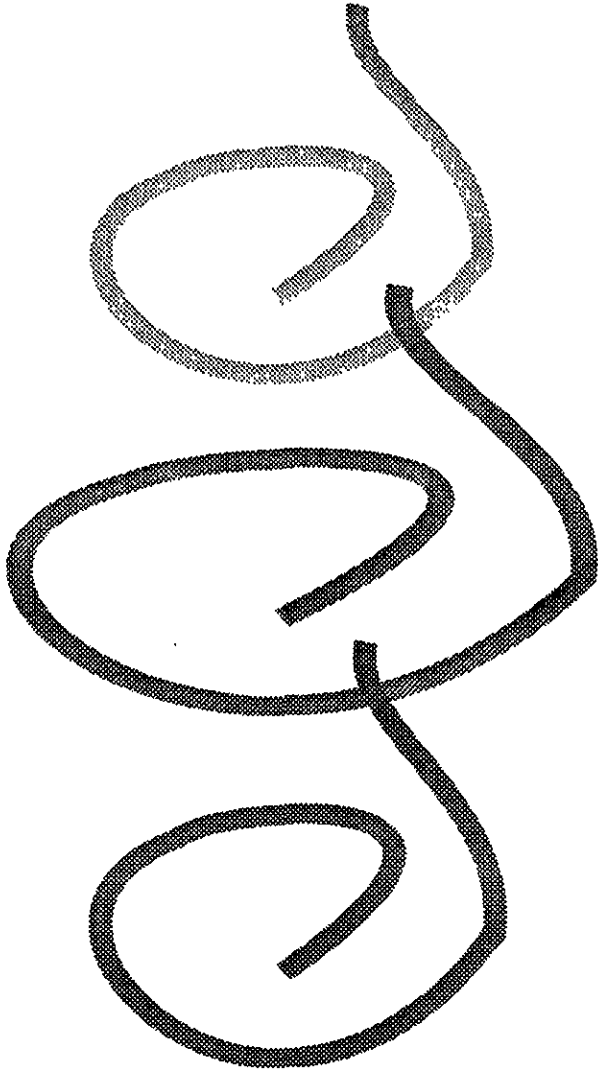
A Lalo con todo mi amor.. Gracias por hacerme sentir importante todo el tiempo, por regalarme tu amor de una y mil maneras. Por creer en mí, aunque a veces no pague las apuestas. Esta tesis es un homenaje a tu perseverancia. Te amo.

FALTA PAGINA

No. **1**



Indice



Introducción.

Capítulo I.

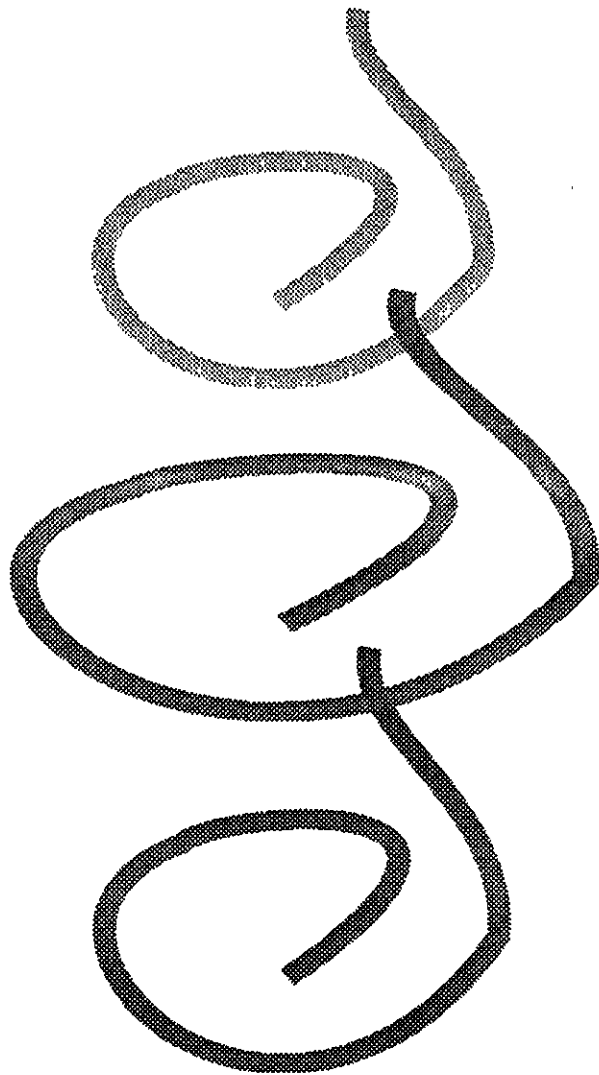
1.1 ¿Qué son los Encuentros Deportivos Interuias-iteso?

- 1a. Definición
- 1b. Filosofía Deportiva de la UIA.
- 1c. Finalidad de los Encuentros Deportivos Interuias-iteso.
- 1d. Historia de los Encuentros Deportivos Interuias-iteso.
- 1e. Antecedentes gráficos.

Capítulo II.

2.1 ¿Qué es diseño?

- 2a. Conceptos principales de diseño.
 - a1. Alfabetidad visual
 - a2. Elementos visuales
 - a3. Metodología del diseño
- 2b. Aplicación del dibujo electrónico en el diseño.
 - b1. Programas de dibujo electrónico
 - b2. Programas de Pintura o retoque
 - b3. Programas de generación 3D
 - b4. Programas de edición electrónica



Capítulo III.

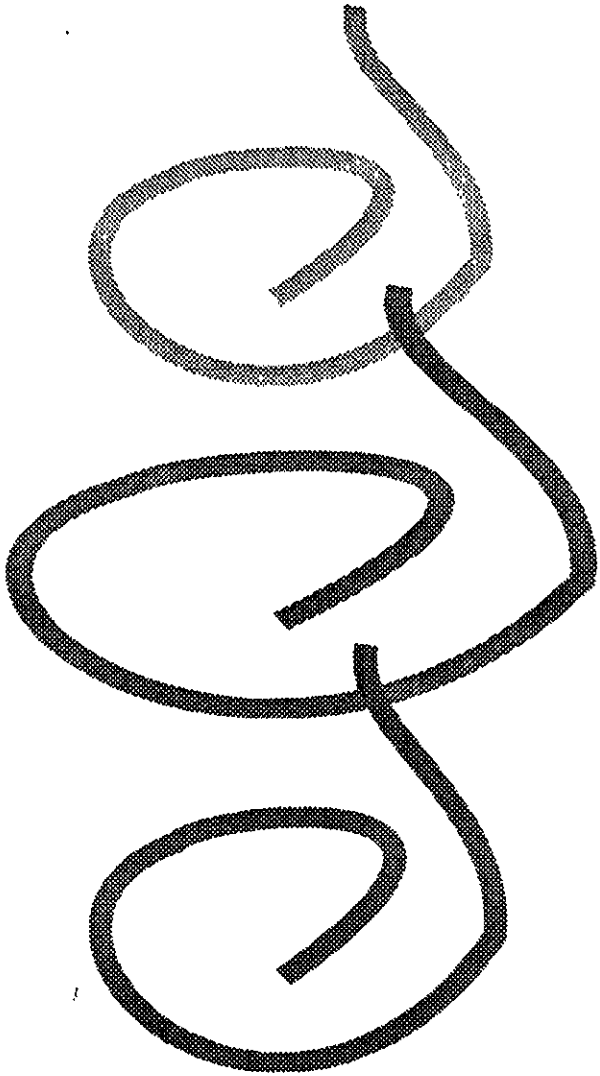
3.1 Propuesta de la Imagen gráfica del XIV Encuentro Deportivo Interuistaso.

- 3a. Mensaje o slogan.
- 3b. Justificación.
- 3c. Propuestas de color.
- 3d. Trazo de la imagen.

Capítulo IV.


4.1 Aplicaciones de la Imagen.

- 4a. Cartel
- 4b. Papelería.
 - b1. folder
 - b2. hoja
 - b3. sobre
 - b4. formatos deportivos
- 4c. Gafetes
- 4d. Cuadernillos de información
- 4e. Camisetas, gorras, etc.
- 4f. Reconocimientos
 - f1. diplomas
 - f2. trofeos



Conclusiones

Bibliografía.



Introducción

En el presente trabajo de tesis busco hacer la descripción del proceso mediante el cual se realizó la imagen gráfica que identificó al XIV Encuentro Deportivo Interuias-iteso para usarla en diferentes elementos con el fin de difundirlos.

Es por ello que se necesitó no solo una imagen agradable sino que además llevara el mensaje a los diferentes grupos de la universidad y que reforzara el sentido del deporte en ella.

Con esta imagen se busca además de dar identificación al evento, que el mismo tuviera difusión. Los carteles, volantes y cuadernillo de información se promocionaron en otras instituciones para que el evento fuera conocido.

Se buscó, desde mi punto de vista, que la imagen hablara por sí misma, que el

receptor al verla en cualquier de las aplicaciones, entendiera el sentido de los juegos e identificara en conjunto todo dentro del mismo evento.

En el capítulo uno defino lo que son los Encuentros Deportivos Interuias-iteso. Hablo de su filosofía, objetivos y resumo su historia. Todo esto para conocer el evento y tomarlo como punto de partida para el diseño.

Realicé la recopilación del material que se hizo para algunas de las ediciones anteriores de los juegos, como antecedente gráfico; incluyo un collage con algunas de las imágenes para cerrar el primer capítulo.

En el capítulo dos, defino lo que es diseño, describo algunos de los elementos básicos y hablo de sus diferentes ramas. También toco el tema

de la computadora como una herramienta mas para hacer diseño. Describo los distintos programas que existen y delinear sus utilidades para el diseñador.

En el capítulo tres hago una reseña de qué fue lo que se me pidió y de cuál fue mi solución al problema. También explico cómo tracé la imagen utilizando la computadora y describo mi experiencia al hacerlo a través de esta herramienta.

Por último en el capítulo cuatro expongo cómo llevé a cabo cada una de las aplicaciones. Explico por qué utilicé los tamaños y las distintas formas de la imagen. Hablo de cuales me gustaron más y las que me parecieron menos interesantes.

La imagen gráfica que se hizo se aplicó

en papelería, carteles, volantes, formatos deportivos, gafetes, cuadernillo de información, camiseta, gorras y reconocimientos.

Para terminar, en las conclusiones detallo qué fue lo que me aportó el realizar este trabajo y qué aprendí al evaluar el proyecto.

Capítulo I

Historia de los Interuias- iteso

1.1 ¿Qué son los Encuentros Deportivos Interuias-Iteso?

En 1943, la Compañía de Jesús fundó el Centro Cultural Universitario, mismo que en 1954 se constituyó en Universidad Iberoamericana A.C. Con el paso de los años creció no sólo en el número de carreras sino también en el tipo de servicios que prestaba a la comunidad universitaria.

En 1977 como parte de ese desarrollo se abre el primer plantel de la UIA fuera de la ciudad de México en León, Guanajuato. Le siguen los planteles Noroeste (Tijuana, Baja California); Laguna (Torreón, Coahuila); y Golfo-Centro (Puebla, Puebla).

El Iteso (Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Occidente) fue fundado en 1957, se ubica en Guadalajara, Jalisco y en 1966 formalizó un convenio con la Compañía de Jesús para que ésta se hiciera cargo de la dirección académica de la institución.

Todas estas instituciones jesuitas de educación superior se relacionan en diferentes áreas entre las que se incluyen los deportes.

Con base en esta convivencia entre los distintos planteles se hace patente la necesidad de formar el Sistema UIA-ITESO.

El día tres de diciembre de 1996, en la Ciudad de México, quedó constituido oficialmente el Consejo de Educación Superior de la Provincia Mexicana de la Compañía de Jesús y tomó posesión el Dr. Juan Lafarga Corona, S.J. como primer Rector del Sistema Educativo UIA-ITESO.

La creación del Sistema responde a una demanda de la sociedad mexicana de trabajar más intensa y eficazmente en la integración de recursos para la formación de personas, -mujeres y hombres capaces-comprometidas en el servicio a los demás.

El Sistema reconoce la existencia e historia de las varias acciones educativas de la Compañía de Jesús y busca crear una red de vasos comunicantes entre sus seis universidades

integrantes; Universidad Iberoamericana Santa Fe, Golfo-Centro, Laguna, León, Noroeste y el Iteso los cuales comparten el mismo modelo educativo que le da sentido al Sistema.

Integrado por representantes de cada Institución y presidido por el Rector del Sistema, el Consejo de Educación Superior recibe de la Compañía de Jesús la encomienda de custodiar y promover el modelo educativo. Su función es inspirar, orientar, establecer acciones y normas generales y supervisar su cumplimiento.

El Sistema Educativo UIA-ITESO se distingue por la pluralidad en la unidad, cada una de las instituciones que la conforman, fieles a su vocación regional, aportan un modo propio de ver y de entender a México, con su manera de concebir las preguntas y de proponer las respuestas acerca de los problemas nacionales.

La energía central del Sistema emana de un modelo educativo compartido, enraizado en la inspiración cristiana y que establece la prioridad de la persona humana concebida

como una totalidad integral puesta al servicio de los demás.

El ser parte de un Sistema tiene grandes beneficios, permite tanto a alumnos como a profesores una ágil movilidad de una a otra institución para el desarrollo de carreras profesionales, proyectos de investigación, posgrados, acciones de difusión cultural, actividades deportivas y artísticas.

1a. Definición.

Los Encuentros Deportivos Interuias-Iteso, son un elemento que propicia la integración y sana convivencia de los alumnos y el personal de los diversos planteles del Sistema Educativo UIA-ITESO.

El desarrollo humano presenta múltiples dimensiones. Por lo tanto la formación educativa en la Universidad Iberoamericana (UIA) y en el Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Occidente (ITESO), no se reduce a la capacitación propia de cada profesión,

o disciplina, ni a los planes de estudio, sino además de éstos, busca la formación integral a través de programas y actividades del deporte, la recreación, el goce artístico, el trabajo comunitario, etc.

Para el universitario la práctica deportiva debe ser, entre otras cosas, un ejercicio y una manifestación de autosuperación, dominio y control de sus emociones y actos, más que un medio o muestra de dominio sobre el otro.

Desde luego que busca la victoria, más como un medio y estímulo ante el esfuerzo propio y del oponente, que como un fin en sí mismo por conseguir la derrota del otro. En el encuentro deportivo, el universitario se educa en una escuela de virtud en la que aprende a poner en ejercicio lo mejor que tiene, sus valores humanos: la presencia de ánimo y la facultad de decidir con rapidez, un espíritu distinguido que amaina e interrumpe en cuanto nota que el adversario es inexperto, lealtad incondicional aún cuando el compañero no responde, sentido de justicia que no entra en altercados después de la derrota, sino que cede el triunfo a quien

corresponde; y apreciar en su justo valor la auténtica competencia, pero sin perder nunca de vista que el deporte verdadero es el del juego caballeroso, es decir, limpio y respetuoso tanto de las reglas, como de las personas.

El Sistema Educativo UIA-ITESO, asume como responsabilidad institucional promover el deporte en toda la comunidad universitaria, al concebirla como una instancia educativa para sus integrantes.

Se asume el deporte como parte de las funciones universitarias y se reconoce con la necesidad de contar, con unidades cuya finalidad prioritaria sea la educación a través del deporte.

Institucionalmente la UIA y el ITESO deben promover y apoyar a aquellos deportes que por su naturaleza fomenten en quienes lo practiquen la esencia de su Filosofía Deportiva, promoviendo la convivencia social, el espíritu de equipo, la competencia sana y leal, la superación personal, la corresponsabilidad, la solidaridad, y el respeto por la dignidad y la integridad de los participantes.

1 b. Filosofía deportiva del Sistema uia-iteso.

Acorde con su Ideario y Filosofía Educativa, las oficinas de actividades deportivas del Sistema Educativo UIA - ITESO, consideran que el deporte es:

I. Parte del proceso educativo.

Ya que enseña conocimientos diferentes a los formales impartidos en el aula, se considera al deporte como una actividad educativa.

II. Impulsor de las potencialidades del ser humano.

Al enfrentar al alumno ante situaciones deportivas insólitas, el deporte se torna en un agente activador del desarrollo de las habilidades para la resolución de problemas.

III. Fuente de valores humanos.

Las acciones deportivas generan una serie de valores humanos (como la solidaridad, amistad, disciplina, compromiso etc.), el deporte posibilita a su practicante el conocerse y crearse a sí mismo.

IV. Propiciador del encuentro comunitario con los otros.

El deporte une a los hombres: "hace comunidad universitaria". Con ello, permite concretizar en los hechos el espíritu universitario del Sistema.

V. Facilitador para reconocer y aceptar nuestras subjetividades.

Dado que en el deporte no sólo se aplica la razón, sino también otras habilidades no cognoscitivas, su ejercicio permite poner en práctica estas últimas.

VI. Apoyo para enfrentar la tensión provocada por las actividades cotidianas.

El deporte permite "separarse" de lo cotidiano. Esta virtud le otorga capacidad de superar el desgaste de todos los días.

VII. Instancia para aprender que el concepto de ganar, estriba en superarse a sí mismo en comunidad.

Importa ganar, pero importa más cómo se gana, en el deporte antes de enfrentar a un

contrincante, la persona se enfrenta a sí mismo; y para ganar se requiere del trabajo comunitario.

1c. Finalidad de los Encuentros Inteuia's-iteso.

Los encuentros deportivos Interuias-Iteso tienen como finalidad propiciar la convivencia de las diferentes comunidades de modo que se fomente entre los participantes la conciencia de pertenencia al Sistema Educativo Universitario de la Compañía de Jesús.

Los encuentros quieren ser también un estímulo para la práctica del deporte como una educación integral, buscando que en los encuentros haya también actividades culturales y de convivencia.

1d. Historia de los Encuentros Deportivos Inteuia's-iteso.

En el marco de los festejos conmemorativos del XL aniversario de la Universidad Iberoamericana y ante la necesidad de establecer vínculos de comunicación entre los planteles del sistema educativo, el Plantel León organizó el primer encuentro deportivo interuias, mismo que se llevó a cabo en las instalaciones del Instituto Lux en la ciudad de León (Guanajuato), en la primavera de 1983.

En el encuentro participaron las Universidades Iberoamericanas Noroeste, Laguna, León y México, además del Iteso y el mismo Instituto Lux, preparatoria de la Compañía de Jesús en León.

Los deportes que se practicaron fueron basquetbol y voleibol en sus dos ramas, así como futbol soccer.

En el plano deportivo se observó un gran espíritu de lucha obteniendo los primeros lugares el

plantel México en las dos ramas de voleibol y basquetbol femenino y la Ibero León en basquetbol varonil y futbol.

En 1984, por causas de fuerza mayor el Iteso se vió obligado a suspender el segundo encuentro que originalmente se había comprometido a organizar y casi dos años y medio después de su primera edición, el Plantel México fue responsable de llevar a cabo la segunda versión. Ni el terremoto del 19 de septiembre de 1985 ni la falta de instalaciones propias impidió el desarrollo del evento y fue así como el 7 de octubre en Oaxtepec, con la participación de los Planteles Golfo-Centro, Laguna, León, Noroeste y Distrito Federal y más de 350 estudiantes que compitieron en basquetbol, voleibol en ambas ramas así como futbol soccer y ajedrez se inauguró el encuentro.

Con la participación de todos los planteles de la UIA y la reincorporación del Iteso, se celebró en 1986, el tercer encuentro en el Plantel Laguna, con lo que los juegos se consolidaron de manera definitiva.

Con motivo de su treinta aniversario el Iteso solicitó la organización de la cuarta edición; más de medio millar de estudiantes de todos los planteles participaron en el encuentro, el cual se vio enriquecido con la organización de nuevos deportes: atletismo, beisbol y tenis de mesa que sumados al ajedrez, basquetbol, futbol y voleibol hicieron de estos juegos una fiesta deportiva donde la camaradería y la convivencia aunados a la sana competencia se amalgamaron en lazos de fraternidad jesuítica.

El quinto aniversario de los juegos coincidió con el décimo aniversario del Plantel León, por lo que fue elegido como sede para 1988, además de que para entonces contaba ya con instalaciones propias. Estos juegos se caracterizaron por contar con reglamentos específicos para cada deporte y un código de sanciones el cual, desgraciadamente, fue varias veces utilizado. En esta ocasión participaron nuevamente todos los planteles y se mantuvieron los deportes de la edición anterior.

En agosto de 1989 el Plantel Golfo-Centro se

dió a la tarea de organizar los sextos juegos y a pesar de no contar con instalaciones propias hubo una excelente organización apoyados por el Instituto Oriente, colegio jesuita ubicado en Puebla.

Con base en la experiencia acumulada y buscando fomentar un espíritu de fraternidad en la competencia, se instituyó el trofeo a la mejor delegación, que además de reflejar el éxito deportivo premiaba el compromiso, la entrega y actitud de los participantes. En la competencia para la obtención de este trofeo no participa el Plantel Sede y el primero en obtenerlo fue Laguna.

En octubre de 1990 se llevó a cabo en la ciudad de México la séptima edición de los juegos, la falta de instalaciones propias y el tráfico de la ciudad impidieron que estos juegos tuvieran la vistosidad de otros, ya que a pesar de las excelentes instalaciones donde se desarrollaron las diferentes actividades, hubo un malestar generalizado entre los participantes porque no se logró cumplir de manera cabal con los objetivos de la convivencia. Sin embargo estos problemas

contrastaron con la organización, que por primera ocasión entregó roles de juegos con semanas de anticipación, además de otros notables avances que serían utilizados en juegos posteriores.

Además de los deportes en que se venía compitiendo desde 1987, se participó en karate y tae-kwon-do como deportes de exhibición lo cual fue complementado con una exhibición de clavados de Jesús Mena, medallista olímpico y estudiante de Derecho del Plantel Santa Fe (México). El trofeo a la mejor delegación correspondió al Iteso.

Laguna fue sede nuevamente, en 1991 del octavo encuentro y en un gratísimo ambiente la competencia encontró su equilibrio con la convivencia y el desarrollo de diferentes actividades culturales y artísticas. El nivel deportivo se fortaleció y el trofeo a la mejor delegación le fue otorgado por primera ocasión al Plantel Santa Fe.

En 1992 y con motivo de su 35 aniversario, el Iteso fue nuevamente sede de los juegos, en esta ocasión se incorporó el tenis como nuevo

deporte dentro de los juegos y el trofeo a la mejor delegación correspondió a Golfo-Centro.

El décimo aniversario de los juegos fue celebrado en León, el Plantel que organizaba por tercera vez los juegos, cumplía quince años, al mismo tiempo que se festejaba el cincuenta aniversario de la fundación de la UIA. En el aspecto deportivo cabe destacar la consolidación del tenis como deporte oficial y la desaparición del tenis de mesa. Además y por primera ocasión un Plantel repetía como la mejor delegación, a Laguna correspondió dicho honor.

En octubre de 1994 se llevó a cabo el décimo primer encuentro en el Plantel Laguna que con su oportuna intervención evitó la cancelación de los juegos originalmente programados en Puebla. Destacan en esta ocasión dos hechos, el primero la implantación de la filosofía deportiva del Sistema a propuesta del Plantel Santa Fe, y la participación de la Universidad Rafael Landívar, institución jesuita de educación superior ubicada en Guatemala que con su entusiasmo y presencia en el fútbol

dió un carácter internacional a los juegos. Además se participó por primera ocasión en fútbol femenino. En esa ocasión el trofeo a la mejor delegación correspondió a Santa Fe.

Una vez resueltos los problemas que habían impedido al Plantel Golfo-Centro organizar los juegos en 1994, la décima segunda edición se llevó a cabo sin ningún contratiempo en octubre de 1995. Una vistosa inauguración y el lema de "*compartir para ganar*" resultaron un marco esplendoroso para el desarrollo de la sana competencia y la alegría de convivir. Estos juegos marcaron un precedente en cuanto al trofeo a la mejor delegación, toda vez que éste fue compartido por dos delegaciones, Santa Fe e Iteso, además de que por primera ocasión una delegación obtenía el anhelado reconocimiento por segunda vez consecutiva además de ser la única en obtener la presea en tres ocasiones distintas.

La décima tercera edición del Encuentro Deportivo Interuias-Iteso se llevó a cabo en el Iteso en octubre de 1996 dejando un gran reto a todos los Planteles por su excelente

organización y la activa participación de los miembros de su comunidad. El tae-kwon-do fue el deporte de exhibición y el trofeo a la mejor delegación le fue otorgado al Plantel Noroeste.

En 1997 Santa Fe fue sede de la XIV edición, celebrándose los juegos en instalaciones propias, muchas de ellas nuevas o reinaguradas con motivo de los juegos. Con la incorporación del tae-kwon-do como deporte oficial y la participación de la Universidad Rafael Landívar en ambas ramas del basquetbol además del futbol varonil, los juegos -que contaron con la participación de casi 1,000 estudiantes- vivieron una fraternal semana deportiva y cultural bajo el lema "*Importa ganar, pero importa más cómo se gana*". El ganador del trofeo a la mejor delegación fue el Plantel Laguna.

En 1998 la XV edición de los juegos se llevó a cabo en el Plantel Golfo - Centro que con el lema "*Crezcamos juntos*" celebró su décimo quinto aniversario.

1e. Antecedentes gráficos.

Los Encuentros Deportivos Interuias-iteso se han celebrado en 14 ocasiones. Como se puede apreciar en la historia, han ido evolucionando.

Empezaron con la participación de ciertos planteles a los que se le han ido agregando otros. Los deportes en los que se compite también han ido variando. El ambiente y la organización han mejorado.

Otro aspecto en el que han avanzado es la imagen gráfica. En un principio, lo importante era que los juegos se efectuaran. El cartel era sencillo y no se pensaba en aplicar la imagen en varios objetos.

Se recurría al dibujo de balones y no se usaban slogans o frases para cada edición de los juegos. Por lo mismo las imágenes no variaban mucho, no había propuestas en cuanto a forma (comúnmente balones) aunque si las había en cuanto a la disposición de los elementos y colores. Así como evolucionó la imagen, también se modificó la forma de aplicarla.

En un principio sólo se hacía el cartel; poco a poco se fueron haciendo gafetes, papelería, cuadernillos de información y diplomas o trofeos.

Los primeros trofeos no tenían nada que ver con la imagen propuesta para los juegos. Eran los típicos trofeos con victorias aladas, jugadores de algún deporte o de vidrio grabado.

Conforme se fueron planeando con más tiempo y organizando de manera más estricta, la imagen se fue aplicando en todos estos artículos.

Los gafetes en lugar de tener el nombre del evento a máquina, una foto y unas firmas, empezaron a llevar la imagen del evento o parte de ella. Las fotos ya no se usan ni se les pone el nombre de la persona. Se simplificó el funcionamiento.

Los cuadernillos de información surgen con la intención de dar a conocer a los participantes todos los horarios y servicios de los eventos de los juegos. Pero en un principio eran casi un listado. Actualmente tienen portada, mensaje y son una publicación pensada con tiempo y con más diseño.

Como se puede apreciar en el cuadro de la siguiente página el nombre del evento cambió de Encuentro Deportivo Interuías a Encuentros Deportivos Interuías-iteso en la IX versión que se llevó a cabo en 1992 en el Iteso (Guadalajara).

También vemos que a veces se utilizan números romanos para señalar el número de los encuentros y en otras se usan números ordinales. En otras ocasiones se les agrega el año en que se celebran y varía de acuerdo al plantel sede.

No conseguí la imagen gráfica de todas las ediciones realizadas. A pesar de que la Oficina de Deportes y Salud de la UIA Santa Fe buscó en su archivo y solicitó los carteles a los otros planteles, solo encontraron algunos.

Cuento con 7 carteles de 13 que han existido (61%) además del cartel que yo elaboré y que es el objeto de estudio en esta tesis.

Ninguno de estos trabajos influyó en la elaboración de mi proyecto porque no me fueron entregados en su momento, además de que el comité organizador deseaba algo nuevo y diferente.

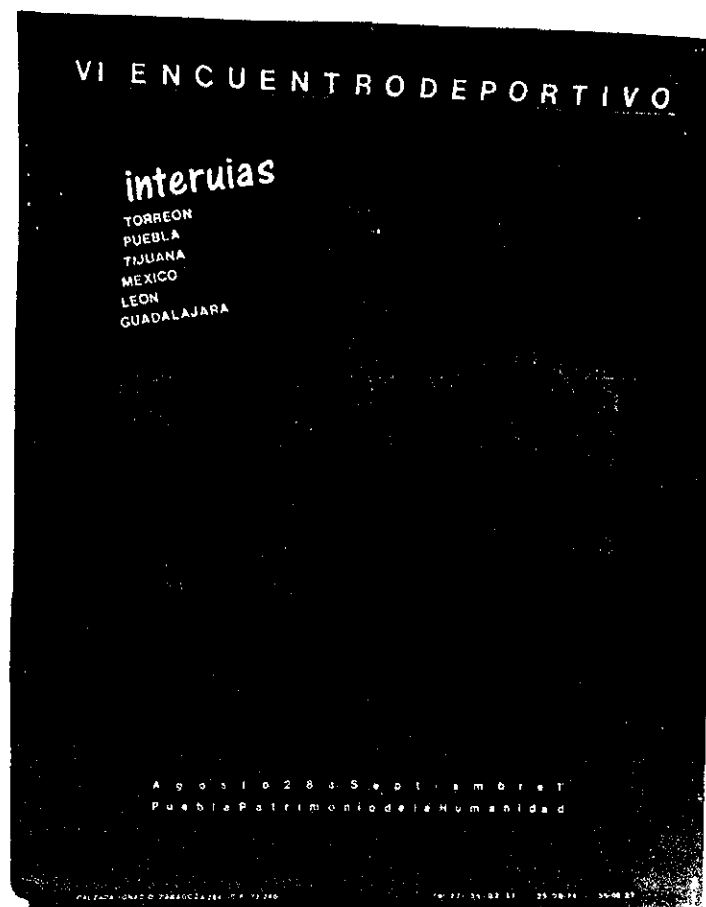
Los juegos se han realizado en estos años y sedes:

AÑO	SEDE	EDICION
1983	León, Gto.	I er. Encuentro Deportivo Interuias
1985	D.F. Oaxtepec	II Encuentro Deportivo Interuias
1986	Laguna (Torreón, Coah.)	3er. Encuentro Deportivo Interuias
1987	Iteso (Guadalajara)	IV Encuentro Deportivo Interuias
1988	León, Gto.	V Encuentro Deportivo Interuias
1989	Golfo-Centro, Puebla.	VI Encuentro Deportivo Interuias
1990	Santa Fe (D.F.)	7º. Encuentro Interuia
1991	Laguna (Torreón, Coah.)	VIII Encuentro Interuias
1992	Iteso (Guadalajara)	IX Encuentro Deportivo Interuias-iteso'92
1993	León, Gto.	X Interuias-iteso
1994	Laguna (Torreón, Coah.)	XI Juegos Interuias-iteso
1995	Golfo-Centro (Puebla)	XII Encuentro Interuias-iteso "Compartir para ganar".
1996	Iteso (Guadalajara)	XIII Encuentro Interuias-iteso 1996 " Compartamos el reto"
1997	Santa Fe (D.F.).	XIV Encuentro Interuias-iteso "Importa ganar pero importa más como se gana"

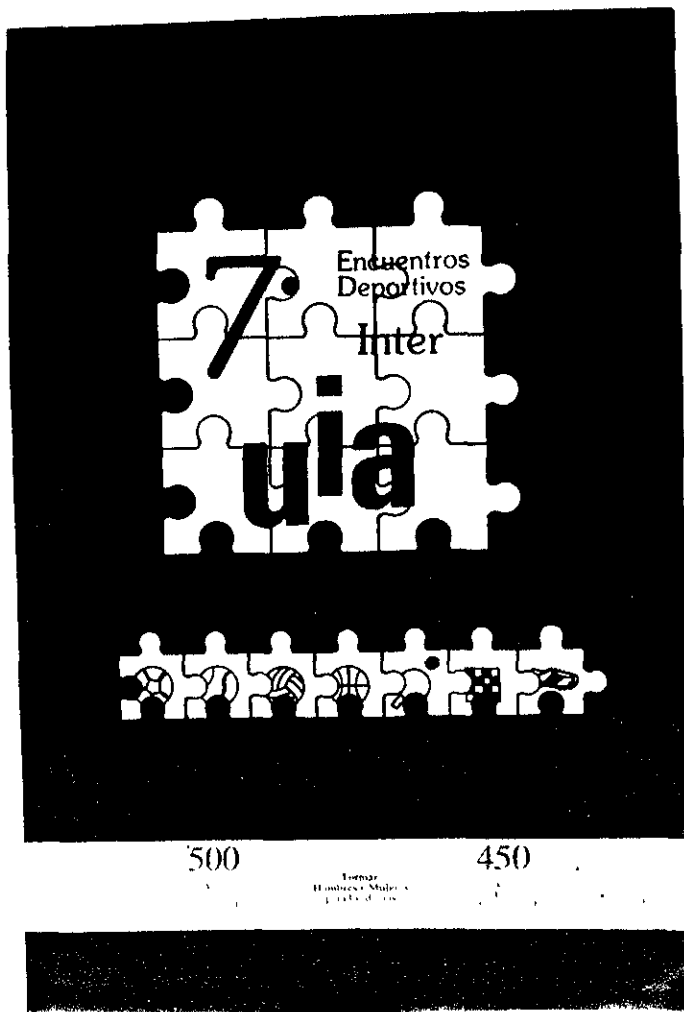
A continuación presento un collage con la imágenes de ediciones anteriores a la XIV, únicamente como antecedente pues no se realizó análisis alguno de estos trabajos para la elaboración de la imagen gráfica de la cual es objeto este trabajo.



Fotografía del cartel del 3er. Encuentro Deportivo Interuias.



Fotografía del cartel del VI Encuentro Deportivo Interuias.



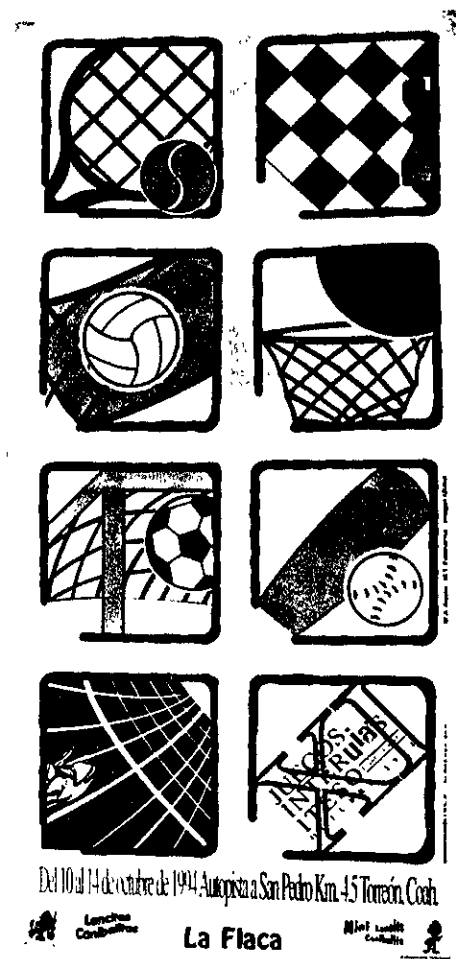
Fotografía del cartel del 7º Encuentro Deportivo Interuias.



Fotografía del cartel del IX Encuentro Deportivo Interuias-iteso '92.



Fotografía del cartel del X Encuentro Deportivo Interuias-iteso.



Fotografía del cartel de los XI Juegos Interuias-iteso.



Fotografía del cartel del XIII Encuentro Deportivo Interuias-iteso 1996

Capítulo 2

¿Qué es
diseño?

2.1. ¿Qué es Diseño?

Diseñar es un acto humano: diseñamos cada vez que hacemos algo por una razón definida. Esto es, todas las actividades que realizamos tienen algo de diseño.

Pero ciertas acciones no son sólo intencionales, sino que terminan por crear algo nuevo.

Con base en esto podemos decir que DISEÑO es toda acción creadora que cumple su finalidad.

El diseño surge como un lenguaje nuevo que ayuda a resolver los problemas provenientes de una sociedad en constante evolución.

Para algunos autores diseñar es sinónimo de proyectar, planificar y ordenar.

Para otros es:

■ "El salto imaginativo desde los hechos presentes a las posibilidades futuras" (J. K. Page, 1966). Me parece una definición interesante pero le falta la parte de plasmar lo que imaginamos en el papel.

■ "Una actividad creativa, que supone la consecución de algo nuevo y útil sin existencia previa". (Reswick, 1965). Pienso que no siempre se logra algo sin existencia previa; a veces solo proponemos maneras nuevas de verlo, de acomodarlo y el resultado es un mensaje distinto.

Hay quien ve al diseño como una disciplina educativa que conjuga las artes y las ciencias y va quizá más allá de ambas. Me gusta mucho esta definición porque el diseño es algo más que hacer formas estéticas y es mucho más que planear algo.

John Christopher Jones define al diseño como "la iniciación del cambio en las cosas hechas por el ser humano". (1)

Algunos más piensan que el diseño es un esfuerzo dedicado a embellecer la apariencia exterior de las cosas. Pero el diseño es mucho más que embellecimiento. Es un proceso de creación visual con un propósito: satisfacer las necesidades del receptor.

[1] Jones, John Christopher. *Diseñar el diseño*. Ed. Gustavo Gill. Pág. IX

Para Terence Dalley, el diseño se puede definir como "la ordenación, composición y combinación de las formas y figuras.... el diseñador gráfico es un artista al servicio de los que le encargan su trabajo".(2)

El concepto de Milton Glaser es "En el diseño hay un cuerpo dado de información que debe comunicarse para que el público la experimente. Este es el objeto primario en la mayoría de las actividades de diseño. Por otra parte, la función esencial del arte es cambiar e intensificar la percepción de la realidad por cada persona". (3)

Alan Swann dice del diseño: "La función del diseño es comunicar un mensaje acerca de un producto, una idea, una imagen o una empresa. El problema al que se enfrenta el diseñador es cómo elegir la combinación adecuada de elementos tales como títulos, texto e ilustraciones, a fin de que el mensaje se transmita de modo original y eficaz".(4)

El mismo autor continua: "La finalidad del Diseño Gráfico es transmitir ideas, mensajes, afirmaciones visuales y en ocasiones, estética

pura. La mayor parte del trabajo de diseño se engrana específicamente alrededor de la venta o la promoción del producto o servicio que proyecta..." (5)

El diseño es una actividad creativa, un ejercicio mental que se transforma en idea y posteriormente se plasma en papel.

De una manera mas amplia podemos ver al diseño como un plan o proyecto de hacer algo que sea visual, espacial y sensible. Es un medio de comunicación visual porque logra la representación gráfica del mensaje.

¿Qué es comunicación visual? Bruno Munari en su libro DISEÑO Y COMUNICACION VISUAL, dice que es: " Prácticamente todo lo que ven nuestros ojos; una nube, una flor, un dibujo técnico, un zapato, un cartel, una libélula, un telegrama como tal (excluyendo su contenido), una bandera. Imágenes que,

(2) Dalley, T. *Guía Completa de Ilustración y diseño*. Ed. Herman Blume, 1980. Pág. 105

(3) Idem

(4) Swann, A. *Bases del diseño gráfico*. Ed. Gustavo Gili, p. 1

(5) Swann, A. *Bases del diseño gráfico*. Ed. Gustavo Gili, p. 63

como todas las demás, tienen un valor distinto, según el contexto en el que están insertas, dando informaciones diferentes". (6)

La comunicación puede ser intencional o casual. La casual es la que no tiene intención de informar algo; por ejemplo una nube, no tiene la intención de informarnos que lloverá pero su presencia nos hace sentirlo. La comunicación intencional es la que desea decir algo, dar una información precisa; las nubecitas que hacen los indios tienen códigos específicos que quieren decir algo.

La comunicación visual intencional puede ser:
Estética: la información estética busca informar pero cuidando la forma.

No estética: la información práctica pretende dar información pero no tiene componente estético.

La estética no es igual en todo el mundo; cada pueblo tiene su propio código. La creación de un diseñador debe ser estética pero también funcional.

La comunicación visual se produce por medio

de mensajes visuales que actúan sobre nuestros sentidos.

El emisor envía mensajes y el receptor los recibe. Pero el receptor está inmerso en un ambiente lleno de interferencias que pueden alterar o anular el mensaje. Cada receptor tiene "obstáculos" a través de los cuales debe pasar el mensaje recibido. A estos obstáculos se les llama filtros.

Los filtros pueden ser sensoriales; operativos o culturales.

Sensoriales. - tiene que ver con los sentidos del receptor; el modo en que ve, oye, etc. Si alguien no ve bien, el mensaje que recibirá estará incompleto.

Operativos. - se refiere a las características de receptor: su edad, sexo, etc. Estas características marcan el modo en que recibe el mensaje. Un niño puede no tener el conocimiento de ciertos símbolos y no recibirá el mensaje igual que un adulto.

(6) Munari, Bruno. *Diseño y comunicación visual*. Ed. Gustavo Gili. Pág. 79

Culturales.- es un filtro que solo deja pasar los mensajes que el receptor conoce. Un oriental tiene información de cómo o qué significan ciertos objetos o colores, distintos al occidental. El luto, por ejemplo, en algunos países se relaciona con el negro y en otros con el blanco o con algún otro color.

El mensaje una vez que pasa la zona de interferencia y los filtros, llega al receptor. El receptor emite su respuesta que puede ser: interna o externa. Por ejemplo, al ir en la carretera un receptor verá un letrero de restaurant. La respuesta interna será que entiende que a 2 kms. podrá comer o beber algo; su respuesta externa será decidir que tiene o no hambre y sed y se detendrá o no en el lugar.

El mensaje que se envía tiene dos partes:

- la información propiamente dicha.
- el soporte visual, es decir, los elementos que hacen visible el mensaje.

Siempre que se diseña algo, se hace, boceta, pinta, dibuja... la sustancia visual de la obra se logra a través de elementos básicos o visuales.

Los elementos visuales NO son los materiales de un medio (madera, pintura, papel, etc.)

El diseño puede efectuarse de dos formas: intuitivamente o mediante un plan lógico; pero con cualquier proceso puede lograrse una creación efectiva.

2a. Conceptos principales de diseño.

a1. Alfabetidad visual.

Todo lo que vemos nos dice algo. Poder "leerlo", comprenderlo, recibir el mensaje nos hace personal visualmente alfabetizados.

Desde niños somos capaces de organizar nuestras experiencias para analizar lo que vemos. Pero esto es solo el principio; es muy importante el sentido visual en nuestras vidas. Debemos ampliarlo hasta convertirlo en una herramienta de la comunicación humana.

A través de la vista recibimos muchísima infor-

mación de primera mano. No recibimos igual la información cuando vemos un hecho o un objeto que cuando nos lo describen. Por ejemplo, mi concepto de una obra de Miguel Ángel, no es el mismo cuando me la platican o leo sobre ella, que el que obtengo cuando voy a Italia y la veo.

La experiencia visual humana es fundamental en el aprendizaje. Expandir nuestra capacidad de ver nos hace acrecentar nuestra capacidad de comprender y de elaborar un mensaje visual.

Visualizar es la capacidad de formar imágenes mentales.

Podemos conocer algo y tener su imagen en nuestra mente. Pero lo maravilloso de esto es que podemos crear la visión de algo que nunca hemos visto, lo que nos lleva a la creación de algo.

Hay normas o reglas a seguir para obtener un buen diseño. El diseño tiene un vocabulario con ciertos elementos y una sintáxis para transmitir diferentes mensajes. Para que el

resultado del trabajo del diseñador sea bueno, debe antes, familiarizarse con el vocabulario del diseño al que se le conoce como lenguaje visual y es la base de la creación.

a2. Elementos visuales.

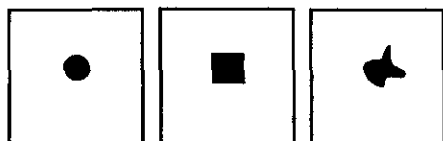
Existe una sintáxis visual. Es decir, hay elementos básicos que se utilizan para crear mensajes visuales. Conocer estos factores nos puede llevar a una comprensión mas clara de éstos.

Cualquier acontecimiento visual es una forma con contenido, pero ese contenido esta influido por las partes que lo forman: el color, el tono, la textura, la dimensión, o la proporción, entre otros.

Las herramientas de todas las comunicaciones visuales son los elementos básicos que son:

PUNTO. Es un elemento estructural abstracto. Es la unidad más simple, irreductiblemente mínima, de comunicación visual. Es un elemento práctico y utilitario. Su tamaño y forma varían y de ellos depende el valor del punto.

Su aspecto externo es generalmente redondo pero puede ser abstracto o cuadrado o irregular dependiendo del instrumento que le haya dado origen.

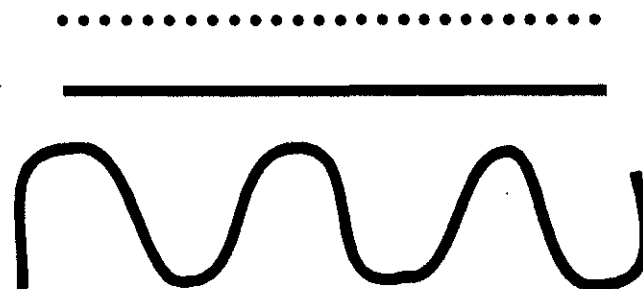


El punto es una referencia a una posición en el espacio y ejerce fuerte atracción sobre el ojo. El punto es el elemento primario de la pintura y en especial de la obra gráfica.

LINEA. Cuando los puntos están tan próximos entre sí que no pueden reconocerse individualmente aumenta la sensación de dirección y la cadena de puntos se convierte en otro elemento visual: la Línea.

Surge como un nuevo ente con vida independiente; se puede decir que es la traza que deja el punto al moverse. Se utiliza para delinear formas y muestra dirección y movimiento.

La línea tiene una enorme energía, es dinámica, nunca estática. Se utiliza como un instrumento de visualización de aquello que solo existe en la imaginación. La línea puede expresar diferentes ideas; puede ser inflexible,



dura o suave, delicada o audaz o burda. Puede ser indecisa, interrogante y hasta vacilante.

La línea nos permite crear retículas que nos ayudan a colocar elementos y formas en cierto orden. La línea es el medio ideal para visualizar lo que no puede verse.

FORMA. La línea describe un contorno, articula una forma. La forma ocupa un espacio y tiene tres formas básicas:

■ El cuadrado al que se le asocian significados de torpeza, honestidad, rectitud y esmero.

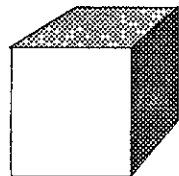
● El círculo relacionado con infinitud, la calidez y la protección.

▲ El triángulo vinculado a la acción, el conflicto y la tensión.

A partir de estas formas básicas, se derivan variaciones y combinaciones infinitas con formas de la naturaleza o de la imaginación.

TONO. Se refiere a la claridad u oscuridad de una forma. Logramos distinguir el tono gracias a la presencia o ausencia relativa de la luz. Las variaciones de tono nos permiten distinguir ópticamente la complicada información visual del entorno.

El tono es una de las herramientas más útiles para expresar e indicar la dimensión. Nos ayuda a lograr volumen en una representación gráfica.



TEXTURA. Es el elemento visual que se refiere a las características de la superficie de una figura. Toda figura tiene una superficie; y toda superficie debe tener ciertas características: suave, áspera, rugosa, lisa, decorada, opaca, brillante, etc.

La textura puede ser clasificada en:

Textura visual que es estrictamente bidimensional, se ve, no se siente y se logra a través de la pintura, el frotado, la impresión, el manchado, el raspado, etc.

Textura táctil que no solo es visible sino que también puede sentirse con la mano. Es tridimensional.

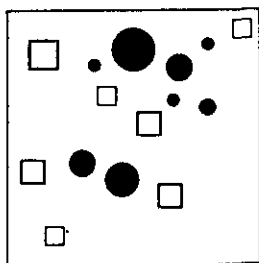
Una textura puede servir como foco visual de atracción o indicar un sentido, o sugerir una vivencia psicológica.

CONTRASTE. Se efectúa a partir de la relación entre dos elementos y de esta manera se observan sus cualidades y valores.

Es muy útil cuando buscamos enfatizar algunas ideas o puntos más que otros. Es la fuente del significado. Es la herramienta más poderosa del diseñador para darle un agudo enfo-

que al significado. Puede lograrse el enfoque aplicando polaridades al tamaño, forma, tono, textura y dirección.

El contraste es lo que nos hace percibir las formas como resultado de las diferencias en el campo visual.



PESO. La relativa concentración de una textura nos permite percibir un tono más claro o más oscuro, es decir, mayor o menor peso. El peso de un elemento es el resultado de su tamaño, su forma y su tono. Los elementos grandes dan la impresión de ser más pesados. Las formas irregulares tienen mayor peso que las regulares. Los elementos oscuros sobrepasan el peso a los claros aunque un elemento pequeño y oscuro puede pesar más que una masa mayor, pero más clara.

Gracias al peso podemos definir diversos planos en la ubicación de un elemento o darle relativa importancia a cada uno.

El peso puede ser un elemento de contraste y por lo tanto nos puede ayudar a atraer la atención.



EQUILIBRIO. Se logra un equilibrio cuando los pesos de los elementos se contrarrestan para que parezcan arraigados al sitio en donde están colocados.

El equilibrio es la referencia visual más fuerte y firme del hombre, su base consciente o inconsciente para la formulación de juicios visuales.

La mejor manera de lograr el equilibrio, el método más rápido, exacto y automático es la sensación intuitiva que es inherente a las percepciones del hombre.

Hay dos tipos de equilibrio:

Simétrico en el que los elementos se repiten como imágenes reflejadas en un espejo a ambos lados de un eje.

Asimétrico en el que los elementos se reparten para lograr un equilibrio pero la figura no está dividida por un eje en dos partes iguales.

La diferencia entre los dos tipos de equilibrio estriba en el uso del espacio en blanco.

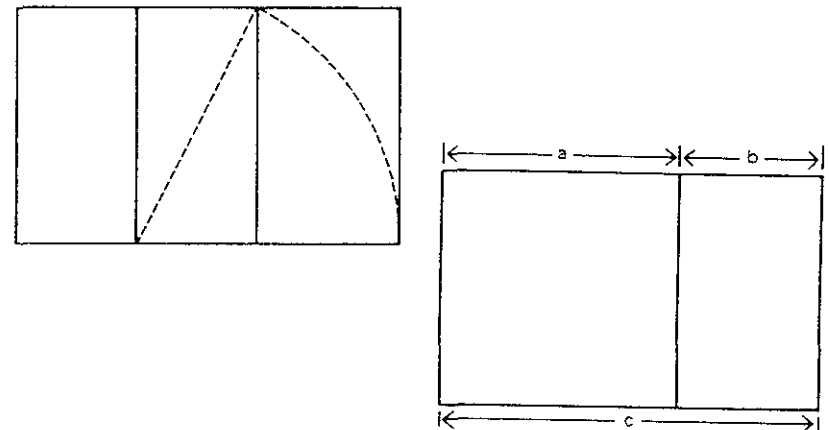
El equilibrio simétrico es monótono y pasivo.

El asimétrico es dinámico y activo lo que lo provee de un interés visual especial.

PROPORCIÓN. Se refiere a la relación de un elemento con otro o al diseño como un todo en proporciones que reflejan tamaño y fuerza. Es la relación en magnitud, cantidad o grado de uno con otro. Es la interrelación de elementos que intervienen en una composición desde el punto de vista de medidas, formas, valores tonales, etc. Las proporciones varían según lo agradables que pueden resultar a la vista.

El factor decisivo en el establecimiento de la proporción es la medida del hombre mismo. Existen fórmulas proporcionales sobre las que se basa una escala; la más famosa es la "sección áurea" de los griegos. Es una fórmula matemática de gran elegancia visual. Fue usada por los griegos para diseñar la mayoría de sus objetos y construcciones. Aún en nuestros días al usar esta proporción logramos que un diseño logre relaciones de tamaño perfectas.

Actualmente hay muchos otros sistemas de establecer escalas. Aprender a relacionar el tamaño con el propósito y el significado es esencial para la estructuración de los mensajes visuales.



ARMONIA: Es contraria al contraste. El organismo humano parece buscar un estado de sosiego, de resolución. Busca organizar todos sus estímulos y la armonía es el resultado de analizar la naturaleza y de buscar la perfección en todo.

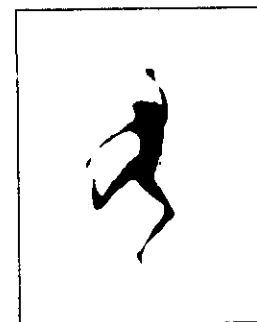
Existe armonía del tono, la forma, el tamaño y la textura de los elementos. La armonía completa es pasiva. Necesita del contraste para dar movimiento y acabar con la monotonía.

MOVIMIENTO. Es una de las fuerzas visuales predominantes en la experiencia humana. Esta estrechamente relacionada con el ritmo y con el orden de una composición que nos lleva a recorrerla. Una de las dimensiones del movimiento es la dirección que relaciona a la forma con su observador.

La sugestión de movimiento en formulaciones visuales estáticas es difícil de conseguir; esta acción se proyecta en la información visual de una manera psicológica.

Para el diseñador, el movimiento es un elemento que debe saber manejar para lograr que el

receptor lea su mensaje y para ello debe tomar en cuenta las leyes de lectura y el proceso de la visión.

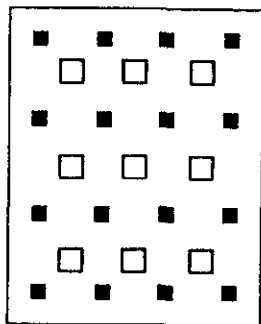


RITMO. Se logra a través de la repetición ordenada de cualquier elemento a saber, línea, forma, tono o textura. El ritmo es una fuerza vital en el movimiento.

Hay ritmo simétrico que es captado rápidamente pero es monótono y simple; y ritmo asimétrico que posee mayor interés y es dinámico.

El ritmo puede lograrse mediante cambios progresivos o decrecientes en tonos, tamaños, formas, etc. y es realizado a partir de una

sucesión determinada. El ritmo le da a los elementos dinamismo, dirección y movimiento.



UNIDAD. Los elementos individuales del mensaje deben relacionarse entre sí y con el diseño para lograr una coherencia. Sin esta unidad, el diseño será un conjunto de elementos aislados que no aportan un mensaje. La unidad es lo que hace que todos los elementos antes mencionados logren dar información al receptor.

COLOR. El color influye en lo que vemos. Todo lo que diseñamos lleva un color. Es un atributo inevitable y nos afecta emocionalmente, hace que las cosas sean cálidas o frías, excitantes o tranquilas.

El color enriquece al mundo y la percepción que tenemos de éste.

El color es luz que se refleja y que estimula al sentido de la vista. Sin luz no vemos textura, dirección, forma ni color. La luz irradia color, los objetos no tienen color sino la capacidad de absorber y reflejar.

A través del color se obtiene información y se añade una dimensión a la vida por lo que constituye una fuente muy valiosa para la comunicación visual.

Hay muchas teorías sobre el color. Podemos decir que tiene tres dimensiones:

MATIZ. Es el color mismo y cada color o matiz tiene una determinada longitud de onda que es posible medir con un espectómetro.

SATURACION. Es el grado de pureza del matiz. El color saturado es simple. Carece de complicaciones y les gusta a los niños. Los colores menos saturados son sutiles y tranquilizadores.

Se elige la saturación de acuerdo con la intención.

BRILLO. Se refiere al valor de las gradaciones tonales, va de la luz a la oscuridad.

Existen colores luz y colores pigmento.

Los colores luz son los que al sumarse dan luz blanca y al restarse luz ausencia de luz.

Los colores pigmento o tintas son los que utilizamos para darle color a algo y por ello son los que usa el diseñador.

Los colores primarios son los básicos y de ellos se obtienen los demás. Estos son: **AMARILLO, CYAN Y MAGENTA.**

Los colores secundarios se obtienen al mezclar los primarios en distintas proporciones y son:

amarillo + cyan = verde

amarillo + magenta = naranja

cyan + magenta = morado.

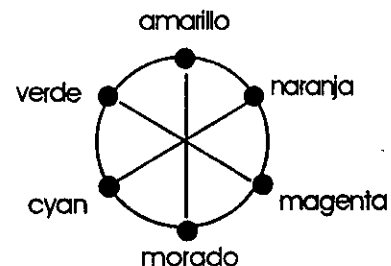
En colores pigmento, la suma de colores nos da negro. La resta de colores, nos da blanco.

Los colores complementarios son:

magenta - verde

cyan - naranja

amarillo - morado



El color tiene una gran fuerza y puede emplearse para reforzar la información visual. El color no sólo tiene un significado universalmente compartido a través de la experiencia, sino que tiene también un valor independiente informativo a través de los significados que se le adscriben simbólicamente. Aparte del significado cromático altamente transmisible, cada uno de nosotros tiene sus preferencias cromáticas personales y subjetivas.

Una IMAGEN es la suma de contenidos visuales en general. Una ilustración o fotografía para su reproducción.

El utilizar los elementos visuales nos lleva a la producción de una imagen gráfica. El uso correcto de estos elementos dará por resultado una imagen gráfica armoniosa y que cumpla con su función específica.

Los elementos visuales constituyen la sustancia básica de lo que vemos: punto, línea, dirección, textura, dimensión, escala, movimiento, color.

Todo esto es la materia prima de la comunicación visual, es el material del diseñador gráfico. De su uso correcto depende el éxito de su trabajo.

a3. Metodología del diseño.

El diseñador debe llevar a cabo un proceso metodológico completo desde que analiza el problema, propone soluciones y elabora la propuesta final basada en los elementos básicos que le permitirán fundamentar y obtener resultados óptimos.

Podemos resumir el proceso del diseño así:

- **IDENTIFICACION DE NECESIDADES:** Detección de una carencia.
- **FORMULACIÓN DE DEMANDAS:** Sistematizar la información que podemos encontrar a propósito de la necesidad como:
 1. Ubicación (dónde está el problema)
 2. Propósitos (finalidades)
 3. Recursos (con qué contamos)
- **ENFOQUE DE LA DEMANDA:** Consiste en hacer un juicio de valor de lo demandado.
- **PROGRAMACION DE REQUISITOS:** Darle ciertos parámetros o normas a lo que nuestro diseño debe satisfacer.
- **GENERAR Y ANALIZAR ALTERNATIVAS:** Dar alternativas de solución, profundizar en qué propuesta es la óptima para nuestro problemas.
- **CONJUNTO OPTIMO DE ALTERNATIVAS:** Imaginarse todas las opciones juntas para formar la última, que debe ser el mejor resultado.
- **EVALUAR:** Confrontar el objeto que ya llegó al usuario.

El diseño gráfico busca principalmente comunicar un mensaje por medio de formas

materiales significativas. Es un medio de comunicación masiva; con ayuda de elementos gráficos representa una realidad satisfaciendo así una necesidad por medio de la transmisión a nivel masivo de la información. Ayuda a resolver los problemas de comunicación que una sociedad se plantea.

Para el desarrollo de cualquier tipo de diseño, es necesario examinar las necesidades sociales y las características culturales y muchas veces hasta geográficas, del sector al que va dirigido ese diseño. Solo así surgirán alternativas nuevas para la solución de la problemática socio-cultural del país.

Ahora bien, el diseño gráfico esta encaminado a resolver problemas concretos, que una sociedad plantea ante las necesidades que puedan surgir dentro de ella en un momento y lugar determinado.

Para poder dar soluciones reales a estos problemas, es necesaria la integración del diseño gráfico con disciplinas como: psicología, sociología, mercadotecnia, administración, etc. por que es así como se

conocen la mentalidad, las costumbres, las culturas y la realidad de esa sociedad para la que estamos diseñando.

Los problemas de comunicación visual son cada vez mas complejos. Esto ha hecho que dentro del diseño se formen ramas especializadas como son:

✓ Diseño editorial: Abarca todos los elementos que constituyen la industria editorial, por lo tanto, son publicaciones realizadas por medio de la imprenta, offset, litografía, o por cualquier medio de reproducción gráfica como: libros, folletos, portadas, periódicos, etc.

✓ Diseño de envases y embalajes: Es el medio de dar a un envase impacto visual e identidad, por lo tanto poder de comunicación. Informa de su contenido dando protección al producto.

✓ Diseño para la comunicación. Se incluye en esta rama los medios de comunicación e información donde intervienen la vista, el

oído como rectores del mensaje, como son el cine, la televisión, los audiovisuales, los videos, la animación, multimedia, etc.

✓ Diseño de carteles: Es el elemento integral de espacio público, expresión gráfica de una sociedad industrializada, donde dominan los elementos plásticos o visuales y no el texto, diseñados para tener impacto y ser leídos en un instante. Pueden ser políticos, culturales, educativos o comerciales.

✓ Diseño para la ilustración: es el dibujo de imágenes representadas gráficamente mediante estilos muy definidos por medio de técnicas muy variadas como el gouache, el pincel de aire, tintas, la computadora, etc.

✓ Diseño institucional: Todo lo referente a una identidad corporativa o institución que busca proyectar su imagen ante el público.

✓ Diseño ambiental: En esta rama quedan integradas las exposiciones, la museografía y la escenografía, donde las primeras están consideradas como un medio de comunicación público y masivo por medio de

la exhibición de artículos de la industria o de las artes, para incrementar, el comercio, la cultura, la producción, etc.; la segunda como pieza primordial en cualquier presentación teatral o cinematográfica.

✓ Diseño textil: Es la reproducción de grafismos, estampados o tejidos en cualquier tipo de hilo o tela por medio de una trama, por lo que sus aplicaciones son muy variadas como: alfombras, telares, blancos, telas para la industria del vestido, del mueble, etc.

Puedo concluir que la función del diseñador será conformar objetos que satisfagan las necesidades de un hombre que vive en comunidad y se comunica a través de los objetos. El diseño deberá ser considerado como la actividad que crea la cultura material entendiendo por ésta, la serie de manifestaciones físicas que representan lo que somos, lo que fuimos y lo que queremos ser.

3b. Aplicación del dibujo electrónico en el Diseño.

Hasta hace algunos años, todo el trabajo de diseño se hacía en el restirador, con escuadras, estilografos y sobre papel. Las personas que se dedicaban al diseño, tenían que aprender cómo se hacía un original incluyendo la retícula, la diagramación, el cálculo tipográfico, la ilustración, el montaje de fotografías, etc.

Actualmente lo siguen haciendo, auxiliándose de una nueva herramienta que ahorra desplazamientos: la computadora.

De la misma manera en que un procesador de palabras hizo más fácil la escritura de textos al simplificar el proceso mecánico, el software para lograr ilustraciones ha hecho mucho más fácil el proceso de hacer diseño.

Las computadoras pueden hacer cálculos muy veloces, incluso pueden producir imágenes, dibujar con un pincel de luz, borrar, volver a dibujar, corregir, votar la figura, hacerla ver

por debajo y por arriba, inclinada de lado, a la derecha y a la izquierda y hacer en una palabra, miles de cosas.

Actualmente artistas e ilustradores ya no utilizan métodos tradicionales para crear imágenes.

Para satisfacer a la gran cantidad de usuarios y artistas de preferencias y gustos individuales, ha surgido una enorme cantidad de herramientas de software.

Las primeras computadoras, vistas desde la perspectiva actual, eran equipos burdos, y muy limitados. Primero surgieron los simples programas de dibujo y pintura, pero pronto fueron seguidos por aplicaciones que marcaron el camino a nuevos territorios con sus conjuntos de opciones y características.

Vinieron los programas que exploraron lo que los artistas querían hacer exactamente con las computadoras y la exactitud con que las herramientas de software podían ayudarles a lograr sus metas.

A medida que los paquetes evolucionaron,

definieron la categoría de imágenes por computadora, como las conocemos actualmente.

Surgieron programas para diseño gráfico, diseño editorial, diseño de video y muchos otros tipos de aplicaciones; las categorías a las que pertenecían siguieron madurando y se volvieron más sofisticadas.

Las aplicaciones pueden dividirse de varias maneras. Por la forma en que se han programado para trabajar se dividen en:

1. Dibujo
2. Pintura
3. Generación 3D
4. Edición electrónica

b1. Programas de dibujo.

Diseño gráfico orientado a objetos. Estos programas crean, mantienen y manipulan imágenes en la forma de objetos. Cada objeto gráfico está asociado con la información que define qué tipo de objeto es;

por ejemplo: línea, rectángulo, eclipse, arco o polígono.

Las imágenes mas complejas están formadas por combinaciones de varios objetos gráficos. Los programas de dibujo utilizan la mayor parte de las herramientas de los diseñadores gráficos tradicionales como la regla y el compás. El énfasis se encuentra en el dibujo de líneas y la creación de imágenes a partir de formas coloreadas rodeadas por líneas. El diseño gráfico comercial, de empaques, de logotipos y otros tipos de trabajos que dependen de una ilustración limpia y precisa se elabora ahora con programas de dibujo. También se manipulan las fuentes y los tipos como objetos de dibujo.

Una gran ventaja de estos programas es que como se van creando objetos en el archivo, se va «grabando» la descripción de los objetos. Por lo tanto, un solo elemento puede modificarse o eliminarse sin afectar a los otros elementos. Los dibujos están compuestos por objetos que pueden seleccionarse, moverse o modificarse en forma independiente , si un objeto se superpone o solapa a otro, el objeto

de abajo permanece intacto, de igual forma, se puede cambiar el orden entre capas o planos. Algunas características que predominan en los programas de modalidad draw (dibujo) son: el poder agrupar o desagrupar, el aceptar instrucciones reversibles, el traer adelante o mandar atrás un objeto y el que cuentan con los puntos de selección o manijas.

Algunos programas de este tipo son Freehand, Illustrator y Coreldraw.

b2.Programas de pintura.

Retoque o lienzo y óleos virtuales.

Los programas de pintura son buenas herramientas para crear un tipo diferente de imagen, más cerca del arte tradicional de la pintura al óleo. Los artistas crean la imagen aplicando colores a varias formas, mezclándolos y disponiéndolos en capas para crear el resultado final. Otro término para este tipo de software es programas gráficos de "mapa de bits".

Estos programas son útiles cuando se quiere editar imágenes digitalizadas creadas por dispositivos como cámaras y escáneres digitales. Estos dispositivos crean imágenes como si se observara el mundo a través de una transparencia. Para desplegar la imagen en la pantalla, la computadora establece puntos que habrán de rellenarse con los colores grabados para los elementos de la imagen o la matriz. La información se ve como una reproducción de la escena original. Los programas de pintura permiten cambiar los valores de los elementos de la imagen para modificar la forma global.

A diferencia de los programas de dibujo; en estos NO se dibuja a través de "objetos" que se unen, se enciman o se mueven. Lo que se hace es ir modificando la imagen.

Digamos que cada imagen esta compuesta por millones de "cuadritos" (píxeles) y cuando se modifica una parte de ellos, la imagen cambia de manera casi irreversible porque seleccionar los mismos "cuadritos" es muy difícil.

A diferencia de las imágenes vectoriales (dibujo electrónico), que se editan alterando las líneas y formas, las imágenes se editan manipulando grupos de píxeles, por eso a estos programas también se les conoce como de retoque. Es como pintar al óleo. Se van variando pedacitos de la imagen y es imposible mover objetos como en la modalidad anterior.

Un ejemplo de este tipo de programas es Photoshop.

b3. Programas de generación 3D.

Otra categoría de aplicación gráfica es la generación de imágenes en tercera dimensión. Esta es la clase más recientemente desarrollada de aplicación para computadora, en parte debido a las increíbles exigencias que la generación requiere del procesador; hasta hace poco los CPU de las computadoras de escritorio tuvieron la capacidad necesaria para trabajar con este software y, por lo tanto, sólo hace muy poco

ha quedado disponible este tipo de aplicaciones.

Los programas 3D permiten crear la ilusión de realidad, o de una realidad generada por computadora. La representación matemática de las líneas es la base para los modelos de los objetos reales. Estas líneas se parecen mucho a las que forman los objetos en los programas de dibujo, con otra diferencia importante: agregan información sobre la tercera dimensión de la línea; los programas de dibujo graban información sobre una línea determinada en sólo dos dimensiones.

La cantidad de información, por increíblemente voluminosa que llegue a ser, sólo puede crear "modelos de malla de alambre" muy exactos. Para llevar a estos "objetos de mimbre" a algo parecido a la realidad, las aplicaciones han tendido que proporcionar dos características clave: iluminación y texturas. Ambas se logran a través de algo más que magia geométrica, y combinadas se denominan técnicas de "generación". En el caso de las texturas, una imagen bidimensional "recubre" un modelo de malla de alambre traduciéndola a tres

dimensiones. Los efectos de iluminación se crean a través de complejos algoritmos con nombres como "sombreado Phong shading" (sombreado) y "trazado de rayos".

Con todos estos componentes trabajando en equipo, los programas gráficos de tercera dimensión son la herramienta perfecta para trabajos que necesitan cierta calidad de ilusión.

La capacidad de los programas de dibujo, pintura y 3D está aumentando de manera constante. Aunque cada tipo de software tiene diferencias inherentes, se puede combinar en un trabajo muchas de sus ventajas para crear imágenes más sofisticadas. Por ejemplo, se puede utilizar FreeHand para generar ilustraciones que se imprimirán en empaques de productos. La imagen puede abrirse en Extreme 3D, donde se puede mapear una muestra generada en tercera dimensión sobre la superficie del empaque.

Algunos programas de este tipo son: Dimensions y Extreme 3D.

b4. Programas de edición electrónica.

Son programas editoriales de formación de páginas en donde se puede crear desde papelería sencilla hasta publicaciones elaboradas como catálogos, revistas o periódicos. Es increíble su versatilidad al variar el número de páginas maestras, columnas, márgenes, elementos y su preciso control tipográfico. Son programas que despliegan opciones que permiten asignar atribuciones al texto, tales como tipo de letra, interlínea, estilo de texto y escala horizontal entre otras. Permite jugar con la alineación, las sangrías, los espacios izquierdos y derechos, y anteriores o posteriores.

También se pueden capturar valores exactos para trabajar con gráficas y bloques de texto de manera precisa.

El programa proporciona opciones de diagramación, es decir, todos los valores que se deben conocer antes de formar un

documento, como son: formato, orientación, márgenes, columnas y número de páginas.

Como se puede apreciar, es una maravilla que simplifica de manera excepcional el trabajo editorial.

Ejemplos de este tipo de programas son: Pagemaker y QuarkXPress.

La combinación de programas similares se dió hace unos años con las aplicaciones de negocios. Mientras las aplicaciones gráficas estaban todavía diferenciándose entre sí, las aplicaciones de negocios se habían convertido en procesadores de palabras, hojas de cálculo y software de presentaciones más sofisticadas.

Actualmente esta consolidación de los juegos de opciones se está duplicando en las categorías de diseño de imágenes.

En el mercado se encuentran paquetes como el de ADOBE que contiene a Illustrator (dibujo electrónico), Photoshop (pintura o retoque) y Pagemaker (edición electrónica), que permiten

hacer diferentes objetos que se pueden unir para obtener un original mecánico en la computadora.

Hace algunos años, los diseñadores ni siquiera soñaban en que podrían hacer todo en una computadora y ahora es una realidad. Sin embargo pienso que es importante usar la computadora como una herramienta más.

El creativo es el diseñador, es él quien piensa, analiza, propone. La computadora como herramienta de trabajo únicamente agiliza el mismo, no lo puede hacer sola, por ello es importante todo el proceso que debe realizarse antes de llegar a usar el mouse y el teclado.

A fin de cuentas, la computadora no es mas que un instrumento. Si no hay un hombre que le dé órdenes, que la utilice, se está quieta y basta.

En mi experiencia personal he podido apreciar que la computadora me permite avanzar muy rápido en cuanto a texto y diagramación se refiere.

No tengo que estar haciendo tanto cálculo tipográfico; un texto se captura, se le dá atributos (fuente, tamaño, estilo, etc.) y se acomoda en una retícula anteriormente establecida. En pocos minutos puedo ver cómo ocupó mi espacio y decidir si recorro el texto para poner una foto o una ilustración; si agrego plecas o hago los titulares.

Con una instrucción sencilla todas las hojas de mi publicación tienen los elementos similares que le dan estilo a la página como el folio, plecas, número de columnas entre otros.

En cuanto a dibujo, me permite poner fondos en un dos por tres; hacer diagramas y hacer ilustraciones muy rápido.

En el dibujo a mano alzada, dependiendo de lo que se trate, lo puedo hacer con lápiz o estilógrafo, y escanearlo lo que me permite tenerlo como un archivo y agregarlo a mi trabajo final. Lo mismo puedo hacer con las fotografías. Al final lo que obtengo es un original listo para impresión, ya sea a línea o de selección a color.

Y puedo elegir entre imprimirlo o dejarlo en un diskette para entregarlo en la imprenta y lo transfieran directo a láminas.

Definitivamente ha simplificado muchísimo nuestro trabajo y tengo la certeza de que aún nos falta muchísimo por ver en este campo.

Capítulo III

Propuesta de la
imagen gráfica
para los
XIV Encuentros
Deportivos
Interuias-iteso

3.1 Propuesta de la imagen gráfica del XIV Encuentro Deportivo Interuias-iteso

Después de platicar con los organizadores y de escuchar sus ideas, inicié el proceso de diseño.

3a. Mensaje o slogan.

Tomando en cuenta la filosofía deportiva del sistema UIA-ITESO, la finalidad de los encuentros y especialmente el mensaje "Importa ganar pero importa más cómo se gana" empecé a trabajar en la imagen.

Para el comité organizador era importante que el mensaje hablara por sí mismo y que la imagen reforzara o complementara la idea.

Los encuentros serían celebrados por décimo cuarta vez y habían pasado ya durante su historia, por varias fases en el tipo de competencia; desde la rivalidad deportiva a ultranza (ganar por ganar) hasta el

antichilanguismo sin importar si jugaban bien o mal. El mensaje buscaba invitar a los participantes a competir de manera sana, limpia, honesta. No solo ganar por ganar, sino apegarse a las reglas, que la búsqueda de la victoria tuviera un sentido y que el triunfo fuera de quien realmente lo mereciera, del mejor en la cancha.

Se acordó incluir en la imagen los siguientes elementos:

1. Un "personaje" que se pudiera identificar con cualquier competidor. Esto es:

- ◆ debiera poderse ver como hombre o mujer; no dibujarlo como uno u otro.
- ◆ se pedía que se viera como un deportista, sin especificar qué deporte practica.
- ◆ necesitaba ser joven pues es un encuentro de estudiantes de entre 18 y 24 años.
- ◆ tenía que identificarse con miembros de cualquier plantel del sistema uia-iteso.

2. Incluir algún elemento que invite a la convivencia entre todos los planteles; de ser posible hacerla ver como un encuentro fraternal.

3. Un símbolo de la "unidad" o del "objetivo de todos". Que hable de "competir" por integrarnos; no de vencer por vencer sino de que gane el mejor; de la esperanza, del deseo de compartir, de llegar a la meta; de conocer a los demás miembros del sistema e identificarse con ellos; de tener todos "algo" en común.

4. El nombre del evento.

Además de estos elementos, en algunas aplicaciones se pidió que se incluyera otros datos importante como:

En el cartel: los deportes en los que se iba a competir; la fecha del evento, poner de manera explícita los nombres de los planteles participantes y quién era el organizador.

En la papelería y en los gafetes: se podía hacer a un lado el elemento que invitara a la convivencia entre planteles pues era básicamente para manejo interno del Comité Organizador, sin embargo se pedía énfasis en el slogan, en el nombre del evento y en la sede y fechas.

En el cuadernillo de información debería manejarse la imagen completa y darle elementos de diseño editorial que lo hicieran formar parte del paquete del evento.

Las camisetas y las gorras podían manejar todos los elementos o parte de ellos buscando poder ofrecer a la venta diferentes modelos.

En los diplomas y trofeos se pedía un trato especial para los diferentes tipos de reconocimientos.

Tomando en cuenta todo esto decidí que no quería incluir en la imagen balones, ni elementos deportivos como raquetas o tenis porque en todos los eventos de este género es lo clásico, siempre se recurre a su uso para hacer a la gente pensar en "deportivo"; además algunos de las anteriores imágenes se basan en ellos.

Mi intención fue mas bien darle mayor importancia al mensaje y todo lo que querían decir a los participantes a través de él.

3b. Justificación.

Para cumplir con todos los requisitos anteriormente descritos hice el primer elemento: el personaje.

Para ello utilicé un óvalo, no le puse rostro (ojos, nariz, boca) para no darle sexo ni procedencia.

Agregué un torso que no aclara tampoco si el de hombre o de mujer.

El personaje tiene las manos en alto como celebrando una victoria pero además un brazo está mas alto que el otro tratando de alcanzar "algo".



Personajes sugerido

Con este personaje se cubrían algunos requisitos pero faltaba hablar de la convivencia. Si lo dejaba solo no cumpliría con esta condición; así que agregue varios personajes iguales abrazándose unos a otros y los de los extremos con los brazos abiertos para "recibir" a otros mas. Los personajes que agregué tienen el mismo tamaño pero cambian la posición de sus brazos para poder abrazarse.

Decidí poner a cada plantel su representante a través de un logo en la camiseta. Esto permitió incluir a todos en el juego, además de tener dos sentidos:

1. Para los que participan en el evento como deportistas, veían a su plantel en el cartel.
2. Para los que son espectadores o ven la imagen como propaganda, recibían información mas completa al ver cuáles eran los planteles que participaban en los encuentros.

No varió el tamaño pues cada uno de ellos representa a un plantel y además de ser todos iguales, en la competencia tienen las mismas

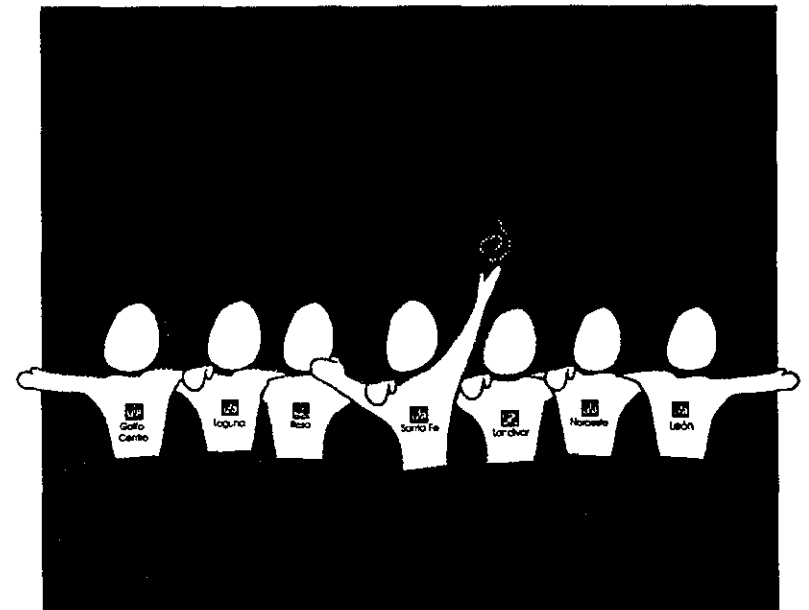
oportunidades, los mismo deseos. En ese aspecto pienso se resolvió de buena manera el problema. Por otro lado, la posición del personaje principal lo hace verse en primer plano y que es él quien lleva el mensaje. Con eso logré hacer ver que la sede del evento fue el plantel Santa Fe.

Todavía faltaba el símbolo de unidad. El personaje que trata de alcanzar algo lleva en la mano una greca en un color que contrasta y resalta como ese símbolo de lo que se esta tratando de alcanzar: la meta, el compartir, el "algo" en común por lo que todos los equipos luchan.

Se jugó mucho con diferente elementos como pequeños círculos, un rombo, una mancha pero buscaba algo que "hablara" y elegí esta greca que pudiera parecerse al símbolo del habla que se uso en manuscritos prehispánicos. Quizá con esa misma intención de dar entender habla, comunicación. No le dí mas peso a través del tamaño pues el propósito es que se acople con un todo y no que se robe toda la atención. Aun así tiene suficiente importancia a través del color, no

se pierde pero tampoco sobresale.

Para darle fuerza a este conjunto de personajes coloqué como fondo un rectángulo de color dejando espacio para el slogan. La greca la puse en otro color para darle fuerza. Y rebacé en los extremos al conjunto de personajes para dar la idea de llegar todavía mas lejos, de incluir a todos los que se quisieran integrar, de invitar a entrar, de recibir a mucha gente en nuestro evento.



Avance de la imagen con personajes y símbolo de la unidad.

El mensaje elegido tiene dos partes divididas por la preposición "pero". Para enfatizar esto y darle fuerza visual al mensaje lo dividí de la misma manera.

Usando diferentes puntajes, bajas y altas, cambios de sentido y palabras mas compactas que otras di énfasis en la idea.

La primera idea es que importa ganar. Es un frase corta que condensé y le subí el puntaje. La preposición pero la coloqué con el mismo tipo de letra y la gire 90 grados, con esto logré la separación de las frases y equilibrarlo visualmente. La segunda idea fue "Importa más cómo se gana". La palabra clave era CÓMO pues eso implicaba el modo, el camino, la forma de llegar a la meta. Por eso usé mayúsculas además de que toda la frase está condensada y con el puntaje aumentado. Como no es una frase corta, la dividí en dos renglones sin alinearlos tratando de equilibrarlos visualmente.

En cuanto a la tipografía usada busqué una que no fuera muy clásica y no quería algo casual o escrita a mano pues en las ediciones

anteriores se había resuelto el diseño con este recurso. Una helvética hubiera sido muy seria y la intención era hacerlo mas juvenil, menos rígido. La computadora me dió la facilidad de probar infinidad de fuentes y ésta cumplió con mi intención de que tuviera peso, legibilidad y un estilo casual.



Avance de la imagen con slogan

Por último, el requisito que faltaba por cumplir era incluir el nombre del evento. Decidí no incluirlo dentro del rectángulo que enmarcaba la imagen sino ponerlo separado pero haciéndolo parte de un todo. Dentro del nombre del evento lo que se quería destacar era el hecho de ser la decimocuarta edición. Por ello el XIV tiene mayor tamaño. El "Encuentro deportivo interuias-iteso" se dividió en dos renglones y se alineó a la izquierda para darle aire, espacio al unirlo al XIV.

Elegí, con la misma intención de evitar rigidez, el tipo de letra SQUIRE D. Sus líneas curvas la hacen tener movimiento y a pesar de no ser un trazo libre, visualmente se aprecia armónico y agradable. Es ligero, no en peso sino de fácil lectura y que en conjunto con la imagen, llama la atención sin robársela a los otros elementos.

XIV Encuentro Deportivo
Inter uias-iteso

Lo coloque sobre la imagen anteriormente trazada y para evitar que se uniera visualmente el nombre con el slogan, puse una pleca de pequeños cuadrados colocados a la misma distancia. Desde mi punto de vista se integran los tres elementos de manera armónica.

3c. Propuestas de color.

Los colores institucionales en la ibero son rojo, blanco y gris. Sin embargo la intención fue siempre lograr la armonía y hacer la imagen atractiva sin encasillarla con estos colores.

Para los personajes elegí el blanco para mantenerlos neutrales, sin tener que darle a cada plantel sus colores y sin hacerlos ver a todos como miembros de un mismo equipo. Para que tuvieran fuerza, peso y engrosé la línea de trazo.

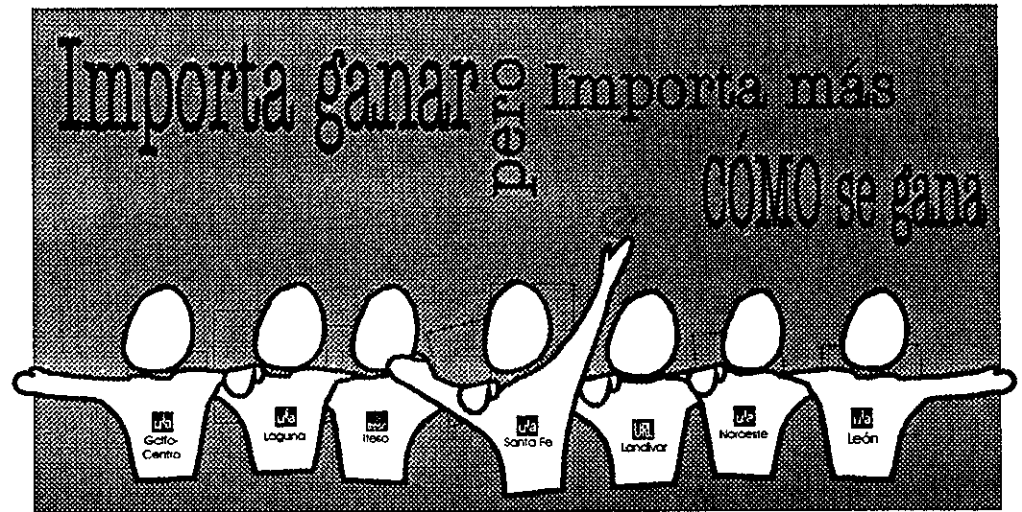
Para el fondo propuse un verde con la intención de redondear la idea de esperanza, de fertilidad como la posibilidad de que se den cosas buenas, nuevas. Del verde que nos lleva

a pensar en estabilidad y seguridad, proponiendo que los juegos serán pacíficos, tranquilos, sin grandes problemas. También para evitar el rojo (color institucional de la ibero) que como fondo sería muy agresivo.

Para la greca necesité un color fuerte, que la hiciera resaltar y al mismo tiempo que combinara con el verde. Decidí utilizar el magenta por ser el complementario. Me pareció el indicado porque le daba peso a la greca y al aplicarlo en la tipografía del nombre del evento lo integraba con el conjunto.

Por último ocupé el negro para delinear a los personajes y para la tipografía del slogan.

XIV Encuentro Deportivo Inter vias-iteso



Propuesta final de la imagen gráfica del evento

3d. Trazo de la imagen.

La propuesta final la realice con la computadora con el programa COREL DRAW versión 5.0. Como lo expuse en el capítulo anterior, me permitió darle forma a todos estos puntos de manera más rápida.

Por ejemplo, tracé el primer personaje con las herramientas de círculo y el lápiz; para obtener los otros dupliqué el original y a través de la herramienta de nodos, los modifiqué para dar las diferentes posiciones.

El fondo es un rectángulo trazado con esa herramienta y jugando con los planos lo envié hacia atrás.

El símbolo de la unidad lo hice con el lápiz y a través de la ventana de grosores varié el ancho de la línea para darle peso.

La tipografía la trace en cajas separadas lo que permitió modificar puntajes, tamaños, direcciones, etc. por separado. También

esto me ayudo a visualizarlo en distintas fuentes para constatar la fuerza, el peso y el impacto visual.

La plecas las tracé con la herramienta de lápiz y en la ventana de líneas modifiqué el grosor y el estilo (elegí uno con segmentos separados).

El hacerlo en un programa de dibujo me permitió darle forma a cada elemento por separado y unirlo, dispersarlo cuantas veces fue necesario. Pude modificar el tamaño y la proporción hasta lograr el resultado deseado.

Todo esto dentro de una retícula previamente colocada y en un formato determinado.

Las pruebas de color se hicieron ahí mismo lo que me permitió apreciar la combinación y el contraste que se lograba en cada caso.

Al final obtuve la imagen base para aplicarla de distintas formas y con la ventaja de poder separar cada elemento; esto me permitió modificar su tamaño y proporción de manera aislada y así facilitar el resultado de cada aplicación.

XIV Encuentro Deportivo Inter vias-iteso



Capítulo IV

Aplica- ciones de la Imagen

La imagen se aplicó de varias maneras. El comité organizador, dependiendo del objeto, pedía que se incluyera cierta información. Los describiré uno por uno.

4a. Cartel .

En éste tuve que incluir todos los datos: el lema, la fecha, el nombre del evento; la imagen y el campus organizador: Santa Fe. El cartel se envió a todos los planteles que participaron incluyendo el sede para la promoción del evento.

Elegí darle más peso a la imagen para que llamara la atención y una vez que el destinatario lo viera, tomara la demás información. Por sus proporciones se utilizó un formato vertical de 50 por 43 cms. En el espacio superior coloqué la imagen y dejé lugar para los demás elementos en la parte inferior.

En la imagen incluí el lema y la presencia de los planteles en la camiseta de cada personaje así como el nombre de cada uno de ellos.

Para enumerar los deportes utilice la greca

símbolo de la unidad para organizarlos en orden alfabético, en una línea.

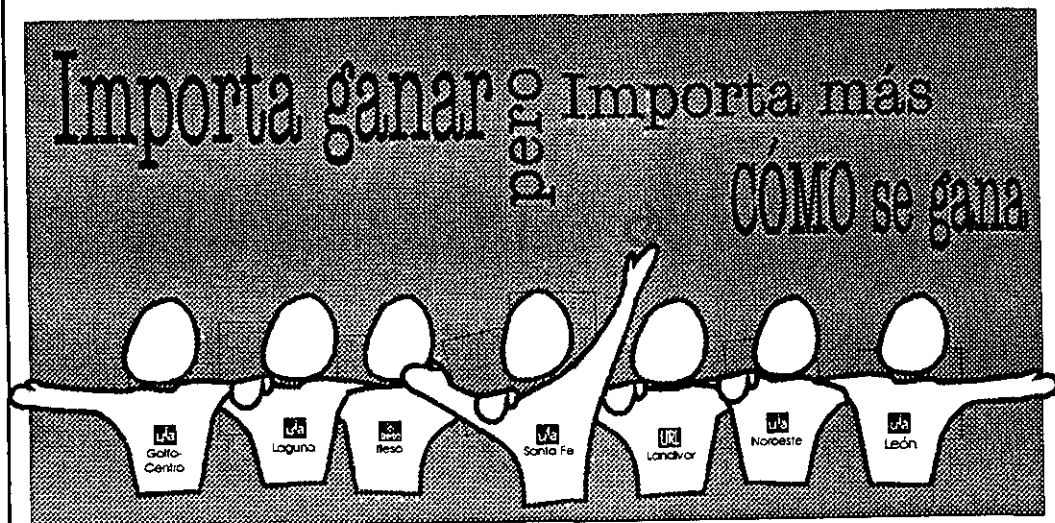
Abajo de esto coloqué una pleca de pequeños cuadros, de manera que no lo separara sino lo integrara, y puse la fecha del evento además de la frase "*invita Santa Fe*" y el escudo de la Ibero.

Tanto para los deportes como para la fecha utilicé la fuente Avant Garde Black pues es muy legible aún a la distancia sin dejar de ser fresca y juvenil. En ambos casos están condensadas pero la fecha tiene mayor puntaje para que pesara más visualmente.

El escudo de la Ibero, lo puse sin ninguna modificación. "*Invita*" está en avant garde y "*Santa Fe*" con la fuente technical para resaltarla con una tipografía diferente.

El cartel se imprimió en offset a 3 tintas (verde, magenta y negro) sobre couché blanco brillante. Se tiraron 500 carteles a un precio de \$1,610.00

XIV Encuentro Deportivo Inter vias-iteso



♣ Ajedrez ♣ Atletismo ♣ Basquetbol ♣ Béisbol ♣ Fútbol ♣ Tenis ♣ Tae kwon Do ♣ Voleibol

27 al 31 de octubre de 1997.



Invita

Santa Fe

Propuesta para el cartel de
50 por 43 cms. a tres tintas sobre
cartulina couché blanca.



Fotografía del cartel de 50 por 43 cms. en cartulina couché blanca brillante.

4b. Papelería.

Esta se utilizó de manera interna. La utilizó el comité organizador y los directivos de planteles, no se usó para difusión. No fue necesario poner todos los deportes ni la imagen completa.

Lo que intenté es que se entendiera como parte de un todo. Tomé solo al personaje principal con el símbolo de la unidad, el lema y el nombre del evento.

A estos elementos los acomodé sobre un recuadro vertical verde como fondo. Esta vez centré al personaje y el lema se dividió en dos quedando la mitad arriba y la mitad abajo; (respete el estilo de la imagen original, la fuente es la misma).

Esto me permitió centrar la atención en el personaje y enfatizar la segunda parte del mensaje: importa más cómo se gana.

Para equilibrar el color, el personaje es blanco delineado en negro; el lema está en negro; la greca símbolo de la unidad y una pleca de pequeños cuadros están en magenta.

La pleca de cuadrillos intenta darle base al personaje y contraste en color en el fondo verde.

Abajo de todo este recuadro coloqué el nombre del evento respetando el tipo de letra seleccionado para ello en la imagen original; respetando el estilo, el XIV antecede al Encuentro Deportivo Interuías-iteso que puse en 3 renglones en bloque y que juntos se alínean a su vez con el recuadro de arriba. Esta tipografía es de color magenta para integrarse con la greca y la pleca del mismo color en la imagen.

Folder, hoja, sobre y formatos deportivos.

En todos ellos ocupé la misma imagen simplificada que acabo de describir y logré así dejar espacio para el uso normal de estos artículos.

b1. Folder y b2. Hoja.

En ambos casos utilicé fondo blanco. Cartulina Opalina en el folder y papel bond en la hoja. Coloqué en la esquina superior izquierda la

imagen con nombre que describí anteriormente. En el folder ocupa el 25% del ancho del papel de manera que pesa y llama la atención sin ocupar todo el espacio. En la parte inferior coloqué la sede y la fecha en tipografía *avant garde black* en color negro y arriba de ella una pleca de cuadros verde. La tipografía en la hoja es de 15 puntos para no ganarle espacio a la hoja y en el folder la usé en 40 puntos, un tamaño mucho mas grande porque sobre el folder no se va a escribir y no hay que respetar el espacio para texto.

En la hoja la imagen ocupa solo el 20% del ancho del papel para no quitarle mucho espacio al área utilizable. También en la parte inferior coloqué la tipografía y la pleca de la misma forma.

b3. Sobre.

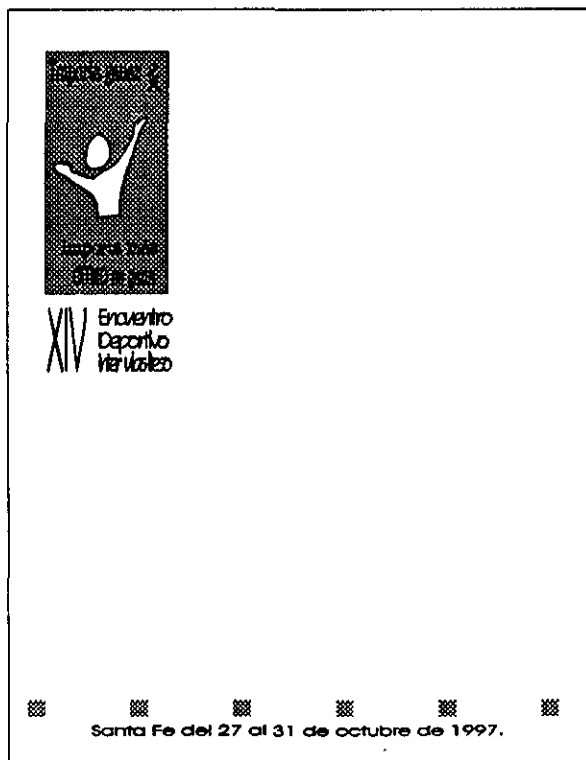
Se utilizó el sobre manila tamaño carta de 31 por 23 centímetros en color blanco porque no se usó para correspondencia sino para guardar actas o entregar paquetes de información, gafetes, boletos, etc. a los delegados; en cuanto a diseño se solucionó de manera semejante al folder. El sobre se usó con

formato vertical.

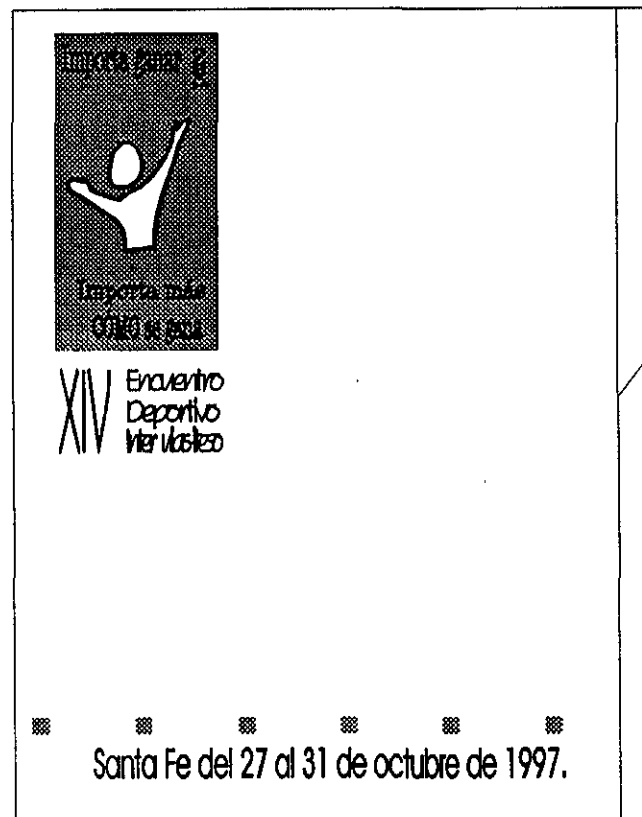
b4. Formatos Deportivos.

Se hicieron cédulas para cada deporte. En cuanto a diseño propuse colocarlo de la misma forma que las hojas pero varió un poco el tamaño, dependiendo la de cantidad de información que se requería en cada formato según el deporte. En algunos casos quedó mas pequeño pero cumplió con el cometido de pertenecer a un todo.

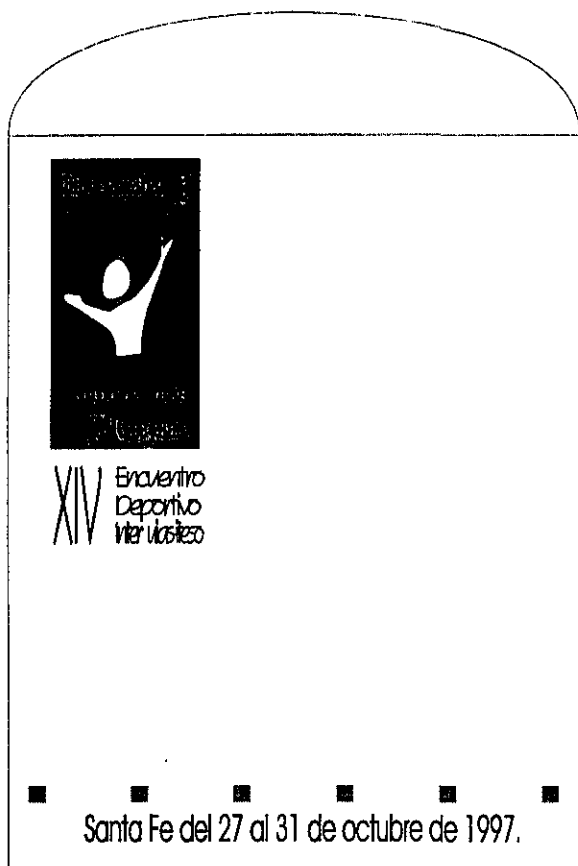
Toda la papelería se imprimió en offset a tres tintas (verde, magenta y negro) sobre papel blanco (bond, opalina o sobres manila blanco). Se imprimió en los talleres de la Universidad Iberoamericana por lo que desconozco la cantidad y el costo.



Hoja tamaño carta en papel bond blanco de 28 por 21.5 cms.



Folder tamaño carta en cartulina blanca de 30 X 24 cms.



Sobre tamaño carta en papel manila blanco

Fecha _____ Hora _____
Deporte _____ Rama _____

Equipo 1 _____ VS Equipo 2 _____

Comportamiento de equipos antes, durante y después
EQUIPO 1: BUENO REGULAR MALO
EQUIPO 2: BUENO REGULAR MALO

Comportamiento de personal, antes, durante y después.
EQUIPO 1: BUENO REGULAR MALO
EQUIPO 2: BUENO REGULAR MALO

Comportamiento de árbitros antes, durante y después
EQUIPO 1: BUENO REGULAR MALO
EQUIPO 2: BUENO REGULAR MALO

Hechos más relevantes.

Sugerencias al comité organizador.

Observaciones especiales y especificaciones:

Observaciones especiales y especificaciones:


Observaciones especiales y especificaciones:

Mejores jugadores. EQUIPO 1: número _____
EQUIPO 2: número _____


Árbitro: BUENO REGULAR MALO
Nombre y firma del árbitro _____

Santa Fe del 27 al 31 de octubre de 1997.

Formato deportivo par evaluar cada partido en tamaño carta en papel bond blanco de 28 por 21.5 cms.

	<h1>XIV Encuentro Deportivo Inter Vías-Iteso</h1>	
	<input type="text"/> LOCAL	<input type="text"/> VISITANTE
<input type="radio"/> Singles 1	_____	_____
<input type="radio"/> Singles 2	_____	_____
<input type="radio"/> Singles 3	_____	_____
<input type="radio"/> Dobles 1	_____	_____
<input type="radio"/> Dobles 2	_____	_____
<input type="text"/> Capitán	<input type="text"/> Fecha <input type="text"/>	<input type="text"/> Capitán
Santa Fe del 27 al 31 de octubre de 1997.		

Formato deportivo en tamaño carta en papel bond blanco de 28 por 21.5 cms.

	<h1>XIV Encuentro Deportivo Inter Vías-Iteso</h1>																																																																																																																																																																											
	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>ASOCIACIÓN</td> <td>_____</td> </tr> <tr> <td>AREAS DE JUEGO</td> <td>1 _____</td> </tr> <tr> <td></td> <td>2 _____</td> </tr> </table>		ASOCIACIÓN	_____	AREAS DE JUEGO	1 _____		2 _____																																																																																																																																																																				
ASOCIACIÓN	_____																																																																																																																																																																											
AREAS DE JUEGO	1 _____																																																																																																																																																																											
	2 _____																																																																																																																																																																											
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>TICHA</td> <td>VERA</td> <td>JORDAN</td> <td>ELIAS</td> </tr> <tr> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> </tr> </table>		TICHA	VERA	JORDAN	ELIAS	_____	_____	_____	_____	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>_____</td> <td style="text-align: center;">VS</td> <td>_____</td> </tr> <tr> <td> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th>Lib</th> <th>Tempo</th> </tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table> </td> <td style="text-align: center;">VS</td> <td> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th>Lib</th> <th>Tempo</th> </tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table> </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">CAMBIOS</td> <td colspan="2" style="text-align: center;">CAMBIOS</td> </tr> <tr> <td> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th>Lib</th> <th>S</th> <th>E</th> </tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> </td> <td></td> <td> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th>Lib</th> <th>S</th> <th>E</th> </tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> </td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">ANCIADORES</td> <td colspan="2" style="text-align: center;">ANCIADORES</td> </tr> <tr> <td> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th>Lib</th> <th>Lib</th> </tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table> </td> <td></td> <td> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th>Lib</th> <th>Lib</th> </tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table> </td> <td></td> </tr> <tr> <td> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th>NOMBRE DEL ENTRENADOR</th> <th>GOL</th> <th>MARCADOR</th> <th>GOL</th> <th>NOMBRE DEL ENTRENADOR</th> </tr> <tr> <td>FECHA CAPITAN</td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td>FECHA CAPITAN</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </table> </td> <td></td> <td> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th>NOMBRE DEL ENTRENADOR</th> <th>GOL</th> <th>MARCADOR</th> <th>GOL</th> <th>NOMBRE DEL ENTRENADOR</th> </tr> <tr> <td>FECHA CAPITAN</td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td>FECHA CAPITAN</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </table> </td> </tr> <tr> <td colspan="5" style="text-align: center;"> Santa Fe del 27 al 31 de octubre de 1997. </td> </tr> </table>	_____	VS	_____	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th>Lib</th> <th>Tempo</th> </tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table>	Lib	Tempo																							VS	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th>Lib</th> <th>Tempo</th> </tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table>	Lib	Tempo																							CAMBIOS		CAMBIOS		<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th>Lib</th> <th>S</th> <th>E</th> </tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>	Lib	S	E											<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th>Lib</th> <th>S</th> <th>E</th> </tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>	Lib	S	E											ANCIADORES		ANCIADORES		<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th>Lib</th> <th>Lib</th> </tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table>	Lib	Lib										<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th>Lib</th> <th>Lib</th> </tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table>	Lib	Lib										<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th>NOMBRE DEL ENTRENADOR</th> <th>GOL</th> <th>MARCADOR</th> <th>GOL</th> <th>NOMBRE DEL ENTRENADOR</th> </tr> <tr> <td>FECHA CAPITAN</td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td>FECHA CAPITAN</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </table>	NOMBRE DEL ENTRENADOR	GOL	MARCADOR	GOL	NOMBRE DEL ENTRENADOR	FECHA CAPITAN				FECHA CAPITAN												<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th>NOMBRE DEL ENTRENADOR</th> <th>GOL</th> <th>MARCADOR</th> <th>GOL</th> <th>NOMBRE DEL ENTRENADOR</th> </tr> <tr> <td>FECHA CAPITAN</td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td>FECHA CAPITAN</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </table>	NOMBRE DEL ENTRENADOR	GOL	MARCADOR	GOL	NOMBRE DEL ENTRENADOR	FECHA CAPITAN				FECHA CAPITAN											Santa Fe del 27 al 31 de octubre de 1997.				
TICHA	VERA	JORDAN	ELIAS																																																																																																																																																																									
_____	_____	_____	_____																																																																																																																																																																									
_____	VS	_____																																																																																																																																																																										
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th>Lib</th> <th>Tempo</th> </tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table>	Lib	Tempo																							VS	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th>Lib</th> <th>Tempo</th> </tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table>	Lib	Tempo																																																																																																																																																
Lib	Tempo																																																																																																																																																																											
Lib	Tempo																																																																																																																																																																											
CAMBIOS		CAMBIOS																																																																																																																																																																										
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th>Lib</th> <th>S</th> <th>E</th> </tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>	Lib	S	E											<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th>Lib</th> <th>S</th> <th>E</th> </tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>	Lib	S	E																																																																																																																																																											
Lib	S	E																																																																																																																																																																										
Lib	S	E																																																																																																																																																																										
ANCIADORES		ANCIADORES																																																																																																																																																																										
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th>Lib</th> <th>Lib</th> </tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table>	Lib	Lib										<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th>Lib</th> <th>Lib</th> </tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table>	Lib	Lib																																																																																																																																																														
Lib	Lib																																																																																																																																																																											
Lib	Lib																																																																																																																																																																											
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th>NOMBRE DEL ENTRENADOR</th> <th>GOL</th> <th>MARCADOR</th> <th>GOL</th> <th>NOMBRE DEL ENTRENADOR</th> </tr> <tr> <td>FECHA CAPITAN</td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td>FECHA CAPITAN</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </table>	NOMBRE DEL ENTRENADOR	GOL	MARCADOR	GOL	NOMBRE DEL ENTRENADOR	FECHA CAPITAN				FECHA CAPITAN												<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th>NOMBRE DEL ENTRENADOR</th> <th>GOL</th> <th>MARCADOR</th> <th>GOL</th> <th>NOMBRE DEL ENTRENADOR</th> </tr> <tr> <td>FECHA CAPITAN</td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td>FECHA CAPITAN</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </table>	NOMBRE DEL ENTRENADOR	GOL	MARCADOR	GOL	NOMBRE DEL ENTRENADOR	FECHA CAPITAN				FECHA CAPITAN																																																																																																																																												
NOMBRE DEL ENTRENADOR	GOL	MARCADOR	GOL	NOMBRE DEL ENTRENADOR																																																																																																																																																																								
FECHA CAPITAN				FECHA CAPITAN																																																																																																																																																																								
NOMBRE DEL ENTRENADOR	GOL	MARCADOR	GOL	NOMBRE DEL ENTRENADOR																																																																																																																																																																								
FECHA CAPITAN				FECHA CAPITAN																																																																																																																																																																								
Santa Fe del 27 al 31 de octubre de 1997.																																																																																																																																																																												

Formato deportivo en tamaño carta en papel bond blanco de 28 por 21.5 cms.

4c. Gafetes.

Estos se hicieron con la finalidad de reconocer a los delegados (representantes de cada plantel) y a los organizadores. Tenían que traerse de manera visible (colgado, con clip, etc.) para que se les reconociera fácil y rápidamente.

No se quiso un tipo credencial porque se hubiera tenido que poner fotografía y firmas que no se consideraron necesarias.

Propuse entonces un rectángulo de plástico (estireno) de 10 por 13 centímetros en el que nuevamente jugué con algunos de los elementos de la forma simplificada.

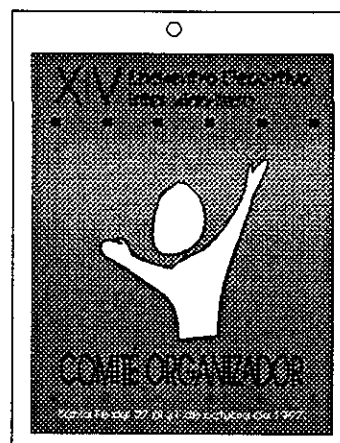
Sobre un rectángulo verde, en el centro coloqué al personaje y la greca símbolo de la unidad. En la parte superior puse el nombre de los Encuentros en color magenta con la disposición y tipo de la imagen original separándolo del personaje con una pleca de cuadritos negros. En la base de la figura coloqué el cargo: COMITE ORGANIZADOR O DELEGADO, en avant garde negra para

subrayarlo con otra pleca de pequeños cuadros en color magenta.

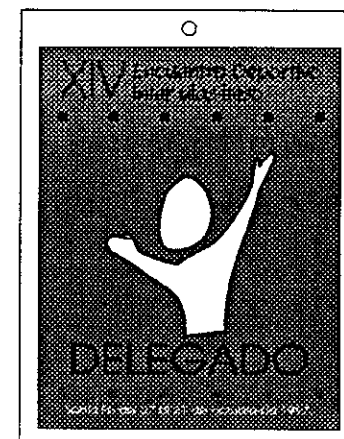
Hasta abajo puse la sede y fecha calados en color blanco.

Dejé un centímetro en la parte superior para hacerle un orificio y colgarlos de un clip con cordel para que lo llevaran puesto todo el tiempo.

Se imprimieron 50 de cada uno en serigrafía a 3 tintas sobre estireno blanco a un precio de \$3.00 cada uno.



Gafetes impresos en estireno de 13 por 10 cms.



4d. Cuadernillo de Información.

Se hizo una publicación con la finalidad de hacerle llegar a todos los participantes del evento la información de los juegos.

Contiene los mensajes de directivos y los horarios de juegos de todos los deportes. También la historia y filosofía de los juegos además de los avisos de actividades extradeportivos como concierto, obra de teatro, plan de reciclaje, exposición, exhibiciones, etc.

Esta fue la aplicación que más me gustó realizar pues a mi me entregaron los textos y las fotos y yo hice todo.

Es un cuadernillo de 14 por 21.5 cms. con 24 páginas en blanco y negro y la portada en color. Se imprimieron 5000 ejemplares en offset. La portada a tres tintas sobre couché y el interior a una tinta sobre papel bond. El costo total fue de \$6,500.00

La portada lleva la imagen del cartel para que la relacionaran automáticamente con el evento.

Se puede decir que es una reducción del cartel pues cuenta con todos los elementos y dispuestos casi de la misma manera. Cambió en la colocación de los deportes; se usaron dos renglones en lugar de uno pues de lo contrario se hubieran encimado y perdido legibilidad. En lugar de dos líneas de plecas solo se colocó una. La contraportada son los logos de la ibero, el iteso y de los diferentes patrocinadores a una sola tinta. (negra)

La portada y contraportada las hice en COREL DRAW. La publicación se llevó mucho trabajo. La realicé en PAGEMAKER lo que me permitió manejar elementos que le daban un mismo estilo a todas las páginas.

Primero definí el estilo que usé en todo el folleto. Propuse una pleca semejante a la de la portada (con línea punteada) para que uniera las páginas. Al final de la pleca o empezándola, dependiendo de si era hoja par o non, aparece el personaje central de la imagen. Y en un recuadro negro el número de la página calado en blanco para resaltarlo.

Por el tamaño de las hojas propuse una sola

columna pues dos o más hubieran sido poco leibles. En las páginas con el calendario de los partidos se incluyeron varias columnas según los roles de juego.

Todo esto lo puse en las páginas maestras del programa, lo que hizo que aparecieran automáticamente en todas las hojas que hice.

En cuanto al estilo de las fuentes propuse avant garde black de 10 o 12 puntos para todos los mensajes y los calendarios.

En los pies de foto usé avant garde de 8 puntos.

Los títulos se hicieron con avant garde de 12 puntos calados en blanco sobre un recuadro negro y los subtítulos en avant garde medium de 14 puntos.

Las fotos se redujeron en proporción y se metieron en medio tono. En cuanto a los anuncios de eventos especiales, cada uno se trabajó de manera separada.

A cada uno, según fuera el tema, se le eligió un tipo de letra, se le puso un recuadro, se subrayó o se le colocó algún gráfico.

XIV Encuentro Deportivo
Inter Uias-iteso



♣ Ajedrez ♣ Atletismo ♣ Basquetbol ♣ Beisbol
♣ Futbol ♣ Tenis ♣ Tae kwon Do ♣ Voleibol

del 27 al 31 de octubre de 1997.

 Santa Fe

Portada del cuadernillo de información en tamaño media carta en papel couché blanco de 21.5 por 14 cms. a 3 tintas.

4e. Camisetas y gorras (souvenirs)

Estos elementos se hicieron con la finalidad de venderse y obtener ganancias que ayudaran en los gastos del evento. Todos los planteles traen camisetas para vender pero sólo el plantel sede puede usar la imagen oficial.

Para las camisetas se usaron camisetas blancas de algodón en las que se puso la imagen completa. Con todos los personajes, todos los planteles y deportes. De este tipo se imprimieron 500 camisetas y cada una costó \$33.00. Se hizo también otra blanca de algodón pero se le puso la imagen simplificada (la que se usó en la papelería). Se hicieron 250 y costaron \$30.00 cada una.

Otra propuesta fue una camiseta tipo chemise (con cuello) blanca, de algodón y en la que se imprimió la imagen simplificada. Por falta de tiempo quedó en sugerencia pero no se llevó a cabo.

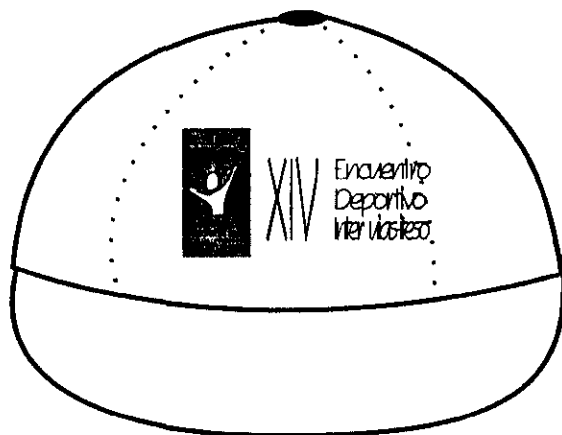
La gorra también fue blanca con la imagen simplificada colocada de manera distinta. El personaje con la greca del lado izquierdo y a

la derecha el nombre del encuentro.

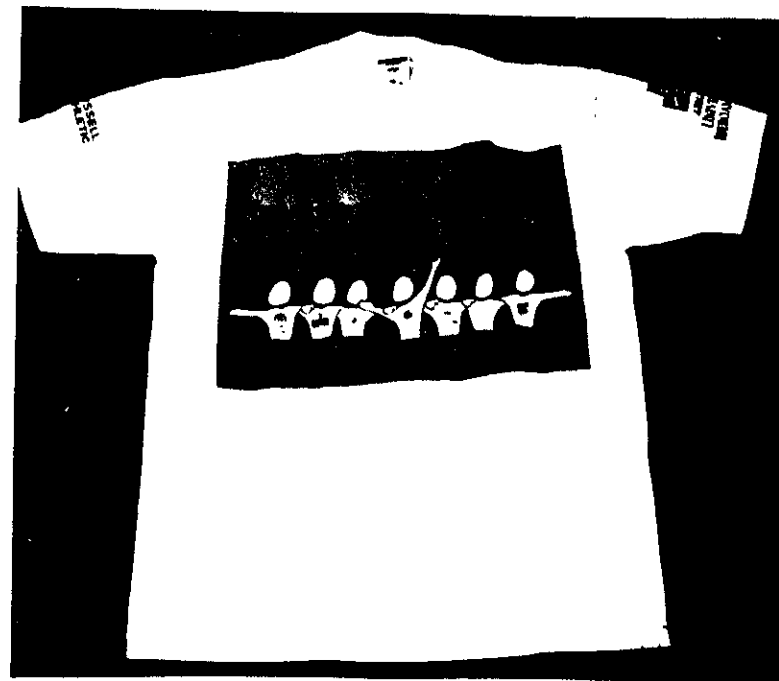
Como se podrá apreciar algunas de las aplicaciones se tuvieron que adecuar dependiendo del tamaño en el que se colocaron. El espacio con el que se contaba variaba mucho de una aplicación a otra y fue necesario acoplar la imagen a ello.



Propuesta para la camiseta de algodón a 3 tintas con la imagen simplificada.



Propuesta para la gorra de algodón a 3 tintas con la imagen simplificada.



Fotografía de la camiseta de algodón a 3 tintas con la imagen completa.

4f. Diplomas y Trofeos

Estos artículos se hicieron para dar reconocimiento a los participantes y para premiar a los ganadores.

f1. Diploma:

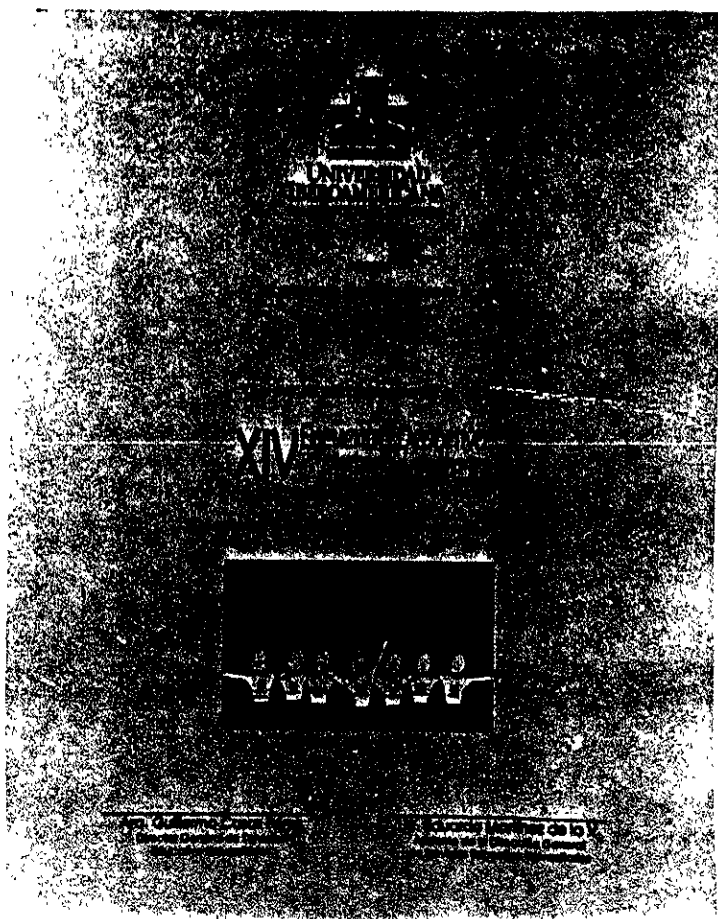
Es un artículo que se le entregó a todos los que participaron en juegos: deportistas, entrenadores, delegados, directivos, comité organizador y voluntarios. Así como en otras aplicaciones se me dió libertad de acción, en ésta se limitó el diseño. Se pidió que fuera del tipo del que se entregan generalmente en la Universidad Iberoamericana. Por lo tanto el escudo y el nombre de la universidad debían ser los oficiales. Se me pidió que la imagen gráfica que yo propuse sólo fuera un elemento más en el diploma.

En una cartulina opalina blanca tamaño carta (28 por 21.5 cms) en formato vertical coloqué en la parte superior el escudo de la Ibero. Abajo de éste, la leyenda de *"otorga el presente reconocimiento a....por su participación en"* en tipografía Calligraph de 14 pts. centrado y dejando un espacio en el

medio para poner el nombre de la persona. El siguiente espacio lo ocupé para colocar el nombre del evento respetando el estilo propuesto para la imagen con la pleca de cuadritos.

A continuación con tipo avant garde, la fecha y el lugar, seguido de la imagen completa con personajes y planteles con los colores propuestos originalmente. Al final los nombres de las 2 personas que firman los reconocimientos. Todos estos elementos los centré en base a un eje imaginario en medio del formato.

Se imprimieron 1000 diplomas en offset a tres tintas (verde, magenta y negro) sobre cartulina opalina blanca. El trabajo se realizó en la imprenta de la universidad por lo que desconozco el costo .



Fotografía del diploma impreso en cartulina opalina a 3 tintas en tamaño carta.

f2. Trofeos.

Los trofeos fueron libres en diseño. Además se quería algo diferente a lo que siempre se entrega en estos casos. No querían nada de victorias aladas sobre columnas. Se entregaron 44 trofeos porque se dan al primero y segundo lugar en cada deporte y en cada rama. También se otorgaron a 1ro. y 2do. lugar en un deporte de exhibición (tae kwon do); además de al mejor atleta de cada uno de los deportes así como uno a la mejor delegación.

Con base en las necesidades se propusieron 3 tamaños de trofeo:

1. Uno mas grande que todos y que tuviera todos los elementos para la mejor delegación. Este trofeo se le entrega a una de las 7 delegaciones participantes por votación del comité organizador y de un delegado por cada plantel. Se toma en cuenta además del rendimiento deportivo, la participación, la disciplina, la disposición y la organización de cada delegación. Es el que se considera más valioso; sólo una de las siete delegaciones que participa lo obtendrá y significa que fue la mejor.

2. 26 trofeos de menor tamaño que el anterior y cuya diferencia unicamente es el deporte y el lugar que se gana. Ejemplo Futbol femenino, 1er. lugar.

3. 17 trofeos de menor tamaño; 4 de este tipo se dan a deportes de exhibición, es decir, se realiza la competencia de ese deporte pero no se guardan las marcas como oficiales ni aparecen las estadísticas en la memoria como un deporte oficial. Un deporte es de exhibición en los encuentros cuando no se inscriben más de cuatro planteles para competir. Entonces se realiza la competencia, todos pueden verla, pero como no hay representantes de todos los planteles, no se toma como deporte oficial.

Los otros 13 son para el mejor atleta de cada deporte y de cada rama; se elige entre todos los deportistas, de un mismo deporte que participaron en el torneo, al jugador mas valioso.

Para solucionar el diseño de los trofeos propuse: rectángulos en acrílico transparente que llevaran impreso por el reverso la imagen de los encuentros y la categoría que premiaban.

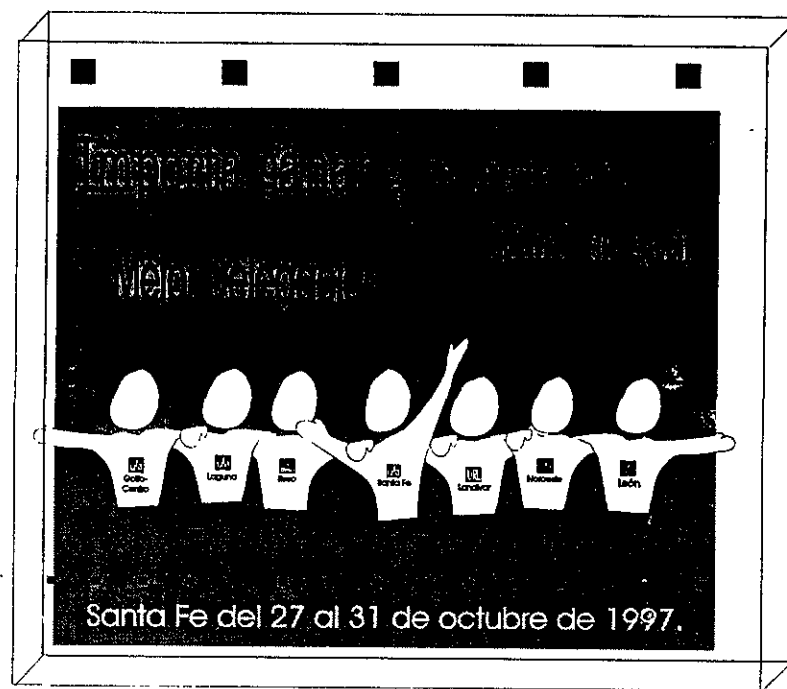
Trofeos hechos para el evento:		
Trofeos Grandes:		
Deporte	1er.	2do.
Atletismo varonil	1	1
Atletismo femenino	1	1
Ajedrez	1	1
Basquetbol varonil	1	1
Basquetbol femenino	1	1
Futbol varonil	1	1
Futbol femenino	1	1
Beisbol	1	1
Tenis Mixto	1	1
Tae Kwon Do varonil	1	1
Tae Kwon Do femenino	1	1
Voleibol varonil	1	1
Voleibol femenino	1	1
Trofeos Medianos:		
Deporte	Mejor Atleta	
Atletismo	2	
Basquetbol	2	
Futbol	2	
Beisbol	1	
Tenis	2	
Voleibol	2	
Tae Kwon Do	2	
Ajedrez rápido	1er. lugar	2do. lugar
Ajedrez	Mejor tablero (1)	
Ajedrez rápido	Mejor tablero (1)	
Trofeo tamaño extra:		
Mejor delegación	1	

Por ser de material transparente se apreciaba por el frente el diseño. Para lograrlo se imprimieron en serigrafía pero empezando con el elemento del frente y terminando por el fondo.

Para cada uno de los tamaños se trabajó la imagen de manera distinta:

1. Para la mejor delegación puse la imagen completa con el recuadro, los personajes, la greca, el lema, los nombres de todos los planteles y el nombre del evento. La disposición varía un poco en relación a la sugerida en el cartel. Los personajes están colocados de la misma manera al igual que los planteles en las camisetas. El lema quedó igual; el nombre del evento se colocó en una sola línea con la tipografía y el color original en 36 puntos abajo de los personajes. La fecha y el lugar se imprimieron en blanco en la parte inferior con la misma tipografía del cartel en 31 puntos. Además llevó la leyenda MEJOR DELEGACION en tipografía avant garde de 76 puntos medium. Es el trofeo más grande y el único que tiene a los 7 personajes. Fue hecho en acrílico en una pieza de 28 por 25 cms. en

formato horizontal e impreso por atrás en serigrafía a 4 tintas (blanco, magenta, negro y verde).



Propuesta para el trofeo a la mejor delegación en acrílico en tamaño 28 por 25 cms.

2. Para lo trofeos medianos recurrí a la imagen simplificada como la que se usó en la papelería pero dando énfasis en el personaje alcanzando la greca, con el escudo de la ibero en la camiseta. Aquí no lleva el logo de un plantel sino el de la ibero porque ya no representa a un plantel en específico sino al sistema uia-iteso. Lleva el lema en la forma y tipografía original. En la parte inferior lleva el nombre del evento subrayado por una pleca de cuadros. Abajo de ésta, en fuente avant garde blanco coloqué el lugar y las fechas del evento.

Sobre la cabeza del personaje, cargado un poco hacia el lado izquierdo, lleva en avant garde de diferentes puntajes el deporte y el lugar. El deporte está en 55 puntos en avant garde medium; el lugar en 26 puntos y avant garde black. Dependiendo de lo largo del nombre del deporte en algunos casos se condensó la letra, por ejemplo en basquetbol. En otros se respetó la proporción original como en Tenis.

En la parte superior coloqué la pleca de cuadros en color magenta. De ese mismo

color van la greca y el nombre del encuentro. El lema y el delineado del personaje van en negro al igual que el deporte y el lugar. El personaje es de color blanco; el conjunto completo tiene un recuadro verde de fondo.

Se imprimieron en serigrafía 26 trofeos de 28 por 21,5 cms. en bloques de acrílico.



Propuesta para el trofeo por deporte en acrílico en tamaño 28 por 21,5 cms.

3. Para los trofeos pequeños se manejó la misma idea reduciendo el tamaño a media carta (21.5 por 14 cms.). En la categoría se colocó el deporte en avant garde de 17.5 puntos y arriba en avant garde medium de 47 puntos condensado la leyenda "mejor atleta". Los colores y la disposición fueron los mismos.

Se imprimieron en serigrafía 17 trofeos de este tipo sobre bloques de acrílico transparente.

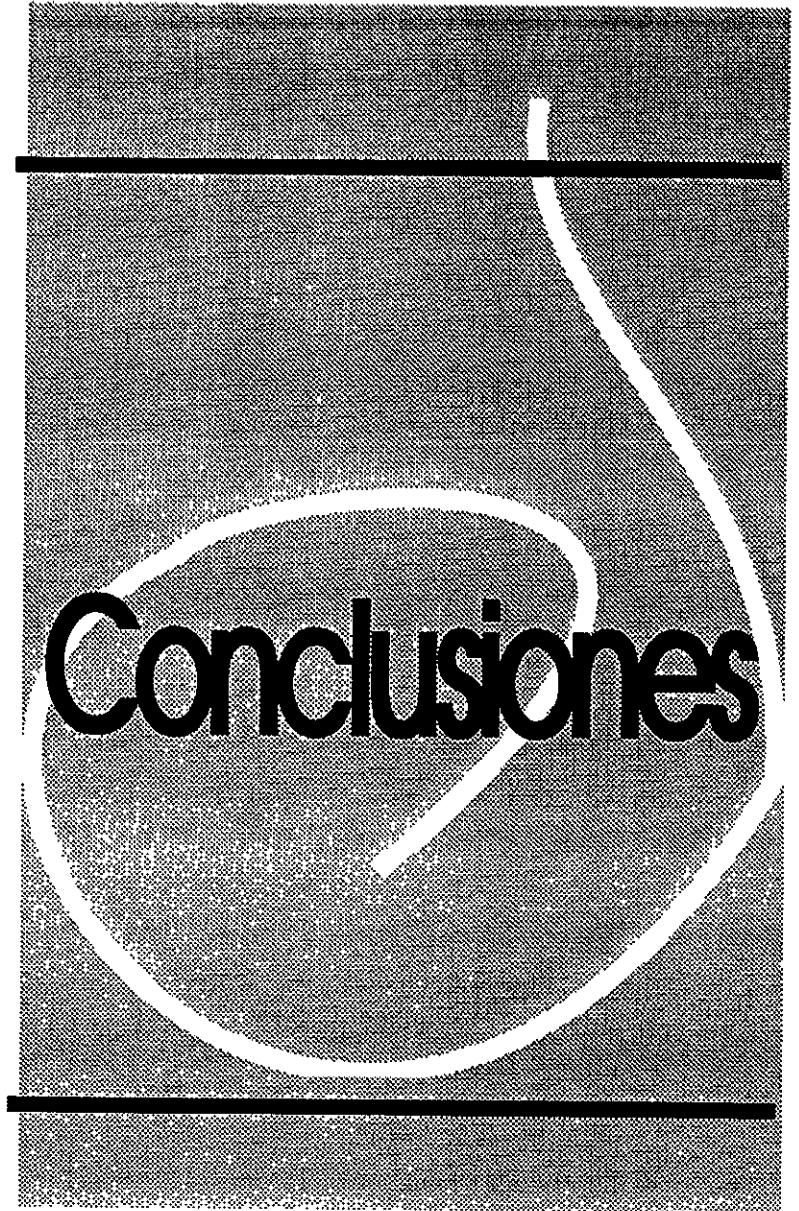


Propuesta para el trofeo por mejor atleta en acrílico en tamaño 21.5 por 14 cms

Se hicieron 44 trofeos en total por \$11,500.00



Fotografía del trofeo por deporte en acrílico en tamaño 28 por 21.5 cms.



Conclusiones

Después de haber escrito cómo y por qué se realizó la imagen del XIV Encuentro Deportivos Interuias-iteso he podido evaluar el trabajo hecho.

Como conjunto pienso que cumplió su objetivo de representar al evento, de publicitarlo y de llevar el mensaje.

Hubo soluciones de diseño en las aplicaciones que, desde mi punto de vista, no eran las mejores pero que cumplían con los requisitos del cliente, el comité organizador en este caso. Sin embargo en todos los casos se entienden como parte del conjunto.

No quiero con esto decir que mi único compromiso es darle gusto al cliente. En mi vida profesional he realizado proyectos en los que llevo a cabo todo el proceso de diseño, y al terminar se los presento al cliente; después de explicar

mi propuesta, de venderla dando razones y pormenores, quien me contrato decide tomarlo, pero haciéndole cambios. Esto me ha enseñado que aunque yo haga el diseño, al final de cuentas a quien representa es al cliente. Mi trabajo está cumpliendo sus necesidades de comunicación, no las mías. Es por eso que debo hacer un esfuerzo por que se entienda que la propuesta que se hace, se debe a ciertas razones y no a un capricho del diseñador y que modificarla implicaría cambiar parte del resultado final. Si aún así el cliente pide el cambio, hay que hacerlo dándole a conocer las consecuencias, probablemente los resultados, la respuesta del receptor no sea la deseada y se deberá a su petición de modificar el trabajo.

Pienso que mi labor como diseñadora es crear algo que cumpla con los objetivos

del proyecto y justificarlo ante el consumidor. En caso necesario defenderlo y explicarle al cliente por qué lo propongo de ésta y no de otra manera pero que en última instancia, quien lo usará será él y por lo tanto es él quien tendrá la decisión final.

Es muy interesante ver el conjunto de aplicaciones después de un tiempo. En el momento en que se está trabajando la imagen y las distintas formas de usarla, se ve de una manera el resultado. Más adelante, con todo terminado y entregado, se puede analizar más fríamente el proyecto. Además de haber podido ver el proceso que han llevado las imágenes de los Encuentros Deportivos Interuias-iteso.

En este caso no se me pidió este estudio desde el principio sino como lo comento en esta tesis, me pidieron aspectos específicos sin tomar en cuenta los

trabajos anteriores. Aún así, se puede observar la evolución. Como el incluir un lema y proponer figuras o formas distintas a los balones y raquetas.

Me parece muy importante señalar que todo lo hice a través de la computadora pero que la idea surgió garabateando el papel y que a la máquina llega el trabajo ya avanzado.

En la actualidad laboro en la Universidad Nacional Autónoma del Estado de México, en donde imparto clases de Plataforma Mac a maestros de Diseño. Me sorprende oír comentarios de cómo sus alumnos le dan importancia a la computadora, y no les interesa aprender a utilizar técnicas de representación como acuarelas, aerógrafo o lápices de colores. Piensan que todo lo puede hacer la máquina y no se dan cuenta que ésta es solo una herramienta que los diseñadores debemos ocupar para

agilizar nuestro trabajo, pero no algo que pueda suplir el proceso que debe haber antes de llegar a ella.

La computadora ha simplificado el trabajo del diseñador en cuanto a tiempo y en la parte técnica. Ya no hay que mandar parar la tipografía después del cálculo tipográfico. Las imágenes se trazan una vez y sobre las mismas se va corrigiendo. Se puede rotar, escalar y cambiar elementos las veces que se desee, además de poder guardar todas las versiones o etapas del trabajo. Todo esto no implica tener que volver a empezar desde el principio. El ahorro en tiempo es impresionante.

Sin embargo lo más importante es que la máquina es solo una herramienta y que el proceso creativo se tiene que llevar a cabo antes; dando ideas, dibujando y buscando varias opciones

para solucionar un mismo problema.

Los elementos de diseño son los mismos con y sin computadora. La materia prima sigue siendo el punto, la línea, el color, el contraste, la simetría, etc.

Considero que lo importante a rescatar en este caso es el hecho de concientizar a los diseñadores del valor de nuestra labor creativa que se hace en el restirador y proyectando a lápiz antes de llegar a la computadora; ésta es solo una herramienta de trabajo y su mayor cualidad es la de agilizar lo que antes ya habíamos creado.

Para finalizar quisiera reflexionar sobre lo que mi vida universitaria ha aportado a mi labor como profesional.

Salí de la carrera en junio de 1989 y por

cuestiones personales, a pesar de tener una tesis a la mitad, dejé pasar el tiempo y no la terminé.

Más adelante tuve la oportunidad y empecé a trabajar por mi cuenta; el tener o no el título no hacía que tuviera más o menos propuestas por realizar.

Sin embargo, a casi diez años de haber terminado mis estudios, me planteo la posibilidad de realizar una tesis y recibirme.


Para ello tomé un trabajo ya realizado y la propuesta es narrar cómo y porqué lo hice.

A través de este análisis me puede dar cuenta que en todo lo que hago, hay bases que tomé cuando era estudiante y que han marcado mi forma de ejercer la profesión.

También me permitió darme cuenta que el paso del tiempo nos hace ver las cosas de manera distinta; y que siempre se puede mejorar lo que hicimos aunque en un momento nos parezca imposible.

Hacer esta tesis después de tanto tiempo, me ha permitido aportar mi visión no solo de estudiante recién egresada, sino también mi experiencia laboral y profesional.

Considero que me hace ver las cosas desde una perspectiva diferente, pero también más completa.



Bibliografía

CRISSMAN, Sue. *Adobe Illustrator, Classroom in a book*. Prentice Hall Hispanoamericana, S.A. México, 1996.

DALLEY, Terence. *Guía completa de ilustración y diseño*. Herman Blume Ediciones, Madrid, 1980.

DONDIS, D.A. *La sintaxis de la imagen*. Colección Comunicación Visual. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, España. 1976.

GILBERT, Len. *Arranque rápido con Corel Draw*. Ventura ediciones, S.A. de C.V. México, 1998.

JONES, John Christopher. *Diseñar el diseño*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1985.

KANDINSKY, Vassily. *Punto y línea sobre el plano*. Premia Editora, S.A. México, 1986.

MOLINAR GLUESING, Patricia. *Investigación, evaluación, realización y presentación de un tratado de diseño gráfico al cliente*. México, 1986.

MUNARI, Bruno. *Diseño y comunicación visual*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1990.

PARSONS, Don; HURLEY, William; HASSINGER, Sebastian. *FreeHand Graphics Studio*. Prentice-Hall, México, 1996.

ROSAS TREVIÑO, Patricia. *Diseño editorial*. México

SCOTT, Robert. *Fundamentos del Diseño*. Editorial Victor Lerú, S.R.L., Buenos Aires, Argentina, 1976.

SWANN, Alan. *Bases del Diseño Gráfico*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1990.

TURNBULL, Arthur; BAIRD, Russel.
*Comunicación Gráfica, Tipografía,
Diagramación, Diseño, Producción.*
Editorial Trillas, México, 1986.

WONG, Wucius. *Fundamentos del diseño
bi y tridimensional.* Editorial Gustavo Gili.

*Filosofía Deportiva de la Universidad
Iberoamericana.* 1997.

APUNTES. Diplomado en especialización.
Imagen Mac. Julio 1997- Febrero 1998.

Entrevista con el Comité organizador del
XIV Encuentro Deportivo Interuias-iteso
1997. Mayo de 1997.